

**ANALISIS PENGGUNAAN MEDIA CANVA INTERAKTIF PADA MATA
PELAJARAN BAHASA INDONESIA UNTUK SISWA KELAS IV DI SDN
SENDANGMULYO 02 SEMARANG**

Mega Dwi Cahyani¹, Fine Reffiane², Husni Wakhyudin³, Suherni⁴

PPG Prajabatan, Universitas PGRI Semarang

megadwicahyani23@gmail.com¹⁾, finereffiane@upgris.ac.id²⁾,
husniwakhyudin@upgris.ac.id³⁾, suherni45@guru.sd.belajar.id⁴⁾

ABSTRACT

This research was motivated by the lack of use of technology-based learning media in Indonesian language subjects. In observations conducted by researchers, they saw that the teachers at the elementary school did not use internet and technology-based learning media, therefore the students' responses were like feeling bored and not interested in learning, every time they discussed a topic the teacher always gave focused pats to their students, so that they always focused on learning provided. This research aims to analyze student responses to the use of interactive Canva media in Indonesian language subjects for class IV students at SDN Sendangmulyo 02 Semarang. This research uses a qualitative approach with a focus on student responses in using Canva Interactive media. The research method used is a descriptive qualitative method with research data collection techniques through observation, interviews and documentation. The results of this research show that the use of interactive Canva media is very effective for class IV at SDN Sendangmulyo 02. The use of interactive Canva media makes students interested in learning and students respond well when using Canva media. The success of this research was supported by the response of students who enjoyed using Canva media. Based on the results of interviews, observations and documentation, students are very enthusiastic about using Canva media. Based on the results of filling out the questionnaire, it shows that many students like learning using Canva Interactive media.

Keywords: Canva Media, Using Canva Media

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi mengenai kurangnya pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Dalam observasi yang peneliti lakukan melihat bahwa guru di SDN tersebut tidak menggunakan media pembelajaran berbasis internet dan teknologi, maka dari itu respon siswa seperti merasa bosan dan tidak tertarik dengan pembelajaran, setiap kali membahas topik guru selalu memberikan tepuk fokus untuk siswanya, agar selalu fokus terhadap pembelajaran yang diberikan. Penelitian ini bertujuan untuk melakukan analisis terhadap respon siswa terhadap penggunaan media Canva interaktif dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia untuk siswa kelas IV di SDN Sendangmulyo 02 Semarang. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan fokus pada respon siswa dalam penggunaan media Canva Interaktif. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data penelitian melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media

Canva Interaktif sangat efektif untuk kelas IV di SDN Sendangmulyo 02. Penggunaan media Canva interaktif membuat peserta didik tertarik dengan pembelajaran dan respon peserta didik yang baik saat menggunakan media canva. Keberhasilan penelitian ini didukung adanya respon peserta didik yang senang menggunakan media Canva. Berdasarkan hasil wawancara, observasi dan dokumentasi peserta didik sangat antusias dalam menggunakan media Canva. Berdasarkan hasil pengisian angket menunjukan bahwa banyak peserta didik yang menyukai pembelajaran dengan menggunakan media Canva Interaktif.

Kata kunci: Media Canva, Penggunaan Media Canva

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan hal yang penting membangun peradaban sebuah bangsa. Pendidikan adalah salah satu aset untuk membangun sumber daya manusia yang berkualitas, melalui pendidikan yang bermutu, bangsa dan negara akan menjadi lebih baik lai kedepannya (Sulistiani, 2021). Maka dari itu penggunaan media pembelajaran saat proses belajar mengajar menjadi salah satu faktor yang penting. Hal ini diatur oleh Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Di dalam Pasal 32 ayat (1) dijelaskan bahwa "Pendidikan di Indonesia harus dilaksanakan secara efektif dan efisien melalui pendekatan yang tepat dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) termasuk media pembelajaran". Implementasi teknologi dalam pembelajaran dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran, serta memungkinkan akses pendidikan yang lebih luas dan merata di seluruh wilayah Indonesia. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan yang tepat dalam pemanfaatan teknologi dan media pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan yang diinginkan.

Seiring dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi sebagai dampak globalisasi yang semakin tumbuh cepat sehingga diperlukannya langkah pembaharuan dalam sistem pendidikan dan pembelajaran terutama tingkat sekolah dasar. Penguasaan media berbasis ICT (Information and Communication Technology) telah menjadi bagian dari tuntutan kompetensi guru baik berguna untuk mendukung pelaksanaan tugas maupun sebagai sarana untuk mencari dan mendapatkan sumber-sumber belajar (Fakhrudin and Ahmadi 2017:103). Menurut Menurut Bouato, Lihawa, dan Rusiyah (2020) "Kemajuan dalam bidang teknologi informasi dan komunikasi dapat dimanfaatkan dalam dunia Pendidikan, banyak alternatif pembelajaran yang bisa dimunculkan dari pemanfaatan teknologi". Pada zaman yang semakin berkembang ini, media pembelajaran menjadi salah satu alternatif yang digunakan dalam proses belajar mengajar. Menurut Sugiyono (2017) mengemukakan bahwa "media pembelajaran merupakan bagian dari proses belajar mengajar". Media pembelajaran memiliki beberapa keuntungan seperti dapat

memaksimalkan pengertian peserta didik, meningkatkan minat belajar, dan memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran menjadi suatu hal yang sangat penting dalam proses belajar di sekolah.

Media pembelajaran dalam era teknologi yang semakin maju, seseorang dapat berkreasi tanpa harus memiliki skill tertentu atau melakukan instalasi aplikasi. Canva merupakan salah satu tools yang memiliki *freemode* dan *reguler mode*. *Freemode* hanya dapat digunakan dengan fitur tertentu yang disediakan gratis oleh Canva, dan tools yang gratis cukup sederhana. Sedangkan *reguler mode* tools yang tersedia ribuan yang dapat digunakan oleh pengguna dengan berbagai macam keunikan yang tersedia pada aplikasi Canva (Sholeh, Rachmawati dan Susanti, 2020).

Canva memiliki lebih banyak fitur desain dan template yang telah didesain dengan baik layaknya PowerPoint. Menurut Pelangi (2020) "Aplikasi Canva adalah salah satu pendukung proses pembuatan media pembelajaran, pada aplikasi Canva menyediakan berbagai macam alat desain grafis mulai dari poster, kartu undangan, sampul/cover, photo editor dan pembuatan video serta banyak lainnya, tidak hanya itu Canva juga mudah diakses tersedia diperankan desktop maupun mobile". Dengan beragam fitur yang tersedia di Canva, penggunaannya menjadi sangat

fleksibel dan memudahkan pengguna dalam mendesain.

Canva bisa dimanfaatkan sebagai media pembelajaran untuk membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran. Salah satu pelajaran yang ada di sekolah dasar yaitu Bahasa Indonesia. Menurut Samsiyah (2016) "Pembelajaran bahasa Indonesia bertujuan agar peserta didik dapat berkomunikasi secara efektif sesuai etika yang berlaku baik lisan maupun tulisan, menghargai serta bangga menggunakan bahasa Indonesia, menikmati dan memanfaatkan karya sastra dalam wawasan yang lebih luas, serta menggunakan bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual, kematangan emosional, dan sosial". Pelajaran bahasa Indonesia memegang peran penting dalam dunia pendidikan Indonesia, dalam setiap pembelajaran, baik itu pembelajaran bahasa Indonesia atau pembelajaran lainnya, media pembelajaran diperlukan sebagai salah satu pendukung dalam proses pembelajaran pada tataran pendidikan. Adapun keterampilan berbahasa yang terdapat dalam muatan Bahasa Indonesia di antaranya mencakup empat keterampilan yaitu menyimak, membaca, berbicara, serta menulis (Mansyur 2016:158). Untuk dapat mencapai keberhasilan dalam proses pembelajaran, salah satu hal yang dapat dilakukan yaitu dengan penggunaan media pembelajaran agar kegiatan belajar mengajar menjadi lebih menarik dan

menyenangkan. Maka dari itu, di zaman ini dengan kemajuan dan semakin pesatnya teknologi dalam ranah pendidikan, guru perlu memilah dan memilih media pembelajaran yang tepat untuk siswa (Pelangi 2020:86). Hal ini penting untuk membantu siswa memahami materi yang diajarkan dengan lebih baik dan efektif. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran yang tepat seperti aplikasi Canva dapat membantu meningkatkan kualitas pembelajaran.

Menurut (Hadana, 2023), Aplikasi Canva merupakan aplikasi yang mengasyikkan untuk diaplikasikan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah. Aplikasi ini dapat digunakan dalam pembuatan media pada materi yang akan disampaikan, salah satunya materi Bahasa Indonesia. Dalam penelitian ini peneliti akan menyajikan media pembelajaran Canva untuk salah satu materi Bahasa Indonesia kelas IV semester genap ialah tentang Rima.

Terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi respon belajar peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar. Beberapa faktor tersebut antara lain adalah tidak tersedianya perangkat untuk menampilkan media pembelajaran seperti LCD Proyektor, kemampuan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran, jenis dan bentuk media pembelajaran yang digunakan, serta kesiapan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran menggunakan media

pembelajaran. Menurut Sugianto Mas (2008: 52) Unsur rima atas kemerduan bunyi adalah unsur yang bersama-sama dengan irama membentuk music dalam puisi. Oleh karena itu kedua unsur tersebut sering disebut sebagai unsur musikalitas. Rima dalam puisi Nampak sebagai perulangan bunyi yang berselang, baik dalam baris, maupun bait puisi. Secara umum rima dapat dilihat menurut letak dalam baris, letak dalam bait, serta arti bunyinya. Rima adalah pengulangan bunyi yang berselang, baik di dalam larik maupun pada akhir larik sajak yang berdekatan.

Seperti penelitian sebelumnya, penelitian (Afdhuluzzikri, 2022) menyatakan bahwa pengembangan media berbasis Canva dapat meningkatkan hasil belajar. Dalam penelitian ini peneliti menganalisis respon peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar pada siswa kelas IV di sekolah dasar. Analisis ini didasarkan pada landasan teoritis yang mengacu pada konsep pembelajaran yang efektif dan penggunaan media pembelajaran yang tepat. Peneliti mengambil data dengan menggunakan metode observasi, pembagian angket, dokumentasi dan wawancara untuk mendapatkan informasi yang akurat tentang respon peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran Canva dalam proses belajar.

Berdasarkan observasi oleh peneliti yang dilakukan di SDN

Sendangmulyo 02 Semarang, mengenai kurangnya pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Dalam observasi yang peneliti lakukan melihat bahwa guru di SDN tersebut tidak menggunakan media pembelajaran berbasis internet dan teknologi, maka dari itu respon siswa seperti merasa bosan dan tidak tertarik dengan pembelajaran, setiap kali membahas topik guru selalu memberikan tepuk fokus untuk siswanya, agar selalu fokus terhadap pembelajaran yang diberikan. Peneliti melakukan penelitian dengan menerapkan media pembelajaran Canva Interaktif pada mata pelajaran Bahasa Indonesia untuk siswa kelas IV di SDN Sendangmulyo 02 Semarang, untuk memberikan motivasi guru agar memanfaatkan media pembelajaran berbasis internet termasuk Canva. Dengan demikian, dalam artikel ini diharapkan akan bermanfaat dalam memotivasi semua guru khususnya dalam mengajarkan pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah dasar untuk melakukan inovasi dengan kreatif. Inovasi tersebut dapat dilakukan dengan menggunakan pembelajaran berbasis teknologi berupa media interaktif. Hal tersebut memiliki tujuan guna peserta didik tidak jemu dengan pembelajaran yang monoton.

Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar menjadi topik yang semakin relevan dalam dunia pendidikan. Terutama saat ini, di mana teknologi semakin canggih dan mudah diakses oleh

banyak orang. Namun, tidak semua penggunaan media pembelajaran mendapatkan respon yang positif dari peserta didik. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk menganalisis respon peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar pada siswa kelas IV di sekolah dasar. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang lebih jelas tentang respon peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan rekomendasi bagi para guru dan pengambil keputusan di bidang pendidikan untuk lebih efektif dalam memanfaatkan media pembelajaran dalam proses belajar. Aplikasi Canva ini diharapkan menjadi alternatif guru dalam membuat suatu media pembelajaran yang menarik pada mata pelajaran bahasa Indonesia materi Rima. Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti tertarik untuk meneliti permasalahan tersebut tentang bagaimana Analisis penggunaan media Canva Interaktif pada mata pelajaran Bahasa Indonesia untuk siswa kelas IV di SDN Sendangmulyo 02 Semarang.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini peneliti menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif. Menurut Sukmadinata (2012: 18) “penelitian deskriptif (descriptive research) digunakan untuk: Mendeskripsikan suatu keadaan atau fenomena-

fenomena apa adanya". pendekatan ini menginterpretasikan dan menjelaskan data yang diperoleh sesuai dengan situasi di lapangan, dan tidak dapat dicapai melalui metode statistika atau melalui cara-cara pengukuran kuantitatif. Sukmadinata (2017: 60) mengemukakan bahwa penelitian kualitatif ialah penelitian yang tertuju pada analisis dan deskripsi dari suatu peristiwa atau aktifitas individu maupun kelompok sosial secara nyata. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui analisis penggunaan media Canva Interaktif pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV di SDN Sendangmulyo 02 Semarang. Cara yang dilakukan pada penelitian ini yaitu menganalisis, mendeskripsikan, mencatat dan menginterpretasikan keadaan nyata dalam implementasi media Canva pada pembelajaran. Penelitian ini dilakukan pada semester genap tahun pelajaran 2022/2023 pada tanggal 13 Maret 2023 di SDN Sendangmulyo 02 Semarang. Sumber yang terdapat pada penelitian ini yaitu siswa kelas IV SDN Sendangmulyo 02 Semarang sebanyak 28 siswa. Data yang ada berupa perilaku dalam menganalisis media Canva pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi Rima.

Metode pengumpulan data yang di aplikasikan pada penelitian ini ialah metode observasi, wawancara, dokumentasi dan pembagian angket. Langkah pertama ialah observasi partisipatif. Menurut Hatyoko dkk (2020:156) berpendapat bahwa dalam observasi partisipatif, peneliti

melakukan pengamatan, mendengarkan, dan berpartisipasi dalam aktivitas yang sedang diteliti. Penelitian ini menerapkan Teknik observasi langsung, yaitu dengan pengamatan dan pencatatan yang dilaksanakan terhadap subjek yaitu siswa kelas IV SDN Sendangmulyo 02 Semarang pada saat peristiwa terjadi atau pada saat pembelajaran berlangsung. Ketika melakukan observasi, peneliti berada di kelas Bersama siswa kelas IV SDN Sendangmulyo 02 Semarang yang diteliti guna dapat melakukan pencatatan segera mungkin dan memakai alat bantu berupa kamera.

Wawancara adalah pengumpulan data melalui runtutan tanya jawab secara lisan yang dilakukan oleh pewawancara dan narasumber (Fathoni, 2011: 105). Dalam penelitian ini dilakukan wawancara dengan mewawancarai siswa kelas IV SDN Sendangmulyo 02 Semarang sebelum dan sesudah melakukan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajara Canva Interaktif. Wawancara yang peneliti lakukan direkam sesuai izin dari pihak yang bersangkutan atau siswa. Selain itu peneliti juga mencatat jawabab dalam sesi wawancara saat tanya jawab dengan narasumber yang berlangsung.

Adapun beberapa perilaku dalam kegiatan dokumentasi saat penelitian dilakukan dengan mengumpulkan foto, video dan hasil lembar kerja siswa saat proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan media Canva Interaktif. Dokumentasi menurut

Fathoni (2011: 105) ialah pemerolehan data secara langsung dari tempat yang dilakukan penelitian meliputi : buku, foto, peraturan, berkas dokumen, laporan kegiatan, jurnal, film dokumenter yang relevan dengan penelitian. Hal tersebut dilakukan guna mengumpulkan data melalui pencatatan tertulis.

Menurut Sugiono (2017: 142) angket atau kuisioner merupakan Teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk menjawab. Tipe pertanyaan dalam angket dibagi menjadi dua yaitu terbuka dan tertutup. Pertanyaan terbuka adalah pertanyaan yang mengharapkan responden untuk menuliskan jawabannya berbentuk uraian tentang sesuatu hal. Sebaliknya pertanyaan tertutup adalah pertanyaan yang mengharapkan singkat atau mengharapkan responden untuk memiliki salah satu alternatif jawaban dari setiap pertanyaan yang telah tersedia. Setiap angket pertanyaan angket yang mengharuskan jawaban berbentuk data nominal, ordinal, interval dan ratio, adldaa bentuk pertanyaan tertutup (Sugiono, 2017:143). Kuisioner atau angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis kuisioner atau angket tertutup, karena responden hanya tinggal memberikan tanda centang pada salah satu jawaban yang di anggap benar ya atau tidak. Instrument penelitian merupakan alat yang digunakan peneliti untuk

mengumpulkan data dalam penelitian ini menggunakan skala guttman.

Setelah data terkumpul, data akan dipilah dalam artian mengarahkan, membuang yang tidak perlu serta mengorganisasikannya. Dalam hal ini, data yang didapatkan dari hasil observasi, wawancara, dan pembagian angket sebelum dan sesudah kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Rima dengan menggunakan media pembelajaran Canva Interaktif akan dipilah. Kemudian data akan dikaji dan dipadankan dengan teori. Lalu, analisis data berlanjut dengan penarikan kesimpulan. Metode analisis yang digunakan dalam hal tersebut berupa analisis interaktif yang diutarakan oleh Miles dan Huberman (dalam Sutopo, 2016: 113) dengan mengumpulkan data, mereduksi data, menyajikan data dan menarik kesimpulan.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan observasi, wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi dalam pelaksanaannya. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi instrumen pengumpulan data berupa pedoman wawancara, pendoman obsevasi dan dokumentasi sesuai dengan yang peneliti butuhkan. Teknik keabsahan data menurut Ulfatin (2017:277) keabsahan data pada penelitian kualitatif dilakukan dengan menguji empat kriteria, yaitu: 1) kredibilitas (credibility), 2) keteralihan (transferbility), 3) ketergantungan (dependability), dan 4) kepastian (confirmability). Teknik analisis data

dilakukan dengan analisis data tematik yang dilakukan dengan cara mengidentifikasi dan menganalisis data yang sudah didapatkan dengan teknik pengumpulan data yang telah dilaksanakan.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

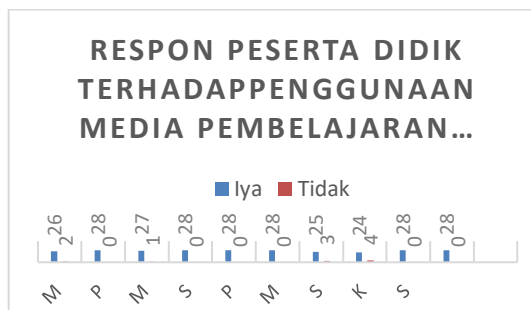
Penelitian yang telah dilaksanakan di SDN Sendangmuyo 02 Semarang 13 Maret 2023. Subjek penelitian yang diambil adalah peserta didik kelas IV sekolah dasar yang berjumlah 28 peserta didik dan 1 guru mata pelajaran Bahasa Indonesia materi Rima. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis terhadap respon peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran Canva Interaktif dalam proses belajar pada siswa kelas IV untuk pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Indonesia terutama materi Rima. Penggunaan media Canva ini dapat mengatasi pembelajaran yang monoton, membosankan dan peserta didik kurang berinteraksi dalam pembelajaran, dengan menggunakan media Canva dapat sebagai media interaktif, kondusif, efektif dan menyenangkan.

Pada penelitian ini peneliti menggunakan angket yang

disebarkan kepada peserta didik dan wawancara langsung dengan cara mengajukan sejumlah pertanyaan kemudian dijawab dengan terstruktur (tertutup dan bebas). Berdasarkan hasil dari observasi, peneliti melihat guru tidak pernah menggunakan media berupa internet salah satunya yaitu Canva. Peserta didik dalam pembelajaran sangat pasif dan terlihat sangat susah menangkap pembelajaran, karena guru dalam pembelajarannya tidak menggunakan media apapun untuk menjelaskannya. Peserta didik merasa kesulitan dalam menangkap pembelajaran yang dijelaskan oleh guru. Dalam pembelajaran peserta didik kurang tertarik dengan pembelajaran tersebut. Berdasarkan hasil dari wawancara kepada peserta didik, peserta didik merasa bosan dengan pembelajaran yang dilakukan, karena guru tidak menggunakan media dalam pembelajaran, guru tidak memberikan pembelajaran yang menyenangkan dalam menerangkan mata pelajaran Bahasa Indonesia materi Rima.

Salah satu unsur dalam pembelajaran berbasis teknologi ialah media pembelajaran. dalam perspektif pembelajaran, media merupakan bentuk penganatar informasi kepada peserta didik yang dilakukan oleh guru guna mencapai kegiatan pembelajaran yang lebih efektif (Nurrita, 2018, 172). Media yang memiliki basis teknologi menjadi salah satu bentuk yang sangat menarik dalam pembelajaran masa kini. Apabila media yang interaktif digunakan dalam pembelajaran

secara baik dan tepat maka dapat memberikan manfaat yang besar untuk guru dan peserta didik (Utomo & Yulianti, 2018, 27).



Gambar 1. Diagram Respon Peserta Didik Terhadap Penggunaan Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Pada Siswa Kelas IV

Berdasarkan hasil data angket kuisioner respon peserta didik terhadap penggunaan media Canva Interaktif pada table di atas dapat dikatakan bahwa hasil yang tertera menyatakan bahwa respon siswa kelas IV di SDN Sendangmulyo 02 dalam pembelajaran menggunakan Canva interaktif sangat berdampak positif. Pertanyaan nomor 1 menyatakan bahwa 26 siswa menjawab ya dan ada 2 siswa menjawab tidak. Pertanyaan nomor 2 menyatakan bahwa 28 siswa menjawab ya dan 0 siswa menjawab tidak. Pertanyaan nomor 3 menyatakan bahwa 27 siswa menjawab ya dan 1 siswa menjawab tidak. Pertanyaan nomor 4 menyatakan bahwa 28 siswa menjawab ya dan 0 siswa yang menjawab tidak. Pertanyaan nomor 5 menyatakan bahwa 28 siswa menjawab ya dan 0 siswa menjawab tidak. Pertanyaan nomor 6

menyatakan bahwa 28 siswa menjawab ya dan 0 siswa menjawab tidak. Pertanyaan nomor 7 menyatakan bahwa 25 siswa menjawab ya dan 3 siswa menjawab tidak. Pertanyaan nomor 8 menyatakan bahwa 24 siswa menjawab ya dan 4 siswa menjawab tidak. Pertanyaan nomor 9 menyatakan bahwa 28 siswa menjawab ya dan 0 siswa menjawab tidak. Pertanyaan nomor 10 menyatakan bahwa 28 siswa menjawab ya dan 0 siswa menjawab tidak.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik merespons penggunaan media pembelajaran secara positif. Mereka menganggap media pembelajaran sangat membantu dalam memahami materi yang diajarkan. Peserta didik juga menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran Canva Interaktif membuat pembelajaran menjadi lebih menarik, tidak monoton dan menyenangkan.

Penelitian ini juga mengidentifikasi beberapa faktor yang mempengaruhi respon peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran Canva Interaktif. Salah satu faktor penting adalah kemudahan penggunaan media. Peserta didik merasa bahwa media pembelajaran Canva yang mudah digunakan memudahkan mereka dalam memperoleh informasi dan memahami konsep yang diajarkan.

Kejelasan konten yang disampaikan juga menjadi faktor kunci dalam menentukan respons

peserta didik. Peserta didik merasa bahwa konten yang jelas dan terstruktur dalam media pembelajaran membantu mereka dalam memahami dan mengingat materi dengan lebih baik. Variasi media pembelajaran juga memainkan peran penting. Peserta didik merespons positif terhadap penggunaan berbagai jenis media, seperti gambar, video, audio dan cara penggunaan media canva interaktif antara guru dan peserta didik berinteraksi di Canva, karena hal tersebut memberikan variasi dalam pembelajaran dan membuat mereka tetap tertarik.

Media pembelajaran tentunya menjadi salah satu unsur yang penting dalam sebuah proses belajar mengajar. Guru dituntut mampu memanfaatkan media yang tepat dan sesuai dengan materi yang akan diajar kepada peserta didik. Pembelajaran dengan menggunakan media elektronik berbasis internet ini dilakukan oleh guru dengan langsung antar muka dengan peserta didik sehingga membuat peserta didik lebih aktif dan menanggapi isi materi dalam media tersebut.

Ketersediaan sumber daya yang memadai juga terbukti menjadi faktor penting dalam mempengaruhi respon peserta didik. Peserta didik merasa bahwa adanya sumber daya yang memadai, seperti perangkat multimedia dan akses internet, memperkaya pengalaman belajar mereka dan membantu mereka dalam mengakses informasi dengan lebih mudah.

Pembelajaran yang dilaksanakan dengan memanfaatkan aplikasi Canva sebagai acuan dalam pembuatan materi pembelajaran. dalam hal ini memajibkan peserta didik dan guru mampu beradaptasi dalam menciptakan dan menggunakan berbagai media pembelajaran yang ingin dikembangkan pada media Canva, sehingga respon peserta didik pada metode pembelajaran seperti ini pun cukup beragam.

Penelitian ini juga didukung oleh peneliti terdahulu yang dilakukan oleh Hadana dkk (2023) yang menyatakan bahwa aplikasi Canva efektif digunakan dalam pembelajaran terutama pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, karena dalam pembelajarannya berjalannya baik. Penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Afdhaluzzikri (2022) menyatakan bahwa media pembelajaran Bahasa Indonesia yang sudah dibuat efektif untuk digunakan setelah melakukan Langkah dari validasi ahli media dan ahli materi. Kemudian untuk respon dari peserta didik SDN terhadap pembelajaran menggunakan media pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis elektronik mendapatkan nilai persentase 92, 31% dengan kategori sangat layak.

Keunggulan penggunaan media canva yang multifungsi ini dapat membangun suasana pembelajaran yang menyenangkan. Menurut Elsa & Anwar (2021) Aplikasi Canva mempunyai dua fungsi pada proses pembelajaran yaitu fungsi suplemen dan substitusi. Fungsi suplemen aplikasi Canva ialah memudahkan guru dalam menciptakan media

pembelajaran. Dalam hal ini dapat terbukti bahwa dengan menggunakan media Canva dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan menarik untuk peserta didik. Memberikan respon baik untuk peserta didik yang mengikutinya, materi pembelajaran juga dapat diterima dengan baik oleh peserta didik. Tujuan dalam pembelajaran dapat tercapai sesuai dengan apa yang diharapkan oleh guru.

Peserta didik dapat memahami pembelajaran dengan baik setelah menggunakan media elektronik berbasis internet yaitu media Canva. Media Canva ini dapat digunakan untuk semua karakteristik peserta didik di kelas. Dalam penelitian ini dalam penggunaan media Canva ini sangat efisien digunakan dalam pembelajaran. Media Canva ini dapat membangkitkan minat peserta didik untuk lebih memperhatikan pembelajaran.

Penggunaan media Canva interaktif dalam sebuah pembelajaran memiliki kelemahan yaitu jika saat digunakan jaringan internetnya menghilang atau sedang ada masalah, hal ini dapat mengakibatkan pembelajaran menggunakan media Canva terganggu sehingga tidak dapat digunakan.

Meskipun demikian dengan menggunakan media Canva dalam pembelajaran Bahasa Indonesia terutama materi Rima menjadi sebuah jawaban sebagai jalan

keluar jika guru bingung menggunakan media apa untuk pembelajaran. Selain sangat mudah digunakan media Canva juga memiliki banyak sekali pilihan yang menarik dan banyak templet yang dapat digunakan. Dengan menggunakan media Canva juga memberikan pengalaman baru untuk guru dalam sebuah pembelajaran. Guru dapat berkreasi suka-suka sesuai dengan ketertarikan dan kemampuan guru dalam memberikan materi untuk guru. Media pembelajaran yang monoton dan membosankan pun dapat teratasi dengan menggunakan media Canva. Pembelajaran yang menyenangkan tentu akan meningkatkan keaktifan dan prestasi peserta didik.

D. Kesimpulan

Berdasarkan dari uraian pembahasan mengenai penggunaan media Canva Interaktif ini dapat disimpulkan bahwa penggunaan media Canva pada mata pelajaran Bahasa Indonesia terutama materi Rima SDN Sendangmulyo 02 Semarang berjalan dengan baik. Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar pada siswa kelas IV di sekolah dasar memberikan dampak positif terhadap respons peserta didik. Penggunaan media Canva memberikan kesan menyenangkan bagi peserta didik, peserta didik tertarik dan pembelajaran menjadi efektif kondusif dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan oleh guru. Aplikasi canva mempunyai dua

fungsi dalam pembelajaran, yaitu sebagai fungsi suplemen dan substitusi. Keunggulan media Canva yang multifungsi ini dapat membangun suasana pembelajaran yang menyenangkan untuk peserta didik. Oleh karena itu, disarankan kepada guru dan lembaga pendidikan untuk lebih mengintegrasikan media pembelajaran dalam strategi pembelajaran mereka guna meningkatkan keterlibatan dan pemahaman peserta didik. Penelitian lebih lanjut dapat dilakukan untuk mengeksplorasi penggunaan media pembelajaran secara lebih mendalam serta faktor-faktor lain yang dapat mempengaruhi respons peserta didik terhadap media pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Afdhaluzzikri, Muhammad. 2022. Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia kelas II Jenjang Sekolah Dasar Negeri Reusak Kabupaten Aceh Barat. 2022 Aceh. <https://doi.org/10.54066/jupendis-itb.v1i1.113>
- Bouato, Y., Lihawa, F., & Rusiyah, R. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Sparkol Videoscribe Yang Diintegrasikan Dengan Wondershare Filmora Pada Mata Pelajaran Geografi Materi Mitigasi Bencana Alam. Jambura Geo Education Journal, 1(2), 71–79. <https://doi.org/10.34312/igej.v1i2.7131>
- Elsa, E., & Anwar, K. "The Perception of Using Technology Canva Application as a Media for English Teacher Creating Media Virtual Teaching and English Learning in Loei Thailand". Journal of English Teaching, Literature, and Applied Linguistics, 5(1), Maret 2021, 62. <https://doi.org/10.30587/jetlal.v5i1.2253>
- Fakhrudin, and Farid Ahmadi. 2017. "Ibm Guru Sekolah Dasar Melalui Upaya Peningkatan Kualitas Guru Dengan 1 Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Pada Implementasi Kurikulum 2013." Jurnal Abdimas 21(2):103–10.
- Fathoni, A. Metodologi Penelitian dan Teknik Penyusunan Skripsi. Jakarta: Rineka Cipta, 2019, 105
- Garris Pelangi. 2020. "Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA," J. Sasindo Unpam, vol. 8, no. 2, hal. 1–18. <http://openjournal.unpam.ac.id/index.php/Sasindo/article/view/8354/5361>
- Hadana, Hana Silma dkk. Implementasi Media Canva pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Teks Negosiasi Kelas X SMA Negeri 11 Semarang. 2023. <https://ejournal.papanda.org/index.php/jipi/article/view/170/116>
- Haryoko, S. Bahartiar, & Arwandi F. Analisis data penelitian Kualitatif (Konsep, Teknik & Prosedur Analisis). Makasar: Badan penerbit UNM, 2020, 156.
- M. Sholeh, R. Y. Rachmawati, dan E. Susanti, "Penggunaan Aplikasi Canva Untuk Membuat Konten Gambar Pada Media Sosial Sebagai Upaya Mempromosikan Hasil Produk Ukm," SELAPARANG J.

- Pengabdi. Masy. Berkemajuan, vol. 4, no. 1, hal. 430, 2020, doi: 10.31764/jpmb.v4i1.2983. <https://doi.org/10.36456/pancasona.v2i1.6888>
- M. Sholeh, R. Y. Rachmawati, dan E. Susanti. (2020) "Penggunaan Aplikasi Canva Untuk Membuat Konten Gambar Pada Media Sosial Sebagai Upaya Mempromosikan Hasil Produk Ukm," SELAPARANG J. Pengabdi. Masy. Berkemajuan, vol. 4, no. 1, hal. 430. 10.31764/jpmb.v4i1.2983
- Mansyur, Umar. 2016. "Inovasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Melalui Pendekatan Proses." Retorika: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya 9(2):158–63.
- Nurrita, T. (2018). "Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa". MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah, 3(1), Juni 2018, 171–187. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Samsiyah, N. 2016. Pembelajaran Bahasa Indonesia Di SD Kelas Tinggi (pp. 11– 14). CV. AE Media Grafika.
- Sugianto Mas, Aan 2008. Kajian Prosa Fiksi dan Drama, Kuningan: Unoversitas Kuningan.
- Sugiyono. (2017). Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif dan R&D. Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto. 2010. Prosedur Penelitian. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2012. Metode Penelitian Pendidikan. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sulistiani, S., Suminto, S., & Suningsih, A. (2021). Pembelajaran Daring dengan Intervensi Video Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid 19. JURNAL E-DuMath, 7(1), 27–34.
- Sutopo, H. Penelitian Kualitatif: Dasar Teori dan Terapannya dalam Penelitian. Universitas Sebelas Maret, 2016, 113.
- Ulfatin, N. 2015. Metode Penelitian Kualitatif di Bidang Pendidikan. Malang: Media Nusa Creative
- Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional
- Utomo, A. P., & Yulianti, U. "Pengembangan Media Interaktif Menyunting Karangan Bermuatan Nilai-Nilai Karakter Berbasis Tik pada Mata Kuliah Umum Bahasa Indonesia". Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia, 6(2), April 2018, 48– 55. <https://doi.org/10.15294/ipbsi.v6i2.16521>