



SUKMA: JURNAL PENDIDIKAN

ISSN: 2548-5105 (p), 2597-9590 (e)

Volume 7 Issue 2, Jul- Des 2023, pp. 189-208

<https://doi.org/10.32533/07204.2023>

www.jurnalsukma.org

Penerapan Media Aplikasi Canva: Membuat Poster Teks Anekdote Kelas X SMK Harapan Bersama Kota Tegal

Dwi Rahmawati

Pendidikan Bahasa Indonesia, Pascasarjana, Universitas Negeri Semarang

email: dwirahmawati564@students.unnes.ac.id

Haryadi

Pendidikan Bahasa Indonesia, Pascasarjana, Universitas Negeri Semarang

email: Haryadihar67@mail.unnes.ac.id

Nas Haryati Setyaningsih

Pendidikan Bahasa Indonesia, Pascasarjana, Universitas Negeri Semarang

email: nasharyati@mail.unnes.ac.id

Abstract

Technological developments have an impact on various sectors, one of which is the education sector. This requires teachers to always try to develop the learning process to keep abreast of technological developments. The positive impact of technological developments in the field of education is that teachers and students are facilitated in making learning outcomes using applications. The use of applications in making assignments is considered more effective and efficient because gadgets are objects that are familiar to students. One application that is used as a medium that can be used in Indonesian subjects is the Canva application. Canva is a design program application that offers a variety of interesting features that teachers and students can use in learning. Developing the Canva application media on anecdotal text material by visualizing text into a digital poster. In this learning activity is a form of implementation of the development of technology and information learning media. The research method used is descriptive qualitative. The results of the study discuss the learning process activities from 1) the planning stage; 2) Implementation stage; 3) Evaluation stage. The conclusions from the research results of the application of the Canva application media to anecdotal text material for class X SMK Harapan Bersama Tegal City are more effective and efficient in helping students make learning outcomes assignments in the form of digital posters

Keywords: Learning media, canva, anecdotes

Abstrak

Perkembangan teknologi berdampak pada berbagai sektor, salah satunya pada sektor pendidikan. Hal ini menuntut guru untuk selalu berupaya mengembangkan

proses pembelajaran agar mengikuti perkembangan teknologi. Dampak positif perkembangan teknologi dalam bidang pendidikan yakni guru dan peserta didik dimudahkan dalam membuat produk hasil belajar dengan menggunakan aplikasi. Pemanfaatan aplikasi dalam pembuatan tugas, dinilai lebih efektif dan efisien karena gawai termasuk benda yang tidak asing lagi bagi peserta didik. Salah satu aplikasi yang digunakan sebagai media yang dapat digunakan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia yakni aplikasi canva. Canva merupakan aplikasi program desain yang menawarkan berbagai fitur menarik yang dapat digunakan guru dan peserta didik dalam pembelajaran. Mengembangkan media aplikasi canva pada materi teks anekdot dengan memvisualkan teks menjadi sebuah poster digital. Dalam kegiatan pembelajaran ini merupakan bentuk implementasi dari pengembangan media pembelajaran teknologi dan informasi. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif. Hasil penelitian membahas kegiatan proses pembelajaran dari 1) Tahap perencanaan; 2) Tahap pelaksanaan; 3) Tahap evaluasi. Simpulan hasil penelitian penerapan media aplikasi canva pada materi teks anekdot kelas X SMK Harapan Bersama Kota Tegal lebih efektif dan efisien membantu peserta didik membuat tugas hasil belajar berupa poster digital.

Kata Kunci: Media pembelajaran, canva, anekdot

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi yang semakin pesat dan cepat dirasakan diberbagai negara dan seluruh sektor. Salah satunya yakni dalam sektor pendidikan. Pada sektor pendidikan selalu mengikuti perkembangan zaman dan teknologi. Hal ini memudahkan perkerja pada sektor pendidikan serta membiasakan

peserta didik mengenal teknologi agar tidak ketinggalan zaman. Berkembangnya pesatnya teknologi selain memudahkan pekerjaan, juga mengurangi sampah kertas yang nantinya kesulitan dalam rekap arsip.

Salah satu contoh sektor pendidikan dimudahkan melalui berkembangnya teknologi yakni sekolah dapat mengubah ujian menggunakan aplikasi yang bisa diakses di gawai peserta didik. Menurut (Effendi & Wahidy, 2019) dampak dari perkembangan teknologi informasi dan komunikasi sampai pada dunia pendidikan, khususnya proses pembelajaran. Proses pembelajaran yang diarahkan serba menggunakan kecanggihan teknologi memiliki dampak negatif dan positif.

Dampak positif antara lain peserta didik juga lebih mempunyai ruang kebebasan dalam mengakses berbagai informasi menunjang materi pembelajaran di kelas. Sedangkan guru dimudahkan dengan adanya media sosial yang hampir seluruh peserta didik memiliki akun media sosial tersebut. Dengan adanya media sosial, guru dapat memberikan contoh riil sesuai kejadian nyata di sekitar. Hal ini menciptakan pembelajaran yang interaktif. Menciptakan pembelajaran yang menyenangkan akan membuat peserta didik mampu mengoperasikan kecanggihan teknologi dengan melihat sisi kebermanfaatannya. Peran media sosial di zaman sekarang bak seperti sahabat karib, yang setiap saat diakses oleh semua orang.

Menurut data jumlah pengguna aktif media sosial di Indonesia pada Januari 2022 sebanyak 191 juta orang. Adanya peningkatan pada jumlah sampai 12,35% dibandingkan pada tahun sebelumnya yang sebanyak 170 juta orang dan pertumbuhannya mengalami fluktuasi sejak 2014-2022 (Mahdi, 2022). Berdasarkan data tersebut, menunjukkan pengguna aktif media sosial semakin meningkat setiap tahunnya. Oleh sebab itu, media sosial dapat dijadikan salah satu media untuk menambah referensi pada pembelajaran.

Sedangkan dampak negatif dari berkembang pesatnya teknologi antara lain peserta didik harus selalu dipantau oleh

guru dan orang tua. Selain itu, guru dituntut untuk lihai dalam mengoperasikan beberapa aplikasi yang membantu dalam proses pembelajaran. Sebagai seorang fasilitator, guru yang memiliki keterampilan dalam mematangkan tahap perencanaan pembelajaran agar mencapai tujuan pembelajaran.

Adanya dampak positif dan negatif dari kecanggihan teknologi pada proses pembelajaran, peneliti fokus pada dampak positif. Pada penelitian ini akan membahas proses peserta didik menciptakan karya dengan menerapkan media aplikasi canva untuk membuat poster digital pada materi teks anekdot kelas X di SMK Harapan Bersama Kota Tegal. Penerapan media aplikasi canva dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi teks anekdot mengarahkan peserta didik untuk menuangkan ide, kreativitas, dan imajinasi terbaik dalam suatu karya poster digital. Gagne dalam (Arda, 2015) menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Terdapat beberapa penelitian sebelumnya terkait pemanfaatan aplikasi canva yakni Penelitian oleh (Hardhita, 2022) yang berjudul Penerapan Aplikasi Canva pada Pembelajaran SBDP Kelas VI Semester I Materi Membuat Poster. Penelitian oleh (Putry, 2021) dengan judul Pengembangan Komik Online Berbasis Canva Sebagai Media Pembelajaran

Menulis Teks Anekdote Kelas X SMA N 11 Yogyakarta. Dari kedua penelitian terdahulu, peneliti melakukan pembaharuan yakni Penerapan Media Aplikasi Canva Membuat Poster Teks Anekdote Kelas X Smk Harapan Bersama Kota Tegal.

B. Prinsip Pembelajaran

Prinsip keterlibatan langsung merupakan hal perlu diperhatikan pendidik dalam proses pembelajaran. Pendidik sebagai pemeran utama untuk mempersiapkan rangkaian kegiatan dalam proses pembelajaran. Strategi yang matang harus menggunakan prinsip-prinsip sebagai acuan. Begitu pula dalam pembelajaran. Ada beberapa prinsip-prinsip pembelajaran yang harus dipenuhi oleh pendidik. Pendidik mempersiapkan pengalaman belajar

bagi peserta didik untuk mengeksplorasi kegiatan yang bertujuan mengembangkan sikap, pengetahuan dan keterampilan dalam kombinasi dan tingkat capaian yang berbeda tergantung dari sifat muatan yang dipelajari (Sari, 2017).

Sesuai dengan Keputusan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 56/M/2022 Tentang Pedoman Penerapan Kurikulum Dalam Rangka Pemulihan Pembelajaran tertuang lima prinsip-prinsip pembelajaran antara lain:

- Pembelajaran dirancang dengan mempertimbangkan tahap perkembangan dan tingkat pencapaian peserta didik saat ini, sesuai dengan kebutuhan belajar, serta mencerminkan karakteristik dan perkembangan peserta didik yang beragam sehingga pembelajaran menjadi bermakna dan menyenangkan;
- Pembelajaran dirancang dan dilaksanakan untuk membangun kapasitas untuk menjadi pembelajar sepanjang hayat;
- Proses pembelajaran mendukung perkembangan kompetensi dan karakter peserta didik secara holistik;
- Pembelajaran yang relevan yaitu pembelajaran yang dirancang sesuai konteks, lingkungan, dan budaya peserta didik, serta melibatkan orang tua dan komunitas sebagai mitra; dan
- Pembelajaran berorientasi pada masa depan yang berkelanjutan

Prinsip-prinsip di atas hendaknya diterapkan baik dalam kegiatan belajar mengajar di satuan pendidikan. Sekolah memiliki wewenang untuk mengembangkan dan mengelola kurikulum dan pembelajaran sesuai dengan karakteristik satuan pendidikan dan peserta didik dengan tetap memperhatikan lima prinsip tersebut (Kemdikbud, 2022).

C. Media Pembelajaran

Definisi media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Media juga bisa berupa guru, buku teks, dan lingkungan sekolah (Arsyad, 2011).

Tanpa media, komunikasi dan proses pembelajaran tidak akan berlangsung dengan optimal. Gagne (1998) menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa belajar. Rivai (2011) mengungkapkan istilah media dikaitkan dengan teknologi. Jika dihubungkan dengan pendidikan dan pengajaran, maka teknologi merupakan sebuah proses terintegrasi yang melibatkan manusia, prosedur, gagasan, peralatan, organisasi, dan pengelolaan cara-cara pemecahan masalah pendidikan yang terdapat di dalam situasi belajar yang disengaja dan memiliki tujuan.

Taksonomi Leshin (dalam Arsyad, 2011) menguraikan jenis-jenis media pembelajaran dalam lima bentuk, yaitu; (1) media berbasis manusia, diantaranya guru, instruktur, tutor, main peran, dan kegiatan kelompok; (2) media berbasis cetakan, diantaranya buku penuntun, buku kerja, dan lembaran lepas; (3) media berbasis visual, diantaranya grafik, charts, peta, gambar, transparansi, dan film berbingkai atau slide; (4) media berbasis audiovisual, diantaranya video, film, slide bersama tape dan televisi; (5) media berbasis komputer, berupa pengajaran dengan bantuan komputer dan video interaktif.

D. Media Aplikasi Canva

Canva adalah aplikasi desain grafis menjembatani penggunaannya untuk dengan mudah merancang berbagai jenis material kreatif secara online. Media canva dapat digunakan dalam bidang pendidikan, karena dapat membantu guru untuk memberikan pengetahuan, kreativitas, imajinasi dan keterampilan yang telah mereka peroleh kepada peserta didik mereka (Pelangi, 2020). 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 (Hana Silma Hadana, 2023). Sehingga dapat disimpulkan, bahwa aplikasi canva dapat digunakan sebagai alat bantu menyalurkan karya peserta didik dengan memvisualkan teks anekdot menjadi poster yang penyaluran

pesannya melalui animasi. Memilih media pembelajaran menggunakan aplikasi Canva menambah kreatifitas peserta didik dalam menuangkan gagasan dan idenya.

E. Teks Anekdote dalam Pembelajaran

Teks anekdot adalah cerita singkat yang menarik karena lucu dan mengesankan, biasanya mengenai orang penting atau terkenal dan berdasarkan kejadian sebenarnya. Teks anekdot adalah sebuah teks yang berisi pengalaman seseorang yang tidak biasa. Pengalaman yang tidak biasa tersebut disampaikan kepada orang lain dengan tujuan untuk menghibur pembaca. Teks anekdot merupakan cerita rekaan yang tidak harus didasarkan pada kenyataan yang terjadi pada masyarakat, yang menjadi partisipan atau pelaku di dalamnya pun tidak harus orang penting.

Teks anekdot memiliki struktur abstraksi, orientasi, krisis, reaksi, dan koda (Kemendikbud, 2013:111). Penelitian pengembangan adalah suatu usaha untuk mengembangkan suatu produk yang efektif untuk digunakan sekolah, dan bukan menguji teori. Menurut Sugiono (2009:1) metode penelitian adalah cara untuk mendapatkan data dengan kegunaan tertentu. Seals dan Richey (1994) mendefinisikan penelitian pengembangan sebagai suatu pengkajian sistematis terhadap pendesainan, pengembangan dan evaluasi program, proses, dan produk pembelajaran yang harus memenuhi kriteria validitas, kepraktisan, dan efektivitas.

. Pada penelitian ini akan membahas proses peserta didik menciptakan karya dengan menerapkan media aplikasi canva untuk membuat poster digital pada materi teks anekdot kelas X di SMK Harapan Bersama Kota Tegal. Penerapan media aplikasi canva dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi teks anekdot mengarahkan peserta didik untuk menuangkan ide, kreativitas, dan imajinasi terbaik dalam suatu karya poster digital. Gagne dalam (Arda, 2015) menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar.

F. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian pengembangan dengan metode deskriptif kualitatif. Penelitian deskriptif adalah studi yang memberikan gambaran rinci tentang sesuatu. Penelitian kualitatif adalah studi tentang perilaku, persepsi, motivasi, perilaku, dan fenomena lain yang berkaitan dengan pengalaman subjek penelitian secara holistik, dengan menjelaskannya dalam kata-kata dan bahasa dalam konteks, dan tentu saja dalam berbagai cara. bertujuan untuk menggunakan dan memahami secara ilmiah.

Pendekatan ini juga menafsirkan dan menggambarkan data yang diperoleh sesuai dengan kondisi yang dihadapi di lapangan dan tidak dapat dicapai dengan metode statistik atau kuantifikasi. Menurut (Sukardi, 2013) penelitian deskriptif dilakukan dengan tujuan menggambarkan secara sistematis fakta dan karakteristik suatu objek atau subjek penelitian agar dapat menggambarkan secara akurat fakta dan karakteristik sistematis objek penelitian. Menurut (Sugiyono, 2014) data kualitatif adalah data yang berupa kata-kata, kalimat, gerak tubuh, ekspresi wajah, diagram, gambar, foto, dan lain-lain. Data yang diperoleh adalah data tertulis dari survey kepustakaan dan data lisan dari hasil wawancara dengan informan dan responden, serta observasi yang disajikan secara tertulis. Teknik yang digunakan dalam penelitian ini yakni penerapan secara langsung aplikasi canva dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi teks anekdot membuat poster pada peserta didik tingkat menengah kejuruan.

G. Hasil dan Pembahasan

Penelitian yang dilakukan pada penerapan media aplikasi *Canva* dengan menciptakan produk berupa membuat poster sebagai wujud meningkatkan keterampilan menulis teks anekdot. Ada beberapa tahap yang dilakukan pendidik dalam melaksanakan penerapan media aplikasi *Canva* yakni tahap perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Hal ini bertujuan memudahkan peneliti untuk mendeskripsikan hasil analisis dari

pembelajaran Bahasa Indonesia materi Teks Anekdote membuat poster dengan menggunakan aplikasi *Canva* Kelas X SMK Harapan Bersama Kota Tegal.

1. Tahap Perencanaan

Pembelajaran Bahasa Indonesia pada kelas X memuat materi teks anekdot yang diikuti oleh seluruh peserta didik kelas X Asisten Keperawatan (AK) SMK Harapan Bersama Kota Tegal yang berjumlah 30 peserta didik. Sebelum melaksanakan kegiatan belajar mengajar (KBM), alangkah baiknya jika pendidik mempersiapkan pembelajaran. Persiapan pembelajaran disebut dengan tahap perencanaan. Menurut Alben Ambarita (dalam (Giarti, 2016) Perencanaan pembelajaran adalah persiapan yang dilakukan pendidik berupa kegiatan awal dalam menyusun materi pengajaran, metode mengajar, melengkapi media pendukung pengajaran dan menentukan porsi waktu untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Kegiatan tersebut meliputi; (1) penyusunan silabus, program tahunan, program semester, dan mid semester, (2) penyusunan desain pembelajaran peserta didik, (3) penguasaan dan implementasi metode pembelajaran, (4) penilaian sebagai uji kompetensi, (5) control dalam pencapaian indikator keberhasilan peserta didik.

Pada tahap perencanaan, pendidik Menyusun perangkat pembelajaran berupa RPP dengan kompetensi dasar yang sudah ditentukan yakni 3.6 Menganalisis struktur dan kebahasaan teks anekdot. 4.6 Menciptakan kembali teks anekdot dengan memerhatikan struktur, dan kebahasaan baik lisan maupun tulis. Pelaksanaan pembelajaran dibagi menjadi 2 pertemuan yakni pertemuan pertama membahas KD 3.6 dan pertemuan kedua membahas KD 4.6. Berikut tabel pembagian jam pelajaran sesuai target waktu yang ditentukan.

Tabel 1. Pembagian Jam Pelajaran

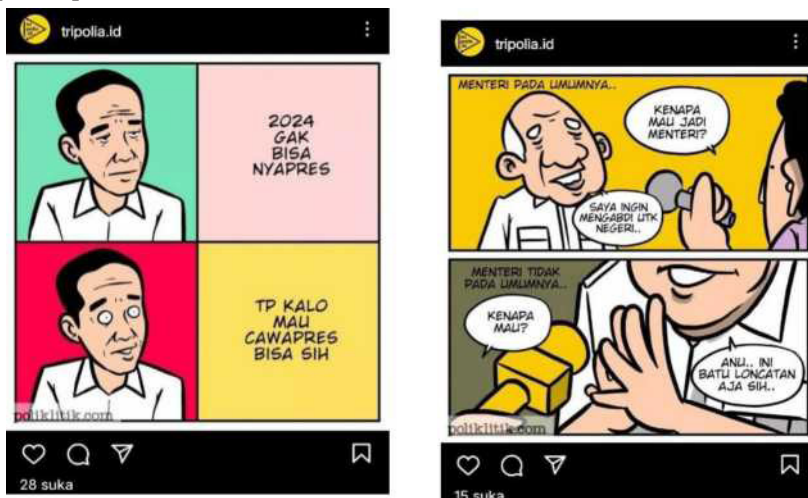
Waktu Pelaksanaan	Jumlah JP	KD
Senin, 10 Oktober 2022	2 JP	Memahami struktur dan kebahasaan
Selasa, 11 Oktober 2022	2 JP	Menciptakan kembali teks anekdot

Pembagian jam pelajaran dibagi menjadi 2 kali pertemuan dengan masing-masing setiap pertemuan mempunyai kapasitas efektifitas pembelajaran 2 jp (2 X 30). Pada materi teks anekdot pendidik membagi 2 kegiatan yakni memahami struktur dan kebahasaan, menciptakan Kembali teks anekdot dalam bentuk poster.

2. Tahap Pelaksanaan

- Pertemuan pertama

Kegiatan pada pertemuan pertama yakni dengan memberikan apersepsi yang berkaitan dengan keadaan sekitar. Pendidik memberikan contoh poster viral di media sosial *Instagram* yang berkaitan dengan teks anekdot. Berikut contoh poster sebagai apersepsi:



Gambar 1. Meme Akun *Instagram* Tripolia.id

Apresepsi dengan menampilkan poster berupa *meme* yang terdapat di media sosial *Instagram* akan memancing mereka menerka makna tersirat dari *meme* tersebut. Pada era Generasi Z, peserta didik lebih sering berinteraksi dengan gawai dan media sosial. Berbagai macam berita, informasi, komunikasi sudah dimudahkan dengan meluncurkan beberapa aplikasi.

Setelah pendidik menyampaikan apresepsi, kegiatan selanjutnya yakni menjelaskan kompetensi dasar bidang kognitif. Penjelasan materi yang disampaikan pendidik mengenai struktur dan kebahasaan pada teks anekdot.

- Kegiatan Stimulus

Peserta didik mendengarkan penjelasan dari pendidik terkait struktur dan kebahasaan pada teks anekdot. Teks anekdot merupakan teks yang cerita singkat yang lucu berupa kritikan terkait politik, sosial, layanan umum, dsb. Penjelasan stimulus mengarahkan peserta didik memahami isi dan tujuan dari teks anekdot.

- Kegiatan Pemahaman

Peserta didik diarahkan untuk mengkaitkan apresepsi dan kegiatan stimulus. Peserta didik diberikan contoh teks anekdot tertulis.

Kemudian diarahkan dan dipersiapkan untuk merancang konsep visual dari teks anekdot yang disajikan dalam bentuk poster. Tema yang ditentukan yakni kritik politik, sosial, dan layanan umum yang terjadi di sekitar.

- Pertemuan Kedua

Kegiatan pada pertemuan kedua yaitu membahas KD 4.6 membuat kembali teks anekdot. Pada pertemuan kedua merupakan aksi nyata peserta didik untuk menerapkan aplikasi *canva* sebagai media pembuatan poster teks anekdot. Peserta didik diperkenankan membawa gawai yang sudah terinstal aplikasi *canva*. Peserta didik diarahkan untuk mencari berita terkini terkait isu politik, sosial, dan layanan publik. Setelah mencari dan membaca berita terkini, peserta didik mulai merancang kerangka

Penerapan Media Aplikasi Canva: Membuat Poster Teks Anekdote Kelas X...

poster. Pada fase ini, membentuk nalar kritis peserta didik melalui kegiatan membaca berita yang kemudian dituangkan dalam bentuk poster. Kreatifitas, imajinasi, dan rasa ingin tahu peserta didik dikembangkan melalui pembuatan poster. Proses kreatifitas peserta didik meliputi pemilihan isu, tokoh, pesan tersirat yang akan disampaikan. Berikut merupakan kegiatan saat peserta didik membuat poster menggunakan aplikasi *canva* dapat dilihat pada gambar 2.



Gambar 2. Kegiatan Pembuatan Poster Teks Anekdote

Setelah peserta didik melakukan observasi dengan mencari berita viral terkait dengan isu politik, sosial, dan layanan publik. Peserta didik mulai melakukan aksi nyata mendesain poster anekdot.

Pada kegiatan mendesain, peserta didik diberikan masukan oleh guru terkait poster yang dibuat. Poster yang sudah mendapatkan persetujuan guru, selanjutnya peserta didik mengunggah poster tersebut pada google drive yang sudah disediakan sebagai kolom pengumpulan tugas.

Berikut merupakan hasil dari beberapa poster anekdot yang dibuat oleh peserta didik:



Gambar 3. Hasil Poster Digital Anekdote Peserta Didik

Hasil poster peserta didik kelas X SMK Harapan Bersama Kota Tegal sebagai bentuk memvisualkan teks anekdot menjadi gambar yang menarik dalam bentuk poster.

- Tahap Evaluasi

Pada tahap terakhir yakni tahap evaluasi, guru melakukan penilaian dari hasil belajar yang dilaksanakan pada tahap perencanaan dan pelaksanaan. Pada tahap evaluasi akan tampak pemahaman dan ketercapaian peserta didik dari kegiatan pembelajaran yang sudah dilaksanakan. Guru memiliki rubrik khusus untuk menilai kinerja peserta didik, sehingga dapat mengukur

kemampuan yang dapat dijadikan bahan penilaian. Berikut merupakan rubrik kriteria penilaian dari pembuatan poster digital anekdot:

Tabel 2. Kriteria Penilaian Poster Anekdote

Kriteria	1	2	3	4
Isi	Tidak sesuai dengan karakteristik teks anekdot	Satu dari karakteristik isi teks yang terpenuhi, sementara yang lainnya tidak	Dua dari karakteristik isi teks yang terpenuhi, sementara yang lainnya tidak	Isi teks sesuai dengan karakteristik anekdot
Tujuan pesan	Pesan tidak bisa ditangkap pembaca (ambigu)	Pesan sulit ditangkap pembaca	Pesan cukup mudah ditangkap pembaca	Pesan sangat mudah ditangkap pembaca
Gambar	Gambar tidak menarik	Gambar kurang menarik dan peran sulit dimengerti pembaca	Gambar cukup menarik	Gambar menarik dan bermakna, bersifat orisinal
Desain	Desain tidak menarik	Desain kurang menarik	Desain cukup menarik	Desain menarik, bermakna, proporsional

Berdasarkan kriteria di atas, selanjutnya dilakukan penilaian sebagai alat ukur tingkat pemahaman serta kreativitas peserta didik dalam pembelajaran anekdot membuat poster digital dengan menggunakan media aplikasi *canva*. Berikut rekapitulasi penilaian pembelajaran anekdot dengan kegiatan membuat poster digital melalui media aplikasi *canva* pada kelas X Asisten Keperawatan (AK) SMK Harapan Bersama Kota Tegal:

Tabel 3. Rekapitulasi Penilaian Poster Anekdote

No	Nama Siswa	Tujuan				Total Skor	Nilai
		Isi	Pesan	Gambar	Desain		
1	Ananda Rayanti Alfarizqy	4	4	4	3	15	94
2	Artika Fauziah	3	4	3	3	13	81
3	Bunga Asika Lestari	4	3	3	3	13	81
4	Desvita Khoirunnisa	3	3	3	3	12	75
5	Devina Dea Chevana	3	4	4	3	14	88
6	Diah Ambar Wati	3	4	4	4	15	94
7	Duwi Rohyani	4	3	4	3	14	88
8	Dwi Shinta Amaliyah	3	3	4	3	13	81
9	Febrianti Anastasya Putri	4	3	3	4	14	88
10	Fida Rahmatillah	3	3	3	3	12	75
11	Hana Dian Amelia	3	3	3	3	12	75
12	Laura Widya Arifin	4	3	3	4	14	88
13	Nadia Ainur Rahmah	4	4	4	3	15	94
14	Nadia Elvanaya Putri P	3	3	3	4	13	81
15	Neyla Nursalwa Kurniastuti	3	4	3	3	13	81
16	Nielsha Nina Dwi Alyanti	3	4	4	3	14	88
17	Novi Rizki Amalia	4	4	4	3	15	94
18	Paskariana	3	3	4	2	12	75
19	Rifka Mulya Nin- grum	3	4	4	3	14	88
20	Rihadatul Aisy Rab- bani	3	4	3	4	14	88
21	Risma Dwinata	3	4	3	2	12	75
22	Roro Fatimah Kam- aludia	3	4	4	3	14	88
23	Sabitha Ramadhani Rofilah	4	4	3	4	15	94

Penerapan Media Aplikasi Canva: Membuat Poster Teks Anekdote Kelas X...

24	Salwa Nadia Putri	3	4	4	3	14	88
25	Tatik Rafifah Maulidah	3	4	2	3	12	75
26	Titania Olivia Syafa Az Zahra	3	3	4	3	13	81
27	Tiya Rahayuningsih	4	4	4	3	15	94
28	Yeni Dwi Sevira	3	4	3	3	13	81
29	Zaski Maydiyana Raharjo	3	4	3	3	13	81
30	Nurul Karomah	4	4	3	4	15	94

Berdasarkan hasil penilaian sesuai dengan kriteria yang sudah ditentukan oleh guru, maka hasil rekapitulasi nilai hasil belajar peserta didik dapat disimpulkan bahwa semua peserta didik sudah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yakni dengan nilai minimal 75. Berdasarkan hasil analisis, ditemukan peserta didik yang mendapatkan nilai KKM yakni 75 sebanyak 6 peserta didik dari 30 peserta didik. Dari 30 peserta didik, hanya terdapat 6 peserta didik yang mendapatkan nilai kriteria minimal yakni 75, hal ini disebabkan karena kurang terlatihnya dalam pengoperasian aplikasi *canva* dan belum tepat memilih berita yang nantinya akan dijadikan pesan kritikan lucu dan singkat. Sedangkan, peserta didik yang memperoleh nilai di atas angka minimum memiliki kemampuan dan kelihaihan dalam pengoperasian aplikasi *canva*. Oleh sebab itu, dapat disimpulkan bahwa peserta didik mampu menerapkan media aplikasi *canva* dalam pembelajaran teks anekdot dengan membuat produk poster anekdot dinilai efektif, lebih menarik, pesan langsung tersampaikan, dan lebih menarik pembaca khususnya gen z.

H. Simpulan

Perkembangan teknologi yang semakin canggih tidak bisa dipisahkan dengan kegiatan pembelajaran. Kegiatan pembelajaran mengikuti perkembangan teknologi yang semakin memudahkan pendidik untuk menyampaikan materi dan disajikan lebih menarik. Selain itu, perkembangan teknologi sangat

dekat dengan kehidupan sehari-hari. Salah satunya adalah media sosial. Pembelajaran menggunakan media aplikasi canva pada peserta didik kelas X SMK Harapan Bersama Kota Tegal materi teks anekdot yang menghasilkan produk poster digital sangat efektif dan efisien. Hal ini disebabkan peserta didik dan guru dimudahkan dalam praktik penerapan media aplikasi canva, sehingga peserta didik mudah menangkap materi dan dituangkan dalam bentuk karya poster digital anekdot. Aplikasi canva salah satu sarana yang bisa dimanfaatkan pendidik dan peserta didik dalam melakukan pembelajaran berbasis digital dan kebebasan berekspresi, berkreaitivitas, serta bernalar kritis.

Referensi

- Arda, S. S. 2015. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Komputer Untuk Siswa SMP Kelas VII," *e-Jurnal Mitra Sains*.
- Giarti, S. 2016. "Manajemen Kurikulum Dan Pembelajaran," *Satya Widya*, pp. 117-126. doi:10.24246/j.sw.2016.v32.i2.p117-126.
- Hadana, H. S., A. P. 2023. "Implementasi Media Canva pada Pembelajaran Bahasa," *Jupendis: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, pp. 126-142.
- Hardhita, R. S. 2022. "Penerapan Aplikasi Canva pada Pembelajaran SBDP Kelas VI Semester I Materi Membuat Poster," *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, dan Pengelolaan Pendidikan*, pp. 1134-1140. doi:10.17977/um065v2i122022p1134-1140.
- Mahdi, I. 2022, Februari. "Pengguna Media Sosial di Indonesia Capai 191 Juta pada 2022," (D. Bayu, Editor) Diperoleh 30 Maret 2023, dari *DataIndonesia.Id*: <https://dataindonesia.id/digital/detail/pengguna-media-sosial-di-indonesia-capai-191-juta-pada-2022>.
- Pelangi, G. 2020. "Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA," *Jurnal Sasindo Unpam*, pp. 1-18. Diperoleh dari <http://www.openjournal.unpam.ac.id/index.php/Sasindo/article/view/8354>.

- Putry, B. L. 2021. "Pengembangan Komik Online Berbasis Canva Sebagai Media Pembelajaran," *repository uny*.
- Resmi Sari, Y. H. 2017. "Pengembangan Media Blog Dalam Pembelajaran," *Jurnal Ilmu Budaya*.
- SMP, P. W. 2022, Oktober Selasa. "Lima Prinsip Pembelajaran dalam Kurikulum Merdeka." Diperoleh 2023, dari *kemdikbud.go.id*: <https://ditsmp.kemdikbud.go.id/lima-prinsip-pembelajaran-dalam-kurikulum-merdeka/>.
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukardi. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Wahidy, D. E. 2019. "Pemanfaatan Teknologi dalam Proses Pembelajaran Menuju Pembelajaran Abad 21," *Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*, pp. 125–129. Diperoleh dari <https://jurnal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/Prosidingpps/article/view/2977>.