

PEMANFAATAN MEDIA CANVA DAN APLIKASI QUIZIZZ PADA PEMBELAJARAN TEKS FABEL PESERTA DIDIK SMP

Yesi Maylani Kartiwi¹, Yeni Rostikawati²

^{1,2} IKIP Siliwangi, Cimahi

¹ yesi.kartiwi@gmail.com, ² yenirostikawati@ikipsiliwangi.ac.id

Received: December 20, 2021; Accepted: January 28, 2022

Abstract

The use of technology in the learning process is an effort to encourage renewal so that the learning process becomes more effective. Utilization of technology in learning can be used in learning media. One of the uses of learning media that uses digital technology is the use of Canva and Quizizz applications. The purpose of this study is to describe the use of learning media assisted by the Canva and Quizizz applications in learning fable texts for junior high school students. The Canva application is a web-based platform that can be used to create various attractive designs. The material for the learning video will be using Canva's design, namely fable text. Meanwhile, Quizizz is a web tool to create interactive quiz games that are used as test assessment tools. The use of Quizizz is expected to make it easier for teachers to carry out assessment tests. This research use descriptive qualitative approach. Based on the research results, Canva and Quizizz applications can be used as online learning media. The use of these two applications makes the learning process not boring, because there are features, templates, designs that can be used to make digital learning media interesting. The use of Canva and the quizizz application is expected to be an alternative for teachers in improving the learning of fable texts for junior high school students.

Keywords: *Media Canva, Quizizz, Fable Text, Junior High School Students*

Abstrak

Pemanfaatan teknologi dalam proses belajar adalah sebuah upaya untuk mendorong pembaharuan agar proses pembelajaran menjadi lebih efektif. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran dapat digunakan dalam media pembelajaran. Salah satu penggunaan media pembelajaran yang menggunakan teknologi digital, yaitu pemanfaatan aplikasi Canva dan Quizizz. Tujuan penelitian ini, yaitu mendeskripsikan penggunaan media pembelajaran berbantu aplikasi canva dan quizizz pada pembelajaran teks fabel peserta didik SMP. Aplikasi Canva merupakan platform berbasis web yang dapat dimanfaatkan untuk membuat berbagai desain menarik. Materi yang akan dibuat video pembelajaran menggunakan desain Canva, yaitu teks fabel. Sementra itu, Quizizz merupakan sebuah *web tool* untuk membuat permainan kuis interaktif yang digunakan sebagai alat penilaian tes. Penggunaan Quizizz diharapkan dapat mempermudah guru dalam melaksanakan tes penilaian. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Berdasarkan hasil penelitian, aplikasi Canva dan Quizizz dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran secara daring. Penggunaan kedua aplikasi tersebut menjadikan proses pembelajaran tidak membosankan, karena terdapat fitur-fitur, template, desain yang dapat dimanfaatkan untuk membuat media pembelajaran digital menjadi menarik. Penggunaan Canva dan Aplikasi quizizz diharapkan dapat dijadikan alternatif bagi guru dalam meningkatkan pembelajaran teks fabel pada peserta didik SMP.

Kata Kunci: *Media Canva, Quizizz, Teks Fabel, Peserta Didik SMP*

How to Cite: Kartiwi, Y. M., & Rostikawati, Y. (2022). Pemanfaatan media canva dan aplikasi quizizz pada pembelajaran teks fabel peserta didik SMP. *Semantik*, 11(1), 61-70.

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi merupakan sesuatu yang tidak dapat dihindari dalam kehidupan ini, yang mana dunia telah beralih dari era industrialisasi ke era teknologi digital. Penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) atau *Information and Communication Technology* (ICT) dalam pendidikan membuat pembelajaran lebih efektif, efisien, dan menarik. Pelaksanaan pembelajaran pun cenderung menggunakan teknologi dalam mendukung pembelajaran daring. Pelaksanaan pembelajaran daring sangat memerlukan dukungan perangkat seperti *laptop*, HP, dan sebagainya. Perangkat tersebut digunakan untuk mengakses informasi atau melaksanakan kegiatan pembelajaran.

Peran TIK dalam proses belajar mengajar sangat diperlukan, demi mencapai tujuan pendidikan (Noviantoris & Donal, 2020). Manfaat TIK/ICT memberikan kelebihan dalam mendukung sistem pembelajaran, dari segi pengajaran maupun penilaian kemampuan siswa. Menurut Christiana & Anwar (2021) "*ICT can be used in a variety of ways where it helps teachers and students to learn about their respective subject areas*". TIK membantu guru dan siswa dalam belajar, siswa akan mendapatkan manfaat dari integrasi TIK, yaitu membantu merangsang pemahaman siswa mengenai subjek yang diberikan.

Berdasarkan hasil observasi dan diskusi dengan salah satu guru di SMP PGRI 175 Margaasih diperoleh data bahwa pembelajaran daring yang dilaksanakan belum efektif, pembelajaran masih satu arah, dan hanya beberapa peserta didik yang aktif dan merespons saat pembelajaran daring berlangsung. *Platform* yang digunakan dalam pembelajaran daring pun hanya menggunakan *Whatsapp* grup. Hal tersebut diakibatkan oleh keterbatasan perangkat yang dimiliki peserta didik sehingga tidak dapat menggunakan *zoom meeting* atau *google classroom*. Saat observasi berlangsung, guru hanya memberikan perintah kepada peserta didik untuk mengerjakan soal di LKS, tanpa memberi instruksi atau contoh materi. Seharusnya, guru memberikan penjelasan materi yang akan dipelajari sebelum melaksanakan evaluasi.

Berkenaan dengan permasalahan tersebut, Yuliani (2016) menyatakan pendapat penelitian yang sama, yaitu guru cenderung kurang inovatif dalam menerapkan proses pembelajaran. Saat kegiatan pembelajaran berlangsung, peserta didik hanya diberikan sedikit penjelasan materi serta contoh yang ada di dalam buku paket dengan materi sangat terbatas, sedangkan kegiatan pembelajaran harus dipersiapkan sebaik mungkin agar peserta didik memahami betul materi yang akan disampaikan. Guru harus membuat RPP, memilih model, metode pembelajaran dan media hingga evaluasi pembelajaran (Melinda & Saputra, 2021). Salah satu yang perlu dipersiapkan guru dalam kegiatan belajar mengajar adalah media dan evaluasi pembelajaran.

Berdasarkan pernyataan di atas, peneliti ingin meneliti penggunaan media pembelajaran agar pembelajaran lebih interaktif dalam mengajar. Hal tersebut sejalan dengan penelitian Purba (2019) yang melakukan penelitian dengan menggunakan aplikasi Quizizz untuk meningkatkan konsentrasi belajar peserta didik. Konsentrasi belajar erat kaitannya dengan rasa tertarik/respons peserta didik terhadap proses pembelajaran. Berbeda halnya dengan penelitian Rohma & Sholihah (2021) aplikasi Canva yang digunakan untuk melakukan inovasi dalam media pembelajaran. Canva memberikan pembaharuan pada proses pembelajaran.

Pembelajaran daring melalui WA grup yang selama ini dilakukan di sekolah merupakan media kurang interaktif karena guru hanya membagikan foto LKS/buku teks dan siswa diminta mengerjakan latihan setelahnya. Alat evaluasi yang digunakan saat pembelajaran *online/daring* pun masih terbatas, sebagai contoh guru memberikan tugas kemudian dikirim melalui WA grup. Padahal kegiatan evaluasi sangatlah penting dalam proses pembelajaran. Hal tersebut sejalan dengan Heriawan & Dewi (2021) bahwa proses penilaian tes dalam pembelajaran daring nyatanya masih lemah di mana penggunaan aplikasi tes secara *online* menggunakan *platform* yang terbatas. Guru belum memanfaatkan teknologi berkaitan dengan penilaian tes yang diberikan kepada peserta didik. Melalui penelitian ini, harapan peneliti adalah mengenalkan aplikasi Canva dan Quizizz sebagai alternatif media yang dapat digunakan oleh para guru untuk menciptakan proses pembelajaran serta evaluasi yang interaktif dan menyenangkan pada pembelajaran fabel di SMP.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta kemauan peserta didik, sehingga proses belajar bisa terjadi dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran secara efektif (Sukiman, 2012). Penggunaan media pembelajaran dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi. Peserta didik pun akan lebih mudah untuk memahami materi yang disampaikan oleh pendidik. Media pembelajaran yang menarik untuk peserta didik dapat merangsang proses berpikir peserta didik dalam proses pembelajaran (Nurrita, 2018).

Menurut Pelangi (2020), kemajuan teknologi semakin pesat pada zaman sekarang ini. Pendidik harus memilih media pembelajaran yang cocok untuk peserta didiknya. Peneliti ingin memanfaatkan media Canva dan Quizizz dalam pembelajaran. Harapannya, penggunaan aplikasi tersebut dapat meningkatkan pembelajaran bahasa Indonesia menjadi lebih efektif serta menarik. Kebaruan dalam penelitian ini, yaitu menggunakan dua aplikasi sekaligus dalam proses pembelajaran. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Rahmatullah, Inanna & Ampa (2020) bahwa media pembelajaran dibuat dan digunakan karena dapat menambah kemenarikan penyajian materi pelajaran dan menambah motivasi peserta didik untuk belajar, apalagi pembelajaran yang dilakukan secara daring.

Aplikasi Canva merupakan *platform* berbasis web yang dapat dimanfaatkan untuk membuat berbagai desain menarik. Banyak fitur yang bisa digunakan dalam Canva di antaranya grafik, poster, presentasi, *flyer*, brosur, dan sebagainya. Adapun cara menggunakan aplikasi Canva, yaitu dengan membuka laman Canva.com di google kemudian membuat akun Canva, cara mendaftar dapat terhubung dengan Gmail, memilih dan membuat desain dengan menambahkan teks, selanjutnya mengunduh dan membagikan desain. Penggunaan aplikasi Canva dapat meningkatkan kreativitas dalam membuat desain poster, presentasi, konten visual, dan sebagainya.

Sementara itu, aplikasi Quizizz digunakan untuk alat evaluasi pembelajaran berupa tes. Quizizz adalah sebuah *web tool* untuk membuat permainan kuis interaktif yang digunakan sebagai alat penilaian tes. Penggunaan Quizizz diharapkan dapat mempermudah guru dan peserta didik dalam melaksanakan tes penilaian. Aplikasi Quizizz mampu memicu persaingan antarpeserta didik, karena aplikasi ini mampu memberi peringkat secara otomatis, sehingga memotivasi peserta didik untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran dan meningkatkan fokus dalam mengerjakan soal-soal latihan atau kuis (Sukma, Lestari, & Nur 2021).

Materi yang dibuat menggunakan aplikasi Canva *design*, yaitu teks fabel, sedangkan soal teks fabel menggunakan Quizizz. Teks fabel merupakan salah satu jenis teks yang diajarkan pada peserta didik SMP Kelas VII. Teks fabel dipilih karena dalam proses pembelajaran akan menampilkan cerita fabel secara langsung. Selain itu, teks fabel juga memuat nilai moral.

Teks Fabel adalah cerita fiksi yang di dalamnya bercerita mengenai kehidupan hewan sebagai tokohnya yang menyerupai dan bersifat seperti manusia serta mengandung nilai-nilai moral (Nurhayati, 2015). Teks fabel merupakan dongeng atau cerita fiksi. Namun, menurut hasil penelitian Fitroh & Sari (2015) cerita dongeng dapat digunakan untuk mengasah emosi, imajinasi, dan meningkatkan daya kritis peserta didik karena fabel berisikan berbagai nilai moral yang dapat diajarkan kepada peserta didik (Fahmy, Subyantoro, & Nuryatin 2015). Banyak nilai pembelajaran yang dapat dieksplorasi pada sebuah fabel yang selanjutnya dapat digunakan sebagai alternatif dalam mengedukasi peserta didik (Juanda, 2018). Berdasarkan uraian tersebut tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan penggunaan media pembelajaran berbantuan aplikasi Canva dan Quizizz pada pembelajaran teks fabel peserta didik SMP PGRI 175 Margaasih.

METODE

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu deskriptif kualitatif. Penelitian kualitatif merupakan metode penelitian yang digunakan untuk meneliti suatu kondisi objek alamiah. Teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi (gabungan), analisis data secara kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna dari pada generalisasi. Penelitian ini dilaksanakan di SMP PGRI 175 Margaasih dengan sampel 35 peserta didik. Teknik *sampling* yang digunakan adalah *purposive sampling*. Pengambilan subjek penelitian ditentukan secara acak. Instrumen pengumpulan data menggunakan teknik tes, yaitu menggunakan aplikasi Quizizz dan validasi kelayakan. Data kuantitatif diperoleh dari validasi kelayakan ahli dan data kualitatif berupa aktivitas siswa dalam proses pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

1. Kelayakan Media Pembelajaran Teks Fabel Menggunakan Canva

Sebelum menggunakan video pembelajaran teks fabel, video tersebut divalidasi terlebih dahulu sebelum digunakan dalam pembelajaran. Validasi video yang dibuat telah dinilai oleh lima orang ahli dengan penilaian sebagai berikut.

Tabel 1. Hasil Penilaian Ahli

No.	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian					Bobot	Butir	Max
		1	2	3	4	5			
1.	Konten/Visual	0	0	2	3	0	18	5	25
2.	Tulisan	0	0	2	3	0	18	5	25
3.	Desain	0	0	0	3	2	22	5	25
4.	Kemenarikan	0	0	0	4	1	21	5	25
Jumlah							79	20	100

Hasil penilaian dari aspek di atas adalah sebagai berikut.

$$P = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

$$P = \frac{79}{100} \times 100\% = 79\%$$

Hasil penilaian diperoleh persentase 79% yang berarti video pembelajaran teks fabel dikategorikan layak digunakan. Kelayakan video dinilai dari konten dengan indikator (informatif, relevansi dengan kompetensi, sesuai dengan usia peserta didik), tulisan teks (warna, ukuran teks), desain (pencahayaan, kejelasan), dan kemenarikan video (durasi tidak begitu lama).

2. Pembelajaran Teks Fabel

Penelitian dilaksanakan sebanyak dua kali pertemuan. Pertemuan pertama pemberian materi mengenai teks fabel yang terdiri atas indikator pembelajaran, pengertian, struktur, unsur, dan ciri fabel serta contoh teks fabel. Materi tersebut disajikan dalam sebuah video pembelajaran yang dibuat menggunakan aplikasi Canva. Video yang diberikan berdurasi 4 menit 16 detik, diselingi dengan instrumen musik dan gambar dalam setiap slidennya.



Gambar 1. Tampilan Video Canva tentang Materi Ajar Fabel

Saat proses pembelajaran berlangsung, peneliti membuka pembelajaran dengan bertanya kepada peserta didik tentang pengertian teks fabel. Antusias peserta didik begitu positif terlihat dari respons peserta didik di grup WA. Dari 35 peserta didik, 20 peserta didik merespons dengan menjawab pengertian teks fabel, setelah peneliti merespons jawaban peserta didik dengan pujian dan koreksi, langkah selanjutnya peneliti memberikan sebuah video mengenai teks fabel dan memberikan waktu 10 menit kepada peserta didik untuk memahami dan mempelajari isi dari video tersebut. Langkah selanjutnya sesi tanya jawab, dan hanya 2 orang yang bertanya, kemudian peneliti memberikan contoh cerita fabel dari Youtube sebagai penguatan materi dengan tujuan agar peserta didik lebih memahami materi teks fabel. Setelah itu tahap simpulan dan latihan. Peserta didik diajak untuk menyimpulkan pengertian teks fabel dan unsur lainnya menggunakan bahasa sendiri.



Gambar 2. Percakapan WA Grup Saat Proses Pembelajaran

Proses pembelajaran daring melalui WA grup memang tidak dapat mengontrol gerak gerik peserta didik karena tidak dapat bertatap maya. Namun, indikator peserta didik mengikuti proses pembelajaran dapat dilihat melalui respons peserta didik dengan memberikan komentar terhadap postingan pendidik selama pelaksanaan pembelajaran.

3. Penggunaan Aplikasi Quizizz

Pada pertemuan kedua, peneliti membuka pembelajaran dengan salam dan menyampaikan indikator pembelajaran. Materi yang dibahas masih mengenai teks fabel. Selanjutnya, dilakukan apersepsi agar pemahaman peserta didik berkesinambungan dengan materi pada pertemuan sebelumnya. Setelah itu, peneliti langsung mengarahkan peserta didik untuk masuk ke laman Quizizz untuk melaksanakan latihan atau kuis mengenai teks fabel. Soal terdiri atas 15 butir Pilihan Ganda.



Gambar 3. Tampilan Salah Satu Soal dalam Aplikasi Quizizz

Aplikasi Quizizz memiliki kelebihan dalam hal fitur dan tampilan. Aplikasi tersebut efektif digunakan dalam kegiatan evaluasi. Kelebihan dari quizizz dapat memberikan data statistik mengenai hasil kinerja peserta didik secara langsung dalam mengerjakan soal latihan. Selain itu, peserta didik juga tidak bisa menyontek karena soal yang disusun telah diacak. Pada

setiap butir soal ditetapkan rentang waktu pengerjaan, sehingga peserta didik tidak akan memiliki keleluasaan waktu untuk bertanya ke rekan-rekannya atau membuka catatan. Selesai mengerjakan, peserta didik akan mengetahui langsung peringkat yang dia peroleh dari keseluruhan peserta didik yang mengikuti atau mengerjakan soal tersebut.



Gambar 4. Pengumuman Peringkat Hasil Quizizz di WA Grup

Hasil Quizizz pun memberikan informasi analisis butir soal untuk guru. Tabel analisis butir soal dapat diunduh dalam bentuk file Excel. Laporan yang tersedia cukup detail, setiap peserta didik akan dilaporkan jawaban benar salahnya, serta persentase pencapaian kuis untuk keseluruhan peserta didik yang mengikuti. Selain itu, hasil kuis peserta didik dapat diemailkan ke orang tua peserta didik sebagai laporan hasil belajar.

Participant names	Score	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	Q11	Q12
		25%	21%	43%	25%	29%	32%	29%	39%	43%	50%	39%	7%
Elisa Rizky Amelianty	6540 (83%)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Jihan septia d	6140 (58%)	✗	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Muhammad pahri	6070 (67%)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Yesi	5790 (58%)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
M.Lutfi A (M.Lutfi A)	5790 (67%)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Muhammad Fajryan	5560 (67%)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
STR_RAFI STR_RAFI (STR_R...	4490 (50%)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Gizka Tiara Aulia	4150 (50%)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
kori kartika (Areyuga)	3980 (42%)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Julian Arifin	3880 (42%)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Tina Herliana (Dina aulia)	3730 (42%)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Kenon W (renz)	3490 (33%)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓

Gambar 5 Tabel Analisis Butir Soal Hasil Quizizz

Pembahasan

Penggunaan Canva dan Quizizz memberikan warna baru dalam pembelajaran daring. Kedua aplikasi tersebut memberikan banyak manfaat dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran ini menarik, mudah dipelajari atau dibuat, dan memotivasi peserta didik dalam pelaksanaan pembelajaran serta evaluasi.

Penggunaan aplikasi Canva ini sangat membantu dalam proses pembelajaran, terutama pembelajaran daring. Hal tersebut sejalan dengan hasil penelitian Mila, et al. (2021) bahwa media pembelajaran berbasis aplikasi Canva sangat layak digunakan dalam pembelajaran, terlebih pembelajaran daring. Penggunaannya sangat efektif, dalam situasi pembelajaran ditengah pandemi Covid-19 saat ini. Media yang dikembangkan sangat cocok dan memudahkan guru serta peserta didik dalam melakukan kegiatan pembelajaran.

Penggunaan aplikasi Canva selain dalam pendidikan juga bisa digunakan pada bidang lainnya. Hal tersebut dikuatkan oleh hasil penelitian Sholeh, Rachmawati, & Susanti (2020), bahwa Canva dapat digunakan untuk mendesain konten di media sosial. Selain itu, dapat digunakan untuk melakukan desain lain, seperti membuat logo, poster, *banner* iklan, dan lainnya. Tentu hal tersebut menunjukkan keluasan manfaat dari aplikasi Canva. Bahkan, Canva juga banyak digunakan untuk membuat desain sertifikat.

Adapun aplikasi Quizizz dalam pelaksanaan evaluasi memberikan kesan menyenangkan bagi peserta didik saat melaksanakan tes. Biasanya, pelaksanaan evaluasi bagi peserta didik adalah hal yang paling tidak menarik, tetapi melalui aplikasi Quizizz pelaksanaan evaluasi menjadi menarik. Hal itu diungkapkan Lestari et al. (2021) bahwa saat mewawancarai guru mengenai penggunaan Quizizz dalam proses evaluasi daring, hampir semua tanggapan guru menyatakan bahwa penggunaan aplikasi Quizizz sangat membantu dan menarik. Selain menarik, penggunaan aplikasi Quizizz dalam evaluasi ini juga berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa, sebagaimana yang disimpulkan dalam penelitian Kurniawan & Huda (2021). Bahkan, dalam penelitian pada mahasiswa yang dilakukan oleh Wihartanti et al. (2019), aplikasi Quizizz ini membantu untuk meningkatkan kemampuan berpikir mahasiswa dibandingkan melalui pembelajaran konvensional. Mahasiswa menjadi semakin kritis dalam praktik, mampu menuangkan ide/konsep dalam diskusi, serta makin luas sudut pandangnya. Sementara itu, Zhao dalam penelitiannya (2019) mengatakan “*Overall, this study finds that Quizizz is perceived as having positive impact on students’ engagement and learning outcomes in an accounting classroom*”. Quizizz dianggap memiliki banyak dampak positif pada keterlibatan dan pembelajaran siswa. Siswa merasa menggunakan Quizizz dapat meningkatkan pembelajaran mereka. Quizizz lebih baik daripada melakukan latihan di atas kertas.

Adapun respons peserta didik saat kuis berlangsung sangat baik. Hal itu terlihat dari antusiasme peserta didik saat mengisi kuis melalui aplikasi Quizizz semua peserta didik mengikuti kuis. Peserta didik diajak pada suasana seperti bermain *game* karena ada musik dan skor yang langsung muncul di akhir pelaksanaan kuis. Selain itu, jiwa kompetisi peserta didik pun diasah melalui informasi mengenai perolehan skor dan peringkat yang dapat dibagikan di grup. Artinya, penggunaan kedua aplikasi tersebut dalam proses pembelajaran khususnya teks fabel dapat menjadi lebih baik.

Sementara itu, penelitian ini lebih menitikberatkan pada penggunaan dua aplikasi dalam kegiatan belajar mengajar. Beberapa penelitian umumnya menggunakan satu aplikasi Canva atau pun Quizizz. Penggunaan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran dan Quizizz sebagai alat evaluasi memudahkan guru dalam mendistribusikannya kepada siswa, serta membantu guru dalam menguasai teknologi khususnya berkenaan dengan pendidikan dan di sanalah kebaruan penelitian ini dalam pembelajaran fabel.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil pembahasan di atas, dapat disimpulkan sebagai berikut: pemanfaatan media Canva dalam pembelajaran sangat efektif terlebih dalam pelaksanaan pembelajaran daring. Hal tersebut sejalan dengan penelitian Pelangi (2020) bahwa Canva merupakan aplikasi *online* yang mempunyai beragam *template* serta fitur-fitur menarik untuk membantu guru (pengajar) serta peserta didik (pembelajar) memudahkan pembelajaran daring yang berbasis teknologi, keterampilan, kreativitas, dan manfaat lainnya yang didapat.

Aplikasi Quizizz banyak sekali kelebihannya dan menolong para guru dalam mengolah hasil kuis atau latihan, sedangkan untuk peserta didik Quizizz membantu mengaktifkan daya tangkap dan memberikan respons aktif antarpeserta didik dalam bersaing. Penggunaan kedua aplikasi tersebut menjadikan proses pembelajaran tidak membosankan karena desain yang ada pada kedua aplikasi tersebut beragam serta bisa dimanfaatkan untuk membuat media pembelajaran digital yang menarik. Untuk itu, penggunaan canva dan aplikasi quizizz diharapkan dapat dijadikan alternatif bagi guru dalam meningkatkan pembelajaran teks fabel dan bisa juga pada materi yang lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Christiana, 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). 62-69.
- Fahmy, Z., Subyantoro, S., & Nuryatin, A. (2015). Pengembangan buku pengayaan memproduksi teks fabel bermuatan nilai budaya untuk siswa SMP. *Seloka: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 4(2). 86-93.
- Fitroh, S. F., & Sari, E. D. N. (2015). Dongeng sebagai media penanaman karakter pada anak usia dini. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 2(2), 95-105.
- Heriawan, I. G. T., & Dewi, P. I. A. (2021). Efektivitas pembelajaran daring dalam meningkatkan keaktifan siswa melalui media pembelajaran quizizz di kaum pelajar masa kini. *PINTU: Jurnal Penjaminan Mutu*, 2(2).
- Juanda, J. (2018). Eksplorasi nilai fabel sebagai sarana alternatif edukasi siswa. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 18(2), 294-303.
- Kurniawan, M. C. D., & Huda, M. M. (2020). Pengaruh penggunaan quizizz sebagai latihan soal terhadap hasil belajar siswa kelas V SD. *Jurnal Pena Karakter*, 3(1), 37-41.
- Lestari, S. D., Aulia, A. Z., Kusuma, A. F., Septiani, D. I., Zaidah, N., Sopianti, S., & Ruswan, A. Sosialisasi penggunaan perangkat digital Quizizz sebagai alternatif dalam evaluasi pembelajaran daring sekolah dasar. *Indonesian Journal of Community Services in Engineering & Education (IJOCSEE)*, 1(2).118-125.
- Melinda, T., & Saputra, E. R. (2021). Canva sebagai media pembelajaran ipa materi perpindahan kalor di sekolah dasar. *JIPD (Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar)*, 5(2), 96-101.
- Mila, N., Nuralamsyah, Alisyahbana, A. N. Q. A., Arisah, N., & Hasan, M. (2021). Efektivitas pemanfaatan canva sebagai media pembelajaran daring. *Prosiding Penelitian Pendidikan dan Pengabdian 2021*, 1(1), 181-188.
- Noviantoris, J., & Donal, S. (2020). Manfaat ICT Sebagai Media Pembelajaran Yang Efektif Dan Kreatif Di Smp Negeri 7 Prabumulih. *In Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*.

- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah*, 3(1), 171-210.
- Nurhayati, H. (2015). Peningkatan Keterampilan Menyusun Teks Cerita Fabel dengan Teknik Rangsang Gambar. *Dinamika*, 5(3), 13-19.
- Purba, L. S. L. (2019). Peningkatan konsentrasi belajar mahasiswa melalui pemanfaatan evaluasi pembelajaran quizizz pada mata kuliah kimia fisika I. *Jurnal Dinamika Pendidikan*, 12(1), 29-39.
- Pelangi, G. (2020). Pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia jenjang SMA/MA. *Jurnal Sasindo UNPAM*, 8(2), 79-96.
- Rahmatullah, R., Inanna, I., & Ampa, A. T. (2020). Media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi Canva. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 12(2), 317-327.
- Rohma, A., & Sholihah, U. (2021). Pengembangan media audio visual berbasis aplikasi canva materi bangun ruang limas. *Jurnal Pendidikan Matematika Universitas Lampung*, 9(3), 292-306.
- Sugiyono. (2020). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: ALFABETA.
- Sukiman. (2012). *Pengembangan media pembelajaran*. Yogyakarta: Pedagogia.
- Sukma, N., Lestari, P. I., & Nur, R. A. (2021). Pengaruh media "Quizizz" dalam pembelajaran daring terhadap hasil belajar biologi siswa. *Binomial*, 4(2), 154-166.
- Sholeh, M., Rachmawati, R. Y., & Susanti, E. (2020). Penggunaan aplikasi Canva untuk membuat konten gambar pada media sosial sebagai upaya mempromosikan hasil produk UKM. *SELAPARANG Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 4(1), 430-436.
- Wihartanti, L. V., Wibawa, R. P., Astuti, R. I., & Pangestu, B. A. (2019). Penggunaan aplikasi quizizz berbasis smartpone dalam membangun kemampuan berpikir kritis mahasiswa. *In Seminar Nasional Pendidikan dan Pembelajaran 2019*. 362-368.
- Yuliani, S. (2016). Peningkatan kemampuan menulis teks fabel dengan pembelajaran berbasis portofolio pada siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Pondok Kelapa Bengkulu Tengah. *Diksa: Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 2(1), 89-99.
- Zhao, F. (2019). Using quizizz to integrate fun multiplayer activity in the accounting classroom. *International Journal of Higher Education*, 8(1), 37-43.