

Pengembangan Media Pembelajaran Keterampilan Dasar Menulis Menggunakan Aplikasi Canva

Wisman¹, Fina Hiasa²

^{1,2,3} *Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia FKIP Universitas Bengkulu*
Korespondensi: wisman@unib.ac.id¹, finahiasa@unib.ac.id²

Abstrak

Tujuan penelitian ini untuk mengembangkan media pembelajaran mata kuliah keterampilan dasar menulis secara *online* dengan memanfaatkan *Canva* yang akan diujicobakan pada mata kuliah keterampilan dasar menulis kepada mahasiswa semester dua. Jenis penelitian yang digunakan adalah Research & Development (R&D). Instrumen yang digunakan yaitu materi pembelajaran dan tes yang dikembangkan secara *online*. Pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan 4D (*define, design, develop, dan disseminate*). Pada penelitian ini tahap *disseminate* tidak dilaksanakan secara luas karena produk hanya terbatas penggunaannya kepada mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia FKIP Universitas Bengkulu. Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan diperoleh simpulan sebagai berikut. Penilaian berdasarkan lembar validasi ahli berada pada kualifikasi valid dengan rata-rata 3,80. Penilaian berdasarkan kuesioner respon mahasiswa berada pada kualifikasi sangat baik dengan rata-rata 3,30. Penilaian berdasarkan hasil tes mahasiswa berada pada kualifikasi baik dengan rata-rata 84,24. Jadi, pengembangan media pembelajaran keterampilan dasar menulis berbasis *online* menggunakan *Canva* layak untuk dikembangkan di Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bengkulu.

Kata kunci: Pengembangan; keterampilan dasar menulis; *canva*

Abstract

The purpose of this research is to develop online learning media for basic writing skills courses using Canva which will be tested on basic writing skills courses for second semester students. The type of research used is Research & Development (R&D). The instruments used are learning materials and tests developed online. The development used is a 4D development model (*define, design, develop, and disseminate*). At this stage of research, dissemination was not carried out widely because the product was only used for students of the Indonesian Language Education Study Program FKIP University of Bengkulu. Based on data analysis and discussion obtained as follows. Assessment based on expert validation is in the valid qualification with an average of 3.80. The assessment based on the student response questionnaire was in very good qualification with an average of 3.30. assessment based on student test results is in good qualification with an average of 84.24. So, the development of online-based learning media for basic writing skills using Canva is feasible to be developed in the Indonesian Language Education Study Program, Faculty of Teacher Training and Education, University of Bengkulu.

Keywords: Development; basic writing skills; *canva*

PENDAHULUAN

Keterampilan menulis merupakan salah satu dari empat aspek keterampilan berbahasa, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Menulis adalah menurunkan atau melukiskan lambang-lambang grafik yang menggambarkan suatu bahasa yang dipahami oleh seseorang

sehingga orang-orang lain dapat membaca lambang-lambang grafik tersebut kalau mereka memahami dari gambaran grafik tersebut (Tarigan, 1983:21).

Menurut Semi (2003:11), tulisan itu mestilah merupakan tulisan yang akurat, singkat, dan jelas. Tulisan yang akurat, artinya segala sesuatu yang masuk akal atau dirasakan sebagai sesuatu yang benar. Tulisan yang singkat, artinya tulisan itu hanya menyatakan apa yang patut dikatakan, kemudian berhenti. Tulisan yang jelas, artinya tulisan itu mudah dipahami pembaca sehingga pembaca seolah-olah berhadapan dengan peneliti.

Menulis merupakan suatu kegiatan pemindahan gagasan atau buah pikiran, ide, pengalaman, informasi baik imajinasi maupun fakta ke dalam sebuah tulisan. Keterampilan menulis dapat dimanfaatkan siswa untuk mencatat, melaporkan, atau mempengaruhi dan juga untuk memperluas wawasan dan pengetahuan. Keterampilan menulis penting dalam komunikasi dan dunia pendidikan, maka keterampilan ini diajarkan sejak sekolah dasar sampai ke perguruan tinggi.

Teks adalah satuan lingual yang dimediasi secara tulis atau lisan dengan tata organisasi tertentu untuk mengungkapkan makna secara kontekstual (Kemendikbud, 2013:129). Sejalan dengan itu, Nursaid (2014:2), menyebutkan bahwa teks adalah rangkaian kata-kata yang memiliki makna tertentu. Kata-kata tersebut digunakan jika ingin mengungkapkan ide atau gagasan baik secara tertulis maupun lisan.

Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia FKIP Universitas Bengkulu merupakan mahasiswa yang dipersiapkan untuk menjadi calon guru profesional pada bidang Bahasa Indonesia. Keterampilan dasar menulis merupakan salah satu mata kuliah wajib bagi mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa Indonesia yang ditempuh pada semester dua untuk mempersiapkan mahasiswa agar terampil dalam menulis. Termasuk agar mereka mampu mengajarkan kepada siswa untuk dapat meningkatkan keterampilan dalam kegiatan menulis.

Menulis merupakan suatu keterampilan sehingga untuk meningkatkannya tidak hanya diperlukan teori, tetapi harus didukung juga oleh proses latihan yang dilakukan secara konsisten. Dalam mata kuliah keterampilan dasar menulis mahasiswa harus diberikan latihan praktik menulis secara maksimal. Hal ini dapat dilakukan salah satunya dengan cara memberikan latihan praktik menulis sebelum memulai perkuliahan mata kuliah Keterampilan Dasar Menulis. Setelah itu barulah mahasiswa diberikan teori terkait aspek-aspek guna meningkatkan keterampilan menulis.

Belajar *online* membutuhkan profesionalitas dan kualitas dosen, apalagi tuntutan di era 4.0. Pembelajaran berbasis *online* merupakan solusi, apalagi meningkatnya wabah covid-19. Belajar *online* memiliki kelebihan, yaitu efektivitas dan efisiensi waktu dan tempat. Mahasiswa bisa menghemat waktu ke kampus dengan mengikuti proses belajar dari rumah.

Demi meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran untuk menyongsong era revolusi 5.0 perlu dikembangkan berbagai model pembelajaran yang kreatif dan inovatif berbasis *online*. Hal ini perlu dilakukan agar proses pembelajaran tidak terhenti sehingga akan menghambat terjadinya transfer of *knowledge*. Oleh karena itu, peran pembelajaran berbasis *online* menjadi sangat penting karena akan menjadikan proses pembelajaran tersebut berjalan seperti biasa dan juga pembelajaran menjadi lebih bervariasi sehingga tidak membosankan.

Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk mengatasi berbagai kendala tersebut adalah memaksimalkan penggunaan teknologi digital yang telah tersedia saat ini. Teknologi yang dapat dilakukan diantaranya dengan memanfaatkan fasilitas *Canva*. *Canva* merupakan aplikasi berupa membuat gambar, video, dan mempublikasikannya yang dapat dimanfaatkan secara mandiri ataupun bersama-sama untuk tujuan mendapatkan informasi pengguna. Aplikasi ini sendiri sangat mudah dipahami dan digunakan.

Penggunaan media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi sangat penting diperlukan untuk menyongsong era revolusi industri 5.0. Media pembelajaran dapat berupa visual, audio, dan audio visual. Video merupakan media audio visual, dapat membantu mahasiswa untuk berpikir konkret, logis dan menciptakan kegiatan pembelajaran yang imajinatif, kreatif serta berkesan (Febrianto dkk, 2020). *Canva* merupakan aplikasi desain grafis

yang membantu pengguna untuk membuat berbagai jenis material kreatif secara *online*. Menu desain *Canva* meliputi membuat buku online atau e-modul, presentasi, video presentasi, poster, dan lain-lain. *Canva* dapat digunakan di laptop melalui web browser dan *handphone* (iOS dan Android) melalui aplikasi *Canva*. Tersedianya templat dengan beragam tema yang sangat menarik menjadikan *Canva* banyak digemari dan memudahkan pengguna pemula. Menurut Tanjung dan Faiza (2019), penggunaan *Canva* sebagai media pembelajaran dapat mempermudah dan menghemat waktu dosen dalam mendesain media pembelajaran dan menjelaskan materi pelajaran. Aplikasi *Canva* dapat memudahkan siswa dalam memahami pelajaran dikarenakan tampilan teks, animasi, grafik dan lain-lain sesuai dengan tampilan yang diinginkan dan membuat siswa fokus memperhatikan pelajaran karena tampilannya menarik (Rusdiana, Riza Yuli dkk. 2021).

Canva merupakan platform desain grafis yang digunakan untuk membuat grafis media sosial, presentasi, poster, dokumen, dan konten visual lainnya (Wikipedia, 2022). *Canva* merupakan aplikasi yang hadir dalam ramainya dunia teknologi. Aplikasi ini merupakan program desain *online* yang menyediakan bermacam peralatan diantaranya presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, grafik, infografis, spanduk, dan jenis lainnya yang tersedia dalam aplikasi *Canva*. Dalam pemanfaatannya untuk membuat media ajar, *Canva* menyediakan berbagai jenis presentasi, salah satunya adalah presentasi dalam pendidikan.

Rencana pengembangan penggunaan *Canva* dalam mata kuliah Keterampilan Dasar Menulis ini juga didukung oleh kondisi sebagian besar mahasiswa saat ini. Sebagian besar mahasiswa sudah menggunakan gawai yang mendukung penggunaan aplikasi *Canva*, sehingga tidak ada hambatan berarti bagi mereka untuk mengakses aplikasi tersebut. Apalagi *Canva* bukanlah sebuah aplikasi khusus yang harus diunduh dengan kebutuhan memori tertentu.

Canva untuk media pembelajaran keterampilan dasar menulis dianggap penting untuk diketahui dan digunakan karena penggunaannya tidak berbasis instalasi listrik ataupun kabel, sehingga memudahkan proses belajar. Kemudahan lainnya yang dirasakan adalah cepatnya proses pembuatan templat pembelajaran sesuai yang diinginkan. Templat bisa langsung digunakan dan sedikit diedit sesuai dengan kebutuhan, keinginan, daya inovasi seseorang. Pada penelitian ini peneliti akan mengembangkan media pembelajaran Keterampilan Dasar Menulis dalam bentuk digital yang bisa diakses dengan gawai dan pc.

METODE

Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan media pembelajaran, yakni pengembangan media pembelajaran keterampilan dasar menulis secara *online* menggunakan *Canva* yang akan diujicobakan pada mata kuliah keterampilan dasar menulis kepada mahasiswa semester satu. Teknik pengumpulan data dengan cara mengumpulkan berbagai informasi yang diperlukan, mendesain media pembelajaran, mengembangkan produk awal menjadi produk akhir, dan mengembangkan media pembelajaran. Instrumen penelitian ini adalah lembar validasi ahli, kuesioner respon mahasiswa, dan soal tes.

Hasil penelitian dan pengembangan ini adalah produk media pembelajaran. Menurut Sugiyono (2012), pengembangan berarti memperdalam dan memperluas pengetahuan, tindakan, dan produk yang telah ada. Pengembangan ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan model pengembangan 4D. Langkah-langkah model pengembangan 4D terdiri dari tahap *define*, *design*, *develop*, dan *disseminate* (Thiagarajan, Semmel, dan Semmel, 1974).

Langkah-langkah penelitian melalui tahapan sebagai berikut.

1. Tahap *Define* (Pendefinisian)

Tahap *define* adalah kegiatan mengumpulkan berbagai informasi yang diperlukan (Wisman; 2020, Asi; 2017). Tujuannya adalah untuk menetapkan dan menentukan kebutuhan instruksional. Selama analisis, ditentukan tujuan untuk bahan instruksional. Ada lima langkah yang harus ditempuh pada tahap *define* yaitu analisis awal-akhir, analisis evaluasi peserta didik, analisis tugas, dan analisis konsep (Rachmawati dan

Kurniawati, 2020)

2. Tahap *Design* (Perancangan)

Tahap *design* adalah kegiatan mendesain media pembelajaran keterampilan dasar menulis secara online menggunakan Canva. Langkah ini dapat ditempuh setelah penentuan tujuan atau sasaran instrumen. Pemilihan media dan format untuk bahan dan produksi sebuah versi awal media pembelajaran merupakan aspek utama dari tahap desain (Thiagarajan et al., 1974).

3. Tahap *Develop* (Pengembangan)

Tahap *develop* adalah kegiatan mengembangkan produk awal menjadi produk akhir (Asi, 2017). Pengembangan pada penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran keterampilan dasar menulis secara *online* menggunakan *Canva*.

4. Tahap *Disseminate* (Penyebarluasan)

Tahap *disseminate* adalah kegiatan penyebarluasan media pembelajaran keterampilan dasar menulis secara *online* menggunakan *Canva*. Pada tahap ini penyebarluasan penelitian hanya terbatas penggunaannya pada Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia FKIP Universitas Bengkulu. Penyebarluasan media pembelajaran dibagikan melalui grup WhatsApp.



Gambar 1. Langkah-langkah pengembangan media pembelajaran keterampilan dasar menulis menggunakan *Canva*.

PEMBAHASAN DAN PEMBAHASAN

Hasil

1. Tahap *Define* (Pendefinisian)

Tahap *define* merupakan tahap awal dalam pengembangan mata kuliah keterampilan dasar menulis. Tahap ini mengumpulkan berbagai materi ajar, soal pendalaman materi, dan teknis pelaksanaan *Canva*. Materi ajar dan soal pendalaman materi mata kuliah keterampilan dasar menulis dikembangkan dari berbagai referensi. *Canva* untuk media

pembelajaran keterampilan dasar menulis dianggap penting untuk diketahui dan digunakan karena penggunaannya tidak berbasis instalasi listrik ataupun kabel, sehingga memudahkan proses belajar dan kegiatan lainnya.

2. Tahap *Design* (Perancangan)

Tahap *design* merupakan perancangan instrumen mata kuliah keterampilan dasar menulis menggunakan *Canva*. Tahap ini menyusun materi perkuliahan, membuat email *google* untuk mengakses layanan *Canva*, memilih desain templat yang sesuai, dan membagikannya. Persiapan selanjutnya yang harus dilakukan yaitu menyiapkan email *google* untuk mengakses layanan *google*.



Gambar 2. Tampilan awal ketika *log in* pada *account gmail*

3. Tahap *Develop* (Pengembangan)

Pada tahap *develop* adalah kegiatan mengembangkan media pembelajaran keterampilan dasar menulis secara *online* menggunakan *Canva* produk awal menjadi produk akhir. *Pertama*, pada tahap *develop* divalidasi oleh para ahli (dosen senior). Untuk memvalidasi tes diperlukan instrumen berupa lembar penilaian. Lembar penilaian dalam penelitian dan pengembangan ini akan digunakan untuk memberikan penilaian terhadap tes tertulis yang telah dibuat. Tim ahli akan memberikan penilaian dengan mengisi angket pada setiap butir penilaian dengan kriteria valid atau tidak valid. Pada butir yang dinilai belum valid, para ahli akan memberikan masukan perbaikannya lembar penilaian. *Kedua*, hasil kuesioner respon mahasiswa. Hal ini dilakukan untuk mengetahui kepraktisan produk yang dikembangkan dan diujicobakan. *Ketiga*, analisis hasil. Hal ini dilakukan untuk mengetahui keefektifan produk yang dikembangkan dan diujicobakan.

Langkah-langkah yang dilaksanakan pada tahap uji coba pengembangan media pembelajaran keterampilan dasar menulis secara *online* menggunakan *Canva* sebagai berikut:

1. Analisa Hasil Validasi Ahli

Validasi dilakukan oleh para dosen senior di Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia FKIP Universitas Bengkulu. Validasi ini menggunakan instrumen berupa lembar penilaian. Lembar penilaian digunakan untuk memberikan penilaian terhadap tes tertulis yang telah dibuat. Sejumlah ahli akan mengevaluasi *Canva* dan selanjutnya dilakukan revisi. Tim ahli akan memberikan penilaian dengan mengisi angket pada setiap butir penilaian dengan kriteria valid atau tidak valid. Pada butir yang dinilai belum valid, para ahli akan memberikan masukan perbaikannya lembar penilaian. Hasil penilaian oleh tim ahli menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *online* menggunakan *Canva* pada mata kuliah keterampilan dasar menulis layak digunakan, selanjutnya dapat digunakan ke tahap uji coba skala terbatas.

Penilaian validasi ahli menggunakan skala 4, yaitu 1 (kurang baik), 2 (cukup baik), 3 (baik), dan 4 (sangat baik). Rata-rata skor penilaian dari validasi ahli menjadi acuan untuk mengetahui kevalidan produk yang dikembangkan. Perhitungan rata-rata skor

penilaian dari ahli dapat dilakukan sebagai berikut.

$$X = \frac{\sum x}{n}$$

X merupakan rata-rata skor penilaian ahli, $\sum x$ merupakan jumlah skor penilaian ahli, dan n jumlah indikator penilaian dalam lembar validasi. Kriteria penilaian dari ahli dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1. Kriteria Penilaian Validasi Ahli

Skor Rata-Rata Penilaian	Kriteria Penilaian
$3 \leq X \leq 4$	Valid
$2 \leq X < 3$	Cukup valid
$1 \leq X < 2$	Kurang valid
$0 \leq X < 1$	Tidak valid

Berdasarkan hasil analisis data validasi ahli dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran keterampilan dasar menulis secara *online* menggunakan *Canva* berada pada kriteria valid dengan nilai rata-rata 3,80.

2. Hasil Kuesioner Respon Mahasiswa

Kuesioner respon mahasiswa digunakan untuk mengetahui kepraktisan produk yang dikembangkan dan diujicobakan. Produk berupa perangkat pembelajaran dikatakan efektif jika skor rata-rata hasil angket respon mahasiswa termasuk dalam kriteria baik. Penilaian menggunakan 4 skala, yaitu 1 (kurang setuju), 2 (cukup setuju), 3 (setuju), dan 4 (sangat setuju). Perhitungan rata-rata skor kuesioner respon mahasiswa dapat dilakukan sebagai berikut.

$$X = \frac{\sum x}{n}$$

Tabel 2. Kuesioner Respon Mahasiswa

Skor Rata-Rata Penilaian	Kriteria Penilaian
$3 \leq X \leq 4$	Sangat baik
$2 \leq X < 3$	Baik
$1 \leq X < 2$	Cukup baik
$0 \leq X < 1$	Kurang baik

Berdasarkan hasil analisis data kuesioner Respon Mahasiswa dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran keterampilan dasar menulis secara *online*

menggunakan *Canva* berada pada kriteria baik dengan nilai rata-rata 3,30.

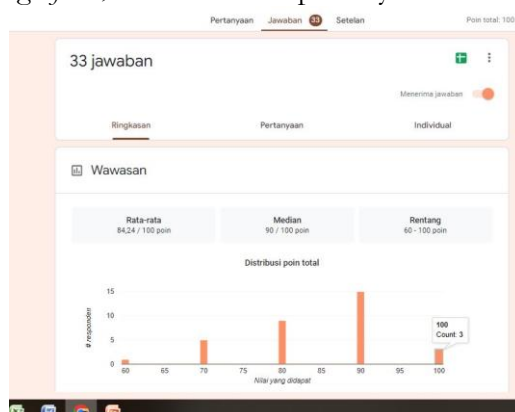
3. Analisis Hasil Tes

Hasil tes digunakan untuk mengetahui keefektifan produk yang dikembangkan dan diujicobakan. Produk berupa perangkat pembelajaran dikatakan efektif jika skor rata-rata hasil tes mahasiswa termasuk dalam kriteria baik. Kriteria penilaian hasil tes disajikan dalam Tabel 3

Tabel 3. Kriteria Penilaian Hasil Tes

Skor Rata-Rata Penilaian	Kriteria Penilaian
$3 \leq X \leq 4$	Sangat baik
$2 \leq X < 3$	Baik
$1 \leq X < 2$	Cukup baik
$0 \leq X < 1$	Kurang baik

Berdasarkan hasil analisis data penilaian hasil tes dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran keterampilan dasar menulis secara *online* menggunakan *Canva* berada pada kriteria baik dengan nilai rata-rata 84,24. Tes dilakukan memanfaatkan *google form*, berikut ini lampirannya.



Gambar 3. Diagram Hasil Capaian Kegiatan Pendalaman Materi Menulis

4. Disseminate (Penyebarluasan)

Pada tahap *disseminate* dalam penelitian ini adalah kegiatan penyebarluasan media pembelajaran keterampilan dasar menulis secara *online* menggunakan *Canva*. Penyebarluasan hanya terbatas penggunaannya pada Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia FKIP Universitas Bengkulu. Penyebarluasan media pembelajaran dibagikan melalui grup WhatsApp.

Pembahasan

Pemanfaatan *Canva* dapat memudahkan pelaksanaan proses pembelajaran dimanapun tanpa terikat dengan tempat dan pembiayaan yang terlalu besar. *Canva* merupakan aplikasi desain grafis yang membantu dosen untuk membuat berbagai jenis material kreatif secara *online*. Menu desain Canva meliputi membuat buku online atau e-modul, presentasi, video persentasi, poster, dan

lain-lain. *Canva* dapat digunakan di laptop melalui web browser dan *handphone* (iOS dan Android) melalui aplikasi *Canva*. Tersedianya templat dengan beragam tema yang sangat menarik menjadikan *Canva* banyak digemari dan memudahkan pengguna pemula. Menurut Tanjung dan Faiza (2019), penggunaan *Canva* sebagai media pembelajaran dapat mempermudah dan menghemat waktu dosen dalam mendesain media pembelajaran dan menjelaskan materi pelajaran. Aplikasi *Canva* dapat memudahkan siswa dalam memahami pelajaran dikarenakan tampilan teks, animasi, grafik dan lain-lain sesuai dengan tampilan yang diinginkan dan membuat mahasiswa fokus memperhatikan pelajaran karena tampilannya menarik (Rusdiana, Riza Yuli dkk. 2021).

Canva merupakan platform desain grafis yang digunakan untuk membuat grafis media sosial, presentasi, poster, dokumen, dan konten visual lainnya (Wikipedia, 2022). *Canva* merupakan aplikasi yang hadir dalam ramainya dunia teknologi. Aplikasi ini merupakan program desain online yang menyediakan bermacam peralatan diantaranya presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, grafik, infografis, spanduk, dan jenis lainnya yang tersedia dalam aplikasi *canva*. Dalam pemanfaatannya untuk membuat media ajar, *Canva* menyediakan jenis jenis presentasi, salah satunya adalah presentasi dalam pendidikan.

Cara menggunakan *Canva* dapat diunduh secara gratis di *Playstore* atau melalui website. Menurut (Tanjung dan Faiza, 2019), *Canva* juga memiliki beberapa kelebihan diantaranya: (1) Memiliki beragam desain yang menarik, (2) Mampu meningkatkan kreativitas guru dan siswa dalam mendesain media pembelajaran karena banyak fitur yang telah disediakan, (3) Menghemat waktu dalam media pembelajaran secara praktis, (4) Dalam mendesain, tidak harus memakai laptop, tetapi dapat dilakukan melalui gawai.

Namun sebagai aplikasi berbasis *online*, penggunaan *Canva* harus selalu terhubung dengan internet. Hal ini merupakan salah satu kekurangan *Canva* yang tidak bisa digunakan secara *offline*, sehingga pengguna memerlukan paket data untuk menggunakan aplikasi *Canva*. Selain itu, *Canva* juga menyajikan desain dan templat berbayar dalam aplikasinya, namun itu bukanlah sebuah halangan bagi pengguna karena *Canva* menyediakan desain dan templat gratis untuk digunakan. Menurut (Resmini, dkk. 2021) berikut langkah-langkah menggunakan *Canva*. (1) Sign-in ke *Canva* dengan login di <https://www.canva.com>, (2) Pilih Kebutuhan, (3) Pilih templat, (4) Gunakan fitur – fitur *Canva*, dan (5) Menyimpan hasil.

Pemanfaatan *Canva* pada mata kuliah keterampilan dasar menulis yakni membuat buku digital. Buku digital merupakan publikasi berupa teks dan gambar dalam bentuk digital yang diproduksi, diterbitkan, dan dapat dibaca melalui komputer atau alat digital lainnya (Andina 2011). Hal senada dituliskan dalam Kamus Bahasa Inggris yang memberi istilah *E-book* pada buku versi elektronik. *E-book* Desain tampilan buku digital yang kini banyak diminati masyarakat adalah buku digital dengan teknologi *e-book* tiga dimensi yang dikenal dengan *flipbook*, dimana halaman sudah bisa dibuka seperti membaca buku di layar monitor (Riyanto et al. 2012). *Flipbook* mulai dikembangkan untuk pembelajaran di sekolah. Penelitian yang dilakukan oleh Ramdania et al. (2007) menyatakan bahwa penggunaan media *flipbook* dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dipengaruhi oleh ketertarikan siswa terhadap tampilannya yang lebih menarik dan interaktif daripada buku cetak. Teknologi terbaru ini memberi peluang besar bagi pemanfaatan buku digital dalam ilmu pengetahuan dan pengajaran jarak jauh (*distance learning*) (Gorghiu 2011). Menurut Shideqy dan Lestari (2010) hal-hal yang diperlukan dalam pengembangan buku digital sebagai sumber belajar, yaitu *learner* (pembelajar), fasilitas dan media belajar,fasilitator, dan tersedianya evaluasi (tes).

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran keterampilan dasar menulis secara *online* menggunakan *Canva* yang telah dilakukan di dapat hasil sebagai berikut.

1. Berdasarkan hasil analisis data validasi ahli dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran keterampilan dasar menulis secara *online* menggunakan *Canva* berada pada kriteria valid dengan nilai rata-rata 3,80.
2. Berdasarkan hasil analisis data kuesioner respon Mahasiswa dapat disimpulkan bahwa

- pengembangan media pembelajaran keterampilan dasar menulis secara *online* menggunakan *Canva* berada pada kriteria baik dengan nilai rata-rata 3,30.
3. Berdasarkan hasil analisis data penilaian hasil tes dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran keterampilan dasar menulis secara *online* menggunakan *Canva* berada pada kriteria baik dengan nilai rata-rata 84,24.

PENUTUP

Berdasarkan hasil pengolahan data dan pembahasan hasil penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran keterampilan dasar menulis berbasis *online* menggunakan *Canva* mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa Indonesia FKIP Universitas Bengkulu, maka diperoleh hasil sebagai berikut. *Pertama*, berdasarkan hasil analisis data validasi ahli dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran keterampilan dasar menulis berbasis *online* menggunakan *Canva* berada pada kriteria valid dengan nilai rata-rata 3,80. *Kedua*, berdasarkan hasil analisis data kuesioner respon Mahasiswa dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran keterampilan dasar menulis berbasis *online* menggunakan *Canva* berada pada kriteria sangat baik dengan nilai rata-rata 3,30. *Ketiga*, berdasarkan hasil analisis data penilaian hasil tes dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran keterampilan dasar menulis berbasis *online* menggunakan *Canva* berada pada kriteria baik dengan nilai rata-rata 84,24. Hal ini membuktikan bahwa pengembangan media pembelajaran keterampilan dasar menulis berbasis *online* menggunakan *Canva* layak untuk dikembangkan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Pelaksanaan PPKP FKIP Universitas Bengkulu dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Keterampilan Dasar Menulis Menggunakan Aplikasi *Canva*” dapat terlaksana karena dukungan berbagai pihak, terutama dukungan moral dan material dari LPPM Universitas Bengkulu melalui Dana DIPA FKIP Universitas Bengkulu tahun 2022. Sehubungan dengan hal tersebut, tim peneliti mengucapkan terima kasih.

DAFTAR PUSTAKA

- Andina E. 2011. Buku digital dan pengaturannya. *Aspirasi* 2(1):119-146.
- Febrianto, G.L., Sulton., dan Praherdiono, H. 2020. Pengembangan Media Video Pembelajaran untuk Pelatihan Instalasi Tenaga Listrik. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 3(2), 149- 157.
- Gorghiu. 2011. The electronic book - a modern instrument used in teachers’ training process. *Procedia Computer Science* 3 (2011):563-567.
- Hamdani, Yuke Yuliani dkk. 2017. *G Suite*. Bandung: Lembaga Sistem Informasi.
- Haryanto, Rudi, 2015. *Cerdas Jelajah Internet*. Jakarta: Kriya Pustaka. Info Komputer, Inilah 8 akuisisi Terbesar Google, dalam <https://www.infokomputer.com/2014/07/fitur/inilah-8-akuisisi-terbesarargoogle/>, diakses tanggal 25 Februari 2022.
- Kemendikbud. 2013. *Buku Guru Bahasa Indonesia Ekspresi Diri dan Akademik untuk SMA/MA Kelas X*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Melinda, Tiara dan Erwin Rahayu Saputra. 2021. *Canva Sebagai Media Pembelajaran Ipa Materi Perpindahan Kalor Di SD*. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*. Vol. 5, No. 2, Bulan Juli Tahun 2021, Hal. 96-101

- Nursaid. 2014. "Urgensi Reorientasi Penyiapan Guru Bahasa Indonesia untuk Mengimplementasikan Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Genre Teks". *Makalah Disajikan dalam Seminar Internasional Bahasa, Sastra, dan Pembelajarannya, Kerja Sama Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia dan Daerah Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Padang dengan Institut Pendidikan Guru Kampus Tun Hussein Onn, Batu Pabat, Johor, Malaysia*. Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia dan Daerah FBS UNP. Padang Teater Tertutup FBS UNP 20 Maret 2014.
- Ramdania DR, Sutarno H & Waslaluiddin. 2007. Penggunaan media flash flipbook dalam pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan* 1(1):1-6.
- Resmini, Setya dkk. 2021. *Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembuatan Bahan Ajar Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris*. Vol 4 (2) Juli, 2021, 335-343.
- Riyanto, Lukman & Subagyo. 2012. Pengembangan digital library local content pekalongan dalam format buku 3 dimensi. *Jurnal LIPI* 1(1):1-13.
- Rusdiana, Riza Yuli dkk. 2021. Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Menggunakan Canva bagi Guru SMPN 1 Tegalampel Bondowoso. *Jurnal Pengabdian Magister Pendidikan IPA*. 4 (3): hal. 209-213
- Semi, M. Atar. 2003. *Menulis Efektif*. Padang: Angkasa Raya.
- Shideqy D.A.& Lestari. 2010. Pemanfaatan Buku Elektronik untuk Pembelajaran di Sekolah. Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional.
- Sudjana, D. 1993. *Metoda dan Teknik Pembelajaran Partisipatif*. Bandung: Nusantara Press.
- Supriadi, Dedi. 1999. *Mengangkat Citra Guru dan Martabat Guru*. Yogyakarta: Adicita Karya Nusa.
- Tarigan, Henry Guntur. 1983. *Menulis Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Tanjung, R.E., dan Faiza, D. 2019. Canva sebagai Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika. *Jurnal Vokasional Teknik Elektronika dan Informatika*, 7(2), 79-85.
- Trianto. 2009. *Mendesain Pembelajaran Inovatif Progresif*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Wikipedia, Canva (online) (<https://id.wikipedia.org/wiki/Canva>), diakses pada 20 Agustus 2022.