

# Pemanfaatan Media *Canva* pada Materi Iklan, Slogan, dan Poster untuk Siswa Kelas VIII SMP Muhammadiyah 1 Prambanan

Dewanggi Apriani Karuniawati<sup>1</sup>, Izmi Nur Azizah<sup>2</sup>, & Ariesty Fujiastuti<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Universitas Ahmad Dahlan

---

## Key Words:

iklan; media pembelajaran; media *Canva*; slogan; poster; kelas VII

---

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan dalam mendeskripsikan pemanfaatan media *canva* dalam materi iklan, slogan dan poster kelas VIII di SMP Muhammadiyah 1 Prambanan. Ruang lingkup penelitian ini meliputi media pembelajaran dan siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah 1 Prambanan. Metode penelitian yang digunakan yaitu metode deskriptif kualitatif. Teknik pengumpulan data dengan menggunakan teknik observasi dan dokumentasi, kemudian data yang dihasilkan akan diuraikan secara deskriptif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pemanfaatan media *canva* materi iklan, slogan dan poster kelas VIII SMP Muhammadiyah 1 Prambanan sangat membantu peserta didik, dalam memahami materi teks iklan, slogan dan poster karena media *canva* dapat menarik perhatian peserta didik dalam pembelajaran sehingga peserta didik dapat lebih memahami materi. Pemanfaatan media *canva* juga dapat meningkatkan semangat peserta didik dalam melaksanakan proses pembelajaran pada kelas VIII di SMP Muhammadiyah 1 Prambanan, sehingga hasil belajar peserta didik menjadi lebih baik dan tujuan pembelajaran akan tercapai.

---

**How to Cite:** Karuniawati, D. A., Azizah, I. N., & Fujiastuti, A. (2022). Pemanfaatan Media *Canva* pada Materi Iklan, Slogan dan Poster Kelas VIII SMP Muhammadiyah 1 Prambanan. *Seminar Nasional Pengenalan Lapangan Persekolahan UAD*.

---

## PENDAHULUAN

Pendidikan pada dasarnya merupakan suatu langkah yang dirancang untuk membantu seseorang dalam mengembangkan dirinya menjadi seseorang yang mempunyai wawasan ilmu pengetahuan yang luas, sehingga seseorang tersebut dapat mengatasi segala permasalahan yang terjadi dalam kehidupannya. Pendidikan sangat penting bagi kehidupan seseorang, agar mereka dapat menjalani kehidupan di masyarakat dengan baik, karena pendidikan menjadi landasan utama bagi kemajuan sebuah bangsa dan negara. Pendidikan juga menjadi hal yang penting bagi para generasi muda penerus bangsa dalam proses kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, maka dapat meningkatkan pengetahuan sumber daya manusia yang lebih berkualitas (Garris Pelangi, 2020). Pendidikan sendiri bertujuan untuk mendewasakan peserta didik, terutama pada proses pengembangan bakat serta keterampilan yang dimiliki. Pendidikan dapat memberikan pengaruh pada peserta didik supaya tercapai suatu tujuan yang diteliti ditargetkan sebelumnya. Dalam mengembangkan segala potensi yang ada, maka seseorang perlu belajar dengan giat.

Belajar menjadi faktor utama dalam proses perkembangan sebuah peradaban di dunia, belajar merupakan sebuah proses perjalanan yang panjang bagi seseorang untuk mendapatkan ilmu pengetahuan baik di sekolah maupun di luar, belajar bisa dilaksanakan kapan dan dimana saja tidak terbatas. Belajar akan mengubah tingkah laku, sikap serta pengetahuan dalam seseorang menjadi pribadi lebih baik dan terpelajar. Proses belajar mengajar di sekolah, biasanya akan dibimbing oleh pendidik supaya langkah dalam pembelajaran bisa secara

langsung dengan secara sistematis, dan proses pembelajaran akan berlangsung secara efektif sehingga peserta didik dapat mendapatkan ilmu pengetahuan yang dapat berguna sebagai bekal dimasa yang akan datang.

Pembelajaran yang dilakukan di sekolah yaitu untuk mempengaruhi peserta didik supaya beradaptasi sebanyak mungkin dengan lingkungannya, yang mengarah pada perubahan dalam diri peserta didik itu sendiri. Proses pembelajaran di sekolah. Hal ini sangat bertujuan untuk membimbing anak menjalani pembelajaran yang direncanakan secara sistematis sehingga akan terjadi perubahan dalam pengetahuan, keterampilan, dan sikapnya (Arsyad, 2020). Pada proses pembelajaran guru mempunyai tugas penting untuk membimbing dan mentransfer ilmu pengetahuan kepada peserta didiknya. Pendidik dan anak didik saling berkolaborasi dalam langkah pembelajaran supaya pembelajaran dapat terlaksana dengan kondusif dan materi pembelajaran dapat tersampaikan secara maksimal pada peserta didik (Abdullah, 2016).

Bahasa Indonesia menjadi pelajaran wajib yang ada di segala jenjang pendidikan. Pelajaran bahasa Indonesia bertujuan untuk peserta didik, supaya bisa memakai bahasa Indonesia secara benar. Akan tetapi, dalam langkah pembelajaran bahasa Indonesia guru hanya memakai media yang monoton, hal ini menjadikan peserta didik menjadi malas dan bosan dengan pelajaran Bahasa Indonesia. Penyampaian pembelajaran yang dilakukan secara monoton membuat peserta didik kehilangan motivasi dan semangat belajar. Untuk menyelesaikan hal tersebut pendidik harus memakai media pembelajaran yang sangat menarik minat anak didik pada saat melaksanakan pembelajaran di kelas (Subakti, 2018).

Media merupakan perantara yang mengacu pada sesuatu yang dapat menghubungkan informasi antara pencetus informasi dan penerima informasi (Kartiwi & Rostikawati, 2022). Misalnya, video, televisi, media cetak, komputer, dan guru juga sebagai media karena kemampuannya menyampaikan pesan tentang tujuan pembelajaran. Tujuan dari media untuk memberikan sarana atas berlangsungnya sebuah interaksi. (Yaumi, 2019, p. 5). Sedangkan pembelajaran yaitu upaya yang dilakukan secara sengaja, untuk memberikan sarana bagi peserta didik supaya mereka mendapatkan ilmu pengetahuan, sehingga dapat mencapai tujuan yang ditentukan saat pembelajaran (Yaumi, 2019, p. 6)

Media pembelajaran yaitu semua jenis perangkat fisik yang dirancang untuk mengirimkan informasi dan menghasilkan interaksi. Perlengkapan fisik yang dimaksud meliputi benda nyata, cetakan, bahan visual, suara, media audiovisual, multimedia, dan bahan web. Fasilitas harus dirancang dan dikembangkan dengan cermat untuk memenuhi kebutuhan dan tujuan belajar siswa. Supaya peserta didik bisa membangun pengetahuan secara efektif dan efisien, mereka perlu menggunakan perangkat untuk mengkomunikasikan informasi, termasuk pesan pembelajaran. Selain itu, interaksi antara guru dan peserta didik dapat dikembangkan sepenuhnya melalui pemanfaatan media belajar (Yaumi, 2019, p. 8).

Media sebagai komponen alat dalam suatu sistem pembelajaran yang tidak bisa dipisahkan, media pembelajaran bisa memudahkan pendidik ketika menjelaskan materi dalam kelas. Pemanfaatan media yang tepat dapat membangun suasana kelas yang kondusif, namun dalam pemilihan media pembelajaran harus tepat dengan yang dibutuhkan oleh peserta didik, karena hal ini sangat berpengaruh dan berdampak langsung pada hasil belajar peserta didik (Amrina et al., 2021). Manfaat media pembelajaran bagi seorang pendidik yaitu media pembelajaran dapat dijadikan untuk panduan dalam membentuk suatu tujuan pembelajaran, sedangkan manfaat media pembelajaran bagi anak didik yaitu penggunaan media pembelajaran dalam kelas dapat membantu untuk membangkitkan semangat pada peserta didik serta dapat membantu supaya peserta didik dapat lebih aktif dan fokus dalam proses pembelajaran, oleh karena itu pendidik harus memilih media pembelajaran yang dapat mengalihkan perhatian para peserta didiknya, sehingga mereka lebih berantusias dalam mengikuti proses pembelajaran di

dalam kelas. Pemanfaatan media dapat membantu untuk meningkatkan keberhasilan belajar peserta didik dalam pembelajaran (Putri & Saputra, 2022)

Media pembelajaran yang bisa dipergunakan dalam proses mengajar di kelas sangat beragam bentuknya salah satunya yaitu menggunakan media aplikasi *canva*. Aplikasi *canva* yaitu salah satu aplikasi yang berbasis web yang bisa digunakan untuk membuat berbagai macam bentuk desain (Marwadi & Sodik, 2022). Aplikasi *canva* bisa digunakan untuk meringkas, presentasi, poster pamflet, grafik, brosur, infografis spanduk dan lain-lain (Alfian et al., 2022). Aplikasi *canva* dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang dapat menarik perhatian peserta didik, karena aplikasi *canva* mempunyai berbagai template yang menarik. Aplikasi *canva* dapat menciptakan produk pembelajaran yang efektif untuk digunakan di dalam kelas terutama dalam proses pembelajaran pada materi teks iklan, slogan dan poster.

Pada kelas VIII terdapat materi teks iklan, slogan dan poster, namun peserta didik masih merasa kesulitan untuk memahami serta membedakan apa itu iklan, slogan dan poster, sehingga mereka tidak bisa memahami dan menguasai bahan materi yang disampaikan oleh guru. Oleh karena itu pada saat praktik mengajar di kelas mahasiswa PLP 2 di SMP Muhammadiyah 1 Prambanan mencoba memanfaatkan media *canva* dalam pembelajaran bahasa Indonesia materi teks iklan, slogan dan poster untuk menyajikan materi serta berbagai macam contoh gambar yang berhubungan dengan materi, supaya proses pembelajaran pada materi teks iklan, slogan dan poster dapat dipahami oleh seluruh peserta didik, sehingga tujuan pembelajaran akan tercapai. Pemanfaatan media *canva* dalam materi teks iklan, slogan dan poster diharapkan dapat meningkatkan pemahaman peserta didik, supaya mereka memahami apa pengertian, fungsi dan tujuan teks iklan, slogan dan poster.

Berdasarkan permasalahan yang sudah dipaparkan tersebut, maka peneliti tertarik untuk membahas mengenai “Pemanfaatan Media *Canva* pada Materi Iklan, Slogan dan Poster Untuk Siswa Kelas VIII SMP Muhammadiyah 1 Prambanan”. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimanakah pemanfaatan media *canva* dalam pembelajaran teks iklan, slogan dan poster pada kelas VIII di SMP Muhammadiyah 1 Prambanan?. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mendeskripsikan bagaimana pemanfaatan media *canva* dalam materi teks iklan, slogan dan poster di SMP Muhammadiyah 1 Prambanan. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi guru maupun mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, khususnya pada prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, mengenai pemanfaatan media *canva* dalam pembelajaran.

## METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif. Penelitian kualitatif sering disebut metode penelitian naturalistik karena penelitiannya dilakukan pada keadaan yang alamiah, karena data yang terkumpul serta analisisnya lebih bersifat kualitatif (Sugiono, 2019, p. 17). Metode kualitatif dipilih agar bisa mendeskripsikan bagaimana pemanfaatan media *canva* dalam pembelajaran materi teks iklan, slogan dan poster. Penelitian bersifat deskriptif karena hasil penelitiannya berupa kata, kalimat, gambar dan bukan angka. Penelitian ini dilaksanakan pada tahun ajaran 2022/2023 di SMP Muhammadiyah 1 Prambanan.

Subjek penelitian ini adalah kelas VIII SMP Muhammadiyah 1 Prambanan, sedangkan objek penelitian ini adalah media *canva* dalam materi iklan, slogan dan poster. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik observasi dan dokumentasi. Teknik observasi yaitu teknik yang digunakan untuk mengamati dan merekam pelaksanaan pembelajaran di kelas serta perilaku dan aktivitas siswa selama fase belajar mengajar tanpa mengganggu kegiatan belajar mengajar, sedangkan teknik pengumpulan data menggunakan dokumentasi dalam penelitian digunakan untuk mendapatkan data sekunder yakni data yang diperoleh secara tidak langsung. Pada penelitian ini dokumentasi yang diambil berisikan

gambar-gambar saat proses pembelajaran berlangsung dikelas, buku, karya-karya peserta didik pada pembelajaran bahasa Indonesia dalam pembelajaran teks iklan, slogan dan poster di SMP Muhammadiyah 1 Prambanan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

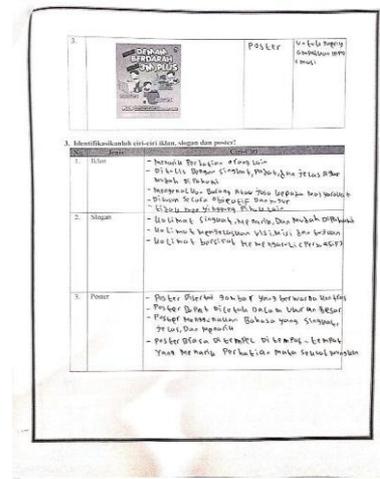
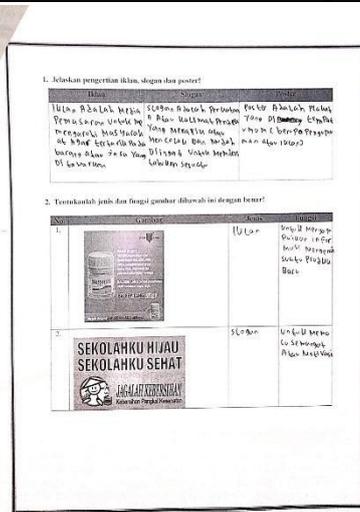
Berdasarkan hasil observasi dan dokumentasi yang telah dilaksanakan selama proses penelitian, maka hasil penelitian mengenai Pemanfaatan Media *Canva* Materi Iklan, Slogan dan Poster yang dilakukan pada kelas VIII di SMP Muhammadiyah 1 Prambanan pada semester ganjil tahun pelajaran 2022/2023 menunjukkan bahwa pemanfaatan media *canva* dalam materi teks iklan, slogan dan poster sangat membantu anak didik dalam mempelajari materi teks iklan, slogan dan poster dengan mudah. Berikut ini merupakan hasil pemanfaatan media *canva* dalam materi teks iklan slogan dan poster pada kelas VIII SMP Muhammadiyah 1 Prambanan.

Tabel 1. Pemanfaatan Media *Canva* pada Pembelajaran Pemanfaatan Media *Canva* di Kelas VIII

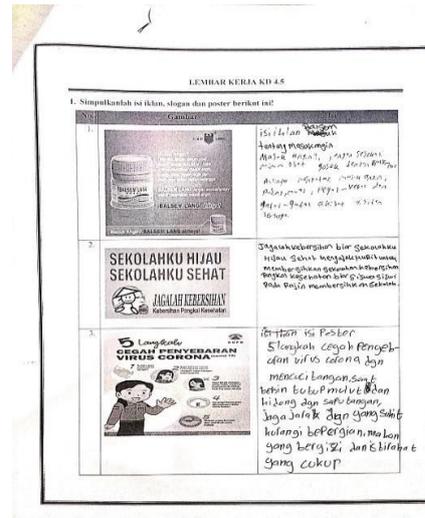
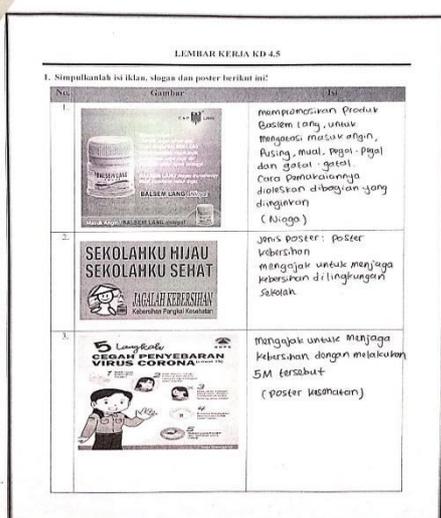




Tabel 2. Hasil Pengisian Lembar Peserta Didik Hasil Pengisian Lembar Peserta Didik KD 3.5



Hasil Pengisian Lembar Peserta Didik KD 4.5



Tabel 3. Hasil Observasi Proses Pembelajaran Menggunakan Media *Canva*  
Dokumentasi Observasi Proses Pembelajaran



Gambar 1. Observasi Pembelajaran di Kelas VIII D



Gambar 2. Observasi Pembelajaran di Kelas VIII E



Gambar 4. Diskusi Kelompok di Kelas VIII D



Gambar 5. Presentasi Hasil Diskusi Kelompok di Kelas VIII F

## Pembahasan

Pemanfaatan media *canva* dalam pembelajaran materi iklan, slogan dan poster di SMP Muhammadiyah 1 Prambanan sangat membantu anak didik dalam mempelajari materi dengan mudah. Aplikasi *canva* juga dapat membantu peserta didik dalam menumbuhkan kreativitas. Hal tersebut sejalan dengan hasil penelitian (Garris Pelangi, 2020) bahwa media *canva* dapat mengembangkan kreativitas serta keterampilan kerja sama dalam menciptakan pembelajaran visual dan diskusi menjadi lebih menyenangkan dan memudahkan, karena aplikasi *canva* memfasilitasi beraneka jenis desain yang menarik yang dapat digunakan sesuai dengan kebutuhan yang diperlukan.

Aplikasi *canva* sebagai aplikasi yang berbasis teknologi, *canva* memfasilitasi ruang belajar bagi guru dalam membantu guru menyajikan materi pembelajaran saat proses belajar mengajar. Pemanfaatan media *canva* dalam pembelajaran dapat menumbuhkan minat peserta didik dalam belajar materi iklan, slogan dan poster, dalam media *canva* guru bisa menyajikan teks berupa pengertian materi, contoh gambar maupun video yang berhubungan dengan materi iklan, slogan dan poster, sehingga hal ini dapat membuat peserta didik merasa senang dalam belajar, karena media yang digunakan oleh guru tidak membosankan salah, hal tersebut sejalan dengan hasil penelitian (Marwadi & Sodik, 2022) bahwa aplikasi *canva* dapat digunakan oleh anak didik untuk merancang produk pembelajaran misalnya iklan, slogan, poster, logo.

Peserta didik merasa sangat terbantu dengan adanya media *canva* pada saat mempelajari materi, sehingga peserta didik lebih paham mengenai apa itu iklan, slogan dan poster. Dengan menggunakan media *canva* dalam pembelajaran di kelas VIII menjadikan peserta didik lebih

bersemangat dalam melaksanakan proses pembelajaran di kelas. Peserta didik menjadi lebih berantusias dalam memperhatikan materi yang disampaikan menggunakan media *canva*, karena lebih menarik perhatian dibandingkan hanya menggunakan media yang monoton yang menjadikan peserta didik di SMP Muhammadiyah 1 Prambanan merasa jenuh dan bosan, dan pada akhirnya mereka tidak paham dengan materi yang disampaikan, akibatnya hasil belajar peserta didik di SMP Muhammadiyah 1 Prambanan menjadi terpengaruh.

Pada pemanfaatan media *canva* dalam proses pembelajaran, peserta didik mampu menghasilkan teks iklan, slogan dan poster sesuai dengan ketentuan yang telah dipelajari. Biasanya peserta didik belajar untuk menulis di selembar kertas atau buku tulis, untuk berkreasi dalam membuat teks iklan, slogan dan poster, namun, adanya perkembangan teknologi, peserta didik bisa memanfaatkan teknologi melalui aplikasi desain yang telah banyak di sediakan salah satunya adalah aplikasi *canva* untuk mengkreasikan dalam proses pembuatan teks iklan, slogan dan poster.

Pemanfaatan media *canva* dalam pembelajaran di kelas VIII SMP Muhammadiyah 1 Prambanan sangat efektif digunakan, karena dapat membantu guru dalam menyajikan materi pembelajaran. Pada saat pembelajaran memakai media *canva* pada kelas VIII di SMP Muhammadiyah 1 Prambanan peserta didik cenderung aktif menyampaikan pendapatnya mengenai gambar yang disajikan melalui aplikasi *canva*. Pemanfaatan media *canva* dalam pembelajaran teks iklan slogan di SMP Muhammadiyah 1 Prambanan dipilih karena media ini sangat cocok dengan kondisi dan kebutuhan peserta didik di kelas VIII, media *canva* dipilih karena dengan media ini dapat mengalihkan perhatian siswa, karena poster memiliki desain yang menarik berisi gambar-gambar yang menarik dan berwarna yang bisa membantu guru dalam menyampaikan pesan pembelajaran.

Aplikasi *canva* sebagai media pembelajaran yang dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran di kelas VIII SMP Muhammadiyah 1 Prambanan memberikan ruang kepada para peserta didik untuk belajar secara kreatif dan partisipatif. Dengan menggunakan *canva* untuk media pembelajaran juga memberikan kesempatan pada peserta didik untuk menggambarkan mengenai apa saja yang dipelajari. Media *canva* memberikan pengalaman baru bagi peserta didik, sehingga dapat membantu mereka untuk meningkatkan kreativitas dalam proses pembelajaran.

Pemanfaatan media *canva* dalam pembelajaran di kelas VIII juga memotivasi anak didik supaya lebih rajin dalam belajar, karena di dalam aplikasi *canva* yang disajikan untuk media pembelajaran dapat memberikan pengalaman yang baru mengenai teknologi desain grafis yang menarik. Namun dalam proses pemanfaatan media *canva* pada kelas VIII di SMP Muhammadiyah Prambanan tidak selamanya berjalan dengan lancar karena masih terdapat kendala yang terjadi diantaranya masih terdapat peserta didik yang berbicara sendiri, sehingga mengakibatkan kelas menjadi tidak kondusif dikarenakan kelas terlalu berisik.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang sudah dipaparkan di atas, maka bisa ditarik kesimpulan bahwa dalam media pembelajaran merupakan sebuah alat yang dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran, supaya lebih dipahami oleh peserta didik. Media aplikasi *canva* merupakan media berbasis teknologi yang menyediakan berbagai macam desain grafis yang menarik dan dapat digunakan sesuai dengan kebutuhan. Media belajar berbasis aplikasi *canva* sangat sesuai untuk dimanfaatkan dalam materi iklan, slogan dan poster, karena dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran, guru dapat menyajikan berbagai macam bentuk gambar maupun video di dalamnya supaya peserta didik menjadi lebih paham mengenai materi yang dipelajarinya. Media poster yang

digunakan dalam pembelajaran dapat menumbuhkan minat belajar, sehingga peserta didik akan turut berpartisipasi dalam proses pembelajaran.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan karunia-Nya, sehingga peneliti diberikan kesehatan dan kelancaran dalam menyelesaikan artikel penelitian ini dengan tepat waktu. Ucapan terima kasih juga peneliti haturkan kepada seluruh pihak sekolah di SMP Muhammadiyah 1 Prambanan yang sudah membimbing serta memberikan pengalaman yang luar biasa selama proses Pengenalan Lapangan Persekolahan II, dan ucapan terima kasih juga peneliti haturkan kepada Dosen Koordinator Lapangan dan Dosen Pembimbing Lapangan yang telah membimbing selama masa Pengenalan Lapangan Persekolahan II, sehingga kegiatan penelitian ini dapat terlaksana dengan lancar.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, R. (2016). Pembelajaran Dalam Perspektif Kreatifitas Guru Dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran. *Lantanida Journal*, 4(1).
- Amrina, Mudinillah, A., Nur Isnain, D., Bahasa Arab, P., Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Batusangkar, F., Agama Islam, P., Tinggi Agama Islam Al-Hikmah Pariangan Batusangkar, S., & Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, F. (2021). Pemanfaatan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Penguasaan Mufradat dalam Pembelajaran Bahasa Arab Siswa Kelas III Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Informatika Dan Teknologi Pendidikan*, 1(2), 55–65. <https://doi.org/10.25008/jitp.v1i2.14>
- Alfian, A. N., Putra, M. Y., Arifin, R. W., Barokah, A., Safei, A., & Julian, N. (2022). Pemanfaatan Media Pembelajaran Audio Visual berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat UBJ*, 5(1), 75–84. <https://doi.org/10.31599/jabdimas.v5i1.986>
- Azhar, A. (2020). *Media Pembelajaran*. Depok: Rajawali Pres.
- Garris Pelangi. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA. *Jurnal Sasindo Unpam*, 8(2), 1–18. <http://www.openjournal.unpam.ac.id/index.php/Sasindo/article/view/8354>.
- Kartiwi, Y. M., & Rostikawati, Y. (2022). Pemanfaatan Media Canva Dan Aplikasi Quizizz Pada Pembelajaran Teks Fabel Peserta Didik Smp. *Semantik*, 11(1), 61. <https://doi.org/10.22460/semantik.v11i1.p61-70>
- Marwadi, N., & Sodiq, S. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Canva pada Pembelajaran Menyusun Teks Iklan Kelas XII DKV 2 SMKN 13 Surabaya. *Bapala*, 9, 198–207.
- Putri, C. F., & Saputra, E. R. (2022). Penggunaan Media Poster dalam Pembelajaran PPKn di Kelas Tinggi. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar (JRPD)*, 3(2), 127. <https://doi.org/10.30595/jrpd.v3i2.12807>
- Sugiono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif*. Alfabeta, Bandung.
- Yaumi, M. (2019). *Media & Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group.