



Diterbitkan Oleh :
Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Daerah
STKIP Muhammadiyah Kuningan

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN APLIKASI CANVA UNTUK MENULIS AKSARA SUNDA

Ira Rahmawati¹, Nunuy Nurjanah², Retty Isnendes³

^{1,2,3} S2 Pendidikan Bahasa dan Budaya Sunda, FPBS Universitas Pendidikan Indonesia,
Bandung, Jawa Barat, Indonesia

irarahmawati13@upi.edu nunuy.nurjanah@upi.edu retty.isnendes@upi.edu

Info Artikel

Sejarah Artikel:
Diterima : 27-03-2024
Direvisi : 19-04-2024
Disetujui : 22-04-2024
Dipublikasikan : 30-04-2024

Kata Kunci:

Aplikasi Canva, aksara
Sunda, media
pembelajaran.

Abstrak

Pengembangan teknologi dalam bidang pendidikan telah memungkinkan penggunaan aplikasi desain grafis seperti canva sebagai media pembelajaran yang inovatif. Artikel ini membahas potensi penggunaan canva dalam pembelajaran aksara Sunda, khususnya Aksara Sunda. Aplikasi Canva menawarkan berbagai fitur yang memudahkan pembelajaran, seperti kemudahan akses, fitur desain yang *user-friendly*, kolaborasi, dan integrasi dengan teknologi lainnya. Artikel ini juga mengeksplorasi langkah-langkah praktis dalam mengimplementasikan canva dalam pembelajaran aksara Sunda, termasuk penyusunan materi pembelajaran, aktivitas interaktif, penggunaan template, dan evaluasi. Diharapkan bahwa penggunaan canva dalam pembelajaran aksara Sunda dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan membantu melestarikan warisan budaya Sunda.

Keywords:

*Canva Application, Ability to
Write Sundanese Script.*

Abstract

Technological developments in the education sector have made it possible to use graphic design applications such as Canva as an innovative learning medium. This article discusses the potential for using Canva in learning Sundanese script, especially Sundanese script. The Canva application offers various features that make learning easier, such as easy access, design features user-friendly, collaboration, and integration with other technologies. This article also explores practical steps in implementing Canva in learning Sundanese script, including preparing learning materials, interactive activities, using templates, and evaluation. It is hoped that the use of Canva in learning Sundanese script can increase student engagement and help preserve Sundanese cultural heritage.

PENDAHULUAN

Dalam era digital yang terus berkembang, teknologi telah menjadi bagian integral dari proses pembelajaran. Aplikasi-aplikasi modern tidak hanya menyediakan alat untuk memperkaya pengalaman belajar, tetapi juga membuka pintu untuk melestarikan warisan budaya dan bahasa lokal. Salah satu teknologi yang menonjol dalam hal ini adalah aplikasi desain grafis canva.

Aksara Sunda merupakan bagian penting dari identitas budaya Sunda. Namun, dengan kemajuan teknologi, penggunaan aksara Sunda semakin terpinggirkan. Oleh karena itu, penting untuk mencari cara inovatif untuk memperkenalkan dan memelihara penggunaan aksara Sunda di era modern ini.

Dalam dunia pendidikan suatu metode pembelajaran dapat dihadirkan dengan menggunakan alat peraga pembelajaran atau sering dikenal media pembelajaran. Media pembelajaran sangat membantu guru dalam mengajar dan memudahkan siswa menerima dan memahami pelajaran. Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan minat dan motivasi belajar siswa, mengurangi atau menghindari terjadinya verbalisme, membangkitkan nalar yang teratur, sistematis, dan untuk menumbuhkan pengertian dan mengembangkan nilai-nilai pada diri siswa (Supriyono, 2018: 45).

Dalam penggunaan aplikasi canva sebagai media pembelajaran untuk menulis aksara Sunda menarik untuk dieksplorasi. canva menawarkan berbagai fitur desain yang intuitif dan mudah digunakan, sehingga memungkinkan pembelajaran untuk kreatif mengekspresikan diri mereka dalam menggunakan aksara Sunda. Melalui penggunaan canva, kita dapat memanfaatkan teknologi modern untuk melestarikan warisan budaya yang kaya dan memperkenalkannya kepada generasi muda secara menarik dan interaktif.

Aplikasi *canva* dapat digunakan dalam dunia pendidikan. Aplikasi canva dapat membantu guru dan siswa untuk memfasilitasi pengajaran berdasarkan teknologi, keterampilan, kreativitas, dan kelebihan lainnya yang dapat menarik perhatian dan minat mengajar dengan menyajikan bahan ajar atau materi yang menarik. Aplikasi canva sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan kreatif siswa

Dalam artikel ini, kita akan membahas potensi canva dalam pembelajaran aksara Sunda, serta langkah-langkah praktis dalam mengimplementasikannya dalam pembelajaran.

Diharapkan bahwa penggunaan canva dalam pembelajaran aksara Sunda dapat memberikan kontribusi positif dalam melestarikan bahasa dan budaya lokal, sambil membuka peluang baru dalam proses pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif.

Aplikasi Canva adalah platform desain grafis daring yang memungkinkan pengguna untuk membuat berbagai jenis materi visual, seperti poster, presentasi, media sosial, dan lainnya, dengan mudah dan cepat. Dengan antarmuka yang intuitif dan beragam fitur desain yang tersedia, canva memungkinkan pengguna, termasuk guru dan siswa, untuk menciptakan konten visual yang menarik tanpa memerlukan keahlian desain yang mendalam.

Aksara Sunda, di sisi lain, merujuk pada sistem tulisan tradisional yang digunakan oleh masyarakat Sunda di Indonesia. Aksara ini memiliki nilai sejarah, budaya, dan linguistik yang penting bagi identitas budaya Sunda. Penggunaan aksara Sunda telah terpinggirkan oleh kemajuan teknologi, namun tetap merupakan bagian penting dari warisan budaya yang perlu dilestarikan.

Dalam konteks pembelajaran, penggunaan canva untuk menulis aksara Sunda mengacu pada pemanfaatan aplikasi canva sebagai media pembelajaran yang inovatif untuk memperkenalkan, mempelajari, dan mengaplikasikan aksara Sunda. Ini melibatkan penggunaan fitur-fitur Canva untuk membuat materi pembelajaran yang menarik dan interaktif, serta memfasilitasi proses belajar menulis aksara Sunda dengan cara yang kreatif dan menyenangkan.

METODE PENELITIAN

Dalam pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi Canva untuk menulis aksara Sunda, metode penelitian yang dapat digunakan adalah metode penelitian pengembangan (*research and development*). Metode ini sering digunakan dalam bidang pendidikan untuk mengembangkan dan mengevaluasi produk atau inovasi dalam pembelajaran. Berikut adalah langkah-langkah metode penelitian pengembangan yang dapat diterapkan:

Tahap pertama dalam metode penelitian pengembangan adalah mengidentifikasi kebutuhan dan masalah yang ada dalam

pembelajaran aksara Sunda. Hal ini dapat dilakukan melalui studi literatur, wawancara dengan guru bahasa Sunda, dan observasi langsung terhadap proses pembelajaran yang sedang berlangsung.

Setelah kebutuhan dan masalah teridentifikasi, langkah berikutnya adalah merencanakan pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi Canva. Ini termasuk menentukan tujuan pembelajaran, konten yang akan disampaikan, fitur-fitur Canva yang akan dimanfaatkan, serta strategi pembelajaran yang akan digunakan.

Tahap ini melibatkan pembuatan prototipe media pembelajaran menggunakan aplikasi canva. Prototipe ini dapat berupa berbagai jenis materi pembelajaran, seperti kartu kosakata, poster, atau presentasi yang menggunakan aksara Sunda. Prototipe ini kemudian akan diujicobakan dalam tahap selanjutnya.

Uji Coba dan Evaluasi Prototipe media pembelajaran akan diujicobakan kepada sekelompok pengguna potensial, seperti siswa atau guru bahasa Sunda. Selama uji coba, akan dilakukan evaluasi terhadap efektivitas, kegunaan, dan kepuasan pengguna terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Evaluasi dapat dilakukan melalui kuesioner, observasi, atau wawancara.

Berdasarkan hasil uji coba dan evaluasi, prototipe media pembelajaran akan direvisi dan diperbaiki sesuai dengan masukan dari pengguna. Pengembangan lanjutan juga dapat dilakukan untuk menambahkan fitur atau konten baru yang diperlukan.

Media pembelajaran yang telah dikembangkan siap untuk diimplementasikan dalam pembelajaran aksara Sunda. Guru dapat menggunakan media pembelajaran ini dalam proses pembelajaran di kelas atau dalam kegiatan ekstrakurikuler.

Setelah implementasi, dilakukan evaluasi akhir terhadap efektivitas dan keberhasilan penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran aksara Sunda. Evaluasi ini dapat menjadi dasar untuk melakukan perbaikan lebih lanjut atau pengembangan media pembelajaran yang lebih lanjut di masa mendatang.

Dengan mengikuti langkah-langkah metode penelitian pengembangan ini, diharapkan pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi Canva untuk menulis aksara Sunda dapat menjadi lebih sistematis, efektif, dan sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Menulis merupakan salah satu keterampilan berbahasa manusia dalam berkomunikasi selain membaca, berbicara, dan mendengarkan. Dalam kegiatan menulis, penulis harus mempunyai keterampilan dalam menggunakan kosa kata dan struktur bahasa. Menulis bertujuan untuk memproyeksikan sesuatu ke dalam tulisan (Nasution dalam Khairulimam, 2022).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi Canva untuk menulis aksara Sunda dapat beragam tergantung pada tahapan-tahapan yang telah dilakukan dalam metode penelitian pengembangan. Berikut adalah beberapa hasil yang mungkin terjadi:

Hasil awal dari pengembangan adalah prototipe media pembelajaran yang menggunakan aplikasi Canva. Prototipe ini dapat berupa berbagai jenis materi pembelajaran, seperti kartu kosakata, poster, atau presentasi yang menggunakan aksara Sunda. Prototipe ini telah dirancang sesuai dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Efektivitas penggunaan melalui uji coba dan evaluasi, dapat diidentifikasi sejauh mana efektivitas penggunaan media pembelajaran canva dalam pembelajaran aksara Sunda. Hal ini mencakup aspek-aspek seperti kemudahan penggunaan, kejelasan konten, dan tingkat keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

Feedback pengguna hasil evaluasi juga akan memberikan berbagai masukan dan feedback dari pengguna, baik itu guru maupun siswa, terkait dengan kelebihan dan kekurangan media pembelajaran yang dikembangkan. Feedback ini dapat digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi dan perbaikan lebih lanjut.

Peningkatan pembelajaran dengan memanfaatkan hasil evaluasi dan feedback pengguna, media pembelajaran canva untuk menulis aksara Sunda dapat diperbaiki dan disempurnakan sehingga dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran. Ini mencakup perbaikan desain, penambahan konten, atau penyempurnaan strategi pembelajaran yang digunakan.

Pembahasan hasil ini juga dapat dilakukan untuk mengidentifikasi implikasi dan kontribusi pengembangan media pembelajaran Canva dalam konteks pembelajaran aksara Sunda. Hal ini termasuk potensi penggunaan media pembelajaran ini dalam meningkatkan pemahaman dan keterampilan menulis aksara Sunda, serta kontribusinya dalam melestarikan dan memperkenalkan budaya lokal kepada generasi muda.

Selain itu, pembahasan juga dapat melibatkan refleksi terhadap proses pengembangan itu sendiri, seperti kendala yang dihadapi, solusi yang ditemukan, dan pelajaran yang dipetik untuk pengembangan media pembelajaran di masa mendatang.

Dengan melakukan pembahasan yang komprehensif terhadap hasil pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi Canva untuk menulis aksara Sunda, dapat memberikan pemahaman yang lebih baik tentang kontribusi, efektivitas, dan potensi penggunaan media pembelajaran ini dalam konteks pembelajaran bahasa dan budaya lokal.

Dalam konteks pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi Canva untuk menulis aksara Sunda, pembuatan grafik hasil penelitian bisa menjadi tantangan karena fokusnya pada pengembangan produk atau inovasi dalam pembelajaran. Namun, untuk memberikan gambaran visual, Anda dapat membuat grafik sederhana yang menggambarkan beberapa aspek hasil penelitian, seperti efektivitas penggunaan, tingkat kepuasan, atau perubahan dalam pemahaman siswa sebelum dan setelah menggunakan media pembelajaran Canva. Berikut adalah contoh grafik sederhana:

Grafik batang yang menunjukkan persentase siswa yang merasa media pembelajaran Canva membantu mereka memahami aksara Sunda dengan lebih baik, dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional.

Grafik lingkaran yang membandingkan tingkat pemahaman siswa sebelum dan setelah menggunakan media pembelajaran canva.

Grafik batang yang menunjukkan tingkat kepuasan siswa terhadap penggunaan media pembelajaran Canva, diukur melalui skala kepuasan yang diberikan dalam kuesioner evaluasi.

Grafik lingkaran yang memperlihatkan persepsi guru terhadap keefektifan media pembelajaran Canva dalam meningkatkan partisipasi dan pemahaman siswa.

Grafik Perubahan dalam Pemahaman:

Grafik garis yang menunjukkan perubahan skor pemahaman siswa sebelum dan setelah menggunakan media pembelajaran Canva, diukur melalui tes atau kuis sebelum dan sesudah pembelajaran.

Grafik-grafik tersebut dapat memberikan gambaran visual yang jelas tentang hasil penelitian dan kontribusi media pembelajaran Canva dalam meningkatkan pembelajaran aksara Sunda. Pastikan untuk menyertakan label yang jelas dan ringkasan yang sesuai untuk memudahkan pemahaman.

Hasil penelitian dalam penerapan media pembelajaran aplikasi *canva* secara signifikan meningkatkan kemampuan menulis aksara Sunda pada siswa sekolah menengah atas. Pembelajaran menggunakan aplikasi *canva* memungkinkan siswa untuk berinteraksi dengan materi pembelajaran secara lebih aktif dan kreatif melalui penggunaan berbagai fitur desain yang disediakan oleh aplikasi tersebut.

Perbedaan signifikan antara peningkatan kemampuan menulis aksara Sunda pada kelompok eksperimen menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi *canva* sebagai media pembelajaran memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini sesuai dengan temuan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran.

Meskipun demikian, perlu diingat bahwa faktor-faktor lain seperti keterampilan pengajaran guru dan motivasi siswa juga dapat memengaruhi hasil pembelajaran. Oleh karena itu, penggunaan aplikasi *canva* sebaiknya diintegrasikan dalam strategi pembelajaran yang lebih luas dan didukung oleh pendekatan pengajaran yang efektif.

Selain itu, penelitian ini juga memberikan kontribusi pada pengembangan teknologi pembelajaran bahasa daerah, khususnya aksara Sunda. Dengan menunjukkan efektivitas aplikasi *canva* dalam meningkatkan kemampuan menulis aksara Sunda, penelitian ini dapat menjadi landasan untuk pengembangan lebih lanjut dalam penggunaan teknologi untuk melestarikan dan mengembangkan bahasa daerah.

Keterbatasan penelitian ini termasuk ukuran sampel yang terbatas dan lingkup penelitian yang terbatas pada satu sekolah menengah atas di Kuningan. Oleh karena itu, generalisasi hasil penelitian ini perlu dilakukan

dengan hati-hati. Selain itu, pengaruh faktor eksternal seperti lingkungan belajar dan dukungan orang tua juga tidak dapat diabaikan dalam mengevaluasi hasil pembelajaran.

Untuk penelitian selanjutnya, disarankan untuk melibatkan sampel yang lebih besar dan melakukan penelitian lintas sekolah atau lintas wilayah untuk meningkatkan generalisasi hasil. Selain itu, penelitian lebih lanjut juga dapat mengeksplorasi penggunaan aplikasi canva dalam pembelajaran bahasa daerah lainnya atau dalam konteks pembelajaran bahasa-bahasa daerah lain di Indonesia.

KESIMPULAN

Pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi Canva untuk menulis aksara Sunda menawarkan potensi yang signifikan dalam memperkaya pengalaman pembelajaran siswa, sekaligus melestarikan warisan budaya dan bahasa lokal. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

Efektivitas penggunaan media pembelajaran canva terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap aksara Sunda. Melalui penggunaan fitur-fitur desain yang intuitif, siswa dapat dengan mudah mengakses dan memahami materi pembelajaran dengan lebih baik.

Respons dan feedback pengguna, baik dari siswa maupun guru, menunjukkan tingkat kepuasan yang tinggi terhadap penggunaan media pembelajaran Canva. Kemudahan penggunaan dan kreativitas yang ditawarkan oleh aplikasi ini memberikan pengalaman pembelajaran yang menyenangkan dan memuaskan.

Penggunaan media pembelajaran Canva tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa tentang aksara Sunda, tetapi juga memperkaya pengalaman pembelajaran dengan menyediakan berbagai konten visual yang menarik dan interaktif. Hal ini membantu meningkatkan motivasi belajar dan partisipasi siswa dalam pembelajaran bahasa dan budaya lokal.

Meskipun hasil penelitian menunjukkan kontribusi positif dari penggunaan media pembelajaran Canva, penting untuk diingat bahwa pengembangan media pembelajaran adalah proses yang berkelanjutan. Perbaikan dan penyesuaian terus-menerus perlu dilakukan berdasarkan feedback dari pengguna untuk memastikan efektivitas dan relevansi media pembelajaran

dalam konteks pembelajaran yang terus berkembang.

Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi Canva untuk menulis aksara Sunda tidak hanya memberikan solusi inovatif dalam memperkenalkan dan melestarikan budaya lokal, tetapi juga membuka peluang baru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa dan budaya di lingkungan pendidikan.

REFERENSI

- Jonassen, D., & Land, S. (Eds.). (2012). *Theoretical Foundations of Learning Environments* (2nd ed.). New York: Routledge.
- Jonassen, D. H. (2008). *Learning to Solve Problems: A Handbook for Designing Problem-Solving Learning Environments*. New York: Routledge.
- Khairulimam, A. (2023). *Model Numbered Heads Together Dina Pangajaran Nulis Aksara Sunda* Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu. 1–6.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia. (2020). *Kurikulum 2013 Revisi: Mata Pelajaran Bahasa Sunda untuk Sekolah Dasar*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2016). *Modul Pembelajaran Bahasa Sunda*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud.
- Rosenberg, M. J. (2001). *E-Learning: Strategies for Delivering Knowledge in the Digital Age*. New York: McGraw-Hill.
- Smaldino, S. E., Lowther, D. L., & Russell, J. D. (2019). *Instructional Technology and Media for Learning*. Boston: Pearson.
- Supriyono. 2018. *Pentingnya Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD*. Edustream: Jurnal Pendidikan Dasar. II(1): 45.
- Wijayanti, S., & Handayani, S. (2020). *Pemanfaatan Teknologi Informasi dalam Pembelajaran Aksara Sunda untuk Siswa Sekolah Dasar*. Jurnal Pendidikan Dasar, 6(1), 45-56.
- Wijayanti, S., & Handayani, S. (2019). *Pemanfaatan Aplikasi Canva dalam*

Pembelajaran Bahasa Sunda untuk Siswa Sekolah Dasar. Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, 4(2), 78-89.