

Pemanfaatan Canva sebagai Media Pembelajaran Keterampilan Menulis Puisi Kelas VIII

Wahyu Wicaksono Ramadhani¹, Riki Nasrullah²

^{1,2}Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Negeri Surabaya, Indonesia
wahyu.22138@mhs.unesa.ac.id

Submit	Review	Publish
9 Januari 2026	11 Januari 2026	24 Januari 2026

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pemanfaatan platform *Canva* sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi keterampilan menulis puisi kelas VIII SMP Negeri 34 Surabaya, meliputi bentuk pemanfaatan *Canva* dalam pembelajaran, perencanaan pembelajaran oleh pendidik, serta keterlibatan dan respons peserta didik. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Subjek penelitian terdiri atas satu pendidik Bahasa Indonesia dan 27 peserta didik kelas VIII. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara terarah, dan dokumentasi, kemudian dianalisis melalui tahap reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan dengan uji keabsahan data menggunakan triangulasi metode. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *Canva* dimanfaatkan sebagai media pembelajaran sejak tahap perencanaan, penyampaian materi, hingga pemberian tugas berbasis proyek. Penggunaan *Canva* mampu membantu memvisualisasikan materi puisi, merangsang imajinasi, serta meningkatkan keaktifan dan kreativitas peserta didik dalam menulis puisi. Meskipun demikian, kendala berupa ketergantungan pada jaringan internet dan potensi keseragaman desain masih ditemukan. Secara keseluruhan, *Canva* berperan sebagai media pembelajaran yang inovatif dan relevan dalam pembelajaran keterampilan menulis puisi di SMP Negeri 34 Surabaya.

Kata Kunci: media pembelajaran, Canva, menulis puisi

Abstract

This study aims to describe the use of the Canva platform as a medium for Indonesian language learning in poetry writing skills for grade VIII students of SMP Negeri 34 Surabaya, including the form of Canva's use in learning, learning planning by educators, and student involvement and responses. This study uses a qualitative descriptive approach. The research subjects consisted of one Indonesian language teacher and twenty-seven grade VIII students. Data were collected through observation, directed interviews, and documentation, then analyzed through the stages of data reduction, data presentation, and drawing conclusions with data validity tests using method triangulation. The results of the study indicate that Canva is used as a learning medium from the planning stage, material delivery, to giving project-based assignments. The use of Canva can help visualize poetry material, stimulate imagination, and increase student activity and creativity in writing poetry. However, obstacles such as dependence on the internet network and potential design uniformity are still found. Overall, Canva plays a role as an innovative and relevant learning medium in teaching poetry writing skills at SMP Negeri 34 Surabaya.

Keywords: learning media, Canva, writing poetry

PENDAHULUAN

Transformasi pendidikan menjadi sebuah kebutuhan mendesak seiring dengan perkembangan teknologi. Hal tersebut diperkuat dengan UU No 11 Tahun 2019 yang mengisyaratkan dikembangkannya sistem informasi pendidikan yang berbasis teknologi dan informasi. Melalui sistem pendidikan yang baik, dapat meningkatkan sumber daya manusia yang baik pula (Sulisworo, 2016) dalam (Dewanta, 2020). Oleh karena itu pendidikan di Indonesia perlu transformasi secara perlahan untuk memasukkan teknologi maupun media digital dalam pembelajaran. Berdasarkan data dari Badan Pusat Statistik, Setiap kenaikan 1 persen pada

digitalisasi, maka faktor kualitas pendidikan juga naik sebesar 0,608 persen dengan asumsi variabel lain tetap (BPS, 2025). Artinya digitalisasi perlu ditanggapi dan dimanfaatkan dengan serius oleh pendidik, sebagai upaya peningkatan kualitas peserta didik dan pembelajaran. Pendidik dihadapkan pada tuntutan untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif agar dapat memenuhi kebutuhan peserta didik yang tumbuh di era digital (Rohmiasih, Rohmiati and Sartika, 2023). Dalam praktiknya pendidikan memang harus berjalan bersama teknologi, pendidikan harus mengikuti teknologi, mengingat kemajuan teknologi yang ada juga berpengaruh pada peserta didik dan pendidik saat ini, sehingga cara belajar siswa menuntut perubahan pula pada cara mengajar pendidik. Peserta didik Era *Society 0.5* tidak hanya dituntut untuk memahami materi pelajaran secara konseptual, tetapi juga pendekatan pembelajaran yang kontekstual, inovatif, dan sesuai dengan karakteristik generasi digital.

Salah satu platform yang dapat dimanfaatkan saat ini adalah *Canva* platform digital yang memiliki orientasi pada desain dan lebih dimanfaatkan di sektor pendidikan (Suharyanto, Trisianto and Persada, 2022). *Canva* kali pertama diterbitkan pada 1 Januari 2012 sekaligus dipromosikan secara publik, maka pada tanggal tersebut juga *Canva* mulai beroperasi pada platform digital. Melanie Perkins adalah CEO atau pendiri *Canva*, sebelumnya juga pernah mendirikan Fusion book, yaitu salah satu penerbit buku ternama di Australia. Tahun pertama setelah diterbitkan awal Januari, *Canva* beroperasi sangat pesat. Para desainer mulai menggunakan *Canva* untuk pembuatan media visual dan berbagai visual lainnya, sehingga meningkat dan mencatatkan pembukuan rekor pengguna sebanyak 750.000 pengguna (Afdhaluzzikri, 2022). Data banyaknya pengguna *Canva* menjadi bukti bahwa *Canva* mampu mengakomodasi kebutuhan belajar dengan media digital secara mudah, memberikan ruang kreatif dan baru untuk peserta didik dan pendidik lebih kreatif. *Canva* merupakan sebuah platform desain grafis dan konten publikasi yang cukup terkenal dikalangan civitas akademika, guru, maupun peserta didik sekarang (Sadewa, 2023).

Berdasarkan data observasi awal peserta didik kelas VIII memberikan pernyataan bahwa mereka lebih suka dengan pembelajaran yang tidak hanya secara tekstual, namun juga mengaitkan dengan perumpamaan-perumpamaan kehidupan sehari-hari. Mereka mudah bosan jika pembelajaran dilaksanakan dengan metode ceramah, peserta didik hanya dijelaskan guru secara teoritis. Oleh karena itu mereka lebih suka dengan pembelajaran yang berbasis digital dan yang paling sering mereka jumpai adalah *Canva*.

Canva merupakan sebuah aplikasi dan website desain grafis berbasis online, yang digunakan untuk memudahkan seseorang dalam menciptakan tampilan grafis atau visual yang menarik (Kharissidqi *et al.*, 2022). Pada dasarnya *Canva* digunakan untuk desain grafis, namun dengan adanya kemudahan dalam aplikasi tersebut tidak menutup kemungkinan pendidik sering menggunakan *Canva* untuk mempersiapkan materi yang akan diajarkan di setiap pertemuan, biasanya pendidik menggunakan *Canva* sebagai template *Power Point* untuk presentasi materi pembelajaran. Pendidik atau peserta didik adalah pengguna *Canva* yang kooperatif dan paling produktif untuk membantu menyelesaikan tugas mereka (Syahrir¹, Zahirah² and Salamah³, 2023). Dengan penggunaan yang mudah dan fitur yang menarik tentu akan menjadi aplikasi pilihan bagi mereka. Tidak hanya membantu untuk membuat media pembelajaran, *Canva* juga dapat menjadi media pembelajaran yang interaktif dan lebih menarik. Di sisi lain, gabungan antara desain visual dan instruksional yang hebat akan menciptakan teks dan gambar, dirancang dan dijadikan satu sehingga memudahkan peserta didik dalam memahami materi (Batubara, 2018).

Hal terpenting dalam puisi adalah peserta didik mampu menuliskan dan membaca puisi, sering kali peserta didik bingung dalam menentukan kata/diksi yang pas dalam puisi kemudian peserta didik juga terhenti di tengah jalan karena kehabisan ide kalimat/kata-kata. Oleh karena itu pendidik perlu memberikan stimulus yang mudah di ingat oleh peserta didik, melalui memvisualkan materi agar mudah di ingat oleh peserta didik, kemudian memvisualkan langkah-langkah dalam menulis puisi agar mudah di pahami oleh peserta didik, semua hal tersebut dapat di akses melalui fitur-fitur yang ada di *Canva* dan adanya materi mempresentasikan juga bisa di berikan melalui *Canva* sekaligus dengan menampilkan contoh orang berpuisi tanpa harus berganti platform.

Penelitian terdahulu yang relevan oleh Indah Safitri (2024) yang berjudul "Pemanfaatan Aplikasi Canva Dalam Pembuatan Media Pembelajaran Di Ra Miftah Assaadah" dengan hasil *Canva* dapat menjadi platform pembuat media pembelajaran yang menarik bagi peserta didik. Rumusan

masalah penelitian fokus pada pemanfaatan Canva dari sejak perencanaan, pelaksanaan, pemberian tugas oleh pendidik dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran berbasis Canva. Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan pemanfaatan Canva dari sejak perencanaan, pelaksanaan, pemberian tugas oleh pendidik dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran berbasis Canva, sehingga hasil penelitian dapat dijadikan pertimbangan oleh pendidik untuk menggunakan *Canva* sebagai media pembelajaran menulis puisi tiap sekolah.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif, yaitu proses penelitian yang ditujukan untuk menganalisis suatu fenomena, aktifitas, peristiwa, sikap, persepsi, pemikiran orang secara kelompok maupun individu (Creswell, 2014). Penelitian kualitatif berfokus pada makna, konstruksi sosial, dan kompleksitas dari fenomena yang diteliti. Dasar persepsi dalam penelitian ini akan membuat deskripsi-deskripsi mengenai objek penelitian (Afdhaluzzikri, 2022). Analisis deskriptif mengarah pada proses yang menjelaskan dan menggambarkan secara rinci pemanfaatan Canva sebagai media pembelajaran keterampilan menulis puisi kelas VIII di SMP Negeri 34 Surabaya.

Subjek dalam penelitian ini terdiri dari satu pendidik Bahasa Indonesia dan dua puluh tujuh peserta didik kelas VIII. Teknik pengumpulan data penelitian ini menggunakan observasi, wawancara dan dokumentasi. Dalam penelitian ini model observasi yang digunakan adalah observasi partisipasi pasif, dan observasi sistematis (Fadli, 2021). Proses pengambilan data observasi dilakukan oleh peneliti pada saat pendidik membuat media pembelajaran hingga pelaksanaan pembelajaran, peneliti hanya melihat dan memberikan centang pada kolom observasi ketika poin pada lembar observasi ada yang muncul. Observasi juga dilakukan secara sistematis dari awal perencanaan hingga akhir pembelajaran. Pengambilan data melalui wawancara penelitian ini menggunakan jenis wawancara terarah (guided interview) Wawancara ini dilaksanakan secara terstruktur dan terarah, dengan cara peneliti menyiapkan pertanyaan-pertanyaan yang akan ditanyakan pada informan ketika wawancara (Iryana and Kawasati, 2019)., wawancara terarah dipilih oleh penulis karena cocok dengan penelitian ilmiah yang berdasarkan pada pertanyaan yang dibuat melalui pertimbangan instrumen penelitian. Oleh karena itu proses pengambilan data melalui wawancara dilaksanakan secara terstruktur dengan pihak yang berhubungan dengan isu atau permasalahan penelitian yakni pendidik dan peserta didik SMP Negeri 34 Surabaya. Dokumentasi meliputi pengambilan gambar selama proses perencanaan, pembelajaran, pemberian tugas dan tangkapan layar yang berkaitan dengan data digital.

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan proses reduksi data, penyajian data dan penarikan simpulan Miles dan Huberman dalam (Fadli, 2021). Reduksi data adalah upaya menyimpulkan data, kemudian memilah-milah data dalam satuan konsep tertentu, kategori tertentu, dan tema tertentu (Rijali, 2018). Proses mereduksi data akan memunculkan dua kemungkinan yakni terdapat data yang terpakai dan data yang terbuang atau tidak terpakai. Artinya tidak semua data akan digunakan dalam penelitian, data akan di pilah dalam proses reduksi data, sehingga hanya akan ada data yang relevan dengan penelitian yang dihasilkan dari tahap ini. Menurut Miles dan Huberman dalam (Ramadanti, Mutaqin and Hendrayana, 2021) yang paling sering digunakan dalam penelitian kualitatif yaitu menyajikan data dalam bentuk naratif. Maka tujuan dari hal tersebut adalah agar data yang disajikan dapat mudah dipahami tentang sesuatu yang sedang diteliti. Penelitian kualitatif mungkin dapat menjawab rumusan masalah sejak perencanaan, namun juga memiliki kemungkinan tidak (Fadli, 2021). Oleh karena itu simpulan dalam penelitian kualitatif dapat menjawab rumusan masalah ataupun dapat berubah ketika penelitian lapangan sedang berlangsung. Penelitian ini menggunakan Triangulasi Metode, Untuk mendapatkan kebenaran informasi yang dapat dipertanggungjawabkan dan gambaran yang utuh mengenai informasi tertentu, peneliti menggunakan metode wawancara bebas dan wawancara terstruktur, observasi dan pengamatan untuk mengecek kebenarannya (M. Husnailail Risnita M. Syahrani Jailani, 2024). Sesuai dengan teknik pengumpulan data maka penelitian ini menggunakan triangulasi metode yang dilakukan dengan pengecekan data kepada sumber yang sama, namun tekniknya berbeda. Terdapat tiga teknik pengumpulan data pada penelitian ini, yakni observasi pada kegiatan perencanaan, pembelajaran, dan respon peserta didik SMP Negeri 34 Surabaya menggunakan platform *Canva*, wawancara pada pendidik dan peserta didik sesuai instrumen wawancara, dan dokumentasi sebagai bukti dilaksanakannya proses penelitian. Data

transkrip wawancara akan di cek kembali melalui data observasi dan dokumentasi, namun jika data yang di hasilkan berbeda-beda, maka peneliti dapat melakukan diskusi lebih lanjut terhadap sumber data sehingga mendapatkan data yang paling valid.

HASIL

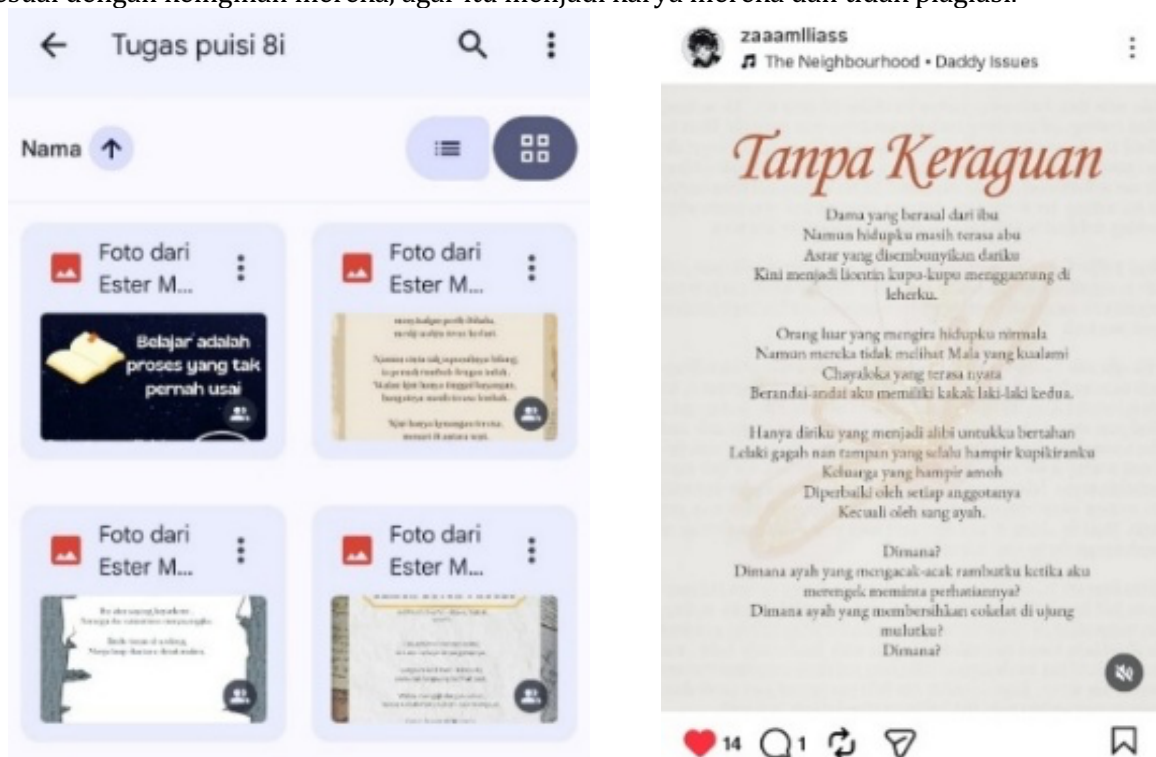
Berdasarkan data hasil observasi, wawancara dan dokumentasi dapat diuraikan bahwa *Canva* adalah aplikasi/platform yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran, *Canva* dapat digunakan dengan mudah sebagai media pembelajaran dari tahap perencanaan hingga penugasan pada saat pembelajaran. Pendidik menggunakan *Canva* sebagai media pembelajaran materi menulis puisi kelas VIII yang di desain dan disesuaikan dengan topik pembelajaran, pendidik telah melakukan analisis terhadap karakteristik peserta didik sebagai generasi yang serba digital. Selain itu, pendidik juga memanfaatkan keuntungan dari akun *belajar.id* yang diberikan oleh sekolah, sehingga memilih *Canva* sebagai media pembelajaran. Strategi ini sejalan dengan pendapat Wibowo (2021) bahwa perencanaan pembelajaran harus disusun berdasarkan prinsip-prinsip pedagogis. Pendidik juga memanfaatkan fitur-fitur yang ada di *Canva*, seperti memakai gambar-gambar, memakai template yang sudah di sediakan, dan mengubahnya menjadi media pembelajaran yang menarik. Peserta didik memanfaatkan *Canva* untuk membuat tugas desain grafis, dalam konteks penelitian ini peserta didik diberikan proyek oleh pendidik untuk menulis puisi pada *Canva*. Peserta didik juga memanfaatkan *Canva* dengan alasan mudah diakses, disediakan banyak template yang bisa digunakan, walaupun beberapa fitur berbayar namun mereka dapat mengaksesnya secara gratis, sebab mereka disediakan akun *belajar.id*, sehingga semua fitur berbayar di *Canva* gratis.

Materi menulis puisi merupakan salah satu yang memerlukan media pembelajaran digital visual. Pembelajaran menulis puisi merupakan mengungkapkan gagasan, mengekspresikan isi hati dalam bentuk tulisan, serta bagian dari satu kesatuan ekspresi bahasa imajinatif dengan irama yang indah (Ulfah *et al.*, 2023). Pendidik juga mampu menampilkan produk media pembelajarannya pada saat pembelajaran menulis puisi. Media yang dibuat oleh pendidik berbentuk visual, untuk menjelaskan unsur-unsur puisi, seperti, tema, diksi, majas dan teknik menulis puisi dengan menambahkan gambar-gambar menarik yang bertujuan untuk merangsang imajinasi peserta didik dalam menulis puisi. Pendidik memberikan materi menulis puisi berdasarkan 3 kata, pendidik menampilkan gambar pada saat menyampaikan materi ini, kemudian peserta didik diajak komunikasi melalui pertanyaan pendidik gambar yang sedang ditampilkan tersebut, sehingga terjadilah pembelajaran interaktif atau adanya komunikasi dua arah antara pendidik dan peserta didik.

Saat proses pembelajaran, pendidik secara aktif menggunakan media *Canva* yang telah dibuat. Data observasi menunjukkan bahwa presentasi dengan *Canva* mampu memusatkan perhatian peserta didik pada saat pembelajaran berlangsung. Visualisasi konsep abstrak puisi menjadi lebih konkret dan jelas. Seperti, dalam penelitian ini pendidik menjelaskan mengenai cara membuat puisi berdasarkan tiga kata, dalam *Canva* pendidik menampilkan tiga gambar yang bisa merangsang imajinasi peserta didik dalam memikirkan inspirasi tiga kata untuk membuat puisi. pendidik menampilkan gambar-gambar di setiap salindia *Canva*, seperti pada saat menjelaskan majas pendidik memanfaatkan fitur yang ada di *Canva* untuk mendukung materinya secara visual. Sejalan dengan teori Efendi (2019) yang menyatakan bahwa media visual dapat menggugah daya imajinasi dan memberikan gambaran materi yang sulit disampaikan secara verbal. Peserta didik terlihat lebih antusias dan fokus mengikuti penjelasan yang disertai dengan visual dari *Canva*. Menurut peserta didik pemilihan menggunakan media *Canva* ini juga dapat mengasah keterampilan dalam mendesain, kemudian materi puisi berdasarkan tiga kata juga sangat cocok digabungkan dengan *Canva*, oleh karena itu pembelajaran lebih menyenangkan dibandingkan dengan pembelajaran biasa.

Salah satu bentuk pemanfaatan *Canva* yang paling menonjol adalah dalam pemberian tugas. Pendidik memberikan tugas kepada peserta didik untuk membuat puisi dan kemudian mendesainnya secara visual menjadi poster/infografis puisi menggunakan *Canva*. Tugas ini mengadopsi model *Project Based Learning*, peserta didik tidak hanya menulis tetapi juga mendesain dan mempublikasikan karyanya. Hasil tugas kemudian diunggah ke *Google Drive* yang sudah disediakan oleh pendidik dan ke media sosial pribadi mereka, seperti Instagram untuk menambah rasa bangga dan dihargai atas karya yang mereka buat dapat dilihat oleh orang lain. Menurut peserta didik tugas membuat puisi di *Canva* menyenangkan dan tidak membosankan,

karena mereka diberikan tugas untuk membuat desain, walaupun kedengarannya sulit, peserta didik merasa dimudahkan dengan adanya fitur *template* yang ada di *Canva*, walaupun mereka dapat langsung memakainya tanpa diubah sudah bagus, namun mereka tetap harus mengubahnya sesuai dengan keinginan mereka, agar itu menjadi karya mereka dan tidak plagiasi.



Gambar 1. Integrasi *Canva* dengan Platform *Google Drive* dan Publikasi pada *Instagram*

Kendala paling mendasar yang diidentifikasi dalam penelitian ini adalah ketergantungan *Canva* terhadap koneksi internet. Kendala ini konsisten dengan temuan Kharissidqi et al. (2022) yang mengidentifikasi bahwa *Canva* mengandalkan jaringan internet yang cukup dan stabil, bila jaringan internet dalam gawai atau laptop tidak ada atau buruk maka *Canva* tidak dapat dipakai atau mendukung dalam proses mendesain. Dalam konteks pembelajaran menulis puisi, ketergantungan ini menjadi masalah kritis karena proses kreatif menulis membutuhkan kontinuitas dan konsentrasi yang dapat terganggu oleh koneksi yang tidak stabil. Solusi yang diimplementasikan pendidik berupa pemberian hotspot pribadi, namun tidak efektif dalam jangka panjang.

PEMBAHASAN

Berdasarkan temuan penelitian, pemanfaatan *Canva* sebagai media pembelajaran menulis puisi di SMP Negeri 34 Surabaya telah dilaksanakan secara komprehensif dan efektif. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Anggy (2023) bahwa Hasil penelitian menunjukkan adanya proses pemanfaatan *Canva* sebagai media pembelajaran dengan baik. Pendidik tidak hanya menggunakan *Canva* sebagai alat presentasi saja, namun juga telah mengoptimalkan berbagai fiturnya untuk menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan visual. Hal tersebut sejalan dengan Indah Safitri (2024) yang mengatakan bahwa Hasil penelitian memperlihatkan bahwa aplikasi *Canva* dapat dimanfaatkan dalam pembuatan media pembelajaran, pendidik dapat media pembelajaran yang menarik, kreatif dan menjadi lebih nyata bagi peserta didik. Pembuatan media pembelajaran dengan *Canva* untuk materi menulis puisi mencakup penyajian unsur-unsur puisi seperti tema, diksi, majas, dan teknik menulis puisi dengan pendekatan visual yang menarik. Sejalan dengan teori Hasan et al. (2021) yang mendefinisikan media pembelajaran sebagai alat bantu yang digunakan pendidik agar kegiatan pembelajaran berlangsung dengan efektif. Lebih dari itu, implementasi *Canva* dalam pembelajaran menulis puisi membuktikan pergeseran media pembelajaran ke arah digital seperti yang diungkapkan Sitepu (2021) bahwa peserta didik era digital lebih menyukai media pembelajaran berbasis digital karena lebih variatif dan menarik.

Proses penyampaian materi di kelas dengan menggunakan media *Canva* terbukti mampu memusatkan perhatian peserta didik dan membuat konsep abstrak dalam puisi menjadi lebih

mudah dipahami. Visualisasi konsep-konsep puisi melalui gambar-gambar yang relevan berhasil merangsang imajinasi peserta didik, khususnya dalam teknik menulis puisi berdasarkan tiga kata. Temuan ini memperkuat pendapat Efendi (2019) bahwa media visual akan lebih menggugah daya imajinasi dan memberikan gambaran materi yang awalnya sulit disampaikan secara verbal. Respons positif peserta didik yang menyatakan materi lebih mudah dipahami karena adanya gambar-gambar pendukung di *Canva* membuktikan efektivitas pendekatan visual ini. Pemanfaatan *Canva* juga mencakup aspek evaluasi melalui pemberian tugas berbasis proyek dimana peserta didik membuat desain grafis puisi yang kemudian dipublikasikan melalui media sosial Instagram. Implementasi ini sesuai dengan karakteristik *Canva* sebagai platform desain grafis yang dapat dimanfaatkan untuk berbagai keperluan pembelajaran seperti diungkapkan Kharissidqi et al. (2022). Oleh karena itu *Canva* dapat dimanfaatkan secara efektif sebagai media pembelajaran materi menulis puisi kelas VIII di SMP Negeri 34 Surabaya.

Perencanaan pembelajaran materi menulis puisi dengan mengintegrasikan *Canva* di SMP Negeri 34 Surabaya menunjukkan tingkat kesiapan dan kedalaman analisis yang matang dari pendidik. Tahap awal perencanaan dimulai dengan analisis kebutuhan dan karakteristik peserta didik sebagai generasi digital yang telah familiar dengan platform-platform desain grafis. Pendidik memanfaatkan fasilitas akun *belajar.id* yang disediakan sekolah untuk mengakses fitur premium *Canva* secara gratis, sehingga mengatasi keterbatasan akses terhadap fitur berbayar yang menjadi salah satu kekurangan *Canva* menurut Kharissidqi (2022). Pendekatan ini sejalan dengan prinsip perencanaan pembelajaran yang dikemukakan Wibowo (2021) bahwa perencanaan pembelajaran harus disusun berdasarkan prinsip-prinsip pedagogis, menyesuaikan karakteristik peserta didik, dan tujuan kurikulum yang berlaku.

Strategi perencanaan yang diterapkan pendidik juga mencakup antisipasi terhadap berbagai kendala teknis, terutama ketergantungan *Canva* terhadap koneksi internet yang stabil. Meskipun dalam tahap perencanaan tidak ditemukan kendala yang berarti karena kemudahan akses dan banyaknya fitur yang tersedia, pendidik telah menyiapkan solusi dengan menyediakan hotspot pribadi untuk mengatasi masalah kuota internet untuk sebagian peserta didik yang terkendala jaringan internet. Temuan ini konsisten dengan identifikasi penelitian sebelumnya oleh Kharissidqi (2022) bahwa *Canva* mengandalkan jaringan internet yang cukup dan stabil, dan bila jaringan internet dalam gawai atau laptop tidak ada atau buruk maka *Canva* tidak dapat dipakai atau mendukung dalam proses mendesain. Aspek orisinalitas karya juga menjadi perhatian dalam perencanaan, dimana pendidik memberikan pengarahan agar peserta didik tidak hanya menggunakan *template* secara langsung tetapi melakukan modifikasi untuk menghindari kesamaan desain yang menjadi salah satu kelemahan *Canva*.

Integrasi *Canva* dengan platform pembelajaran lain seperti *Google Drive* untuk pengumpulan tugas dan *Instagram* untuk publikasi karya menunjukkan pendekatan perencanaan yang baik dan terstruktur dengan memanfaatkan teknologi digital. Sejalan dengan temuan peneliti terdahulu Sadewa (2023) bahwa ditemukan pengimplementasian platform digital *Canva* sebagai alat yang digunakan oleh peserta didik merupakan platform yang bisa menunjang proses pembelajaran dari berbagai aspek. Strategi ini tidak hanya memanfaatkan *Canva* sebagai media penyampai materi, tetapi juga menciptakan ekosistem pembelajaran digital yang terintegrasi.

Penggunaan model *Project Based Learning* dalam perencanaan tugas menulis puisi dengan output desain grafis yang dipublikasikan membuktikan bahwa pendidik telah memanfaatkan *Canva* sebagai media yang mendukung pembelajaran berbasis digital dan mengasah kreativitas peserta didik. Hal ini sesuai dengan fungsi media pembelajaran dalam materi puisi yang menurut Ulfah et al. (2023) seharusnya dapat merangsang ide peserta didik dan memberikan kebebasan untuk berkreasi secara terstruktur.

Keterlibatan dan respons peserta didik terhadap pembelajaran menulis puisi menggunakan *Canva* menunjukkan hasil yang sangat positif dan signifikan. Sejalan dengan temuan Muhammad Afdhaluzzikri (2022) bahwa Hasil dari penelitian adalah media pembelajaran Bahasa Indonesia dengan media *Canva* sudah efektif. Aspek motivasi dan minat belajar peserta didik mengalami peningkatan yang nyata, terlihat dari antusiasme mereka selama proses pembelajaran dan keseriusan dalam mengerjakan tugas desain puisi. Pernyataan peserta didik bahwa pembelajaran menjadi "lebih menyenangkan" dan "sangat seru" karena dapat mengasah keterampilan mendesain sambil belajar menulis puisi membuktikan efektivitas *Canva* dalam menciptakan pengalaman belajar yang efektif. Temuan ini memperkuat penelitian Rohmiasih,

Rohmiati, dan Sartika (2023) yang menyimpulkan bahwa penggunaan *Canva* menawarkan solusi inovatif dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik bagi peserta didik dan mempermudah penyampaian informasi oleh pendidik.

Kemudahan pemahaman materi menulis puisi melalui visualisasi *Canva* menjadi faktor utama yang mendorong keterlibatan aktif peserta didik. Visualisasi konsep-konsep abstrak dalam puisi seperti majas, diksi, dan tema melalui gambar-gambar yang relevan terbukti membantu peserta didik dalam memahami materi yang selama ini dianggap sulit. Hasil observasi yang menunjukkan peserta didik aktif dalam pembelajaran dan mampu mengakses *Canva* dengan mandiri membuktikan bahwa media ini sesuai dengan karakteristik generasi digital. Temuan ini sejalan dengan Pagarra H & Syawaludin (2022) tentang fungsi media pembelajaran sebagai pemusat fokus peserta didik, penggugah emosi, dan pengaktif respons peserta didik. Kemudahan akses dan penggunaan *Canva* yang diungkapkan peserta didik juga konsisten dengan temuan Janah, Nuroso, dan Isnuryantono (2023) bahwa *Canva* menyediakan berbagai macam desain jadi tanpa harus memulai dari halaman kosong, sehingga memudahkan pengguna pemula.

Aspek keterlibatan peserta didik juga terlihat dari kemampuan mereka dalam mengeksplorasi berbagai fitur *Canva* secara mandiri dan kreatif. Meskipun terdapat kekhawatiran mengenai originalitas karya akibat penggunaan *template* yang serupa, peserta didik menunjukkan kesadaran untuk melakukan modifikasi dan penyesuaian agar karya mereka tidak sama persis dengan *template* yang disediakan. Kemampuan peserta didik dalam memanfaatkan *Canva* untuk mengekspresikan ide-ide puisi mereka dalam bentuk visual menunjukkan bahwa platform ini berhasil menjembatani antara dunia sastra dan digital yang sesuai dengan karakteristik generasi saat ini. Hasil ini memperkuat temuan Afdhaluzzikri (2022) bahwa media pembelajaran Bahasa Indonesia dengan media *Canva* sudah efektif dan respon peserta didik dengan adanya media digital masuk dalam kategori sangat layak. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan *Canva* dalam pembelajaran menulis puisi tidak hanya meningkatkan pemahaman konseptual tetapi juga mengembangkan keterampilan digital dan kreativitas peserta didik.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai pemanfaatan *Canva* sebagai media pembelajaran materi keterampilan menulis puisi di kelas VIII SMP Negeri 34 Surabaya, dapat disimpulkan bahwa *Canva* dimanfaatkan oleh pendidik dalam proses pembelajaran menulis puisi, mulai dari tahap perencanaan, penyampaian materi, hingga penugasan. Pendidik menggunakan *Canva* untuk membuat media presentasi visual yang menarik, menyajikan materi menulis puisi dengan teknik tiga kata secara konkret, serta memberikan tugas berbasis proyek (*Project Based Learning*) berupa desain grafis puisi yang kemudian dipublikasikan di media sosial *Instagram*. Pemanfaatan ini terbukti efektif dalam menciptakan pembelajaran yang tidak membosankan, mengasah kreativitas, interaktif dan visual.

Perencanaan pembelajaran dengan mengintegrasikan *Canva* dilakukan secara matang melalui analisis kebutuhan dan karakteristik peserta didik sebagai generasi yang semuanya serba digital. Pendidik memanfaatkan akun belajar.id untuk mengakses fitur premium *Canva* secara gratis dan mengantisipasi kendala teknis, seperti ketergantungan pada internet, dengan menyediakan solusi praktis (misalnya, hotspot pribadi). Perencanaan juga mencakup integrasi *Canva* dengan platform lain seperti *Google Drive* untuk pengumpulan tugas dan *Instagram* untuk publikasi karya, menciptakan ekosistem pembelajaran digital efektif. Kemudian respons peserta didik terhadap pembelajaran menulis puisi berbasis *Canva* sangat positif. *Canva* berhasil meningkatkan motivasi, minat belajar, dan pemahaman peserta didik terhadap materi. Visualisasi konsep-konsep puisi melalui gambar dan *template* yang disediakan *Canva* memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang dianggap sulit. Peserta didik juga terlibat aktif dan kreatif dalam mengeksplorasi fitur-fitur *Canva* untuk mengekspresikan ide puisi mereka dan terdapat kesadaran untuk memodifikasi *template* guna menjaga orisinalitas karya mereka.

SARAN

Penelitian selanjutnya direkomendasikan untuk lebih melibatkan jumlah peserta didik lebih luas, sehingga dapat diperoleh hasil penelitian yang lebih kompleks. Penelitian berikutnya perlu mempertimbangkan penggunaan desain penelitian yang membandingkan efektivitas *Canva*

dengan media digital lainnya, sehingga dapat diketahui media mana yang paling optimal untuk pembelajaran menulis puisi atau pembelajaran sastra secara umum.

DAFTAR PUSTAKA

- Afdhaluzzikri, M. (2022) 'Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas II Jenjang Sekolah Dasar Negeri Reusak Kabupaten Aceh Barat', *Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Arraniry Banda Aceh*, p. 1.
- Andri Kurniawan Purnama, S.Pd., G. et al. (2021) 'Fase: D Alur Tujuan Pembelajaran Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Capaian'.
- Anggy Dwi Nur Safitri (2023) *Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Smp Negeri 5 Purbalingga*.
- Bakri, M., Mega, U. and Palopo, B. (2021) 'Pemanfaatan Youtube sebagai Media Pembelajaran Menulis Puisi', 4(1), pp. 39–46.
- Batubara, F.A. (2018) 'Desain Instruksional (Kajian Terhadap Komponen Utama Strategi Instruksional Dan Penyusunannya)', *Jurnal Ilmiah Al -Hadi*, 3(2), pp. 657–667.
- Chamidah, S.N. (2022) 'Pemanfaatan aplikasi canva dan padlet untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis teks caption', 17(April), pp. 83–94.
- Creswell, J. W. (2014). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches*(4 (ed.)). SAGE Publications.
- Dewanta, A. (2020) 'Pemanfaatan aplikasi Tik Tok sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia', *Jurnal pendidikan dan Pembelajaran Bahasa*, 9(2), pp. 79–85.
- Efendi, N.M. (2019) 'Revolusi Pembelajaran Berbasis Digital (Penggunaan Animasi Digital Pada Start Up Sebagai Metode Pembelajaran Siswa Belajar Aktif)', *Habitus: Jurnal Pendidikan, Sosiologi, & Antropologi*, 2(2), p. 173. Available at: <https://doi.org/10.20961/habitus.v2i2.28788>.
- Fadli, M.R. (2021) 'Memahami desain metode penelitian kualitatif', *Humanika*, 21(1), pp. 33–54. Available at: <https://doi.org/10.21831/hum.v21i1.38075>.
- Faqih, M. (2020) 'EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN', 7(2), pp. 27–34.
- Handayani, I. (2024) *Pengembangan Model Pembelajaran Mencipta Puisi Dengan Metode Think Talk Write (TTW) Menggunakan Media Pembelajaran Jenga Untuk Siswa Kelas VIII SMP*.
- Hasan, M. et al. (2021) *Media Pembelajaran, Tahta Media Group*.
- Iryana and Kawasati, R. (2019) 'Teknik Pengumpulan Data Metode Kualitatif', 4(1).
- Janah, F.N.M., Nuroso, H. and Isnuryantono, E. (2023) 'Penggunaan Aplikasi Canva dalam Media Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar'.
- Kharissidqi, M.T. et al. (2022) 'Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran yang Efektif', 2(4), pp. 108–113.
- Lestari, S.N. (2023) 'EVALUASI MEDIA PEMBELAJARAN', 1(2), pp. 18–32.
- M. Husnullail Risnita M. Syahrani Jailani, A. (2024) 'Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data Trigulasi Sumber', *Journal Genta Mulia*, 15(2), pp. 1–9. Available at: <https://ejournal.stkipbbm.ac.id/index.php/gm>.
- Pagarra H & Syawaludin, D. (2022) *Media Pembelajaran, Badan Penerbit UNM*.
- Purba, Y.A. and Harahap, A. (2022) 'Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Matematika Di SMPN 1 NA IX-X Aek Kota Batu', 06(02), pp. 1325–1334.
- Puspita, Y. (2018) 'Pentingnya Pendidikan Multikultural', *Jurnal Universitas PGRI Palembang*, pp. 285–291.
- Ramadanti, F., Mutaqin, A. and Hendrayana, A. (2021) 'Pengembangan E-Modul Matematika Berbasis PBL (Problem Based Learning) pada Materi Penyajian Data untuk Siswa SMP', 05(03), pp. 2733–2745.
- Rijali, A. (2018) 'Analisis Data Kualitatif Ahmad Rijali UIN Antasari Banjarmasin', 17(33), pp. 81–95.
- Rohani (2020) 'Media pembelajaran'.
- Rohmiasih, C., Rohmiati, C. and Sartika, S. (2023) 'Pemanfaatan Media Pembelajaran Canva Sebagai Upaya Mewujudkan Transformasi Pendidikan', *Prosiding Seminar Nasional*, 1(1), pp. 69–73.
- Sadewa, M.S.D. (2023) 'Analisis Pemanfaatan Media Canva Sebagai Penunjang Perkuliahan Mahasiswa Fakultas Ilmu Agama Islam Uii Yogyakarta Angkatan 2019 Dan 2020', pp. 1–

- 173.
- Safitri, I. (2024) 'pemanfaatan aplikasi *canva* dalam pembuatan media pembelajaran di RA Miftah Assaadah', (0), pp. 1–23.
- Sitepu, E.N. (2021) 'Media Pembelajaran Berbasis Digital', *Mahesa*, 1(1), pp. 242–248. Available at: <https://doi.org/10.34007/ppd.v1i1.195>.
- Sofwatillah (2024) 'Teknik Analisis Data Kuantitatif Dan Kualitatif Dalam Penelitian Ilmiah', 15(2), pp. 79–91.
- Statistik, B.P. (2025) 'Transformasi Digital : Menelusuri Asosiasi Digitalisasi dengan Pendidikan dan Kesehatan'.
- Suharyanto, E., Trisianto, C. and Persada, G.N. (2022) 'J . A . I : Jurnal Abdimas Indonesia', pp. 171–177.
- Syahrir¹, A.P., Zahirah², S.P. and Salamah³, U. (2023) 'Pemanfaatan Aplikasi Desain Grafis *Canva* dalam Pembelajaran Multimedia di SMA Negeri 1 Taman', *Prosiding Seminar Nasional*, (1), pp. 732–742.
- Tonra, W.S. *et al.* (2023) 'Menjadi Guru Kreatif melalui Aplikasi *Canva*', 8(1), pp. 126–133.
- Ulfah, A. *et al.* (2023) 'Pemanfaatan Media Pembelajaran Digital dalam Pembelajaran Menulis Puisi di Era Merdeka Belajar', *GHANCARAN: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 5(1), pp. 42–57. Available at: <https://doi.org/10.19105/ghancaran.v5i1.7914>.
- Yaumi, M. (2017) 'Pemanfaatan Media bagi Anak Milenial Kerjasama antara Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Pare-Pare dengan Pascasarjana UIN Alauddin Makassar Tanggal', pp. 1–21.

