

IMPLEMENTASI MEDIA CANVA DAN QUIZLET PADA PEMBELAJARAN FABEL DI SMP MUHAMMADIYAH PURWOREJO PASCAPANDEMI

Pandan Arum Ayu Damayanti

FKIP Universitas Sebelas Maret, Indonesia

pandanarum188@gmail.com

Ani Rakhmawati

FKIP Universitas Sebelas Maret, Indonesia

anirakhmawati@staff.uns.ac.id

Accepted: 2022-12-03, Approved: 2023-01-01 , Published: 2023-01-08

ABSTRACT

Current technological developments need to be followed by adaptation to the world of education. However, the problem in the world of education today is that there is still unpreparedness and gaps in the use of technology in the educational sphere. The purpose of this research is as an effort to transform the development of learning media that makes more use of information technology and keeps up with the times. The Canva application can support the learning process because of the many designs provided so that learning materials can be designed more attractively. Then, the Quizlet application provides various features for creating interactive quizzes. This study used a qualitative descriptive method with interview data collection techniques with informants. Based on the results of the research, Canva and Quizlet media for learning fables at SMP Muhammadiyah Purworejo are considered to be very effective. The use of these applications does not make students bored and more interested in learning, so it is hoped that the Canva and Quizlet applications can be used as references or alternatives for teachers in improving student learning outcomes, especially in junior high school students' fable text material.

Keywords: *Learning Media; Canva Application; Quizlet Application; Fable Text*



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

PENDAHULUAN

Virus corona pertama kali muncul di Wuhan, China pada Desember 2019. Virus ini semakin meluas ke seluruh dunia dan terdeteksi di Indonesia untuk pertama kalinya pada 2 Maret 2020. Tak lama setelah itu, virus ini ditetapkan oleh World Health Organization (WHO) sebagai pandemi covid-19 pada 11 Maret 2020. Bersamaan dengan merebaknya virus corona, pemerintah Indonesia memberlakukan protokol kesehatan untuk memutus mata rantai penyebaran virus covid-19. Pemerintah menetapkan semua kegiatan dalam berbagai aspek kehidupan dilakukan dari rumah, termasuk aspek pendidikan. Sekolah ditutup demi memutus rantai persebaran virus covid-19 (Warmi et al., 2020). Untuk menanggulangi masalah tersebut, pembelajaran daring menjadi solusinya. Berbagai media pembelajaran berbasis teknologi dimanfaatkan agar kegiatan pembelajaran di rumah dapat berlangsung efektif.

Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dapat mendatangkan kebermanfaatannya, yaitu pembelajaran bersifat mandiri dan adanya interaksi dapat meningkatkan daya ingat siswa, memberikan lebih banyak variasi pengalaman belajar melalui teks, gambar, audio, video dan animasi yang semuanya digunakan untuk menyampaikan informasi (Herliandry, Nurhasanah, Suban, & Heru, 2020). Kegiatan belajar daring tanpa menggunakan teknologi informasi dirasa kurang optimal. Media pembelajaran ini sangat berperan penting dalam menunjang kegiatan belajar mengajar dari rumah karena dapat menimbulkan interaksi sosial yang memantik minat belajar siswa sehingga dapat meningkatkan prestasi belajarnya (Citra & Rosy, 2020). Dari berbagai keuntungan yang didapatkan saat menggunakan pembelajaran

berbasis teknologi secara daring, tidak menutup kemungkinan media tersebut digunakan juga untuk pembelajaran luring di sekolah. Berdasarkan Surat Keputusan Bersama (SKB) 4 Menteri tertanggal 21 Desember 2021 dengan No 05/KB/2021, Nomor 1347 Tahun 2021, No HK.01.08/Menkes/6678/2021, dan No 443-5847 Tahun 2021, pembelajaran luring atau pembelajaran tatap muka di sekolah sudah dapat dilaksanakan 100 % pada Januari 2022. Dengan adanya pembelajaran luring, diharapkan dapat memaksimalkan transfer ilmu pengetahuan dari guru ke siswa.

Di zaman sekarang ini, banyak ditemukan aplikasi atau media pembelajaran berbasis teknologi di internet yang dapat membantu guru untuk menjelaskan materi ajar kepada siswa, salah satunya adalah *Canva*. Secara umum, *Canva* merupakan sebuah platform pembuatan beragam konten publikasi dan desain grafis yang mudah digunakan untuk pemula. Selain itu, dengan menggunakan media *Canva* sebagai sarana untuk menyampaikan materi dapat membuat siswa tertarik dengan setiap *editing* dan *font* yang disajikan sehingga setiap materi yang disampaikan dan dibaca oleh siswa dapat terekam dalam otak. Setelah penyampaian materi oleh guru, tahap selanjutnya adalah evaluasi pembelajaran. Persiapan diri yang matang wajib dilakukan oleh guru dan siswa supaya hasil evaluasi sesuai dengan apa yang diinginkan sehingga dapat memenuhi atau di atas KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) (Aulia et al., 2020). Evaluasi pembelajaran dapat dilakukan dengan tes, baik itu tertulis atau lisan. Dalam hal ini, evaluasi pembelajaran juga perlu diinovasikan dan dikolaborasikan dengan aplikasi berbasis teknologi agar siswa tidak merasa jenuh dan tertekan. Aplikasi menarik yang dapat dimanfaatkan untuk evaluasi hasil belajar siswa ialah *Quizlet*. *Quizlet* adalah aplikasi

tes yang berbasis permainan menyenangkan dengan desain interaktif.

Kedua aplikasi ini cocok untuk digunakan dalam pembelajaran bahasa di sekolah. Salah satu materi yang menarik untuk penerapan aplikasi *Canva* dan *Quizlet* ini adalah fabel. Fabel merupakan salah satu teks sastra yang termuat dalam materi ajar Bahasa Indonesia kurikulum 2013 kelas VII semester 1. Bentuk fabel biasanya berupa paparan teks cerita (Ni'mah, Rohmadi, & Rakhmawati, 2022). Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, fabel merupakan cerita yang diperagakan oleh hewan sebagai penggambaran watak dan budi manusia. Terdapat banyak amanat positif yang terkandung dalam fabel, sehingga pembelajaran fabel ini sangat pas untuk diajarkan pada anak-anak. Berdasarkan penjelasan di atas, penelitian ini memiliki tujuan untuk memberikan inovasi terhadap pembelajaran fabel di SMP Muhammadiyah Purworejo dengan memanfaatkan aplikasi *Canva* dan *Quizlet*.

Penelitian mengenai efektivitas aplikasi *Canva* untuk pembelajaran sudah pernah dilakukan oleh beberapa peneliti sebelumnya. (Amrina et al., 2021) melakukan penelitian berjudul "Pemanfaatan Aplikasi *Canva* dalam Proses Pembelajaran Bahasa Arab di MAN Gunung Padang Panjang". Dalam penelitiannya, Amrina dkk menemukan bahwa melalui aplikasi *Canva*, peserta didik menjadi lebih aktif, mudah menguasai bahasa Arab, dan lebih cepat memahami materi yang diajarkan guru. Selain itu, terdapat pula penelitian yang berjudul "Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi *Canva*" dilakukan oleh (Rahmatullah et al., 2020). Berdasarkan penelitian tersebut, Rahmatullah dkk menemukan bahwa salah satu faktor yang sangat berpengaruh dalam menetapkan kesuksesan suatu pembelajaran adalah

bagaimana cara guru mampu mendesain dengan apik media pembelajaran yang digunakannya sehingga perhatian siswa tertuju pada materi yang disajikan. Menurutnya, pemanfaatan media pembelajaran berbasis audio visual dengan aplikasi *Canva* sangat pantas digunakan dalam pembelajaran, baik itu secara luring maupun daring.

Adapun penelitian mengenai efektivitas aplikasi *Quizlet* untuk pembelajaran juga sudah ada sebelumnya. (Sari, 2019) dalam penelitiannya yang berjudul "Quizlet: Aplikasi Pembelajaran Berbasis Smartphone Era Generasi Milenial" menemukan bahwa *Quizlet* cocok digunakan untuk pembelajaran bahasa karena beragam fiturnya sangat mendukung. Menurutnya, fitur pendukung yang diciptakan oleh pengembang aplikasi dapat memudahkan siswa dalam proses pembelajaran yang fleksibel tetapi menantang. *Quizlet* sebagai aplikasi yang memadukan belajar sambil bermain sangat berpengaruh terhadap prestasi dan motivasi belajar siswa. Penelitian (Firosa Nur Aini, 2018) yang berjudul "Pengaruh Game-Based Learning terhadap Minat dan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas XI IPS" menunjukkan bahwa setelah dilakukan pembelajaran dengan Game Based Learning terjadi peningkatan minat belajar siswa berupa ketertarikan dan adanya rasa senang pada mata pelajaran Ekonomi dibandingkan dengan siswa yang hanya diberikan materi menggunakan model konvensional. Selain itu, menurut penelitian (Firosa Nur Aini, 2018), hasil belajar juga mengalami peningkatan melalui pemberian soal *pretest* dan *post test*. Hasil penelitian serupa penggunaan aplikasi dari internet ini pernah dilakukan oleh (Aditya et al., 2022) dalam artikelnya yang berjudul "Peningkatan Pemerolehan dan Pembelajaran Bahasa pada Siswa Disleksia melalui Metode Team

Games Tournament dengan Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Quizizz". Pada artikel tersebut dijelaskan bahwa aplikasi Quizizz bahkan dapat membantu pencapaian kompetensi bahasa pada siswa yang mengalami disleksia atau kesulitan belajar berbahasa dalam membaca dan menulis. Anak yang menderita disleksia sulit mengurutkan kata demi kata, sulit menyusun sesuatu secara sistematis, sulit mengingat perkataan, dan memiliki daya ingat yang lemah terhadap suatu sistem tata bahasa (Widodo et al., 2020).

Akan tetapi, penerapan aplikasi *Canva* yang dipadukan dengan permainan berbasis aplikasi *Quizlet* sebagai media pembelajaran belum pernah dilakukan, khususnya untuk pembelajaran fabel di SMP. Dengan demikian, adanya penelitian ini diharapkan dapat memantik dan memotivasi guru Bahasa Indonesia di sekolah menengah pertama untuk berinovasi dengan menggunakan pembelajaran berbasis teknologi informasi sehingga siswa tidak merasa jenuh akan pembelajaran konvensional yang monoton.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Pendekatan kualitatif tidak menggunakan angka-angka dalam pengumpulan datanya melainkan menggunakan naskah wawancara, catatan lapangan, dokumen pribadi, maupun dokumen resmi lainnya. Penelitian kualitatif memiliki tujuan untuk memahami kondisi suatu konteks dengan cara mendeskripsikan secara rinci dan mendalam mengenai kondisi yang sebenarnya terjadi di lapangan studi (Fadli, 2021). Data penelitian ini berupa informasi mengenai pembelajaran fabel di SMP Muhammadiyah Purworejo. Sumber data dalam penelitian ini adalah guru Bahasa Indonesia SMP Muhammadiyah Purworejo.

Metode yang dipilih untuk penelitian ini ialah wawancara. Wawancara dengan informan dilakukan secara *online*. Metode wawancara digunakan untuk mengumpulkan data mengenai bagaimana strategi guru dalam mengelola pembelajaran pada materi fabel secara daring maupun luring. Berikutnya, data yang didapatkan dari penelitian ini akan diolah dengan analisis deskriptif kualitatif. Pengolahan data tersebut di antaranya adalah melalui tiga tahap model, yaitu reduksi data, penyajian data, dan verifikasi data.

Berdasarkan latar belakang di atas, berikut merupakan rumusan masalahnya:

1. Bagaimanakah cara guru Bahasa Indonesia dalam mengelola pembelajaran daring dan luring pada materi fabel di SMP Muhammadiyah Purworejo?
2. Apakah inovasi yang dapat dilakukan untuk pembelajaran fabel di SMP Muhammadiyah Purworejo pascapandemi?

Berdasarkan dari rumusan masalah di atas, berikut merupakan tujuan penelitian ini:

1. Mengetahui strategi guru dalam mengajarkan materi fabel kepada peserta didik baik itu secara daring maupun luring
2. Memberikan inovasi kepada guru mengenai media pembelajaran berbasis media elektronik untuk membantu proses belajar mengajar sehingga tercipta proses pembelajaran yang interaktif dan tidak monoton.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Pembelajaran Fabel secara Daring di SMP Muhammadiyah Purworejo

Pembelajaran daring memanfaatkan jaringan sebagai perantaranya. Menurut (Syarifudin, 2020), pembelajaran daring merupakan penyaluran ilmu pengetahuan melalui internet sebagai perantaranya sehingga pembelajaran ini dapat dilakukan di mana saja tanpa harus bertatap muka secara langsung. Pembelajaran daring dapat terlaksana apabila menggunakan telepon pintar, laptop, komputer, atau perangkat elektronik lain yang terhubung pada internet. Pembelajaran daring menjadi solusi untuk mengatasi keterlambatan peserta didik dalam mendapatkan ilmu pengetahuan (Herliandry, Nurhasanah, Suban, & Kuswanto, 2020). Berdasarkan hasil wawancara guru bahasa Indonesia SMP Muhammadiyah Purworejo, pembelajaran daring di sana dimulai pada bulan Maret 2020 hingga Januari 2022.

Awalnya, pembelajaran daring dilaksanakan dengan perantara aplikasi *WhatsApp* grup saja. Aplikasi ini dipandang sederhana dan mudah digunakan untuk pemula. Pada saat itu, guru Bahasa Indonesia SMP Muhammadiyah Purworejo hanya membagikan *file* materi dan tugas kepada siswanya. Namun, lambat laun aplikasi *Zoom Meeting* mulai dimanfaatkan guru untuk menjelaskan materi pembelajaran kepada siswa secara tatap maya. Pembelajaran pada awal pandemi covid-19 harus menyesuaikan kondisi sosial yang serba terbatas. Demi

memutus rantai persebaran virus corona, pemerintah menerapkan berbagai kebijakan yaitu *social distancing*, *physical distancing*, dan PSBB (Pembatasan Sosial Berskala Besar). Hal itu menjadi tantangan bagi guru untuk dapat menghadirkan pembelajaran daring yang mengasyikkan dan tidak monoton. Di samping itu, guru juga harus mampu mengatasi berbagai kendala saat pembelajaran daring, seperti rendahnya motivasi belajar siswa, beberapa siswa yang belum memiliki perangkat elektronik yang sudah terhubung pada internet, dan rendahnya tingkat penguasaan guru terhadap fitur media pembelajaran yang digunakannya (Marpaung & Sinaga, 2022).

Tahapan pembelajaran fabel di SMP Muhammadiyah Purworejo dimulai dari guru mengirimkan *soft file PowerPoint* materi fabel di *WhatsApp* grup kelas sehari sebelum mengajarkannya kepada siswa. Harapannya, siswa dapat mempelajari materi dan dapat menjawab pertanyaan guru saat pembelajaran berlangsung. Selanjutnya, setelah hari pembelajaran tiba, guru akan menjelaskan secara lebih rinci *PowerPoint* tersebut melalui aplikasi *Zoom Meeting* dengan memanfaatkan fitur *sharescreen*. Akan tetapi, yang menjadi kendala di sini adalah *PowerPoint* yang digunakan guru masih menggunakan *template* dasar *Microsoft PowerPoint* sehingga desain kurang menarik dan cenderung monoton. Setelah pembelajaran selesai, guru akan melakukan evaluasi atau penilaian melalui soal yang dikirimkan melalui *WhatsApp*

grup. Setelah guru mengirim soal, siswa diminta untuk mengerjakannya secara titik melalui *Microsoft Word*. Selanjutnya, setelah soal selesai dikerjakan, siswa diminta mengirimkan jawabannya melalui aplikasi *Google Classroom*. Dengan demikian, evaluasi pembelajaran yang dilakukan guru Bahasa Indonesia SMP Muhammadiyah Purworejo sudah cukup bervariasi dengan memanfaatkan teknologi aplikasi *Google Classroom*, tetapi evaluasi pembelajaran dirasa kurang menyenangkan karena masih terpaku pada pengetikan di *Microsoft Word* saja.

B. Pembelajaran Luring di SMP Muhammadiyah Purworejo

Setelah pandemi mereda dan guru serta siswa sudah melakukan vaksinasi pencegahan covid-19, pembelajaran di SMP Muhammadiyah Purworejo mulai dilaksanakan secara tatap muka atau luring. Pembelajaran luring di tengah pandemi, dilakukan dengan sistem *shift* (bergantian) berdasarkan nomor presensi siswa. Pembelajaran luar jaringan (luring) sering disebut juga dengan pembelajaran *offline*. Sebelum pandemi covid-19, pembelajaran ini merupakan pembelajaran konvensional lumrah diterapkan oleh guru (Pratama & Mulyati, 2020). Dengan demikian, pembelajaran luring dapat disebut juga sebagai pembelajaran tatap muka langsung yang dilakukan oleh guru dan siswa dalam satu ruangan yang sama. Pembelajaran luring ini lebih digemari guru dan siswa karena interaksi di antara keduanya

cenderung lebih hidup (Pratama & Mulyati, 2020).

Pada pembelajaran luring, media yang digunakan guru Bahasa Indonesia SMP Muhammadiyah Purworejo berbeda dengan media yang digunakan pada saat pembelajaran daring. Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu guru Bahasa Indonesia SMP Muhammadiyah Purworejo, beberapa media yang biasanya digunakan dalam pembelajaran fabel secara luring pada kelas tujuh yaitu penayangan video pembelajaran fabel melalui LCD Proyektor, bacaan cerita fabel berbentuk *hard file*, dan alat peraga berupa boneka tangan yang sesuai dengan tokoh cerita fabel. Menurut keterangan guru SMP Muhammadiyah Purworejo saat wawancara, pemilihan penggunaan media belajar harus memerhatikan dan menyesuaikan pokok materi, karakter siswa, kondisi dan situasi kelas, serta waktu yang tepat. Misalkan kegiatan pada saat pembelajaran secara luring, guru menggunakan alat peraga seperti boneka tangan sebagai media pembelajarannya. Hal ini tentunya cukup menarik jika dilakukan secara luring. Boneka tangan ialah boneka yang memiliki ukuran lebih besar daripada jari sehingga semua lengan tangan dapat masuk ke dalamnya, boneka ini hanya terdiri dari kepala, kedua tangan, dan badan (Herlina, 2020). Metode memainkannya yaitu dengan menggerakkan jari telunjuk dan ibu jari, tetapi jika ingin menggerakkan badannya hanya perlu memutar lengan tangan. Berikut merupakan gambar boneka tangan.



Gambar 1. Boneka tangan
Sumber: www.Jakmall.com

Dengan menggunakan alat peraga, guru dapat berinteraksi secara langsung dengan siswa. Selain itu, upaya guru untuk membangun suasana kelas yang aktif juga dilakukan melalui diskusi kelompok sehingga siswa dapat memecahkan masalah secara bersama-sama. Kemudian ketika sudah selesai untuk mengerjakan, masing-masing kelompok diminta untuk memaparkan hasil kerjanya di depan kelas dan diberi tanggapan oleh kelompok lainnya. Sementara itu, untuk penilaian individu, guru masih menggunakan cara lama, yaitu siswa diberi soal dan disuruh menuliskan jawabannya pada buku tulis masing-masing.

C. Solusi Pengembangan Media Pembelajaran Fabel di SMP Muhammadiyah Purworejo Pascapandemi

Pandemi covid-19 yang menjadi musibah dan melanda seluruh dunia dalam dua tahun terakhir (2020—2022) sedikit banyak telah mengubah kebiasaan masyarakat dalam berbagai aspek, salah satunya pendidikan. Pola pendidikan selama pandemi sangat

bergantung pada teknologi informasi dan komunikasi. Guru serta siswa harus menyesuaikan diri dengan berbagai aplikasi penunjang pembelajaran yang mungkin belum mereka kenal sebelumnya. Mereka harus meninggalkan pembelajaran konvensional dan beralih ke pembelajaran daring. Sistem pembelajaran daring yang menggunakan teknologi informasi dirasa efektif karena di samping mencegah penyebaran virus corona juga mengajarkan kita untuk menggunakan teknologi secara tepat guna. Melalui teknologi, guru harus mampu berinovasi dalam menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan tidak monoton.

Sementara itu, keadaan saat ini sudah berubah dan memasuki era pascapandemi, kondisi mulai membaik serta pembelajaran tatap muka sudah mulai dilakukan. Sekolah harus memilih strategi yang tepat untuk mengejar gap yang terjadi saat pembelajaran daring (Faturohman & Gunawan, 2021). Penggunaan teknologi dalam pembelajaran daring sebaiknya tidak ditinggalkan saat

pembelajaran luring. Akan lebih baik jika pembelajaran luring juga dikolaborasikan dengan penggunaan teknologi informasi. Melihat pemaparan guru Bahasa Indonesia di SMP Muhammadiyah Purworejo, pembelajaran luring sudah sangat menarik dan kreatif. Guru sudah memakai alat peraga yang tepat dan sesuai dengan materi pelajaran sehingga dapat menarik atensi siswa untuk menyimak materi hingga akhir. Dengan bantuan alat peraga, siswa dapat mengingat sebuah cerita fabel dengan mudah (Hasibuan & Padangsidempuan, 2019).

Di samping itu, dalam menjelaskan materi guru hendaknya juga dapat memanfaatkan aplikasi presentasi yang menarik sehingga siswa lebih mengerti tentang apa yang dijelaskan guru. Salah satu aplikasi yang dapat digunakan guru untuk membuat *PowerPoint* menjadi lebih interaktif dan menarik, yaitu *Canva*. *Canva* ialah *platform* desain grafis yang dapat menunjang pembelajaran siswa. *Canva* termasuk aplikasi yang mudah digunakan. Menurut (Elsa & Anwar, 2021), terdapat dua fungsi aplikasi *Canva* dalam pembelajaran, yaitu sebagai fungsi suplemen dan substitusi. Fungsi suplemen memudahkan guru untuk membuat media pembelajaran, sedangkan fungsi substitusi *Canva* berupa media yang dihasilkan melalui aplikasi *Canva* dapat dengan mudah didistribusikan kepada siswa. Maka dari itu, *Canva* dapat memenuhi kebutuhan teknologi pembelajaran di sekolah. Guru yang menggunakan aplikasi *Canva* untuk membuat *PowerPoint* dan menerangkannya kepada siswa akan merasa terbantu

karena di aplikasi *Canva* terdapat beragam *template* presentasi yang menarik, penuh warna, bermacam-macam gambar, banyak pilihan huruf, dan lain sebagainya (Rizanta & Arsanti, 2022). Guru hanya perlu membuka aplikasi *Canva* dan mengetikkan kata “presentasi” di kolom penelusuran maka beragam *template* presentasi dengan desain yang menarik akan muncul secara otomatis, guru hanya perlu memilih *template* yang sesuai dengan kehendak hati dan membuat materi pembelajaran dari *template* tersebut. Dengan demikian, kendala yang dialami guru SMP Muhammadiyah Purworejo mengenai desain *PowerPoint* yang monoton dan membuat siswa bosan dapat teratasi.

Selain berinovasi dalam penyampaian bahan materi ajar kepada siswa, guru hendaknya juga berinovasi dalam proses evaluasi pembelajaran. Inovasi ini dapat pula dilakukan dengan mengkolaborasikan soal-soal tes dengan aplikasi permainan yang menghibur sehingga siswa tidak merasa tertekan dan menikmati tes evaluasi pembelajaran pada materi fabel. Salah satu aplikasi tersebut adalah *Quizlet*. *Quizlet* awalnya berbentuk *website* yang dirilis ke publik pada Januari 2007. Pada Agustus 2012, *Quizlet* sudah tersedia dalam bentuk aplikasi iOS (*Iphone Operating System*). Selanjutnya, pada Agustus 2013, *Quizlet* sudah dapat diakses melalui perangkat Android. Aplikasi *Quizlet* sangat cocok untuk mengembangkan kecerdasan berbahasa (Sari, 2019). Beragam fitur menarik juga tersedia dalam aplikasi ini, salah satunya adalah *Quizlet live*.

Melalui fitur ini, tes dapat dilakukan secara serentak dengan bantuan jaringan internet. Guru tidak perlu mengoreksi secara manual jawaban tes siswa karena nilai akan langsung muncul setelah sesi *live* berakhir. Selain itu, kelebihan aplikasi ini adalah tidak berbayar, mudah digunakan, dan menggabungkan belajar dengan permainan berbasis

aplikasi mobile yang menyenangkan. *Quizlet* juga menjembatani siswa melalui gaya belajar visual, audiovisual, dan kinestetik. Hal ini karena di dalam aplikasi *Quizlet* tidak hanya terdapat berbagai animasi di dalam kartu, tetapi juga terdapat tombol untuk mengeja kata, baik itu dalam bahasa Indonesia atau bahasa lainnya (Sari, 2019).

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan data pembahasan di atas, dapat ditarik simpulan bahwa aplikasi *Canva* dan *Quizlet* sangat efektif digunakan dalam pembelajaran, terutama pembelajaran teks fabel untuk siswa SMP Muhammadiyah Purworejo. Aplikasi *Canva* berguna untuk pengaplikasian pembelajaran menjadi lebih efektif, interaktif, dan menarik karena memiliki berbagai desain yang bisa dipilih sesuai dengan tema pembelajaran, kemudian untuk aplikasi *Quizlet* sangat berguna bagi guru untuk memberikan berbagai kuis yang mengasah kemampuan siswa, berbagai fitur juga dapat digunakan dalam aplikasi tersebut. Oleh karena itu, penggunaan aplikasi *Canva* dan *Quizlet* dalam pembelajaran dapat lebih digiatkan lagi dan bisa dijadikan sebagai salah satu alternatif penunjang pembelajaran fabel di sekolah menengah pertama.

DAFTAR PUSTAKA

- Amrina, Mudinillah, A., & Handayani, E. P. (2021). Pemanfaatan Aplikasi *Canva* dalam Proses Pembelajaran Bahasa Arab di MAN Gunung Padang Panjang. *Tarbiyatuna: Jurnal Pendidikan Ilmiah*, 6(2), 101–116. <https://doi.org/10.55187/tarjpi.v6i2.4519>.
- Aulia, R. N., Rahmawati, R., & Permana, D. (2020). Peranan Penting Evaluasi

Pembelajaran Bahasa di Sekolah Dasar. *Jurnal BELAINDIKA*, 01, 1–9. <https://belaindika.nusaputra.ac.id/article/view/22>.

- Citra, C. A., & Rosy, B. (2020). Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8(2), 261–272. <https://doi.org/10.26740/jpap.v8n2.p261-272>.
- Elsa, E., & Anwar, K. (2021). The Perception of Using Technology *Canva* Application as a Media for English Teacher Creating Media Virtual Teaching and English Learning in Loei Thailand. *Journal of English Teaching, Literature, and Applied Linguistics*, 5(1), 62. <https://doi.org/10.30587/jetlal.v5i1.2253>.
- Fadli, M. R. (2021). Memahami Desain Metode Penelitian Kualitatif. *Humanika*, 21(1), 33–54. <https://doi.org/10.21831/hum.v21i1.38075>.
- Faturohman, N., & Gunawan, A. (2021). Tantangan Lembaga Pendidikan Dasar dalam Penyelenggaraan Pendidikan

- Pascapandemi COVID-19 di Kabupaten Serang. *Geneologi PAI: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 8(2), 433–442.
- Firosa Nur Aini. (2018). Pengaruh Game Based Learning terhadap Minat dan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas XI IPS *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 5(3), 249-255.
- Hasibuan, N. H. (2019). Peningkatan Keterampilan Menceritakan Kembali Cerita Anak melalui Teknik Demonstrasi dengan Media Boneka Upin dan Ipin Siswa Kelas VII-3 SMP Negeri 2 Padangsidempuan T.A 2017/2018. *Jurnal Education and Development*, 7(4), 191–195.
- Herliandry, L. D., Nurhasanah, N., Suban, M. E., & Kuswanto, H. (2020). Pembelajaran pada Masa Pandemi Covid-19. *JTP - Jurnal Teknologi Pendidikan*, 22(1), 65–70. <https://doi.org/10.21009/jtp.v22i1.15286>.
- Herliandry, L. D., Nurhasanah, Suban, M. E., & Heru, K. (2020). Transformasi Media Pembelajaran pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 22(1), 65–70. <http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jtp>.
- Herlina, L. (2020). Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Bahasa Indonesia dengan Menggunakan Metode Bercerita Melalui Media Hand Puppet (Boneka Tangan) Siswa SMP Negeri 1 Rancaekek. *JIRA: Jurnal Inovasi Dan Riset Akademik*, 1(3), 230–240. <https://doi.org/10.47387/jira.v1i3.46>.
- Marpaung, R. W., & Sinaga, S. B. (2022). Ketercapaian Implementasi Kurikulum 2013 di Masa Pandemi Covid-19. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 3(2), 170–179. <https://doi.org/10.37478/jpm.v3i2.1605>.
- Pratama, R. E., & Mulyati, S. (2020). Pembelajaran Daring dan Luring pada Masa Pandemi Covid-19. *Gagasan Pendidikan Indonesia*, 1(2), 49. <https://doi.org/10.30870/gpi.v1i2.9405>.
- Rahmatullah, R., Inanna, I., & Ampa, A. T. (2020). Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi *Canva*. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 12(2), 317–327.
- Rizanta, G. A., & Arsanti, M. (2022). Pemanfaatan Aplikasi *Canva* sebagai Media Pembelajaran Masa Kini. *Prosiding Seminar Nasional Daring*, 560–568.
- Sari, D. E. (2019). *Quizlet*: Aplikasi Pembelajaran Berbasis Smartphone Era Generasi Milenial. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 29(1), 9–15.
- Syarifudin, A. S. (2020). Impelementasi Pembelajaran Daring Untuk Meningkatkan Mutu Pendidikan Sebagai Dampak Diterapkannya Social Distancing. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Metalingua*, 5(1), 31–34. <https://doi.org/10.21107/metalingua.v5i1.7072>.
- Wardana, M. A.W., Saddhono, K. & Rakhmawati, A., (2022). Peningkatan Pemerolehan dan Pembelajaran Bahasa pada Siswa Disleksia melalui Metode Team Games Tournament dengan Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Quizizz. *Jurnal Dinamika Manajemen Pendidikan*, 7(1), 71–82. <https://doi.org/10.26740/jdmp.v7n1.p71>

-82.

Warmi, A., Adirakasiwi, A. G., & Santoso, E. (2020). *Motivasi dan Kemandirian Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika di Masa Pandemi Covid-19 (Studi pada Siswa Kelas VII SMPN 3 Karawang Tahun Pelajaran 2019-2020)*. 8(3), 197–202.

Widodo, A., Indraswati, D., & Royana, A. (2020). Analisis Penggunaan Media Gambar Berseri untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Disleksia di Sekolah Dasar. *MAGISTRA: Media Pengembangan Ilmu Pendidikan Dasar Dan Keislaman*, 11(1), 1. <https://doi.org/10.31942/mgs.v11i1.3457>.