

**PEMANFAATAN APLIKASI CANVA DALAM PENERAPAN METODE  
MIND MAPPING PADA PEMBELAJARAN MENULIS TEKS CERITA  
FANTASI DI KELAS 7 SMP NEGERI 4 PURWOREJO**

Diyan Permata Sari<sup>1</sup>, Putri Bunga Wati<sup>2</sup>, Utari Nanda Saputri<sup>3</sup>, Zulfatun Nisa<sup>4</sup>, Nurul Setyorini<sup>5\*</sup>, Khabib Sholeh<sup>6</sup>

Program Pendidikan Profesi Guru Bahasa Indonesia  
FKIP, Universitas Muhammadiyah Purworejo

Email: [peserta.01553@ppg.belajar.id](mailto:peserta.01553@ppg.belajar.id), [peserta.01574@ppg.belajar.id](mailto:peserta.01574@ppg.belajar.id),  
[peserta.01557@ppg.belajar.id](mailto:peserta.01557@ppg.belajar.id), [peserta.01755@ppg.belajar.id](mailto:peserta.01755@ppg.belajar.id),  
[nurulsetyorini@umpwr.ac.id](mailto:nurulsetyorini@umpwr.ac.id), [khabibsholeh@umpwr.ac.id](mailto:khabibsholeh@umpwr.ac.id)

Diterima:12- Maret-2024

Direvisi:12-April-2024

Disetujui:30-Agustus-2024

**Abstrak:** Artikel ini bertujuan untuk menjelaskan penerapan teknologi digital dalam pembelajaran. Teknologi merupakan hal yang paling utama pada pendidikan saat ini, tanpa adanya teknologi pendidikan akan terhambat dilaksanakan dikarenakan tidak adanya jejaring yang menghubungkan guru dengan siswa saat belajar. Metode penelitian yang digunakan yaitu kualitatif dimana teknik ini menghasilkan teknik analisis data yang digunakan dalam kajian ini yakni menggunakan teknik kualitatif, dimana teknik ini menghasilkan data yang disajikan dalam bentuk kata-kata atau verbal bukan dalam bentuk angka sehingga tidak dapat dihitung secara langsung, dalam artian dengan pengumpulan data-data seperti buku, jurnal, artikel ataupun media elektronik. Salah satu integrasi teknologi dalam dunia pendidikan yaitu penggunaan dan pemanfaatan aplikasi canva dalam penerapan metode *mind mapping* pada pembelajaran menulis teks cerita fantasi dalam proses pembelajaran. *Mind mapping* merupakan salah satu metode pembelajaran inovatif yang dapat mengembangkan ide-ide secara kreatif dan imajinatif. Penggunaan metode *mind mapping* dan media canva dapat membantu peserta didik menguasai kemampuan yang harus dimiliki pada abad 21 ini. Dalam hal ini penerapan *mind mapping* digunakan sebagai alat untuk menuangkan ide berupa kerangka unsur instrinsik cerita fantasi yang akan dibuat oleh siswa yang kemudian dituangkan ke dalam sebuah tulisan berupa teks cerita fantasi.

**Kata kunci:** Abad 21, Teknologi, *Mind Mapping*

**Abstract:** This article aims to explain the application of digital technology in learning. Technology is the most important thing in education today, without technology education will be hampered due to the absence of a network that connects teachers with students when learning. The research method used is qualitative, where this technique

produces data analysis techniques used in this study, namely using qualitative techniques, where this technique produces data that is presented in the form of words or verbally, not in the form of numbers so that it cannot be calculated directly, in the sense that by collecting data such as books, journals, articles or electronic media. One of the integrations of technology in the world of education is the use and utilization of the Canva application in applying the mind mapping method in learning to write fantasy story texts in the learning process. Mind mapping is an innovative learning method that can develop ideas creatively and imaginatively. Using the mind mapping method and Canva media can help students master the skills they must have in the 21st century. In this case, the application of mind mapping is used as a tool to express ideas in the form of a framework of intrinsic elements of fantasy stories that will be created by students which are then expressed in writing in the form of fantasy story text.

Keywords: 21st Century, Technology, Mind Mapping

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan memiliki peran penting dalam membentuk kemampuan peserta didik dalam berbagai aspek, salah satunya adalah kemampuan menulis. Keterampilan menulis memainkan peran penting dalam mengekspresikan ide, berkomunikasi, dan menyampaikan informasi dengan jelas. Keterampilan ini memiliki relevansi dalam kehidupan sehari-hari, termasuk dalam konteks pekerjaan, studi lanjut, dan interaksi sosial. Keterampilan menulis yang baik membantu individu dalam menyampaikan pemikiran mereka dengan efektif, sehingga membuka akses kepada berbagai peluang di dunia akademis dan profesional. Kemampuan menulis menuntut peserta didik untuk memiliki pengetahuan yang baik terkait dengan jenis tulisan yang akan mereka hasilkan.

Fenomena perkembangan keterampilan menulis pada peserta didik SMP seringkali belum maksimal. Banyak peserta didik yang mengalami kesulitan dalam menyusun ide, struktur teks, atau menyampaikan informasi secara sistematis dalam bahasa tertulis. Perkembangan teknologi terutama media sosial dapat memberikan dampak negatif terhadap keterampilan menulis pada peserta didik. Komunikasi singkat melalui pesan teks atau media sosial dapat mengurangi pemahaman peserta didik terhadap penulisan formal dan struktur teks yang benar. Jangankan untuk menulis teks cerita fantasi, untuk memahami unsur intrinsik teks cerita fantasi saja masih ada beberapa peserta didik yang mengalami kesulitan. Tantangan lainnya terletak pada keterbatasan fokus pada aspek tata bahasa tanpa perhatian cukup pada pengembangan kemampuan menyusun ide dan menyampaikan pesan dengan jelas. Kurangnya minat

dan motivasi peserta didik terhadap kegiatan menulis juga menjadi hambatan signifikan dalam proses pembelajaran.

Upaya dalam menyikapi permasalahan tersebut perlu adanya tindakan pada proses pembelajaran yang dapat meningkatkan keterampilan peserta didik dalam menulis teks cerita fantasi. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah mengintegrasikan teknologi dan media pada proses pembelajaran. Peningkatan penggunaan teknologi dan inovasi dalam pendekatan pembelajaran menjadi sangat penting di era modern saat ini. Pendekatan tradisional yang bersifat konvensional perlu diperbarui untuk memenuhi tuntutan peserta didik yang hidup dalam lingkungan digital. Teknologi dan media memainkan peran penting dalam membentuk cara peserta didik belajar dan berinteraksi dengan informasi. Pemanfaatan media dalam pembelajaran dapat meningkatkan daya tarik dan keterlibatan peserta didik. Pendekatan yang dapat diimplementasikan adalah menggunakan model pembelajaran relevan dengan pemahaman teks cerita fantasi, seperti metode *mind mapping* dan penggunaan media canva.

Pemilihan metode *mind mapping* yang dipopulerkan oleh Tony Buzan ini juga didasarkan pula pada beberapa pendapat pakar seperti Hernowo dan Wycoff yang menyatakan bahwa metode *mind mapping* ini efektif untuk meningkatkan kemampuan menulis. Metode *mind mapping* merupakan teknik visual untuk mengorganisir informasi yang dapat membantu peserta didik merancang struktur teks dengan lebih baik. Penggunaan media canva sebagai alat bantu visual dapat memberikan elemen kreativitas dalam penyajian informasi. Proses *pembuatan mind mapping* melibatkan aktivitas otak bagian kanan sehingga membuatnya menjadi kegiatan yang menyenangkan. Cara ini dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi peserta didik dalam belajar teks cerita fantasi. *Mind mapping* memfasilitasi pemahaman konsep secara holistik dan hubungan antar ide, sementara canva memungkinkan peserta didik untuk menyajikan informasi dengan cara yang kreatif dan menarik. Hal tersebut diyakini dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran teks cerita fantasi sehingga penelitian ini memiliki tujuan untuk menginvestigasi pemanfaatan aplikasi canva dalam penerapan metode *mind mapping* pada pembelajaran menulis teks cerita fantasi di kelas 7E SMP Negeri 4 Purworejo.

Media pembelajaran tidak hanya mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik, namun peningkatan hasil belajar peserta didik dapat terlihat secara signifikan dengan adanya penggunaan media pembelajaran. Artinya dengan adanya media pembelajaran bukan semata sebagai pelengkap kegiatan pembelajaran tetapi berfungsi mempermudah penyampaian pengetahuan. Media pembelajaran akan mempermudah interaksi antara pendidik dan peserta didik dan membantu proses belajar mengajar lebih optimal. Dengan memberikan pembelajaran yang dekat dengan kebiasaan peserta didik, yaitu bermain *gadget* (teknologi dalam gawai) yang dikaitkan

dengan proses pembelajaran. Bentuk pembelajaran seperti ini sebagai ikhtisar proses pembelajaran yang menyelaraskan kemajuan zaman dengan kebutuhan peserta didik saat ini, yang merupakan golongan pelajar milenial yang tentunya melek dengan teknologi saat ini.

## **METODE**

Observasi ini menggunakan pendekatan tinjauan pustaka yang dipadukan dengan analisis data melalui elaborasi kalimat. Secara khusus, data diperoleh melalui pemeriksaan data yang secara teknis masuk akal namun dinilai secara subjektif dengan menggunakan penelitian literatur. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik penelitian kualitatif dimana teknik ini menghasilkan teknik analisis data yang digunakan dalam kajian ini yakni menggunakan teknik kualitatif, dimana teknik ini menghasilkan data yang disajikan dalam bentuk kata-kata atau verbal bukan dalam bentuk angka sehingga tidak dapat dihitung secara langsung, dalam artian dengan pengumpulan data-data seperti buku, jurnal, artikel ataupun media elektronik. Bahan analisis bersumber dari jurnal, prosiding, laporan hasil diskusi yang kemudian dengan teknik kualitatif penulis mengolah data yang bersumber dari bacaan tersebut dan menarik serta mengambil kesimpulan yang sesuai. Penelitian secara implisit menunjukkan pemanfaatan teknologi pendidikan pada abad 21.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pendidikan abad ke-21 mengarahkan kehidupan kepada empat pilar, yaitu *learning to know, learning to do, learning to be dan learning to live together*, oleh karena itu diperlukan adanya inovasi pembelajaran salah satunya yaitu dengan pemanfaatan teknologi pendidikan. Pada pembelajaran abad 21 sekarang ini memerlukan pemanfaatan teknologi pendidikan dalam pembelajaran untuk dijadikan bahan alternatif yang dapat menuntaskan tantangan abad ke-21. Perkembangan teknologi telah memunculkan berbagai model yang inovatif dan kreatif sehingga memudahkan guru dan siswa dalam melakukan proses pembelajaran sehingga dengan adanya pemanfaatan teknologi pada saat ini diharapkan dapat membantu guru dan dapat ikut serta menyelesaikan masalah pada abad 21 sehingga pendidikan di Indonesia dapat maju dan bersaing dengan negara lain maka dari itu pemanfaatan teknologi sangat dibutuhkan pada pendidikan di abad 21. Lazar (2015) menyatakan bahwa teknologi pendidikan membantu pembelajaran dengan menggunakan teknik pembelajaran modern. Pendidikan Teknologi berkembang sangat pesat, baik dari penerapan berupa sistemnya yang inovatif maupun strateginya. Oleh karena itu diharapkan dengan adanya pemanfaatan teknologi pada saat ini menjadi salah satu solusi yang dapat membantu guru dalam menyelesaikan masalah pada abad 21. Selain

itu dengan adanya pemanfaatan teknologi pada abad 21 ini diharapkan pendidik memiliki kecakapan belajar & inovasi, kecakapan informasi, media dan teknologi (melek digital) sehingga mampu mengasah keterampilan dan meningkatkan motivasi belajar siswa untuk dapat mengatasi tantangan global, dengan meningkatkan keterampilan berpikir kritis dengan memanfaatkan teknologi pendidikan yang berkembang saat ini. Salah satu integrasi teknologi dalam dunia pendidikan yaitu penggunaan dan pemanfaatan aplikasi canva dalam proses pembelajaran.

Salah satu aplikasi yang muncul di platform pembelajaran yang digunakan dalam institusi pendidikan adalah Canva. Aplikasi canva merupakan salah satu aplikasi yang berkembang sangat pesat dengan memiliki fitur-fitur yang menarik dan memiliki banyak fungsi. Saat ini, siswa sangat senang jika diperkenalkan dengan teknologi. Penggunaan aplikasi canva dalam pembelajaran bisa meningkatkan efektivitas pembelajaran sehingga selama proses belajar siswa tidak merasa. Aplikasi canva memberikan tampilan yang menarik sehingga siswa tertarik selama proses belajar. Selain itu, pemanfaatan aplikasi canva selaras dengan kebiasaan peserta didik yang telah terbiasa menggunakan teknologi pada kehidupan keseharian. Canva adalah layanan untuk membuat konten pembelajaran seperti infografis, poster, banner, presentasi yang sangat membantu dalam proses kegiatan pembelajaran di mana guru dapat mentransfer pengetahuan kepada siswa dengan cara yang menyenangkan. Penting bagi guru menguasai teknik dan aplikasi yang dapat dipergunakan dalam menggali performa siswa dengan cara yang menyenangkan bagi siswa sehingga memungkinkan guru membuat game berbasis kuis, survei, dan beberapa hal lainnya. (Arifin dkk, 2021). Melalui aplikasi Canva, guru juga dapat mengajarkan kreativitas, dan keterampilan kepada siswa. Salah satu pemanfaatan canva dalam dunia pendidikan yang sangat populer yaitu dalam pembuatan *mind mapping*. Canva mempunyai berbagai template yang sangat mendukung dalam pembuatan *mind mapping*. Pengguna canva dapat memanfaatkan berbagai elemen desain yang sudah tersedia di dalam aplikasi canva tersebut. *Mind mapping* dapat dibuat dengan menggunakan garis yang bercabang, gambar, maupun kata kunci yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya (Ratnasari, Dwi, dkk. 2022). Selain itu, penggunaan *mind mapping* diharapkan menjadi salah satu cara agar menarik minat dan motivasi siswa dalam belajar (Subandi, dkk, 2018). Kulsum (2018) menyatakan bahwa *mind mapping is a technique to summarize the material need to be studied and projecting the problems faced in the form of a map or graph techniques so that it is easy to understand*. Berdasarkan beberapa pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa *mind mapping* adalah suatu cara untuk menyampaikan gagasan yang saling berhubungan antara satu dan lainnya agar dapat membantu membangkitkan motivasi siswa dalam belajar.

Melalui *mind mapping* guru dapat mengajak siswa untuk membuat sebuah peta pikiran melalui pengingat visual dan sensorik dalam suatu pola ide yang saling berkaitan satu sama lain. *Mind mapping* dapat disusun seperti peta sebuah jalan yang dapat digunakan untuk belajar, dapat merangsang munculnya ide-ide baru serta dapat memicu ingatan siswa. Ide-ide baru yang dimunculkan melalui peta pikiran atau konsep yang dirancang dapat digunakan oleh siswa untuk menyusun suatu peta konsep atau karya tulis, sehingga proses menulis siswa menjadi lebih mudah. Penggunaan metode *mind mapping* berpengaruh terhadap keterampilan menulis siswa, khususnya dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Selain itu, menggunakan metode *mind mapping* juga dapat meningkatkan motivasi peserta didik dalam belajar menulis. Hal tersebut menunjukkan bahwa teknik *mind mapping* efektif untuk diterapkan. Dalam hal ini, penerapan *mind mapping* digunakan sebagai alat untuk menuangkan ide berupa kerangka unsur instrinsik cerita fantasi yang akan dibuat oleh siswa yang kemudian dituangkan ke dalam sebuah tulisan berupa teks cerita fantasi. Cara ini dapat memfasilitasi peserta didik dalam memahami konsep dan hubungan antar ide. Sementara, *mind mapping* dalam canva memungkinkan peserta didik untuk menyajikan kerangka ide cerita fantasi dengan cara yang kreatif dan menarik. Hal tersebut diyakini dapat meningkatkan efektivitas peserta didik dalam menulis teks cerita fantasi.

## **SIMPULAN**

Penerapan metode *mind mapping* dapat meningkatkan kemampuan menyusun ide, struktur teks, dan penyampaian informasi secara sistematis dibandingkan dengan tidak menggunakan *mind mapping*. Keberhasilan metode *mind mapping* dalam membantu peserta didik merancang struktur teks dengan lebih baik dapat dijelaskan melalui kemampuannya dalam mengorganisir informasi secara visual sehingga memudahkan peserta didik dalam memahami hubungan antaride. Selain itu, penggunaan media canva sebagai alat bantu visual memberikan elemen kreativitas dan interaktivitas yang mampu menarik minat peserta didik sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif.

Penggunaan teknologi dan media digital dalam pembelajaran juga memiliki potensi untuk lebih dioptimalkan, mengingat bahwa peserta didik saat ini sangat akrab dengan perangkat digital dan berbagai platform online. Penggunaan metode *mind mapping* dan media canva dapat membantu peserta didik menguasai kemampuan yang harus dimiliki pada abad 21 ini. Penggunaan teknologi dan media ini dapat diintegrasikan dengan pendekatan pembelajaran lainnya, seperti pembelajaran berbasis proyek atau kolaboratif. Selain itu, metode ini dapat disesuaikan dengan berbagai

tingkat kemampuan peserta didik dan beragam gaya belajar sehingga semua peserta didik dapat belajar dengan optimal dan efektif.

Pentingnya inovasi dalam metode pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan menulis bagi peserta didik. Penggunaan metode *mind mapping* dan media canva tidak hanya efektif dalam meningkatkan kemampuan menulis teks cerita fantasi tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang lebih baik dan memotivasi peserta didik. Dengan terus mengembangkan dan menerapkan pendekatan pembelajaran yang relevan dengan perkembangan teknologi diharapkan dapat meningkatkan kualitas pendidikan dan keterampilan peserta didik dalam menulis, serta membuka akses kepada berbagai peluang di dunia akademis dan profesional.

## DAFTAR PUSTAKA

- Buzan, Tony. 2007. *Buku Pintar Mind Mapping Untuk Anak*. (Terjemah Susi Purwoko). Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Dewi, Silvy Mega dan Teti Sobari. (2018). “Pembelajaran Menulis Teks Cerpen dengan Menggunakan Metode Pembelajaran Berbasis Masalah pada Siswa Kelas XI SMK Citra Pembaharuan”. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 1. No. 6, 989-998.
- Annisa, Nurin. (2022). “Pemanfaatan Metode *Mind Mapping* Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Siswa”. *Jurnal Online Tata Busana*, 11. No. 1.
- Apriani, Wini. (2020). “Peningkatan Keterampilan Menulis Cerpen Dengan Menggunakan Metode *Mind Mapping* Pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Jalan Cagak Tahun Pelajaran 2019/2020”. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 1. No. 1, 3-3.
- Ikbal. (2021). “Peningkatan Kemampuan Menulis Cerpen dengan Model Pembelajaran *Mind Mapping* pada Siswa Kelas IX”. *Journal of Education Research*. 5. No. 4, 465-471.
- Sholeh, Khabib dan Siti Afriani. (2016). “Teknik *Mind Mapping* Sebagai Upaya Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Cerpen Pada Siswa SMA”. *Jurnal Pendidikan Surya Edukasi (JPSE)*, 2. No. 2, 27-45.
- Kustian, Nina Gantina. (2021). “Penggunaan Metode *Mind Mapping* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa”. *Jurnal Inovasi Riset Akademik*, 1. No. 1, 30-37.
- Nurhaeni, Nurhaeni dan M Januar Ibnu Adham. (2019). “Pengaruh Metode *Mind Mapping* dengan Aplikasi *Imindmap* Dalam Pembelajaran Membaca Cerpen

Sebagai Bentuk Karakter Pada Kelas XI SMA Negeri 1 Pedes”. *Jurnal Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*. 4. No. 1, 25-35.

Kusyani, Nurhayati Diah. (2020). “Model Mind Mapping Berbasis Media Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Menulis Cerpen”. *Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 5. No. 2, 84-90.