

**BEST PRACTICE OPTIMALISASI PENGGUNAAN CANVA DALAM PENULISAN
FORMAL INVITATION DI KELAS XI SMK NEGERI 1 TANJUNG PALAS**

DWI HARTATIK HANDAYANI MUKTI

SMK Negeri 1 Tanjung Palas

e-mail: dwi.tatik1987@gmail.com

ABSTRAK

Pembelajaran daring merupakan salah satu solusi dunia pendidikan untuk tetap melakukan kegiatan belajar mengajar dalam kondisi pandemi sekarang ini. Namun, hal ini pun tidak akan datang tanpa tantangan, salah satunya adalah kurangnya motivasi siswa dalam belajar daring, khususnya dalam kegiatan menulis. Keterampilan menulis sangatlah penting untuk dimiliki setiap siswa sejak dini. Kegiatan menulis akan menghasilkan sebuah produk, salah satunya teks *Formal Invitation*. Kemampuan menulis teks undangan resmi *Formal Invitation* merupakan kemampuan yang harus dikuasai oleh siswa. Namun, layaknya juga dalam setiap belajar sesuatu yang baru, pembelajar bahasa akan menemui berbagai kesulitan dan kendala dalam proses pembelajaran yang dijalaninya. Untuk meningkatkan motivasi siswa, maka diperlukan bahan ajar menarik perhatian siswa sehingga pembelajaran tidak membosankan. Canva merupakan aplikasi yang dapat digunakan guru untuk membuat bahan ajar menarik khususnya dalam pembuatan *Formal Invitation*. Tujuan dari kegiatan ini adalah meningkatkan kemampuan siswa dalam berkreasi khususnya dalam penulisan *Formal Invitation* menggunakan aplikasi Canva. Adapun metode penelitian yang dilakukan dalam best practice ini adalah: 1) wawancara, 2) tahap observasi, 3) dokumentasi, dan 4) tahap evaluasi. Berdasarkan hasil penilaian ahli, desain media pembelajaran menggunakan aplikasi Canva khususnya dalam pembuatan *Formal Invitation* diperoleh skor 75,31 persen dengan kategori layak. Sedangkan hasil tanggapan siswa secara terbatas diperoleh skor 82,8 persen dengan kategori sangat layak. Sehingga dari hasil penilaian ahli maupun hasil tanggapan siswa menunjukkan bahwa media pembelajaran menggunakan aplikasi Canva layak dan mudah untuk digunakan. Tidak hanya mata pelajaran Bahasa Inggris, mata pelajaran yang lain pun dapat menggunakan aplikasi Canva ini sebagai media pembelajaran, baik dalam pembelajaran daring maupun luring.

Kata Kunci: Canva, *Formal Invitation*

ABSTRACT

Online learning is one solution for the world of education to continue teaching and learning activities in the current pandemic conditions. However, this will not come without challenges, one of which is the lack of student motivation in online learning, especially in writing activities. Writing skills are very important for every student to have from an early age. Writing activities will produce a product, one of which is a Formal Invitation text. The ability to write formal invitation texts is an ability that must be mastered by students. However, just like every time they learn something new, language learners will encounter various difficulties and obstacles in the learning process they undergo. To increase student motivation, teaching materials are needed to attract students' attention so that learning is not boring. Canva is an application that teachers can use to create interesting teaching materials, especially in making Formal Invitations. The purpose of this activity is to improve students' ability to be creative, especially in writing Formal Invitations using the Canva application. The research methods carried out in this best practice are: 1) interview, 2) observation stage, 3) documentation, and 4) evaluation stage. Based on the results of expert assessments, the design of learning media using the Canva application, especially in making Formal Invitations, obtained a score of 75.31 percent with a decent category. While the results of student responses were limited to a score of 82.8 percent with a very decent category. So from the results of expert assessments and the results of student responses, it shows that the learning media using the Canva application is

feasible and easy to use. Not only English subjects, other subjects can also use the Canva application as a learning medium, both in online and offline learning.

Keywords: Canva, Formal Invitation

PENDAHULUAN

Dalam situasi *New Normal Era* dengan kebiasaan baru seperti saat ini, Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) menjadi sebuah pilihan di tengah pandemi Covid-19. PJJ merupakan sistem pendidikan yang paling sesuai dengan mengacu Protokol Kesehatan Covid-19 yang berlaku yaitu adanya pembatasan fisik untuk mencegah penularan Covid-19. Melalui PJJ, proses belajar mengajar tetap berlangsung tanpa perlu tatap muka secara langsung. Pola pelaksanaan pembelajaran tatap muka tidak bisa dilaksanakan sementara waktu karena aturan pembatasan sosial yang diterapkan pemerintah. Lalu bagaimana wabah Covid-19 telah membawa berkah positif bagi peran orang tua dalam pendidikan karakter anak melalui proses belajar di rumah. Aziz (2012) menyatakan bahwa peran guru adalah “Kombinasi dari peran orang tua, pendidik, pengajar, pembina, pemelihara, dan penilai”. Guru berupaya semaksimal mungkin agar kehidupan kelas dapat berjalan kondusif. Di sisi lain para guru dituntut untuk terus melatih keterampilan dalam memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran. Hal ini selaras dengan Pelangi (2020) dalam penelitiannya menyatakan bahwa media pembelajaran adalah suatu kesatuan di dalam sistem pembelajaran yang tidak dapat dipisahkan. Tanpa adanya media pembelajaran, proses pembelajaran tidak mungkin terlaksana, paling tidak perlu adanya medium untuk menyampaikan bahan ajar tersebut. Media pembelajaran merupakan salah satu faktor yang menentukan keberhasilan proses belajar mengajar. Hal ini didukung oleh Sudjana dan Rivai (1992) yang mengemukakan bahwa salah satu manfaat media dalam proses belajar siswa adalah dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa karena pengajaran akan lebih menarik perhatian mereka.

Salah satu keterampilan dalam pembelajaran Bahasa Inggris adalah menulis. Menurut Nurjamal dalam Sumirat, Darwis (2011) menjelaskan bahwa menulis merupakan sebuah keterampilan berbahasa seseorang yang didalamnya mengemukakan sebuah gagasan, perasaan, dan juga pemikiran-pemikiran yang dimiliki oleh seseorang ataupun pihak lainnya dengan menggunakan sebuah media. Kegiatan menulis bukanlah hal yang mudah bagi siswa. Membutuhkan proses panjang untuk menjadi seorang penulis handal. Untuk menjadi seorang penulis pun membutuhkan pengalaman terus menerus dan berlatih. Terutama dalam memperbanyak referensi bacaan dan juga berlatih menulis dalam berbagai genre. Saat ini kemampuan membaca siswa pun mengalami penurunan. Hal inilah yang menjadi pemicu kurangnya minat siswa untuk menulis walaupun hanya satu paragraf. Keadaan ini banyak dialami siswa di SMK Negeri 1 Tanjung Palas. Dalam pembelajaran Bahasa Inggris menulis menjadi hal yang paling sulit. Siswa masih harus memikirkan kosakata yang tepat dan juga tata bahasa yang benar. Belum lagi ditambah dengan kurang menariknya kegiatan menulis dan media yang disajikan oleh guru.

Di masa pandemi seperti sekarang ini, siswa terbiasa belajar menggunakan gadget. Media tulisan salah satunya juga bisa menggunakan aplikasi baik dari komputer maupun gadget ini. Adapun salah satu aplikasi yang dapat digunakan sebagai media menulis adalah Canva. Canva ini merupakan sebuah alat untuk desain grafis yang menjembatani penggunaanya agar dapat dengan mudah merancang berbagai jenis desain kreatif secara daring. Salah satu manfaat yang dapat kita ambil adalah dalam pembuatan *Formal Invitation* yang menarik. Aplikasi ini pun dapat dengan mudah diunduh melalui *playstore* yang tersedia di gadget android. (Tanjung dan Faiza, 2019) mengatakan juga bahwa dalam mendesain, tidak harus memakai laptop, tetapi dapat dilakukan melalui gawai. Di dalam aplikasi ini banyak sekali pilihan template yang diberikan sehingga mempercepat siswa dalam menuliskan sebuah undangan. Sehingga penggunaan aplikasi Canva sangatlah tepat di masa pandemi saat ini. Harapannya agar siswa dapat dengan mudah belajar menulis melalui pembelajaran jarak jauh dengan menggunakan aplikasi ini. Walaupun tanpa tatap muka kegiatan ini akan tetap berjalan dengan baik karena

rata-rata siswa sudah mempunyai gadget yang mumpuni. Karena media Canva ini sangat menarik, baik untuk guru maupun siswa, maka harapannya dalam pelaksanaan pembelajaran khususnya pada materi *Formal Invitation* ini dapat mencapai keberhasilan seperti yang diharapkan.

METODE PENELITIAN

Menurut Moleong (2005) penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dll. Sedangkan menurut Denzin dan Lincoln (dalam Moleong) penelitian kualitatif adalah penelitian yang digunakan untuk meneliti kondisi latar alamiah, dengan tujuan menafsirkan fenomena yang terjadi melalui berbagai metode diantaranya wawancara, observasi, dan dokumentasi. Pada *best practice* ini peneliti menggunakan metode penelitian analisis deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Mukhtar (2013) penelitian deskriptif kualitatif adalah sebuah penelitian yang dimaksud untuk mengungkap sebuah fakta secara alamiah. Sehingga dalam penelitian ini sangat memperhatikan proses, peristiwa atau aktivitas. Peneliti juga menggunakan keterpaduan antara teori dan data faktual di lapangan, kemudian disusun secara sistematis dan lebih menekankan kepada data faktual dibandingkan penyimpulan. Sehingga data yang diperoleh di lapangan harus bersifat alami atau natural dan bukan data manipulatif.

1. Wawancara

Wawancara didesain untuk mengetahui motivasi, persepsi, sikap, tingkah laku dari orang yang diwawancarai. Peneliti melakukan kegiatan wawancara kepada beberapa siswa kelas XI tentang bagaimana kesulitannya dalam membuat *Formal Invitation*. Dalam wawancara ini siswa menceritakan pengalamannya pada saat membuat teks *Formal Invitation* yang pernah mereka lakukan pada kegiatan pembelajaran sebelumnya.

2. Observasi (Pengamatan)

Pengamatan dilakukan lebih dari satu kali, karena tujuannya adalah untuk memperkaya, melengkapi, dan memunculkan kebenaran data. Peneliti melakukan kegiatan pengamatan ini pada hasil pekerjaan siswa dalam hal ini adalah pembuatan *Formal Invitation* menggunakan media Canva.

3. Dokumentasi

Sumber data yang dikumpulkan dalam penelitian ini adalah data dari responden dan dokumentasi. Subjek penelitian atau responden penelitian yang akan dijadikan sampel adalah siswa kelas XI. Setiap tahapan kegiatan berlangsung, peneliti mengambil dokumentasi untuk dijadikan bukti otentik *best practice*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

1. Kegiatan Wawancara dan Observasi

Kegiatan *best practice* ini dilaksanakan dalam 5 pertemuan secara tatap muka di Laboratorium Komputer. Pada kajian awal dalam penyusunan desain pembelajaran untuk materi *Formal Invitation* dengan menggunakan aplikasi Canva diperoleh melalui wawancara dengan siswa secara langsung. Informasi yang diperoleh bahwa secara umum siswa sangat setuju menggunakan media pembelajaran Bahasa Inggris pada materi *Formal Invitation* dengan aplikasi Canva. Karena sebelumnya mereka juga pernah mengikuti kegiatan tentang penggunaan aplikasi Canva pada materi Promosi Produk, dan ini yang membuat mereka semakin tertarik untuk belajar lebih banyak lagi menggunakan aplikasi Canva dalam pembelajaran Bahasa Inggris.

Salah satu alasan lagi mengapa desain media pembelajaran menggunakan aplikasi Canva ini perlu dikembangkan adalah bahwa pembelajaran di masa pandemi Covid-19 ini memang harus dilakukan secara daring dengan menggunakan aplikasi yang mudah diakses baik oleh siswa maupun guru. Guru mampu menyajikan presentasi yang menarik buat siswa,

sehingga dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar Bahasa Inggris. Sebelum digunakan, maka media berbasis aplikasi Canva ini terlebih dahulu divalidasi sebelum digunakan. Hasil penilaian ahli disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 1 : Skor Hasil Penilaian Ahli

Aspek	Skor				Σ	Σ	Σ	Persen %
	1	2	3	4	Bobot	Butir	Max	
Audio Visual	0	10	6	8	70	24	96	72,91
Konten	0	4	5	7	51	16	64	76,68
Kelengkapan Desain	0	7	9	8	73	24	96	76,04
Kemenarikan Desain	0	7	3	6	47	16	64	73,43
Jumlah					241	80	320	75,31

Hasil penilaian dari aspek tersebut sebagai berikut:

$$P = \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100 \%$$

$$P = \frac{241}{320} \times 100 \%$$

$$= 75,31 \%$$

Hasil penilaian ahli mengenai desain media pembelajaran menggunakan aplikasi Canva diperoleh persentase 75,31 persen yang berarti bahwa hasil desain tersebut cukup layak digunakan pada pembelajaran di sekolah. Setelah penilaian ahli dilakukan, maka dilakukan juga wawancara dengan siswa terbatas. Hasil penilaian siswa terbatas disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 2: Skor Hasil Observasi Siswa

Aspek	Skor				Σ	Σ	Σ	Persen %
	1	2	3	4	Bobot	Butir	Max	
Kelengkapan Desain	0	6	16	18	132	40	160	82,5
Kemenarikan Desain	0	6	15	19	133	40	160	83,1
Jumlah					265	80	320	82,8

Hasil penilaian dari aspek tersebut sebagai berikut:

$$P = \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100 \%$$

$$P = \frac{265}{320} \times 100 \%$$

$$= 82,8 \%$$

Berdasarkan hasil observasi beberapa siswa tentang penggunaan aplikasi Canva sebagai bahan pembelajaran khususnya dalam pembuatan *Formal Invitation* adalah sebesar 82,8 %. Itu artinya bahwa siswa juga sangat tertarik untuk belajar menggunakan aplikasi tersebut. Karena selama ini mereka menganggap bahwa kegiatan menulis dalam Bahasa Inggris itu adalah hal yang sulit, maka dengan menggunakan aplikasi canva ini menjadi lebih mudah dan lebih menarik.

2. Kegiatan Pembelajaran

Tahap 1 (membuka akun dan mengenal aplikasi Canva)

Pada kegiatan pembelajaran ini, guru melakukan 3 kali tatap muka. Pada tahap 1, siswa dan guru mencoba membuka akun aplikasi Canva. Langkah pertama dalam menggunakan aplikasi ini adalah mengunjungi situs www.canva.com kemudian *log in* dengan menggunakan akun yang telah didaftarkan. Selain itu, bisa juga *log in* dengan akun *Google*, *Facebook*, atau *email* yang telah dibuat sebelumnya. Setelah itu mendesain media pembelajaran pada canva sudah bisa dilakukan.

Langkah kedua adalah memilih *template* untuk memulai desain. Setelah berhasil *log in*, maka akan muncul tampilan halaman utama. Kita dapat mendesain dengan memilih menu “*create a design*”. Setelah itu, pilih jenis *template* yang sesuai untuk desain *Formal Invitation*. Pada *best practice* ini yang akan dikembangkan adalah desain undangan, maka pilih *template* Undangan yang telah disediakan oleh Canva. Di sini guru menjelaskan sedikit tentang bagaimana cara membuat *Formal Invitation* agar mereka mampu mendesain sesuai dengan ide mereka sendiri.

Setelah memilih *template* undangan, maka untuk langkah ketiga yaitu kita bisa mulai mendesain undangan sesuai dengan yang kita inginkan. Canva telah menyediakan berbagai macam jenis undangan siap pakai sehingga kita tidak butuh waktu lama dalam mendesain undangan. Canva juga menyediakan berbagai macam elemen yang sangat bermanfaat untuk memperindah desain undangan kita.

Selain elemen, Canva juga menyediakan unggahan. Dengan fitur ini kita dapat mengunggah foto atau gambar yang kita inginkan sebagai latar, *background* atau yang lainnya. Sehingga undangan yang kita buat menjadi lebih hidup. Untuk menambahkan teks bisa digunakan dua cara. Langkah pertama tetap menggunakan teks yang di sediakan dalam *template* canva. Langkah kedua dengan memilih secara manual pada menu teks. Pada fitur ini kita bisa menentukan bentuk tulisan yang sesuai untuk undangan yang kita buat.

Tahap 2 (membuat *Formal Invitation*)

Pada pembelajaran tahap 2 ini, siswa didampingi guru praktik membuat *Formal Invitation* menggunakan aplikasi Canva. Di sini peneliti mengambil salah satu hasil dari pekerjaan siswa. Sebagai salah satu contoh berikut adalah hasil karya siswa dalam membuat *Formal Invitation* menggunakan aplikasi Canva:

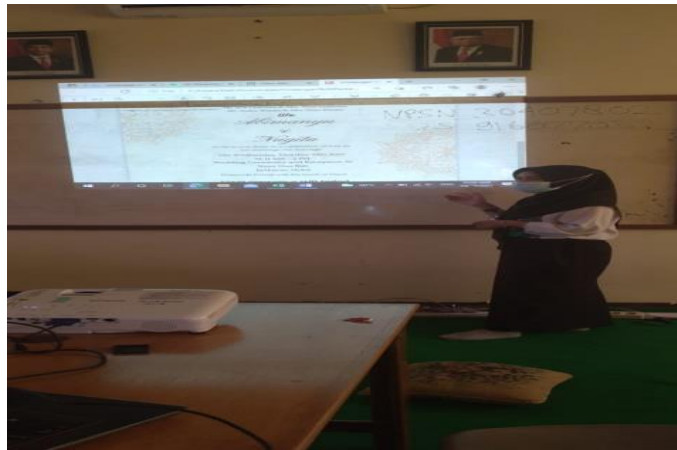


Gambar 1: Hasil karya siswa

Tahap 3 (presentasi siswa)

Pada pembelajaran tahap 3 ini, siswa mempresentasikan hasil pekerjaannya dalam membuat *Formal Invitation*. Pada kegiatan ini, siswa secara mandiri menceritakan pengalaman belajarnya dalam mendesain *Formal Invitation* menggunakan aplikasi Canva. Siswa yang lainnya juga diperkenankan untuk bertanya, sehingga guru dan siswa dapat

mengambil kesimpulan dari kegiatan pembelajaran ini. Kegiatan presentasi nampak pada gambar berikut:



Gambar 2: Presentasi Siswa

3. Kegiatan Evaluasi

Dalam setiap pembelajaran, pendidik harus berusaha mengetahui hasil dari proses pembelajaran yang ia lakukan. Hasil yang dimaksud adalah baik, tidak baik, bermanfaat, atau tidak bermanfaat, dll. Pentingnya diketahui hasil ini karena ia dapat menjadi salah satu patrón bagi pendidik untuk mengetahui sejauh mana proses pembelajarannya yang ia lakukan dapat mengembangkan potensi peserta didik. Artinya, apabila pembelajaran yang dilakukannya mencapai hasil yang baik, pendidik tentu dapat dikatakan berhasil dalam proses pembelajaran dan demikian pula sebaliknya. Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk mengetahui hasil yang telah dicapai oleh pendidik dalam proses pembelajaran adalah melalui evaluasi. Evaluasi yang dilakukan oleh pendidik ini dapat berupa evaluasi hasil belajar dan evaluasi pembelajaran. Berikut adalah hasil evaluasi yang dilakukan oleh peneliti:

- a. Siswa dan guru bersama-sama merefleksikan seluruh rangkaian pembelajaran. Mulai dari pengenalan aplikasi dan fitur-fitur Canva, pembuatan *Formal Invitation* menggunakan aplikasi Canva dan bagaimana kegiatan presentasi itu dilaksanakan.
- b. Dampak bagi siswa dari kegiatan *best practice* ini adalah siswa dapat menggunakan aplikasi Canva untuk pembuatan *Formal Invitation*. Selain itu siswa dapat meningkatkan kreativitasnya dalam mengembangkan keterampilan untuk pembuatan *Formal Invitation*.
- c. Dampak bagi guru dari kegiatan *best practice* ini adalah guru mampu menampilkan media pembelajaran yang menarik bagi siswa melalui pembuatan *Formal Invitation* menggunakan aplikasi Canva.

Pembahasan

Pembelajaran yang efektif dan menyenangkan menjadi suatu keharusan sebagai bagian dari penyelenggaraan pendidikan berkualitas di sekolah. Pendidikan yang berkualitas menjadi jalan lahirnya sumber daya manusia yang berkualitas. Salah satu tolak ukurnya adalah bagaimana pendidikan dilaksanakan secara komprehensif dan berkesinambungan pada segala aspek kehidupan (Rahmatullah & Inanna, 2017). Pendidikan sebagai wahana mengembangkan sumber daya manusia yang berkualitas, dan siap terhadap segala perubahan (Alazam et al., 2012). Untuk terwujudnya manusia yang bermoral dan bermartabat maka pendidikan berperan penting.

Keberhasilan proses pembelajaran salah satunya disebabkan oleh kesiapan faktor guru (Rahmatullah et al., 2019). Untuk itu dibutuhkan penguasaan IPTEK, strategi pembelajaran untuk digunakan dalam kelas (Ramli et al., 2018). Dengan kata lain, pembelajaran berkualitas dimulai dari pendidik yang berkualitas. Apabila guru bertambah baik dari hari kehari, maka

pendidikan juga akan bertambah baik dan berkualitas (Farmawati et al., 2018). Terdidik dalam arti guru bertanggungjawab melaksanakan sistem pembelajaran agar berhasil dengan baik, tentu saja keberhasilan implementasi sistem pembelajaran di dalam kelas tergantung pada kepiawaian dan kompetensi guru memotivasi siswa.

Guru atau pengajar lebih banyak berfungsi sebagai fasilitator pembelajaran. Guru sebagai motivator dan fasilitator harus memiliki kompetensi dalam mengembangkan media pembelajaran yang dapat mudah menumbuhkan semangat belajar siswa dalam memahami pelajaran (Yulianti, 2019). Media pembelajaran merupakan bagian integral dari sistem pembelajaran maka penggunaan media pembelajaran mempengaruhi hasil belajar siswa (Ramli et al., 2018). Kemampuan guru dalam merancang dan menerapkan desain pembelajaran adalah kunci dari keberhasilan pembelajaran yang menyenangkan.

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). Media 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). 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.

Salah satu faktor yang sangat menentukan keberhasilan proses pembelajaran adalah bagaimana media digunakan dan didesain dengan menarik sehingga perhatian siswa fokus pada materi yang disajikan. Aplikasi 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 *best practice* ini mengungkapkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis audio visual khususnya 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 beberapa aspek, misalnya desain yang menarik, serta kejelasan konten materi yang disajikan dalam media. Sedangkan hasil uji coba di kelas, ditarik kesimpulan bahwa penyajian materi dengan media yang menarik dapat memudahkan 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.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil kegiatan *best practice* bagaimana penggunaan aplikasi Canva ini mampu menarik perhatian siswa, melalui observasi beberapa penilai ahli menunjukkan angka 75,31 % dan observasi beberapa siswa menunjukkan angka 82,8 %. Ini menunjukkan bahwa aplikasi Canva layak dijadikan media pembelajaran khususnya pada materi *Formal Invitation*. Setelah melakukan kegiatan ini pula peneliti dapat menyimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

1. Bahwa media pembelajaran berbasis audio visual dengan aplikasi Canva sangat layak digunakan dalam pembelajaran. Penggunaannya sangat efektif baik digunakan secara luring maupun secara daring. Dalam situasi pembelajaran di tengah pandemic covid-19 saat ini, media yang dikembangkan sangat cocok dan memudahkan pada guru dan siswa dalam melakukan proses pembelajaran. Penggunaan media Canva dalam pembelajaran ini juga memberikan warna baru untuk berlangsungnya proses pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Inggris khususnya pada materi *Formal Invitation*.
2. Pada kegiatan *best practice* ini juga memberikan dampak positif bagi siswa dan guru. Dimana kegiatan menulis yang sebelumnya dirasakan cukup sulit, maka dengan adanya aplikasi Canva ini sangat membantu siswa dalam menemukan ide penulisan khususnya pada materi *Formal Invitation*. Guru juga dapat berkreasi membuat beragam media pembelajaran yang menyenangkan. Desain materi pembelajaran adalah faktor yang berpengaruh terhadap keberhasilan pembelajaran dengan menggunakan media yang sesuai agar siswa merasa nyaman dan mudah memahami materi.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, Putri. (2011). *Psikologi Perkembangan*. Surakarta: PGSD UMS.
- Aji, W. N. dan D. B. P. S. (2020). Aplikasi Tik Tok Sebagai Media Pembelajaran Keterampilan Bersastra. *Jurnal Metafora*. Vol. VI (2), 147–157.
- Alazam, A.-O., Bakar, A. R., Hamzah, R., & Asmiran, S. (2012). "Teachers' ICT Skills and ICT Integration in the Classroom: The Case of Vocational and Technical Teachers in Malaysia". *Creative Education*, 03(08), 70–76.
- Arief S Sadiman, dkk. (2008). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, A. (2002). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo. Persada.
- Aziz, Hamka Abdul. (2012). *Karakter Guru Profesional: Melahirkan Murid Unggul Menjawab Tantangan Masa Depan*. Jakarta: Al-Mawardi Prima.
- Boholano, H. (2017). "Smart social networking: 21st Century teaching and learning skills". *Research in Pedagogy*, 7(2), 21–29.
- Djamarah, S. B., & Zain, A. (2010). *Strategi Belajar Mengajar Jakarta*: Rineka Cipta.
- Farmawati, E., Ramli, A., & Rahmatullah, R. (2018). "Faktor- Faktor Yang Mempengaruhi Kinerja Guru Ekonomi Pada Sma Negeri Di Kota Makassar". *JEKPEND: Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan*, 1(2), 23.
- Heinich, R., Molenda, M., Rusell, J. D., & Smaklino, S.E. (2002). *Instructional media and technology for learning*, 7th edition. New Jersey: Prentice Hall, inc.
- Moleong, L. (2005). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Mukhtar. (2013). *Metode Praktis Penelitian Deskriptif Kualitatif*. Jakarta: Refrensi (GP Press Group). Nurhadi.
- Nurjamal, Daeng, Warta Sumirat, Riadi Darwis. (2011). *Terampil Berbahasa*. Bandung: Alfabeta.
- Nurhadi. (2017). *Handbook of Writing*. Jakarta: Bumi Aksara.

- Pelangi, G. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Jenjang Sma/MA. *Jurnal Sasindo Unpam*. Vol 8 No 2. Suhery.
- Rahmatullah, & Inanna. (2017). Identifikasi Nilai-Nilai Ekonomi Sebagai Dasar Merumuskan Materi Pengantar Ilmu Ekonomi Berjatidiri Bangsa. *Prosiding Seminar Nasional Lembaga Penelitian UNM*, 700–704.
- Rahmatullah, R., Inanna, I., & Nurdiana, N. (2019). "Ethnopedagogi dalam pembelajaran ekonomi". *Seminar Nasional Lembaga Penelitian UNM*, 284–288.
- 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).
- Rokhayani, A., Ririn, A., & 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.
- Said, A. A. (2016). "Desain Multimedia Pembelajaran". *Seminar Nasional "Revitalisasi Pendidikan Seni Dan Desain Sebagai Basis Pengembangan SDM,"* 1, 239.
- Sharif, A., & Gisbert, M. (2015). "The Impact of Culture on Instructional Design and Quality Afsaneh". *International Journal of Instruction*, 8(1), 143–156.
- Sudjana, Nana. (2011). *Penilaian Hasil dan Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Rosda Karya.
- Sutarno, E., & Mukhidin. (2013). "Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Pengukuran Untuk Meningkatkan Hasil Dan Kemandirian Belajar Siswa Smp Di Kota Bandung". *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 21(3), 203–218.
- Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika. *Jurnal Vokasional Teknik Elektronik dan Informatika*. Vol. 7 No 2.
- Yulianti, Y. (2019). "Contextual Teaching Learning Dalam Pembelajaran Ekonomi". *Pinisi Business Administration Review*, 1(2).