

## PEMANFAATAN WEB CAARD SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN EFEKTIVITAS DAN MOTIVASI BELAJAR

Putri Adilah Prautami  
Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta  
[putriadilaprautami1@gmail.com](mailto:putriadilaprautami1@gmail.com)

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk memaparkan pemanfaatan website Carrd dan keefektifannya dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Metode yang digunakan adalah deskriptif dengan pendekatan kuantitatif, dan data dikumpulkan melalui angket. Hasil analisis menunjukkan bahwa 50% responden "Sangat Setuju" bahwa Carrd efektif dalam pembelajaran, 33,3% "Setuju", dan 19,4% "Netral". Selain itu, 47,2% responden "Sangat Setuju" bahwa Carrd membuat pembelajaran lebih menarik, 33,3% "Setuju", dan 19,4% "Netral". Hasil ini menunjukkan bahwa Carrd dapat menjadi media pembelajaran yang efektif dan menarik

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran, Caard, Motivasi Belajar

### Abstract

*This study aims to explore the utilization of the Carrd website and its effectiveness in teaching Indonesian. The research method used is descriptive with a quantitative approach, and data was collected through surveys. The analysis shows that 50% of respondents strongly agree that Carrd is effective in learning, 33.3% agree, and 19.4% are neutral. Additionally, 47.2% of respondents strongly agree that Carrd makes learning more engaging, 33.3% agree, and 19.4% are neutral. These results suggest that Carrd can be an effective and engaging learning media.*

**Keyword:** Learning Media, Carrd, Motivation to Learn

## PENDAHULUAN

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini berkembang dengan sangat pesat. Perkembangan tersebut telah memberikan pengaruh yang besar pada berbagai aspek kehidupan manusia. Di era modern, penggunaan perangkat teknologi seperti gawai dan laptop menjadi hal yang umum dalam aktivitas sehari-hari, terutama untuk mengakses informasi melalui internet (Paju, 2011:61). Media pembelajaran merupakan alat atau sarana yang digunakan dalam proses belajar mengajar, berfungsi sebagai pendukung bagi guru dalam menyampaikan materi sekaligus sebagai perantara untuk menyampaikan pesan dari sumber belajar kepada siswa sebagai penerimanya (Suryani, 2018:4). Dalam konteks saat ini, pendidik dihadapkan pada tantangan untuk lebih inovatif dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran, sehingga siswa dapat mengembangkan kemampuan berkolaborasi, bekerja sama, berpikir kreatif, dan berpikir kritis (Noermanzah & Friantary, 2019:6631).

Menurut Sanaky dalam Suryani pembelajaran dapat diartikan sebagai sebuah proses komunikasi yang melibatkan interaksi antara siswa, pendidik, dan bahan ajar (Suryani, 2018:5). Kata "media" berasal dari bahasa Latin *medius*, yang secara etimologis berarti perantara, penghubung, atau sesuatu yang berada di tengah. Dalam konteks pembelajaran, media merujuk pada alat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan dan materi pelajaran kepada siswa. Sementara itu, berdasarkan definisi dari Association of Education and Communication Technology (AECT), media mencakup segala jenis saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi (Angkowo & Kosasih, 2007:10). Dalam memilih media pembelajaran, terdapat tiga aspek penting yang perlu

diperhatikan: (1) memastikan tujuan penggunaan media telah ditentukan dengan jelas; (2) memahami karakteristik dan keunggulan media yang akan dipilih; serta (3) membandingkan media tersebut dengan media pembelajaran lainnya untuk memastikan kecocokan dengan tujuan yang ingin dicapai (Angkowo & Kosasih, 2007:11). Berdasarkan berbagai definisi yang telah dijelaskan, media dapat disimpulkan sebagai segala sesuatu, baik berupa alat maupun benda, yang berfungsi sebagai perantara untuk menyampaikan pesan atau informasi kepada siswa guna membantu mereka mencapai tujuan pembelajaran tertentu.

Pemanfaatan teknologi, seperti gawai dan laptop, dalam kegiatan pembelajaran dapat meningkatkan minat peserta didik, sehingga proses belajar menjadi lebih menarik dan hasil belajar dapat mencapai tingkat yang optimal. Para pendidik dapat memanfaatkan berbagai aplikasi daring yang telah berkembang pesat untuk mendukung tercapainya tujuan pembelajaran. Saat ini, terdapat beragam situs web yang dimanfaatkan sebagai media pembelajaran, seperti *Google Classroom*, *Google Form*, *Quizizz*, *Kahoot!*, dan lainnya. Penggunaan situs-situs tersebut tidak terbatas pada platform yang memang dirancang khusus untuk pendidikan. Bahkan, situs yang awalnya tidak dibuat untuk keperluan pendidikan pun dapat diadaptasi menjadi media pendukung pembelajaran. Salah satu contohnya adalah Carrd. Carrd adalah sebuah platform berbasis web yang mampu menciptakan suasana belajar yang menarik dan menyenangkan di dalam kelas. Awalnya, Carrd merupakan proyek sampingan kecil yang dikembangkan oleh AJ (@ajlkn). Namun, setelah diluncurkan melalui Twitter dan Product Hunt, Carrd mendapat perhatian luas dan tumbuh menjadi platform yang jauh lebih besar (Carrd, 2021). Website ini dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran interaktif dengan dukungan perangkat seperti laptop, gawai, dan proyektor. Akses ke Carrd memerlukan koneksi internet karena penggunaannya sepenuhnya dilakukan secara daring. Carrd salah satu situs multifungsi di internet yang, meskipun tidak secara khusus dirancang untuk dunia pendidikan, dapat menjadi inovasi baru dalam mendukung pembelajaran. Dengan memanfaatkan Carrd, proses belajar-mengajar dapat menjadi lebih menarik dan tidak monoton. Guru sebagai tenaga pendidik perlu menghadirkan pendekatan baru kepada siswa untuk menciptakan suasana belajar yang lebih segar dan menyenangkan. Oleh karena itu, Carrd bisa menjadi alternatif yang efektif untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Dengan memanfaatkan Carrd, proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif, sehingga peserta didik lebih antusias dan tidak mudah bosan, bahkan saat mempelajari materi yang sulit. Hal ini didukung oleh fitur-fitur seperti tampilan gambar dan musik yang dapat menambah keseruan dalam pembelajaran.

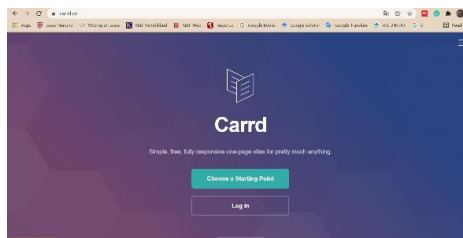
## METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif. Dengan pendekatan ini, peneliti bertujuan untuk menggambarkan secara rinci pengoptimalan pembelajaran bahasa Indonesia melalui penggunaan platform web Carrd. Data dikumpulkan melalui observasi, catatan penelitian lapangan, serta wawancara tertulis yang dilakukan secara online. Subjek penelitian terdiri dari tiga puluh siswa tingkat Sekolah Menengah Atas. Menurut (Sugiyono, 2017) pengumpulan data dalam penelitian kualitatif dilakukan secara alami sesuai dengan keadaan sebenarnya. Teknik pengumpulan data mencakup tiga metode utama, yaitu observasi partisipatif (*participant observation*), wawancara mendalam (*in-depth interview*), dan dokumentasi. Dalam penelitian ini, data dikumpulkan melalui observasi, wawancara tertulis yang dilakukan secara daring, serta dokumentasi proses pembelajaran. Berdasarkan pendekatan deskriptif kualitatif, analisis data dilakukan melalui tiga tahap utama, yakni reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

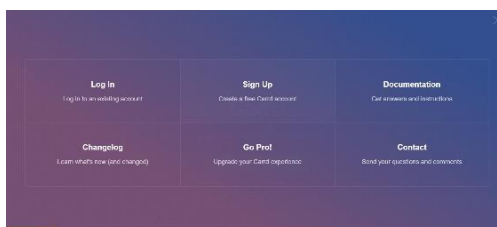
Sebagaimana telah dijelaskan sebelumnya, Carrd adalah platform yang tidak dirancang khusus untuk keperluan pendidikan. Oleh karena itu, para pendidik yang ingin memanfaatkan Carrd sebagai media pembelajaran perlu menggunakan kreativitas mereka untuk mengolah situs ini menjadi sarana pembelajaran yang menarik. Ada beberapa hal mendasar yang perlu dipahami oleh pendidik saat ingin menyusun materi pembelajaran menggunakan platform Carrd, yaitu sebagai berikut

1. Membuka laman *website* pada pranala <https://carrd.co/>.



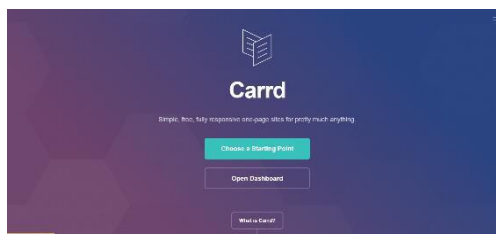
Gambar 1 halaman utama Caard

2. Klik ikon tiga garis di sudut kanan atas, lalu daftar melalui opsi "Sign Up."



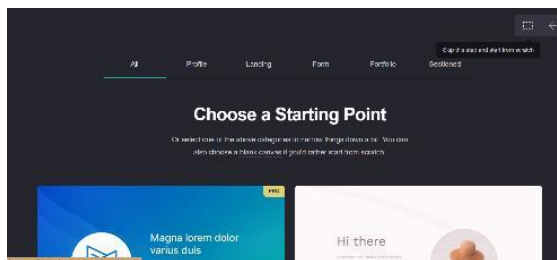
Gambar 2 yang terdapat pada garis tiga kanan atas

3. Menekan kolom *Choose a Starting Point*.



Gambar 3 Tampilan Halaman Utama Carrd Setelah Sign Up

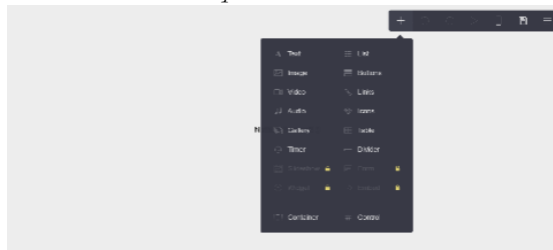
4. Menekan ikon persegi panjang titik-titik di pojok kanan atas.



Gambar 4 Tampilan pada Laman Choose a Starting Point

- Pilih ikon tambah (+) untuk memulai pembuatan desain materi. Ikon ini menyediakan berbagai fitur, seperti menambahkan gambar, teks, galeri, video, audio, dan lainnya. Dengan fitur-fitur tersebut, pendidik dapat merancang materi pembelajaran sesuai dengan kebutuhan.

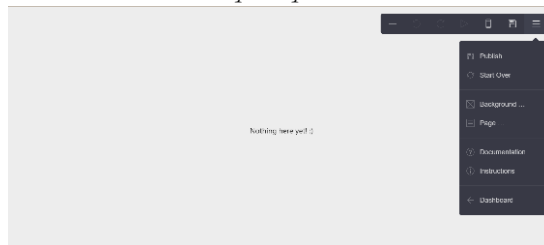
Gambar 5 Tampilan Halaman untuk



Mendesain Beserta Fitur-Fiturnya

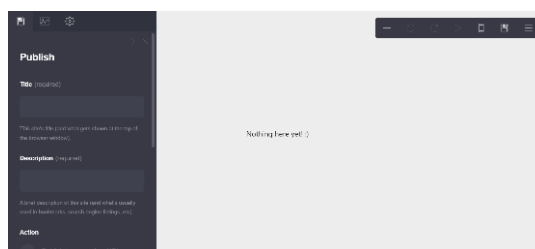
- Setelah materi selesai dirancang, pengguna dapat menyimpannya dan mengunggahnya dengan mengklik ikon tiga garis di sudut kanan atas, lalu memilih fitur "Publish."

Gambar 6 Tampilan pada Kolom

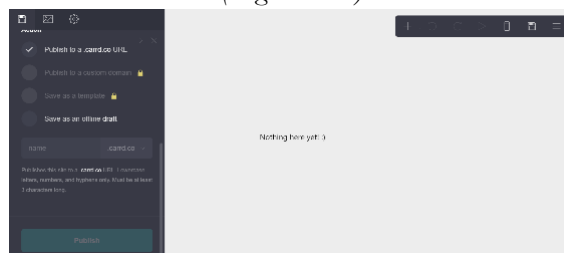


Garis Tiga Bagian Halaman Desain

- Sebelum materi diunggah, pengguna perlu menambahkan judul, deskripsi, dan nama tautan yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Hal ini memastikan materi lebih terstruktur dan mudah diakses.



Gambar 7 Tampilan pada Fitur Publish (Bagian Atas)

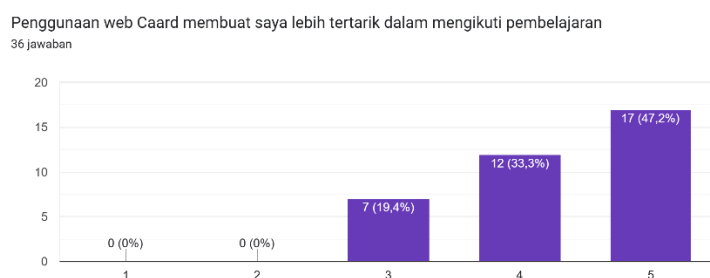


Gambar 8 tampilan pada fitur publish (bagian bawah)

Berdasarkan contoh materi yang telah dirancang oleh peneliti menggunakan platform Carrd, serta tanggapan yang diperoleh melalui angket yang disebarakan kepada sejumlah responden, peneliti berhasil merangkum berbagai pendapat dan masukan dari responden, yang dirangkum dan dengan Skala Penilaian sebagai berikut:

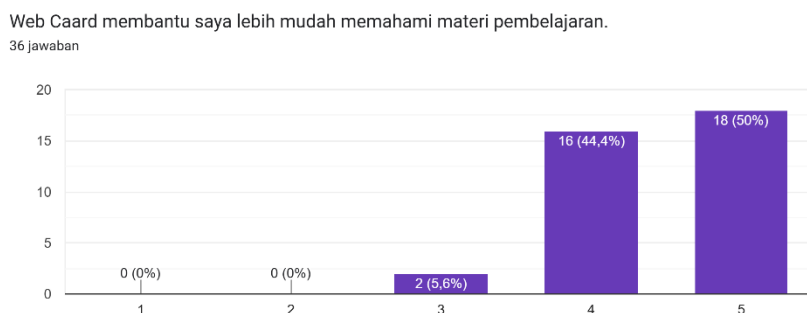
- 1 = Sangat Tidak Setuju
- 2 = Tidak Setuju
- 3 = Netral
- 4 = Setuju
- 5 = Sangat Setuju

1. **Data 1**



Pada diagram tersebut, terlihat bahwa sebagian besar responden (47,2%) menjawab "Sangat Setuju", yang menunjukkan bahwa mereka merasa Carrd membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan memudahkan mereka untuk mengikuti proses pembelajaran. Sementara itu, (33,3%) responden menjawab "Setuju", yang mengindikasikan bahwa mereka juga merasakan manfaat Carrd dalam meningkatkan keterlibatan dalam pembelajaran, meskipun tidak sebesar responden yang sangat setuju. Sedangkan (19,4%) responden menjawab "Netral", yang berarti mereka merasa tidak terlalu terpengaruh atau tidak memiliki pengalaman yang cukup untuk menilai sejauh mana Carrd dapat membuat pembelajaran lebih menarik.

2. **Data 2**

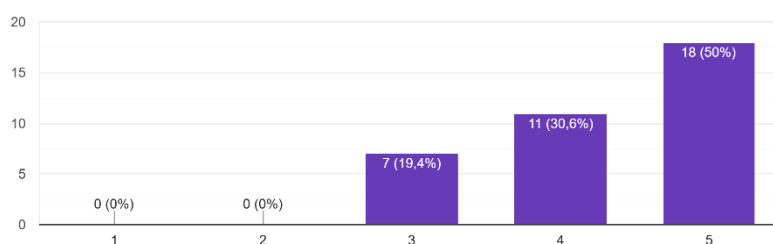


Pada diagram tersebut, terlihat bahwa (50%) responden menjawab "Sangat Setuju", yang menunjukkan bahwa mereka merasa Carrd memudahkan mereka dalam memahami materi pembelajaran. Sementara itu (44,4%) responden menjawab "Setuju", menunjukkan bahwa sebagian

besar juga merasa bahwa Carrd membantu dalam proses pembelajaran, meskipun tidak sekuat responden yang sangat setuju. Sedangkan (5,6%) responden menjawab "Netral", yang berarti mereka tidak memiliki pandangan yang jelas atau belum merasakan dampak yang signifikan dari penggunaan Carrd dalam pembelajaran.

### 3. Data 3

Secara keseluruhan, pembelajaran dengan web Caard sangat efektif.  
36 jawaban



Pada diagram tersebut, terlihat bahwa sebagian besar responden (50%) menjawab "Sangat Setuju", yang menunjukkan bahwa mereka menganggap Carrd sangat efektif dalam mendukung pembelajaran. Sedangkan (30,6%) responden menjawab "Setuju", yang menunjukkan bahwa mereka merasa Carrd cukup efektif dalam pembelajaran, meskipun tidak sekuat responden yang sangat setuju. Sementara itu, (19,4%) responden menjawab "Netral", yang berarti mereka merasa kurang yakin atau tidak memiliki pendapat yang jelas mengenai efektivitas Carrd dalam pembelajaran.

## SIMPULAN

Carrd adalah sebuah platform yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran, termasuk dalam mata pelajaran bahasa Indonesia. Dengan akses yang mudah dan beragam fitur yang tersedia, Carrd menjadi pilihan alternatif dalam proses pembelajaran. Materi yang disusun di Carrd dapat dirancang secara kreatif sehingga tampak menarik dan tidak membosankan. Fitur untuk menambahkan gambar, memilih gaya teks, serta menyisipkan audio dan video yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran akan memudahkan baik pendidik maupun peserta didik dalam membuat dan memahami materi. Desain yang sederhana dan padat juga akan membantu peserta didik agar tidak merasa jenuh saat membaca materi yang disajikan di Carrd.

## DAFTAR PUSTAKA

- Angkowo, Robertus., & A. Kosasih. (2007). *Optimalisasi Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Grasindo.
- Carrd. (2021). Carrd.Inc. <https://carrd.co/docs/general/about>.
- Noermanzah & Friantary, H. (2019). Development of Competency-Based Poetry Learning Materials for Class X High Schools. *International Journal of Recent Technology and Engineering*, 8(4), 6631.
- Paju, A. R. (2011). Pengaruh Kualitas Layanan Internet terhadap Tingkat Kepuasan Nasabah Perbankan di Denpasar. *Journal of Business and Banking*, 1(1), 61. doi:10.14414/jbb.v1i1.153
- Suryani, Nunuk. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

