Lingua Franca
Jurnal Bahasa dan Sastra

Efektivitas Video Pembelajaran Canva untuk Mengidentifikasi Unsur Intrinsik Teks Cerpen di Sekolah Menengah Pertama

The Effectiveness of Canva's Learning Videos to Identify the Intrinsic Elements of Short Stories at Junior High School

Dewi Wahyu Utami[1], Ifa Chairin Ananda[2], Nanda Yogi Zaliarisma[3], Riana Suprihatiningsih[4], Chafit Ulya[5]
[12345]Universitas Sebelas Maret; Surakarta; Indonesia
[*1]E-mail: dewiwahyuutami73@student.uns.ac.id
[2]E-mail: ifachairin@student.uns.ac.id
[3]E-mail: nandayogizaliarisma@student.uns.ac.id
[4]E-mail: riyananingsih.5@student.uns.ac.id
[5]E-mail: chafit@staff.uns.ac.id

Abstrak

Media pembelajaran merupakan alat bantu yang diperlukan oleh guru dalam menunjang dan mendukung kegiatan belajar mengajar di sekolah. Penelitian ini bertujuan untuk membuktikan keefektifan video pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Canva dalam mengidentifikasi unsur pembangun karya sastra teks cerpen di SMP Negeri 1 Baturetno. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian deskriptif kuantitatif dan teknik pengambilan data dengan menggunakan pengisian angket oleh siswa. Dari penelitian ini diperoleh hasil bahwa media pembelajaran yang digunakan pada kompetensi dasar cerpen di SMP Negeri 1 Baturetno sebelum menggunakan video pembelajaran Canva adalah Google Meet dan voice note Whatsapp. Dari kedua media pembelajaran tersebut siswa lebih menyukai aplikasi Google Meet untuk kegiatan belajar mengajar. Hal ini terlihat dari 76,7% siswa lebih paham dengan materi yang diajarkan dan sebanyak 81,4 % siswa lebih aktif ketika guru mengajar menggunakan Google Meet. Setelah menggunakan video pembelajaran Canva sebanyak 93,1% siswa menyatakan bahwa media pembelajaran tersebut menyenangkan, tidak ada kendala yang berarti dalam penggunaanya, dan video pembelajaran tersebut layak digunakan untuk pembelajaran selanjutnya. Dengan demikian, dapat ditarik kesimpulan bahwa video pembelajaran Canva efektif digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kompetensi dasar Cerpen di SMP Negeri 1 Baturetno.

Kata Kunci; Bahasa Indonesia, Canva, Cerpen, dan Media Pembelajaran

Vol. 1, No. 2 (2022)
DOI; https://doi.org/10.37680/linguafranca.v1i2.1673

Abstract

Learning media is a tool needed by teachers in supporting and supporting teaching and learning activities in schools. This study aims to prove the effectiveness of learning videos using the Canva application in identifying the building blocks of short stories at SMP Negeri 1 Baturetno. The research method used is a descriptive quantitative research method and data collection techniques using questionnaires by students. From this study, it was found that the learning media used in the basic competencies of short stories at SMP Negeri 1 Baturetno before using Canva's learning videos were Google Meet and Whatsapp voice notes. Of the two learning media, students prefer the Google Meet application for teaching and learning activities. This can be seen in 76.7% of students having more understanding of the material being taught and as many as 81.4% of students being more active when teachers teach using Google Meet. After using Canva's learning video, 93.1% of students stated that the learning media was fun, there were no significant obstacles in its use, and the learning video was suitable for further learning. Thus, it can be concluded that Canva's learning videos are effectively used in learning Indonesian basic short stories competence at SMP Negeri 1 Baturetno.

Keywords; Indonesian Language, Canva, Short Stories, and Learning Media

© 2022 by the authors. Submitted for possible open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License (CC BY NC) license (https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

PENDAHULUAN

Kridalaksana dan Kentjono memberi definisi bahwa bahasa merupakan sistem lambang bunyi yang arbitrer yang digunakan oleh para anggota kelompok sosial untuk bekerjasama, berkomunikasi, dan mengidentifikasi diri (Resmini, 2010). Dalam pendidikan, bahasa diajarkan pada kegiatan belajar mengajar, salah satunya bahasa Indonesia. Bahasa Indonesia merupakan pelajaran wajib dan selalu hadir dalam jenjang pendidikan, baik itu SD (Sekolah Dasar), SMP (Sekolah Menengah Pertama), SMA (Sekolah Menengah Atas), maupun Perguruan Tinggi. Atmazaki mengungkap bahwa mapel Bahasa Indonesia memiliki tujuan agar peserta didik mampu melakukan komunikasi dengan efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku; bersikap bangga dan menghargai terhadap bahasa persatuan dan bahasa negara (bahasa Indonesia); menggunakan bahasa Indonesia guna meningkatkan intelektualitas dan kematangan emosional maupun sosial; memanfaatkan suatu karya sastra sebagai hal yang dapat digunakan untuk meningkatkan budi pekerti, wawasan, serta pengetahuan dan kemampuan berbahasa; juga agar dapat menghargai serta membanggakan sastra Indonesia sebagai khazanah budaya dan intelektual Indonesia (Ummul Khair, 2018).

Pelajaran bahasa Indonesia menjadi hal yang penting karena memiliki peran yang besar untuk dunia pendidikan. Untuk menunjang hal itu, pengajaran bahasa Indonesia yang dilakukan di sekolah perlu didukung dan difasilitasi, salah satunya adalah dengan menggunakan media pembelajaran. Arsyad mengungkap bahwa media merupakan alat-alat,

mencakup elektronis, grafis, photografis yang digunakan untuk memproses, menangkap, serta menyusun kembali informasi baik visual maupun verbal (Hasan, 2021). Sardiman mengatakan bahwa media tersebut secara harfiah dapat diartikan sebagai perantara (Hasan, 2021). Dalam kaitannya dengan belajar, media dapat diartikan sebagai alat atau perantara yang digunakan di dalam proses belajar mengajar dan biasa disebut sebagai media pembelajaran. Hal ini seperti yang dijelaskan oleh Musfiqon bahwa media pembelajaran menjadi media yang menjembatani (perantara) antara guru dan peserta didik dalam proses belajar, yaitu memahami materi pembelajaran (Hasan, 2021). Winkel (2009) menjelaskan bahwa media pembelajaran merupakan sarana yang dapat digunakan oleh guru atau pengajar guna mencapai tujuan instruksional (Kristanto, 2016).

Pengertian mengenai media pembelajaran juga dikemukakan oleh Newby, Stepich, Lehman, & Russel (2000) yang menyatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat membantu menyampaikan pesan untuk mencapai tujuan pembelajaran (Kristanto, 2016). Media pembelajaran ini mencakup berbagai alat-alat fisik. Gagne & Briggs (1979) mengungkap bahwa media pembelajaran meliputi alat-alat fisik seperti kaset, video, *tape recorder*, foto, gambar, grafik, slide, buku, komputer, dan televisi. Rossie & Breidle juga menambahkan macam-macam media pembelajaran seperti buku, koran, majalah, radio, dan lain-lain di mana hal tersebut berguna untuk mencapai tujuan pembelajaran (Kristanto, 2016). Dari pendapat-pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang berupa alat-alat fisik dan dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau materi oleh guru kepada siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar berfungsi agar pesan dapat tersampaikan secara lebih terstandar; menghindari perbedaan penafsiran; meningkatkan kejelasan dan kemenarikan pembelajaran; meningkatkan pembelajaran yang interaktif; menghemat tenaga dan waktu; meningkatkan kualitas hasil belajar; praktis karena dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja; meningkatkan sikap positif peserta didik; meningkatkan produktivitas guru (Kristanto, 2016). Media pembelajaran juga dapat mendorong rasa tanggung jawab peserta didik dalam mengatur pembelajaran secara mandiri beserta mengambil perspektif jangka panjang mengenai pembelajaran (Hasan, 2021). Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran sangatlah penting karena dapat menunjang proses belajar, termasuk mempermudah interaksi, mempermudah penyampaian pesan, dan memberikan efisiensi bagi guru maupun siswa dalam belajar.

Gerlach & Ely mengungkapkan tiga ciri-ciri media pembelajaran, antara lain (1) ciri fiksatif, di mana media memiliki kemampuan merekam, melestarikan, menyimpan, dan merekonstruksi suatu objek; (2) ciri manipulatif, di mana sebuah objek dapat ditransformasi untuk memudahkan pemahaman; dan (3) ciri distributif yang memungkinkan transportasi

objek melalui ruang dan disajikan dengan stimulus pengalaman yang relatif sama terkait dengan objek tersebut (Hasan, 2021). Dalam proses belajar mengajar, terdapat beberapa jenis penggolongan media yang digolongkan berdasarkan unsur suara, visual, dan gerak. Bretz (1971) mengidentifikasi jenis-jenis media berdasarkan ketiga unsur tersebut dan mengelompokkannya menjadi delapan bagian, yaitu media audio, cetak, visual diam, visual gerak, audio semi gerak, semi gerak, audio visual, dan audio visual gerak. Selain itu, Arsyad (2006) juga mengemukakan pengklasifikasiannya terhadap media pembelajaran, seperti benda nyata; bahan-bahan yang tidak diproyeksikan (papan tulis, bagan, dll); rekaman audio; gambar diam yang diproyeksikan (slide, OHT, dll); gambar bergerak yang diproyeksikan (rekaman video, film, dll); dan gabungan media (pita video; microfilm dengan pita audio, dll) (Hasan, 2021).

Dewasa ini, perubahan yang paradigmatis sudah banyak ditemukan, terutama di abad 21 yang identik dengan revolusi industri 4.0. Terdapat enam tren yang kini banyak melanda, khususnya di abad 21, di antaranya (1) pesatnya perkembangan revolusi digital di dunia pendidikan; (2) adanya perkembangan yang pesat dalam berbagai aspek, yaitu teknologi informatika, komunikasi, dan transportasi yang menandai peristiwa globalisasi di mana semakin memperkuat integrasi antara belahan dunia; (3) pendaratan dunia yang disebabkan oleh korporasi; (4) perubahan dunia yang sangat cepat; (5) muncul dan berkembangnya komunitas baru, termasuk masyarakat pengetahuan, jaringan, dan informasi; serta (6) tuntutan kreativitas dan inovasi yang semakin kencang sebagai modal untuk menghadapi persaingan (Siregar et al., 2020).

Dunia pendidikan saat ini tidak dapat lepas dari pengaruh teknologi informasi karena pendidikan dituntut untuk menyesuaikan perkembangan yang ada. Oleh karena itu, diperlukan teknologi informasi dan sistem informasi untuk meningkatkan kinerja pendidikan di mana hal itu dijadikan sebagai senjata utama dan bukan sarana pendukung saja sehingga mampu bersaing dalam dunia global (Budiman, 2017). Guru Bahasa Indonesia di SMP Negeri 1 Baturetno dalam mengajar kompetensi dasar cerpen menggunakan media pembelajaran Google Meet. Google Meet dipilih karena media ini bisa diikuti banyak peserta jadi tidak terbatas hanya beberapa orang saja sehingga ketika daring tidak hanya satu kelas saja yang dapat bergabung melainkan guru dapat mengajar beberapa kelas secara bersamaan.

Kelebihan Google Meet adalah terjadi interaksi antara guru dan siswa. Meskipun interaksi tersebut terbatas hanya pada satu atau dua anak saja, tapi sudah cukup baik dibandingkan pembelajaran secara *asynchronous*. Selain itu, pengoperasian Google Meet cukup mudah dan penjadwalannya juga mudah. Guru tinggal mengikuti jadwal yang sudah dibuat sebelumnya sehingga setiap sebelum pembelajaran sudah ada peringatan bahwa akan ada kegiatan belajar mengajar melalui Google Meet dengan siswa-siswa. Dipandang dari

kualitas visual maupun audionya, Google Meet juga dinilai tidak kalah dengan Zoom Clouds Meeting atau media rapat online yang lain.

Meskipun demikian, masih terdapat beberapa kendala yang dialami oleh guru dan siswa. Sebagian besar siswa mengeluhkan terkait sinyal yang kurang bagus. Kemudian, guru juga merasa kesulitan untuk menyampaikan unsur pembangun cerpen yang terdiri dari tema, latar, alur, penokohan, sudut pandang, dan amanat. Hal itu menjadi sulit karena dalam memahamkan siswa harus ada contoh pada setiap unsur tersebut. Ketika guru tidak berhadapan langsung dengan siswa dan hanya sebatas bertemu di Google Meet, guru merasa bahwa ketercapaian atau penerimaan materi yang disampaikan guru terhadap siswa sangat minim. Guru masih kesulitan ketika menyentuh materi yang memerlukan contoh konkrit ketika pembelajaran daring sehingga guru perlu mengulang penjelasan terkait materi unsur pembangun karya sastra dalam cerpen. Dengan demikian, video pembelajaran Canva dapat digunakan sebagai solusi terkait kendala tersebut. Video Canva merupakan media pembelajaran audio visual. Dalam proses pembelajaran, media audio visual dapat menumbuhkan motivasi belajar dan materi akan tersampaikan secara lebih jelas (Gabriela, 2021).

Dari latar belakang tersebut, rumusan masalah penelitian ini sebagai berikut: (1) Bagaimana efektifitas penggunaan Google Meet dan voice note Whatsapp dalam pembelajaran Bahasa Indonesia KD Cerpen di SMP Negeri 1 Baturetno dan (2) Bagaimana penggunaan video pembelajaran Canva dalam pembelajaran Bahasa Indonesia KD Cerpen di SMP Negeri 1 Baturetno. Berdasarkan masalah yang telah dirumuskan, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media pembelajaran berupa video Canva pada materi cerpen di SMP Negeri 1 Baturetno.

Sejauh yang telah diamati, penelitian terhadap penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SMP Negeri 1 Baturetno pada masa pandemi belum ditemukan. Namun, penelitian serupa telah dilakukan oleh Alfian et al (2022) mengenai penggunaan aplikasi Canva untuk membuat presentasi di bidang ekonomi dengan menambahkan audio visual berupa video penjelasan materi oleh presentator dan penelitian dilakukan di SMA Negeri 5 Makassar. Selanjutnya, penelitian lain dilakukan oleh Garis Pelangi (2020). Dalam penelitian tersebut ditekankan pada pemanfaatan Canva sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia di SMA/MA. Peneliti mengambil contoh materi menulis puisi dan pembuatan iklan. Namun, peneliti hanya mencantumkan sedikit pembahasan terkait materi ini dan lebih banyak menjelaskan tentang cara menggunakan canva. Dari kedua penelitian tersebut belum diteliti mengenai keefektifan video Canva dalam pembelajaran cerpen. Oleh karena itu, dalam penelitian ini akan dibahas lebih dalam terkait keefektifan video pembelajaran berbasis Canva untuk menjelaskan materi unsur intrinsik teks cerpen.

Vol. 1, No. 2 (2022)
DOI; https://doi.org/10.37680/linguafranca.v1i2.1673

Penelitian dilakukan dengan menggunakan metode deskriptif kuantitatif. Sugiyono menjelaskan bahwa penelitian deskriptif merupakan penelitian yang digunakan untuk mengetahui nilai variabel mandiri, baik satu atau lebih tanpa melakukan perbandingan atau menghubungkan dengan variabel lainnya (Jayusman & Shavab, 2020). Sementara itu, Arikunto menyatakan bahwa pendekatan kuantitatif adalah pendekatan yang menggunakan angka, mulai dari pengumpulan data, penafsiran terhadap data tersebut, serta penampilan dari hasilnya (Jayusman & Shavab, 2020). Pengumpulan data primer dilakukan dengan menyebarkan angket secara online kepada siswa kelas IX SMP Negeri 1 Baturetno. Data diperoleh dengan mengisi pertanyaan-pertanyaan pada Google Form yang dibagikan kepada seluruh peserta didik IX SMP Negeri 1 Baturetno. Selanjutnya, mendeskripsikan data yang telah terkumpul dan telah dianalisis. Peneliti mengumpulkan data yang telah diperoleh melalui Google Form dengan mengacu pada persentase masing-masing pertanyaan yang telah tersedia. Data dari masing-masing pertanyaan tersebut dijabarkan satu per satu untuk mengetahui preferensi siswa terhadap media pembelajaran, khususnya Canva. Selanjutnya, dari penjabaran data untuk setiap pertanyaan tersebut dilakukan penarikan kesimpulan yang digunakan sebagai hasil penelitian.

Penelitian dilakukan dengan langkah-langkah kerja sebagai berikut.

PEMBAHASAN

Video Pembelajaran Canva untuk Pembelajaran Bahasa Indonesia

Canva merupakan suatu program online yang di dalamnya terdapat berbagai macam fitur, yaitu poster, pamflet, bulletin, brosur, slide presentasi, spanduk, dan lain-lain (Sony Junaedi, 2021). Ketersedian fitur-fitur di dalam Canva dapat digunakan di dalam pendidikan sehingga aplikasi tersebut dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Platform ini di juga dapat menunjang pembelajaran di karena fitur-fiturnya untuk dunia pendidikan dan dibutuhkan di dalam kelas. Melansir dari web Canva, media ini dapat mengembangkan kreativitas serta keterampilan yang kolaboratif, membantu pengguna dalam membuat pembelajaran visual dan komunikasi sehingga menjadi lebih efektif menyenangkan (Purba & Harahap, 2022). Pengembangan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran disebabkan oleh beberapa alasan, yaitu (1) adanya arahan bagi peserta didik untuk menguasai keterampilan era 4.0 melalui teknologi dan internet; (2) kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan karena guru memiliki pedoman dalam mencapai tujuan pembelajaran melalui penjelasan materi

yang sistematis; dan (3) materi pembelajaran dapat dipahami dan dianalisis siswa dengan mudah dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar (Nurrita, 2018).

Dalam pembelajaran bahasa Indonesia banyak sekali hal-hal yang dapat diaplikasikan melalui teknologi, khususnya aplikasi Canva. Mengambil contoh dalam pembelajaran sastra berbentuk cerpen, dengan menggunakan video Canva siswa akan lebih termotivasi dalam belajar karena materi yang disajikan memanfaatkan literasi visual Canva dengan menggunakan berbagai pilihan gambar, warna, suasana, simbol-simbol, dan hal lainnya melalui desain yang ada di dalam aplikasi tersebut. Canva juga menyediakan berbagai template video yang dapat digunakan untuk memudahkan pengguna dalam mendesain, seperti opening, intro, terima kasih, closing, pendidikan, Indonesia, dan lain sebagainya. Dengan pengembangan dan penjabaran pada penelitian ini, diharapkan mampu memberi manfaat yang baik terkait dengan aplikasi Canva sebagai aplikasi yang sudah tidak asing bagi masyarakat dan bagaimana pemanfaatannya sebagai media pembelajaran.

Efektivitas Media Pembelajaran Sebelum Menggunakan Canva pada KD Cerpen di SMP Negeri 1 Baturetno;

Kegiatan belajar mengajar selama pandemi dilaksanakan di rumah melalui pembelajaran daring atau jarak jauh sesuai dengan Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 Tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran Covid-19. Dalam pembelajaran daring, interaksi antara guru dan siswa terjadi melalui teknologi internet (Nusantari et al., 2020). Pada dasarnya, prosess pembelajaran ketika pembelajaran jarak jauh tidak jauh berbeda dengan pembelajaran di ruang kelas (Bahasa et al., 2021). Guru tetap lebih banyak menjelaskan agar siswa paham dengan materi. Oleh karena itu, di SMP Negeri 1 Baturetno, khususnya dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia KD 3.5 dan 4.5, guru menggunakan media pembelajaran berupa Google Meet dan *Voice Note* Whatsapp.

Data efektivitas penggunaan media pembelajaran pada KD Cerpen (KD 3.5 dan 4.5) dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia ini diperoleh melalui angket yang diisi oleh siswa yang berasal dari Kelas IX SMP Negeri 1 Baturetno. Dalam angket ini terdapat beberapa pertanyaan mengenai media pembelajaran Google Meet dan *voice note* Whatsapp karena memang hanya dua media tersebut yang sering digunakan oleh guru dalam kegiatan belajar mengajar. Berikut penjelasan mengenai masing-masing pertanyaan di dalam angket:

1. Tingkat pemahaman antara menggunakan Google Meet dengan *voice note* Whatsapp

   Dari data yang telah diperoleh, sebanyak 33 siswa (76.7%) siswa lebih paham dijelaskan menggunakan Google Meet, sedangkan 10 siswa lainnya (23.3%) lebih paham menggunakan *voice note* Whatsapp. Dapat disimpulkan bahwa media Google Meet lebih efektif digunakan untuk menyampaikan materi karena sebesar 76.7% siswa lebih paham apabila menggunakan media tersebut.

2. Alasan menyukai media Google Meet atau *voice note* Whatsapp

   Melalui angket diperoleh data sebanyak 33 siswa memilih Google Meet dengan berbagai alasan, diantaranya memudahkan interaksi antara guru dan siswa; lebih efektif untuk menanyakan secara langsung materi yang belum dipahami; lebih jelas dan lebih mudah dimengerti; lebih fleksibel; dapat menampilkan gambar dan materi yang disampaikan; lebih efektif untuk pembelajaran jarak jauh; dan bahkan karena alasan suka terhadap media tersebut. Selain itu, sebanyak 10 siswa memilih voice note Whatsapp karena dapat diputar kembali apabila tidak mencatat; lebih irit kuota; dapat disimpan; tidak memakan waktu untuk prepare dan hanya mendengar saja, serta lebih mudah dipahami.

3. Media yang lebih mendorong keaktifan siswa di kelas

   Menurut data yang telah diperoleh, sebanyak 35 siswa (81.4%) menyatakan Google Meet dapat mendorong pembelajaran menjadi lebih aktif, sedangkan 8 siswa lainnya (18.6%) menyatakan bahwa *voice note* Whatsapp yang lebih mendorong keaktifan di dalam kelas. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa Google Meet lebih efektif digunakan untuk mendorong keaktifan siswa di dalam KBM.

4. Kendala yang kerap dihadapi ketika pembelajaran menggunakan Google Meet

   Pada pertanyaan keempat ini diberikan beberapa opsi, yaitu sinyal, perangkat tidak mendukung, dan lainnya (dapat diisi permasalahan lain). Dari data yang didapatkan, sebanyak 28 siswa (65.3%) menyatakan permasalahan sinyal; 9 siswa (20.9%) menyatakan perangkat tidak mendukung; dan permasalahan lainnya, seperti resolusi kamera, instruksi guru yang kurang jelas, krisis kuota karena karena bantuan kala itu masih kurang lancar, waktu, dan perangkat mudah panas, yang masing-masing diisi oleh 1 siswa (2.3%); serta sebanyak 1 (2.3%) siswa menyatakan tidak memiliki kendala. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa sinyal masih menjadi masalah utama dalam pembelajaran jarak jauh menggunakan media Google Meet.

Berdasarkan data yang diperoleh, dapat dilihat bahwa media pembelajaran yang lebih efektif digunakan dalam KD Cerpen adalah Google Meet. Hal serupa juga pernah dilakukan melalui penelitian berkaitan dengan pemanfaatan Google Meet sebagai media pembelajaran. Misalnya, penelitian yang dilakukan oleh Yuliana, (2022) di mana hasil penelitian menunjukkan bahwa Google Meet efektif digunakan sebagai media pembelajaran selama pandemi covid-19. Selain itu, berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Juniartini & Rasna, (2020) diketahui bahwa Google Meet sangat berpengaruh. Penggunaan Google Meet sebagai media pembelajaran ternyata juga efektif digunakan di dalam pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya KD 3.5 dan 4.5. Hal tersebut dapat diketahui berdasarkan perolehan data yang dilakukan oleh peneliti. Sebagian besar siswa menjadikan Google Meet sebagai

preferensi media pembelajaran dibandingkan dengan Voice Note Whatsapp. Hal ini dikarenakan sebagian besar siswa dapat lebih memahami materi pembelajaran dan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Namun, tidak dapat dipungkiri bahwa dalam pembelajaran daring terdapat berbagai kendala. Banyak siswa yang mengeluhkan pembelajaran daring belum bisa maksimal karena terkendala sinyal dan kuota internet (Achmad et al., 2021). Di sisi lain, perangkat pembelajaran baik laptop maupun telepon genggam atau gawai tidak dimiliki oleh sebagian siswa, dalam keterbatasan yang ada biasanya gawai yang mereka gunakan untuk mengikuti pembelajaran daring adalah milik orang tua atau kakak (Asmuni, 2020).

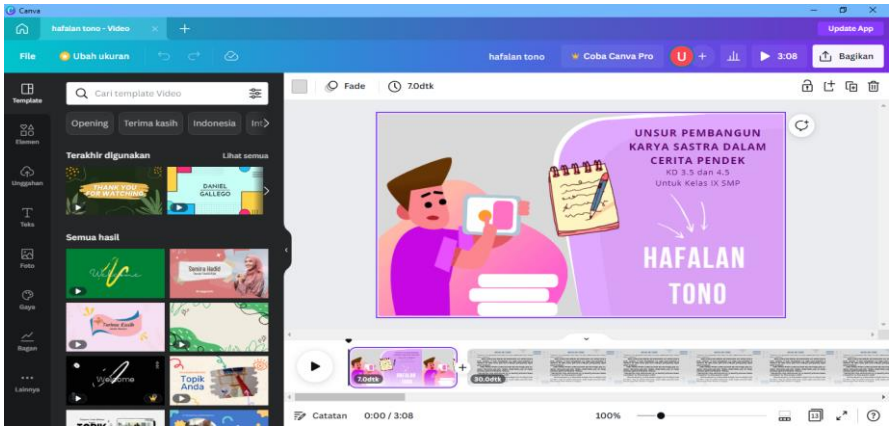
Efektivitas Video Pembelajaran Canva sebagai Alternatif Media Pembelajaran KD Cerpen di SMP Negeri 1 Baturetno;

Google Meet memang menjadi media yang lebih diminati dibandingkan dengan *voice note* Whatsapp pada pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya KD 3.5 dan 4.5 di kelas IX SMP Negeri 1 Baturetno. Namun, meskipun peserta didik merasakan keefektifan dari penggunaan Google Meet, masih terdapat kendala yang menyebabkan pembelajaran kurang maksimal. Melalui wawancara, guru Bahasa Indonesia SMP Negeri 1 Batureno mengatakan bahwa masih terdapat kesulitan dalam mengajarkan bagian-bagian di dalam cerpen, khususnya unsur intrinsik karena harus menyertakan bukti-bukti yang jelas. Pada pembelajaran daring seperti ini, peningkatan proses pembelajaran termasuk kegiatan mengajar dapat dibantu dengan kecanggihan teknologi yang pada kenyataannya telah berkontribusi banyak dalam pengembangan pendidikan (Saputra & Saddhono, 2021). Dengan alasan tersebut, maka dilakukan pemberian alternatif media pembelajaran menggunakan video pembelajaran. Video pembelajaran merupakan media audio visual yang dapat memperkaya lingkungan belajar, memelihara eksplorasi, eksperimen dan penemuan, dan mendorong siswa untuk mengembangkan pembicaraan serta mengungkapkan pikiran mereka (Alfian et al., 2022). Penggunaan audio visual dapat mendorong siswa untuk mengomunikasikan pikirannya, mempertahankan daya eksplorasi, dan memperkaya lingkungan belajar (Alfian et al., 2022).

Video pembelajaran dibuat dengan aplikasi Canva. Pemilihan Canva sebagai media pembuatan video karena kelebihannya yang menyediakan berbagai macam *template* menarik sehingga memudahkan pengguna untuk membuat desain, tinggal menyesuaikan keinginan, pemilihan warna, tulisan, gambar, dan lain sebagainya (Garris Pelangi, 2020). Canva merupakan *platform* edit yang menyediakan berbagai fitur dan juga pilihan *template* yang dapat digunakan secara gratis maupun berbayar. Dengan media canva ini, dibuatlah video pembelajaran yang berisi contoh cerpen dan juga penjelasan mengenai unsur-unsur cerpen. Pemilihan media video Canva sebagai alternatif media pembelajaran KD 3.5 dan 4.5 ini dirasa

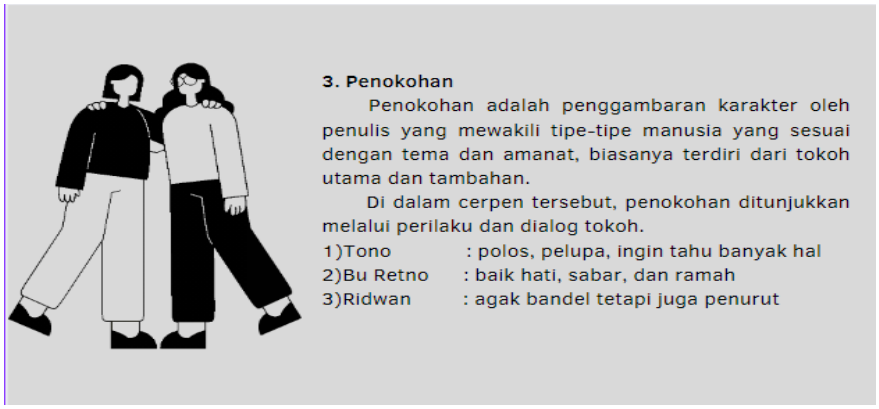
Vol. 1, No. 2 (2022)
DOI; https://doi.org/10.37680/linguafranca.v1i2.1673

lebih menarik karena berwarna dan lebih variatif sehingga dapat meningkatkan semangat belajar. Selain itu, video Canva tersebut dapat diputar secara berulang apabila siswa belum memahami materi yang disampaikan.



Gambar 1. Tampilan awal video pembelajaran

Materi pembelajaran KD 3.5 dan 4.5 yang disajikan melalui video Canva adalah unsur intrinsik cerpen. Unsur intrinsik tersebut dijelaskan secara padat agar lebih mudah dipahami oleh siswa. Selain itu, juga untuk menyesuaikan dengan durasi maksimal setiap slidenya, yaitu sekitar tiga puluh detik. Unsur intrinsik yang dijelaskan di dalam video Canva meliputi tema, tokoh dan penokohan, alur, latar, sudut pandang, dan amanat. Pada bagian awal video, akan diberikan sebuah cerpen yang dapat dibaca oleh peserta didik. Kemudian, cerpen tersebut dijadikan sebagai contoh bacaan yang akan dianalisis unsur intrinsiknya di slide setelahnya. Analisis unsur intrinsik tersebut sekaligus dijadikan contoh bagi peserta didik. Hal ini dikarenakan menggunakan contoh secara langsung dapat mempermudah pemahaman.



Gambar 2. Pengertian tiap unsur intrinsik beserta analisisnya yang dilengkapi gambar ilustrasi

Efektivitas video Canva sebagai alternatif media pembelajaran KD 3.5 dan 4.5 diketahui melalui wawancara dengan guru Bahasa Indonesia dan angket yang dibagikan kepada siswa SMP Negeri 1 Baturetno. Melalui wawancara dengan guru, video Canva dinilai efektif karena dengan media pembelajaran berupa video yang tersusun dari beberapa slide

sehingga dapat mempermudah pemahaman siswa terhadap unsur-unsur pembangun cerpen dan kepraktisan video Canva mudah diikuti oleh siswa. Selain itu, berdasarkan angket yang dibagikan kepada siswa kelas IX SMP Negeri 1 Baturetno, diperoleh data mengenai kesan menggunakan media Canva dimana sebanyak 58,6% menyatakan menyenangkan; 34,5% siswa menyatakan sangat menyenangkan; dan 6,9% menyatakan kurang menyenangkan. Dari data tersebut dapat diketahui bahwa Canva menjadi media yang menyenangkan untuk digunakan sebagai media pembelajaran, khususnya pada KD 3.5 dan 4.5.

Selanjutnya, terkait dengan menarik tidaknya video Canva, dapat diketahui melalui data di mana sebanyak 100% siswa menyatakan bahwa Canva menjadi media yang menarik. Hal ini disebabkan oleh berbagai alasan, di antaranya mudah dipahami; tersedia *template* yang beragam sehingga cocok untuk digunakan sebagai media pembelajaran; dapat dilihat secara berulang; dapat diputar kapan saja dan di mana saja; kualitas video yang bagus; banyaknya ilustrasi; dapat menjelaskan secara rinci; lebih inovatif sehingga siswa tidak bosan; serta lebih seru. Dilihat dari tingkat pemahaman pun, sebanyak 65.5% siswa menyatakan paham; 27,6% siswa menyatakan sangat paham; dan 6,9% sisanya menyatakan kurang paham. Dari sana dapat disimpulkan bahwa video Canva dapat mempermudah pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan.

Selain itu, video Canva juga minim kendala sehingga cocok jika digunakan sebagai media pembelajaran. Hal ini dikarenakan sebanyak 93,1% siswa menyatakan tidak memiliki kendala ketika menggunakan media tersebut. Namun, 6,9% lainnya menyatakan bahwa durasi setiap slide di dalam video terlalu cepat. Minimnya kendala yang ada membuat video Canva menjadi media yang sesuai, tetapi juga perlu diperbaiki, khususnya untuk durasi dalam slidenya agar lebih maksimal. Siswa juga lebih menyukai video Canva sebagai media pembelajaran dibandingkan dengan Google Meet dan *voice note* Whatsapp yang telah mereka gunakan sebelumnya. Terbukti sebanyak 93,1% memilih Canva, dan 6,9% sisanya memilih Google Meet. Alasannya beragam, seperti lebih menarik; tidak membosankan; lebih mudah dipahami; gambar jelas dan tidak buram; efisien; dapat diputar berkali-kali; dan memuat ilustrasi.

Pemahaman siswa terhadap materi pun lebih mudah dijangkau dengan menggunakan video Canva dibandingkan Google Meet maupun *voice note* Whatsapp. Sebanyak 86,2% siswa memilih Canva dan sisanya memilih Google Meet serta voice note Whatsapp yang masing-masing sebanyak 6,9%. Selain itu, ketepatan materi KD 3.5 menggunakan media Canva juga sudah sangat baik dan sesuai melihat sebanyak 100% siswa menyetujui hal tersebut. Sebanyak 93,1% siswa juga menyetujui apabila media Canva ini digunakan pada pembelajaran berikutnya. Selain itu, apabila dinilai mulai dari angka satu sampai tiga, media Canva termasuk

sangat baik karena sebanyak 82,8% siswa memberikan nilai 3 dan 17,2% sisanya memberikan nilai 2.

Dari penjelasan masing-masing pertanyaan di dalam angket di atas dapat diketahui bahwa video Canva efektif digunakan sebagai media pembelajaran, khususnya mata pelajaran Bahasa Indonesia KD 3.5 dan 4.5. Sama halnya dengan penelitian yang dilakukan oleh Garis Pelangi (2020) di mana Canva dapat dimanfaatkan di dalam dunia pendidikan karena dapat membantu guru dan peserta didik dalam melakukan aktivitas pembelajaran yang berbasis keterampilan, teknologi, atau keterampilan melalui fitur-fitur yang disediakan. Selain itu, (Purba & Harahap, 2022) melalui penelitiannya terhadap penggunaan Canva di dalam pembelajaran Matematika menjelaskan bahwa Canva juga dapat menarik minat guru maupun peserta didik sehingga lebih mudah memahami materi yang disampaikan serta memunculkan respon positif terhadap hal tersebut dan juga memberikan manfaat bagi mereka. Oleh karena itu, media pembelajaran berbasis Canva layak dijadikan sebagai media pembelajaran di lingkungan pendidikan, tidak bukan hanya terbatas untuk satu mata pelajaran saja, tetapi dapat digunakan di mata pelajaran yang lain.

Berdasarkan perolehan data yang telah dijelaskan di atas bahwa Canva menjadi media yang menyenangkan karena sebagian besar responden menyatakan hal tersebut. Selain itu, seluruh responden menyatakan bahwa video Canva menjadi media yang menarik dan materi yang disajikan juga sudah tepat. Video Canva ini juga mempermudah pemahaman, terlihat dari perolehan data di mana sebagian besar responden menyatakan hal itu, bahkan lebih efektif dibandingkan dengan Google Meet maupun voice note Whatsapp. Minimnya kendala dalam menggunakan video Canva ini juga menjadi hal yang membuat responden menyukai media pembelajaran ini sehingga menyetujui apabila digunakan sebagai media di pelajaran selanjutnya.

Dengan demikian, penjabaran di atas menunjukkan bahwa media pembelajaran video Canva memiliki efektivitas yang baik. Hampir seluruh responden memberikan respon positif terhadap video Canva melalui pertanyaan yang disediakan di dalam angket. Bentuk respon positif tersebut disajikan dalam bentuk persentase, yang dapat diartikan secara berurutan sebagai (1) pernyataan kesenangan terhadap video Canva; (2) pernyataan kemenarikan dan ketertarikan akan penggunaan video Canva sebagai media pembelajaran dengan alasan kemudahan memahami, dapat diputar secara berulang, inovatif; resolusi video yang tinggi; pemberian materi tersaji dengan jelas, praktis karena dapat diputar kapan saja dan di mana saja, dan lain-lain; (3) pernyataan kemudahan pemahaman terhadap materi yang disampaikan melalui video Canva; (4) pernyataan terkait dengan minimnya kendala yang ada di dalam video Canva sehingga cocok jika digunakan sebagai media pembelajaran; (5) preferensi Canva sebagai media pembelajaran dibandingkan dengan Google Meet dan *voice*

note Whatsapp; (6) pernyataan ketepatan materi yang disajikan di dalam video Canva; dan (7) pernyataan persetujuan terkait dengan penggunaan media Canva sebagai media di dalam pembelajaran selanjutnya. Dengan demikian, video Canva sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia khususnya KD 3.5 dan 4.5 ini terbukti efektif. Media itu juga tepat digunakan sebagai alternatif media di dalam pengajaran KD tersebut.

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran berbasis Canva efektif digunakan untuk pembelajaran Bahasa Indonesia tingkat SMP pada KD 3.5 dan 4.5 yaitu tentang mengidentifikasi unsur intrinsik teks cerpen. Dibandingkan dengan Google Meeting dan Voice Note Whatsapp yang biasa digunakan guru untuk menjelaskan materi, siswa lebih memilih media pembelajaran berupa video dari aplikasi Canva. Siswa lebih senang dengan video pembelajaran berbasis Canva karena pemberian ilustrasi yang memudahkan siswa untuk memahami materi, video dapat diputar berulang kapan saja dan di mana saja sehingga siswa lebih mudah untuk mengingat dan memperdalam materi, template yang menarik dengan berbagai kombinasi warna yang padu membuat siswa tidak bosan ketika belajar, kualitas video yang bagus, dan kepraktisan akses media ini membuat siswa lebih tertarik menggunakan video pembelajaran dari Canva. Dengan demikian, video pembelajaran berbasis Canva layak digunakan dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia di SMP Negeri 1 Baturetno.

BIBLIOGRAFI

Achmad, Z., Kusumaningsih, D., Sukarno, S., & Astuti, A. P. (2021). Persepsi Siswa Terhadap Pembelajaran Teks Anekdot Secara Daring. *BAHTERA : Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, *20*(1), 15–30. https://doi.org/10.21009/bahtera.201.02

Alfian, A. N., Putra, M. Y., Arifin, R. W., Barokah, A., Safei, A., & Julian, N. (2022). Pemanfaatan Media Pembelajaran Audio Visual berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat UBJ*, *5*(1), 75–84. https://doi.org/10.31599/jabdimas.v5i1.986

Asmuni, A. (2020). Problematika Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19 dan Solusi Pemecahannya. *Jurnal Paedagogy*, *7*(4), 281. https://doi.org/10.33394/jp.v7i4.2941

Bahasa, J., Pengajarannya Terakreditasi Sinta, dan, Keputusan Dirjend Penguatan Riset dan Pengembangan, berdasarkan, Artikel TiNDAk TUTUr peNGAsUH DALAM keGiATAN peMBeLAJArAN JArAk JAUH Di sekOLAH DAsAr, I., AserTiF prasetyawan Aji sugiharto, Anal., Giri Aditama, M., Kunci, K., Pengasuh, B., & Tutur, T. (2021). *Alamat korespondensi Lingua XVIII (1) (2022) LINGUA*. *21*. http://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/lingua

Budiman, H. (2017). Peran Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Pendidikan. *Al-Tazkiyah: Jurnal Pendidikan Islam*, *8*(1), 31. https://doi.org/10.24042/atjpi.v8i1.2095

Gabriela, N. D. P. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Terhadap

Peningkatan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, *2*(1), 104–113. https://ummaspul.e-journal.id/MGR/article/download/1750/574

Garris Pelangi. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA. *Jurnal Sasindo Unpam*, *8*(2), 1–18. http://www.openjournal.unpam.ac.id/index.php/Sasindo/article/view/8354

Hasan, M. M. D. H. K. T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group* (Issue Mei).

Jayusman, I., & Shavab, O. A. K. (2020). Aktivitas Belajar Mahasiswa Dengan Menggunakan Media Pembelajaran Learning Management System (Lms) Berbasis Edmodo Dalam Pembelajaran Sejarah. *Jurnal Artefak*, *7*(1), 13. https://doi.org/10.25157/ja.v7i1.3180

Juniarti, N., & Rasna, I. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Google Meet Dalam Keterampilan Menyimak Dan Berbicara Untuk Pembelajaran Bahasa Pada Masa Pandemi Covid-19 1 Nme. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Bahasa Indonesia*, *9*(2), 133–141.

Kristanto, A. (2016). *Media Pembelajaran*. 10.

Nusantari, S. S., Sumarwati, S., & Anindyarini, A. (2020). Pembelajaran Bahasa Indonesia Secara Online Pada Masa Pandemi Covid-19 Di Sma Islam Terpadu Nur Hidayah Sukoharjo. *Basastra: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, *8*(2), 206. https://doi.org/10.20961/basastra.v8i2.45312

Purba, Y. A., & Harahap, A. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Matematika Di SMPN 1 NA IX-X Aek Kota Batu. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, *6*(2), 1325–1334. https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i2.1335

Resmini, N. (2010). Hakikat dan Fungsi Bahasa Indonesia. *Jurnal UPI*, 1–44.

Saputra, A. D., & Saddhono, K. (2021). Pembelajaran Bahasa Indonesia menggunakan Microsoft Office Team 365 untuk SMA di masa pandemi. *Lingua*, *18*(1), 16–26. https://doi.org/10.30957/lingua.v18i1.669.berdekatan

Siregar, N., Sahirah, R., & Harahap, A. A. (2020). Konsep Kampus Merdeka Belajar di Era Revolusi Industri 4.0. *Fitrah: Journal of Islamic Education*, *1*(1), 141–157. https://doi.org/10.53802/fitrah.v1i1.13

Ummul Khair, 2018. (2018). Pembelajaran Bahasa Indonesia dan Sastra (BASASTRA) di SD dan MI. *AR-RIAYAH: Jurnal Pendidikan Dasar*, *2*(1), 81.

Yuliana, D. (2022). Efektivitas Penggunaan Google Meet Sebagai Media Pembelajaran Daring Selama Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, *5*(April), 8–19.