

Implementasi Canva dalam Pembelajaran Bahasa Inggris di Sekolah Menengah Atas Sungai Kakap Kubu Raya

Dian Shinta Sari^{1✉}, Desi Sri Astuti², Suparjan³

(1,2) IKIP PGRI Pontianak

(3) Universitas Tanjungpura, Pontianak

✉ Corresponding author
(dianshintasari@gmail.com)

Abstrak

Latar belakang penelitian ini adalah terkait dengan pesatnya kemajuan teknologi khususnya dalam konteks pendidikan. Dalam perkembangan teknologi pendidikan, media yang interaktif dan bervariasi seperti Canva menjadi relevan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menjelaskan bagaimana Canva digunakan dalam pembelajaran bahasa Inggris. Metode penelitian yang diterapkan adalah deskriptif kualitatif, dimana pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dokumentasi, dan penyebaran kuesioner. Subyek penelitian ini adalah siswa kelas XI SMAN Sungai Kakap Kabupaten Kubu Raya. Analisis data menggunakan pendekatan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Temuan penelitian menunjukkan bahwa penerapan Canva dalam pembelajaran bahasa Inggris di kelas XI SMAN Sungai Kakap Kabupaten Kubu Raya berlangsung menarik, interaktif, dan menumbuhkan keterlibatan aktif siswa dan guru sehingga menghasilkan lingkungan belajar yang kondusif. Kesimpulannya, penerapan Canva dalam pembelajaran bahasa Inggris mendapat respon positif dari siswa dan dinilai berhasil mendukung proses pembelajaran.

Kata Kunci: Implementasi, Canva, Pembelajaran, Respon Siswa.

Abstract

The background of this research is related to the rapid progress of technology, especially in the educational context. In the development of educational technology, interactive and varied media such as Canva have become relevant. The purpose of this research is to explain how Canva is used in English learning. The research method applied is descriptive qualitative, where data collection is carried out through observation, interviews, documentation, and distributing questionnaires. The subjects of this research were class XI students at SMAN Sungai Kakap, Kubu Raya Regency. Data analysis uses a data reduction approach, data presentation, and drawing conclusions. Research findings show that the application of Canva in English language learning in class XI at SMAN Sungai Kakap, Kubu Raya Regency, is engaging, interactive, and fosters active involvement of both students and teachers, resulting in a conducive learning environment. In conclusion, the application of Canva in English learning received a positive response from students and was considered successful in supporting the learning process.

Keyword: *Implementation, Canva, Learning, Students' Responses*

PENDAHULUAN

Kemajuan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) dalam perkembangan zaman, menuntut tenaga pendidik yaitu guru harus bisa berinovasi dalam pembelajaran guna mendukung serta penyesuaian kemajuan teknologi untuk meningkatkan mutu dalam pendidikan. Budiman (2017) menyatakan bahwa di masa mendatang, untuk meningkatkan efisiensi pendidikan, diperlukan adopsi sistem informasi dan teknologi berita yang bukan hanya sebagai alat tambahan, melainkan sebagai komponen esensial dalam mendorong kemajuan pendidikan secara global. Langkah ini memungkinkan institusi pendidikan untuk berkompetisi secara efektif di tingkat internasional. Oleh sebab itu, bisa dikatakan bahwa perkembangan dan kemajuan teknologi dalam bidang pendidikan dapat di mulai dari kelas dengan segala proses pembelajaran yang terjadi disana.

Pada dasarnya proses pembelajaran yang terjadi di kelas merupakan proses komunikasi berupa rangkaian pesan yang disampaikan melalui alat atau media tertentu yang disampaikan oleh sumber pesan untuk penerima pesan. Proses komunikasi ini bentuknya pesan yang isinya berupa didikan atau ajaran yang termaktub di dalam kurikulum. Sumber pesan tersebut adalah guru atau tenaga pendidik, salurannya

merupakan media pendidikan, dan penerima pesan adalah murid atau peserta didik. Hal ini sejalan dengan yang disampaikan oleh Sadiman (2006) bahwa pembelajaran dapat dijelaskan sebagai serangkaian komponen yang berhubungan satu sama lain untuk mencapai tujuan pembelajaran. Komponen-komponen ini mencakup target pembelajaran, pengajar, murid, materi pembelajaran, peralatan, metode pengajaran, sumber daya, dan penilaian pembelajaran. Agar tujuan pembelajaran dapat tercapai, salah satu unsur mempunyai peran yang penting adalah media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru. Gagne dan Briggs dalam Surani & Hamidah (2020), media pembelajaran adalah sarana yang digunakan untuk menyajikan konten pembelajaran dengan tujuan memotivasi peserta didik untuk terlibat dalam proses belajar, yang sering disebut sebagai alat bantu pembelajaran. Arti media dalam bahasa latin adalah *medium* berarti pengantar atau perantara. Menurut Arsyad (2016), media adalah alat yang berfungsi sebagai perantara atau penghubung antara sumber informasi dan penerima informasi disebut sebagai perantara atau penghubung komunikasi. Menurut Shittu dkk. (2011), media adalah segala jenis alat atau platform yang dapat digunakan untuk mengkomunikasikan pesan atau informasi secara khusus.

Ada banyak teori tentang definisi media pembelajaran, salah satunya adalah Ramli (2012) yang menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan elemen integral dalam proses belajar mengajar karena penggunaannya memiliki kemampuan untuk memengaruhi hasil belajar siswa. Pendapat dari Wulandari & Mudinillah (2022) juga menguatkan bahwa media pembelajaran merupakan alat yang sangat penting dalam mencapai keberhasilan dalam proses belajar mengajar di dalam ruang kelas. Dari pernyataan tersebut bisa dikatakan bahwa media pembelajaran merupakan wadah untuk menyampaikan informasi kepada penerima, sehingga aktivitas pembelajaran dapat terarah dengan efektif dan efisien sehingga terciptalah kondisi lingkungan belajar yang dapat memfasilitasi dan memudahkan siswa untuk memahami materi pelajaran dan membangun minat belajar peserta didik agar dapat belajar secara kondusif.

Berdasarkan hal tersebut guru semakin sadar akan pentingnya media dalam proses pembelajaran. Apalagi saat ini perkembangan teknologi yang sudah pesat menuntut para guru untuk menggunakan media yang bervariasi. Iskandar (2019) menyatakan bahwa para guru harus mempertimbangkan dengan serius penggunaan teknologi dalam pengembangan materi pembelajaran. Oleh sebab itu, media pembelajaran yang berkaitan dengan teknologi harus mendapat perhatian dari para guru karena perkembangan teknologi itu sendiri berkaitan dengan penggunaan media pembelajaran yang bervariasi selama proses pembelajaran di dalam kelas.

Realitas yang terjadi di lapangan, ada beberapa kendala atau masalah yang terjadi pada saat pembelajaran sedang berlangsung seperti siswa kurang fokus saat guru menerangkan di kelas karena media yang digunakan kurang menarik, pembelajaran yang dilakukan guru hanya berfokus pada buku teks atau Lembar Kerja Siswa (LKS), guru kurang mengembangkan penggunaan media yang bervariasi. Seperti yang dikatakan oleh Hakim (2017) bahwa para guru sering kali tidak menyadari seberapa pentingnya merencanakan materi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Mereka juga seringkali tidak memanfaatkan secara optimal materi pembelajaran dalam merancang perangkat pembelajaran dan aplikasi pembelajaran. Tantangan lain yang dihadapi adalah kesulitan dalam menyusun materi pembelajaran yang valid dan keterbatasan akses terhadap teknologi informasi dan komunikasi (TIK) di sekolah, serta keterbatasan dalam pemanfaatan teknologi tersebut karena kurangnya kemampuan guru. Sebetulnya berbagai macam persoalan tadi dapat diatasi dengan berbagai media teknologi yang saat ini sudah bermunculan dan banyak ragamnya. Tentu saja kemajuan teknologi ini dapat mendorong keterbaruan pembelajaran yang terjadi di kelas. Aplikasi Canva merupakan bentuk inovasi teknologi yang dapat menunjang media pembelajaran untuk meningkatkan keaktifan serta keterampilan guru dan siswa di kelas.

Aplikasi Canva merupakan media pembelajaran yang saat ini menjadi salah satu hasil dari kemajuan teknologi. Menurut Resmini dkk (2021) Canva adalah salah satu media yang hadir ditengah dunia teknologi pendidikan saat ini. Canva itu sendiri merupakan aplikasi program desain secara online yang menyediakan berbagai macam fitur atau template desain yang dapat pakai untuk membuat media pembelajaran. Canva merupakan salah aplikasi yang banyak digemari kalangan guru untuk dimanfaatkan dalam membuat media pembelajaran. Lalu menurut Wulandari & Mudinillah (2022), ada berbagai macam fitur template menarik yang bisa dimanfaatkan dalam pembuatan media pembelajaran. Canva juga bisa dikembangkan dalam mendesain media pembelajaran yang sangat kreatif sehingga media pembelajaran yang dibuat oleh pendidik lebih komunikatif dan visualisasi dapat menarik perhatian peserta didik.

Canva merupakan aplikasi yang banyak digunakan oleh guru dalam membuat media pembelajaran. Menurut Wulandari & Mudinillah (2022), Canva adalah sebuah platform online untuk desain yang menyediakan berbagai macam jenis desain grafis seperti infografis, presentasi, resume, pamflet, dan poster. Sejalan dengan penelitian Tanjung & Faiza (2019), Canva dapat membantu dan memudahkan pendidik dalam mendesain media pembelajaran serta mempermudah pelaksanaan kegiatan proses belajar mengajar yang berbasis teknologi, keterampilan, dan kreativitas. Hal ini karena Canva mampu menarik perhatian dan minat peserta didik dengan menyajikan media pembelajaran dan materi pembelajaran yang menarik.

Ada salah satu SMAN di Sungai Kakap Kabupaten Kubu Raya yang sudah mengimplementasikan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran yang digunakan oleh guru. Berdasarkan wawancara dengan salah satu guru di sekolah tersebut mengatakan bahwa mereka menggunakan aplikasi Canva sudah sejak tahun lalu karena berhadapan dengan era pandemi yang mengharuskan para guru melakukan inovasi dalam pembelajaran agar dapat membangun suasana belajar yang menarik dan efektif bagi siswa. Penggunaan aplikasi Canva itu sendiri dianggap praktis karena di dalam aplikasi Canva terdapat fitur-fitur dan templete yang menarik sehingga hal ini dapat meningkatkan motivasi dan kreativitas siswa apalagi perkembangan zaman saat ini, teknologi di rasa sangat bagi generasi sekarang.

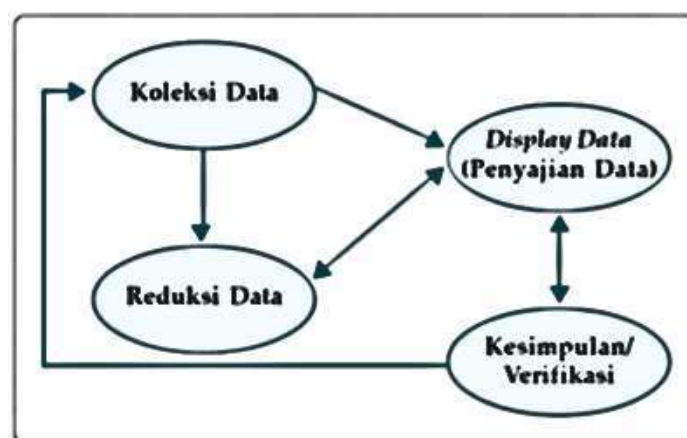
Berdasarkan hal yang disampaikan diatas, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan bagaimana implementasi Canva dalam pelajaran bahasa Inggris di kelas.

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini, metode yang digunakan adalah metode deskriptif. Menurut Cipta (1999), penelitian deskriptif merupakan metode penelitian yang bertujuan untuk menyelidiki suatu situasi, fenomena, atau kondisi khusus. Tujuan utamanya adalah untuk memberikan deskripsi yang mendalam tentang hal tersebut. Setelah penelitian dilakukan, hasilnya kemudian disajikan dalam bentuk laporan yang detail. Adapun penggunaan metode deskriptif dalam penelitian ini yaitu untuk menganalisa bagaimana implementasi Canva dalam pembelajaran Bahasa Inggris dan bagaimana respon siswa terhadap penggunaan Canva pada proses belajar mengajar di kelas.

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas X di salah satu Sekolah Menengah Atas (SMA) kabupaten Kubu Raya. Untuk mengumpulkan data, peneliti menggunakan tehnik komunikasi langsung (wawancara), observasi serta dokumentasi. Wawancara dilakukan untuk menggali lebih dalam lagi bagaimana implementasi Canva dalam pembelajaran Bahasa Inggris dan bagaimana respon siswa terhadap penggunaan Canva pada proses belajar mengajar di kelas. Sedangkan observasi digunakan untuk memperoleh data dari guru dan siswa dengan mengamati implementasi penggunaan Canva pada pembelajaran Bahasa Inggris serta perilaku siswa pada saat proses belajar di kelas ketika pelajaran Bahasa Inggris berlangsung. Yang terakhir dokumentasi untuk dokumentasi yang memuat dokumen yang ada di sekolah berupa Silabus, Rencana Pembelajaran, dan rekaman video pada saat proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan Canva.

Teknik yang digunakan untuk menganalisa data adalah analisis interaktif Miles and Huberman dalam Miles dkk. (2014) yaitu data *reducing*, data *display*, dan verifikasi atau penarikan kesimpulan. Data *Reducing* Peneliti memilih data penting yang telah dikumpulkan. Kemudian, peneliti mengkategorikan data yang berkaitan dengan bagaimana implementasi Canva dalam pembelajaran Bahasa Inggris di kelas XI Sekolah Menengah Atas di wilayah Sungai Kakap Kabupaten Kubu Raya. Data tersebut didapat dari observasi dan wawancara. Dalam hal ini peneliti membuat abstraksi data. Data *displayed* ditampilkan dengan gaya naratif. sehingga data dapat tersusun secara runut dan terperinci, hal ini untuk memudahkan peneliti untuk menentukan tahap berikutnya. Bagian terakhir dari menganalisa data adalah menarik kesimpulan dan Verifikasi. Setelah melalui proses reduksi data dan kemudian disajikan, maka langkah berikutnya, peneliti menarik kesimpulan dengan didukung bukti yang kuat pada saat mengumpulkan data. Berikut Langkah-langkah analisis data Miles dan Huberman



Gambar 1.1. Metode Analisis Data

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti di lapangan, ada tiga tahapan yang dilakukan oleh guru saat pembelajaran Bahasa Inggris melalui media Canva. Yang pertama yaitu kegiatan pendahuluan, pada tahap ini guru memberi salam kepada siswa, mengabsensi siswa satu persatu dan memberikan apersepsi kepada siswa. Untuk kegiatan inti, guru memaparkan materi Bahasa Inggris dengan menggunakan media pembelajaran yaitu aplikasi Canva. Dan terakhir yaitu, kegiatan penutup, guru meminta siswa untuk menyampaikan penadapatnya terkait materi dan aplikasi Canva dan diakhiri dengan doa.

Ada beberapa tahapan pelaksanaan pembelajaran Bahasa Inggris melalui media pembelajaran yang menggunakan aplikasi Canva, yaitu kegiatan pendahuluan, kegiatan inti yang didalamnya terdapat kegiatan mengamati, menanya, menyimpulkan informasi, mengasosiasi dan mengkomunikasikan. Adapun rincian implementasi Canva dalam pembelajaran Bahasa Inggris, sebagai berikut:

Kegiatan Pendahuluan

Hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti di kelas pada kegiatan pendahuluan, guru memberikan salam kepada siswa dan meminta siswa berdoa bersama sebelum pelajaran di mulai dengan di pimpin oleh ketua kelas. Setelah itu, guru mengabsensi siswa satu persatu dengan memanggil nama siswa. Guru juga memastikan dan mengondisikan agar para siswa siap dalam belajar. Selanjutnya guru bertanya kepada siswa tentang materi sebelumnya untuk membangun interaksi antara guru dan siswa. memberikan apersepsi dengan menunjukkan gambar salah satu daerah wisata melalui PPT di aplikasi Canva dan memberikan pertanyaan terkait materi yang akan dipelajari dengan mengaitkan pengalaman siswa yang berhubungan dengan materi yang nanti dipelajari. Setelah itu, guru meminta siswa untuk menceritakan pengalaman mereka saat mengunjungi tempat wisata dalam Bahasa Inggris. Guru membantu siswa dengan memperkenalkan kosakata baru yang berkaitan dengan tempat wisata tersebut. Selain itu, guru juga memotivasi siswa agar tidak takut salah dan percaya diri saat berbicara dalam Bahasa Inggris. Setelah itu, guru menyampaikan KD, tujuan pembelajaran dan tentang materi yang akan dipelajari kepada siswa.

Kegiatan inti

a. Pertemuan 1:

Berdasarkan pengamatan peneliti, pada kegiatan inti guru menerapkan pendekatan saintifik dengan kombinasi *Project Based Learning* dalam pembelajaran Bahasa Inggris menggunakan media pembelajaran aplikasi Canva. Pada pertemuan pertama ini, guru memutar video dan meminta siswa untuk menonton video yang berkaitan dengan materi yang dipelajari saat itu, yaitu materi *recount text*. Sambil menonton video, guru menjelaskan hal-hal yang terkait dengan materi *recount text*, seperti struktur text, fungsi sosial, dan unsur kebahasaan. Setelah menonton video, ada kegiatan tanya jawab antara guru dan siswa terkait video pembelajaran tadi seperti, *could you please provide a summary of the video?, what are the typical structures found in the text?, what does the orientation part of the content entail? Have you had any memorable experiences? What type of experience was it? When and where did it occur?, can you describe the story behind your experience?, dan have you ever documented your personal experiences in a diary or on social media?.* Para siswa menjawab pertanyaan dari guru dengan antusias. Selanjutnya, guru menjelaskan tentang *recount text* secara keseluruhan dan menampilkan contoh-contoh *recount text* kepada siswa. Kemudian, guru meminta siswa untuk bertanya mengenai materi *recount text* yang belum dikuasai siswa.

Setelah itu, guru meminta siswa menuliskan sebuah text personal di aplikasi Canva. Pada bagian ini, peserta di bagi menjadi beberapa kelompok. Setiap kelompok terdiri dari 3 orang siswa, dimana masing-masing kelompok membuat tulisan *recount text* dengan tema *unforgettable experience* dan mendesainnya di media Canva. Guru juga menginfokan kepada siswa batas waktu pengerjaan proyek. Selama mengikuti kegiatan tersebut, peneliti melihat semua siswa di dalam kelompok terlibat aktif dalam proyek tersebut. Ada yang membuat konsep dan menulis text personal, ada yang membuat desain pada media Canva. Sehingga tiap-tiap anggota kelompok mempunyai tugasnya masing-masing. Selama siswa mengerjakan proyek atau tugas yang diberikan, guru memonitor dan berkeliling mendatangi semua kelompok-kelompok siswa sambil menanyakan masalah atau kendala yang ditemui siswa saat membuat proyek tersebut. Masalah atau kendala yang dihadapi siswa saat membuat proyek tersebut berdasarkan pengamatan peneliti, pada umumnya terkait kosakata siswa yang terbatas dan menulis *recount text* dengan struktur yang benar. Setiap kelompok yang didatangi guru melaporkan sudah sejauh mana perkembangan proyek atau tugas yang sedang dikerjakan.

b. Pertemuan 2:

Pada pertemuan yang kedua ini, guru meminta semua kelompok untuk mempresentasikan hasil kerja membuat teks personal pada media Canva. Pada saat salah satu kelompok mempresentasikan hasil kerjanya, kelompok lain menyimak, mengajukan pertanyaan serta memberikan tanggapan terhadap hasil proyek temannya yang telah dipresentasikan. Dari kegiatan tersebut, siswa mendapatkan evaluasi terhadap hasil karya yang sudah di buat siswa. Guru juga terlibat aktif dalam memberikan saran dan masukan untuk perbaikan proyek yang dikerjakan siswa.

Kegiatan Penutup

Pada bagian ini, guru dan siswa bersama-sama menyusun kesimpulan tentang hal-hal yang perlu diperhatikan dalam menulis text personal. Kemudian guru dan siswa merefleksikan pengalaman kegiatan belajar dengan mengajukan pertanyaan kepada siswa tentang bagaimana tanggapan siswa terkait materi, metode serta media yang digunakan selama pembelajaran berlangsung. Selanjutnya, guru menyampaikan informasi terkait materi yang akan dipelajari selanjutnya dan siswa diminta untuk mempelajari atau mencari informasi yang berhubungan dengan materi berikutnya. Kemudian guru menutup pertemuan dengan memberikan salam.

Berdasarkan hasil temuan peneliti melalui pengamatan, menunjukkan bahwa guru pada saat masuk kelas mengucapkan salam, berdoa dan mengkondisikan agar siswa siap untuk belajar. Selanjutnya, guru melakukan apersepsi sekaligus memaparkan tujuan pembelajaran dengan menjelaskan materi apa saja yang akan didiskusikan pada hari ini.

Pada saat memasuki kegiatan inti seperti yang dijelaskan dalam permendikbud 81 A tahun 2013 bahwa kegiatan inti adalah serangkaian langkah pembelajaran yang bertujuan untuk mencapai tujuan tertentu dengan melibatkan interaksi, inspirasi, kesenangan, tantangan, dan motivasi bagi peserta didik. Tujuannya adalah untuk mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam pencarian informasi, serta memberikan ruang bagi mereka untuk mengeksplorasi kreativitas, inisiatif, dan kemandirian sesuai dengan minat, bakat, serta perkembangan fisik dan psikologis mereka. Proses pembelajaran ini meliputi langkah-langkah observasi, tanya jawab, eksplorasi informasi atau percobaan, analisis, serta komunikasi. Berdasarkan peraturan tersebut yang membagi kegiatan inti menjadi lima bagian yaitu, kegiatan mengamati, kegiatan menanya dan menalar, kegiatan mengasosiasi dan kegiatan mengkomunikasikan, maka rincian kegiatannya sebagai berikut:

1. Kegiatan mengamati

Pada kegiatan mengamati ini, siswa diminta untuk menonton video melalui aplikasi Canva. Kegiatan ini merupakan proses kegiatan belajar mengajar yang mempunyai kebermaknaan yang tinggi bagi siswa karena siswa dituntun untuk menemukan fakta dengan mengamati. Pada kegiatan mengamati ini, siswa seringkali mengalami kebingungan saat memaknai apa saja yang mesti diamati. Dalam hal ini guru harus memberikan pengarahan dan bimbingan kepada siswa terkait video yang diamati.

2. Kegiatan Menanya

Pada kegiatan menanya, guru memberikan kesempatan siswa untuk bertanya setelah menjelaskan materi dengan metode ceramah. Pada kegiatan ini, siswa dapat bertanya terkait materi yang kurang jelas atau kurang paham. Dari hasil observasi peneliti, materi yang dipaparkan oleh guru sangat detail dan jelas serta mudah dipahami sehingga jarang ada siswa yang bertanya, namun pada saat guru bertanya terkait materi yang diajarkan siswa mampu menjawab dengan benar. Pada penelitian Abdika dkk. (2019), metode tanya jawab berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar siswa.

3. Kegiatan Mengumpulkan Informasi

Pada kegiatan mengumpulkan informasi, guru meminta siswa untuk menulis *recount text* melalui aplikasi Canva secara berkelompok. Kegiatan ini membuat siswa antusias dan termotivasi dalam mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru. Hal ini terlihat bagaimana siswa berkolaborasi dengan teman sekelompoknya. Suasana kelas agak ribut tapi masih kondusif dikarenakan kegiatan berdiskusi antar siswa terkait tugas yang harus dikerjakan dengan batasan waktu yang diberikan oleh guru.

4. Kegiatan Mengasosiasi

Pada kegiatan mengasosiasi ini, siswa mengumpulkan semua informasi yang didapat dari buku paket, *google*, teman sekelompok kemudian diolah jadi satu dengan pembagian tugas ada yang menulis *recount text* dengan dibantu temannya dan ada yang membuat desain Canva. Guru memonitor semua kegiatan yang dilakukan oleh siswa dan memastikan semua siswa terlibat dalam proyek atau tugas tersebut.

5. Kegiatan Mengkomunikasi

Pada kegiatan mengkomunikasikan ini, para siswa mempresentasikan hasil karya mereka di depan kelas, semua siswa memberikan tanggapan sekaligus pertanyaan yang terkait dengan hasil tulisan *recount text* temannya. Guru juga mengevaluasi sekaligus mengoreksi apabila terdapat struktur kalimat yang salah dalam penulisan.

Berdasarkan hasil paparan yang disampaikan peneliti terkait kegiatan inti dari pembelajaran yang sudah dilakukan oleh guru, dapat diambil kesimpulan bahwa apa yang sudah dilakukan guru di dalam kelas sesuai dengan strategi pembelajaran yang disampaikan oleh Suja (2019) bahwa kegiatan utama dilakukan dengan memilih metode yang sesuai dengan sifat siswa dan materi yang diajarkan, yang mencakup langkah-langkah seperti observasi, pemberian pertanyaan, pengumpulan informasi atau percobaan, pembentukan hubungan atau penalaran, serta komunikasi.

Dari hasil wawancara dan temuan penelitian juga dapat dianalisis bahwa penggunaan media pembelajaran aplikasi Canva yang diterapkan di kelas sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh

Anwar dkk. (2021) bahwa aplikasi Canva memiliki dua fungsi utama dalam proses pembelajaran, yaitu sebagai tambahan yang memperkaya dan sebagai pengganti yang menggantikan peran lainnya. Untuk fungsi suplemen, aplikasi Canva ini sangat mudah digunakan oleh guru dalam membuat media ajar, selain itu aplikasi Canva ini dapat meningkatkan proses pembelajaran jarak jauh. Sedangkan fungsi substitusi adalah aplikasi Canva sebagai media atau multimedia pembelajaran sangat mudah didistribusikan kepada siswa. Hal ini membantu guru dan siswa terkait kebutuhan teknologi untuk meningkatkan pembelajaran di kelas.

Pendapat yang sama juga dijelaskan oleh Munir (2017) bahwa karakteristik atau potensi pembelajaran digital dianggap memadai untuk mempertimbangkan penggunaan platform digital dalam kegiatan pembelajaran. Sebagai sarana pembelajaran, pembelajaran digital memiliki tiga fungsi kunci dalam proses pembelajaran: sebagai tambahan, pelengkap, dan pengganti. Pendapat yang sama juga dikemukakan oleh Mila dkk. (2021) bahwa menggunakan aplikasi Canva dalam konteks pembelajaran merupakan keputusan yang sangat tepat. Alat ini telah dirancang secara cermat dan sangat memudahkan baik guru maupun siswa dalam proses belajar-mengajar. Pemanfaatan media audio visual melalui Canva memberikan sentuhan yang segar dalam pengalaman pembelajaran.

Melalui aplikasi Canva, guru dapat merancang materi sesuai dengan keinginan guru, tentu saja hal ini dapat meningkatkan kreativitas mengajar dan literasi digital para guru. Dari hasil wawancara dengan guru mengatakan bahwa melalui aplikasi Canva tampilan presentasi jadi menarik karena pada tampilan aplikasi Canva itu sendiri menyediakan fitur-fitur serta templete yang dapat menarik perhatian serta minat siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Hal ini, membuat siswa antusias dalam menyimak pelajaran.

SIMPULAN

Hasil analisa data yang didapat dari penelitian ini yang berhubungan dengan implementasi Canva dalam pembelajaran Bahasa Inggris di Kelas X SMAN Sungai Kakap Kubu Raya dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran Bahasa Inggris melalui media pembelajaran yang menggunakan aplikasi Canva berjalan dengan sangat baik dan sangat efektif digunakan. Para ahli berpendapat bahwa dalam pembelajaran aplikasi Canva memiliki dua fungsi, yakni fungsi suplemen dan fungsi substitusi. Pada saat pembelajaran berlangsung khususnya pada tahapan kegiatan inti aplikasi Canva dapat melibatkan semua siswa dalam proses pembelajaran dan membangun suasana belajar yang menyenangkan bagi siswa. Sebagai media pembelajaran, aplikasi Canva mempermudah dan dapat memfasilitasi para guru dalam melakukan aktifitas pembelajaran dengan berbasis teknologi. Siswa dan guru terlibat aktif dalam pembelajaran Bahasa Inggris sehingga dapat meningkatkan keterampilan dan kreativitas guru dan siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdika, Y., Arham, M. A., & Sudirman, S. (2019). Pengaruh Metode Tanya Jawab Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jambura Economic Education Journal*, 1(2).
- Arsyad, A. (2016). *Media Pembelajaran, edisi revisi ke-16* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada).
- Anwar, K., & others. (2021). 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), 62–69.
- Budiman, H. (2017). Peran teknologi informasi dan komunikasi dalam pendidikan. *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 8(1), 31–43.
- Cipta, R. (1999). Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta. *Jurnal Gerbang*, 8(1).
- Hakim, D. L. (2017). Pelatihan Pembuatan Bahan Ajar Matematika Media Prezi. *UNES Journal of Community Service*, 2(2), 157–163.
- Iskandar, I. (2019). *Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Kelas VIII. 2 di MTs Negeri Pinrang*. IAIN Parepare.
- Mila, N., Alisyahbana, A. N. Q. A., Arisah, N., Hasan, M., & others. (2021). Efektivitas pemanfaatan Canva sebagai media pembelajaran daring. *Prosiding Penelitian Pendidikan dan Pengabdian 2021*, 1(1), 181–188.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldana, J. (2014). *Qualitative data analysis: A methods Sourcebook (3rd Edition)*. SAGE Publications, Inc.
- Munir, M. (2017). *Pembelajaran digital*. Bandung: Alfabeta.
- Ramli, M. (2012). *Media dan teknologi pembelajaran*. Antasari Press.
- Resmini, S., Satriani, I., & Rafi, M. (2021). Pelatihan penggunaan aplikasi canva sebagai media pembuatan bahan ajar dalam pembelajaran bahasa inggris. *Abdimas Siliwangi*, 4(2), 335–343.
- Sadiman, A. S. (2006). *Media Pendidikan pengertian, pengembangan dan pemanfaatannya*.
- Shittu, A. T., Basha, K. M., Suryani, N., AbdulRahman, N., Badariah, T., & Ahmad, T. (2011). Investigating students' attitude and intention to use Social software in higher institution of learning in Malaysia Shittu, Ahmed Tajudeen. *Multicultural Education & Technology Journal*, 5(3), 194–208.

<https://doi.org/10.1108/17504971111166929>

- Suja, I. W. (2019). Pendekatan Saintifik dalam Pembelajaran. *Lembaga Pengembangan Pembelajaran Dan Penjaminan Mutu (Lpppm) Universitas Pendidikan Ganesha*, 6(1), 5–10.
- Surani, D., & Hamidah, H. (2020). Students perceptions in online class learning during the Covid-19 pandemic. *International Journal on Advanced Science, Education, and Religion*, 3(3), 83–95.
- Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). Canva sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran dasar listrik dan elektronika. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika)*, 7(2), 79–85.
- Wulandari, T., & Mudinillah, A. (2022). Efektivitas Penggunaan Aplikasi CANVA sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah*, 2(1), 102–118.