

Inovasi Belajar Teks Cerpen Dalam Media Pembelajaran Web Pada Jenjang MTs N 3 Jakarta

Hanna Hanifa Hira¹, Didah Nurhamidah²

UIN Syarif Hidayatullah Jakarta

Corresponds email: hanna.hira21@mhs.uinjkt.ac.id

Article Info

Article history:

Received : 26 Des 2023

Revised : 27 Des 2023

Accepted : 29 Des 2023

Keywords:

*Learning Media, Web,
Indonesian.*

ABSTRACT

Penelitian ini bertujuan untuk menciptakan inovasi belajar yang memotivasi siswa dalam memahami pelajaran Bahasa Indonesia. Penelitian ini dilakukan menggunakan Metode pengembangan dan pendekatan deskriptif. Subjek penelitian ini adalah siswa dan siswi di MTs N 3 Jakarta. Data dalam penelitian ini berupa media pembelajaran berupa web bernama “Katalog Ilmiah”. Teknik pengumpulan data yang diterapkan dalam penelitian adalah a) tahap analisis, untuk mengetahui faktor yang mempengaruhi keberhasilan siswa dalam menggunakan web canva, b) tahap perancangan, peneliti merancang web ini untuk memudahkan pemahaman materi Teks Cerpen dengan efisien. c) tahap pengembangan konten, peneliti berfokus pada pelajaran Bahasa Indonesia. dan d) tahap evaluasi, peneliti membuat latihan soal dalam bentuk games agar siswa dan siswi bisa menjawab pertanyaan dengan tingkat kemampuan menjawab soal secara menyenangkan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Penggunaan media pembelajaran Teks Cerpen melalui website Katalog ilmiah berbasis canva memberikan dampak positif terhadap pemahaman Teks Cerpensiswa. Pembuat konten dapat mendesain halaman secara efisien dan menyajikan pelajaran Teks Cerpen yang interaktif dan menarik. Responden menganggap variasi konten menarik, menunjukkan bahwa pendekatan kreatif meningkatkan minat siswa. Pandangan positif terhadap peran web canva dalam media pembelajaran bahasa Indonesia, terutama perannya dalam meningkatkan partisipasi siswa, mendukung pengembangan inovasi dan informatif. Penelitian lebih lanjut mengenai persepsi pemula terhadap kesederhanaan web canva dan rekomendasi untuk memperluas aksesibilitas Katalog Ilmiah Web untuk menjangkau lebih banyak pengguna dan memastikan inklusivitas. Pembaruan konten dan fitur juga harus terus menjaga platform tetap menarik dan relevan.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan unsur yang tidak terpisahkan dan penting dalam mengembangkan sumber daya manusia yang berkualitas. Metode pembelajaran saat ini biasanya hanya didasarkan pada buku-buku yang disediakan sekolah dan materi yang disediakan guru. Kami telah melihat dan mempraktikkan metode ini berkali-kali di lingkungan pendidikan. Dalam hal ini kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi memerlukan manusia yang mampu menguasai informasi dan pengetahuan. Oleh karena itu, kemampuan memperoleh dan mengolah informasi sangat diperlukan. Inovasi di bidang teknologi dan ilmu informasi terus berkembang setiap harinya. Banyak sekali perangkat lunak yang dikembangkan untuk memudahkan proses kerja dan proses

belajar mengajar, tidak hanya untuk kepentingan organisasi, tetapi juga untuk kepentingan individu, seperti hiburan, kesehatan, dan berbagai kebutuhan lainnya. Anda membutuhkan kecepatan untuk menghemat waktu (Ibnu Sa'ad, 2020).

Media pembelajaran berfungsi sebagai suatu alat atau perantara yang memiliki tujuan mempermudah proses belajar mengajar, dengan maksud untuk meningkatkan efektivitas komunikasi antara guru dan siswa. Manfaatnya sangat signifikan bagi guru dalam memberikan pengajaran serta memudahkan siswa dalam menerima dan memahami materi pelajaran. Untuk menjalankan proses ini secara optimal, diperlukan kemampuan guru untuk menyelaraskan penggunaan media pembelajaran dengan metode pembelajaran yang sesuai (J.M. Rizarizki, 2021) (Wijaya, 2021). Pengelompokan media pembelajaran mencakup berbagai kategori, seperti media berbasis manusia (guru, instruktur, tutor, peran-main, kegiatan kelompok, field-trip), media berbasis cetak (buku, panduan, buku latihan, alat bantu kerja, dan lembaran lepas), media berbasis visual (buku, chart, grafik, peta, gambar, transparansi, slide), media berbasis audio-visual (video, film, program slide tape, televisi), dan media berbasis komputer (pengajaran dengan bantuan komputer, video interaktif, hypertext). Klasifikasi jenis media menurut Kemp dan Dayton, sebagaimana diutarakan oleh Kemendikbud (2013), mencakup media cetak, media yang dipamerkan (displayed media), overhead transparency (OHP), rekaman suara, slide suara dan film strip, presentasi multi-gambar, video, dan film, serta pembelajaran berbasis komputer (computer-based instruction). Ragam media pembelajaran ini diharapkan dapat membantu guru menyampaikan pesan secara efektif dan jelas (Yokhebed, 2019) (Gani et al., 2022).

Website atau web adalah sekumpulan halaman yang terdiri dari beberapa laman yang bersifat informasi dalam bentuk data digital, berupa teks gambar, video, audio, dan animasi lainnya yang disediakan melalui jalur koneksi internet (Rohi Abdullah, 2015) (Taufiq et al., 2023). Sedangkan ahli lain mengatakan web merupakan keseluruhan halaman-halaman web yang terdapat dalam sebuah domain yang mengandung informasi. Sebuah website biasanya digunakan atas banyak halaman web yang saling berhubungan. Hubungan antara satu halaman web dengan halaman web yang lainnya disebut dengan hyperlink, sedangkan teks yang dijadikan media penghubung disebut hypertext (Yuhefizar, 2009) (Pebriana et al., 2023). Website dapat digunakan untuk berbagai tugas yaitu membuat pengumuman atau pemberitahuan, memberikan informasi dan layanan (jasa) yang diberikan oleh instansi atau perusahaan, Update atau pembaruan informasi secara cepat sesuai dengan perkembangan dunia teknologi informasi.

Pada saat pembelajaran Bahasa Indonesia siswa dan siswi MTS N 3 Jakarta merasa kurang memahami materi teks cerpen yang sudah dipelajari. Peran guru dalam proses pembelajaran belum

sepenuhnya berjalan efektif, karena keterbatasan waktu jam pelajaran. Sehubungan dengan hal tersebut, Web Katalog Ilmiah hadir untuk memudahkan siswa mempelajari materi pelajaran Bahasa Indonesia yang sudah terlewatkan. Web Katalog Ilmiah yang berisi materi teks cerpen memudahkan siswa untuk mengulas kembali materi pelajaran dan tidak terbatas oleh waktu penggunaannya.

Solusi yang ditawarkan adalah memberikan suatu cara yang dapat mengelola data pembelajaran seperti menambah atau mengubah materi pembelajaran maupun soal sesuai dengan kurikulum. Dengan hadirnya web pembelajaran penelitian ini menggali potensi pemanfaatan media pembelajaran Teks Cerpen dalam sebuah platform web yang diberi nama "*Katalog Ilmiah*," yang didukung oleh teknologi pemrograman web Canva. Dalam proses belajar Teks Cerpen diharapkan mampu memberikan nuansa baru yang lebih meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, menciptakan media pembelajaran Bahasa Indonesia yang inovatif, dan memudahkan siswa dalam mengakses media pembelajaran. Serta konten yang disajikan dibuat secara menarik.

Beberapa penelitian terkait media pembelajaran khususnya mengenai web telah dilakukan oleh beberapa pihak yaitu yang pertama berjudul "Pemanfaatan Website sebagai Media Promosi dan Sumber Belajar di Sekolah Menengah" yang menjelaskan tentang Penerbitan majalah sekolah untuk mempromosikan dan menyebarkan kegiatan, informasi dan kegiatan lainnya dapat ditujukan untuk memberikan wadah bagi siswa untuk mengembangkan proses menulis kreatif. Di bawah bimbingan guru, tulisan kreatif siswa dapat digunakan dalam kegiatan jurnalistik. Sudah sepantasnya sekolah-sekolah di semua kota dan kabupaten besar memanfaatkan sepenuhnya situs web dan blog untuk mempromosikan sekolah mereka dan menyediakan jurnalisme ekstrakurikuler. Dalam rangka Pengabdian kepada Masyarakat, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jambi, Program Penelitian Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia ditugaskan melaksanakan PPM pada sekolah binaan di Kota Kuala Tungkal, Kabupaten Tanjung Jabun Barat, Provinsi Jambi. Situasi saat ini adalah adanya keterbatasan material dan sumber daya manusia yang dibutuhkan untuk menjalankan sebuah website atau blog. Hal inilah yang mendasari perlunya mengelola media website atau blog yang dapat digunakan baik sebagai sumber belajar maupun untuk mempromosikan sekolah anda. Berdasarkan hal tersebut, sebaiknya Anda menjalankan website atau blog yang dapat mempromosikan sekolah Anda untuk mendorong kreativitas siswa dan meningkatkan wawasan, keterampilan, dan kepercayaan diri pengguna. Para guru dan pengurus juga antusias mengikuti kegiatan PPM. Hal ini dibuktikan dengan berbagai pertanyaan yang diajukan guru mengenai website tersebut (Agus Setyonegoro, 2020).

Penelitian kedua yang berjudul “Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Inovasi Pembelajaran Mahasiswa Pada Mata Kuliah Media Pembelajaran Di era Kurikulum Merdeka”. Menjelaskan Kurikulum Merdeka merupakan rancangan kurikulum yang dirancang pemerintah sebagai strategi dalam rangka mencapai tujuan mengatasi learning loss akibat pandemi co-19. Implementasinya mandiri Kurikulum mengupayakan proses pembelajaran menyesuaikan dengan minat dan karakter peserta didik. Hal ini menjadi tantangan baru bagi para guru dan calon guru untuk melakukan inovasi dalam pembelajarannya. Itu Guru harus bertindak sebagai penyeimbang, penghubung antara tujuan kurikulum dan kepentingan serta karakteristik siswa. Adanya pergeseran paradigma baru dan peningkatan manusia Sumber daya termasuk guru yang berkompeten harus selalu diupayakan, termasuk dengan cara ditingkatkan keterampilan guru untuk mampu berinovasi dalam pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan kegunaan dari Aplikasi Canva karya pendidik sebagai media pembelajaran yang kreatif, inovatif dan kolaboratif dipembelajaran pada kurikulum mandiri. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian tindakan (*action*).

Hasil penelitian setelah membandingkan hasil survei di awal dan pada akhir pembelajaran serta hasil belajar dengan beberapa siklus menunjukkan bahwa ada gunanya dari aplikasi Canva menunjukkan hasil kreatif yang lebih baik setelah diberikan perlakuan kepada PGMI siswa dalam membuat beberapa jenis media pembelajaran dan alat pembelajaran seperti pembuatan poster, infografis, materi pembelajaran video, modul, media audio visual, media visual, presentasi, dan pembelajaran situs mikro. Hasil yang menunjukkan perubahan kreativitas tentunya sangat berarti sebagai bekal untuk menjadi guru pendidikan dasar yang siap beradaptasi kurikulum mandiri (Neli Rahmania, 2022).

Penelitian ketiga yang berjudul “Implementasi Media Canva pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Teks Negosiasi Kelas X SMA Negeri 11 Semarang” menjelaskan Penelitian ini dilakukan pada bulan Januari 2023 di SMA Negeri 11 Semarang. Sumber penelitian ini adalah siswa kelas X SMA Negeri 11 Semarang. Data yang ada berupa perilaku saat diperkenalkannya media Canva dalam pembelajaran bahasa Indonesia dengan materi teks negosiasi. Teknik analisis dalam hal ini adalah analisis interaktif. Metode informal digunakan untuk menyajikan hasil analisis data dalam artikel ini. Hasil penerapan media Canva untuk pembelajaran bahasa Indonesia di kelas. Namun, manfaat penerapan ini lebih besar daripada kerugiannya. Kebosanan dan kebosanan dalam pembelajaran dapat diatasi dengan menggunakan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran interaktif (Hana Silma Hadana, 2023).

Berdasarkan beberapa penelitian tersebut, penelitian ini dilakukan untuk menciptakan inovasi belajar yang memotivasi siswa dalam memahami pelajaran Bahasa Indonesia dengan

menggunakan media pembelajaran berbasis web memudahkan siswa untuk mengakses pelajaran secara efektif dan efisien. Adapun rumusan masalah yang akan dijawab pada penelitian ini adalah seberapa ketertarikan dan keyakinan responden terhadap tingkat kesulitan yang dihadapi oleh pemula dalam merancang web canva, mengenai Berbagai konten di web yang dibuat untuk meningkatkan minat siswa terhadap sekolah tersebar, peran web canva sebagai alat media pembelajaran teks cerpen, web sebagai media pembelajaran dapat menjadi salah satu faktor dalam meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran teks cerpen, Pengetahuan web canva dapat dijadikan sebagai landasan menciptakan media pembelajaran yang inovatif, dan pengetahuan web canva dapat dijadikan sebagai landasan menciptakan media pembelajaran yang informatif. Dari rumusan masalah tersebut, ditetapkan beberapa tujuan dari penelitian ini yaitu melalui pembahasan pada jurnal ini.

METODE

Pada penelitian ini menggunakan metode pengembangan pendekatan deskriptif bertujuan untuk menghasilkan produk atau layanan jasa dan menguji efektif produk atau layanan jasa tersebut. Dengan diharapkan nya web katalog Ilmiah dapat menjadi inovasi pembelajaran. Subjek penelitian ini adalah siswa dan siswi di MTS N 3 Jakarta. Data dalam penelitian ini berupa media pembelajaran berupa web bernama “Katalog Ilmiah”. Teknik pengumpulan data diantaranya Tahap Perancangan, Berdasarkan permasalahan yang dihadapi siswa, peneliti merancang web ini untuk memudahkan pemahaman materi Teks Cerpengangan efisien. Tahap Pengembangan konten, Secara umum, pengembangan konten seringkali dianggap sebagai langkah awal sebelum melanjutkan ke analisis yang lebih mendalam. (Rozali, 2022), Pada pengembangan konten peneliti berfokus pada pelajaran Bahasa Indonesia dan memilih materi Teks Cerpen, karena materinya sesuai jenjang MTS. Tahap Evaluasi, Pada tahap ini peneliti melibatkan bantuan dari quizz ke web. Tahap Evaluasi berupa soal latihan yang dibuat dalam bentuk games agar murid bisa menjawab pertanyaan dengan menarik. Games yang disajikan berupa tingkatan kesulitan soal mulai dari level 1-4, untuk mengukur pemahaman siswa dan siswi dalam materi teks Cerpen.

PEMBAHASAN

Website bernama Katalog Ilmiah ini dibuat menggunakan aplikasi Canva dengan tujuan menyediakan platform pembelajaran cerita pendek yang interaktif dan inovatif. Tujuan pengembang situs web adalah untuk memudahkan siswa mempelajari materi pelajaran Bahasa Indonesia setiap waktu dan bisa membuka webnya setiap saat mereka mau menggunakan mengulas ulang materi teks cerita pendek.

Melalui teknologi web, Kalaogilmiah mampu menyajikan Teks Cerpen dengan pendekatan kreatif, seperti penggunaan gambar, audio, dan aktivitas interaktif lainnya untuk meningkatkan pemahaman dan penghayatan teks cerpen. Pada layar pertama berisikan menu tahapan proses pembelajaran teks cerpen yaitu menu materi audio dengan bantuan link youtube yang menjelaskan materi teks cerpen berbentuk animasi, menu materi narasi menggunakan perangkat tambahan google drive yang berisi contoh teks cerpen bertema wisata Yogyakarta dilanjutkan menu membaca berisi satu contoh teks cerpen siswa diharapkan untuk mencoba mengamati kaidah kebahasaan teks cerpen, lanjut ada menu menulis berisi cara menulis cerpen dan soal latihan untuk membuat cerpen menggunakan perangkat tambahan google from, menu mendengar berisi video dari youtube berjudul “aku malu dengan budaya Indonesia” setelah menonton siswa memberikan tanggapan mengisi emoji yang tertera di layar web, dan menu terakhir games yang berisi soal-soal sesuai tingkatan kesulitan pemahaman materi teks cerpen sebagai bahan evaluasi belajar.



Gambar 1 Web Katalog Ilmiah

Katalog Ilmiah merupakan platform pembelajaran online yang dikembangkan oleh mahasiswa semester 5 UIN Syarif Hidayatullah Jakarta dengan menggunakan aplikasi Canva. Tujuan utama pembuatan Katalog Ilmiah adalah untuk memberikan pengalaman pembelajaran yang interaktif dan menarik dalam menulis cerpen melalui media web. Pengembang platform ini telah membuat sistem menggunakan website Canva yang memungkinkan pengguna khususnya pelajar dan pemula untuk memahami Teks Cerpendengan cara yang inovatif. Katalog Ilmiah memungkinkan pengguna untuk mengeksplorasi dan mempelajari teks cerita pendek secara lebih mendalam, disertai dengan fitur interaktif yang dirancang untuk meningkatkan pemahaman dan apresiasi terhadap karya sastra. Pencapaian Katalog Ilmiah adalah memberikan kontribusi aktif terhadap pengembangan minat dan kemampuan siswa dalam memahami dan mengapresiasi teks cerita pendek melalui pendekatan pembelajaran berbasis web.

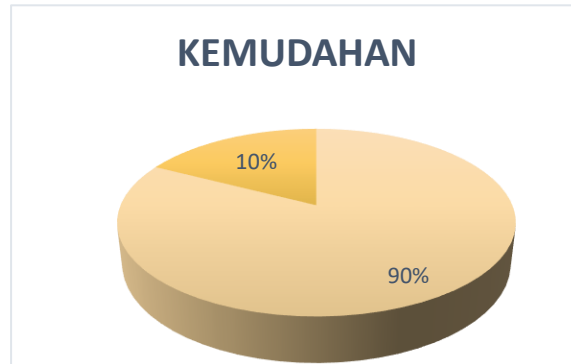
Pemilihan Aplikasi Canva sebagai dasar pembangunan web ini memungkinkan pencipta untuk merancang struktur dan tata letak halaman dengan lebih efisien. Selain web canva, proyek ini juga memanfaatkan beberapa aplikasi pendukung seperti google form, You tube, Drive, dan Quiziz yang berfungsi sebagai penambah ruang untuk mengelola data tambahan dan bermain games sebagai evaluasi belajar, serta Disain Canva untuk merancang logo web, memberikan identitas visual yang unik dan menarik. Penggunaan layanan web Katalog Ilmiah, seperti yang disediakan, menjadi langkah krusial dalam proses ini. Dengan memanfaatkan layanan web, Katalog Ilmiah yang telah dibuat dapat diunggah dan diakses secara bersama-sama oleh pengguna dari berbagai lokasi. Hal ini memastikan bahwa web dapat diakses dengan mudah oleh pengguna dan memberikan pengalaman pembelajaran Teks Cerpenyang lebih luas dan terbuka. Meskipun demikian, terdapat keterbatasan dalam pengaksesan web ini, yaitu hanya orang-orang yang memiliki link web yang dapat mengakses Katalog Ilmiah.

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran teks cerita pendek dengan pengembangan Web Katalog Ilmiah berbasis Canva dinilai efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap teks cerita pendek. Subjek penelitian ini adalah siswa atau siswi MTS Negeri 3 Jakarta, dan wawasan yang diperoleh melalui analisis data mendukung keberhasilan penggunaan media web dalam konteks pembelajaran teks cerita pendek. Penggunaan website Katalog Ilmiah sebagai alat untuk mempelajari teks cerita pendek merupakan pilihan yang efektif ketika mengajarkan teks cerita pendek di lingkungan sekolah. Pengembangan Web Katalog Ilmiah diharapkan dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan minat dan apresiasi siswa terhadap karya sastra serta memperkaya pengalamannya dalam memahami berbagai teks cerita pendek.

Dalam proses penelitian ini, peneliti menggunakan kuesioner sebagai alat pengumpulan data untuk melibatkan responden. Survei ini dikembangkan berdasarkan pertanyaan yang berfokus pada pemahaman dan persepsi responden terhadap penggunaan media pembelajaran teks cerita pendek pada website Katalog Ilmiah berbasis Canva. Pertanyaan dalam survei tersebut antara lain betapa mudahnya pemula membuat website dengan Canva, dampak keberagaman konten terhadap minat siswa di sekolah, dan peran website Canva sebagai sarana media pembelajaran bahasa Indonesia yang mencakup berbagai aspek. Khususnya, teks cerita pendek, pandangan tentang penggunaan web untuk meningkatkan keterlibatan siswa, dan pendapat tentang pengetahuan. Canva Web sebagai landasan penciptaan media inovatif pembelajaran bahasa Indonesia. Hasil survei ini diharapkan dapat memberikan wawasan secara detail mengenai persepsi dan reaksi pengguna terhadap website catalogilmiah sebagai media pembelajaran cerita pendek

berbasis web Canva. Grafik hasil survei memungkinkan Anda memvisualisasikan sebaran jawaban responden atas beberapa pertanyaan di website Katalog Ilmiah.

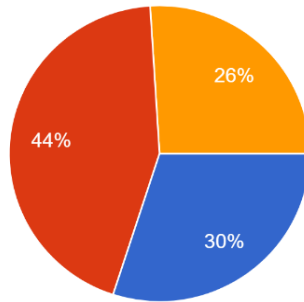
Penjelasan ini mencerminkan ketertarikan dan keyakinan responden terhadap tingkat kesulitan yang dihadapi oleh pemula dalam merancang web canva:



Gambar 1 Diagram Angket Kemudahan Media

Hasil angket menunjukkan bahwa sebagian besar responden, yakni sebanyak 90%, setuju bahwa pemula dapat dengan mudah membuat web menggunakan canva. Sementara itu, sebanyak 10% responden kurang setuju. Interpretasi dari hasil angket ini menunjukkan bahwa mayoritas responden memiliki pandangan positif terkait kemudahan dalam menggunakan web canva, terutama bagi pemula, dalam konteks pembuatan web. Pemahaman dan pengalaman responden terkait kegunaan dan aplikasi canva dalam pembelajaran Teks Cerpen melalui web Katalog Ilmiah tampaknya cukup baik, terutama untuk mereka yang setuju dengan pernyataan tersebut. Namun, persentase responden yang kurang setuju juga menunjukkan adanya sebagian kecil responden yang menganggap web canva memiliki tingkat kesulitan yang lebih tinggi bagi pemula. Dari hasil tersebut, dapat ditarik beberapa kesimpulan. Pertama, mayoritas responden cenderung melihat web canva sebagai bahasa yang relatif mudah dipahami oleh pemula untuk membuat web. Kedua, sebagian kecil responden mungkin memiliki pandangan yang berbeda, merasakan adanya tingkat kesulitan yang lebih tinggi dalam memahami web canva. Faktor-faktor seperti tingkat pemahaman teknis dan pengalaman dapat mempengaruhi persepsi ini. Analisis dan pembahasan lebih lanjut dari perspektif kualitatif mungkin dapat memberikan pemahaman yang lebih mendalam mengenai faktor-faktor yang mendasari hasil survei ini.

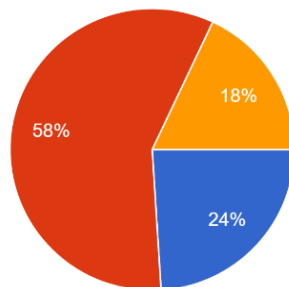
Pendapat responden mengenai Berbagai konten di web yang dibuat untuk meningkatkan minat siswa terhadap sekolah tersebar sebagai berikut:



Gambar 2 Diagram Berbagai Konten

Hasil angket menunjukkan persepsi responden terkait sejauh mana berbagai konten pada web Katalog Ilmiah yang dibuat dapat menarik minat siswa di sekolah. Berikut adalah hasilnya: Dari hasil tersebut, dapat diinterpretasikan bahwa mayoritas responden, sebanyak 30%, menyatakan bahwa keberagaman konten pada web yang dibuat oleh pemula dinilai sangat menarik. Sementara itu, 44% responden menganggapnya menarik. Sebagian kecil, yaitu 26%, menganggap kurang menarik, dan tidak ada responden yang menyatakan bahwa konten tersebut tidak menarik sama sekali. Kesimpulan yang dapat diambil adalah bahwa sebagian besar responden melihat keberagaman konten pada web Katalog Ilmiah memiliki daya tarik, baik itu sangat menarik maupun menarik. Hal ini mengindikasikan bahwa pemahaman akan berbagai konten yang disajikan dan kreativitas dalam penyajian konten dapat menjadi faktor penting dalam menarik minat siswa di sekolah melalui media pembelajaran teks cerita pendek di web Katalog Ilmiah berbasis canva.

Persepsi responden terhadap peran web canva sebagai alat media pembelajaran Teks Cerpen adalah sebagai berikut:

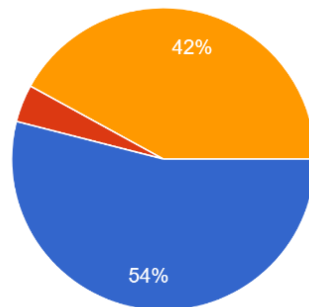


Gambar 3 Diagram Peran Web Canva

Hasil angket terkait pertanyaan mengenai persepsi responden terhadap peran web canva sebagai alat media pembelajaran Bahasa Indonesia dapat dijelaskan sebagai berikut. Diagram angket dapat memvisualisasikan distribusi hasil tersebut. Dari data di atas, dapat disimpulkan

bahwa mayoritas responden, yaitu 50 siswa atau siswi, menyatakan bahwa peran web canva dianggap penting atau sangat penting dalam konteks media pembelajaran teks Cerpen. Sebanyak 18% responden menyatakan bahwa peran web canva dianggap biasa. 58% responden menyatakan bahwa peran web canva dianggap penting dan 24% responden menyatakan sangat penting. Tidak ada responden yang menganggap peran web canva kurang penting atau tidak penting. Penjelasan terhadap hasil ini dapat menyoroiti bahwa kebanyakan responden mengakui pentingnya peran web canva dalam pengembangan media pembelajaran teks cerpen. Mayoritas responden memberikan penilaian positif terhadap peran web canva sebagai alat media pembelajaran Bahasa Indonesia, menegaskan relevansinya dalam pengembangan media pembelajaran.

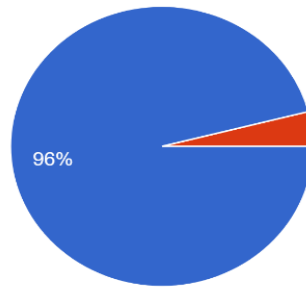
Penggunaan web sebagai media pembelajaran dapat menjadi salah satu faktor dalam meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran Teks Cerpencapat didistribusikan sebagai berikut:



Gambar 4 Keterlibatan Web

Penjelasan mengenai keterlibatan web memperoleh hasil distribusi diagram angket dapat menggambarkan distribusi hasil tersebut. Dari data di atas, dapat disimpulkan bahwa mayoritas besar responden, yaitu 54%, menyatakan bahwa mereka percaya penggunaan web sebagai media pembelajaran dapat menjadi faktor penting dalam meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Sementara itu, sebagian kecil responden (42%) menyatakan mungkin. Dukungan kuat terhadap peran web sebagai alat pembelajaran yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Walaupun ada sebagian kecil yang masih merasa mungkin, mayoritas besar mengakui pentingnya penggunaan web dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia.

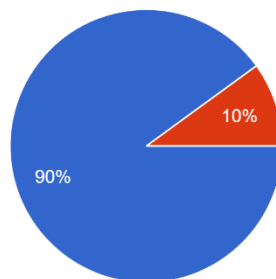
Pengetahuan web canva dapat dijadikan sebagai landasan menciptakan media pembelajaran yang inovatif dapat didistribusikan dalam diagram berikut:



Gambar 5 Landasan Inovatif Web Canva

Penjelasan untuk pertanyaan "Apakah Anda setuju bahwa pengetahuan web dapat menjadi landasan untuk menciptakan media pembelajaran Bahasa Indonesia yang inovatif?" dengan hasil angket sebagai berikut: Diagram angket dapat mencerminkan bahwa seluruh responden 96% sepakat bahwa pengetahuan web canva dapat dijadikan sebagai landasan untuk menciptakan media pembelajaran. Persentase setuju secara penuh menunjukkan koresponden yang sangat tinggi di antara responden terhadap pernyataan ini. Pada umumnya, namun 2% responden menyatakan kurang inovatif. Hasil yang mencapai 96% menunjukkan keyakinan seragam di antara responden terhadap kepentingan pengetahuan web canva sebagai landasan untuk menciptakan media pembelajaran.

Pengetahuan web canva dapat dijadikan sebagai landasan menciptakan media pembelajaran yang informatif dapat didistribusikan dalam diagram berikut:



Gambar 7 Landasan Informatif Web Canva

Hasil angket terkait pertanyaan mengenai persepsi responden terhadap landasan informatif web canva sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia dapat dijelaskan sebagai berikut. Diagram angket dapat memvisualisasikan distribusi hasil tersebut. Dari data di atas, dapat disimpulkan bahwa mayoritas responden, yaitu 50 siswa atau siswi, menyatakan bahwa penyampaian informasi web canva sudah informatif dalam konteks media pembelajaran teks cerpen. Sebanyak 90% responden menyatakan bahwa informasi yang ditampilkan web canva sudah informatif. 10% responden menyatakan bahwa informasi web canva kurang informatif. Penjelasan terhadap hasil ini dapat meyoroti bahwa kebanyakan responden mengakui informasi web Katalog Ilmiah berbasis

web canva dalam inovasi media pembelajaran teks cerpen. Mayoritas responden memberikan penilaian positif terhadap informasi yang disampaikan secara Informatif.

SIMPULAN

Penggunaan media pembelajaran Teks Cerpen melalui website Katalog ilmiah berbasis canva memberikan dampak positif terhadap pemahaman Teks Cerpen siswa. Dengan dukungan canva sebagai basis, aplikasi google from, You tube, Drive, dan Quiziz. Pembuat konten dapat mendesain halaman secara efisien dan menyajikan pelajaran Teks Cerpenyang interaktif dan menarik. Responden menganggap variasi konten menarik, menunjukkan bahwa pendekatan kreatif meningkatkan minat siswa. Pandangan positif terhadap peran web canva dalam media pembelajaran bahasa Indonesia, terutama perannya dalam meningkatkan partisipasi siswa, mendukung pengembangan inovasi dan informatif. Penelitian lebih lanjut mengenai persepsi pemula terhadap kesederhanaan web canva dan rekomendasi untuk memperluas aksesibilitas Katalog Ilmiah Web untuk menjangkau lebih banyak pengguna dan memastikan inklusivitas. Pembaruan konten dan fitur juga harus terus menjaga platform tetap menarik dan relevan.

DAFTAR PUSTAKA

- Gani, R. H., Nurdin, N., Supratmi, N., Ernwati, T., & Wijaya, H. (2022). Pengaruh Model Cooperative Integrated Reading and Composition terhadap Kemampuan Menyusun Kalimat Efektif. *Journal on Teacher Education*, 4(2), 546–554.
- Hadana Silma Hana. (2023). "Implementasi Media Canva pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Teks Negosiasi Kelas X SMA Negeri 11 Semarang". Vol. 1, No. 1 Bulan Januari. 2023.
- Ibnu Sa'ad. (2020). Jakarta.Pt. Elex Media Komputindo.
- Iskandar. (2019) "Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Kelas VIII. 2 di MTs Negeri Pinrang". Tesis M, Ag., Institut Agama Islam Negeri, Parepare, 2019.
- J.M. Rizarizki. (2021). "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI Di MAN 1 Kerinci". Vol. 2, No.2 bulan November. 2021.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2014). Bahasa Indonesia Ekspresi Diri dan Akademik Kelas X SMA/MA/SMK/MAK. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang Kemdikbud.
- Latif Anshori Kurniawan. (2014). "Pengoptimalan Blog dalam Upaya Menunjang Keterampilan

- Menulis Mahasiswa”. Vol. 2 No. 1 Januari 2014.
- Muhammad. (2014). “Metode Penelitian Bahasa”. Yogyakarta: Ar-Ruz Media.
- Nugroho, Y. A. (2018). “Pemanfaatan dan Pengembangan Blog Sebagai Media dan Sumber Belajar pada Mata Pelajaran Fiqih Tingkat Madrasah Tsanawiyah”. Vol.1. No.2. 2018.
- Nurrita, T. (2018). ”Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa”. MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari’ah Dan Tarbiyah, Vol.3. No.1, Juni 2018.
- Pebriana, H., Wijaya, H., & Arsyad, M. (2023). Implementasi Aplikasi Quizizz Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Inggris pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 2 Mataram. *ALINEA: Jurnal Bahasa, Sastra Dan Pengajarannya*, 3(2), 393–404.
- Pelangi, G. (2020). ”Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA”. Vol.8. No.2, Desember 2020.
- Purba, Y. A., & Harahap, A. (2022) ”Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Matematika Di SMPN 1 NA IX-X Aek Kota Batu”. Vol.06. No2. Juli 2022.
- Rahmaniah Neli. (2022). “Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Inovasi Pembelajaran Mahasiswa PGMI Pada Mata Kuliah Media Pembelajaran Di Era Kurikulum Merdeka”. Volume 01, Bulan April. 2022.
- Rahmasari, E. A., & Yogananti, A. F. (2021) ”Kajian Usability Aplikasi Canva (Studi Kasus Pengguna Mahasiswa Desain)”. Vol.7 No. 2, Februari 2021.
- Ramli, M. (2012). “Media dan Teknologi Pembelajaran”. Banjarmasin: IAIN Antasari Press.
- Rohi Abdulloh. (2015). “*Web Programming is Easy*”. Vol. 1, No 1. Bulan Febuari. 2015.
- Saputra, A. W. (2015). “Pengembangan Blog Menulis Berita Untuk Majalah Sekolah Sebagai Media Pembinaan Ekstrakurikuler Jurnalistik Bagi Siswa SMA”. Vol. 1. No.2. 2015.
- Sulasmianti, N. (2018). “Pemanfaatan Blog sebagai Media Pembelajaran”. Vol 1. No.2.2018.
- Taufiq, M., Wijaya, H., Nahdi, K., & Gani, R. H. A. (2023). Penerapan Metode Menejemen Kelas Dalam Meningkatkan Keterampilan Membaca Cepat Pada Siswa SMP IT Nurul Mujahidin NWDI Pancor Kopong. *Jurnal Evaluasi Dan Pembelajaran*, 5(1), 35–45.
- Wahyudi, N. (2014). “Pemanfaatan Blog sebagai Media Pembelajaran Interaktif. Vol. 9. No.2. 2014.
- Wijaya, H. (2021). Herman Pengaruh Metode Inquiry Terhadap Kemampuan Menulis Dongeng Kelas VIII SMP Islam Terampil NW Pancor Kopong. *Jurnalistrendi: Jurnal Linguistik, Sastra, Dan Pendidikan*, 6(1), 51–59.
- Wirytinoyo Mujiono. (2020). “Pemanfaatan Website sebagai Media Promosi dan Sumber Belajar

di Sekolah Menengah”. Volume 01 Nomor 01 Bulan April. 2020.

Yokhebed. (2019). “Deskripsi Pembelajaran yang digunakan Guru Biologi SMA Negeri di Kota Pontianak”. Vol.8.No.1. Bulan Januari. 2019.