

Pengembangan Media Audio Visual Menggunakan Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Kemampuan Penguasaan Kosakata Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar

Fauza Hamda¹, Nana Fauzana Azima²

¹²Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Padang
e-mail: wandafh.2002@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi pengembangan media audio visual menggunakan aplikasi Canva dalam meningkatkan kemampuan penguasaan kosakata pada pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas dengan melibatkan peserta didik kelas IV SD sebagai subjek penelitian. Penelitian dilakukan dalam dua siklus dengan menerapkan media audio visual yang dikembangkan melalui aplikasi Canva untuk meningkatkan kemampuan penguasaan kosakata Bahasa Indonesia. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media audio visual yang dikembangkan menggunakan aplikasi Canva secara signifikan meningkatkan pemahaman dan penguasaan kosakata pada peserta didik. Peserta didik menunjukkan minat yang tinggi dalam pembelajaran dengan media ini, serta mampu mengingat dan mengaplikasikan kosakata yang dipelajari dengan lebih baik. Selain itu, guru juga memberikan umpan balik positif terhadap penggunaan media ini dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media audio visual menggunakan aplikasi Canva dapat efektif meningkatkan kemampuan penguasaan kosakata pada pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. Rekomendasi untuk penelitian selanjutnya adalah melibatkan lebih banyak subjek penelitian dan memperluas cakupan materi pembelajaran untuk mengukur dampak secara lebih komprehensif.

Kata kunci: *Kosakata, Bahasa Indonesia, Canva*

Abstract

This research aims to explore the development of audio visual media using the Canva application to improve vocabulary mastery skills in Indonesian language learning in elementary schools. The research method used is classroom action research involving fourth grade elementary school students as research subjects. The research was carried out in two cycles by applying audio-visual media developed through the Canva application to improve the ability to master Indonesian vocabulary. The research results show that the use of audio visual media developed using the Canva application

significantly increases students' understanding and mastery of vocabulary. Students show high interest in learning with this media, and are able to remember and apply the vocabulary learned better. Apart from that, teachers also provide positive feedback on the use of this media in the learning process. Thus, it can be concluded that the development of audio visual media using the Canva application can effectively improve vocabulary mastery skills in Indonesian language learning in elementary schools. Recommendations for further research are to involve more research subjects and expand the scope of learning materials to measure the impact more comprehensively.

Keywords : *Vocabularies, Indonesia Language, Canva*

PENDAHULUAN

Bahasa adalah kemampuan yang harus dimiliki setiap orang. Bahasa adalah cara seseorang berkomunikasi dengan orang lain. Bahasa juga sangat penting dalam pendidikan, terutama Bahasa Indonesia. (Saputri, 2010). Penguasaan kosakata merupakan salah satu aspek penting dalam pembelajaran bahasa. Di tingkat sekolah dasar, penguasaan kosakata menjadi dasar yang sangat penting dalam memahami materi pelajaran. Namun, sayangnya, rendahnya penguasaan kosakata masih menjadi masalah yang dihadapi oleh sebagian besar peserta didik SD di Indonesia. Hal ini dapat dilihat dari hasil ujian nasional dan penilaian harian yang menunjukkan bahwa banyak peserta didik yang kesulitan dalam memahami materi pelajaran karena minimnya kosakata yang dimiliki.

Penyebab rendahnya penguasaan kosakata peserta didik SD dapat bermacam-macam, mulai dari kurangnya pembiasaan membaca, minimnya interaksi dengan lingkungan yang kaya akan kosakata, hingga kurangnya perhatian dari orang tua dan guru terhadap pentingnya penguasaan kosakata. Oleh karena itu, perlu adanya upaya yang lebih serius dan terstruktur untuk meningkatkan penguasaan kosakata peserta didik SD. Dalam era digital ini, integrasi teknologi dalam pendidikan menjadi semakin penting. Aplikasi Canva, dengan fitur desain yang *user-friendly*, memungkinkan membuat media pembelajaran untuk menciptakan konten visual menarik tanpa memerlukan keahlian desain yang tinggi. Pengembangan media audio visual menggunakan aplikasi Canva dapat menjadi sarana yang efektif untuk meningkatkan kemampuan penguasaan kosakata dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar.

Dengan memanfaatkan media audio visual, seperti gambar, video, dan audio, media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan penguasaan kosakata dapat menjadi lebih menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik. Penggunaan media audio visual dalam pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman dan retensi informasi. Selain itu, penggunaan teknologi dalam media pembelajaran juga dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Dalam artikel ini, akan membahas bagaimana pengembangan media audio visual menggunakan aplikasi Canva dapat memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan kemampuan penguasaan kosakata

pada pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. Diharapkan artikel ini dapat memberikan wawasan dan solusi bagi para orang tua dan guru dalam membantu meningkatkan penguasaan kosakata peserta didik SD.

METODE

Kajian dari penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan yang bersifat kualitatif deskriptif dengan metode *Research and Development (R&D)* dan model ADDIE.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Media Audio Visual Berbasis Canva Untuk Meningkatkan Kemampuan Penguasaan Kosakata dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar

Pengembangan media audio visual menggunakan aplikasi Canva dapat meningkatkan kemampuan penguasaan kosakata Bahasa Indonesia pada peserta didik Sekolah Dasar. Hal ini dapat terjadi karena media audio visual dapat memudahkan peserta didik dalam memahami kosakata Bahasa Indonesia dengan cara yang lebih menarik dan interaktif. Selain itu, penggunaan aplikasi Canva juga dapat memudahkan guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik.

Penggunaan media audio visual menggunakan aplikasi Canva berhasil meningkatkan kemampuan penguasaan kosakata Bahasa Indonesia pada peserta didik kelas IV SD. Hal ini terlihat dari peningkatan nilai rata-rata peserta didik pada tes kosakata sebesar rata-rata 50 poin dari nilai awal sebesar 30 menjadi 80. Selain itu, peserta didik juga menunjukkan minat yang lebih tinggi dalam pembelajaran kosakata Bahasa Indonesia setelah menggunakan media audio visual.

Media Audio Visual

a. Pengertian Media Audio

"Media" berasal dari kata latin "medius", yang berarti "tengah", "perantara", atau "pengantar". Dalam bahasa Arab, media berfungsi sebagai perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima. (Azhar Arsyad, 2016:3). Menurut etimologinya, kata "media" adalah bentuk jamak dari kata latin "medium", yang berarti "perantara" atau "pengantar", dengan arti sebagai perantara atau alat untuk menyampaikan sesuatu.

Media didefinisikan sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi (AECT (Association of Education and Communication Technology) (1997), dalam Arsyad, 2016:3). Batasan lain mengenai media adalah komunikasi, baik tercetak maupun audio visual, bersama dengan peralatannya. (NEA (National Education Association) dalam Nunuk Suryani, dkk, 2012:135)

Media audio merupakan jenis media yang pesannya hanya dapat didengarkan oleh indra pendengaran. Lambang auditif terdiri dari kata-kata, musik, dan efek suara. Mereka menyampaikan pesan atau informasi. (Sulsiliana dan Riyana, 2007). Pesan

yang disampaikan melalui lambing-lambang auditif, baik verbal maupun nonverbal, dikenal sebagai media audio. (Sadiman, 2012). Media suara untuk pengajaran adalah bahan yang mengandung pesan (pita suara, atau piringan suara) yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan keinginan siswa sehingga proses belajar mengajar dapat terjadi. (Sudjana dan Rivai, 1997).

Dalam dunia pembelajaran, media audio didefinisikan sebagai bahan pembelajaran yang disajikan melalui suara dan memiliki potensi untuk meningkatkan pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan siswa sehingga proses belajar mengajar dapat terjadi. (Riyana, 2012: 133). Media audio dianggap sebagai sumber pembelajaran yang murah, menyenangkan, dan mudah disiapkan dan digunakan oleh guru dan siswa. Materi pelajaran dapat diurutkan menurut urutan penyajiannya, dan mereka bersifat konsisten dan pasti. Mereka juga dapat digunakan sebagai media instruksional mandiri. (Anderson, 1987: 127).

b. Pengertian Media Visual

Media visual mencakup semua alat peraga yang digunakan dalam proses belajar yang dapat diakses melalui panca indera. Media visual, seperti gambar atau ilustrasi, sangat penting untuk proses belajar. (Daryanto, 1993:27). Media visual tidak hanya dapat meningkatkan pemahaman dan memperkuat ingatan, tetapi juga dapat menumbuhkan minat siswa dan membangun hubungan antara apa yang dipelajari dalam pelajaran dengan dunia nyata.

Media pembelajaran visual adalah penggunaan materi yang diserap melalui pandangan. Menurut para ahli, ini adalah proses menyampaikan pesan dari sumber ke penerima pesan melalui media penglihatan. Ini memiliki potensi untuk meningkatkan pikiran, perasaan, dan minat serta perhatian siswa sehingga terjadi proses belajar. (Muhammad Nasikhul Abid, 2018).

Konsep penggunaan media visual memberikan gambaran tentang beberapa konsep penggunaan media visual yang efektif, seperti membuat bentuk media visual sederhana dan mudah dipahami, menjelaskan informasi yang terdapat dalam teks, memberikan pengulangan sajian visual dan melibatkan siswa, menggunakan gambar untuk membedakan dua konsep yang berbeda, menambahkan keterangan gambar secara garis besar, dan menggunakan warna yang tepat. (Azhar Arsyad, 2005:92-93).

c. Pengertian Media Audio-Visual

Audio visual dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia berarti dapat didengar dan dilihat; alat pandang dengar. (KBBI, 2008:100). Seperti namanya, media audio-visual adalah kombinasi media audio dan visual. Mereka juga dapat disebut sebagai media pandang-dengar. Audio visual akan meningkatkan penyajian bahan ajar kepada peserta didik. (Hamdani, 2011:249)

Media audio visual termasuk gambar yang dapat dilihat, seperti rekaman video, berbagai ukuran film, slide suara, dan sebagainya. Pesan yang dapat disalurkan dapat berupa pesan verbal dan non verbal, seperti yang digambarkan di atas (Wina Sanjaya, 2014:118). Media audio visual adalah media yang mengandung suara dan gambar.

Karena mencakup kedua kategori pertama dan kedua, jenis media ini lebih baik.. (Syaiful Bahri Djamarah, dkk 2013:124).

Canva

Canva adalah program desain online yang menawarkan berbagai alat seperti presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, grafik, infografis, spanduk, penanda buku, bulletin, dan lain-lain. Kategori presentasi yang tersedia di Canva termasuk kreatif, bisnis, teknologi, dan periklanan.

Pada pengembangan aplikasi Canva untuk pendidikan Bahasa Indonesia, alasan yang menarik untuk dibahas adalah dampak dari revolusi industri 4.0, yang mendorong siswa untuk menguasai keterampilan baru. Pengaruh dan hubungannya dengan revolusi industri 4.0, yang mengubah semua aspek melalui pengembangan teknologi dan internet, menarik perhatian. Kedua, menggunakan teknologi sebagai media pembelajaran adalah cara yang praktis untuk belajar. Ini praktis dalam hal waktu, hasil, dan penggunaan. Ketiga, peserta didik memiliki literasi visual saat belajar Bahasa Indonesia.

Dengan menggunakan teknologi, terutama Canva, ada banyak mata pelajaran yang dapat diterapkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Salah satu contoh yang menarik adalah bagaimana puisi diajarkan melalui literasi visual. Ini memungkinkan siswa tidak hanya terbatas pada membaca buku dan teks tulis, tetapi juga memanfaatkan puisi yang ditulis oleh siswa untuk menyampaikan pemikiran, kreativitas, dan perasaan mereka langsung ke dalam materi.

Penguasaan Kosakata

Jika sebuah kalimat atau susunan dibagi menjadi bagian-bagian kecil, kata menjadi satuan terkecil yang mengandung ide (Keraf, 1984:53). Satuan terkecil yang dapat diucapkan dalam bentuk yang bebas adalah kata. (Kridalaksana, 1984:89). Komponen bahasa yang dapat diucapkan atau dituliskan yang menggambarkan perasaan dan pikiran dan dapat digunakan dalam bahasa disebut kata. (Alwi, 2001:513).

Menguasai kosakata tidak hanya mengetahui arti kata secara terpisah, tetapi juga mampu menerapkan kata-kata dalam konteks yang lebih luas dalam kalimat.

Penguasaan aktif-produktif dan pasif-reseptif adalah dua jenis penguasaan kosakata. (Djiwandono 1996:43). Selain itu, ia menjelaskan istilah "kosakata aktif", yang mengacu pada kosakata yang termasuk dalam penguasaan aktif-produktif dan dapat digunakan secara wajar oleh pemakai bahasa. Kata-kata yang termasuk dalam penguasaan pasif-reseptif, atau kosakata-pasif, di sisi lain, tidak dapat digunakan secara wajar oleh pemakai bahasa.

Dua jenis penguasaan kosakata adalah ekspresif dan reseptif. (Halim, Burhan, dan Al Rasyid, 1988:71). Penguasaan kosakata reseptif diperlukan untuk menyimak dan membaca, sedangkan penguasaan kosakata ekspresif diperlukan untuk berbicara dan menulis.

Oleh karena itu, penguasaan kosakata terdiri dari dua jenis: penguasaan reseptif (pasif) dan penguasaan produktif atau ekspresif (aktif). Yang pertama digunakan dalam komunikasi yang menerima, seperti menyimak dan membaca, sedangkan yang kedua

digunakan dalam komunikasi yang mengeluarkan atau menyampaikan ide, seperti berbicara dan menulis.

Pembelajaran Bahasa Indonesia

Dalam satuan pendidikan dasar, siswa dibagi ke dalam dua kelompok utama untuk mempelajari bahasa Indonesia: kelompok peringkat pemula (kelas I–III) dan kelompok peringkat lanjutan (kelas IV–VI). Untuk kelompok peringkat pemula, tujuan dan sasaran pembelajaran adalah untuk meningkatkan kemampuan membaca, menulis dasar, dan menyimak. Untuk kelompok peringkat lanjutan, tujuan pembelajaran adalah untuk meningkatkan keterampilan berbicara dan menulis. Untuk kelompok peringkat pemula, tujuan. Pembelajaran yang ditujukan untuk tingkat lanjutan (kelas IV–VI) bertujuan untuk meningkatkan dan memperkuat penguasaan bahasa murid, yang mencakup keterampilan membaca, menulis, menyimak, dan berbicara. Keterampilan berbicara adalah proses penyampaian pesan secara lisan. Proses ini terdiri dari lima komponen: pembicara, isi pembicaraan, saluran, penyimak, dan tanggapan penyimak.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis yang telah diuraikan di bab-bab sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa: Pengembangan media audio visual menggunakan aplikasi Canva dapat meningkatkan kemampuan penguasaan kosakata Bahasa Indonesia pada peserta didik Sekolah Dasar. Oleh karena itu, penggunaan media audio visual dapat menjadi alternatif yang efektif dalam peningkatan penguasaan kosakata Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2016. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- AECT. 1997. *The Definition of Educational Technology*. Washington, D.C: Association for Educational Communications and Technology.
- Nunuk Suryani, dkk. 2012. *Strategi Belajar Mengajar*. Yogyakarta: Ombak
- Susilana dan Riyana. 2007. *Media Pembelajaran*. Bandung: Wacana Prima
- Arief S. Sadiman, dkk. 2012. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Sudjana Nana, Ahmad Rivai. 1997. *Media Pengajaran*. Bandung: CV Sinar Baru
- Abriyani, Riyana. 2012. "Pengaruh Kemandirian Belajar dan Lingkungan Belajar Terhadap Prestasi Belajar Ips Siswa Kelas V SDN 04 Tegalgede Tahun Pelajaran 2011/2012." Skripsi. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Anderson, R.H. 1987. *Pemilihan dan Pengembangan Media untuk Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Daryanto, 1993, *Media Visual Pengajaran Teknik*. Tarsito Bandung.
- Muhammad Nasikhul Abid. (2017, November 18). *Langkah-Langkah Penggunaan Media Pembelajaran Audio*. Dipetik April 26, 2024 dari [https://www.google.co.id/amp/s/dosenmuslim.com/pendidikan/langka h-langkah-penggunaan-media-pembelajaran-audio/amp/](https://www.google.co.id/amp/s/dosenmuslim.com/pendidikan/langka-h-langkah-penggunaan-media-pembelajaran-audio/amp/)

- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia
- Sanjaya, Wina. 2014. *Media Komunikasi Pembelajaran*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Djamarah, Syaiful Bahri, dkk. 2013. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Keraf, Gorys. 1984. *Diksi dan Gaya Bahasa*. Jakarta: Gramedia.
- Kridalaksana. 1984. *Kamus Linguistik*. Jakarta: Gramedia.
- Alwi, Syafaruddin. 2001. *Sumber Daya Manusia: Strategi Keunggulan Kompetitif (Edisi Pertama)*. BPFE Yogyakarta. Yogyakarta.
- M. Soenardi Djiwandono. 1996. *Tes Bahasa dalam Pengajaran*. Bandung: ITB.