

## Penggunaan Web Carrd.co untuk Mendesain Media Pembelajaran yang Ramah Pengguna dan Berbasis Web

Kholifatunnisa Assholihah

[oliff653@gmail.com](mailto:oliff653@gmail.com)

UIN Syarif Hidayatullah Jakarta

Korespondensi penulis: [oliff653@gmail.com](mailto:oliff653@gmail.com)

**Abstrak.** *This study discusses the use of the Carrd.co website as a user-friendly web-based learning medium for delivering short story material in the Indonesian Language Learning Media course. Carrd.co was chosen due to its ease of access, simple interface, and flexibility in designing interactive web pages. The study was conducted using a qualitative descriptive approach through the stages of needs analysis, media design, trials, and evaluation. The results show that Carrd.co is able to provide short story learning media that is attractive, easily accessible, and increases student engagement.*

**Keywords:** *Carrd.co, Web-based learning media, User-friendly, Digital innovation, Indonesian language.*

**Abstrak.** Penelitian ini membahas pemanfaatan web Carrd.co sebagai media pembelajaran berbasis web yang ramah pengguna dalam penyampaian materi cerpen pada mata kuliah Media Pembelajaran Bahasa Indonesia. Carrd.co dipilih karena kemudahan akses, antarmuka sederhana, serta fleksibilitas dalam mendesain halaman web interaktif. Penelitian dilakukan dengan pendekatan deskriptif kualitatif melalui tahapan analisis kebutuhan, perancangan media, uji coba, dan evaluasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Carrd.co mampu menghadirkan media pembelajaran cerpen yang menarik, mudah diakses, dan meningkatkan keterlibatan mahasiswa.

**Kata Kunci:** *Carrd.co, Media pembelajaran berbasis web, Ramah pengguna, Inovasi digital, Bahasa Indonesia*

### PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan. Transformasi ini tidak hanya menyentuh aspek administrasi, tetapi juga metode pembelajaran dan media yang digunakan oleh pendidik. Media pembelajaran tidak lagi terbatas pada buku teks, papan tulis, atau modul cetak, melainkan berkembang ke arah digital yang lebih interaktif, fleksibel, dan mudah diakses. Kehadiran media berbasis web memungkinkan peserta didik untuk memperoleh pengalaman belajar yang lebih kaya, dinamis, dan sesuai dengan karakteristik generasi digital saat ini.

Dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya materi cerpen, media berbasis web dapat memberikan pengalaman membaca yang lebih mendalam. Cerpen sebagai salah satu karya sastra pendek memiliki potensi besar untuk mengembangkan keterampilan berbahasa, apresiasi sastra, serta kemampuan berpikir kritis mahasiswa. Namun, penyajian cerpen secara konvensional sering kali dianggap monoton dan kurang menarik. Oleh karena itu, diperlukan

media pembelajaran yang mampu menghadirkan cerpen dengan cara yang lebih interaktif, visual, dan ramah pengguna.

Keterbatasan keterampilan teknis sering menjadi kendala bagi mahasiswa maupun guru dalam membuat media berbasis web. Banyak platform pengembangan web yang tersedia, seperti WordPress, Wix, atau Google Sites, namun sebagian besar membutuhkan keterampilan desain dan pemrograman yang relatif kompleks. Kondisi ini menimbulkan kesenjangan antara kebutuhan akan media digital yang inovatif dengan kemampuan teknis pengguna.

Carrd.co hadir sebagai solusi alternatif dengan antarmuka sederhana, fitur drag-and-drop, serta kemampuan integrasi multimedia. Platform ini memungkinkan pengguna untuk membuat halaman web interaktif dengan cepat tanpa memerlukan pengetahuan teknis mendalam. Dengan Carrd.co, mahasiswa dapat mendesain media pembelajaran cerpen yang tidak hanya menampilkan teks, tetapi juga dilengkapi dengan ilustrasi, audio, maupun video interpretasi. Hal ini sejalan dengan prinsip *multimodal learning* yang menekankan pentingnya penggunaan berbagai saluran komunikasi untuk meningkatkan pemahaman peserta didik.

Selain itu, Carrd.co memiliki keunggulan dalam hal aksesibilitas. Media yang dibuat dapat diakses melalui berbagai perangkat, baik laptop maupun smartphone, sehingga mendukung pembelajaran fleksibel di era digital. Dengan demikian, pemanfaatan Carrd.co dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya materi cerpen, diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan mahasiswa, memperkaya pengalaman belajar, serta mendukung tercapainya tujuan pembelajaran yang lebih efektif.

Oleh karena itu, penelitian ini berfokus pada pemanfaatan Carrd.co untuk mendesain media pembelajaran cerpen yang ramah pengguna dan berbasis web. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan media pembelajaran digital yang sederhana, inovatif, dan sesuai dengan kebutuhan pendidikan di era teknologi informasi.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan pendekatan **deskriptif kualitatif** dengan model *research and development (R&D)*. Metode ini dipilih karena sesuai dengan tujuan penelitian, yaitu menghasilkan produk berupa media pembelajaran cerpen berbasis web menggunakan Carrd.co..

Tahapan penelitian dilakukan secara bertahap. Pertama, dilakukan **analisis kebutuhan** melalui observasi dan wawancara dengan mahasiswa yang mengikuti mata kuliah *Media Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Analisis ini bertujuan untuk mengetahui kesulitan mahasiswa dalam membuat media digital serta preferensi mereka terhadap media pembelajaran yang interaktif.

Tahap kedua adalah **perancangan media**. Pada tahap ini, peneliti menggunakan Carrd.co untuk mendesain halaman web yang berisi materi cerpen. Proses perancangan meliputi pemilihan template, pengaturan navigasi, integrasi teks cerpen, serta penambahan ilustrasi dan audio pembacaan cerpen.

Tahap ketiga adalah **uji coba media**. Media yang telah dirancang kemudian diuji coba kepada mahasiswa. Uji coba dilakukan untuk mengetahui sejauh mana media tersebut dapat diakses, dipahami, dan menarik minat mahasiswa.

Tahap terakhir adalah **evaluasi**. Evaluasi dilakukan dengan mengumpulkan umpan balik mahasiswa melalui angket dan diskusi kelompok. Hasil evaluasi digunakan untuk memperbaiki media agar lebih sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

Dengan demikian, metode penelitian ini tidak hanya menghasilkan data deskriptif, tetapi juga produk nyata berupa media pembelajaran cerpen berbasis web

## **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Carrd.co dalam mendesain media pembelajaran cerpen memberikan dampak positif terhadap keterlibatan mahasiswa. Media yang dihasilkan memiliki sejumlah keunggulan yang dapat dianalisis lebih lanjut dalam konteks teori media pembelajaran dan praktik pendidikan bahasa.

### **Antarmuka Ramah Pengguna**

Mahasiswa dapat mengakses materi cerpen melalui tautan web tanpa perlu instalasi aplikasi tambahan. Hal ini sejalan dengan pendapat Arsyad yang menekankan bahwa media pembelajaran harus mudah diakses dan digunakan oleh peserta didik<sup>1</sup>. Kemudahan akses ini menjadi faktor penting dalam meningkatkan motivasi belajar, karena mahasiswa tidak terbebani oleh aspek teknis. Dalam uji coba, mahasiswa menyatakan bahwa navigasi di Carrd.co sederhana dan intuitif, sehingga mereka dapat langsung fokus pada isi cerpen tanpa terganggu oleh kompleksitas desain.

### **Integrasi Multimedia**

Cerpen yang ditampilkan tidak hanya berupa teks, tetapi juga dilengkapi dengan ilustrasi gambar, audio pembacaan, dan video interpretasi. Integrasi ini membuat pembelajaran lebih menarik dan sesuai dengan prinsip *multimodal learning*<sup>2</sup>. Mayer menjelaskan bahwa pembelajaran akan lebih efektif jika informasi disajikan melalui berbagai saluran, seperti teks, gambar, dan audio, karena hal tersebut membantu proses encoding dalam memori jangka panjang<sup>2</sup>. Dalam praktiknya, mahasiswa lebih antusias ketika cerpen disertai ilustrasi visual dan audio pembacaan, karena mereka dapat merasakan nuansa sastra secara lebih mendalam.

### **Responsivitas di Berbagai Perangkat**

Media yang dibuat dengan Carrd.co dapat diakses melalui laptop maupun smartphone dengan tampilan yang konsisten. Responsivitas ini sangat penting karena sebagian besar mahasiswa lebih sering menggunakan smartphone untuk mengakses materi pembelajaran<sup>3</sup>. Sadiman menekankan bahwa media pembelajaran harus sesuai dengan kondisi peserta didik, termasuk perangkat yang mereka gunakan<sup>3</sup>. Dengan Carrd.co, mahasiswa dapat membaca cerpen kapan saja dan di mana saja, sehingga pembelajaran menjadi lebih fleksibel dan tidak terbatas ruang kelas.

### **Keterlibatan Mahasiswa Meningkat**

Berdasarkan hasil angket, 85% mahasiswa menyatakan lebih tertarik membaca cerpen melalui media berbasis Carrd.co dibandingkan media konvensional. Mereka merasa media tersebut lebih interaktif dan memudahkan pemahaman isi cerpen. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan keterlibatan mahasiswa dalam pembelajaran sastra. Menurut Prastowo, keterlibatan peserta didik merupakan indikator penting keberhasilan media pembelajaran<sup>4</sup>. Dengan Carrd.co, mahasiswa tidak hanya membaca cerpen, tetapi juga berinteraksi dengan konten multimedia yang memperkaya pengalaman belajar.

### **Analisis Perbandingan dengan Platform Lain**

Pembahasan lebih lanjut menunjukkan bahwa Carrd.co mampu menjembatani keterbatasan teknis mahasiswa dalam membuat media berbasis web. Dibandingkan dengan platform lain seperti WordPress atau Wix, Carrd.co lebih sederhana dan cepat digunakan. WordPress, misalnya, menawarkan fitur yang lebih kompleks, tetapi membutuhkan keterampilan teknis yang lebih tinggi. Wix menyediakan banyak template, namun proses desainnya relatif lebih rumit. Carrd.co, dengan kesederhanaannya, lebih cocok untuk mahasiswa yang baru belajar membuat media digital.

### **Keterbatasan dan Tantangan**

Meskipun memiliki banyak keunggulan, Carrd.co juga memiliki keterbatasan. Fitur lanjutan seperti sistem manajemen pengguna, integrasi kuis interaktif, atau analitik pembelajaran tidak tersedia. Hal ini menjadi tantangan jika media pembelajaran membutuhkan fungsi evaluasi otomatis atau interaksi yang lebih kompleks. Oleh karena itu, Carrd.co lebih tepat digunakan untuk media pembelajaran sederhana yang menekankan pada aksesibilitas dan keterlibatan pengguna, bukan untuk pengembangan sistem pembelajaran daring yang komprehensif.

### **Implikasi bagi Pembelajaran Bahasa Indonesia**

Penggunaan Carrd.co dalam pembelajaran cerpen memberikan implikasi penting bagi pengajaran Bahasa Indonesia. Pertama, media ini dapat meningkatkan minat mahasiswa terhadap karya sastra yang sering dianggap sulit atau membosankan. Kedua, media berbasis web

memungkinkan pembelajaran lebih fleksibel dan sesuai dengan gaya belajar generasi digital. Ketiga, Carrd.co dapat menjadi alternatif bagi dosen atau guru yang ingin menghadirkan media pembelajaran inovatif tanpa harus menguasai keterampilan teknis yang kompleks.

Pembahasan lebih lanjut menunjukkan bahwa Carrd.co mampu menjembatani keterbatasan teknis mahasiswa dalam membuat media berbasis web. Dibandingkan dengan platform lain seperti WordPress atau Wix, Carrd.co lebih sederhana dan cepat digunakan. Namun, keterbatasan fitur lanjutan menjadi tantangan tersendiri. Oleh karena itu, Carrd.co lebih cocok digunakan untuk media pembelajaran sederhana yang menekankan pada aksesibilitas dan keterlibatan pengguna, bukan untuk pengembangan sistem pembelajaran yang kompleks.

## **KESIMPULAN**

Penggunaan Carrd.co sebagai media pembelajaran cerpen terbukti efektif dalam mendesain media yang ramah pengguna dan berbasis web. Media ini tidak hanya memudahkan akses, tetapi juga meningkatkan keterlibatan mahasiswa dalam pembelajaran sastra. Carrd.co dapat dijadikan alternatif bagi pendidik yang ingin menghadirkan media pembelajaran digital tanpa memerlukan keterampilan teknis yang kompleks.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Arsyad, Azhar. (2019). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Heinich, R., Molenda, M., Russell, J., & Smaldino, S. (2005). *Instructional Media and Technologies for Learning*. New Jersey: Pearson.
- Mayer, Richard E. (2009). *Multimedia Learning*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Prastowo, Andi. (2018). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.
- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Rahardjito. (2014). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Prastowo, Andi. (2018). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.
- Website resmi Carrd.co (<https://carrd.co>).