



## GHÂNCARAN: JURNAL PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA

<http://ejournal.iainmadura.ac.id/index.php/ghancaran>

E-ISSN : 2715-9132 ; P-ISSN: 2714-8955

DOI 10.19105/ghancaran.vi.11740



### Pemamfaatan Media Canva pada Pembelajaran Pembuatan Poster Siswa Kelas X MA Pondok Pesantren Darul Akhlaq Toronan Pamekasan

**Cony Elok Safitri Romdani\*, Sri Wahyuni\*\***

\* Pascasarjana Pendidikan Bahasa Indonesia, Universitas Islam Malang

\*\* Pascasarjana Pendidikan Bahasa Indonesia, Universitas Islam Malang

Alamat surel: [22202071037@unisma.ac.id](mailto:22202071037@unisma.ac.id)

#### Abstrak

**Kata Kunci:**  
Media Digital;  
Pesantren;  
Canva.

Tuntutan era digitalisasi yang pesat mengharuskan setiap kalangan untuk mampu beradaptasi dan terus meningkatkan daya saing dengan teknologi digital. Utamanya dalam dunia pendidikan, di era digitalisasi semua hal dapat diakses dengan mudah, dunia digital memberikan perubahan era belajar yang dapat dilakukan dengan jangkauan yang lebih luas. Siswa dapat dengan mudah mengakses tugas dan pembelajaran dengan mengaksesnya di internet. Namun berbeda kasus jika dalam ruang lingkup pondok pesantren yang notabeneanya tidak memperbolehkan para santrinya untuk membawa hp/ganget. Tujuan utama penelitian ini adalah untuk mencermati kasus yang terjadi di lapangan mengenai permasalahan tersebut, dan juga ikut serta dalam berpartisipasi dalam studi kasus yang terjadi di lingkungan pondok pesantren. Desain penelitian menggunakan pendekatan penelitian deskriptif studi kasus dimana peneliti akan turun lansung ke lapangan untuk mengamati dan meneliti bagaimana kasus yang terjadi di lapangan. Instrumen utama dalam penelitian ini yaitu guru dan siswa. Temuan utama yang diperoleh oleh peneliti yaitu bagaimana penggunaan media canva dalam pembelajaran membuat poster masih belum maksimal dan mengalami beberapa kendala. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dala penggunaan media canva pada pembelajaran pembuatan siswa mengalami peningkatan bukan hanya dalam pembuatan poster secara tulisan saja namun lebih pada bagaimana desain dan kualitas poster yang dihasilkan sudah meningkat 80%.

#### Abstract

**Keywords:**  
Digital Media;  
Boarding school;  
Canva.

The demands of the era of rapid digitalization require every group to be able to adapt and continue to increase their competitiveness with digital technology. Especially in the world of education, in the era of digitalization, everything can be accessed easily, the digital world provides a change in the era of learning that can be carried out with a wider reach. Students can easily access assignments and learning by accessing them on the internet. However, the case is different if within the scope of an Islamic boarding school, which in fact does not allow its students to bring cell phones/gang phones. The main aim of this research is to examine cases that occur in the field regarding these problems, and also to participate in case studies that occur in the Islamic boarding school environment. The research design uses a descriptive case study research approach where researchers will go directly to the field to observe and research how cases occur in the field. The main instruments in this research are teachers and students. The main finding obtained by researchers is how the use

of Canva media in learning to make posters is still not optimal and experiences several obstacles. The results of the research show that in using Canva media in learning to create, students have experienced an increase not only in making posters in writing but also in how the design and quality of the posters produced has increased by 80%.

Terkirim : 7 November 2023; Revisi: 1 Desember 2023; Diterima: 19 Desember 2023

©Ghâncaran: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Special Edition: Lalongèt IV  
Tadris Bahasa Indonesia  
Institut Agama Islam Negeri Madura, Indonesia

## PENDAHULUAN

Pendidikan adalah proses menrasfer suatu ilmu pengetahuan yang disalurkan melalui penyampaian ilmu kepada siswa. Hal tersebut dilakukan guna untuk membentuk pribadi anak didik agar mengalami peningkatan sesuai kemampuan yang dimilikinya. Dengan pendidikan manusia dapat menjamin keberlangsungan hidupnya menjadi lebih baik, karena sudah didasari oleh ilmu pengetahuan yang memadai.

Pendidikan sangat penting dalam kehidupan. Oleh karena itu, setiap manusia wajib mendapatkannya hal tersebut merujuk pada manusia yang harus terus berkembang demi keberlangsungan kehidupannya. Pendidikan tentunya telah didapatkan manusia sejak lahir mulai dari pendidikan dalam lingkungan keluarga (informal), lingkungan sekolah (formal), dan lingkungan masyarakat (nonformal). Semua lingkungan pendidikan tersebut mengarahkan manusia untuk menjadi manusia yang berpendidikan dan dipersiapkan untuk menjadi calon pemimpin masa depan suatu bangsa di masa yang akan datang. (Yayan Alpian dkk., 2019)

Ruang lingkup pendidikan itu sendiri juga sangat beragam, diantaranya adalah pendidikan yang dilaksanakan dimana siswanya diharuskan untuk menetap di asrama istilah tersebut biasa disebut dengan pondok pesantren. Tidak dapat dipungkiri bahwa pesantren merupakan lembaga yang dapat dikatakan senior daripada pendidikan-pendidikan yang lain dan juga memiliki kontribusi besar dalam dunia pendidikan khususnya dalam ilmu agama. Namun seiring dengan berjalannya waktu, pondok pesantren mulai harus beradaptasi dengan kemajuan di era digitalisasi yang semakin pesat. Karena hal tersebut juga menjadi tugas guru untuk mendapatkan kualitas pembelajaran yang tidak hanya terfokus pada cara belajar secara ceramah saja namun pesantren juga harus mampu beradaptasi dengan dunia pendidikan yang di programkan pemerintah yang pada kenyataannya banyak berpusat pada penggunaan teknologi digital.

Terdapat 4 unsur utama yang sangat kental dalam dunia pesantren (1) Pengasuh yaitu pengasuh di pondok pesantren yang memegang kendali utama dalam dunia pendidikan. (2) Santri yaitu kata santri ini sering dijuluki pada siswa yang menetap di asrama/pesantren. (3) Kitab kuning yaitu sebagai kitab yang dikukuhkan pada dunia pesantren yang dapat dengan kuat untuk tetap memegang kendali dan tidak terkontaminasi oleh pengaruh dari luar. Seperti adanya pemalsuan hukum oleh oknum-oknum yang justru ingin mengubah atau bahkan menghancurkan kemurniaannya. (4) Asrama sebagaimana yang telah disebutkan di atas bahwa asrama merupakan hal yang wajib ada dalam dunia pesantren.

Pesantren di era digital harus berani untuk menjawab tantangan zaman yang sangat pesat utamanya dalam dunia teknologi. Secara umum santri yang menetap di lembaga pendidikan yang ada dibawah naungan pesantren tidak diperbolehkan untuk membawa

gadget/hp. Keterbatasan itulah yang menjadi pokok pembahasan utama penelitian. Keterbatasan pada peraturan pesantren dapat dimaksimalkan dan justru harus menjawab tantangan zaman yang akan dihadapi oleh generasi-generasi yang akan datang. Dunia pesantren harus menjawab tantangan itu agar kualitas sumber daya manusia yang dihasilkan juga tidak akan gagap teknologi (Gaptek). Hal tersebut yang juga menjadi salah satu daya saing yang dapat menjadi poin plus dalam dunia pesantren.

Masalah teknologi adalah suatu studi kasus yang penting untuk dikaji. Dunia pesantren harus mampu untuk mengimbangi perkembangan pendidikan dengan tetap mempertahankan kebiasaan-kebiasaan awal yang telah diterapkan di dunia pesantren. Sehingga pesantren itu berdiri dan kemudian mengkolaborasi dengan perkembangan pendidikan yang serba digitalisasi. Mempertahankan kebiasaan-kebiasaan awal tersebut dalam artian dunia pesantren harus tetap menjaga marwah kepesantrenan yang sangat kental dengan nilai-nilai agama seperti dilarang membawa gadget/hp. Pusat hukum pada kajian kitab kuning dan pembelajaran yang lebih banyak di dominasi oleh pembelajaran agama secara mendalam.

Tantangan zaman di era digital menuntut semua kalangan untuk mampu beradaptasi dengan ruang digitalisasi. Hal itu menjadi penting, karena perkembangan zaman yang semakin pesat tidak menutup kemungkinan untuk terus membawa semua aspek kehidupan dalam ranah digitalisasi. Hal ini baik dalam aspek kehidupan maupun dalam aspek pendidikan yang media pembelajarannya juga harus diimbangi.

Era yang serba digital mengharuskan semua orang untuk menghadapi tantangan zaman di era yang sangat pesat. Hal tersebut tentunya harus didukung dengan melakukan transformasi kurikulum, peningkatan sarana dan prasarana pendidikan yang lebih baik, pelaksanaan kerja sama pelatihan skill-skill baru, dan perlunya pengembangan pendidikan karakter dan akhlak yang baik terhadap peserta didik (Kholifah, 2022).

Pernyataan tersebut menjelaskan bahwa dalam menciptakan pendidikan yang berkualitas harus diimbangi dengan perkembangan dari berbagai aspek jadi tidak cukup hanya satu aspek saja. Salah satu hal yang juga tidak kalah mendukung dalam proses pembelajarannya adalah media yang digunakan, karena media merupakan suatu sarana untuk menciptakan pembelajaran yang asik dan menyenangkan sehingga pola belajar siswa menjadi berkembang karena tentunya kesesuaian kurikulum juga di desain berdasarkan perubahan zamannya. Maka dari itu, guru harus berinovasi mengembangkan media pembelajaran dalam konteks digitalisasi.

Media merupakan bentuk unsur terpenting dalam pembelajaran. Sehingga tidak data dipungkiri lagi media digitalisasi yang gencar pada baru-baru ini akan menjadi tantangan zaman yang harus siap dihadapi, utamanya di kalangan pesantren yang notabeneanya jauh dari media digital. Hal tersebut tentunya menjadi tugas bagi para pendidik yang harus dapat berinovasi dalam mengembangkan pembelajaran di lingkungan pesantren. Hal ini mengingat transformasi utama dalam pendidikan di pesantren adalah tenaga pendidik. Oleh karena itu, pendidik jangan sampai gaptek dengan teknologi, karena teknologi dan media digital sudah menjadi makanan sehari-hari di era globalisasi (Musfa'ah dkk., 2022).

Pelajaran bahasa Indonesia adalah pembelajaran yang diajarkan di setiap jenjang pendidikan. Pembelajaran bahasa Indonesia mencakup beberapa sub tema yang dibahas, salah satunya adalah tentang poster. Poster adalah suatu karya seni yang

memuat informasi berupa tulisan yang ingin disampaikan kepada pembacanya. Poster itu sendiri mempunyai tujuan tertentu, salah satunya adalah kebermamfaatan, artinya poster harus mempunyai daya tarik dan nilai yang sejalan dengan kebutuhan oleh pembuat poster itu sendiri.

Kelebihan dari memakai media poster adalah lebih mempunyai daya tarik bagi pembaca, bahasa yang ada di poster cenderung jelas, tidak bertele-tele, dan mempunyai tujuan yang jelas. Dari segi biaya yang dikeluarkan untuk membuat poster nyaris tidak ada, hanya perlu kouta internet saja untuk menginstal aplikasi yang dituju agar dapat mendesain poster yang dapat memudahkan siswa dan guru dalam mengakses berbagai aplikasi, seperti aplikasi canva (Wicaksana dkk., 2020).

Era yang serba digital ini tentu platform digital lebih diminati daripada bentuk yang lainnya. Hal tersebut terjadi karena hampir 90% aktivitas manusia sudah dilakukan dengan media digital, utamanya anak muda. Maka dari itu penggunaan poster juga harus lebih diperluas lagi jangkauannya. Melalui kemajuan ini dunia pesantren juga harus mampu beradaptasi dan mengembangkan pembelajaran poster melalui teknologi, meskipun dalam ruang lingkup pesantren yang mengakses media secara terbatas. Namun hal tersebut bukan tidak ada solusinya, salah satu upaya yang dilakukan oleh MA Darul Akhlaq yaitu dengan memanfaatkan aplikasi canva untuk menunjang pembelajaran membuat poster melalui lab yang telah disediakan di sekolah walaupun kapasitasnya masih minim.

Poster merupakan media yang berupa gambar yang berisi tujuan tertentu. Pembuatan poster jika mengacu pada era sebelum teknologi masuk yaitu dengan cara mendesain poster menggunakan kertas biasa. Namun, cara tersebut sudah terbilang kuno karena di zaman sekarang semuanya sudah serba digital. Oleh karena itu, pembuatan poster juga semakin canggih dengan menggunakan media digital. Karena di era digital ini semuanya terealisasi dengan cara yang sangat tidak terbatas. Oleh karena itu, pendidikan juga harus berupaya untuk mengembangkan dunia pendidikan pada pembelajaran di era digitalisasi.

Tujuan dari poster itu sendiri adalah untuk membawa atau memengaruhi seseorang untuk bertindak pada suatu hal. Kalau dulu poster hanya di desain dalam bentuk tulisan biasa, maka di era globalisasi tantangan zaman sekarang sudah gencar pembuatan poster menggunakan desain di berbagai aplikasi tertentu.

Platform digital yang telah marak digunakan dalam mendesain poster adalah aplikasi canva. Aplikasi canva telah menyediakan berbagai desain dan alat edit yang memadai untuk mendukung mendesain poster. Tak hanya di poster, canva juga dapat menjangkau desain lainnya seperti grafis media sosial presentasi dan lain sebagainya. Terdapat dua jenis layanan yakni akses secara gratis dan akses secara HTM/berbayar. Layanan gratis yang disediakan oleh canva sudah cukup memadai untuk mendesain dan dapat digunakan oleh siswa dengan mudah, lebih menarik dan memanjakan pembacanya dengan suguhan desain yang ditawarkan.

Kemudahan penggunaan aplikasi canva dipaparkan juga dalam sebuah penelitian yang mengatakan bahwa canva adalah suatu aplikasi yang mudah untuk digunakan utamanya bagi pendesain awal. Hal ini karena dilengkapi dengan berbagai template yang menarik dan mudah digunakan. Dalam aplikasi canva ada banyak *tools* desain yang dapat digunakan secara gratis. Para pengguna juga dapat menyesuaikan template

desain yang digunakan seperti *Power Point*, *story* dan poster. Penggunaan aplikasi canva juga dapat meningkatkan kemampuan literasi digital karena akan belajar tentang teori warna, tipografi, dan tata letak (Nurmalina dkk., 2022).

Penelitian terdahulu oleh Wicaksono & Adriana, (2023) dengan judul “*Meningkatkan Kemampuan Siswa SMPN 18 Surakarta dalam Mengembangkan Media Poster Melalui Platform Canva*” menyatakan tentang dampak positif penggunaan canva sebagai media alternatif dalam pembuatan poster. Pada prose pengembangan penelitian ini Wicaksono tidak hanya terfokus pada pembelajaran di kelas, namun juga mengadakan pelatihan terhadap *soft skill* siswa terhadap kemampuan membuat poster. Hal tersebut berbeda dengan penelitian peneliti yang hanya berfokusnya pada pembelajaran dan pengembangan dari tenaga pendidik belum kepada teknik pelatihan khusus untuk mendesain poster menggunakan aplikasi canva.

Berdasarkan data yang dipaparkan oleh peneliti, peneliti tertarik terhadap kasus yang ada di lapangan berupa bagaimana pemamfaatan media canva dalam pembelajaran membuat poster di pondok pesantren MA Darul Akhlaq. Hal tersebut penting untuk diulas dan diteliti untuk memaksimalkan penggunaan media digital terhadap pembelajaran pesantren yang serba terbatas dari teknologi.

## **METODE**

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif studi kasus. Peneliti akan menjelaskan secara deskriptif mengenai fenomena studi kasus yang berhasil ditemukan oleh peneliti di lapangan. Penelitian studi kasus mengarah pada bagaimana peneliti dapat berkontribusi terhadap fenomena yang ditemukan di lapangan. Dengan begitu, penelitian yang dilakukan dapat berdampak terhadap perkembangan fenomena/kasus yang sedang terjadi. Tahapan pemerolehan data pada penelitian studi kasus adalah dengan cara membuat rumusan lapangan, dokumentasi yang berupa wawancara dan video dan dokumen yang diperlukan dalam penelitian. Sedangkan teknik pengumpulan datanya yaitu dengan cara observasi dan wawancara. Tahap wawancara dilaksanakan dengan narasumber guru dan siswa. Guru sebagai pemegang kendali utama, sedangkan siswa adalah objek yang akan diberikan input sesuai dengan tujuan penelitian. Kemudian hasil wawancara di validasi dengan menerapkan validitas internal dengan menggunakan teknik triangulasi. Validitas data dengan menggunakan triangulasi data dan sumber.

Triangulasi data dihasilkan oleh berbagai sumber terkait. Terdapat tiga sumber utama yaitu dari manusia, waktu penelitian dan juga tempat penelitian tergantung validitas temuan penelitian karena pastinya tidak semua data yang dihasilkan harus sesuai dengan data yang diharapkan oleh peneliti. Tahap analisis data yaitu (1) memerinci hasil temuan data dari wawancara dan dokumen yang ditemukan. (2) mengklasifikasi data-data yang sesuai dengan tujuan penelitian (3) mengevaluasi pola untuk melihat kesamaan dan perbedaan dari penelitian sebelumnya. (4) mencatat tanggapan dari sumber yang terpercaya dan sejalan dengan penelitian (5) mengkolaborasi data-data yang sesuai dengan penelitian sebelumnya untuk mengukur keakuratan data. (5) mengumpulkan dan membandingkan generalisasi data dalam bentuk kontruksi yang kemudian akan disimpulkan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembelajaran merupakan tombak kehidupan manusia dengan pembelajaran manusia dapat memilah beberapa hal yang penting dan buruk yang harus diambil dalam menjalani kehidupan. Setiap orang telah diberikan kemampuan dan kecerdasan yang dimilikinya sejak lahir dan kecerdasan seorang dapat juga dipengaruhi dari berbagai faktor termasuk pola asuh baik dari orang tua lingkungan maupun guru. Pengaruh tersebut yang bisa dijadikan sebagai salah satu faktor yang akan membawa proses perkembangan anak lebih baik. Pada pelaksanaan pembelajaran guru harus menggunakan stimulus yang sesuai dengan kebutuhan siswa, pembelajaran, serta media pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran guru dapat mempermudah guru dalam memberikan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran juga dapat merangsang siswa dan memberikan pengaruh psikologis terhadap perkembangan siswa. Bukan hanya itu, dengan menggunakan media pembelajaran guru dapat memberikan stimulus yang tepat terhadap siswa. Sehingga hal ini dapat merangsang siswa merespon materi yang sedang diajarkan oleh guru. Mamfaat penggunaan media pembelajaran adalah sebagai sarana untuk mempermudah guru dan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran yang dituju. (Wahyuningtyas & Sulasmono, 2020)

Berangkat dari pentingnya suatu pembelajaran maka pihak yang terkait harus dapat berinovasi terhadap perkembangan suatu pembelajaran baik di lingkungan sekolah ataupun di luar lingkungan sekolah. Hal tersebut dilakukan dalam rangka memfasilitasi peserta didik untuk dapat berkembang lebih baik lagi. Salah satu bagian terpenting dalam dunia pendidikan adalah media yang digunakan oleh pendidik dalam rangka memberikan pembelajaran yang maksimal terhadap siswa. Karena di era digital ini tidak menutup ruang terhadap perkembangan media pembelajaran yang berbasis digitalisasi.

Teknologi dalam pendidikan dirancang untuk membantu memecahkan permasalahan pendidikan, sehingga mampu memberikan mamfaat dalam upaya peningkatan di dalam kelas maupun di dalam kelas. Dengan adanya teknologi, peserta didik dapat mengupayakan hal-hal yang tidak dimengerti di dalam kelas dengan mencarinya melalui teknologi digital seperti google, yahoo dan mesin pencari lainnya (Khotimah dkk., 2019).

Pembahasan di atas memberikan pemahaman bahwa di era digitalisasi peserta didik sudah tidak lagi terfokus pada pembelajaran secara sempit saja, namun bagaimana peserta didik sudah dapat dibawa pada ruang yang tidak terbatas dengan penggunaan teknologi tersebut. Tinggal bagaimana seorang guru yang harus dapat memberikan peluang pembelajaran yang berbasis digitalisasi terhadap peserta didik, sehingga komitmen yang tertanam dalam diri siswa tidak terfokus pada penggunaan teknologi yang tidak bermamfaat.

Pembelajaran di era globalisasi tidak terlepas dari tuntutan teknologi. Oleh karena itu, dunia pendidikan juga harus bisa untuk berinovasi dengan teknologi yang juga ikut berkembang. Karena jika suatu lembaga pendidikan tidak dapat mengimbangi hal tersebut dapat berdampak buruk terhadap perkembangan peserta didik. Peserta didik yang gaktek (gagap teknologi) dari perkembangan teknologi akan menjadi perhatian

khusus. Peserta didik tersebut di dominasi dalam lingkungan dunia pondok pesantren, hal ini adalah salah satu tuntutan yang mesti harus diimbangi dengan kebutuhan pondok pesantren. Bagaimana caranya pondok pesantren bisa untuk tetap menjaga originalitas kepesantrenan dan juga dapat berkembang dalam ruang lingkup teknologi, utamanya yang berhubungan dengan pembelajaran yang pada masa ini sudah identik dengan era digital.

Penggunaan teknologi digital saat ini banyak diminati karena dengan menggunakan teknologi digital dapat mempermudah pekerjaan manusia termasuk salah satunya dalam dunia pendidikan. Jika dulu kita harus belajar hanya terfokus pada guru dan siswa, maka di era sekarang kita dapat mengakses pembelajaran dari mana saja, salah satunya di internet. Hal tersebut yang menggambarkan bahwa proses pembelajaran tidak hanya terfokus pada ruang kelas saja, namun mempunyai ruang lingkup yang lebih luas. Hal tersebut rupanya tidak sejalan jika dihubungkan dengan dunia pesantren yang ruang lingkup menggunakan media digital sangat sempit. Oleh karena hal tersebut, latar belakang itu menjadi salah satu studi kasus yang akan diangkat oleh peneliti.

Pesantren adalah salah satu lembaga pendidikan yang pengoptimalan pendidikannya masih sangat kental dengan yang namanya pembelajaran secara ceramah tanpa menggunakan media pendukung. Hal tersebut merupakan salah satu tugas utama sebagai seorang pendidik untuk dapat mengimbangi kebutuhan pembelajaran yang berjalan saat ini. Artinya dunia pesantren juga harus berdaya saing untuk memaksimalkan anak didiknya utamanya dalam pembelajaran yang berbasis digital.

Salah satu pondok pesantren di pamekasan yang ikut mengembangkan dunia kepesantrenan yang mendukung adanya program sekolah umum adalah pondok pesantren Darul Akhlaq. Pondok tersebut telah memiliki sekolah yang telah disediakan mulai dari jenjang Madrasah Tsanawiyah (Mts) dan Madrasah Aliyah (MA). Hal tersebut merupakan salah satu upaya pesantren dalam meninjau perkembangan zaman yang tentunya tidak hanya terfokus pada sekolah diniyah saja. Namun pesantren juga harus mempunyai daya saing dengan dunia pendidikan dan teknologi.

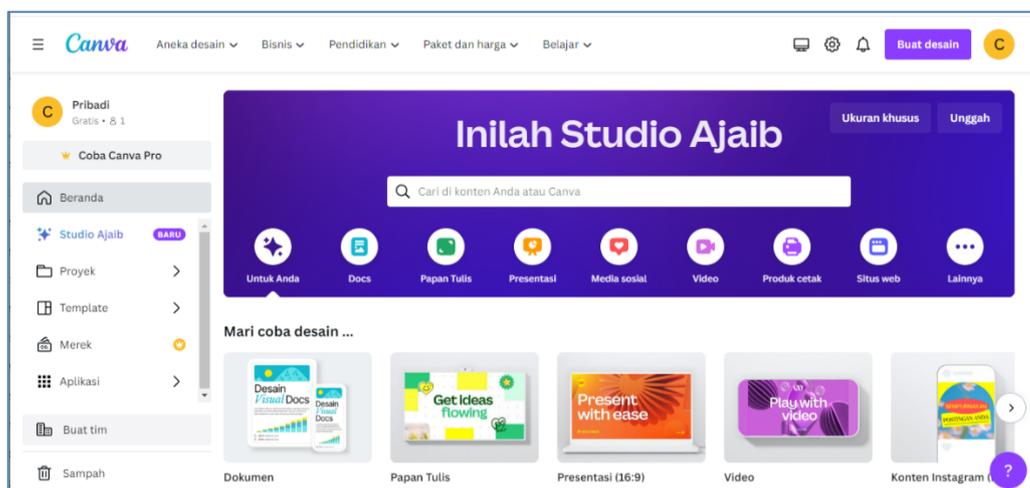
Kasus pertama yang diteliti oleh peneliti saat melakukan observasi adalah bagaimana kurangnya teknologi yang digunakan di pembelajaran pesantren. Sangat miris sekali karena dunia pesantren harus mampu untuk berdaya saing utamanya dalam hal teknologi. Meskipun dalam ruang lingkup pesantren yang tidak diperbolehkan untuk membawa apapun yang berbau digital. Namun hal tersebut justru tidak dapat dijadikan sebagai harga mati yang tidak dapat dikembangkan, justru para tenaga pendidik yang harus mampu berinovasi demi mewujudkan tujuan pendidikan yang diinginkan di kurikulum yang berjalan.

Salah satu pembelajaran yang berhubungan dengan teknologi adalah pembelajaran membuat poster. Membuat poster harus dikembangkan lagi dengan menggunakan teknologi/aplikasi yang dapat digunakan. Hal ini karena poster berhubungan dengan desain yang bagus dan punya nilai estetika tinggi, sehingga poster yang diciptakan tak hanya berhenti pada skala sekolah saja tetapi bisa di bagikan kepada banyak orang. Contohnya adalah dapat disebarluaskan di media sosial, sehingga dampak yang diinginkan tujuan yang ada dalam poster juga akan semakin meningkat.

Poster adalah salah satu pembelajaran yang tidak asing lagi didengar, karena poster merupakan salah satu hal yang juga tidak terlepas dari kehidupan kita. Poster adalah gambar visual yang di dalamnya berisi gambar, tulisan dan tujuan yang ingin disampaikan oleh pembuat poster tersebut. Dalam membuat poster tentunya diperlukan kreasi-kreasi yang memadai agar poster yang dihasilkan menjadi lebih menarik saat dibaca dengan catatan harus tetap memperhatikan tujuan awal poster ini dibuat.

Observasi yang dihasilkan peneliti menunjukkan bahwa di kelas X MA Darul Akhlaq dalam membuat poster masih menggunakan aplikasi canva namun sangat minim penggunaannya. Salah satunya karena kendala tidak terinstallnya aplikasi canva di semua computer. Hal tersebut yang menjadi kendala utama siswa tidak dapat leluasa dalam mendesain dan mempelajari fitur-fitur yang disediakan oleh aplikasi tersebut. Beda halnya dengan sekolah di luar pesantren yang siswanya dengan sangat mudah untuk mengunduh aplikasi tersebut. Hal itu yang menjadi perhatian utama peneliti dalam melakukan penelitian.

Melihat fenomena tersebut tentunya peneliti tertarik terhadap mengembangkan studi kasus yang telah ditemukan dan tercatat di poin penelitian, dengan cara peneliti mengajak para pengajar bahasa Indonesia untuk ikut serta mengembangkan pembelajaran yang telah diterapkan namun belum dimaksimalkan. Langkah utama yang harus jadi pusat perhatian adalah dari segi laptop/komputernya dimana harus dipastikan medianya harus terkebih dahulu terinstall aplikasi canva.

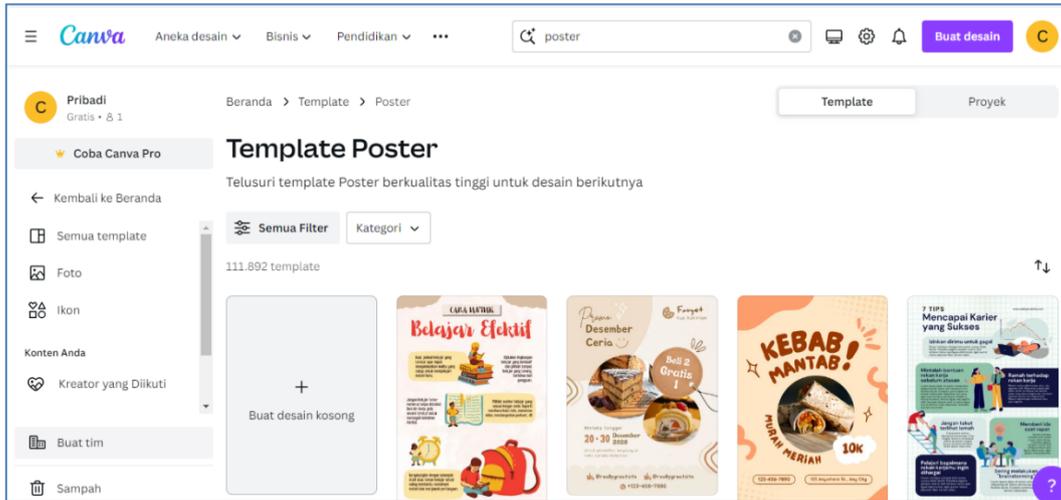


**Gambar 1. Tampilan Awal Canva**

Berdasarkan Gambar 1 di atas bahwa gambar ini merupakan tampilan awal yang ada dalam aplikasi canva banyak berbagai menu desain yang telah di sediakan, jadi para pengedit tinggal memilih akan mengedit file seperti apa yang diinginkan. Editing yang digunakan saat pembelajaran yang diterapkan di sekolah adalah editing poster. Hal ini siswa akan diajarkan untuk mengedit poster yang sesuai dengan yang telah diperintahkan oleh guru. Pada tahap ini tentunya siswa masih paham terhadap bagaimana ia akan menjalankan aplikasi ini. Karena pada tahap awal ini masih berupa gambaran-gambaran umum pada menu edit pada aplikasi canva.

Sebelum pembelajaran mengaplikasikan canva dilaksanakan siswa terlebih dahulu diberikan arahan mengenai bagaimana langkah-langkah pembuatan poster dan cara mengaplikasikan canva. Sehingga jika waktunya turun lapangan siswa tidak lagi kebingungan dalam mengaplikasikan. Hal tersebut dilakukan oleh guru untuk menimalisir

keterlambatan pemahaman siswa dalam mengaplikasikan dan mengedit di canva. Sosialisasi tersebut dilakukan dengan cara menampilkan tutorial mengedit dan menggunakan alat yang disediakan oleh canva dengan menggunakan proyektor. Hal tersebut dilakukan untuk menunjang pemahaman siswa terhadap pengaplikasian aplikasi canva.



**Gambar 2. Tampilan awal pemilihan desain poster**

Setelah tahap pertama tampilan awal canva selanjutnya siswa akan diarahkan pada pemilihan desain poster yang sesuai dengan kebutuhan masing-masing. Pada tahap ini ada menu edit yang dapat digunakan oleh editor untuk menyesuaikan dengan desain yang dibutuhkan ada berbagai pilihan menu edit yang menarik untuk disajikan oleh aplikasi canva. Setelah itu dapat diakses secara mudah dan gratis tinggal bagaimana siswa dapat berinovasi yang menarik untuk menjadi nilai tambah saat membuat poster.



**Gambar 3. Hasil Desain Canva**

Gambar 3 merupakan hasil editing canva dari salah satu siswa, jika dinilai dari hasil yang telah dikumpulkan maka sedikit banyak siswa telah memahami bagaimana mencari desain yang sesuai dengan topik yang diberikan oleh guru. Pada segi editingnya siswa

sudah cukup baik pada siklus ke dua. Jika dibandingkan pada siklus pertama siswa masih agak kesulitan dalam mendesain poster karena masih ada beberapa siswa yang belum memahami terhadap cara editingnya.

Berdasarkan hasil observasi peneliti di lapangan pada siklus pertama siswa masih kebingungan dari segi mendesain dan menggunakan alat yang telah disediakan oleh aplikasi dengan menghasilkan hasil editan yang secara keseluruhan 60% tuntas. Namun tidak sampai disitu siklus kedua dilaksanakan untuk kembali memantau pemahaman dan ransangan yang telah diberikan pada siklus pertama. Siklus ke 2 inilah yang memberikan jawaban kepada peneliti bahwa penggunaan dan efektivitas peningkatan membuat poster dengan menggunakan aplikasi canva dapat meningkatkan kualitas membuat poster siswa kelas X MA Darul Akhlaq Toronan Pamekasan dengan ketuntasan minimal 80%.

Pembahasan tentang pembelajaran Bahasa Indonesia erat kaitannya dengan pembuatan poster. Hal ini dikarenakan pembuatan poster tersebut dapat dikembangkan menggunakan aplikasi canva. Dalam mendesain editor juga harus memperhatikan tujuan dari pembuatan poster tersebut akan diarahkan pada ranah apa saja. Namun dalam konteks penelitian ini mengarah pada pembelajaran pembuatan poster pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Penggunaan aplikasi canva tentunya dapat mempermudah dalam penggunaan media yang menarik dan inovatif terhadap perkembangan gaya belajar siswa.

Penggunaan aplikasi canva terdapat dua keuntungan yang sama-sama mempunyai dampak yang positif terhadap perkembangan pembelajaran. Pertama, bagi guru dengan menggunakan aplikasi canva dapat mempermudah dalam menyajikan materi dan mendesain nya. Kedua, bagi siswa dengan menggunakan aplikasi canva dapat menarik perhatian terhadap pembelajaran karena disajikan dalam bentuk yang inovatif dan menarik (Witanti & Renaldi, 2019).

Penggunaan aplikasi canva menarik perhatian guru dan peserta didik sebagai sarana untuk mengembangkan pembelajaran membuat poster. Hal tersebut dibuktikan oleh hasil penelitian yang menunjukkan adanya peningkatan terhadap motivasi belajar siswa. Hal itu dipengaruhi oleh beberapa keunggulan yang dimiliki oleh aplikasi canva. Karena dunia pesantren tidak hanya mampu bersaing dalam pembelajaran agama, namun juga harus mempunyai daya saing dalam kelimuan umum dan teknologi.

Penggunaan teknologi dalam pembuatan poster berupa aplikasi canva dapat meningkatkan antusiasme peserta didik dalam mendesain poster. Hal ini juga memaparkan bahwa konteks dalam penelitiannya juga dalam ruang lingkup pesantren yang mayoritas keterbatasannya sama dengan penemuan peneliti. Hal itu tentunya tidak menjadi penghalang peserta didik yang ada dalam naungan pesantren untuk ikut serta mengimbangi pembelajaran yang berbasis teknologi digital (Hapsari & Zulherman, 2021)

Canva adalah aplikasi yang dapat digunakan untuk mempermudah guru untuk merancang suatu media pembelajaran. Aplikasi canva terdapat beberapa versi yaitu web, iPhone, dan Android. Pada aplikasi ini terdapat banyak *tools* yang dapat digunakan untuk mendesain. Tidak hanya itu berbagai template juga tersedia di canva. Jadi editor tinggal menyesuaikan template dengan kebutuhan yang diinginkan dengan mudah dan tentunya menarik (Damayanti, 2022).

Aplikasi canva mempunyai banyak kemudahan dalam mengaksesnya, sehingga tidak heran aplikasi canva banyak digunakan oleh guru sebagai media pembelajaran yang

efektif dalam merangsang motivasi belajar siswa. Tentunya inovasi yang juga dikembangkan di MA Darul Akhlaq dalam mengembangkan pembelajaran membuat poster yaitu dengan menggunakan aplikasi canva. Jelas terlihat perkembangannya saat awal dilakukan tes dan setelah dilakukan tes mengalami peningkatan yang cukup baik.

Tahap awal yang dikembangkan oleh peneliti yaitu dalam ranah bagaimana peserta didik terlebih dahulu diberikan pelatihan secara mandiri mengenai pengaplikasian canva. Hal tersebut dilakukan untuk mempermudah pemahaman siswa terhadap *tools-tools* yang akan digunakan saat praktik di lapangan. Materi yang diberikan kepada peserta didik memuat apa saja alat yang dapat digunakan dalam mengaplikasikan canva, serta bagaimana peserta didik dapat memilih sub desain yang sesuai dengan kebutuhannya. Pada konteks ini peserta didik diberikan penugasan membuat poster.

Sejalan dengan langkah dan prosedur peneliti juga di paparkan oleh Astari dkk., (2022) dalam penelitiannya bahwa ada 5 langkah pelaksanaan kegiatan secara terstruktur yang dilakukan dalam rangka pembelajaran desain menggunakan canva. (1) Pra kegiatan, (2) Kegiatan Sosialisasi, (3) Kegiatan Pelatihan, (4) Kegiatan pendampingan jarak jauh, (5) Evaluasi kegiatan. Hampir sama dengan prosedur yang dilakukan oleh peneliti, perbedaannya hanya terletak pada pelatihan secara mandiri yang digunakan oleh MA Darul Akhlaq Toronan Pamekasan.

Pelatihan yang dilakukan oleh pihak sekolah dilakukan dengan beberapa siklus. Hal tersebut untuk menguji penanganan kasus awal yang diteliti oleh peneliti apakah mengalami perkembangan terhadap hasil belajar siswa dalam pembuatan poster menggunakan aplikasi canva. Pada siklus pertama siswa masih memperoleh hasil akhir yang cukup baik dibandingkan dengan masa awal percobaan, percobaan kedua mulai bagus dan hingga akhirnya memperoleh presentase yang sesuai dengan harapan guru dan peneliti dalam memberikan asupan terhadap peserta didik dalam membuat poster menggunakan aplikasi canva.

Penggunaan aplikasi canva dapat menarik minat siswa dalam memahami pembelajaran hal tersebut terlihat pada bagaimana siswa sangat antusias dalam mengikuti pembelajaran. Jadi penggunaan aplikasi canva tidak hanya terfokus pada pembelajaran secara pelatihan saja namun juga mengarah pada bagaimana penggunaan canva juga dapat digunakan pada pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif (Rahayu & Sujana, 2023).

Tingkat keberhasilan yang di dapat oleh pengembangan studi kasus yang dilakukan oleh peneliti memberikan pengaruh terhadap perkembangan pembelajaran pembuatan poster peserta didik. Hal itu ditandai dengan meningkatnya tingkat keberhasilan saat pertama hasil tes yang dilakukan di awal. Perkembangan hasil itu membuktikan bahwa dunia pesantren juga siap berdaya saing baik dalam aspek ilmu agama ataupun ilmu umum dan teknologi.

Dunia pesantren harus siap berdaya saing dalam ruang lingkup yang lebih luas. Keilmuan yang paling ditekankan adalah perubahan era yang semakin kompleks santri harus dibekali dengan ilmu dan pendidikan yang juga harus memadai terhadap perkembangan zaman yang akan datang. Karena tidak menutup kemungkinan jika pondasi bangsaknya tidak di kokohkan dari sekarang maka pundi-pundinya juga akan roboh, apalagi dunia akan dikejutkan oleh perkembangan teknologi yang akan datang di era society 5.0. (Ardiansyah & Basuki, 2023).

## SIMPULAN

Pembelajaran merupakan faktor terpenting dalam dunia pendidikan. Setiap manusia yang hidup mereka pasti memerlukan pendidikan, meskipun bukan dalam ruang lingkup kelas/kampus. Karena di era modern pembelajaran tidak hanya tertuju pada pembelajaran yang dilaksanakan di dalam kelas, kemajuan teknologi yang sangat pesat faktor utamanya. Semua hal dapat diakses melalui media maka dari itu dunia pendidikan juga harus berkembang dalam segi teknologi karena tidak menutup kemungkinan seiring berjalannya waktu penggunaan media digital akan semakin pesat.

Sekolah yang memiliki standar sekolah umum dapat dengan mudah untuk menerapkan pembelajaran berbasis digital, karena mereka telah diperbolehkan untuk membawa hp/gadget ke sekolah. Namun bagaimana jika konteks tersebut dihubungkan dalam dunia pesantren yang ruang lingkungannya adalah agamis dan memiliki keterbatasan dalam dunia digital. Tentunya hal tersebut tidak menjadi permasalahan yang cukup serius di MA Darul Akhlaq Toronan Pamekasan. Hal ini karena telah siap untuk menjawab daya saing tantangan zaman di era digital dengan inovasi yang mungkin dapat berpengaruh terhadap perkembangan peserta didik.

Pembelajaran yang menjadi fokus utama dalam penerapan media digital dalam penelitian ini adalah pembelajaran membuat poster dengan menggunakan aplikasi canva. Pada awalnya siswa sangat kesulitan dalam mengakses aplikasi canva, namun berbeda konteks setelah adanya penelitian yang berhubungan dengan media digital. Sekolah memperoleh perkembangan yang cukup baik bagi perkembangan siswa dalam mendesai poster menggunakan aplikasi canva yang telah terealisasi sebelumnya.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan memperoleh hasil bahwa pembelajaran membuat poster menggunakan aplikasi canva mampu meningkatkan kualitas siswa dalam membuat canva. Dengan beberapa prosedur yang dilakukan dalam penelitian, maka memperoleh ketuntasan 80% dari pada sebelum diberikan tes terhadap siswa. Tingkat pemahaman siswa dalam mendesain dan membuat poster tampak dan dapat dinilai dari hasil desain poster yang dihasilkan oleh siswa.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terimakasih saya ucapkan kepada seluruh partisipan yang berperan atas penelitian ini, utamanya pihak sekolah yang dengan leluasan memberikan kesempatan bagi peneliti untuk ikut serta mengembangkan pembelajaran yang ada di sekolah. Sehingga hal tersebut dapat menjadi refleksi dan juga pengaruh yang baik atas perkembangan sekolah dan juga peningkatan kualitas peserta didik pada khususnya.

## DAFTAR RUJUKAN

- Ardiansyah, D., & Basuki, B. (2023). Implementasi Nilai-nilai Kesalehan Sosial di Pondok Pesantren dalam Menghadapi Era Society 5.0. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 1(2), 64–81. <https://doi.org/10.60132/jip.v1i2.16>
- Astari, M., R, S., R, R., & Siregar, M. U. (2022). Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Canva di Pondok Pesantren Santi Aji. 2022.
- Damayanti, E. (2022). Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Materi Teks Eksplanasi Melalui Media Canva Dan Aplikasi Quizizz Pada Pembelajaran Daring.

- Jurnal Ilmiah Pendidik Indonesia*, 1(2), 66–72.  
<https://doi.org/10.56916/jipi.v1i2.170>
- Hapsari, G. P. P., & Zulherman, Z. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2384–2394. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1237>
- Kholifah, A. (2022). Strategi Pendidikan Pesantren Menjawab Tantangan Sosial di Era Digital. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 4967–4978. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2811>
- Khotimah, H., Astuti, E. Y., & Apriani, D. (2019). *Pendidikan berbasis teknologi (permasalahan dan tantangan)*.
- Musfa'ah, A., Slamet, J., & Arbi, A. P. (2022). Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran Berbasis KineMaster untuk Pendidik di SDN Petemon X/358 Surabaya. *Jurnal Abdidas*, 3(4), 748–755. <https://doi.org/10.31004/abdidas.v3i4.658>
- Nurmalina, N., Rahila, C. D. I., Surbakti, A. H., Wahyuningsih, S. K., & Batubara, M. H. (2022). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Literasi Digital Mahasiswa. *JPMA - Jurnal Pengabdian Masyarakat As-Salam*, 2(2), 48–53. <https://doi.org/10.37249/jpma.v2i2.532>
- Rahayu, N. P., E., & Sujana, I. M. (2023). Penggunaan Aplikasi Canva dalam Pembuatan Poster Pada Pembelajaran Seni Budaya Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas VIII. H SMP Negeri 8 Denpasar Tahun Pelajaran 2022/2023. 2023.
- Wahyuningtyas, R., & Sulasmono, B. S. (2020). Pentingnya Media dalam Pembelajaran Guna Meningkatkan Hasil Belajar di Sekolah Dasar. *EDUKATIF: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 23–27. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i1.77>
- Wicaksana, E. J., Atmadja, P., & Asmira, Y. (2020). Pengembangan Poster Kesehatan Reproduksi Berbasis Pendidikan Karakter Menggunakan Canva pada Usia Remaja Sekolah di SMA. *Jurnal Penelitian dan Pengkajian Ilmu Pendidikan: e-Saintika*, 4(2), 160. <https://doi.org/10.36312/e-saintika.v4i2.215>
- Wicaksono, D., & Adriana, N. P. (2023). *Meningkatkan Kemampuan Siswa SMP N 18 Surakarta dalam Mengembangkan Media Poster Melalui Platform Canva*.
- Witanti, W., & Renaldi, F. (2019). Peningkatan Teknologi Informasi Tingkat Kecamatan di Kabupaten Bandung Barat Dengan Menggunakan E-Readiness Model ICT-PURA. 2019.
- Yayan Alpiyan, Sri Wulan Anggraeni, Unika Wiharti, & Nizmah Maratos Soleha. (2019). Pentingnya Pendidikan Bagi Manusia. *Jurnal Buana Pengabdian*, 1(1), 66–72. <https://doi.org/10.36805/jurnalbuanapengabdian.v1i1.581>