

IMPLEMENTASI PENGGUNAAN MEDIA DIGITAL PADA MATERI TEKS ARGUMENTASI MEMBUAT POSTER UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA

Budi Laksono¹⁾, Wahyu Asriani²⁾, Fauziah³⁾

¹Bidang Studi Bahasa Indonesia, Pendidikan Profesi Guru, Universitas Pancasakti Tegal. Jalan Halmahera Km. 1, Kota Tegal, Jawa Tengah, 53121 Indonesia.

²Bidang Studi Bahasa Indonesia, Pendidikan Profesi Guru, Universitas Pancasakti Tegal. Jalan Halmahera Km. 1, Kota Tegal, Jawa Tengah, 53121 Indonesia.

³Bidang Studi Bahasa Indonesia, SMK N 2 Kota Tegal. Kejambon, Tegal Timur, Kota Tegal, Jawa Tengah, 52124 Indonesia.

* Korespondensi Penulis. E-mail: budilakso05@gmail.com, Telp: +6287811006263

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi dampak implementasi media digital, khususnya penggunaan aplikasi Canva, dalam pembelajaran teks argumentasi di kelas XI TJKT 2 SMKN 2 Kota Tegal. Dalam era digital, pengintegrasian teknologi dalam pendidikan menjadi krusial untuk meningkatkan keterampilan yang relevan, termasuk kreativitas. Observasi awal menunjukkan bahwa siswa kurang tertarik pada proses pembuatan poster secara manual, yang mengarah pada rendahnya kreativitas. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pengumpulan data melalui kuesioner online, yang direspon oleh siswa secara acak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media digital, terutama Canva, secara signifikan meningkatkan kreativitas dan keterlibatan siswa dalam pembuatan poster. Sebanyak 35,3% siswa merasa terbantu dalam mengedit gambar, 41,2% menghargai banyaknya template yang tersedia, dan 11,8% mengapresiasi kemudahan berbagi karya. Selain itu, mayoritas siswa tidak mengalami kesulitan dalam memahami materi teks argumentasi. Namun, tantangan seperti keterbatasan infrastruktur digital tetap ada dan perlu diatasi untuk optimalisasi pembelajaran. Kesimpulannya, implementasi media digital terbukti efektif dalam meningkatkan kreativitas dan pemahaman siswa, serta membuat proses pembelajaran lebih menarik dan relevan.

Kata kunci: Media digital, Canva, Teks argumentasi, Kreativitas, Pembelajaran.

Abstract

This research aims to explore the impact of implementing digital media, specifically the use of the Canva application, in teaching argumentative text in grade XI TJKT 2 at SMKN 2 Kota Tegal. In the digital era, integrating technology into education becomes crucial to enhance relevant skills, including creativity. Initial observations indicate that students are less interested in the manual poster-making process, leading to low creativity. This research employs a qualitative method with data collected through online questionnaires, responded to by randomly selected students. The results show that the use of digital media, especially Canva, significantly improves students' creativity and engagement in poster making. 35.3% of students feel assisted in editing images, 41.2% appreciate the abundance of available templates, and 11.8% appreciate the ease of sharing their work. Additionally, the majority of students do not experience difficulties in understanding the argumentative text material. However, challenges such as limited digital infrastructure still exist and need to be addressed for optimal learning. In conclusion, the implementation of digital media has proven effective in enhancing students' creativity and understanding, as well as making the learning process more engaging and relevant.

Keywords: Digital media, Canva, Argumentative text, Creativity, Learning.

1. Pendahuluan

Pada era digital saat ini, teknologi telah menjadi bagian penting dari berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan. Penggunaan media digital dalam proses pembelajaran tidak hanya memperkaya pengalaman belajar siswa tetapi juga membuka peluang untuk mengembangkan keterampilan yang relevan dengan kebutuhan zaman. Digital native (digital sejak lahir) adalah istilah yang pertama kali diperkenalkan oleh Marc Prensky dalam artikelnya di tahun 2001. Istilah tersebut digunakan untuk menyebut sebuah generasi yang berbeda dari apa yang pertama kali diperkenalkan yaitu digital immigrant. (Maslinawati, 2021) Dalam era yang serba cepat dan penuh perubahan ini, kemampuan berpikir kreatif menjadi salah satu faktor penentu kesuksesan individu. Oleh karena itu, penting bagi siswa untuk terus mengasah kreativitas mereka agar mampu bersaing di dunia kerja yang dinamis dan inovatif.

Materi teks argumentasi merupakan salah satu bagian penting dalam kurikulum Bahasa Indonesia di tingkat Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). (Keraf dalam Rangga Tina R.Q., 2013) Argumentasi adalah suatu proses komunikasi yang bertujuan mempengaruhi pikiran dan perasaan audiens, sehingga mereka tidak hanya memahami pesan yang disampaikan, tetapi juga termotivasi untuk bertindak sesuai dengan yang diharapkan oleh komunikator. Melalui argumentasi, penulis berusaha merangkai fakta-fakta sedemikian rupa, sehingga ia mampu menunjukkan apakah suatu pendapat atau suatu hal tertentu itu benar atau tidak. Argumentasi merupakan dasar yang paling fundamental dalam ilmu pengetahuan. Dalam materi ini, siswa diajarkan bagaimana menyusun teks yang mampu meyakinkan pembaca untuk mengambil tindakan tertentu. Namun, tantangan yang dihadapi dalam pengajaran materi ini adalah bagaimana membuat siswa tidak hanya memahami konsep tetapi juga mampu menerapkannya secara kreatif dalam kehidupan nyata.

Kelas XI TJKT 2 SMKN 2 Kota Tegal tahun ajaran 2024/2025 merupakan salah satu kelas yang memiliki potensi besar dalam hal pengembangan kreativitas. Namun, berdasarkan observasi awal, kreativitas siswa dalam menghasilkan karya, khususnya dalam membuat poster, masih perlu ditingkatkan. Penyebab kurangnya kreativitas siswa dalam mengerjakan tugas yang difokuskan pada poster adalah kurang minatnya siswa pada proses pembuatan secara manual dan terkesan monoton. Oleh karena itu, diperlukan strategi pembelajaran yang inovatif untuk memfasilitasi pengembangan kreativitas siswa.

Media pembelajaran digital (Mawar, 2018) menjelaskan bahwa media pembelajaran digital menawarkan fleksibilitas dalam menyajikan materi pelajaran. Materi dapat disajikan dalam bentuk teks, gambar, video, animasi, dan simulasi yang dapat disesuaikan dengan gaya belajar masing-masing siswa. Selain itu, fitur interaktif seperti kuis, latihan, dan diskusi online memungkinkan siswa untuk berinteraksi dengan materi pelajaran secara aktif. Dari pengertian kaiful umum di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran digital merupakan sebuah media pembelajaran yang menggunakan bahan materi berupa sebuah audio visual seperti video sebagai media pembelajarannya.

Implementasi penggunaan media digital dalam pembelajaran teks argumentasi dengan fokus pada pembuatan poster adalah salah satu upaya yang dilakukan untuk meningkatkan kreativitas siswa. Penggunaan media digital diharapkan dapat memberikan siswa pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik, sehingga mereka lebih termotivasi untuk menghasilkan karya yang kreatif dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Zaman sekarang, teknologi sangat penting dalam kehidupan kita sehari-hari. Sayangnya, masih banyak orang, termasuk guru, yang

belum mahir menggunakan teknologi. Padahal, guru harus bisa memanfaatkan teknologi untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan efektif.

Guru memiliki peran penting dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Menurut Ismail (2008), pembelajaran menyenangkan merupakan pendekatan pembelajaran yang dirancang untuk menciptakan suasana belajar yang positif dan menarik sehingga siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga mengembangkan keterampilan dan sikap yang diperlukan untuk menghadapi tantangan di masa depan. (Iwani, 2022) Salah satu caranya adalah dengan menggunakan berbagai media pembelajaran yang menarik. Dengan media yang tepat, siswa akan lebih tertarik untuk belajar dan lebih mudah memahami materi pelajaran. Sayangnya, masih banyak guru yang hanya mengandalkan buku dalam mengajar. Padahal, ada banyak cara lain yang bisa dilakukan, seperti menggunakan teknologi. Guru harus terus belajar dan mengembangkan kemampuannya dalam menggunakan teknologi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan mendorong siswa untuk berpikir lebih kritis.

Melalui Best Practice ini, akan diuraikan bagaimana implementasi media digital pada materi teks argumentasi dapat meningkatkan kreativitas siswa kelas XI TJKT 2 SMKN 2 Kota Tegal, serta dampaknya terhadap hasil belajar siswa. Penelitian ini juga bertujuan untuk memberikan panduan bagi guru lain dalam menerapkan strategi serupa di kelas mereka.

2. METODE

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif, Penelitian kualitatif adalah suatu pendekatan penelitian yang berfokus pada pemahaman mendalam terhadap makna dan pengalaman individu dalam konteks sosial tertentu melalui pengumpulan data yang bersifat kualitatif, seperti wawancara mendalam, observasi partisipatif, dan analisis dokumen, peneliti berusaha untuk membangun gambaran yang komprehensif dan menyeluruh tentang fenomena yang sedang diteliti (Faadli, 2021). Pada Penelitian kali ini dengan menerapkan metode kualitatif dengan menggunakan metode yang dilaksanakan dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi teks argumentasi. Kegiatan ini dilakukan di SMKN 2 Kota Tegal, tepatnya pada jam pelajaran Bahasa Indonesia dari pukul 10:55 hingga 13:30, selama tiga jam pelajaran. Fokus penelitian ini adalah untuk menganalisis bagaimana implementasi penggunaan media digital dalam pembuatan poster dapat meningkatkan kreativitas siswa kelas XI TJKT 2.

Subjek penelitian adalah siswa kelas XI TJKT 2 di SMKN 2 Kota Tegal yang dipilih secara acak. Pemilihan secara acak ini bertujuan untuk memastikan representativitas yang lebih baik dalam hasil penelitian, serta untuk menghindari bias yang dapat mempengaruhi kesimpulan penelitian. Koresponden yang dipilih diharapkan dapat memberikan pandangan yang beragam mengenai penggunaan media digital dalam pembelajaran. Pengumpulan data dilakukan melalui kuesioner yang disebarakan secara daring menggunakan Google Form. Kuesioner ini dirancang untuk mengeksplorasi pengalaman siswa dalam menggunakan media digital untuk membuat poster, serta untuk mengukur dampak dari penggunaan media tersebut terhadap kreativitas mereka. Selain itu, kuesioner juga berfungsi untuk mengidentifikasi berbagai tantangan yang dihadapi oleh siswa dalam memanfaatkan media digital selama proses pembelajaran.

Tantangan utama yang dihadapi dalam implementasi penggunaan media digital adalah kurangnya pemanfaatan teknologi tersebut dalam kegiatan belajar mengajar. Banyak siswa yang belum terbiasa dengan penggunaan media digital dalam menyelesaikan tugas-tugas

pembelajaran, seperti membuat poster, sehingga mereka mungkin merasa kurang percaya diri atau tidak memiliki keterampilan yang memadai. Selain itu, keterbatasan akses terhadap perangkat digital dan koneksi internet yang stabil juga menjadi kendala yang dapat mempengaruhi efektivitas pembelajaran.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk memberikan wawasan kepada guru tentang pentingnya integrasi media digital dalam pembelajaran, serta untuk memberikan solusi terhadap tantangan yang muncul dalam implementasinya. Diharapkan, hasil penelitian ini dapat menjadi panduan praktis bagi guru dalam memanfaatkan media digital untuk meningkatkan kreativitas siswa. Observasi awal dalam pembelajaran teks argumentasi menunjukkan bahwa kreativitas siswa dalam menghasilkan karya, khususnya dalam membuat poster, masih perlu ditingkatkan. Salah satu penyebab utama dari kurangnya kreativitas ini adalah rendahnya minat siswa terhadap proses pembuatan poster secara manual. Pembuatan poster secara manual dianggap membosankan dan memakan waktu, sehingga siswa cenderung kurang bersemangat dalam menyelesaikan tugas tersebut.

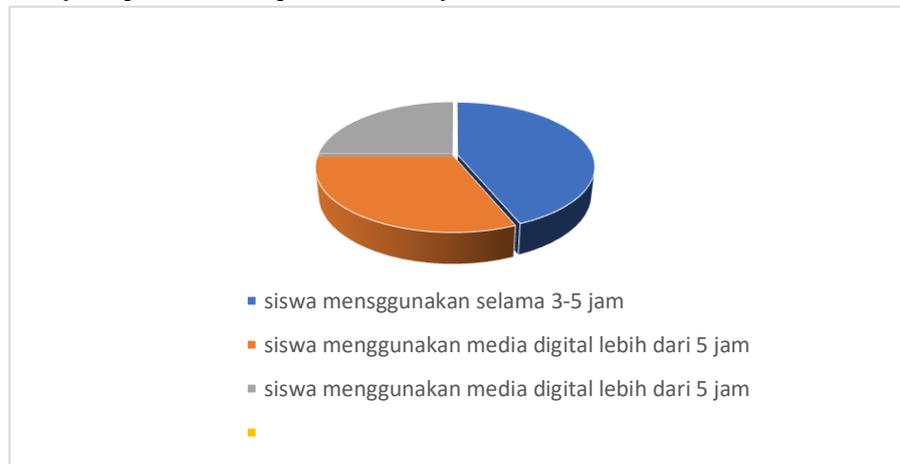
Situasi ini mendorong adanya kebutuhan untuk mencari metode pembelajaran yang lebih menarik dan sesuai dengan minat siswa. Dalam konteks ini, implementasi media digital, seperti penggunaan aplikasi Canva, menjadi solusi potensial untuk mengatasi permasalahan ini. Dengan menyediakan alat yang lebih praktis dan menarik secara visual, diharapkan kreativitas siswa dapat ditingkatkan melalui pendekatan yang lebih modern dan relevan dengan teknologi yang mereka gunakan sehari-hari.

Penggunaan media digital tidak hanya mempermudah proses pembuatan poster tetapi juga memberi siswa kebebasan untuk bereksperimen dengan berbagai elemen desain yang tersedia. Ini diharapkan dapat meningkatkan minat dan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran, sekaligus mengasah kemampuan berpikir kritis dan kreatif yang sangat penting dalam pembelajaran teks argumentasi. Pelaksanaan best practice ini difokuskan pada implementasi media digital dalam pembelajaran teks argumentasi, khususnya dalam membuat poster. Peneliti juga mengintegrasikan penggunaan media YouTube sebagai salah satu strategi untuk menyampaikan materi. Video-video argumentasi yang ditampilkan melalui YouTube berperan penting dalam memberikan contoh langsung dan memotivasi siswa untuk berpikir kritis dan kreatif dalam menyusun argumen mereka. Dengan demikian guru harus bisa memilih metode atau model pembelajaran yang cocok untuk masing-masing materi dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Dengan memilih metode atau model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik materi ajar, tujuan pembelajaran, dan kebutuhan peserta didik, proses pembelajaran akan menjadi lebih bermakna dan menyenangkan. Hal ini akan berdampak positif pada motivasi belajar peserta didik, sehingga mereka lebih mudah memahami dan mengingat materi yang telah dipelajari (Sutikno, 2019).

Dalam prosesnya, beberapa sumber daya yang diperlukan mencakup akses internet yang memadai, laptop, proyektor, dan buku paket. Kombinasi sumber daya ini mendukung terciptanya lingkungan belajar yang interaktif dan dinamis, di mana siswa dapat mengakses materi secara visual dan praktis. Penggunaan aplikasi Canva dalam pembuatan poster digital juga menjadi salah satu inovasi yang menarik perhatian siswa, membuat mereka lebih aktif dan termotivasi dalam

berkreasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa cenderung lebih aktif dan menunjukkan kreativitas yang lebih tinggi saat mengimplementasikan pembuatan poster melalui media digital. Penggunaan aplikasi Canva memfasilitasi siswa dalam menghasilkan karya yang lebih variatif dan menarik.

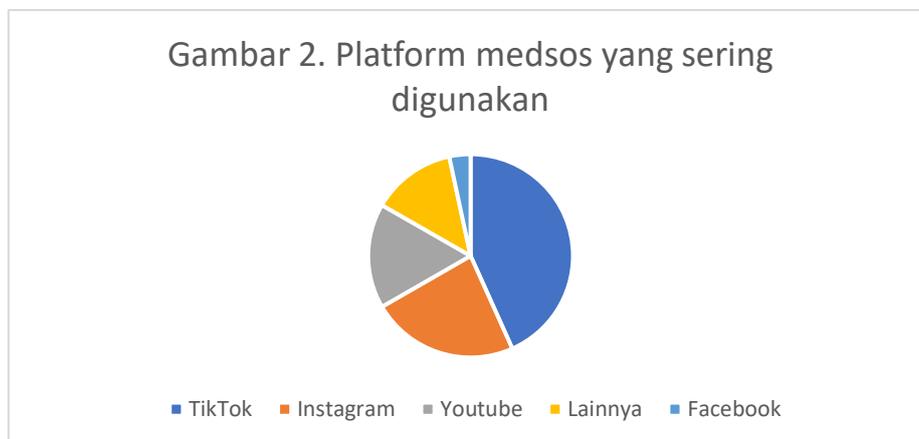
Dari data yang dikumpulkan melalui Google Form, terkait durasi penggunaan media digital (komputer, smartphone, tablet) dalam sehari, ditemukan bahwa:



Gambar 1. Durasi Penggunaan Media Digital

- 31,3% siswa menggunakan media digital lebih dari 5 jam,
- 25% siswa menggunakan selama 1-3 jam,
- 43,8% siswa menggunakan selama 3-5 jam.

Penggunaan media sosial di kalangan siswa juga bervariasi, dengan 16 siswa sebagai koresponden yang dapat memilih lebih dari satu platform. Hasilnya adalah:



- Instagram digunakan oleh 43,8% atau 7 siswa,
- TikTok oleh 81,3% atau 13 siswa,
- YouTube oleh 31,3% atau 5 siswa,
- Facebook oleh 6,3% atau 1 siswa,

- dan lainnya oleh 25% atau 4 siswa.

Dalam konteks pembelajaran, 100% siswa memilih smartphone sebagai perangkat utama mereka. Dengan memanfaatkan fitur-fitur edukatif yang terdapat pada smartphone, siswa dapat mengakses berbagai sumber belajar kapan pun dan di mana pun. Hal ini tidak hanya meningkatkan motivasi belajar, tetapi juga memperluas wawasan dan pengetahuan mereka tentang dunia di sekitar (Asmurti, 2017) Fakta ini menunjukkan bahwa smartphone telah menjadi perangkat yang sangat penting dan umum digunakan dalam proses pembelajaran, khususnya dalam pembelajaran berbasis teknologi.

Terkait pemahaman siswa pada materi teks argumentasi, mayoritas siswa, yaitu 82,4%, menyatakan bahwa mereka tidak terlalu kesulitan memahami materi. Sebanyak 11,8% mengaku mengalami kesulitan, dan 5,9% menyatakan tidak mengalami kesulitan sama sekali.

Dalam proses pembuatan poster menggunakan fitur media digital, siswa memberikan respon positif terkait peningkatan kreativitas mereka. Sebanyak 35,3% siswa merasa kemudahan dalam mengedit gambar dalam teks, 11,8% siswa menghargai akses ke berbagai sumber gambar dan font, 11,8% lainnya merasa kemudahan dalam berbagi hasil karya mereka, sementara 41,2% siswa memilih karena banyaknya template yang tersedia di aplikasi Canva. Keberhasilan siswa kelas XI TJKT 2 SMKN 2 Kota Tegal dalam pembelajaran teks argumentasi, khususnya pada materi pengaplikasian pembuatan poster, sangat terlihat dengan implementasi penggunaan aplikasi Canva. Penerapan media digital ini telah memberikan dampak positif yang signifikan terhadap peningkatan kreativitas siswa dalam menyusun dan menyampaikan argumen mereka secara visual.

Berdasarkan hasil korespondensi, mayoritas siswa memberikan respon positif terhadap penggunaan Canva dalam pembuatan poster. Data menunjukkan bahwa sebanyak 35,3% siswa merasa sangat terbantu dengan kemudahan dalam mengedit gambar dan teks, yang memungkinkan mereka untuk mengekspresikan ide-ide mereka dengan lebih bebas dan kreatif. Selain itu, 11,8% siswa menghargai akses yang luas ke berbagai sumber gambar dan font yang tersedia di aplikasi, yang memberi mereka lebih banyak pilihan dalam mendesain poster mereka. Sebanyak 11,8% siswa lainnya mengapresiasi kemudahan dalam berbagi hasil karya mereka dengan teman dan guru, memungkinkan kolaborasi dan feedback yang lebih cepat. Yang paling menonjol adalah 41,2% siswa yang memilih banyaknya template yang tersedia di Canva sebagai faktor utama yang memudahkan mereka dalam merancang poster. Template-template ini memberikan inspirasi awal dan mempermudah siswa untuk memulai pekerjaan mereka, yang pada akhirnya meningkatkan produktivitas dan hasil akhir yang lebih berkualitas.

Dari hasil-hasil ini, dapat disimpulkan bahwa integrasi media digital dalam pembelajaran teks argumentasi memiliki dampak positif terhadap keterlibatan dan kreativitas siswa, serta membantu mereka dalam memahami materi dengan lebih baik. Tantangan yang dihadapi, seperti kebutuhan akan infrastruktur digital yang memadai, perlu diatasi untuk lebih mengoptimalkan penggunaan media digital di masa depan.

4. KESIMPULAN

Penggunaan media digital dalam pembelajaran teks argumentasi, khususnya melalui pembuatan poster dengan aplikasi seperti Canva, terbukti efektif dalam meningkatkan kreativitas siswa. Berdasarkan hasil penelitian, siswa kelas XI TJKT 2 SMKN 2 Kota Tegal menunjukkan keterlibatan yang lebih aktif dan kreatif dalam proses pembelajaran. Implementasi media digital ini memberikan mereka kemudahan dalam mengedit gambar, mengakses sumber daya tambahan, serta berbagi karya dengan mudah, yang secara keseluruhan mendukung pemahaman dan produktivitas mereka dalam menyelesaikan tugas.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa mayoritas siswa merasa terbantu dengan fitur-fitur digital yang mempermudah proses desain, seperti template yang tersedia di Canva. Selain itu, siswa menganggap proses pembelajaran lebih menarik dibandingkan metode manual yang sebelumnya digunakan. Dari segi pemahaman materi, sebagian besar siswa tidak mengalami kesulitan, yang menandakan bahwa integrasi teknologi juga berkontribusi terhadap peningkatan pemahaman konsep teks argumentasi.

Namun, tantangan seperti keterbatasan infrastruktur digital, termasuk akses internet dan perangkat, tetap menjadi perhatian yang perlu diatasi agar proses pembelajaran digital dapat berjalan lebih optimal. Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa implementasi media digital dalam pembelajaran tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa tetapi juga memperkaya pengalaman belajar mereka dengan cara yang lebih relevan dan sesuai dengan perkembangan zaman.

Daftar Pustaka

- Asmurti. (2017). Dampak Penggunaan Smartphone Di Lingkungan Sekolah Terhadap Prestasi Belajar Siswa. *Kareba: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 225-234.
- dkk, K. U. (2018). Media Pembelajaran Berbasis Digital untuk Meningkatkan Belajar pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Universitas Dharmawangsa*, 207.
- Faadli, M. R. (2021). Melihat Desain Metode Penelitian Kualitatif. *Journal UNY* , 34.
- Iwani, F. N. (2022). Persepsi Tentang Pembelajaran Menyenangkan dan Pembelajaran Bermakna bagi Guru MA di Kalimantan Timur. *Journal of Instructional and Development Researches*, 108.
- Keraf dalam Rangka Tina R.Q., E. G. (2013). Peningkatan Pembelajaran Menulis Argumentasi Melalui Model Pembelajaran Brainstorming. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 57.
- Maslinawati. (2021). Meningkatkan Kreativitas dan Hasil Belajar. *Indonesian Journal of Educational Development*, 230.
- Mawar, K. d. (2018). Media Pembelajaran Berbasis Digital untuk Meningkatkan Minat Belajar pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Universitas Dharmawangsa*, 207.
- Sutikno, D. M. (2019). *Metode & Model-Model Pembelajaran*. Lombok: Holistica.