

## PENERAPAN MEDIA APLIKASI CANVA PADA TEKS EKSPLANASI DENGAN MENGGUNAKAN MODEL *PROJECT BASED LEARNING* PADA SISWA KELAS XI SMA NEGERI 4 CIMAH

Indra Permana<sup>1</sup>, Octaviani Eka Saputri<sup>2</sup>, Iis Siti Salamah Azzahra<sup>3</sup>

<sup>1-3</sup>IKIP Siliwangi

<sup>1</sup>indrapermana@ikipsiliwangi.ac.id, <sup>2</sup>octavianiekas31@student.ikipsiliwangi.ac.id,

<sup>3</sup>salamahazzahra@ikipsiliwangi.ac.id

### Abstract

*Teaching materials that are usually used only use Power Point, so there is another application that can be used to make teaching materials that are useful for educators, namely the Canva application. In the Canva application there are many templates and image supporting indicators that we will choose according to the material that will be taught to students. The Canva application can be a solution so that students don't feel bored in learning, of course, in Explanatory Text material, because this material explains natural, social, and cultural phenomena. The Canva application media can be a place for students to be creative and think critically in making examples of Explanatory Text based on the Canva application. This research was conducted face to face with a sample of students in class XI IPA 2 SMA Negeri 4 Cimahi. Learning activities are carried out using the Project Based Learning model. The research results show 1). Design of using the Canva application media on explanatory text material, 2). Student worksheet score results after using the Canva application, 3). The results of the questionnaire showing the effectiveness of using the Canva application media were in the very good category, 95% of students said that teaching materials and work on worksheets with the help of the Canva application media made it very easy, quick to understand, and creative.*

**Keywords:** *Canva, Explanatory Text, LKPD, Teaching Materials, Project Based Learning.*

### Abstrak

Bahan ajar yang biasanya digunakan hanya menggunakan *Power Point*, maka ada aplikasi lain yang bisa digunakan sebagai pembuatan bahan ajar yang berguna bagi tegana pendidik yaitu aplikasi Canva. Di dalam aplikasi Canva terdapat banyak *template* dan indikator pendukung gambar yang akan kita pilih sesuai dengan bahan materi yang akan diajarkan kepada peserta didik. Aplikasi Canva dapat menjadi solusi agar peserta didik merasa tidak bosan dalam pembelajaran tentunya pada materi Teks Eksplanasi, karena di dalam materi tersebut menjelaskan fenomena alam, sosial, dan budaya. Media aplikasi Canva dapat menjadi wadah untuk peserta didik berkreatifitas dan berpikir kritis dalam pembuatan contoh Teks Eksplanasi berbasis aplikasi Canva. Penelitian ini dilakukan secara tatap muka dengan sampel siswa dan siswi kelas XI IPA 2 SMA Negeri 4 Cimahi. Kegiatan pembelajaran dilakukan dengan model *Project Based Learning*. Hasil penelitian menunjukkan 1). Rancangan pemanfaatan media aplikasi Canva pada materi teks eksplanasi, 2). Hasil skor LKPD peserta didik setelah menggunakan aplikasi Canva, 3). Hasil angket yang menunjukkan efektivitas penggunaan media aplikasi Canva berada di kategori yang sangat baik 95% peserta didik yang mengatakan bahwa bahan ajar dan mengerjakan LKPD dengan berbantuan media aplikasi Canva sangat mempermudah, cepat memahami, serta membuat kreatif.

**Kata Kunci:** *Canva, Teks Eksplanasi, LKPD, Bahan Ajar, Project Based Learning*

## **PENDAHULUAN**

Media pembelajaran adalah komponen yang memiliki peran penting dalam menunjang keberhasilan suatu kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran berperan sebagai sarana untuk alat bantu penyalur yang digunakan oleh guru dan berperan sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran untuk menyampaikan suatu materi pelajaran kepada siswa. Menurut (Boholano, 2017) mengemukakan pendapat bahwa “Media pembelajaran berupa alat bantu proses pembelajaran untuk menyampaikan materi pembelajaran”. Pada zaman di era digital ini maka sebuah pembelajaran pun berubah, pembelajaran di era 2022-2023 menggunakan bantuan dari internet, karena adanya kemajuan ICT (*Information and Comunication Technology*) proses ini menyediakan pembelajaran online melalui internet dan media elektronik, konsep pembelajaran berbasis ICT (*Information and Comunication Technology*) ini biasanya disebut sebagai *E-Learning* atau *Elektronica Learning*. Penggunaan aplikasi dalam penelitian ini yaitu menggunakan aplikasi Canva dan aplikasi tersebut termasuk ke dalam pembelajaran ICT (*Information and Comunication Technology*) atau biasa disebut dengan *E-Learning* atau *Elektronica Learning*. Pembelajaran tersebut biasanya menggunakan internet atau berbasis *online* untuk meningkatkan kemampuan berpikir, menulis, dan keterampilan. Pembelajaran yang efektif dan menyenangkan adalah yang bersifat kolaboratif dan berpusat pada siswa. Sebelum melakukan kegiatan pembelajaran guru biasanya diharuskan untuk membuat RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran). Menurut (Wikanengsih, dkk. 2015) RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) yang merupakan salah satu perangkat dalam sebuah proses belajar mengajar yang harus disiapkan oleh guru.

Pada pembelajaran teks eksplanasi ini digunakan bahan ajar yang menarik agar siswa merasa tidak bosan pada saat kegiatan pembelajaran karena jika metode yang digunakan seorang guru adalah metode ceramah, maka siswa hanya mendengarkan satu arah. Menurut (Azzahra, 2017) Pada kegiatan pembelajaran bahasa Indonesia ini peserta didik harus dapat mengembangkan kemampuan dalam berbahasa Indonesia yang baik dan benar, karena bahasa Indonesia berperan sebagai media pembangun karakter bangsa untuk meningkatkan martabat bangsa Indonesia dalam pergaulan lintas bangsa. Penguasaan bahasa Indonesia berperan dalam mengembangkan berbagai kecerdasan, karakter, dan kepribadian.

Pada penelitian ini peneliti menggunakan bantuan dari aplikasi canva yang berupa bahan ajar, didalam bahan ajar tersebut akan berisi materi tentang teks eksplanasi mulai dari pengertian, struktur, kaidah kebahasaan, contoh teks, dan penayangan video audio-visual sebagai perangsang stimulus yang digunakan pendidik agar siswa aktif dalam memberikan tanggapan. Didalam aplikasi canva juga dapat menyisipkan *link* untuk evaluasi pembelajaran, *quiz*, maupun *game*. Jika seorang pendidik melakukan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan bantuan dari aplikasi canva maka akan sangat bermanfaat bagi siswa dan guru sebagai bahan diskusi jika ada yang tidak dipahami. Kegiatan pembelajaran jadi lebih kolaboratif dengan bahan ajar berbasis aplikasi canva. Aplikasi canva adalah program desain *online* yang menyediakan bermacam peralatan atau *template* seperti presentasi, *resume*, poster, pamflet, brosur, grafik, *infografis*, spanduk, penanda buku, dan lain sebagainya yang disediakan dalam aplikasi canva. Adapun jenis-jenis presentasi yang ada pada canva seperti presentasi kreatif, pendidikan, bisnis, periklanan, teknologi, dan lain sebagainya.

Materi pembelajaran teks eksplanasi ini pemanfaatan teknologi berupa gawai dan aplikasi sangat berguna, contohnya pemanfaatan penggunaan gawai pada siswa kelas XI yang berguna untuk pendukung kegiatan pembelajaran dengan cara mengunduh aplikasi Canva, jadi gawai tidak hanya digunakan untuk hal-hal yang tidak jelas seperti hanya *update* status ataupun membuat *instrastrory* saja, tetapi bisa dimanfaatkan untuk kegiatan pendidikan. Karena dalam kegiatan pembelajaran ini *output* yang dikeluarkan adalah bahan ajar yang dibuat didalam aplikasi canva maka peserta didik dapat mengakses bahan ajar tersebut kapan saja dan dimana saja sebab menggunakan pemanfaatan gawai. Selain itu, pemanfaatan aplikasi canva yang berguna untuk mendukung kreatifitas peserta didik serta lebih menambah pengetahuan mengenai teknologi. Pada kegiatan pembelajaran ini peneliti membuat LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik) yang harus menggunakan dan memanfaatkan aplikasi canva, contohnya seperti peserta didik harus membuat teks eksplanasi yang temanya adalah tentang fenomena sosial, alam dan budaya, kemudian teks eksplanasi tersebut akan dibuat dalam *template* yang sudah tersedia didalam aplikasi canva tersebut dengan ditambahkan gambar-gambar atau *fitur* yang mendukung tentang teks eksplanasi tersebut. Pada kegiatan penelitian ini penulis menggunakan model pembelajaran yang diterapkan yaitu PJBL (*Project Based Learning*). Menurut (Trianto, 2014) kegiatan pembelajaran dengan model PJBL (*Project Based Learning*) merupakan teknik yang memberikan inovasi dalam seni pengajaran. Peran guru dalam metode ini sebagai fasilitator yang memberikan fasilitas terhadap siswa ketika mengajukan pertanyaan mengenai

teori atau materi yang diajarkan, serta dapat memberikan motivasi terhadap siswa agar aktif dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu menurut Trianto (2014) mengemukakan bahwa ada juga tujuan dari model pembelajaran PJBL (*Project Based Learning*), yaitu: 1). memberikan wawasan yang luas terhadap siswa ketika menghadapi permasalahan secara langsung. 2). mengembangkan keterampilan serta keahlian berpikir kritis dalam menghadapi permasalahan yang diterima secara langsung. Dengan demikian, menggunakan model pembelajaran PJBL (*Project Based Learning*) maka akan membantu siswa untuk menumbuhkan keahlian peserta didik dalam berpikir kritis. Sehingga mampu mempertimbangkan keputusan paling baik yang diambil sebagai solusi penyelesaian dalam permasalahan yang diterima. Karena, dalam model pembelajaran ini menggunakan pendekatan kontekstual yang dilakukan secara dua arah dan berdiskusi.

Permasalahan yang dialami pada saat penelitian ini adalah ada sebagian siswa yang belum paham dengan cara menggunakan aplikasi canva, contohnya pada tata letak saat menulis di *template* yang ada pada aplikasi canva, kemudian ada sebagian siswa yang tidak memanfaatkan elemen-elemen yang ada pada aplikasi tersebut untuk memperindah hasil karyanya, banyak siswa yang belum paham dengan penulisan kalimat yang baik sesuai dengan ketentuan EYD (Ejaan Yang Disempurnakan), kemudian dalam penulisan huruf kapital yang salah penempatan, kemudian tanda baca yang tidak sesuai keberlakuannya. Kemudian dalam teks ekplanasi yang peserta didik buatpun ada yang tidak sesuai dengan struktur teks eksplanasi yang seharusnya. Permasalahan yang dialami penulis menawarkan solusi yaitu cara pembelajaran yang unik dan menarik serta tidak membosankan yaitu dengan menggunakan model pembelajaran PJBL (*Project Based Learning*), karena model ini memiliki langkah-langkah yang sesuai dengan permasalahan yang dialami pada saat penelitian. Langkah-langkah dari model pembelajaran PJBL (*Project Based Learning*), yaitu:

### **Tahap 1: Penentuan Proyek**

Pada tahap ini pendidik menyiapkan suatu proyek berupa bahan ajar yang berisi materi tentang Teks Eksplanasi, kemudian diberikan kepada siswa untuk dijelaskan dan dipelajari, kemudian siswa akan mengajukan pertanyaan mengenai bagaimana memecahkan masalah. Selain mengajukan pertanyaan siswa juga harus mencari langkah yang sesuai dengan dalam pemecahan masalahnya.

### **Tahap 2: Perencanaan Langkah-langkah Penyelesaian Proyek**

Pada tahap kedua ini pendidik melakukan pembagian kelompok atau bisa secara individu untuk melakukan pembuatan proyek yang sesuai dengan KD (Kompetensi Dasar) serta menerapkan komunikasi yang efektif terhadap siswa lainnya. Kemudian siswa bisa berdiskusi untuk melakukan pemecahan masalah yang dialami.

### **Tahap 3: Penyusunan Jadwal Pelaksanaan Proyek Melakukan**

Pada tahap ketiga ini guru dan siswa akan melakukan penyelesaian proyek dengan cara menyusun jadwal dan juga batas waktu yang ditentukan sesuai dengan LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik) atau tugas yang sudah ditentukan, maka dibutuhkan jadwal proyek dalam setiap realisasinya.

### **Tahap 4: Penyelesaian Proyek dengan Fasilitas dan Monitoring Guru**

Pada tahap keempat ini pendidik melakukan pemantauan tentang keaktifan siswa ketika menyelesaikan proyek, serta keaktifan yang dilakukan siswa dalam penyelesaian masalah.

### **Tahap 5: Penyusunan Laporan dan Presentasi Hasil Proyek Pendidik**

Pada tahap ke lima ini guru melakukan diskusi dalam pemantauan realisasi yang dilakukan pada siswa. Pembahasan yang dilakukan dijadikan laporan sebagai bahan untuk pemaparan terhadap orang lain.

### **Tahap 6: Evaluasi Proyek dan Hasil Proyek**

Pada tahap keenam ini guru melakukan pengarahan pada proses pemaparan proyek tersebut, kemudian melakukan refleksi serta menyimpulkan secara garis besar apa yang telah diperoleh melalui lembar pengamatan dari pendidik.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Metode deskriptif kualitatif merupakan suatu rumusan masalah yang memandu penelitian untuk mengeksplorasi atau memotret situasi sosial yang akan diteliti secara menyeluruh, luas dan mendalam. Penelitian ini dilaksanakan secara luring (Tatap Muka) dengan sampel kelas XI IPA 2 dari SMA Negeri 4 Cimahi sebanyak 36 orang peserta didik. Penelitian ini menggunakan hasil angket dan observasi untuk pengumpulan data. Ada pendapat para ahli yang menguatkan metode yang digunakan yaitu metode deskriptif kualitatif. Menurut Mukhtar (2013) metode penelitian deskriptif kualitatif adalah metode yang digunakan peneliti untuk menemukan pengetahuan atau teori terhadap penelitian pada satu waktu tertentu. Metode penelitian deskriptif kualitatif ini digunakan dalam penelitian bahasa untuk mengumpulkan data dan meng gambarkannya secara ilmiah. Dan ada juga menurut Bungin (2015) penelitian deskriptif kualitatif adalah

metode yang digunakan untuk menggambarkan, menjelaskan, atau meringkas berbagai kondisi, situasi, fenomena, atau berbagai variabel penelitian menurut kejadian sebagaimana adanya yang dapat dipotret, diwawancarai, diobservasi, serta yang dapat diungkap melalui bahan-bahan dokumenter.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil**

Praktek dari pelaksanaan penerapan media aplikasi Canva pada materi Teks Eksplanasi dilaksanakan dalam tiga tahap, yaitu: A). Kegiatan Rancangan Pelaksanaan, B). Hasil Skor Peserta Didik Setelah Menggunakan Media Aplikasi Canva, dan C). Kegiatan yang diobservasi.

#### **A. Kegiatan Rancangan Pelaksanaan**

Kegiatan rancangan pelaksanaan terdiri dari beberapa langkah, yaitu sebagai berikut:

1. Pendidik membagikan bahan ajar berbasis aplikasi canva yang berisi materi teks eksplanasi (Pengertian, Struktur, Ciri-Ciri, Kaidah Kebahasaan, Contoh yang berupa teks dan contoh berupa video).
2. Pendidik memberikan stimulus yaitu penayangan contoh teks ekplanasi berupa video audio-visual.
3. Pendidik dan peserta didik melakukan diskusi dan tanya jawab mengenai permasalahan yang tidak dipahami oleh peserta didik.
4. Peserta didik merancang perencanaan pembuatan contoh teks eksplanasi yang memuat dari kehidupan sehari-hari yaitu bertema fenomena sosial, alam, dan budaya.
5. Pendidik membuat LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik) dan peserta didik harus mengerjakan LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik) tersebut dengan adanya ketentuan (yaitu harus menggunakan berbantuan aplikasi canva, memanfaatkan *template* serta *fitur-fitur* yang tersedia didalam aplikasi tersebut, dan yang terakhir teks eksplanasi yang dibuat harus sesuai dengan struktur dan juga kaidah kebahasaan teks eksplanasi).
6. Pendidik memberikan kode *Google Clasroom* untuk mengumpulkan hasil praktik peserta didik atau LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik).
7. Pendidik memeriksa hasil LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik) dan melakukan evaluasi terhadap hasil proyek yang dibuat oleh peserta didik.

#### **B. Hasil Skor Peserta Didik Setelah Menggunakan Media Aplikasi Canva**

Setelah melakukan penelitian dan peserta didik membuat LKPD berbasis aplikasi Canva dengan *template* yang ada diperoleh hasil skor peserta didik sebanyak 36 peserta didik, hasil skor yang sangat memuaskan, dipresentasikan sebagai berikut:

**Tabel 1.** Hasil Skor Peserta Didik setelah Mengerjakan LKPD

No.	NISN	Nama Peserta Didik	KKM	Nilai Tugas
1.	0063056968	AP	75	78
2.	0066391110	AZ	75	95
3.	0051364673	ASN	75	98
4.	0067431740	AMR	75	93
5.	0062003945	AFAAF	75	79
6.	0068063154	ANM	75	95
7.	0054524392	ALJ	75	95
8.	0069459281	BDN	75	80
9.	0062980789	BTS	75	90
10.	0068667734	CYS	75	95
11.	0068342654	DHP	75	98
12.	0068935064	DSA	75	85
13.	0052334563	DN	75	83
14.	0069013688	FZH	75	97
15.	0058833821	FKS	75	75
16.	0054071589	HYS	75	95
17.	0064837696	JRA	75	90
18.	0064372510	MSS	75	95
19.	0057544454	MSN	75	95
20.	0067780159	MRPI	75	95
21.	0060139922	MFPS	75	80
22.	0067046673	MAF	75	90
23.	0056589723	RRAF	75	90
24.	0067144512	RTRS	75	95
25.	0063618068	RFN	75	85
26.	0058599049	RF	75	88
27.	0068294114	SPA	75	95
28.	0061779169	STMS	75	90
29.	0065270394	SMCP	75	75
30.	0053424791	SA	75	90
31.	0057105418	TR	75	75
32.	0067479220	TI	75	95
33.	0068589370	TRP	75	95
34.	0053069312	WNN	75	90
35.	0065648720	ZD	75	90
36.	0069720740	ZAF	75	97

Pada tabel skor di atas menunjukkan bahwa dari 36 orang siswa, setelah melakukan penelitian ini dengan menggunakan bahan ajar berbasis aplikasi canva dapat dikatakan berhasil membuat siswa berfikir kreatif, inovatif, dan kritis. Jika dimasukkan kedalam persen 80% siswa yang benar-benar paham dan menyukai dengan pemanfaatan media aplikasi Canva. Dapat dikatakan bermanfaat karena dilihat dari hasil nilai peserta didik setelah mengerjakan LKPD semua nilai yang didapat di atas KKM. Dengan pengaplikasian media ICT (*Information and Communication Technology*) yang berupa aplikasi canva kemudian di kolaborasikan dengan materi Teks Eksplanasi peserta didik merasa bahwa aplikasi canva sangat bermanfaat untuk menunjang kegiatan pembelajaran, karena dilihat dari hasil angket yang diberikanpun respon yang diberikan rata-rata semua positif.

### C. Kegiatan yang Diobservasi

Setiap siswa mengerjakan LKPD dengan ketentuan yang ada, kemudian peserta didik mengumpulkan LKPD tersebut ke aplikasi *Google Clasroom* untuk diperiksa oleh pendidik. Pada kegiatan pembelajaran pendidik mengamati pengerjaan dari peserta didik, dimulai dari perencanaan praktik, perancangan, sampai hasil, dan kemudian dipindahkan ke *template* aplikasi Canva. Adapun format yang diobservasi yaitu pada tabel berikut ini:

**Tabel 2.** Aspek yang Diobservasi Pada Kegiatan Pembelajaran

No.	Aspek yang Diobservasi
1.	<b>Kemampuan Berkolaborasi</b> Peserta didik menunjukkan bahwa tidak paham atau paham pada materi Teks Eksplanasi yang dijelaskan oleh guru dengan cara bertanya pada saat kegiatan pembelajaran.
2.	<b>Kemampuan Berkomunikasi</b> Peserta didik dapat berkomunikasi secara aktif dengan guru seperti: memberikan saran atau kesimpulan, dan memberikan tanggapan.
3.	<b>Kemampuan Berpikir Kritis</b> Peserta didik dapat menunjukkan hasil karyanya dengan hasil yang sesuai dengan materi pembelajaran dan juga ketentuan yang sudah dijelaskan pada kegiatan pembelajaran.
4.	<b>Kemampuan Berpikir Kreatif</b> Peserta didik dituntut untuk kreatif dalam penggunaan media aplikasi Canva, dari mulai <i>layout</i> , elemen-elemen yang digunakan sebagai pendukung, penggunaan huruf kapital, penggunaan tanda baca yang benar, dan pemilihan <i>template</i> yang menarik untuk dilihat.



Hasil observasi dari 36 orang peserta didik kelas XI yang sudah diserahkan LKPD nya, dapat diketahui bahwa kemampuan kolaborasi, berpikir kreatif dan kritis sudah dilakukan dengan baik. Hanya saja ada beberapa peserta didik yang belum memenuhi, terdapat beberapa peserta didik yang melakukan tanya jawab mengenai materi Teks Eksplanasi yang dijelaskan oleh pendidik, kemudian ada juga Sebagian peserta didik yang memberikan contoh selain contoh dari pendidik.

### Hasil Angket

Setelah seluruh rangkaian kegiatan pembelajaran dilakukan, peneliti membagikan angket respon kepada sampel penelitian yaitu peserta didik kelas XI. Angket ini berisi pertanyaan-pertanyaan untuk mengetahui respon dari peserta didik dalam kegiatan pembelajaran menggunakan media aplikasi Canva dengan penerapan model pembelajaran PJBL (*Project Based Learning*) pada materi Teks Eksplanasi. Berikut tabel hasil rekapitulasi angket:

**Tabel 3.** Rekapitulasi Hasil Angket

No.	Pertanyaan	SS	S	RG	TS	STS
1.	Aplikasi Canva dapat mempermudah siswa mengerjakan tugas.	80%	15%	5%		
2.	Aplikasi Canva bermanfaat bagi siswa dalam memahami materi Teks Eksplanasi yang dijelaskan oleh guru.	75%		25%		
3.	Aplikasi Canva dapat memfasilitasi siswa untuk kreatif dan inovatif.	90%	10%			
4.	Dengan bantuan media aplikasi Canva bahan ajar yang dijelaskan oleh guru dapat mudah dipahami.	95%	5%			
5.	Aplikasi Canva tidak efektif sebagai bahan bantuan kegiatan pembelajaran.			45%	50%	5%
6.	Dengan bantuan media aplikasi Canva bahan ajar yang dijelaskan oleh guru sulit untuk dipahami.				50%	50%
7.	Aplikasi Canva tidak dapat memfasilitasi siswa untuk berpikir kritis.			80%	20%	
8.	Aplikasi Canva tidak dapat memfasilitasi siswa untuk kreatif dan inovatif.				90%	10%

Dari 8 pertanyaan belum ada hasil yang menyatakan 100%, masih ada Sebagian peserta didik yang menjawab ragu-ragu atas kebermanfaatannya dari media aplikasi canva yang dirasakan oleh peserta didik. Skala Likert yang di dapat dari pertanyaan yang diajukan kepada responden dan responden sudah mengisi angket yang diberikan dapat dijabarkan sebagai berikut:

**Tabel 4.** Perhitungan Skala Likert Untuk Hasil Angket

No. Soal	SS (5)	S (4)	RG (3)	TS (2)	STS (1)	Skor
						TxPn+ TxPn+TxPn+ TxPn+TxPn
1. (+)	16	15	5	0	0	155
2. (+)	15	13	8	0	0	151
3. (+)	26	10	0	0	0	170
4. (+)	22	14	0	0	0	166
<b>Jumlah</b>						<b>642</b>
No. Soal	SS (5)	S (4)	RG (3)	TS (2)	STS (1)	Skor
						TxPn+ TxPn+TxPn+ TxPn+TxPn
5. (-)	0	0	13	15	8	139
6. (-)	0	0	0	18	18	162
7. (-)	0	0	26	10	0	118
8. (-)	0	0	0	25	11	155
<b>Jumlah</b>						<b>574</b>
<b>Jumlah Keseluruhan</b>						<b>1.216</b>

**Tabel 5.** Rumus Indeks Perhitungan Data Keseluruhan

$$\text{Rumus Indeks \%} = \frac{\text{Total Skor} \times 100}{Y}$$

Maka perhitungan data secara keseluruhan adalah sebagai berikut:

$$\text{Rumus Indeks \%} = \frac{1.216 \times 100}{5 \times 8 \times 36}$$

$$\text{Rumus Indeks \%} = \frac{121.600}{1.440} = 84,4\%$$

**Tabel 6.** Parameter Penilaian Angket Respons Siswa

Skor Rata-Rata	Kriteria Respons
0% - 20%	Sangat Tidak Baik
21% - 40%	Tidak Baik
41% - 60%	Cukup Baik

---

61% - 80%	Baik
81% - 100%	Sangat Baik

---

Sumber: Diadaptasi dari Ridwan 2013 (Tania, 2021 hlm. 4)

## Pembahasan

Hasil kegiatan penelitian diatas yang telah dijabarkan, setiap peserta didik melakukan kegiatan pembelajaran sesuai dengan urutan model pembelajaran PJBL (*Project Based Learning*), yaitu penentuan proyek, perencanaan langkah-langkah penyelesaian proyek, penyusunan jadwal pelaksanaan proyek melakukan, penyelesaian proyek dengan fasilitas dan monitoring guru, penyusunan laporan dan presentasi hasil proyek guru, evaluasi proyek dan hasil proyek. Dimulai dari siswa melaksanakan perancangan tugas LKPD, kemudian dilanjut ke langkah-langkah penyelesaian, jika ada permasalahan yang tidak dipahami dapat ditanyakan kepada guru, setelah itu pengumpulan hasil tugas LKPD melalui aplikasi *Google Classroom* dengan tenggat waktu yang sudah ditentukan, kemudian diprint berbentuk hard file untuk dipresentasikan secara individu, dan kemudian yang terakhir dikoreksi bersama guru dan peserta didik yang lainnya.

Berdasarkan hasil yang sudah diobservasi bahwa aplikasi canva sangat bermanfaat untuk pendukung atau wadah pendidik dan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran terutama dalam materi teks eksplanasi. Karena, dilihat dari hasil rekapitulasi angket pengisian dari responden yaitu peserta didik kebanyakan positif atau menyetujui bahwa aplikasi canva dalam pembelajaran materi teks eksplanasi sangat membantu. Jika dilihat dan dihitung menggunakan *skala likert* untuk melihat persen dari bukti bahwa aplikasi canva bermanfaat untuk peserta didik ditemukan dengan hasil 84,4 % jika dilihat dari tabel parameter hasil tersebut menunjukkan bahwa hasil dari angket yang diisi oleh siswa menyatakan sangat baik. Selama kegiatan pembelajaran berlangsung peserta didik mampu berpikir kritis dengan rangsangan dari contoh teks eksplanasi yang diberikan guru kepada siswa. Kemudian guru melakukan kolaborasi dan komunikasi dengan siswa untuk mencari contoh yang lain agar dapat dianalisis secara bersama-sama dan merangsang untuk adanya tanya jawab atau diskusi. Pengerjaan tugas siswa yaitu mencari contoh Teks Eksplanasi yang dilihat dan diangkat dari kehidupan sehari-hari dengan tema fenomena sosial, fenomena alam, dan budaya.

Kemudian, dari hasil angket menyatakan bahwa siswa banyak yang sangat setuju dengan bantuan media aplikasi canva mempermudah untuk pengerjaan tugas, lebih dapat berpikir kritis, meningkatkan rasa kreativitas dan inovatif. Hanya saja ada sekitar 30% jika

dikalkulasikan siswa yang masih ragu-ragu akan kebermanfaatan media aplikasi canva pada kegiatan pembelajaran.

## SIMPULAN

Kebaruan bahan ajar dengan menggunakan pemanfaatan teknologi yaitu media aplikasi canva menjadi kebaruan bagi para guru untuk meningkatkan kreativitas siswa, dan cara berpikir siswa secara keterampilan. Hasil penelitian menyatakan bahwa merancang kegiatan pembelajaran dengan model PJBL (*Project Based Learning*) dan berbasis ICT (*Information and communication technologies*) adalah suatu payung besar terminologi atau wadah yang di dalamnya mencakup semua peralatan teknis melalui jaringan agar bisa memproses dan juga menyampaikan berbagai informasi penting yaitu menggunakan aplikasi Canva sudah terealisasi dengan baik. Dilihat dari hasil pengujian LKPD kepada peserta didik hasil nilai yang diperoleh menunjukkan bahwa penelitian yang dilakukan berhasil, dan juga dilihat dari hasil responden pengisian angket yang diisi oleh peserta didik menghasilkan parameter yang sangat baik dengan persen yang diperoleh dari perhitungan skala likert 84,4%.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, Putri Dewi, and Siti Sri Wulandari. "Analisis penggunaan model pembelajaran project based learning dalam peningkatan keaktifan siswa." *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)* 9.2 (2021): 292-299.
- Azzahra, I. S. S. (2017). Peranan Bahasa Indonesia Dalam Pembangunan Karakter. <https://www.salamahazzahra.com/gambar/pustaka/pustaka-makalah-peran-bahasa-indonesia-dalam-pembangunan-karakter-4.pdf>. Diakses pada tanggal 31 Agustus 2023 pukul 13.00 WIB.
- Bungin, P. D. H. B., & Sos, S. (2021). Metodologi Penelitian Kuantitatif.
- Dharma, Rifki. (2021). Accuurate. *ICT Adalah: Pengertian dan Fungsinya dalam Dunia Pendidikan* <https://accurate.id/teknologi/ict-adalah/> diakses pada tanggal 24 Desember 2022, pukul 13.00 WIB.
- Mila, N., Alisyahbana, A. N. Q. A., Arisah, N., & Hasan, M. (2021). Efektivitas pemanfaatan Canva sebagai media pembelajaran daring. *Prosiding Penelitian Pendidikan dan Pengabdian 2021*, 1(1), 181-188.

- 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.
- Tania, L. (2017). Pengembangan Bahan Ajar E-Modul Sebagai Pendukung Pembelajaran Kurikulum 2013 Pada Materi Ayat Jurnal Penyesuaian Perusahaan Jasa Siswa Kelas X Akuntansi SMK Negeri 1 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Akuntansi (JPAK)*, 5(2).
- Yuliani, Wiwin: "Metode Penelitian Deskriptif Kualitatif dalam Perspektif Bimbingan dan Konseling." 2.2 (2018): 83-91.
- Wikanengsih, W., Nofiyanti, N., Ismayani, M., & Permana, I. (2015). Analisis Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Mata Pelajaran Bahasa Indonesia (Studi terhadap RPP yang Disusun Guru Bahasa Indonesia Tingkat SMP di Kota Cimahi). *Jurnal Ilmiah P2M STKIP Siliwangi*, 2(1), 106-119.

