

# ANALISIS KEBUTUHAN PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DARING PADA MATA KULIAH *LITTÉRATURE FRANÇAISE* BERBASIS CANVA

## NEED ANALYSIS OF DEVELOPING CANVA-BASED ONLINE LEARNING MEDIA OF *LITTÉRATURE FRANÇAISE*

Elvi Syahrin, Wahyuni Sa'dah, Balduin Pakpahan  
Universitas Negeri Medan  
[syahrin@unimed.ac.id](mailto:syahrin@unimed.ac.id), [wahyunisadah12@yahoo.com](mailto:wahyunisadah12@yahoo.com)

### *Abstract*

*Learning the Littérature Française course online is relatively monotonous and less interesting. This is indicated by the stunted attention and participation of students in attending lectures. This has an impact on the poor learning achievement for the subject which in turn is one of the causes of the low language skills of students. To overcome these problems, it is necessary to develop an interesting and a creative online learning media based on Canva application in order to increase student's learning outcomes in the Littérature Française course. This article discusses the result of need analysis of developing the Canva-based online learning media in Littérature Française course which is the basis for the importance of this development research.*

**Keywords:** *developing, media, online, canva, need analysis*

### **Abstrak**

Pembelajaran mata kuliah *Littérature Française* secara daring relatif monoton dan kurang menarik. Hal ini ditandai dengan rendahnya atensi dan partisipasi mahasiswa mengikuti perkuliahan. Hal ini berdampak pada rendahnya capaian pembelajaran untuk mata kuliah tersebut yang pada gilirannya menjadi salah satu penyebab rendahnya keterampilan berbahasa peserta didik. Untuk mengatasi permasalahan tersebut maka diperlukan pengembangan sebuah media pembelajaran daring yang menarik dan kreatif seperti aplikasi Canva sehingga hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah *Littérature Française* lebih optimal. Artikel ini merupakan hasil analisis kebutuhan terhadap pentingnya pengembangan media pembelajaran daring pada mata kuliah *Littérature Française* berbasis Canva yang menjadi dasar pentingnya dilakukan penelitian pengembangan ini.

**Kata kunci:** pengembangan, media, daring, canva, analisis kebutuhan

## **1. Pendahuluan**

Pelaksanaan pembelajaran jarak jauh (*Distance learning*) pada masa Pandemi *Covid19* merupakan suatu keharusan yang mengakibatkan banyak penyesuaian dalam dunia pendidikan. Dalam era *New Normal* ini pelaksanaan pembelajaran wajib dilaksanakan secara daring (dalam jaringan). Namun dalam penerapannya, kebijakan pembelajaran daring seringkali menimbulkan masalah. Tidak semua pelaku pendidikan dapat menyesuaikan diri dengan dinamika dan pola pembelajaran daring.

Terkait masalah yang timbul pada pembelajaran daring, Menteri Koordinator Perekonomian Airlangga Hartarto mengungkapkan 3 masalah dalam pelaksanaan pembelajarannya antara lain, pertama, masalah teknis serta ketersediaan alat, infrastruktur khususnya infrastruktur teknologi dan aplikasi. Kedua, masalah sumber daya manusia dan sistem pendidikan itu sendiri, seperti kemampuan guru dan pola pembelajaran. Ketiga, masalah sosial yang berkaitan dengan kemampuan keluarga untuk mendukung sistem pembelajaran jarak jauh.

Yulianti (2019) berpendapat bahwa pengembangan sumber daya manusia mulai pendidikan dasar, pendidikan menengah, dan perguruan tinggi merupakan investasi yang sangat bernilai. Akan tetapi sumber daya manusia seperti

kemampuan pengajar dalam menyelenggarakan pembelajaran daring di Indonesia memerlukan perhatian khusus terutama dalam penyediaan media pembelajaran daring yang dapat mendukung tercapainya tujuan pembelajaran. Pemanfaatan teknologi dan aplikasi pembelajaran daring yang ditawarkan lewat berbagai situs pembelajaran daring belum dilakukan secara maksimal. Para guru dan dosen cenderung melaksanakan pembelajaran secara daring dengan masih menerapkan penggunaan media pembelajaran luring (luar jaringan) seperti penggunaan buku dan modul. Hal ini tentunya menghalangi terciptanya interaksi belajar yang menarik dan menyenangkan bagi peserta didik karena dosen tidak memberikan stimulus yang dapat membangun ketertarikan belajar lewat media pembelajaran daring yang baik.

Untuk itu diperlukan pengajar yang inovatif sebagai fasilitator yang memungkinkan peserta didik mengembangkan potensi dalam memperoleh pengetahuan dan pengalaman baru selama proses belajar mengajar (Ramli et al. 2018). Di samping itu dibutuhkan media pembelajaran daring yang didesain dengan menarik dan kreatif sehingga efektif digunakan. Dalam proses pembelajaran, media merupakan bagian yang terpenting. Gafur

(2012) menyatakan bahwa salah satu faktor penentu kualitas pembelajaran adalah desain pembelajaran yang disusun secara sistematis. Dengan pemakaian media yang menarik dan inovatif, proses penyampaian pesan dari pengajar kepada peserta didik dapat terlaksana dengan efektif.

Salah satu alternatif aplikasi media pembelajaran daring yang mendukung pelaksanaan pembelajaran yang aktif dan kreatif adalah Canva. Canva adalah program desain daring yang menyediakan bermacam peralatan seperti presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, grafik, infografis, spanduk, penanda buku, bulletin, dan lain sebagainya. Aplikasi pembelajaran daring ini relatif mudah digunakan, baik oleh pengajar dan peserta ajar.

Penerapan media pembelajaran berbasis aplikasi Canva ini diharapkan memberikan dampak positif pada dosen dan mahasiswa. Dosen dapat menghemat waktu dalam mempersiapkan desain media pembelajaran daring yang lebih variatif dan menarik yang menunjukkan profesionalitas dosen. Dengan dikembangkannya media pembelajaran daring yang dapat memancing antusiasme dan partisipasi aktif peserta didik diharapkan pencapaian kompetensi berbahasa Prancis dan hasil belajar

mahasiswa khususnya pada mata kuliah *Littérature Française* akan meningkat.

Penggunaan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran daring telah banyak dikembangkan pada mata pelajaran yang beragam dengan hasil yang positif. Rahmatullah et al. (2020) mengembangkan media pembelajaran berbasis aplikasi Canva pada pembelajaran ekonomi pada siswa di SMA Negeri 5 Makassar. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa.

Dalam pembelajaran Geografi di SMA Budi Luhur Samarinda, Darung et al. (2020) mengembangkan media pembelajaran menggunakan Poster Infografis (Materi Dinamika Atmosfer) menggunakan aplikasi Canva. Pengembangan media pembelajaran ini menghasilkan produk poster infografis yang layak digunakan sebagai media pembelajaran Geografi.

Pengembangan poster menggunakan aplikasi Canva juga dilakukan oleh Wicaksana et al. (2020). Peneliti ini mengembangkan poster kesehatan reproduksi berbasis pendidikan karakter pada Usia Remaja Sekolah di SMA. Hasil pengembangan menunjukkan bahwa penggunaan Canva layak digunakan dalam pembelajaran.

Pada mata pelajaran Dasar listrik dan Elektronika, Tanjung dan Faiza (2019)

mengembangkan media pembelajaran berbasis aplikasi Canva di SMK Negeri 3 Pariaman. Hasil pengembangan menunjukkan kelayakan penggunaan media pembelajaran Canva pada mata pelajaran tersebut.

Pengembangan media pembelajaran daring berbasis aplikasi Canva tidak hanya terbatas pada mata pelajaran Sains dan Ilmu Sosial namun dapat juga dilakukan untuk pembelajaran Bahasa dan Sastra. Pelangi (2020) memanfaatkan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia jenjang SMA/MA, khususnya dalam memproduksi teks iklan dan menulis puisi. Aplikasi ini dinilai sangat sesuai digunakan dalam pembelajaran Bahasa dan Sastra.

Adapun Penelitian pengembangan ini menggunakan desain penelitian Reserch and Development (R&D) dengan skema desain pembelajaran model prosedural ADDIE oleh Lee dan Owens (2004) dengan siklus model yang terdiri dari 5 tahapan yang terdiri dari: analisis (Analysis), desain (Design), pengembangan (Development), implementasi (Implementation) serta evaluasi (Evaluation).

Artikel ini merupakan tahap pertama pada model pengembangan tersebut yaitu tahap analisis kebutuhan terhadap pentingnya pengembangan media

pembelajaran daring pada mata kuliah *Littérature Française* berbasis Canva yang menjadi dasar pentingnya dilakukan penelitian pengembangan ini.

## 2. Hasil dan Pembahasan

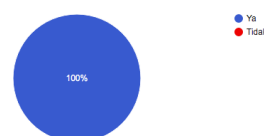
Bagian berikut merupakan pemaparan hasil jawaban dari responden yang berupa grafik lingkaran dan analisis dari masing-masing item pertanyaan.

Penjaringan data analisis kebutuhan dilakukan melalui angket yang berisikan 10 pertanyaan terbuka dan tertutup yang dikirimkan melalui link Google Form yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Daring Berbasis Canva (<https://bit.ly/MediaSyahrin2021>). Form ini dikirimkan lewat group Whatsapp mahasiswa Angkatan 2018 kelas A dan kelas C yang berjumlah 26 responden. Terdapat 27 jawaban yang masuk, disebabkan 1 responden mengisi form sebanyak dua kali dengan jawaban yang identik sama namun hanya 1 jawaban yang menjadi data penelitian ini.

### 2.1 Kelayakan Responden

1. Apakah anda mengikuti pembelajaran daring untuk mata kuliah LITTERATURE FRANCAISE selama masa Pandemi Covid19?

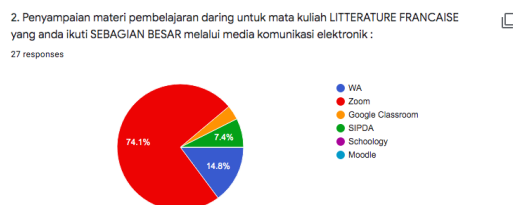
27 responses



Grafik 2.1 Kelayakan Responden

Grafik 2.1 menunjukkan bahwa keseluruhan responden yang berjumlah 26 menyatakan telah mengikuti pembelajaran daring pada mata kuliah *Littérature Française* selama masa Pandemi Covid19. Ini menunjukkan bahwa para responden sudah tepat dan dianggap layak untuk menjadi responden dan menjawab pertanyaan yang terdapat pada penelitian ini.

## 2.2 Penggunaan Media Elektronik pada Mata kuliah *Littérature Française*



Grafik 2.2 Penggunaan Media Elektronik Mata Kuliah *Littérature Française*

Grafik 2.2 menunjukkan bahwa media komunikasi elektronik yang digunakan dalam penyampaian materi pembelajaran daring beragam yaitu melalui platform Zoom (74.1%), Whatsapp (14.8%), Sipda (7.4%), disusul Google Classroom (3.7%). Sedangkan Schoolology dan Moodle tidak pernah digunakan. Dapat dilihat bahwa platform Zoom menjadi platform yang dominan digunakan dalam pembelajaran daring. Penggunaan Zoom merupakan hal yang mendukung penggunaan media pembelajaran berbasis Canva karena

memungkinkan mahasiswa untuk bertatap maya dan berkomunikasi, dan berinteraksi secara daring.

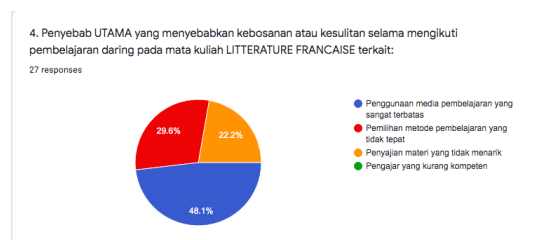
## 2.3 Kesulitan Pembelajaran Daring pada Mata Kuliah *Littérature Française*



Grafik 2.3 Kesulitan Pembelajaran Daring pada Mata Kuliah *Littérature Française*

Grafik 2.3 menunjukkan bahwa sebagian besar responden menyatakan merasa bosan dan kesulitan saat mengikuti pembelajaran daring pada mata kuliah *Littérature Française* (88.9%). Hanya sekitar 11.1% menyatakan sebaliknya. Hal ini merupakan salah satu indikasi bahwa pembelajaran secara daring pada mata kuliah ini memerlukan penyegaran agar mahasiswa tidak lagi merasa bosan dan menemukan kesulitan.

## 2.4 Penyebab Utama Kebosanan dan Kesulitan pada *Littérature Française*



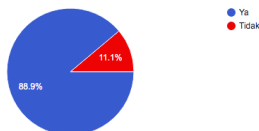
Grafik 2.4 Penyebab Utama Kebosanan dan Kesulitan pada *Littérature Française*

Grafik 2.4 menunjukkan bahwa faktor utama yang menjadi penyebab kebosanan dan kesulitan pembelajaran daring terbagi atas tiga faktor, yaitu penggunaan media pembelajaran yang sangat terbatas (48.1%), pemilihan metode pembelajaran yang tidak tepat (29.6%), dan penyajian materi yang tidak menarik (22.2%). Data ini menunjukkan pentingnya penggunaan media pembelajaran yang lebih menarik dan memudahkan mahasiswa mempelajari mata kuliah *Littérature Française*.

### 2.5 Pentingnya Media Audio-Visual pada Mata Kuliah *Littérature Française*

5. Apakah dalam pembelajaran daring pada mata kuliah LITTERATURE FRANCAISE anda lebih mudah memahami pembelajaran jika menggunakan media pembelajaran audio-visual?

27 responses



Grafik 2.5 Pentingnya Media Audio-Visual pada Mata Kuliah *Littérature Française*

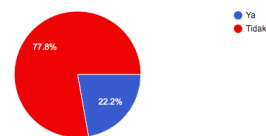
Grafik 2.5 menunjukkan bahwa sebagian besar dari responden (88.9%) menyatakan pentingnya media pembelajaran Audio-visual dalam membantu memahami pelajaran. Sedangkan sebagian kecil (11.1%) menyatakan bahwa media Audio-visual tidak akan membantunya dalam memahami pelajaran. Pentingnya pengadaan media pembelajaran Audio-

visual yang variatif merupakan sinyal bagi dilakukannya pengembangan media pembelajaran berbasis Canva yang memungkinkan responden belajar dengan lebih mengaktifkan Audio-visualnya.

### 2.6 Penggunaan Media Pembelajaran Audio-Visual Kelas Daring

6. Selama pelaksanaan kelas daring pada mata kuliah LITTERATURE FRANCAISE, apakah dosen menggunakan media pembelajaran audio-visual yang menarik minat anda untuk berpartisipasi dalam kelas?

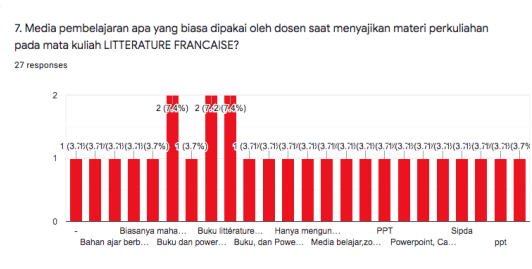
27 responses



Grafik 2.6 Penggunaan Media Pembelajaran Audio-Visual Kelas Daring

Grafik 2.6 menunjukkan bahwa sebagian besar responden (77.8%) menyatakan bahwa dosen tidak menggunakan media pembelajaran Audio-visual selama pelaksanaan kelas daring pada mata kuliah *Littérature Française*. Sedangkan sebagian kecil (22.2%) menyatakan menggunakan. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Audio-visual sangat jarang digunakan selama pembelajaran daring mata kuliah ini.

### 2.7 Media Pembelajaran pada Mata Kuliah *Littérature Française*



Grafik 2.7 Media Pembelajaran pada Mata Kuliah *Littérature Française*

Grafik 2.7 menunjukkan bahwa hanya 10 responden (38.4%) yang menyatakan menggunakan media pembelajaran daring pada mata kuliah *Littérature Française*. Media ini berupa media audio visual video, Canva, Ppt, dan E-Book. Adapun 4 responden (15.3%) menyatakan menggunakan perpaduan buku dan Slide Power Point. Selebihnya sebesar 12 responden (46.3%) menggunakan media pembelajaran luring seperti buku hard copy yaitu buku *Littérature Française*, jurnal, buku ajar, dan foto-foto. Hal ini menunjukkan masih sangat terbatasnya penggunaan Media daring pada kelas *Littérature Française*.

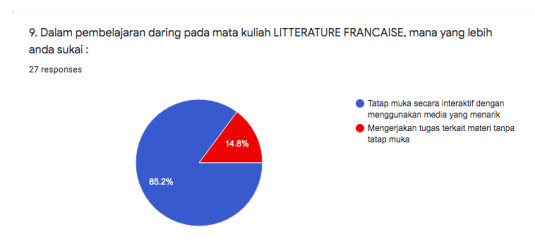
## 2.8 Penggunaan Desain Visual pada Mata Kuliah *Littérature Française*



Grafik 2.8 Penggunaan Desain Visual pada Mata Kuliah *Littérature Française*

Grafik 2.8 menunjukkan bahwa hampir seluruh responden (96.3%) merasa tertarik dan memahami pelajaran jika materi *Littérature Française* disajikan dengan desain yang menarik secara visual. Hal ini mendukung dikembangkannya media pembelajaran yang menarik secara visual seperti Canva.

## 2.9 Preferensi Mahasiswa pada Mata Kuliah *Littérature Française*

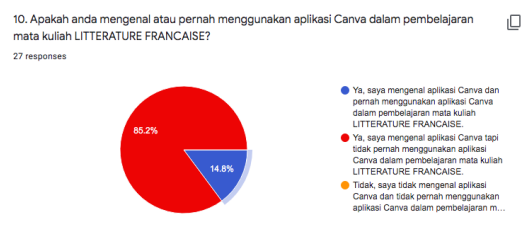


Grafik 2.9 Preferensi Mahasiswa pada Mata Kuliah *Littérature Française*

Grafik 2.9 menunjukkan bahwa sebagian besar (85.2%) responden lebih menyukai tatap muka secara interaktif dengan menggunakan media yang menarik. Hal ini menjadi salah satu alasan pengembangan media interaktif Canva pada mata kuliah *Littérature Française*. Namun demikian terdapat juga sebagian kecil responden (14.8%) yang lebih suka hanya mengerjakan tugas terkait materi tanpa tatap muka. Hal ini kemungkinan besar disebabkan terbatasnya penggunaan media pada pembelajaran daring sehingga responden memilih hanya mengerjakan tugas tanpa tatap muka.

## 2.10 Posisi Aplikasi Canva pada Mata

### Kuliah *Littérature Française*



Grafik 2.10 Posisi Aplikasi Canva pada Mata Kuliah *Littérature Française*

Grafik 2.10 menunjukkan posisi aplikasi Canva terhadap responden. Sebagian besar responden (85.2%) telah mengenal aplikasi Canva tapi tidak pernah menggunakan aplikasi tersebut dalam pembelajaran mata kuliah *Littérature Française*. Sisanya sebanyak 14.8% telah mengenal aplikasi Canva dan pernah menggunakan aplikasi tersebut dalam pembelajaran mata kuliah *Littérature Française*. Dapat dilihat bahwa meskipun responden sudah mengenal aplikasi Canva namun sedikit sekali yang menemukan penggunaannya pada mata kuliah *Littérature Française*.

### 3. Penutup

Berdasarkan data yang diperoleh dari angket pada tahap analisis kebutuhan, dapat disimpulkan pentingnya pengembangan media pembelajaran daring audio-visual berbasis Canva. Hal ini memerlukan perencanaan yang sistematis dan terukur seperti yang dipaparkan pada tahap perencanaan.

## Daftar Pustaka

- Blondeau, N., Allouache, F., & Né, M.F. 2004. *Littérature Progressive du Français Niveau Intermédiaire*. Paris: CLE International
- Canva. (n.d.). *Canva Untuk Pendidikan*. [https://www.canva.com/id\\_id/pendidikan/](https://www.canva.com/id_id/pendidikan/)
- Darung A., Setyasih Iya., & Ningrum M. 2020. *Pengembangan Media pembelajaran Geografi Menggunakan Poseter Infografis (Materi Dinamika Atmosfer)*. *Jurnal geoedusains*. Vol. 1 (1), 27-41.
- Gafur, A. 2012. *Desain pembelajaran: Konsep, model, dan aplikasinya dalam perencanaan pelaksanaan pembelajaran*. Yogyakarta: Ombak.
- Lee, W. W., & Owens, D. L. (2004). *Multimedia-based instructional Design, (2nd Ed)*. San Francisco: Pfeiffer.
- Pelangi, G. 2020. *Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Media pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA*. *Jurnal Sasindo Unpam*. Vol 8 (2), 79-96.
- Rahmatullah, R., Inanna,I., & Ampa. 2020. *Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva*. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*. Vol. 12 (2), 317-327
- Ramli, A., Rahmatullah, R., Inanna, I., & Dangnga, T. 2018. *Peran Media Dalam Meningkatkan Efektivitas Belajar*. Lembaga Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Negeri Makassar, 5–7.
- Tanjung, R. E., & Faiza, D. 2019. *Canva*



*Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika. Jurnal Vokasional Teknik Elektronika dan Informatika. Vol. 7(2). 79-85.*

Wicaksana, E., Atmadja, P., & Asmira, Y. 2020. *Pengembangan Poster Kesehatan Reproduksi Berbasis Pendidikan Karakter Menggunakan Canva pada Usia Remaja Sekolah di SMA. Jurnal Penelitian dan Pengkajian Ilmu Pendidikan: e- Sainatika. Vol 4 (2), 160-172.*

Yulianti, Y. 2019. *Contextual Teaching Learning Dalam Pembelajaran Ekonomi. Pinisi Business Administration Review, 1(2).*

Penulis adalah Doktor Linguistik yang mengajar pada Program Studi Pendidikan Bahasa Prancis Universitas Negeri Medan. Saat ini Beliau fokus pada pengajaran, penelitian dan pengabdian pada masyarakat terkait rumpun ilmu Humaniora dengan spesialisasi keahlian pada bidang Pragmatik dan Bahasa Antara (Interlanguage).