

IMPLEMENTASI LITERASI DIGITAL DALAM MERANCANG DESAIN PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS BAGI MAHAMAHASISWA TADRIS BAHASA INGGRIS MENGUNAKAN APLIKASI CANVA

Yashori Revola^{1,*}

¹Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu

*Email: revolr7@mail.uinfasbengkulu.ac.id

Abstrak

Pesatnya perkembangan teknologi saat ini diharapkan dapat mendukung kegiatan sehari-hari, termasuk dalam dunia pendidikan. Salah satu media teknologi yang dapat dimanfaatkan oleh pendidik untuk belajar meningkatkan penguasaan bahasa Inggris pada mahasiswa semester satu bahasa Inggris adalah Canva. Penelitian ini difokuskan pada penggambaran fungsi aplikasi Canva sebagai media pembelajaran yang dapat digunakan oleh pendidik dan peserta didik. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui lebih dalam mengenai fitur-fitur dalam aplikasi Canva yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran, khususnya pada pembelajaran Bahasa Inggris, dengan harapan dapat meningkatkan inovasi dalam mendesain media pembelajaran yang menarik, efektif dan interaktif sehingga target pembelajaran yang direncanakan tercapai. Metode penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif, dimana data dikumpulkan melalui wawancara dan survei melalui kuesioner. Hasil yang diperoleh adalah sebanyak 51% sangat paham, 20% paham, dan 29% tidak paham. Dengan demikian, aplikasi Canva terbukti dapat membantu dalam implementasi pembelajaran baik secara offline maupun online untuk membantu mempermudah pemahaman dan meningkatkan kemampuan penguasaan materi pembelajaran.

Kata kunci: literasi digital, media pembelajaran, aplikasi canva

PENDAHULUAN

Di masa sekarang ini, manusia sangat bergantung terhadap teknologi. Hal ini membuat teknologi sebagai kebutuhan dasar setiap orang. Dari anak-anak sampai orang dewasa, para ahli hingga orang awam pun memakai teknologi dalam berbagai aspek kehidupannya. Teknologi dimasa sekarang sudah berkembang sangat pesat. Perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat di era globalisasi saat ini tidak bisa dihindari lagi pengaruhnya terhadap dunia pendidikan. Tuntutan global menuntut dunia pendidikan untuk selalu senantiasa menyesuaikan perkembangan teknologi terhadap usaha dalam peningkatan mutu pendidikan, terutama penyesuaian penggunaan teknologi informasi dan komunikasi bagi dunia pendidikan khususnya pada proses pembelajaran.

Berdasarkan kerangka kompetensi TIK Unesco untuk guru, kemampuan literasi digital dalam pendidikan merupakan kompetensi bagi tenaga pendidik yang diharapkan dapat menjadi solusi dalam menghadapi perkembangan teknologi saat ini. Tiga hal yang menjadi kunci utama bagi seorang pendidik adalah mampu menguasai teknologi (technology literacy), memiliki pemahaman yang baik terhadap literasi teknologi (knowledge deepening) dan mampu menggunakan serta terampil dalam mengaplikasikan media digital berbasis teknologi (knowledge creation). Penggunaan teknologi di zaman modern ini sangat berpengaruh terhadap proses dan hasil pembelajaran. Salah satu teknologi yang terus berkembang di zaman modern ini adalah aplikasi online.

Hadirnya teknologi informasi di zaman sekarang memberikan angin segar yang mampu mengatasi berbagai persoalan dalam belajar Bahasa Inggris. Teknologi berbasis komputer ini bisa dimanfaatkan untuk meningkatkan kemahiran berbahasa mahasiswa yang meliputi kemahiran menyimak, kemahiran berbicara, kemahiran membaca serta kemahiran menulis. Dalam hal ini pendidik dituntut melekat

teknologi agar bisa memanfaatkan teknologi yang ada untuk mengatasi persoalan-persoalan pembelajaran yang dialami dan meningkatkan kualitas pembelajaran serta minat mahasiswa (Lusiana et al., 2021). Dengan berkembangnya teknologi pada zaman ini banyak memberi dampak positif dalam dunia pembelajaran termasuk dalam belajar Bahasa Inggris. Tinggal bagaimana guru dan mahasiswa bisa memanfaatkan teknologi tersebut dengan sebaik mungkin.

Selain itu, Sebagai proses teknologi pendidikan yang bersifat abstrak. Teknologi pendidikan dapat dipahami sebagai suatu proses yang rumit dan terintegrasi yang melibatkan orang, ide, prosedur, peralatan, dan organisasi untuk menganalisis masalah, mencari jalan untuk mengatasi permasalahan, melaksanakan, menilai, dan mengelola pemecahan kasus tersebut yang meliputi semua aspek belajar manusia. (AECT, 1997). Sejalan dengan hal itu, maka munculnya teknologi pendidikan lahir dari adanya permasalahan dalam suatu pendidikan. Permasalahan pendidikan yang muncul saat ini, mencakup pemerataan kesempatan memperoleh pendidikan, relevansi, dan efesiensi pendidikan dan peningkatan mutu/kualitas pendidikan. Permasalahan serius yang masih dirasakan oleh pendidikan mulai dari pendidikan dasar hingga pendidikan tinggi adalah masalah kualitas, tentu saja hal ini dapat dipecahkan melalui pendekatan teknologi pendidikan. Ada tiga prinsip dasar yang dapat dijadikan rujukan dalam pengembangan dan pemanfaatan teknologi pembelajaran, yaitu: 1. Pendekatan sistem (system approach), yaitu cara yang berurutan dan terarah dalam usaha memecahkan permasalahan, artinya memandang segala sesuatu sebagai sesuatu yang menyeluruh dengan segala komponen yang saling melekat. 2. Berorientasi pada peserta didik (learner centered), bahwa usahausaha pendidikan, pembelajaran dan pelatihan harusnya memusatkan perhatiannya pada peserta didik (Muhammad Japardkk, 2019).

Pemanfaatan sumber belajar semaksimal dan sebervariasi mungkin (utilizing learning resources), peserta didik belajar karena berinteraksi dengan berbagai sumber belajar secara maksimal dan bervariasi.5 Dengan demikian upaya pemecahan masalah dalam pendekatan teknologi pendidikan adalah dengan menggunakan sumber belajar. Hal ini sesuai dengan ditandai dengan pengubahan istilah dari teknologi pendidikan menjadi teknologi pembelajaran. Dalam definisi teknologi pembelajaran dinyatakan bahwa “Teknologi pendidikan adalah teori dan praktek dalam desain, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan, dan evaluasi terhadap sumber dan proses untuk belajar”. Dapat disimpulkan bahwa teknologi pendidikan adalah penerapan pengetahuan ilmiah dalam pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif dan efisien, yang tidak hanya sebatas alat dan barang atau perangkat keras (hardware) tetapi juga software, dan brainware (Non Syafriafdi, 2020).

Jadi bisa dikatakan bahwa antara inovasi pendidikan dengan teknologi pendidikan adalah satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan. Inovasi adalah objek dan teknologi pendidikan adalah subyeknya. Keberadaan teknologi harus dimaknai sebagai upaya untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi dan teknologi tidak dapat dipisahkan dari masalah, karena teknologi lahir dan dikembangkan untuk memecahkan permasalahan yang dihadapi oleh manusia. Berkaitan dengan hal itu, maka teknologi pendidikan juga dipandang sebagai suatu produk dan proses. Dapat disimpulkan bahwa teknologi pendidikan tidak hanya merupakan sebuah ilmu akan tetapi juga sebagai sumber informasi dan sumber belajar yang sesuai dengan kebutuhan pendidikan yang dapat memfasilitasi proses pembelajaran (Rogantina Meri Andri, 2017). Teknologi pendidikan yaitu studi dan praktik secara beretika untuk memfasilitasi belajar dan peningkatan kinerja melalui penciptaan, pemanfaatan dan pengelolaan sumber teknologi secara tepat. Teknologi pendidikan adalah bidang yang berkepentingan dengan usaha memudahkan proses belajar dan peningkatan kinerja melalui perancangan, dan pengelolaan sumber teknologi secara baik. Teknologi pendidikan merupakan bidang ilmu terapan yang menggabungkan secara sinergis beberapa disiplin ilmu dengan maksud untuk memudahkan terjadinya proses belajar, meningkatkan mutu pembelajaran, dan meningkatkan kinerja (Dewi Surani, 2019)

Ada banyak aplikasi yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran, salah satunya adalah

Canva. Untuk mencapai target pembelajaran yang telah direncanakan, guru juga dituntut untuk kreatif dan inovatif. Seorang guru harus mampu mengembangkan inovasi dalam mendesain media pembelajaran yang interaktif dan menarik sehingga dapat meningkatkan minat belajar mahasiswa. Media pembelajaran merupakan instrumen terpenting dalam kegiatan belajar mengajar. Media berperan penting agar materi yang disampaikan oleh pendidik dapat tersampaikan dengan baik dan lebih efektif. Pada penelitian ini, aplikasi audio visual Canva akan dikaji sebagai media perancangan desain pembelajaran. Audio visual merupakan media perantara yang penyerapannya melalui pendengaran (audio) dan penglihatan (visual), yang diharapkan dapat membantu peserta didik dalam memperoleh pengetahuan dan keterampilan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media audio visual biasa digunakan untuk melakukan presentasi dan menyampaikan materi pembelajaran. Untuk menggunakan media audio visual dibutuhkan peralatan seperti laptop, komputer, layar proyektor, dan lain sebagainya.

Menurut Kurniawati (2016), literasi media berasal dari kata literasi dan media. Literasi diartikan sebagai kemampuan membaca dan menulis aksara, sedangkan media berarti perantara yang dapat berupa benda, orang, atau peristiwa. Jadi dapat disimpulkan bahwa literasi media adalah kemampuan untuk mencari, mempelajari, dan memanfaatkan berbagai bentuk media. Riel (2017) mengatakan bahwa literasi digital adalah keterampilan untuk menyerap dan menganalisis informasi secara efisien dan akurat serta mampu menggunakan teknologi informasi digital dan mengkomunikasikan kembali informasi yang diperoleh ke dalam berbagai konteks, seperti akademik, karir, atau kehidupan sehari-hari. Paul Gilster memiliki gagasan tentang konsep literasi digital pada pertengahan tahun 1990-an, yang berarti kemampuan untuk mengakses, menggunakan, dan mengevaluasi media berbasis teknologi, informasi dan komunikasi dalam bentuk teks dan audio visual serta mengkomunikasikannya kembali kepada pihak lain yang menggunakan media tersebut. Sementara itu, Martin (2016) mengemukakan bahwa literasi digital adalah kesadaran, keterampilan, pemahaman dan pendekatan evaluatif reflektif untuk diterapkan di lingkungan yang kaya informasi dan didukung oleh penguasaan teknologi yang baik. Materi pembelajaran dapat dipahami dengan baik oleh mahasiswa jika media penyampaiannya dibuat menarik dan interaktif. Berdasarkan teori kerucut pengalaman (*cone of experience*), indera penglihatan dan pendengaran mempengaruhi proses perolehan pengetahuan atau pengalaman belajar sebesar 50 persen. Oleh karena itu, dibutuhkan multimedia yang menggabungkan kedua indera tersebut untuk memudahkan mahasiswa dalam mencapai kompetensi dan pemahaman yang ditargetkan (Said, 2016).

Media pembelajaran dalam sistem pembelajaran merupakan bagian yang tidak terpisahkan, dengan demikian penggunaan media pembelajaran akan mempengaruhi hasil belajar mahasiswa. Kunci keberhasilan pembelajaran yang menyenangkan terletak pada kemampuan guru dalam merancang dan mengimplementasikan desain pembelajaran (Rahmatullah et al., 2020). Media pembelajaran merupakan bagian dari kurikulum yang kehadirannya tidak dapat dihindari. Tanpa media pembelajaran tidak akan berjalan dengan sebaik-baiknya. Media ibarat sebuah cara untuk menyampaikan materi pembelajaran yang diberikan kepada peserta didik, agar pembelajaran lebih bermakna, sekaligus meningkatkan minat dan motivasi peserta didik dalam belajar. Dalam peraturan menteri pendidikan nasional no. 16 tahun 2007 menyatakan bahwa salah satu kompetensi wajib seorang guru adalah memanfaatkan teknologi informasi untuk kepentingan penyelenggaraan kegiatan pembelajaran. Dalam tantangan pembelajaran abad 21 dan perubahan kurikulum 2013, kemampuan pedagogik guru sebagai pengajar dituntut untuk lebih mampu mendesain pembelajaran semenarik dan semakna mungkin, kegiatan belajar mengajar harus diperluas hingga melampaui batas-batas ruang kelas (Rofifah, 2020).

Keefektifan pembelajaran akan terwujud dengan adanya media pembelajaran. Media pembelajaran yang tidak sesuai dengan minat mahasiswa menyebabkan prestasi belajar mahasiswa tidak maksimal. Untuk itu diperlukan media pembelajaran yang menarik dan efektif dalam proses penyampaian informasi, pesan atau isi pelajaran (Gide, 1967). Media pembelajaran sangat penting untuk diperhatikan, terutama media pembelajaran bahasa Inggris saat menyampaikan materi bahasa Inggris kepada

mahasiswa di kelas. Dengan media pembelajaran yang menarik perhatian, maka secara perlahan mahasiswa akan tertarik untuk belajar bahasa Inggris.

Di Indonesia, masyarakat harus menguasai bahasa Indonesia sebagai bahasa nasional dan sebagai bahasa wajib di sekolah atau perguruan tinggi. Bahasa Inggris sebagai bahasa internasional memiliki banyak peran di dunia seperti ilmu pengetahuan, perdagangan, politik, pariwisata, dan lain sebagainya. Hampir semua negara menggunakan bahasa Inggris baik sebagai bahasa pertama, kedua, maupun bahasa asing. Oleh karena itu, bahasa Inggris dimasukkan sebagai mata pelajaran wajib mulai dari Sekolah Menengah Pertama (SMP) hingga Sekolah Menengah Atas (SMA) atau Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Bahasa Inggris sebagai bahasa internasional berawal dari perdagangan Inggris, kemudian diikuti oleh ekspansi penjajah dan kerajaan atau kekaisaran. Sejak saat itu, kekuatan militer dan ekonomi Amerika Serikat telah mengukuhkan bahasa Inggris sebagai bahasa internasional hingga saat ini. Sebagai konsekuensinya, bahasa Inggris menjadikan banyak orang sebagai jembatan dalam dunia pendidikan, ilmu pengetahuan, perdagangan internasional, politik, pariwisata pada tingkat yang lebih tinggi (Edge, 1993:25).

Kemahiran berbahasa Inggris mencakup empat keterampilan berbahasa yaitu mendengarkan, membaca, menulis, dan berbicara. Mendengarkan dan membaca adalah keterampilan reseptif dan menulis dan berbicara adalah keterampilan produktif (Harmer, 1983:16). Keempat keterampilan tersebut digunakan secara bersama-sama sebagai alat komunikasi (Anderson, 1969:2). Oleh karena itu, keempat keterampilan berbahasa tersebut diajarkan melalui interaksi komunikatif yang mencakup penggunaan lebih dari satu keterampilan berbahasa (Cunningsworth, 1984:20). Empat keterampilan berbahasa yang meliputi menyimak, membaca, menulis, dan berbicara harus didukung oleh bentuk bahasa. Bentuk bahasa mencakup empat aspek, yaitu fonologi, kosakata, tata bahasa, dan rangkaian atau seri kalimat (wacana). Fonologi berkaitan dengan pengucapan. Kosakata berkaitan dengan makna (leksis) dan susunan kata. Tata bahasa berkaitan dengan perubahan kata (morfologi) dan kalimat (sintaksis), dan rangkaian kalimat (wacana) yang berkaitan dengan kalimat-kalimat panjang yang dilihat secara kontekstual atau aspek-aspek yang bersifat sosial (Cunningsworth, 1984:17). Dalam dunia pendidikan, teknologi digital sudah mulai diterapkan untuk mendukung proses belajar mengajar, baik sebagai penunjang kegiatan belajar dan tugas sekolah ataupun sebagai media informasi (Fahminnansih et al., 2021). Dengan adanya aplikasi Canva, diharapkan para calon guru bahasa Inggris dapat menggunakan aplikasi ini sebagai media dalam proses pembelajaran. Untuk mendesain seorang guru hanya perlu menambahkan teks, menambahkan gambar, memilih template, dan membentuk font yang sudah tersedia di Canva. Tampilan yang unik dan menarik dari aplikasi Canva membuat mahasiswa lebih mudah memahami materi dan juga membuat mahasiswa lebih fokus saat memperhatikan penyampaian materi dari guru.

Secara keseluruhan, sudah banyak penelitian tentang Canva sebagai media pembelajaran. Salah satunya merujuk pada Wahyuni dan Thohiriyah (2018) yang mengatakan bahwa pendidik dapat membuat infografis dengan menggunakan aplikasi Canva. Canva juga memungkinkan pendidik dan peserta didik untuk menjadi "pemikir desain", yang berarti mereka dapat menjadi terampil dalam membuat kreasi atau memodifikasi desain yang sudah ada dengan desain sendiri. Hasil dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa Canva membantu mahasiswa untuk lebih memahami materi yang diajarkan. Meskipun penelitian ini ditujukan untuk pembelajaran tatap muka, namun tidak menutup kemungkinan untuk mendapatkan hasil yang sama atau bahkan lebih baik untuk diterapkan dalam proses pembelajaran online. Literasi digital sangat penting untuk dipahami dan dikuasai oleh para pendidik karena mereka memegang peranan penting dalam membangun dan membentuk pola belajar dan sikap perilaku peserta didiknya terhadap berbagai sumber pendidikan, pendidik juga menjadi agen sosial yang mempengaruhi kognitif dan perilaku sosial peserta didiknya. Kemampuan pendidik dalam menguasai teknologi digital sebagai salah satu indikator keberhasilan pembelajaran karena penyampaian materi yang menarik, interaktif, dan efektif berdampak pada motivasi belajar peserta didik

sehingga target pembelajaran akan tercapai secara optimal.

Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan proses implementasi literasi digital dalam perancangan media pembelajaran yang dapat digunakan oleh mahasiswa untuk membantu mereka dalam mengerjakan tugas. Sehingga hasil penelitian ini dapat menjadi tolak ukur terkait media Canva yang layak diimplementasikan untuk membantu mempermudah pemahaman dan meningkatkan kemampuan penguasaan materi pembelajaran baik kalangan pendidik maupun mahasiswa dan akan bermanfaat bagi kalangan para pendidik yang selalu dituntut untuk berinovasi dalam pemanfaatan teknologi digital baik dalam merancang sebuah pembelajaran maupun mengenalkan beberapa *platform* digital kepada peserta didik agar terwujudnya proses pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif. Bogdan dan Taylor mendefinisikan penelitian kualitatif sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kalimat-kalimat tertulis atau lisan dari perilaku yang diamati dari suatu pihak. Data kualitatif ini dilakukan dengan cara menganalisis data dari hasil catatan selama penelitian, baik berupa catatan wawancara maupun catatan dokumentasi di lapangan (Fajriah, 2015). Metode kualitatif deskriptif ini menyelaraskan argumen peneliti dan informan (Freeman, 1998). Dalam hal ini, aplikasi Canva akan digunakan untuk meningkatkan penguasaan bahasa Inggris mahamahasiswa calon guru bahasa Inggris. Data hasil wawancara yang diperoleh dari beberapa mahamahasiswa Tadris Bahasa Inggris disajikan dalam bentuk uraian dengan menggunakan kalimat yang mudah dipahami.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara dan survei melalui kuesioner untuk mengetahui sejauh mana pemahaman pengguna terhadap aplikasi Canva yang digunakan sebagai media pembelajaran. Pertanyaan kuesioner dijelaskan pada tabel di bawah ini:

Tabel 1. Pernyataan Kuisisioner

Aspek Penilaian	Indikator	No. Butir
Aspek Materi	Apakah kalian sudah mengetahui aplikasi <i>Canva</i> ?	1
	Apakah kalian menggunakan aplikasi <i>Canva</i> sebagai media dalam belajar maupun dalam mengerjakan tugas?	2
	Apakah aplikasi <i>Canva</i> mudah digunakan?	3
Aspek Media	Apakah aplikasi <i>Canva</i> membantu pembelajaran online atau offline saat ini?	4

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian, diketahui bahwa penguasaan bahasa Inggris pada mahamahasiswa semester I pendidikan bahasa Inggris masih sangat minim. Hal ini terjadi karena para pendidik kurang maksimal dalam cara menyampaikan materi pembelajaran bahasa Inggris kepada peserta didiknya. Materi yang disampaikan terkesan membosankan bagi mahamahasiswa karena banyak pendidik yang hanya menggunakan media seadanya seperti modul atau buku panduan belajar. Para pendidik juga masih kurang optimal dalam memanfaatkan media teknologi yang sudah berkembang di era ini untuk mendukung proses pembelajaran. Kedepannya pendidik diharapkan dapat memberikan pemahaman tentang bahasa Inggris kepada peserta didik melalui pemanfaatan media teknologi yang ada karena dengan adanya pemahaman tentang bahasa Inggris peserta didik akan mudah untuk memahami dan melafalkan kalimat-kalimat bahasa Inggris. Kemudian mahasiswa akan memiliki kemampuan menulis bahasa Inggris dengan baik.

Dari uraian di atas dapat dilihat bahwa tidak semua dosen bahasa melek teknologi sehingga mereka kurang menguasai metodologi pengajaran dan teori pengajaran bahasa. Sehingga disiplin ilmu yang dibutuhkan dosen dalam pengajaran bahasa tidak terpenuhi (Tajuddin, 2016). Mengingat hal tersebut, diperlukan media pembelajaran yang menarik dan pemanfaatan teknologi agar dapat mengatasi kendala selama pembelajaran. Pemanfaatan media teknologi juga dapat memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk menguasai pelajaran tanpa harus bergantung pada penjelasan dosen. Media teknologi yang dapat dimanfaatkan dalam hal ini dapat berupa aplikasi Canva (Triningsih, 2021). Aplikasi Canva ini merupakan aplikasi yang berbasis online atau dengan kata lain menggunakan jaringan internet dalam proses penggunaannya. Aplikasi ini menyediakan berbagai macam desain menarik yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran di kampus. Dengan menggunakan aplikasi ini, mahasiswa dapat lebih mudah memahami pelajaran secara mandiri walaupun dengan penjelasan yang minim dari dosen. Selain itu, penggunaan aplikasi ini dalam proses belajar mengajar bertujuan agar mahasiswa mampu menyerap bahan ajar atau materi secara mandiri (Irkhamni, 2021). Pembelajaran grammar dan vocabulary masih minim dan cenderung membosankan bagi mahasiswa baru, banyak mahasiswa yang masih mengalami kejenuhan dalam proses penguasaan *grammar* dan *vocabulary*. Maka untuk mengatasi permasalahan tersebut diperlukan metode pembelajaran dengan media teknologi yang unik dan menarik, dalam hal ini menggunakan aplikasi Canva.

Minimnya pemanfaatan teknologi dan penggunaan media yang masih dianggap kuno menyebabkan dosen lebih memilih menggunakan metode berupa penugasan atau metode ceramah saja dalam menyampaikan pelajaran (Hapsari, Gita Permata Puspita., 2021). Oleh karena itu, di era revolusi industri 4.0 ini para pendidik dituntut untuk memanfaatkan berbagai macam media pembelajaran secara maksimal untuk menyampaikan berbagai macam materi pembelajaran kepada peserta didiknya (Hakim et al, 2023). Penyampaian materi kepada peserta didik dengan baik dinilai dapat memberikan suasana belajar yang menyenangkan bagi peserta didik. Misalnya, pada awal pembelajaran dosen menggunakan video yang dapat menarik perhatian mahasiswa terhadap materi yang akan disampaikan (Helmanto, 2020).

Media pembelajaran yang digunakan harus memperhatikan efek ilustrasi agar mahasiswa dapat memahami penyampaian materi dengan baik. Oleh karena itulah dibutuhkan media pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran itu sendiri dan membuat mahasiswa mudah memahami pelajaran serta tidak bosan saat mengikuti pelajaran (Resmini et al., 2021). Wiratmojo dan Sasonohardjo mengatakan bahwa ada banyak pilihan media yang dapat dimanfaatkan dengan menyesuaikan situasi, waktu, biaya, dan tujuan pembelajaran yang akan diwujudkan (Astuti, 2021). Diantara bentuk media yang dapat dimanfaatkan oleh dosen dalam meningkatkan penguasaan grammar dan vocabulary mahasiswa program studi bahasa Inggris semester 1 dari aplikasi Canva adalah media presentasi. Media presentasi ini dapat membantu mengabstraksikan konsep-konsep materi dalam pembelajaran grammar dan vocabulary. Dalam media presentasi ini, dosen dapat menampilkan gambar dan video sehingga mampu menciptakan semacam ilustrasi kehidupan dalam penyajian materi yang disampaikan kepada mahasiswa.

Penggunaan desain aplikasi Canva sangat mudah karena aplikasi ini memiliki banyak variasi desain yang tersedia. Dalam hal ini, dalam rangka meningkatkan penguasaan grammar dan vocabulary mahasiswa semester 1 program studi Bahasa Inggris UINFAS Bengkulu. Memanfaatkan aplikasi Canva dengan desain yang unik membantu dosen untuk mudah saat menyampaikan materi kepada mahasiswa. Aplikasi Canva sebagai aplikasi online dapat digunakan untuk mendesain media pembelajaran dengan berbagai template yang tersedia. Aplikasi Canva ini ada yang gratis dan pro atau berbayar. Berikut adalah kelebihan dan kekurangan dari aplikasi Canva:

1. Keunggulan aplikasi Canva

- a. Menyediakan berbagai macam template yang menarik. Pengguna aplikasi hanya perlu memilih bentuk gambar, warna, ukuran, tulisan, dan elemen-elemen lain yang dibutuhkan untuk mendesain.
- b. Mempermudah seseorang dalam membuat desain yang diinginkan atau dibutuhkan, seperti membuat poster, sertifikat, video, wallpaper, presentasi, dan lain-lain yang telah disediakan oleh aplikasi Canva. Pengguna dapat mengandalkan kreativitasnya sendiri dalam mendesain sesuatu yang diinginkan atau dibutuhkan.
- c. Mudah dijangkau, aplikasi ini mudah dijangkau oleh semua kalangan karena dapat diperoleh baik melalui Android maupun laptop. Jika menggunakan Android, maka cara yang digunakan adalah dengan mengunduh aplikasi tersebut melalui playstore. Sedangkan jika menggunakan laptop, caranya adalah dengan masuk ke Chrome atau link web Canva tanpa harus mengunduhnya.

2. Kekurangan dari aplikasi Canva

- a. Aplikasi ini berbasis online atau mengandalkan jaringan internet dalam proses desainnya. Sehingga aplikasi ini tidak dapat mendukung proses desain jika dalam keadaan offline atau tanpa jaringan internet.
- b. Pada aplikasi Canva terdapat template pro atau berbayar sehingga jika kita ingin menggunakannya harus membayar terlebih dahulu. Namun pengguna tidak perlu khawatir karena masih bisa menggunakan template yang tersedia secara gratis di aplikasi ini.

Penggunaan aplikasi Canva merupakan salah satu alternatif yang dapat meningkatkan antusiasme mahasiswa dalam belajar, terutama dalam penguasaan tata bahasa dan kosakata. Jika aplikasi Canva digunakan dengan bijak, maka akan diperoleh hasil sebagai berikut:

- a. Menghilangkan rasa bosan pada mahasiswa selama proses pembelajaran
- b. Meningkatkan motivasi belajar mahasiswa, terutama dalam penguasaan tata bahasa dan kosakata
- c. Membangun kreativitas diri baik dosen maupun mahasiswa [Pencapaian tujuan pembelajaran yang efektif dan menyenangkan]
- d. Tercapainya tujuan pembelajaran yang efektif dan menyenangkan

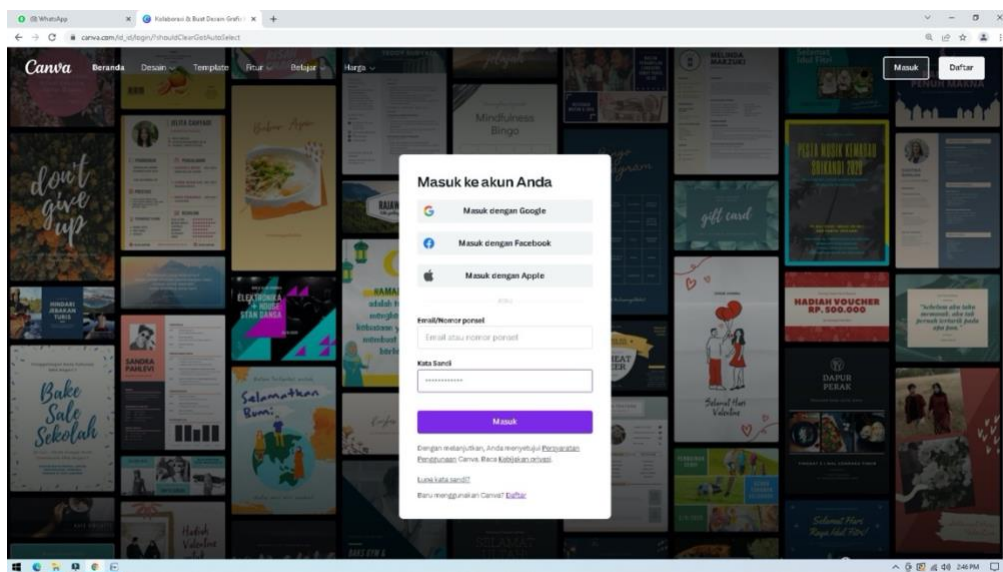
Aplikasi Canva menyediakan berbagai template yang dapat digunakan untuk meningkatkan penguasaan tata bahasa dan kosakata mahasiswa dalam proses pembelajaran bahasa Inggris. Salah satu yang disediakan oleh aplikasi Canva adalah template presentasi. Pengajar dapat menggunakannya sebagai media penyampaian materi grammar dan vocabulary kepada peserta didik melalui media presentasi yang disediakan oleh aplikasi Canva. Jika pengajar menambahkan visual pada presentasi tersebut, maka akan lebih menarik perhatian mahasiswa selama proses penyampaian materi tata bahasa dan kosakata. Dalam hal ini, penggunaan aplikasi Canva dapat direalisasikan untuk meningkatkan semangat mahasiswa dalam menguasai tata bahasa dan kosakata dalam bahasa Inggris. Munculnya dorongan tersebut dikarenakan adanya ketertarikan dan minat peserta didik terhadap media pembelajaran yang digunakan oleh pendidik tersebut (Fadillah et al., 2021).

Penggunaan aplikasi Canva dalam pembelajaran bahasa Inggris mengandung beberapa alasan, yang pertama yaitu dampak dari revolusi industri 4.0 dimana mahasiswa diarahkan untuk menguasai keterampilan baru melalui teknologi. Selanjutnya yaitu sebagai literasi visual dan sarana bagi mahasiswa dalam pelajaran bahasa Inggris (Garris Pelangi, 2020). Dalam pembelajaran bahasa Inggris, khususnya dalam meningkatkan penguasaan grammar atau kosakata, mahasiswa tidak hanya terpaku pada buku dan teks tertulis yang biasa mereka lihat, namun dalam hal ini bagaimana literasi visual pada aplikasi Canva dapat dimanfaatkan oleh dosen dan mahasiswa dengan cara mengekspresikan pikiran, kreativitas, dan emosi mereka secara langsung dengan menggunakan warna, suasana, gambar, dan simbol-simbol lain yang dapat digunakan melalui desain pada aplikasi Canva (Hapsari & Zulherman, 2021).

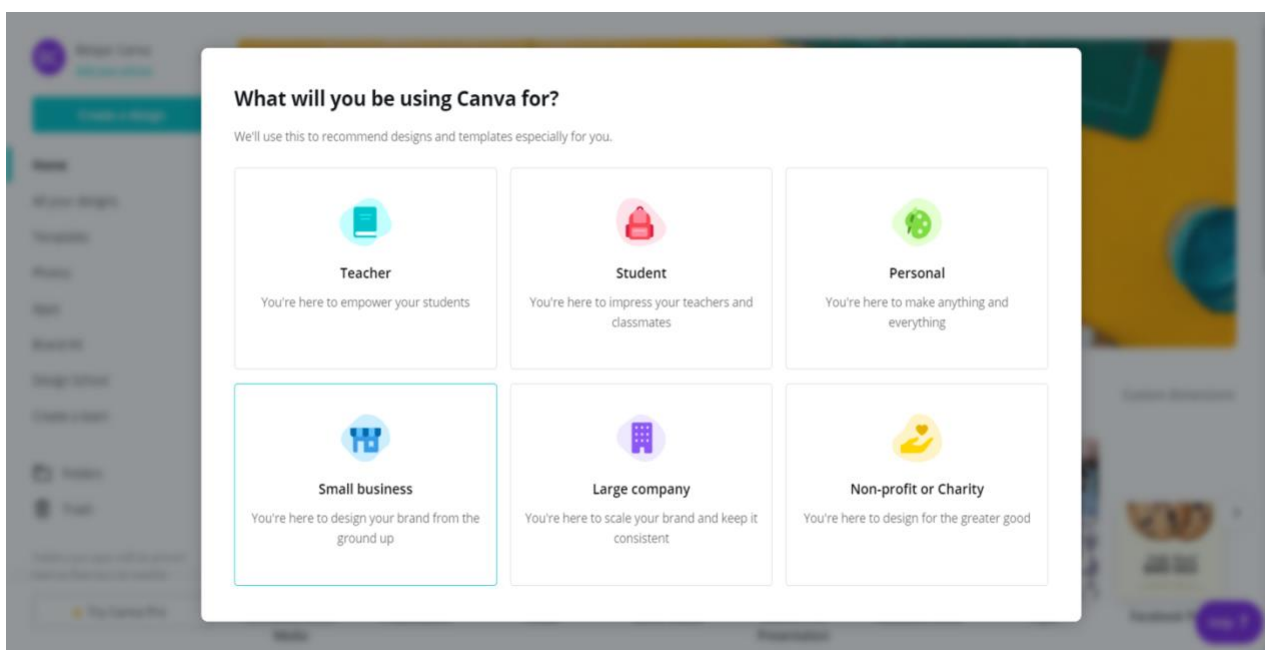
Dengan penjabaran yang dipaparkan dalam penelitian ini, diharapkan mampu memberikan pelajaran positif yaitu dalam proses belajar mengajar di kampus diharapkan sebuah aplikasi yang sudah banyak disediakan dapat dimanfaatkan semaksimal mungkin sebagai media pembelajaran yang berbasis teknologi.

Cara menggunakan aplikasi Canva termasuk membuat akun, membuat desain, menambahkan teks, memilih dan mengedit latar belakang, serta mengunduh dan berbagi hasil desain. Berikut adalah langkah-langkah untuk menggunakan aplikasi Canva:

1. Telusuri situs web Canva <https://www.canva.com> pada google Chrome, kemudian download aplikasi Canva.
2. Pembuatan aplikasi Canva, untuk registrasi bisa menggunakan akun google yang terdaftar ataupun melalui akun facebook.

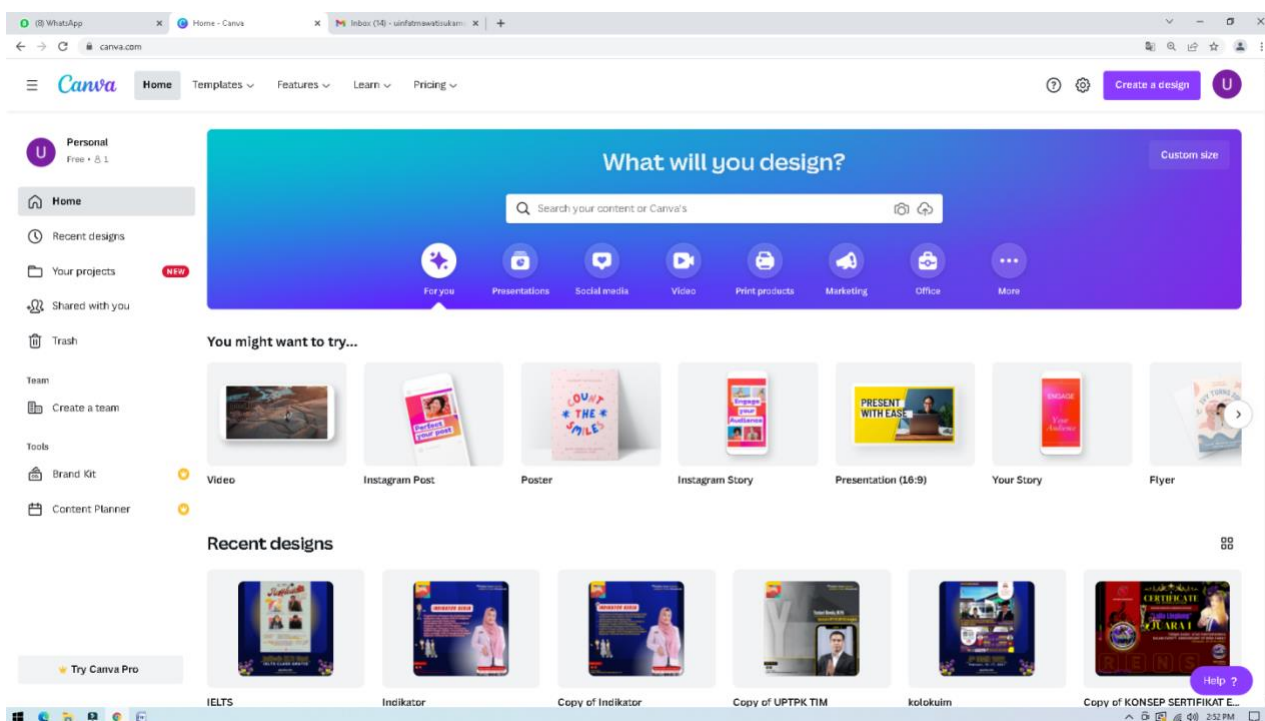


Gambar 1. Tampilan Log In



Gambar 2. Tampilan Awal

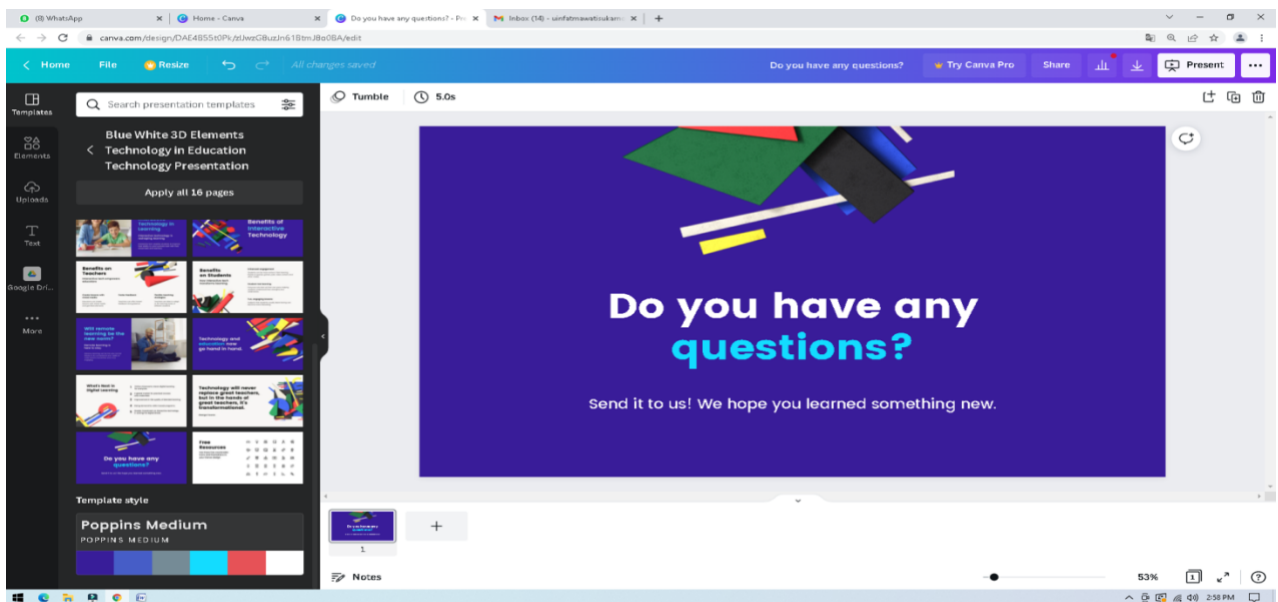
3. Tampilan awal aplikasi Canva saat pendaftaran selesai. Pada bagian ini terdapat pilihan penggunaan akun seperti untuk kebutuhan pribadi, kebutuhan guru, kebutuhan mahasiswa, kebutuhan bisnis, dan lain-lain.



Gambar 3. Pilihan Template

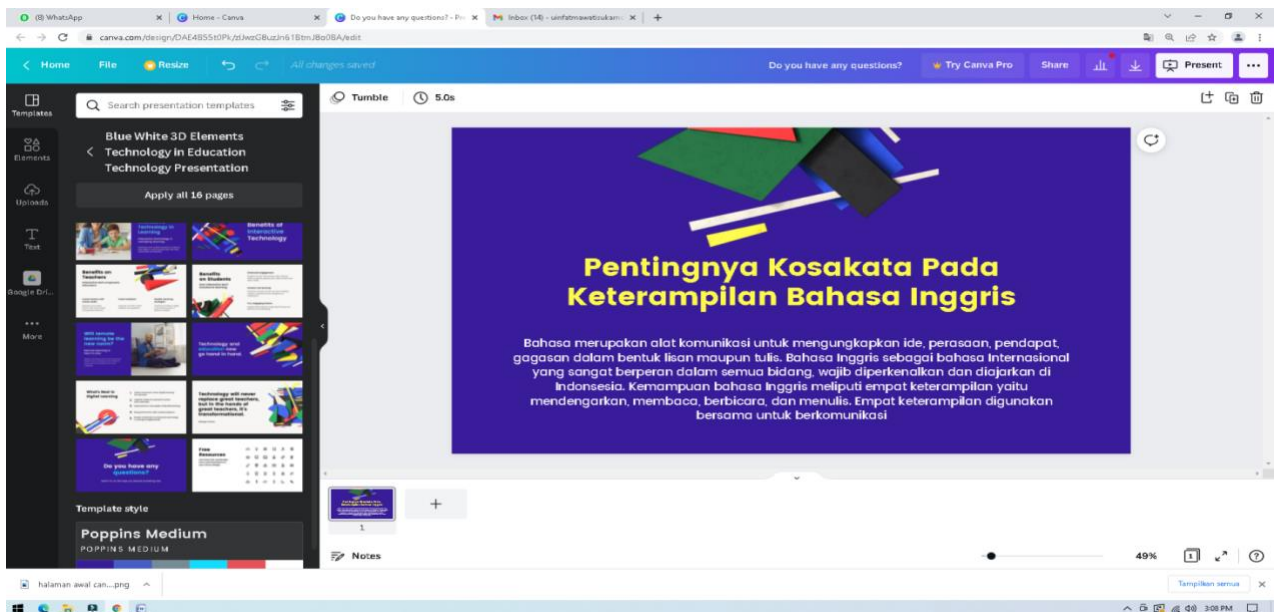
4. Tampilan *template*, pada bagian ini terdapat banyak pilihan *template* yang bisa didesain

sesuai dengan kebutuhan yang diperlukan. Diantaranya *template* untuk presentasi, poster, video, danyanglainnya.



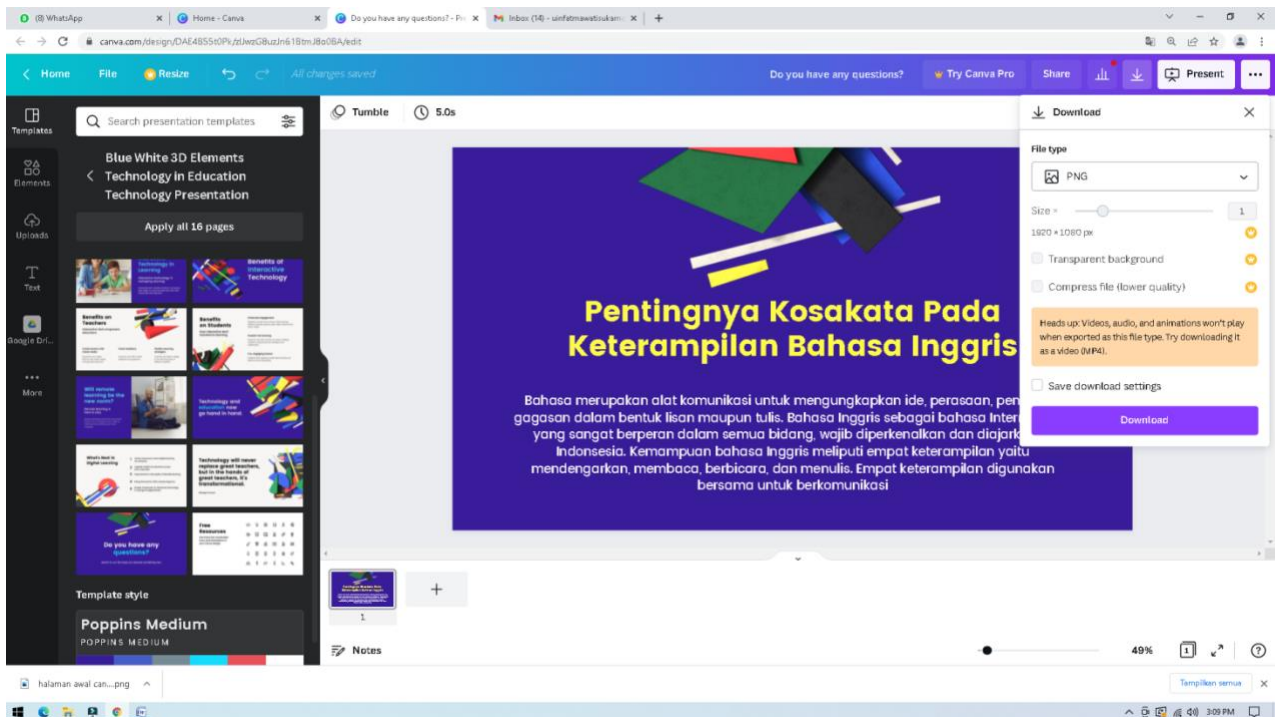
Gambar 4. Tampilan *Background*

5. Tampilan *background*, pada bagian ini terdapat banyak pilihan *background* yang dapat digunakan dalam mendesain sesuai dengan yang Anda inginkan.



Gambar 5. Tampilan Contoh desain Canva berupa *template* presentasi

6. Bentuk penggunaan aplikasi Canva. Berikut ini adalah bentuk penggunaan aplikasi Canva dalam bentuk template presentasi untuk pembelajaran grammar dan vocabulary dalam belajar bahasa Inggris. Pada bagian banyak terdapat pilihan menu untuk mendesain seperti menambahkan audio, menambahkan gambar, memilih font, dan lain sebagainya.



Gambar 6. Tampilan Menu Simpan Dokumen

7. Simpan desain Anda dari Canva. Setelah selesai mendesain, langkah terakhir adalah menyimpan desain yang telah dibuat dengan cara klik tanda panah ke bawah, dengan demikian hasil desain akan secara otomatis tersimpan di file Anda.

Hasil Penelitian

Metode deskriptif dengan pendekatan naturalistik kualitatif digunakan untuk menganalisa data. Teknik pengumpulan data melalui wawancara dan survei melalui kuesioner. Wawancara dilakukan pada saat pelaksanaan pembelajaran daring berlangsung. Data kualitatif juga diperoleh melalui survei dengan menyebar kuesioner kepada peserta didik sebagai informan kunci penelitian yang bertindak sebagai objek pembelajaran daring dan dimaksudkan untuk menguatkan hasil penelitian tentang efektivitas penggunaan aplikasi Canva. Berdasarkan hasil wawancara dan survei diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Analisis Kuisisioner

No.	Pertanyaan	Respon		
		Sangat Paham	Paham	Tidak Paham
1	Apakah kalian sudah mengetahui aplikasi <i>Canva</i> ?	23	9	5
2	Apakah kalian menggunakan aplikasi <i>Canva</i> sebagai media dalam belajar maupun dalam mengerjakan tugas?	4	7	12
3	Apakah aplikasi <i>Canva</i> mudah digunakan?	11	4	14
4	Apakah aplikasi <i>Canva</i> membantu pembelajaran online atau offline saat ini?	24	4	3
Jumlah		62	24	34
Persentase		51%	20%	29%

Data tersebut di atas menunjukkan bahwa tingkat respon peserta didik dalam menjawab pertanyaan terkait penggunaan aplikasi Canva dalam proses pembelajaran adalah sebanyak 51% sangat paham, 20% paham, dan 29% tidak paham. Dengan demikian, berdasarkan uraian dari tabel diatas, aplikasi Canva terbukti dapat membantu proses pembelajaran dan dapat untuk diimplementasikan dalam proses belajar mengajar baik secara offline maupun online dalam rangka mempermudah pemahaman dan meningkatkan kemampuan penguasaan materi pembelajaran.

Simpulan (Penutup)

Dari hasil dan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran sangat dibutuhkan untuk menunjang keberhasilan suatu pendidikan, khususnya dalam meningkatkan penguasaan kosakata mahasiswa Tadris Bahasa Inggris dalam belajar bahasa Inggris. Pada saat ini media yang dihadirkan lebih mengedepankan teknologi untuk diimplementasikan dalam pendidikan, termasuk dalam pembelajaran bahasa Inggris. Media sebagai penunjang atau sebagai alat bantu dalam proses pemberian ilmu, serta mengasah kreativitas dan keterampilan mahasiswa dalam pembelajarannya di sekolah. Aplikasi Canva merupakan salah satu aplikasi online yang dapat digunakan untuk keperluan pendidikan, seperti mendesain media pembelajaran dengan berbagai template yang tersedia. Penggunaan aplikasi Canva menarik perhatian dan minat mahasiswa saat belajar karena materi yang disajikan menarik dan tidak terkesan membosankan.

Aplikasi Canva merupakan salah satu media alternatif yang dapat diperkenalkan kepada mahasiswa untuk membuat desain pembelajaran dengan lebih mudah, bahkan untuk pengguna pemula sekalipun. Penggunaannya pun sangat efektif dan dapat digunakan untuk pembelajaran secara offline maupun online. Dalam proses pembelajaran, Canva dapat digunakan untuk menyajikan materi presentasi yang

menarik dan efektif. Tampilan yang diberikan Canva cenderung lebih segar karena memberikan model baru yang berbeda dengan yang selama ini digunakan, seperti Microsoft Power Point, Prezi, dan media presentasi lainnya.

Berdasarkan jawaban responden seperti yang tertulis pada tabel di atas diketahui bahwa menurut seluruh responden (100%), sebagian besar dari mereka sudah mengetahui aplikasi Canva, dengan kata lain hanya sedikit dari mereka yang belum mengetahui aplikasi Canva. Media pembelajaran Canva yang dikembangkan praktis untuk digunakan dan berpotensi untuk meningkatkan pemahaman mahasiswa terhadap materi pembelajaran. Dengan demikian, media pembelajaran yang dikembangkan layak digunakan dalam proses pembelajaran bahasa Inggris dan dapat digunakan oleh mahasiswa untuk membantu mereka dalam mengerjakan tugas. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa media Canva layak diimplementasikan untuk membantu mempermudah pemahaman dan meningkatkan kemampuan penguasaan materi pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A.(2012). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Creswell, John W.(2014). *Penelitian Kualitatif & Desain Riset*. Yogyakarta: Pustaka.Pelajar.
- Dewi Surani. 2019. Studi Literatur : Peran Teknologi Pendidikan Dalam Pendidikan 4.0. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP. 2(1):462-463.
- Erwan, S., and Mukhidin. (2013). Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Pengukuran untuk Meningkatkan Hasil Dan kemandirian Belajar Mahasiswa SMP di KotaBandung. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*. Volume 21. Nomor3. Hlm203-218.
- Freeman, D. (1998). *Doing teacher research: From inquiry to understanding*. Boston: Heinle & Heinle
- Gehred, A.P.(2020). *Journal of Medical Library Association*, 108(2),338-340.DOI: dx.doi.org/10.5195/jmla.2020.940.
- Gilster.(2017). *Digital literacy*. New York: Wiley.
- Hakim, M. A. R., Serasi, R., Revola, Y., Adnan, N. I., & Astari, A. R. N. (2023). The Reconstruction of Blended Learning: Teaching Model for Full Online Learning System: A Study on English Education Department in Islamic Universities in Indonesia. *International Journal of Learning, Teaching and Educational Research*, 22(4), 1-20
- Hanifah Nurdinah, and Irawati Riana . (2022). "PEMANFAATAN DIGITAL LEARNING PLATFORM DALAM PERKULIAHAN UNTUK EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN JARAK JAUH", https://www.academia.edu/86733058/Prosiding_Seminar_Nasional_2022_Fakultas_Ilmu_Tarbiyah_dan_Keguruan_Universitas_Islam_Negeri_Syarif_Hidayatullah_Jakarta
- Japar, Muhammad, dkk. 2019. *Media dan Teknologi Pembelajaran PPKN*. Surabaya, Jakad Publishing
- Karnila, Nia and Setiyadi, R.(2019). *Using Audio-Visual Learning Media in Improving Student Concentration in Energy Materials*,3(1).
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2017). *Gerakan Literasi Digital*. Jakarta: Kemendikbud.
- Kenton,J.,andBlummer,B.(2010). *Promoting digital literacy skills: examples from the literature and implications for academic librarians*. Community & Junior College Librarie, 99.
- Kurniawati,J.andBaroroh,S.(2016). Literasi Media Digital Mahamahasiswa Universitas Muhammadiyah Bengkulu. *Jurnal Komunikator* 8.(2).51–66.
- Martin,S.,Griswold,W.(2016). *Environmental Sceience Brief for Citizens*,Center forHazardous Substance Research. Kansas StateUniversity.
- Nurwati Andi Dkk. (2020). *Model dan media pembelajaran bahasa berbasis online dan offline*. Malang : CV. Pustaka Learning Center
- Pritchard and Woollard.(2010). *Psychology for the Classroom: Constructivism and Social Learning*. London: Routledge.
- Riel, VanCees. 2017. *Essential of Corporate Communication*, London: Routledge.
- Rokhayani, A., Ririn, A., and Utari, P. (2014). The Use of Comic Strips as an English Teaching Media for Junior High School Students. *Language Circle: Journal of Language and Literature*, 8(2),143-149.
- Rogantina Meri Andri, "Peran dan Fungsi Teknologi Dalam Peningkatan Kualitas Pembelajaran" *Jurnal Ilmiah Research Sains*. Vol. 3 No. 1, summer 2017, hal. 127
- Sagala,S.(2019). *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: CV.
- Said, A. A. (2016). *Desain Multimedia Pembelajaran Seminar Nasional "Revitalisasi Pendidikan Seni dan Desain Sebagai Basis Pengembangan SDM"* 1,239.
- Syafriaedi, Non. 2020. *Menjadi Guru Hebat di Era Revolusi Industri 4.0*. Yogyakarta, Depublish Publisher
- Qurrotaini, L., Sari, T. W. and Sundi, V. H. (2020). *Efektivitas Penggunaan Media Video Berbasis Powtoon dalam Pembelajaran Daring*. Prosiding Seminar Nasional.
- Wahyuni, E., and Thohiriyah. (2018). *Infographic: Avoiding monotony in presenting teaching materials. Proceedings of 2nd English Language Learning and Literature International Conference (ELLiC)*, 2.
- Wahyuni, W. (2018). *A Digital Practical Application in Teaching Functional Text*, Canva, 400.

Wijayanti, E, D (2022). "Pemanfaatan aplikasi canva sebagai media pembelajaran bahasa inggris", <https://sman1malingping.sch.id/pemanfaatan-aplikasi-canva-sebagai-media-pembelajaran-bahasa-inggris/>. Accessed on January, 12, 2023.
<https://www.kompasiana.com/tutinamaku/5bcaf02643322f2c44578c72/peranan-teknologi-dalam-dunia-pendidikan>