



MENINGKATKAN KETRAMPILAN MENDESAIN *GREETING CARD* MELALUI PEMANFAATAN APLIKASI CANVA BAGI PESERTA DIDIK KELAS VIII C SMP N 2 NANGGULAN PADA SEMESTER I TAHUN PELAJARAN 2021/ 2022

Sukartinah

SMP Negeri 2 Nanggulan, Kulon Progo, Yogyakarta, Indonesia

Artikel Info

Riwayat Artikel:

Dikirim 21-07-2022
Diperbaiki 28-07-2022
Diterima 30-07-2022

Kata Kunci:

Greeting Card
Keterampilan
Mendesain
Aplikasi canva

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk (1) meningkatkan proses pembelajaran pada kompetensi dasar menyusun teks khusus dalam bentuk *Greeting Card*, sangat pendek dan sederhana, terkait hari-hari spesial, (2) meningkatkan kemampuan ketrampilan siswa dalam mendesain *Greeting Card*, (3) mendeskripsikan perubahan perilaku dalam proses pembelajaran menyusun *Greeting Card* sangat pendek dan sederhana melalui pemanfaatan aplikasi canva. Prosedur penelitian dilakukan dengan menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini terdiri dari 2 siklus, masing-masing siklus terdiri dari 2 pertemuan dan bersifat kolaboratif antara peneliti dan guru mata pelajaran yang serumpun. Tahapan kegiatan Penelitian Tindakan Kelas ini meliputi (1) perencanaan, (2) tindakan, (3) observasi dan (4) refleksi. Subyek penelitian ini adalah peserta didik kelas VIII C SMP N 2 Nanggulan kabupaten Kulon Progo semester gasal tahun pelajaran 2021 / 2022. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan pada kemampuan peserta didik dalam kompetensi mendesain *Greeting Card* menggunakan aplikasi canva dari 49,2% (kategori kurang) menjadi 71% (kategori cukup) pada peserta didik kelas VIII C SMP N 2 Nanggulan kabupaten Kulon Progo semester gasal tahun pelajaran 2021/ 2022. Demikian juga terjadi peningkatan perilaku peserta didik dalam proses pembelajaran pada kompetensi dasar menyusun teks khusus dalam bentuk *Greeting Card*, sangat pendek dan sederhana, terkait hari-hari spesial. Perubahan perilaku peserta didik ke arah positif, selain itu meningkatkan nilai-nilai karakter peduli, tanggung jawab dan kerjasama.

Ini adalah artikel open access di bawah lisensi [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).



Penulis Koresponden:

Sukartinah

SMP Negeri 2 Nanggulan, Kulon Progo, Yogyakarta, Indonesia
Email: titinsukartinah42@gmail.com

1. PENDAHULUAN

Menurut Permendiknas nomor 22 tahun 2006 bahasa merupakan alat komunikasi secara lisan dan tulis. Secara umum komunikasi berarti suatu proses ketika seseorang, kelompok, organisasi, dan masyarakat menciptakan dan menggunakan informasi agar terhubung dengan

lingkungan dan orang lain. Dengan berkomunikasi kita bisa mengungkapkan dan memahami informasi, pikiran, perasaan, bahkan kita bisa mengembangkan ilmu pengetahuan, teknologi dan budaya.

Selaras dengan hal tersebut dalam kurikulum 2013, menetapkan bahwa kemampuan yang harus dimiliki oleh siswa adalah memahami dan mengungkapkan informasi, pikiran, perasaan, serta mengembangkan ilmu pengetahuan, teknologi dan budaya dengan menggunakan bahasa Inggris. Dengan demikian bisa dikatakan bahwa bahasa Inggris adalah alat untuk komunikasi dalam rangka mengakses informasi. Kemampuan berkomunikasi dalam pengertian yang utuh adalah kemampuan berwacana, yakni kemampuan memahami dan atau menghasilkan teks tulis yang direalisasikan dalam empat skill berbahasa yaitu mendengarkan (*listening*), berbicara (*speaking*), membaca (*reading*) dan mendesain (*writing*).

Keterampilan mendesain merupakan keterampilan yang produktif dan ekspresif. Oleh karena itu diperlukan latihan dan kebiasaan yang berkesinambungan. Salah satu keterampilan mendesain yang sulit dilakukan peserta didik adalah keterampilan mendesain *Greeting Card*.

Keterampilan mendesain yang baik sangatlah diperlukan oleh peserta didik. Kemampuan mendesain ini merupakan salah satu kompetensi dasar yang harus dikuasai peserta didik. Hal ini terdapat dalam Permendikbud No. 37 tahun 2018 tentang Kurikulum 2013 SMP / MTs. Pada lampiran diantaranya berisi tentang silabus mata pelajaran Bahasa Inggris, kelas VII semester genap pada kompetensi dasar KD 4.2 menyusun teks khusus dalam bentuk *Greeting Card*, sangat pendek dan sederhana, terkait hari-hari spesial dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan, secara benar dan sesuai konteks.

Kenyataannya menurut pengalaman selama ini secara umum peserta didik kelas VIII C SMP Negeri 2 Nanggulan masih kesulitan dalam mendesain *Greeting Card* secara benar dan runtut. Sebagian besar peserta didik mendesain *Greeting Card* dengan struktur pemilihan kata, ejaan dan tanda baca yang salah sehingga kartu ucapan yang dibuat oleh peserta didik tidak bermakna dengan benar.

Keberhasilan dalam proses pembelajaran kompetensi dasar menyusun teks khusus dalam bentuk *Greeting Card*, sangat pendek dan sederhana, yang selama ini dilakukan di SMP Negeri 2 Nanggulan dipengaruhi 3 faktor, yaitu (1) kegiatan guru, (2) kegiatan peserta didik, dan (3) fasilitas pendukung pembelajaran. Faktor kegiatan guru meliputi: (1) guru menyampaikan materi belum sepenuhnya menggunakan aplikasi pembelajaran yang tepat, (2) guru masih menggunakan metode ceramah yang disertai contoh, (3) memberikan kesempatan tanya jawab pada peserta didik, (3) memberikan contoh penyelesaian soal-soal, dan (4) guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berlatih mendesain *Greeting Card*. Dengan demikian, dapat disimpulkan proses pembelajaran masih terpusat pada guru dan terasa membosankan, sedangkan faktor kegiatan peserta didik tergambar bahwa peserta didik belum dapat memanfaatkan aplikasi pembelajaran secara maksimal. Hal ini terlihat setiap pembelajaran hanya sebagian kecil peserta didik yang memanfaatkan aplikasi belajar dalam mendesain *Greeting Card*. Selama proses belajar mengajar berlangsung kondisi kelas cenderung gaduh, sedikit peserta didik yang bertanya ataupun menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diberikan guru. Ada peserta didik yang terpecah perhatiannya dengan Hp yang di bawanya. Hal tersebut di atas berdampak pada hasil penilaian harian pada kompetensi dasar menyusun teks *Greeting Card* sangat pendek dan sederhana, yang dicapai peserta didik kelas VIII C di SMP Negeri 2 Nanggulan tahun pelajaran 2021/2022, sebagian besar masih dibawah KKM yang ditentukan yaitu 75. Hasil observasi menunjukkan bahwa keaktifan siswa dan hasil belajar siswa berupa produk *Greeting Card* adalah sebagai berikut: untuk keaktifan siswa terdapat 25 siswa atau sebesar 78,1% belum berperan aktif dalam pembelajaran, sedangkan siswa yang aktif sebanyak 7 siswa atau sebesar 21,8%. Sedangkan untuk kemampuan awal

mendesain *Greeting Card* dengan menggunakan aplikasi canva ditemukan 4 siswa atau sebesar 12,5%, dan siswa yang belum mampu sebanyak 28 siswa atau 87.5%.

Hal ini diperparah sejak wabah covid 19 melanda dunia khususnya di Indonesia, membawa dampak di seluruh kehidupan warga Indonesia baik di bidang social ekonomi maupun pendidikan. Pemerintah Indonesia mengambil satu kebijakan pembelajaran dilaksanakan secara daring. Sehingga hampir semua layanan pendidikan dari tingkat yang terendah sampai yang tertinggi mengalami gangguan dalam melaksanakan proses pembelajarannya. Masalah lainnya yang tidak kalah pentingnya adalah pada masa pandemi umumnya peserta didik mengalami penurunan semangat belajar dan kurang semangat dalam mengerjakan tugas terutama mendesain (*writing*). Sehingga kemampuan mendesain menjadi semakin berkurang. Selama proses pembelajaran keterampilan mendesain, peserta didik kelas VIIIC SMP N 2 Nanggulan merasa kesulitan menyusun sebuah teks *Greeting Card* sederhana.

Tidak kalah pentingnya penggunaan aplikasi dalam pembelajaran juga sangat berpengaruh. Aplikasi Pembelajaran dapat menarik perhatian peserta didik. Salah satu aplikasi yang dapat digunakan guru dalam upaya meningkatkan keterampilan mendesain *Greeting Card* bagi peserta didik adalah aplikasi canva. Aplikasi canva diberikan agar peserta didik dapat mendesain sekaligus mendesain kartu ucapan dan melatih daya imajinasi peserta didik dalam mengembangkan tulisannya.

Berdasarkan uraian di atas penulis bermaksud melakukan penelitian tentang “Meningkatkan Ketrampilan Mendesain *Greeting Card* Melalui Pemanfaatan Aplikasi Canva Bagi Peserta Didik Kelas VIII C SMP Negeri 2 Nanggulan Semester I Tahun Pelajaran 2021/2022”

Penelitian ini bertujuan untuk (1) meningkatkan proses pembelajaran pada kompetensi dasar menyusun teks khusus dalam bentuk *Greeting Card*, sangat pendek dan sederhana, terkait hari-hari spesial, (2) meningkatkan kemampuan ketrampilan siswa dalam mendesain *Greeting Card*, (3) mendeskripsikan perubahan perilaku dalam proses pembelajaran menyusun *Greeting Card* sangat pendek dan sederhana melalui pemanfaatan aplikasi canva.

2. METODE

Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VIII C SMP Negeri 2 Nanggulan Kabupaten Kulon Progo semester gasal tahun pelajaran 2021/2022 yang berjumlah 32 peserta didik, yang terdiri dari 18 peserta didik putra dan 14 peserta didik putri. Penelitian ini dilaksanakan di Kelas VIII C di SMP Negeri 2 Nanggulan Kabupaten Kulon Progo yang beralamat di Jalan Gajah Mada No 54 Kecamatan Nanggulan, Kabupaten Kulon Progo. Waktu penelitian ini dilaksanakan pada bulan Agustus sampai dengan bulan November 2021, pada semester gasal tahun pelajaran 2021/2022. Tindakan yang dilakukan oleh peneliti terdiri dari 2 (dua) siklus, setiap siklus terdiri dari 2 pertemuan yaitu siklus 1 pertemuan ke-1 (satu) dilakukan pada tanggal 8 bulan September tahun 2021, pertemuan ke-2 (dua), dilakukan pada tanggal 15 bulan September tahun 2021. Siklus ke-II, juga dilakukan 2 (dua) pertemuan yaitu pertemuan ke1 dilakukan pada tanggal 6 bulan Oktober tahun 2021, sedangkan pertemuan ke-4 dilakukan pada tanggal 20 bulan Oktober tahun 2021.

Penelitian ini dilakukan secara kolaboratif dan partisipatif. Artinya penelitian dilakukan dengan bekerja sama dengan guru mapel lain yang serumpun. Sedangkan partisipatif berarti melakukan penelitian bersama-sama dengan teman sejawat untuk melaksanakan penelitian langkah demi langkah. Pelaksanaan penelitian ini direncanakan dalam dua siklus. Siklus I bertujuan mengetahui kompetensi mendesain teks *Greeting Card*, sangat pendek dan sederhana terkait dengan hari-hari spesial, pada peserta didik kelas VIII C SMP Negeri 2 Nanggulan semester gasal tahun pelajaran 2021/2022. Siklus I merupakan tindakan awal penelitian yang akan digunakan sebagai refleksi untuk melakukan siklus II. Sedangkan siklus II bertujuan

untuk mengetahui peningkatan yang terjadi setelah dilakukan perbaikan pelaksanaan proses pembelajaran yang berdasarkan refleksi siklus I.

Rancangan penelitian tindakan ini dilakukan dengan prosedur penelitian berdasarkan pada prinsip Kemmis dan Taggart (1988:10) yang mencakup kegiatan (1) perencanaan (planning), (2) pelaksanaan tindakan (action), 3) observasi (observation), dan (4) refleksi (reflection) atau evaluasi. Keempat kegiatan ini berlangsung secara berulang dalam bentuk siklus.

Kegiatan pengumpulan data dari penelitian berupa kualitatif yaitu; (1). Hasil observasi kegiatan siswa, (2). Hasil kerja siswa berupa produk. Hasil observasi kegiatan siswa menggunakan lembar observasi siswa belajar, rekap lembar observasi siswa, hasil nilai pencapaian siswa, dan hasil nilai pencapaian indikator siswa. Hasil kerja atau produk siswa terdiri atas rekap lembar analisis hasil kerja/produk siswa, dan hasil nilai pencapaian siswa.

Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah analisis secara kuantitatif dan kualitatif. Analisis kuantitatif dipakai untuk menganalisis data kuantitatif yaitu data yang diperoleh dari nilai produk. Penilaian berdasarkan pada kriteria yang telah ditentukan. Untuk memperoleh persentase nilai keseluruhan tiap siklus dihitung dengan persamaan sebagai berikut.

$$\text{Nilai prosentase} = \frac{\text{Jumlah nilai seluruh peserta didik}}{\text{jumlah peserta didik}} \times 100\%$$

Hasil perhitungan nilai ini kemudian dibandingkan antara siklus I dan siklus II sehingga diperoleh peningkatannya. Peningkatan nilai secara individu diperoleh dengan melihat selisih nilai peserta didik dari siklus I dan siklus II.

Analisis kualitatif dilakukan untuk menganalisis data nontes yang diperoleh peserta didik selama pembelajaran berlangsung. Data-data tersebut dianalisis dan dideskripsikan secara mendetail. Hasil analisis data kualitatif ini digunakan untuk mengetahui proses pembelajaran, kondisi kelas, sikap, dan perubahan perilaku peserta didik.

Indikator kuantitatif diterapkan pada data yang diperoleh dari hasil tes tertulis pada kompetensi dasar mendesain *Greeting Card*, sangat pendek dan sederhana, dengan menggunakan aplikasi canva pada peserta didik kelas VIII C SMP Negeri 2 Nanggulan semester gasal tahun pelajaran 2021/2022. Peserta didik dinyatakan berhasil melakukan pembelajaran sesuai dengan target yang diharapkan jika memperoleh nilai minimal sesuai KKM, yaitu sebesar 75 dan disebut telah tuntas. Sebaliknya peserta didik yang nilainya kurang dari 75 disebut belum tuntas dalam belajarnya. Pembelajaran secara klasikal dianggap berhasil jika 75 % peserta didik telah mencapai nilai minimal 75. Artinya, terdapat 24 peserta didik yang telah tuntas dari 32 peserta didik. Untuk menentukan hasil belajar peserta didik digunakan kriteria sebagai berikut:

- a. Hasil belajar sangat tinggi apabila nilai rata - rata 88 – 100
- b. Hasil belajar tinggi apabila nilai rata - rata 75 – 87
- c. Hasil belajar sedang apabila nilai rata - rata 61 – 74
- d. Hasil belajar rendah apabila nilai rata - rata 0 – 60

Indikator kualitatif diterapkan pada data yang diperoleh dari non tes. Aspek perubahan perilaku yang menjadi indikator, yaitu (1) Peduli mengikuti pembelajaran (2) berperan aktif dalam pembelajaran (3) Tanggung jawab mengerjakan tugas. (4) berani mengemukakan pendapat, (5) ikut menyimpulkan materi. Untuk menentukan perubahan perilaku peserta didik digunakan kriteria sebagai berikut:

- a. Perubahan perilaku positif dan aktif apabila skor rata - rata 51% - 100%
- b. Perubahan perilaku negatif dan tidak aktif apabila skor rata – rata 0 – 50%.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian tindakan kelas VIII C SMP Negeri 2 Nggulan semester gasal tahun pelajaran 2021 /2022 diperoleh dari tindakan siklus I, dan siklus II, sebagai berikut:

3.1 Deskripsi Kondisi Awal Prasiklus

Proses Pembelajaran Mendesain Greeting Card

Pra siklus dilaksanakan dua kali pertemuan yaitu pertemuan ke-1 pada hari Rabu tanggal 1 Agustus 2021 dan pertemuan ke-2 pada hari Rabu tanggal 8 Agustus 2021 dengan materi keterampilan mendesain teks *Greeting Card*. Dalam proses pembelajaran keterampilan mendesain teks *Greeting Card*, peserta didik kelas VIII C SMP Negeri 2 Nanggulan semester gasal tahun pelajaran 2021/2022 masih kesulitan dalam memulai penulisan sebuah teks *Greeting Card*.

Kemampuan Mendesain Teks Deskripsi

Dengan jumlah peserta didik 32, hanya 4 peserta didik yang mendapatkan nilai di atas KKM, sedangkan 28 peserta didik masih mendapatkan nilai di bawah KKM. Dengan kata lain hanya 12,5 % peserta didik yang dapat memenuhi KKM 75, sedangkan 87,5% peserta didik mendapatkan nilai dibawah KKM. Dengan rata-rata nilai 65.

Perilaku Peserta didik selama Proses Pembelajaran

Dalam hal perilaku peserta didik selama proses pembelajaran keterampilan mendesain *Greeting Card*, peserta didik kelas VIII C SMP Negeri 2 Nanggulan semester gasal tahun pelajaran 2021/2022 masih rendah. Selama proses belajar mengajar berlangsung kondisi kepedulian mengikuti pembelajaran, berperan aktif dalam pembelajaran, tanggung jawab mengerjakan tugas dan berani mengemukakan pendapat masih kurang, yaitu terdapat 25 siswa atau sebesar 78,1% belum berperan aktif dalam pembelajaran, sedangkan siswa yang aktif hanya sebanyak 7 siswa atau sebesar 21,8%.

3.2 Hasil Penelitian Siklus 1

Proses Pembelajaran Mendesain Greeting Card dengan menggunakan aplikasi canva

Rencana pembelajaran yang ditetapkan adalah mendesain *Greeting Card* dengan memanfaatkan aplikasi canva. Pelaksanaan siklus I dilaksanakan dalam 2 pertemuan. Pertemuan ke-1 dilaksanakan pada hari Rabu, 8 September 2021. dan pertemuan ke-2 pada hari Rabu 15 September 2021.

Langkah inti pada pembelajaran di siklus 1 di dasarkan pada perencanaan yang telah dibuat yaitu setelah kegiatan awal, dilanjutkan dengan langkah langkah kegiatan sebagai berikut: 1) menyampaikan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai, 2) pengamatan kartu ucapan ulang tahun sebagai model dan bahan tanya jawab tentang kosa kata yang berkaitan dengan kartu ucapan, dan jenis *Greeting Card*, kemudian anak mencoba membuat *Greeting Cards* dengan tema ulang tahun. Pada pertemuan 2 membahas materi aplikasi canva dan tutorial cara mendesain *Greeting Card* yang bertemakan tentang kesuksesan.

Berdasarkan hasil observasi siklus I terdata perilaku positif 23 peserta didik (71,9%), meliputi: aktif bertanya, bertanggung jawab, peduli, dan berani dalam proses pembelajaran mendesain *Greeting Card*. Sedangkan 9 peserta didik (28,1%) berperilaku negatif dalam proses pembelajaran mendesain *Greeting Card*.

Peningkatan Kemampuan Mendesain Greeting Card dengan memanfaatkan aplikasi canva

Rekapitulasi hasil peningkatan kemampuan mendesain *Greeting Card* dengan menggunakan aplikasi canva pada siklus I dapat diketahui dari tabel berikut ini.

Tabel 1. Rekapitulasi Nilai Produk Mendesain *Greeting Card* Siklus I

No	Kategori	Nilai	F	Bobot	Persentase	Keterangan
1	Sangat tinggi	95-100	0	0	0%	1. Rata-rata kelas 2541/32
2	Tinggi	85-94	8	708	25%	= 79,4
3	Sedang	75-84	11	884	34,4%	2. Ketuntasan
4	Rendah	0 -74	13	949	40,6%	19 peserta didik atau
Jumlah			32	2541	100%	19/32X100% = 59,4%

Berdasar rekapitulasi jumlah nilai semua aspek dalam mendesain *Greeting Card*, diketahui nilai produk *Greeting Card* siklus I rata-rata kelas sebesar 79,4 dengan ketuntasan kelas sebesar 59,4%, atau sebanyak 19 peserta didik tuntas KKM 75. Berdasarkan indikator kinerja perlu meningkatkan jumlah ketuntasan klasikal pada peserta didik hingga batas ketuntasan minimal di atas 85% (27 peserta didik) dari 32 peserta didik pada siklus II.

Perubahan Perilaku Peserta didik selama Proses Pembelajaran Greeting Card dengan menggunakan aplikasi canva

Perubahan perilaku peserta didik selama mengikuti kegiatan pembelajaran mendesain *Greeting Card* dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 2. Hasil Observasi Perilaku Peserta didik Siklus I

No	Aspek	Aktif	Persentase	Tidak Aktif	Persentase
1	Peduli	23	71,9%	9	28,1%
2	Aktif	23	71,9%	9	28,1%
3	Tanggung jawab	23	71,9%	9	28,1%
4	Berani	23	71,9%	9	28,1%
Rata-rata jumlah		23	73,4%	9	28,1%

Dari tabel di atas, dapat di ketahui hasil observasi perilaku peserta didik selama pembelajaran mendesain *Greeting Card* di atas dikategorikan sedang, dengan rata-rata 23 peserta didik (71,9%) beraktifitas, meliputi peduli, aktif, tanggung jawab, berani menyampaikan pendapat dalam proses pembelajaran mendesain *Greeting Card* dengan pemanfaatan aplikasi canva.

Refleksi Siklus 1

Hasil refleksi siklus I dari data observasi dan data penilaian tugas berupa produk menunjukkan hasil yang belum maksimal. Peserta didik baru dapat menguasai dua indikator dari tiga indikator, yaitu peserta didik mampu menyusun teks deskripsi dengan memperhatikan fungsi sosial, dan struktur teks, secara benar dan sesuai konteks/ isi. Sedangkan pada indikator ketiga yaitu unsur kebahasaan/ tata bahasa masih ada beberapa siswa yang perlu pemahaman yang lebih lanjut.

Proses pembelajaran meliputi peduli, aktif, tanggung jawab, berani menyampaikan pendapat dalam proses pembelajaran mendesain *Greeting Card* dan proses mendesain *Greeting Card* sudah mencapai 71,9% dan berjalan kondusif, namun perlu ditingkatkan hingga mencapai ketuntasan minimal 75%.

Ditemukan perilaku negatif pada peserta didik selama proses pembelajaran mendesain *Greeting Card* sebanyak 9 peserta didik (28,1%). Oleh karena itu, pada siklus II peserta didik diharapkan dapat aktif bertanya dalam pembelajaran dan berani mengemukakan pendapat tentang *Greeting Card*.

Hasil tes kemampuan mendesain *Greeting Card* dengan menggunakan aplikasi canva mencapai ketuntasan 59,4% dengan rata-rata kelas 79,4 berada pada rentang cukup. Namun, hal ini belum sesuai dengan indikator ketercapaian penelitian yang ditetapkan, yaitu 85% peserta didik dalam satu kelas tuntas KKM. Penguasaan indikator kedua dan ketiga sudah mencapai kriteria sedang. Namun indikator pertama yaitu anak aktif bertanya dan indikator kelima anak berani mengemukakan pendapat juga belum tercapai dengan baik, Ketuntasan minimal ditargetkan 85% dari jumlah seluruh peserta didik, maka perlu dilanjutkan dengan siklus ke II.

3.3 Hasil Penelitian Siklus 2

Proses Pembelajaran Mendesain Greeting Card dengan menggunakan aplikasi canva

Berdasarkan refleksi siklus I, maka direncanakan kegiatan siklus II. Siklus II dilaksanakan dalam 2 pertemuan yaitu pertemuan ke-1 pada hari Rabu, tanggal 6 Oktober 2021 dan pertemuan ke-2 pada hari Rabu, tanggal 20 Oktober 2021. Kegiatan pertama adalah membuat rencana pelaksanaan pembelajaran yang didalamnya terdapat skenario pembelajaran mendesain *Greeting Card* dengan pemanfaatan aplikasi canva dengan penekanan pada indikator ketiga yaitu unsur kebahasaan / tata bahasa serta memaksimalkan pemahaman peserta didik dengan tutorial mendesain *Greeting Card* dengan aplikasi canva.

Pada kegiatan inti tahap pertama peserta didik mengamati tutorial mendesain *Greeting Card* dengan menggunakan aplikasi canva dan memperhatikan penjelasan guru tentang *Greeting Card* yang bertemakan Mother Day. Pada tahap kedua aktifitas peserta didik adalah menanyakan hal-hal yang belum diketahui atau belum dipahami tentang kosa kata, cara menuliskan pola kalimat atau struktur bahasanya dan unsur-unsur bahasa yang belum diketahui oleh para peserta didik. Pada tahap ketiga aktifitas peserta didik adalah mengumpulkan informasi berupa kosa kata, struktur bahasa dan unsur bahasa seperti preposisi, kata kerja, ungkapan harapan dan doa, yang diperlukan untuk merangkai kalimat yang sesuai dengan struktur teks *Greeting Card*. Pada tahap keempat peserta didik mencoba mendesain *Greeting Card* yang bertemakan Mother Day dengan menggunakan aplikasi canva. Pada tahap kelima peserta didik mengumpulkan hasil belajarnya dalam mendesain *Greeting Card* yang betema Mother Day dengan cara mengirimkan lewat washap. Guru memberikan apresiasi dan menyimpulkan hasil yang telah di buat oleh masing-masing peserta dan memberikan nilai sebagai nilai tugas.

Berdasarkan hasil observasi siklus II terjadi peningkatan rata rata perilaku positif peserta didik dalam proses pembelajaran, terdata perilaku positif 28 peserta didik (87,5%), melakukan aktifitas yang lebih baik, meliputi: aspek peduli, aktif, tanggung jawab, berani menyampaikan pendapat dalam proses pembelajaran mendesain *Greeting Card* dengan menggunakan aplikasi canva. Sisanya masih terdata 4 peserta didik (12,5%) berperilaku negatif dalam proses pembelajaran.

Pada siklus II ini pembelajaran mendesain *Greeting Card* yang bertemakan Mother Day dengan menggunakan aplikasi canva telah dilaksanakan sesuai dengan prosedur yang telah ditetapkan, dan hasilnya melampaui batas indikator kinerja (85%), sehingga proses pembelajaran pada penelitian ini diakhiri pada siklus II.

Peningkatan Kemampuan Mendesain Greeting Card dengan memanfaatkan aplikasi canva

Rekapitulasi hasil peningkatan kemampuan mendesain *Greeting Card* dengan menggunakan aplikasi canva pada siklus II dapat diketahui dari tabel berikut ini.

Tabel 3. Rekapitulasi Nilai Produk Mendesain *Greeting Card* Siklus II

No	Kategori	Nilai	F	Bobot	Persentase	Keterangan
1	Sangat tinggi	95-100	2	194	6,25%	

(Sukartinah)

2	Tinggi	85-94	13	1167	40,6%	1. Rata-rata kelas 2708/32 = 84,6 2. Ketuntasan 29 peserta didik atau $29/32 \times 100\% = 90,6\%$
3	Sedang	75-84	14	1134	43,75%	
4	Rendah	0-74	3	213	9,4%	
Jumlah			32	2708	100%	

Berdasar tabel tersebut dapat diketahui kemampuan peserta didik untuk mendesain *Greeting Card* menggunakan aplikasi canva mengalami peningkatan yang signifikan. Hal ini diketahui dari peningkatan kategori dari sedang pada siklus I menjadi kategori baik pada siklus II. Rata-rata kelasnya pun meningkat dari 79,4 pada siklus 1, menjadi 84,6 pada siklus 2. Ketuntasannya juga mengalami kenaikan, yaitu pada siklus I terdapat 19 peserta didik (59,4 %) yang tuntas dengan kriteria ketuntasan minimal 75. Namun pada siklus II terdapat 29 peserta didik (90,6%) yang tuntas di atas KKM. Hal ini berarti kompetensi mendesain *Greeting Card* dengan menggunakan aplikasi canva pada siklus II telah memenuhi kriteria ketuntasan minimal karena hasilnya 90,6% di atas KKM (75).

Perubahan Perilaku Peserta didik selama Proses Pembelajaran Greeting Card dengan menggunakan aplikasi canva

Perubahan perilaku peserta didik selama mengikuti kegiatan pembelajaran mendesain *Greeting Card* dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 4. Hasil Observasi Perilaku Peserta didik Siklus II

No	Aspek	Aktif	Persentase	Tidak Aktif	Persentase
1	Peduli	28	87,5%	4	12,5%
2	Aktif	28	87,5%	4	12,5%
3	Tanggung jawab	28	87,5%	4	12,5%
4	Berani	28	87,5%	4	12,5%
Rata-rata jumlah		28	87,5%	4	12,5%

Dari tabel di atas, terdapat hasil observasi perilaku peserta didik selama pembelajaran mendesain *Greeting Card* dengan menggunakan aplikasi canva dikategorikan baik karena pada siklus II ini dihasilkan 28 peserta didik (87,5%) berperilaku positif, meliputi aspek peduli, aktif, tanggung jawab, berani menyampaikan pendapat dalam proses pembelajaran mendesain *Greeting Card* dengan pemanfaatan aplikasi canva. Oleh karena terjadi peningkatan hingga melampaui batas indikator ketuntasan penelitian, yakni 90,6%, maka penelitian pada perubahan perilaku peserta didik dihentikan pada siklus II ini.

Refleksi Siklus II

Refleksi hasil pembelajaran siklus II sebagai berikut. 1) Proses pembelajaran mendesain *Greeting Card* dengan menggunakan aplikasi canva mengalami peningkatan di semua aspek mulai dari intensifnya penumbuhan minat sampai refleksi. 2) Peningkatan kompetensi mendesain *Greeting Card* dengan menggunakan aplikasi canva pada siklus II, yakni 29 peserta didik (90,6%) dengan tuntas KKM dengan rata-rata nilai 84,6. 3) Hasil observasi kegiatan perilaku peserta didik selama proses pembelajaran menulis teks deskripsi menunjukkan perubahan perilaku secara klasikal terdapat 28 peserta didik (87,5%) berperilaku positif, meliputi: aspek peduli, aktif, tanggung jawab, berani menyampaikan pendapat.

3.4 Hasil Pelaksanaan Siklus 2

Pembahasan hasil penelitian mengacu pada perolehan skor yang dicapai oleh peserta didik dalam mendesain *Greeting Card* dengan menggunakan aplikasi canva melalui hasil penugasan berupa produk maupun hasil non tes berupa observasi sebagai berikut.

Proses Pembelajaran mendesain Greeting Card dengan menggunakan aplikasi canva pada Siklus I dan Siklus II

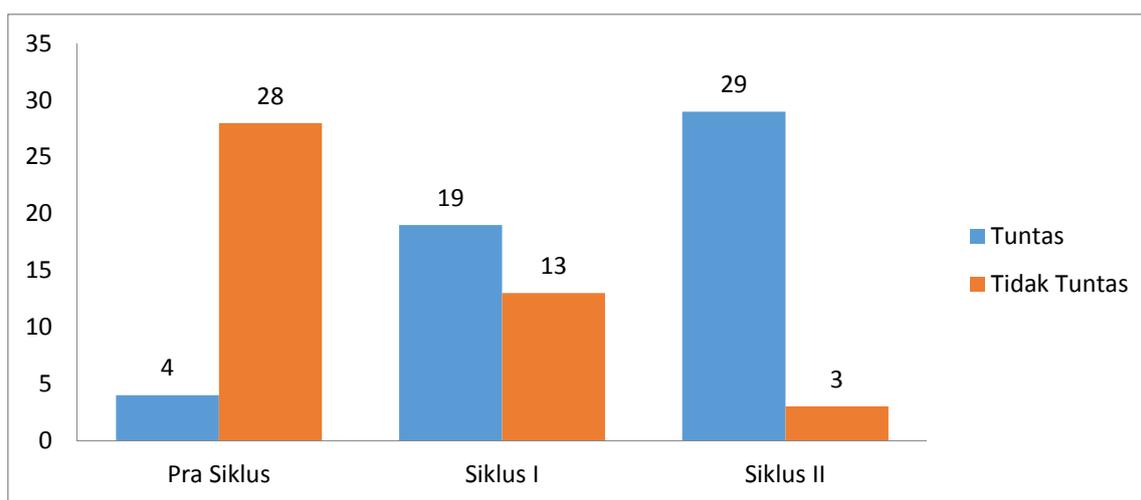
Proses pembelajaran mendesain *Greeting Card* dengan menggunakan aplikasi canva menunjukkan peningkatan aktivitas belajar peserta didik. Peserta didik lebih aktif, berani menyampaikan pendapat dan bertanggung jawab melaporkan hasil kegiatannya.

Canva adalah platform desain grafis yang digunakan untuk membuat grafis media sosial, presentasi, poster, dokumen dan konten visual lainnya. Aplikasi ini juga menyediakan beragam contoh desain untuk dimanfaatkan. Canva memiliki tampilan (interface) yang sederhana namun lengkap. Siswa dapat mempelajari contoh-contoh kartu ucapan yang ada di Canva sehingga memperkaya pengetahuan siswa berupa kosakata, istilah atau ungkapan yang berhubungan dengan kartu ucapan. Ketika menggunakan Canva siswa tinggal drag and drop (seret dan taruh) di mana telah tersedia bermacam template dan font yang siap digunakan. Aplikasi ini sangat berpengaruh untuk menarik perhatian siswa dalam pembelajaran. Berdasar deskripsi tersebut, diketahui bahwa aplikasi canva terbukti dapat mengaktifkan peserta didik selama proses pembelajaran.

Peningkatan kemampuan mendesain Greeting Card dengan menggunakan aplikasi canva pada Siklus I dan Siklus II

Penggunaan aplikasi canva dapat meningkatkan kompetensi mendesain *Greeting Card* pada peserta didik kelas VIII C SMP Negeri 2 Nanggulan. Hal ini terlihat pada siklus 1 jumlah peserta didik yang tuntas yakni 19 peserta didik (54,9%) dengan rata-rata kelas 79,4. Setelah dilakukan perbaikan di siklus 2 mengalami peningkatan jumlah peserta didik yang tuntas 29 peserta didik (90,6%), dengan rata rata kelas 84,6.

Peningkatan kemampuan mendesain *Greeting Card* dengan menggunakan aplikasi canva pada pra siklus, Siklus I dan Siklus II dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1. Ketuntasan belajar peserta didik

Peningkatan kemampuan pada siklus 1 terjadi pada indikator 1) mampu mendesain *Greeting Card* dengan memperhatikan fungsi sosial. Sedangkan pada indikator ketiga yaitu unsur kebahasaan masih ada beberapa siswa yang perlu pemahaman yang lebih lanjut. Penggunaan aplikasi canva dapat meningkatkan kompetensi mendesain *Greeting Card* pada

peserta didik kelas VIII C SMP Negeri 2 Nanggulan Semester gasal tahun pelajaran 2021/2022, seperti dalam diagram di atas.

Perubahan Perilaku Peserta didik pada Siklus I dan Siklus II

Penggunaan aplikasi canva pada materi menulis atau mendesain *Greeting Card* mampu meningkatkan perubahan perilaku positif pada siklus I, berkategori sedang, jumlah kumulatif 23 peserta didik (71,9%). Pada siklus II terjadi peningkatan perubahan perilaku positif, kategori baik, jumlah kumulatif 28 peserta didik (87,5%).

Terjadi peningkatan perilaku yang positif meliputi aspek aspek peduli, aktif, tanggung jawab, berani menyampaikan pendapat pada proses pembelajaran mendesain *Greeting Card*. Oleh karena terjadi peningkatan hingga melampaui batas indikator ketuntasan penelitian, yakni 85%, maka penelitian pada perubahan perilaku peserta didik dihentikan pada siklus II ini.

Seiring dengan meningkatnya ketiga aspek perilaku positif tersebut, maka dapat dikatakan bahwa pembelajaran mendesain *Greeting Card* dengan menggunakan aplikasi canva mampu memaksimalkan kondisi belajar untuk mencapai tujuan belajar, yaitu tercapainya ketuntasan pada kompetensi dasar menulis *Greeting Card*.

Berdasarkan hal tersebut di atas, pembelajaran *Greeting Card* dengan menggunakan aplikasi canva terbukti dapat peningkatan perilaku yang positif meliputi aspek peduli, aktif, tanggung jawab, berani menyampaikan pendapat dan dapat melatih peserta didik berpikir aktif dan kreatif. Dengan pandangan-pandangan yang menguntungkan tersebut maka hipotesis perilaku peserta didik dapat berubah ke arah yang lebih positif dan bermuatan karakter dengan penggunaan aplikasi canva dapat diterima.

4. KESIMPULAN

Kesimpulan hasil penelitian sebagai berikut. (1) Terjadi peningkatan dari kategori sedang ke baik pada kompetensi mendesain *Greeting Card* dengan menggunakan aplikasi canva pada peserta didik kelas VIII C SMP Negeri 2 Nanggulan semester gasal tahun pelajaran 2021/2022. (2) Terjadi perubahan perilaku menuju lebih baik dalam proses pembelajaran mendesain *Greeting Card* dengan menggunakan aplikasi canva pada peserta didik kelas VIII C SMP Negeri 2 Nanggulan semester gasal tahun pelajaran 2021/2022. Perubahan perilaku peserta didik kearah positif, selain itu meningkatkan nilai-nilai karakter peduli, aktif, tanggung jawab, berani menyampaikan pendapat.

Berdasar simpulan penelitian di atas, peneliti memberikan saran sebagai berikut. (1) Guru bahasa Inggris di tingkat SMP kiranya dapat menggunakan aplikasi canva sebagai salah satu alternatif media pembelajaran dalam mengajarkan materi mendesain *Greeting Card*, karena terbukti dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam mendesain *Greeting Card*. (2) Peneliti berikutnya kiranya dapat melakukan penelitian lanjutan mengenai keterampilan menulis *Greeting Card* dengan berbagai strategi, model, metode, pendekatan, teknik, dan media pembelajaran yang berbeda dalam rangka meningkatkan kemampuan peserta didik menulis atau mendesain *Greeting Card*.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Rivai dan Nana Sudjana. 2005. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru. Algesindo
Arikunto, S. 2006. *Dasar-dasar evaluasi pendidikan*. Jakarta: Bina Aksara.
Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Yogyakarta:
Rieneka Cipta.
Arsyad, Azhar. 2011. *Aplikasi Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

- Bridgg Arif S. Sadiman. 2007. *Aplikasi Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Byrne (dalam. Haryadi dan Zamzani, 1996: 77). *Peningkatan Keterampilan Berbahasa Indonesia*. dalam <http://jurnalnasional.ump.ac.id> (di unduh pada: 15/2/2019)
- Djibran, Fahd. 2008. *Writing is amazing*. Yogyakarta: Juxtapose Hakikat Keterampilan (<http://hakikat.keterampilan.blogspot.com/>)
- Hamalik, Omar. 2011. *Kurikulum dan Pembelajaran. cetakan ke.11*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hornby, A.S., 1984. *Oxford Advanced Learner's dictionary of Current English*. Oxford University Pres.
- Kemmis, S & Taggart, R.1988. *The Action Resert Planner*.Victoria:Deakin University Press.
- Permendikbud Nomor 103 Tahun 2014. *Pembelajaran pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah*. <https://akhmadsudrajat.files.wordpress.com/2014>. (di unduh pada: 15/2/2016)
- Semi, Atar. 1993. *Metode Penelitian Sastra*. Bandung: Angkasa
- Tarigan, Henry Guntur.1994. *Menulis sebagai suatu keterampilan berbahasa*. Bandung: Angkasa.