

**MEDIA APLIKASI CANVA MENINGKATKAN MOTIVASI
BELAJAR PJJ SISWA**



Penyusun :

Drs. H. Sigit Indriyanto
Supriyanto Cahyo Nugroho, S.Pd
Yudha Nur Ahmadi, S.Pd

**SMAN 12 JAKARTA
JL. PERTANIAN, KLENDER, JAKARTA TIMUR**

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan karunia, rahmat dan hidayahnya sehingga penulis dapat menyelesaikan praktik baik yang berjudul “Media Aplikasi Canva Meningkatkan Motivasi Belajar PJJ Siswa”

Praktik baik ini dibuat sebagai bahan Pemenuhan Tugas Bimbingan Teknis Penyusunan Praktik Baik Peningkatan Mutu Pendidikan Tahun 2021.

Dengan terselesaikannya praktik baik ini, penulis mengucapkan terima kasih kepada berbagai pihak yang telah membantu dan memberikan bantuan dalam pembuatan praktik baik ini yang tidak dapat disebutkan satu per satu.

Dengan keterbatasan ilmu yang dimiliki, penulis sadar bahwa praktik baik ini masih banyak kekurangannya, untuk itu penulis berharap adanya kritik dan saran yang sifatnya membangun.

Akhirnya penulis berharap semoga praktik baik ini dapat bermanfaat bagi orang lain dan khususnya bagi penulis sendiri.

Jakarta, November 2021

Penulis

DAFTAR ISI

Halaman Judul

Lembar Persetujuan

Kata Pengantar

Daftar Isi

Daftar Gambar

BAB I PENDAHULUAN

- A. LATAR BELAKANG
- B. RUMUSAN MASALAH
- C. TUJUAN
- D. MANFAAT

BAB II KAJIAN TEORI

BAB III PEMBAHASAN

- A. PELAKSANAAN KINERJA
- B. HASIL DAN DAMPAK
- C. FAKTOR KENDALA DAN PENDUKUNG
- D. RENCANA TINDAK LANJUT

BAB 1V PENUTUP

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

**MEDIA APLIKASI CANVA MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR
PJJ SISWA
BAB I
PENDAHULUAN**

A. LATAR BELAKANG

Pandemi Covid-19 yang berlangsung pada sejak awal 2020 di Indonesia memberikan dampak hampir di semua aspek kehidupan, termasuk bidang pendidikan sebagai salah satunya. Dengan demikian, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemdikbud) melakukan berbagai inovasi pembelajaran selama masa pandemi Covid-19. Salah satu perubahan yang paling nyata adalah kebijakan melaksanakan pembelajaran dari rumah secara nasional. Kemdikbud mendorong guru untuk tidak fokus mengejar target kurikulum semata selama masa darurat, melainkan juga membekali siswa akan kemampuan hidup yang sarat dengan nilai-nilai penguatan karakter.

Kondisi pembelajaran di era pandemi covid-19 menyebabkan proses pembelajaran berlangsung secara daring. Dengan demikian, guru diharapkan lebih kreatif dalam menyajikan materi yang menarik bagi siswa agar terjadi komunikasi dua arah yang lebih baik diantara keduanya. Dengan adanya perkembangan teknologi yang tumbuh pesat dan maju, setiap guru diharapkan dapat mengerti teknologi sebagai penunjang pada proses pembelajaran di kelas.

Guru membutuhkan media sebagai salah satu alat bantu dalam proses belajar mengajar, selain menggunakan buku atau metode ceramah. Oleh sebab itu dengan menggunakan media pembelajaran yang berbeda dengan menyesuaikan materi serta kondisi pada siswanya masing-masing. Guru dan siswa dapat memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi salah satunya ialah aplikasi *Canva*.

Dalam hal ini media *canva* digunakan sebagai salah satu solusi untuk menarik minat siswa dalam proses pembelajaran. Untuk menunjang proses pembelajaran jarak jauh tersebut guru dituntut memiliki kreatifitas dalam bidang IT. Disini guru menggunakan media *canva* pada proses pembelajaran jarak jauh dengan para siswa agar lebih menarik antusias mengikuti PJJ.

Selama masa pandemi covid-19 berlangsung PJJ dengan media *zoom* karena guru menyajikan materi secara monoton dengan presentasi *power point*. Kurangnya respon dari para siswa dalam PJJ menginspirasi guru menggunakan metode lain dalam menyajikan materi.

Penyajian materi melalui *canva* dianggap bisa meningkatkan antusias siswa dalam proses pembelajaran. Hal ini didukung dengan adanya fitur-fitur di media *canva* yang menarik siswa dalam proses pembelajaran daring. *Canva* sebagai salah satu media pembelajaran *online* yang menyediakan desain menarik berupa *template*, fitur-fitur, dan kategori-kategori yang diberikan di dalamnya. Dengan adanya desain yang beragam dan menarik, membuat proses pembelajaran menjadi tidak membosankan. Penggunaan aplikasi *Canva* membuat guru dapat mengajarkan ilmu pengetahuan, kreativitas, dan keterampilan untuk siswa, sehingga media ini juga dapat dimanfaatkan dalam berbagai ranah kehidupan.

B. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan tersebut dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana media aplikasi *canva* dapat meningkatkan motivasi belajar PJJ siswa?

C. TUJUAN

Melalui artikel praktik baik ini diharapkan:

1. Bagi penulis, hasil dari praktik baik ini meningkatkan keterampilan mendesain presentasi melalui media *canva*
2. Bagi sekolah, hasil dari praktik baik ini mengadakan pelatihan bagi guru dengan media *canva*

D. MANFAAT

Dengan memanfaatkan hasil dari praktik baik ini diharapkan para guru memanfaatkan media *canva* untuk menunjang proses pembelajaran daring

KAJIAN TEORI

1. MEDIA CANVA

Canva adalah program desain *online* yang menyediakan bermacam peralatan seperti presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, grafik, info grafis, spanduk, selebaran, sertifikat, ijazah, kartu undangan, kartu nama, kartu ucapan terima kasih, kartu pos, logo, label, penanda buku, buletin, sampul *CD*, sampul buku, wallpaper desktop, template, editing foto, gambar mini *youtube*, cerita instagram, kiriman *twitter*, dan sampul *facebook*.

Jenis-jenis presentasi yang terdapat pada *canva* antara lain seperti presentasi kreatif, pendidikan, sederhana, bisnis, pemasaran, penjualan, arsitektur, periklanan, teknologi. Dalam penelitian digunakan presentasi pendidikan, yang menyediakan beragam jenis desain. Dalam mendesain guru cukup memasukan teks, gambar, dan memilih jenis desain grafis, *template* serta nomor halaman yang telah disediakan sesuai dengan yang diinginkan.

Kelebihan *Canva* sebagai berikut:

1. Memiliki baragam desain grafis, animasi, template, dan nomor halaman yang menarik.
2. Dapat meningkatkan kreativitas guru dalam mendesain media pembelajaran karena banyak fitur yang telah disediakan, serta memuat fitur *drag* dan *drop*.
3. Dapat menghemat waktu dalam mendesain media pembelajaran yang praktis.
4. Siswa dapat mempelajari kembali materi melalui media pembelajaran *canva* yang telah diberikan oleh guru.
5. Memiliki resolusi gambar yang baik dan slide media *canva* dapat dicetak dengan otomatisnya pengaturan ukuran cetakan.
6. Dapat melakukan kolaborasi dengan guru lain dalam mendesain media dan membuat tim desain *canva* untuk saling berbagi media pembelajaran.

7. Dapat mendesain media pembelajaran kapanpun, tidak hanya menggunakan laptop tetapi juga dapat menggunakan ponsel.
8. Untuk menambahkan animasi, pengguna harus melakukan pembayaran melalui kartu kredit. Namun, media *canva* dapat diunduh dengan beragam format penyimpanan seperti *pdf* dan *jpg*. Sehingga untuk menerapkan presentasi *offline* dapat dikolaborasikan dengan media lain seperti *power point*.

2. TEORI MOTIVASI

Ada banyak teori motivasi dan riset yang berusaha menjelaskan tentang hubungan antara perilaku dan hasilnya.

Teori David Mc Clelland. David Mc Clelland adalah Direktur Pusat Penelitian Kepribadian di Universitas Harvard. Beliau bersama kawan-kawannya mempelajari persoalan yang berkaitan dengan keberhasilan seseorang (*the needs to achieve*). Hasilnya adalah suatu konsep yang berhubungan dengan upaya bagaimana dapat mencapai keberhasilan. Karenanya teorinya disebut *Achievement Motivation Theory*. Menurut David Mc Clelland, orang yang mempunyai kebutuhan untuk dapat mencapai keberhasilan dalam pekerjaannya atau berhasil mencapai sesuatu, memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

1. Mereka menentukan tujuan secara wajar (tidak terlalu tinggi dan juga tidak terlalu rendah). Namun tujuan tersebut cukup merupakan *challenge* atau tantangan untuk dicapai dengan baik dan tepat.
2. Mereka menentukan tujuan yang sekiranya mereka yakin sekali akan dapat dicapai dengan baik dan tepat.
3. Mereka senang dengan pekerjaan tersebut dan merasa sangat *concerned* atau berkepentingan dengan keberhasilannya sendiri.
4. Mereka lebih suka bekerja di dalam pekerjaan yang dapat memberikan gambaran bagaimana keadaan pekerjaannya.

Demikian teori David Mc Clelland c.s dan kenyataannya memang mereka berhasil menemukan cara-cara mengembangkan kebutuhan untuk keberhasilan dengan baik

5. PEMBELAJARAN MENYENANGKAN

Pembelajaran yang efektif dan menyenangkan adalah yang bersifat kolaboratif dan berpusat pada siswa (Boholano, 2017). Untuk itu, media yang digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran dan membuat siswa merasa nyaman dan mudah memahami konten materi (Rokhayani et al., 2014). Media pembelajaran perlu memperhatikan efek ilustrasi yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan kepada siswa.

Desain pembelajaran mencakup semua proses yang terlibat dalam mengoptimalkan pembelajaran dan kinerja (Reiser, 2001). Dari perspektif proses, desain pembelajaran mencakup serangkaian kegiatan dengan tujuan mengoptimalkan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan tertentu. Dari perspektif pembelajaran, ini adalah cabang ilmu yang berkaitan dengan menerjemahkan prinsip-prinsip umum pembelajaran ke dalam rencana bahan ajar dan pembelajaran termasuk yang berbasis teknologi (Sharif & Gisbert, 2015).

Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran sangat diperlukan dalam hal mendesain, menganalisis, mengevaluasi, mengembangkan dan mengimplentasikan materi dalam proses pembelajaran (West et al., 2016). Pembelajaran yang efektif adalah yang prosesnya memungkinkan siswa untuk memperoleh keterampilan, pengetahuan, dan sikap tertentu, sehingga dapat termotivasi dalam proses pengajaran (Isman, 2011). Agar siswa dapat termotivasi maka ada empat prinsip penting yang memainkan peran kunci (Reiser & Dick, 1996) yaitu, proses perencanaan diawali dengan mengidentifikasi tujuan yang akan di capai dalam pembelajaran, merencanakan kegiatan pengajaran untuk

mencapai tujuan yang direncanakan sebelumnya, mengembangkan instrumen penilaian untuk mengukur pencapaian tujuan-tujuan tersebut, dan melakukan revisi berdasarkan capaian siswa terhadap kegiatan pembelajaran.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa desain pembelajaran merupakan kegiatan perencanaan secara sistematis berdasarkan tujuan yang akan dicapai melalui proses manual maupun berbasis teknologi agar pembelajaran berlangsung efektif. Teknologi yang dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran juga dikenal dengan istilah media (Mahnun, 2012). Manfaat yang besar dapat dirasakan apabila media yang digunakan optimal.

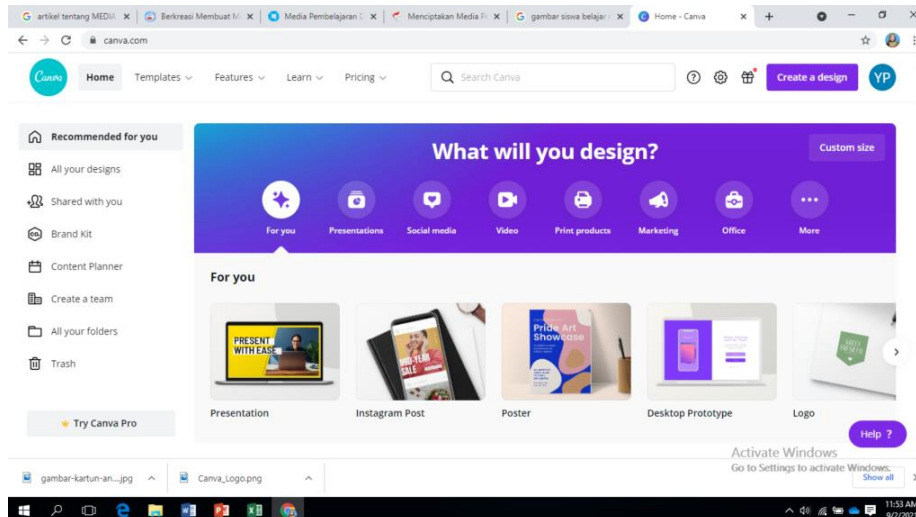
BAB III PEMBAHASAN

A. PELAKSANAAN KINERJA

Sebagai pendidik terkadang kita mengalami kesulitan untuk mencari media pembelajaran. Hal ini karena media yang ada terbatas pada buku dan hal-hal konvensional lainnya yang membuat siswa merasa bosan dan enggan untuk belajar.

Media pembelajaran yang menarik sendiri menjadi penting saat ini terutama di masa anak-anak sudah terbiasa menggunakan *gadget*. Mereka akan mudah mendapatkan informasi yang lebih menarik sehingga menciptakan tantangan bagi pendidik untuk memberi materi yang lebih menarik untuk siswa.

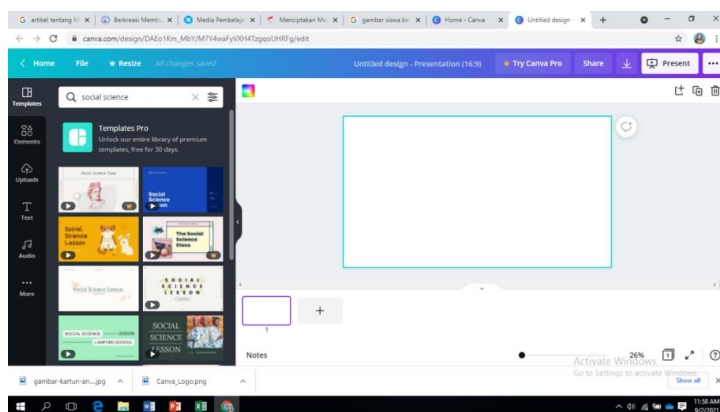
Salah satu media pembelajaran menarik yang efektif untuk siswa adalah dengan menggunakan aplikasi yang menawarkan *template-template* yaitu *Canva*. *Canva* merupakan salah satu aplikasi *online* yang dapat kita manfaatkan untuk membuat media pembelajaran. Untuk situsny ada di www.canva.com. Kita tinggal *login* melalui *Google* untuk masuk ke aplikasi ini. Dengan *Canva* seorang guru bisa membuat media pembelajaran dengan pilihan *template* yang sudah tersedia yaitu untuk infografis, grafik, poster, presentasi, brosur, logo, resume, *flyer*, dokumen A4, instagram pos, kartu, surat kabar, komik strip, cover majalah, undangan, *photo collage*, kartu bisnis, *desktop wallpaper*, laporan, sertifikat, sampul buku, animasi sosmed, pengumuman, menu, video, grafik *organizer*, *your story*, surat, kepala surat, proposal, label, lembar kerja, jadwal kelas, kalender, ID card, cover CD, dokumen surat US, *mobile first presentation*, *planner*, program, *ebook cover*, dan *storyboard*. Aplikasi ini juga gratis tentunya.



Gambar 1: Halaman Canva

Jika kita sudah registrasi dan masuk untuk berkreasi, silahkan memilih mau membuat apa, misalnya membuat presentasi atau lainnya, selanjutnya kita mulai berkreasi membuat *template*. Bisa *template* yang sudah ada, nanti kita modifikasi atau kita kreasi sendiri. Klik saja ikon *create a design* yang terdapat di pojok kanan atas beranda. Berikut contoh saya ingin membuat sebuah presentasi, setelah *create design*, pilih ikon *presentation*.

Di sini banyak pilihan, sebagai contoh saya pilih *education presentation*. Di sini saya pilih Sosial *study* sehingga tampil *template* sebanyak 18 *slide*. Di *template* ini nanti kita isikan konten yang mau kita presentasi dan disesuaikan dengan keperluan pembelajaran yang kita rancang sebelumnya.



Gambar 2: Halaman untuk membuat / mengkreasi media pembelajaran

Di area kerja *template* ini terdapat banyak ikon seperti di sebelah kiri terdapat *upload*, *photos*, *video*, *text*, dan lainnya. Ini digunakan untuk kita mengedit tampilan presentasi kita, apakah nanti ada teks, video, dan lainnya sesuai keperluan. Selanjutnya setelah selesai mengedit silakan kita tinjau hasilnya dengan klik ikon *present*, jika sudah sesuai dengan yang kita rancang silahkan kita unduh untuk dapat digunakan dengan klik ikon berlambang tanda panah ke bawah, dan jika ingin berbagi silakan klik ikon *share* nanti ada tautan yang bisa dikopi untuk dibagikan.

Beberapa keunggulan dalam memakai aplikasi *Canva* antara lain :

1. Membangun literasi visual
2. *Font* lebih unik dan menarik
3. Guru bisa menggunakan media yang berbeda-beda setiap pertemuan
4. Membuat presentasi lebih menarik dan tidak membosankan.

B. HASIL DAN DAMPAK

Kajian awal dalam penyusunan desain pembelajaran berbasis aplikasi *canva* didapatkan Informasi yang diperoleh bahwa secara umum siswa sangat setuju menggunakan media pembelajaran tersebut. Hal ini perlu dilakukan karena bisa menambah kemenarikan penyajian materi pelajaran, serta menambah motivasi siswa untuk belajar, apalagi pembelajaran dilakukan secara daring. Hal ini juga menjadi salah satu alasan mengapa desain media pembelajaran berbasis aplikasi *canva* perlu dikembangkan, selain alasan lainnya bahwa pembelajaran di masa pandemi covid-19 memang harus dilakukan secara daring dengan menggunakan aplikasi yang mudah diakses baik oleh siswa maupun oleh guru.

Berdasarkan hasil kehadiran siswa pada *zoom meeting* dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis aplikasi *canva* layak digunakan. Jumlah siswa yang hadir pada proses pembelajaran meningkat karena mereka tertarik pada desain

pembelajaran dan penyampaian yang lebih menarik, baik dari aspek kelengkapan konten maupun tampilannya, sehingga dapat digunakan di sekolah.

Ujicoba lapangan dilakukan pada salah satu sekolah menengah atas di kota Jakarta. Dalam praktik baik, pelaksanaan dilakukan pada siswa kelas XI SMA Negeri 12 Jakarta. Tahapan-tahapan dalam proses perencanaan ini sebagai berikut.

Pada saat pelaksanaan PJJ sebelum menggunakan aplikasi *canva* minat siswa kurang. Guru menyampaikan materi pembelajaran secara monoton dengan menggunakan *power point* sebagaimana yang dilakukan saat pembelajaran luring. Hal ini diperlihatkan dengan tingkat kehadiran siswa sebagaimana dalam gambar berikut ini.



Gambar 1 kehadiran siswa

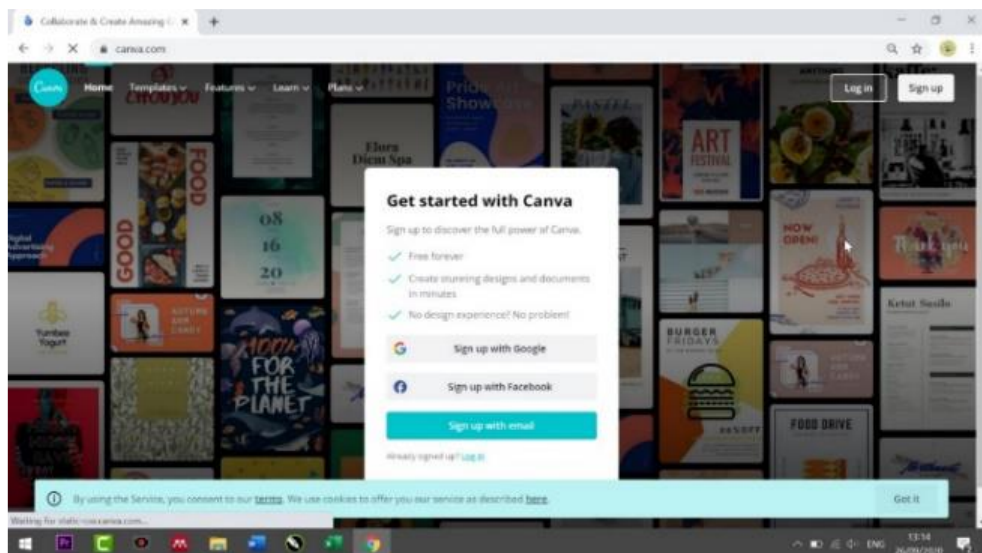
Jumlah kehadiran siswa pada pembelajaran pada sebelum penggunaan aplikasi *canva*.

Terlihat pada saat pelaksanaan pembelajaran bahwa jumlah siswa yang mengikuti PJJ tidak sepenuhnya hadir. Hal ini menginspirasi guru membuat rencana untuk tindakan supaya jumlah kehadiran siswa bertambah lebih banyak.

Selanjutnya dari hasil pengamatan tersebut, guru membuat inovasi dengan mencoba melaksanakan proses pembelajaran menggunakan media *canva* untuk menarik minat belajar siswa. Di

sini dijelaskan langkah-langkah membuat media *canva* sebagai berikut:

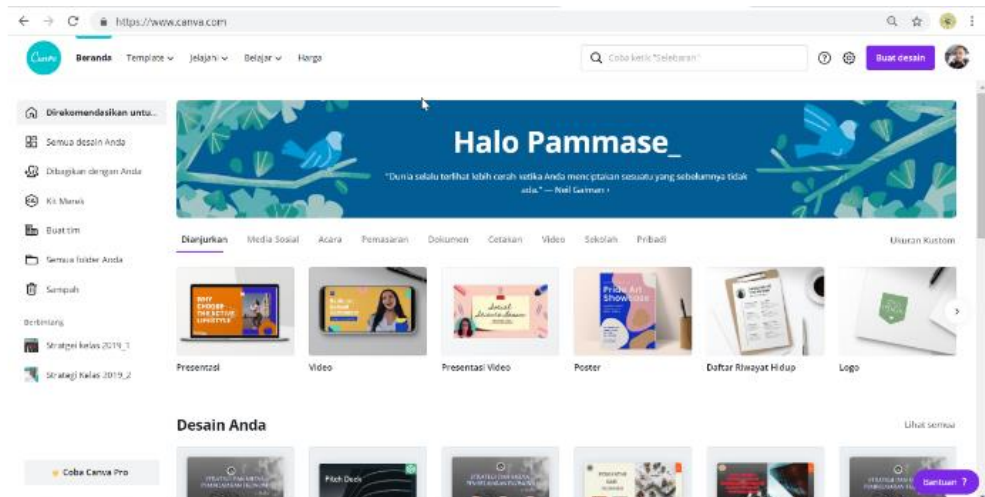
Pertama, login pada akun *canva*. Tahap awal dalam menggunakan aplikasi ini adalah mengunjungi tautan www.canva.com kemudian *log in* dengan menggunakan akun yang telah didaftarkan. Selain itu, bisa juga *log in* dengan akun *google*, *Facebook*, atau alamat *email* yang telah dibuat sebelumnya. Setelah itu, mendesain media pembelajaran pada *Canva* sudah bisa dilakukan. Tampilan halaman awal/*log in* sebagaimana gambar 2 berikut.



Gambar 2. Tampilan Awal *Canva*

Sumber: www.canva.com , 2020

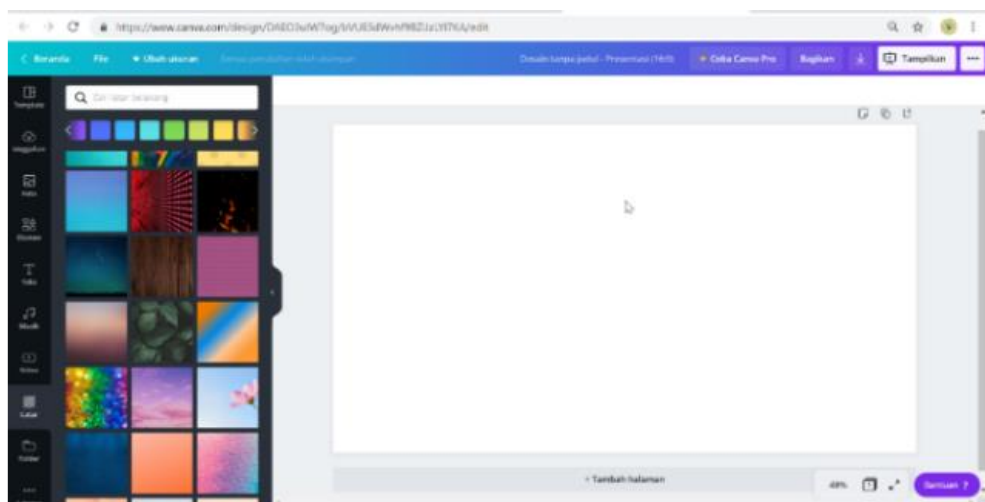
Kedua, memilih *template* untuk memulai desain. Setelah berhasil *log in*, maka akan muncul tampilan halaman utama. Kita dapat mendesain dengan memilih menu "*create a design*/membuat desain" sebagaimana tanda pada gambar berikut. Setelah itu, pilih jenis *template* presentasi visual yang akan digunakan. Tampilan halaman ini dapat dilihat pada gambar 3 berikut:



Gambar 3. Tampilan pilihan Template pada canva

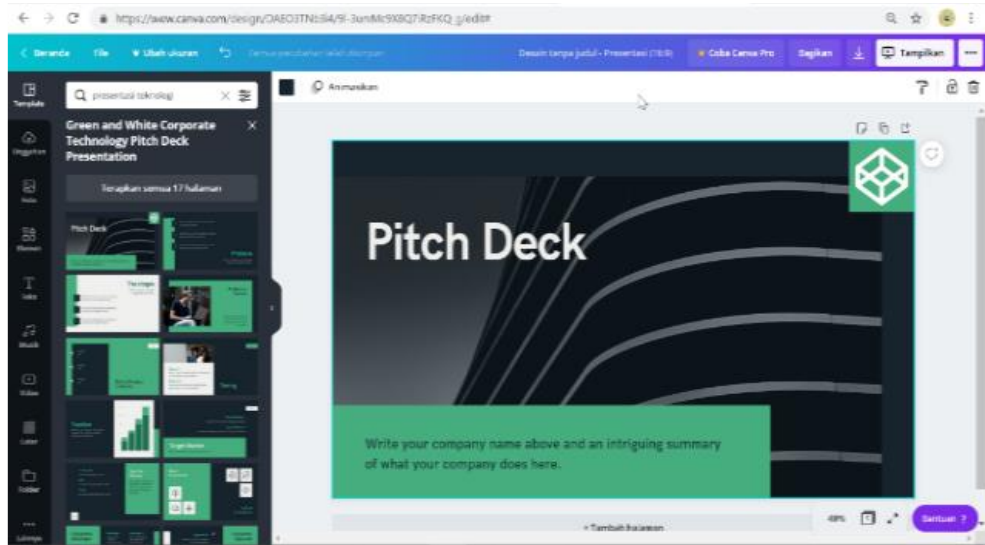
Sumber: www.canva.com , 2020

Ada banyak *template* presentasi yang disiapkan dalam *canva* akan tetapi untuk kepentingan penelitian maka dipilih salah satu dari *background* dalam *template* teknologi. Memilih *background* adalah proses pertama dalam bagian ini. Menu yang dapat dipilih ada dua yaitu "*Photos*" dan "*latar*". Hal ini seperti yang nampak sebagai berikut:



Gambar 4. Tampilan pilihan Foto dan latar Template

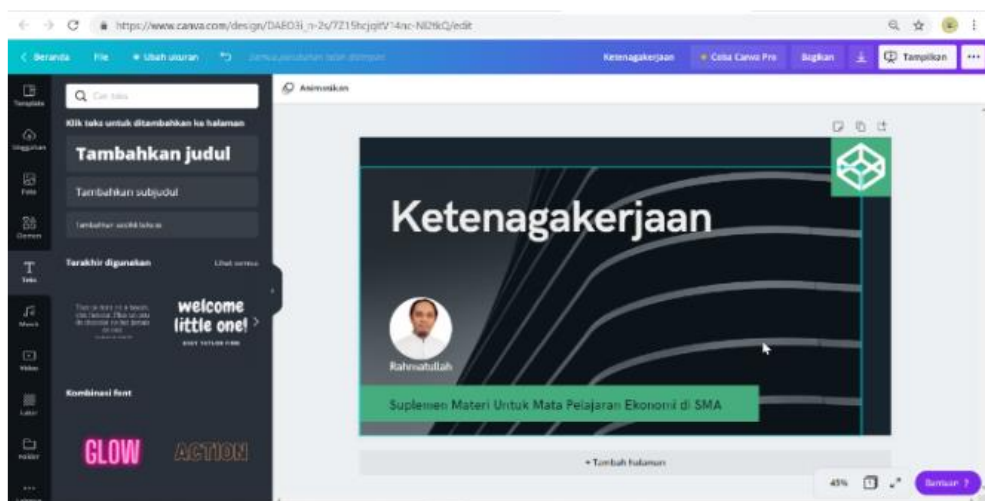
Sumber: www.canva.com , 2020



Gambar 5. Tampilan pilihan Foto dan latar *template*

Sumber: www.canva.com , 2020

Ketiga, menambahkan teks digunakan dua cara. Langkah pertama tetap menggunakan teks yang disediakan dalam *template canva*. Langkah kedua dengan memilih secara manual pada menu teks. Hal ini dapat dilihat pada gambar 6 berikut:

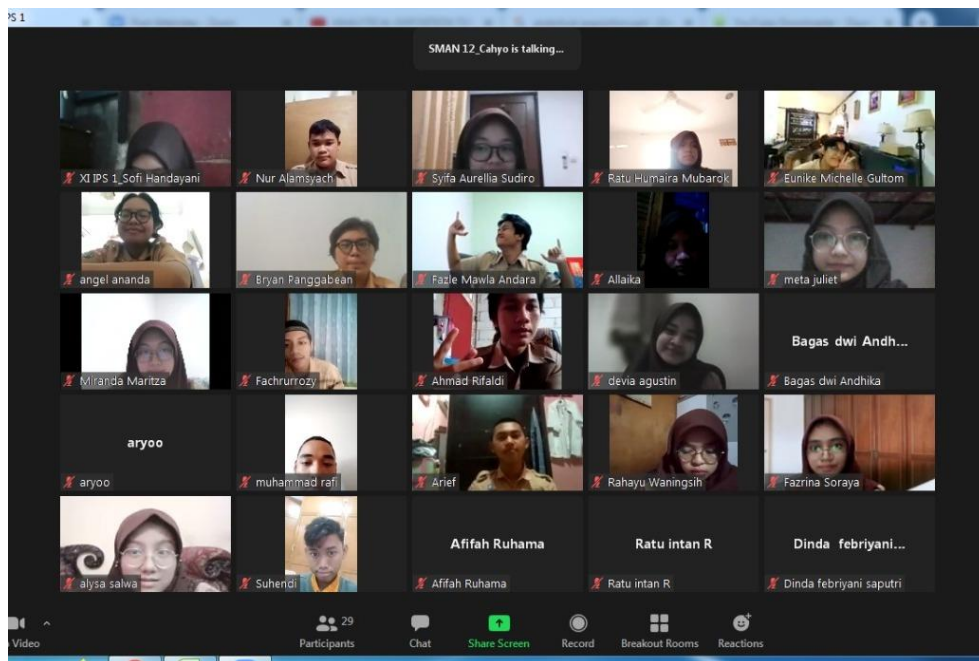


Gambar 6. Tampilan Menambahkan Teks

Sumber: www.canva.com , 2020

Dengan memperhatikan langkah-langkah yang disampaikan dalam pembuatan media *canva* tersebut, guru melaksanakan usaha dengan menggunakan *canva* untuk menarik minat siswa dalam PJJ. Setelah itu, guru membuat media pembelajaran melalui *canva* dalam pembelajaran. Selanjutnya, terlihat ada perbaikan jumlah kehadiran

siswa meningkat lebih banyak dalam mengikuti PJJ sebagaimana terlihat pada gambar berikut.



Gambar. 2



Gambar. 3

Gambar kehadiran siswa setelah guru menggunakan media aplikasi *canva*

Di sini terlihat ada penambahan jumlah kehadiran siswa yang mengikuti PJJ. Siswa semakin berminat mengikuti pembelajaran PJJ

karena ada hal-hal yang lebih menarik dari hasil presentasi ataupun penyajian guru. Siswa mengikuti proses pembelajaran dengan lebih antusias dikarenakan ada konten-konten yang menarik dan menyenangkan.

C. FAKTOR KENDALA DAN PENDUKUNG

Salah satu faktor yang sangat menentukan keberhasilan proses pembelajaran adalah bagaimana media yang digunakan didesain dengan menarik sehingga perhatian siswa fokus pada materi yang disajikan. Media *canva* yang digunakan dalam mendesain media pembelajaran sangatlah tepat, karena berisi *template* yang dapat digunakan untuk mendesain konten materi dengan menarik, sebagaimana yang telah dikembangkan dalam penelitian ini. Siswa dapat memahami materi dengan baik jika media pembelajaran dibuat dengan menarik dan tepat (Sutarno & Mukhidin, 2013). Jika dikaitkan dengan teori kerucut pengalaman (*Cone of Experience*), bahwa 50 persen pengetahuan atau pengalaman belajar diperoleh dari indra penglihatan dan pendengaran. Multimedia yang menggabungkan indra manusia memudahkan pencapaian kompetensi dan pemahaman siswa (Said, 2016).

Hasil penelitian diungkapkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis media *canva* sangatlah penting dalam mendukung pelaksanaan proses pembelajaran baik luring maupun daring. Selain itu, hasil uji coba juga disebutkan bahwa media yang dikembangkan ini sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran. Ukuran kelayakan dapat dilihat dari berbagai aspek, misalnya desain yang menarik, serta kejelasan konten materi yang disajikan dalam media. Sedangkan dari hasil uji coba lapangan, ditarik kesimpulan bahwa penyajian materi dengan media yang menarik dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Desain materi pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran adalah faktor yang berpengaruh terhadap keberhasilan

pembelajaran dengan menggunakan media yang sesuai agar siswa merasa nyaman dan mudah memahami materi (Rokhayani et al., 2014).

D. RENCANA TINDAK LANJUT

Pembelajaran yang efektif dan menyenangkan adalah yang bersifat kolaboratif dan berpusat pada peserta didik (Boholano, 2017). Untuk itu, media yang digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran dan membuat siswa merasa nyaman dan mudah memahami konten materi (Rokhayani et al., 2014). Nelayak pembelajaran perlu memperhatikan efek ilustrasi yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan kepada peserta didik. Desain pembelajaran mencakup semua proses yang terlibat dalam mengoptimalkan pembelajaran dan kinerja (Reiser, 2001). Dari perspektif proses, desain pembelajaran mencakup serangkaian kegiatan dengan tujuan mengoptimalkan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan tertentu. Dari perspektif pembelajaran, ini adalah cabang ilmu yang berkaitan dengan menerjemahkan prinsip-prinsip umum pembelajaran ke dalam rencana bahan ajar dan pembelajaran termasuk yang berbasis teknologi (Sharif & Gisbert, 2015).

Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran sangat diperlukan dalam hal mendesain, menganalisis, mengevaluasi, mengembangkan dan mengimplementasikan materi dalam proses pembelajaran (West et al., 2016). Pembelajaran yang efektif adalah prosesnya memungkinkan siswa untuk memperoleh keterampilan, pengetahuan, dan sikap tertentu, sehingga dapat termotivasi dalam proses pengajaran (Isman, 2011).

BAB IV
PENUTUP
SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Berdasarkan hasil praktik baik maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran menggunakan *canva* sangat layak digunakan dalam pembelajaran. Penggunaannya sangat efektif baik digunakan secara luring maupun secara daring. Dalam situasi pembelajaran di tengah pandemi covid-19 saat ini, media yang dikembangkan sangat cocok dan memudahkan pada guru dan siswa dalam melakukan proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran menggunakan *canva*, di sisi lain memberi warna baru dalam berlangsungnya proses pembelajaran pada mata pelajaran bahasa Inggris, yang kreatif dan inovatif.

Dalam praktik baik ini ada beberapa hal yang dapat disarankan yaitu, dibutuhkan kesadaran semua pihak dalam mendukung dan mengimplementasikan pembelajaran berbasis daring dengan *platform* yang tersedia. Meskipun media *canva* disiapkan secara gratis, namun jika tidak didukung oleh kesediaan sumber daya (guru) dalam memanfaatkannya maka proses pembelajaran daring tidak lebih menarik dari proses luring. Untuk itu, kesiapan semua pihak baik pemerintah, kepala sekolah, guru maupun siswa harus terus dioptimalkan sehingga pembelajaran di masa pandemi covid-19 ini bisa lebih optimal dan berkualitas.

DAFTAR PUSTAKA

Reiser, R. A. (2001). "A history of instructional design and technology: Part II: A history of instructional design". *Educational Technology Research and Development*, 49(2), 57–67.

Resmini Setya, dkk. (2021). *Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembuatan Bahan Ajar Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris*. Abdimas Siliwangi. Vol 4 (2).

_____.2020. *Mengenal Canva dan Cara Menggunakannya untuk Design secara GRATIS*. (Online) ([https://idcloudhost.com/mengenal-canva - dan cara-menggunakannya/](https://idcloudhost.com/mengenal-canva-dan-cara-menggunakannya/) diakses tanggal 17 November 2021)

Arif S. Sadiman, *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*, Jakarta: Rajawali Pers, 2012.

204 VOCATIONAL : Jurnal Inovasi Pendidikan Kejuruan Vol. 1 No. 4 Oktober 2021 e-ISSN : 2774-6283 | p-ISSN : 2775-0019/diakses tanggal 18 November 2021