



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS CANVA PADA  
MATERI TEKS DISKUSI PESERTA DIDIK KELAS IX DI SMP AL-FALAH**

Syahrul Kirom<sup>1</sup>, Hosniyeh<sup>2</sup>, Muhammad Masykur Baiquni<sup>3</sup>

Universitas Al-Qolam, Malang<sup>1</sup>

Universitas Al-Qolam, Malang<sup>2</sup>

Universitas Al-Qolam, Malang<sup>3</sup>

Email: [syahrulkirom@alqolam.ac.id](mailto:syahrulkirom@alqolam.ac.id).

---

**Keywords:**

*Learning Media, Canva,  
Discussion text.*

**Abstract**

The aim of this research is development to increase students' learning motivation at Al Falah Gondanglegi Middle School. This learning media is made based on material that is adapted to students' level of thinking, so that students no longer have difficulty understanding the material presented in learning, especially discussion texts. This type of research uses research and development (R&D) methods in this research using five steps, namely analysis, planning, development, implementation and evaluation which produces a product and then tests the effectiveness of the product. This research develops learning media using the Canva application for discussion text material for middle school class IX. The results of research on media expert validation obtained a percentage of 72.5%. with a very good/valid category. This means that learning media using the Canva application is suitable/valid for use in learning. Then the level of effectiveness of learning media using the Canva application increases students' learning motivation. Motivation before using the media (pre test) and after using the media (post test) obtained a difference/comparison value of 84 and 89. Based on the results of the comparison of the two, using the N-Gain formula the value obtained was 0.31 in the good category/ effective enough.

---

## PENDAHULUAN

Zaman sekarang ini, gaya belajar mengajar harus berubah sesuai dengan perkembangan zaman. Guru harus mampu beradaptasi dengan perubahan tersebut dalam pelaksanaan proses pembelajaran, terlebih dalam kegiatan mendesain media pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan ialah canva. Canva merupakan aplikasi desain secara online, yang menyediakan beragam desain grafis, di antaranya poster, pamflet, grafik, spanduk, kartu undangan, edit foto dan lain-lain.

Salah satu pelajaran yang diberikan kepada peserta didik di sekolah adalah bahasa Indonesia, mata pelajaran bahasa Indonesia merupakan pelajaran yang menuntut peserta didik untuk menguasai aspek-aspek yang terdapat di dalamnya, yang meliputi: mendengarkan, menulis dan membaca. Ketercapaian aspek tersebut akan terlaksana jika peserta didik mampu mengikuti aktivitas pembelajaran secara optimal. Hal ini harus diikuti oleh keaktifan guru dalam memandu pembelajaran di kelas. Oleh sebab itu, untuk pembelajarn bahasa Indonesia, guru perlu mengenal dan dapat melaksanakan dengan baik berbagai pedoman tentang strategi, pendekatan, model dan media pembelajaran, sehingga aspek-aspek dalam pembelajran khususnya pembelajaran bahasa Indonesia dapat dikuasai oleh peserta didik pada pembelajaran bahasa Indonesia khususnya pada efektivitas penggunaan aplikasi canva dalam pembuatan media pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi di SMP Al-Falah Gondanglegi, didapatkan informasi bahwa bahasa Indonesia merupakan pembelajaran yang katanya mudah untuk di pelajari, bahkan tanpa belajarpun bisa. Namun, pada hasil nilai yang didapatkan, peserta didik tidak ada yang dapat nilai 85-100. Dengan demikian, pelajaran bahasa Indonesia merupakan pelajaran yang sulit dan perlu dikembangkan lagi dengan metode pembelajaran yang efektif, serta memotifasi peserta didik dan proses pembelajaran pada mata pembelajaran bahasa Indonesia di SMP Al-Falah Gondanglegi masih belum mendapatkan hasil yang maksimal. Terutama pada model pembelajaran, diketahui guru belum pernah menerapkan metode yang inovatif dalam kegiatan pembelajaran. Penyampaian materi oleh guru lebih banyak menggunakan metode ceramah. Hal tersebut menyebabkan tidak ada interaksi antara guru dan peserta didik, sehingga peserta didik kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran bahasa Indonesia. Guru hanya menggunakan buku paket dan lembar kerja peserta didik (LKS) dalam mengajar. Sehingga peserta didik tidak mendengarkan malah cenderung berbicara, dan bercanda dengan teman sebangkunya dan ketika peserta didik diberi tugas, peserta didik hanya mencontek pada buku, teman sebangku maupun teman kelompoknya, tanpa mau memahami langkah-langkah dan proses mengerjakannya. Dengan metode yang seperti itu, peserta didik akan merasa bosan dan jenuh, bahkan merasa ngantuk. Peserta didik cenderung belajar secara individual, menghafal konsep-konsep yang abstrak dan teoritik, tanpa mau memahaminya, menerima kaidah-kaidah tanpa mau berpikir kreatif dengan mengembangkan ide, dan imajinasi yang dimilikinya ke dalam proses pembelajaran. Pada waktu pembelajaran berlangsung, peserta didik ada yang mengantuk, mengobrol, bahkan tolah-toleh tanpa memperhatikan gurunya yang menerangkan, sehingga suasana kelas terasa membosankan dan minat peserta didik terhadap model pembelajaran yang kurang efektif dan perlu dirubah.

Motivasi dan dorongan belajar peserta didik juga sangat rendah dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Mereka merasa jenuh dan bosan, karna pelajaran bahasa Indonesia merupakan pelajaran yang sulit, karna harus memiliki ide, pemikiran, imajinasi dan perasaan, sehingga sebelum peserta

didik mengerjakan tugas, mereka sudah menyerah, tanpa berusaha untuk mengerjakannya, bahkan hanya mengandalkan buku dan teman yang pandai untuk meniru/*mencopy* karyanya. Faktor lain, karena kurang minatnya peserta didik dalam mengikuti pembelajaran bahasa Indonesia menjadi hal utama. Itu pertanda, bahwa peserta didik tidak mempunyai motivasi dalam belajar. Rendahnya motivasi yang berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Oleh karena itu, guru harus memberikan motivasi kepada peserta didik, agar dapat keluar dari kesulitan dalam belajar. Salah satunya dengan cara memperbaiki cara mengajar. Guru harus memilih metode dan model pembelajaran yang tepat dan menyenangkan, agar suasana di dalam kelas dapat lebih menarik dan aktif, serta menumbuhkan rasa percaya diri peserta didik dalam berpikir, mengungkapkan ide, perasaan dalam imajinasi pada saat pembelajaran, khususnya materi Teks diskusi, dan materi yang disampaikan oleh guru mata pelajaran bahasa Indonesia dapat tercapai sesuai dengan harapan.

Penerapan model pembelajaran menggunakan aplikasi canva di dalam kelas, akan membawa dampak terbentuknya semangat bekerja sama dan menghasilkan manusia yang bersahabat dengan sesama, serta kreatif dalam mengembangkan ide, pikiran, imajinasi dan perasaan dalam berkarya, terutama dalam pembelajaran materi teks diskusi, peserta didik akan lebih berkembang dalam bekerja sama dengan teman sebangku atau kelompoknya. Selain itu, suasana positif yang timbul dari penerapan model pembelajaran ini dapat memberi kesempatan kepada peserta didik untuk lebih mencintai pembelajaran bahasa Indonesia, sekolah dan guru. Sehingga dengan suasana baru ini, peserta didik tidak merasa bosan dan jenuh saat mengikuti pelajaran.

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana pengembangan media pembelajaran bahasa Indonesia berbasis aplikasi canva pada materi teks diskusi peserta didik kelas XI di SMP Al-Falah Gondanglegi, bagaimana tingkat kelayakan media pembelajaran bahasa Indonesia berbasis aplikasi canva pada materi teks diskusi peserta didik kelas XI di SMP Al-Falah Gondanglegi, dan bagaimana tingkat keefektifan media pembelajaran bahasa Indonesia berbasis aplikasi canva pada materi teks diskusi peserta didik kelas XI di SMP Al-Falah Gondanglegi. Sedangkan tujuannya yaitu untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran bahasa Indonesia berbasis aplikasi canva pada materi teks diskusi peserta didik kelas XI di SMP Al-Falah Gondanglegi, untuk mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran bahasa Indonesia berbasis aplikasi canva pada materi teks diskusi peserta didik kelas XI di SMP Al-Falah Gondanglegi, dan untuk mengetahui tingkat keefektifan media pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis aplikasi canva pada materi teks diskusi peserta didik kelas XI di SMP Al-Falah Gondanglegi.

Belajar merupakan kegiatan yang berproses dengan menggunakan unsur-unsur yang sangat mendasar dalam penyelenggaraan setiap jenis dan jenjang pendidikan. Artinya, berhasil atau tidaknya pencapaian tujuan pendidikan sangat bergantung pada proses belajar yang dialami peserta didik, baik ketika berada di sekolah maupun di lingkungan sekolah, di lingkungan rumah atau keluarga sendiri. Oleh karena itu, pemahaman yang benar tentang belajar dalam segala aspek, bentuk, dan manifestasinya mutlak diperlukan bagi para pendidik (Feida Noorlaila 2022). Belajar adalah usaha untuk mengadakan perubahan yang progresif dalam tingkah laku, sikap dan perbuatan. Dengan begitu, melalui pembelajaran diharapkan anak dapat mengalami peningkatan kepribadian secara ringan. Belajar adalah aktivitas mental yang menghasilkan perubahan yang relative (Feida Noorlaila 2022).

Keterampilan berbahasa dapat dikelompokkan ke dalam 2 kategori, yakni aspek reseptif dan aspek produktif. Aspek reseptif bersifat penerimaan atau penyerapan, seperti yang tampak pada kegiatan menyimak dan membaca. Sementara aspek produktif bersifat pengeluaran atau pemroduksian bahasa, baik lisan maupun tertulis sebagaimana yang tampak dalam kegiatan berbicara dan menulis. Dalam berkomunikasi, si pengirim mungkin menyampaikan pesan berupa pikiran, perasaan, fakta, kehendak dengan menggunakan lambang-lambang bunyi bahasa yang diucapkan. Dengan kata lain, dalam proses *encoding* si pengirim mengubah pesan menjadi bentuk-bentuk bahasa yang berupa bunyi-bunyi yang diucapkan. Selanjutnya, pesan yang diformulasikan dalam wujud bunyi-bunyi (bahasa lisan) tersebut disampaikan kepada penerima. Aktivitas tersebut biasa kita kenal dengan istilah aktivitas berbicara. Di pihak lain, si penerima melakukan aktivitas *decoding* berupa perubahan bentuk-bentuk bahasa yang berupa bunyi-bunyi lisan menjadi pesan sesuai dengan maksud si pengirimnya. Aktivitas tersebut biasa kita sebut dengan istilah mendengarkan (menyimak) (Feida Noorlaila 2022).

Sehubungan dengan penggunaan bahasa, terdapat empat aspek keterampilan berbahasa yang biasa digunakan untuk berkomunikasi, yaitu mendengarkan (menyimak), berbicara, membaca, dan menulis (Mulyati 2015). Keterampilan menyimak merupakan keterampilan berbahasa yang pertama kali dipahami/dipelajari oleh manusia di muka bumi ini. Bahkan sejak masih dalam kandungan, bayi sudah belajar menyimak apa yang disampaikan oleh orang di sekitarnya, terutama kedua orang tuanya yang sering berkomunikasi dekat dengannya. Hingga ia terlahir ke dunia, maka proses menyimak terus berlangsung dari orang-orang di sekitarnya, hingga ia beranjak menjadi anak-anak. Sampai masuk ke dalam dunia pendidikan, barulah akan diajarkan dengan baik keterampilan berbicara, membaca, dan menulis (Mulyati 2015). Proses menyimak seorang anak, perlu pendampingan yang cukup baik, agar seorang anak tidak mendapatkan hasil penyimakan yang kurang baik. Perlu diketahui, jika sekeliling anak terdapat bahasa-bahasa yang kurang baik, maka hasil penyimakan pun berdampak negatif terhadap gudang penyimpanan kosa kata seorang anak (Ilham dan Wijati 2020).

Sebaliknya, jika orang-orang sekelilingnya mampu memberikan contoh, baik dari segi bahasa maupun sikap terhadap anak-anak, maka hasil simakan pun akan berdampak positif terhadap perkembangan bahasa maupun perilaku seorang anak. Kerjasama yang baik dari keluarga, sekolah, dan masyarakat atau lingkungan sekitarnya, sangat dibutuhkan untuk perkembangan kosa kata anak, sesuai dengan karakter bangsa Indonesia.

Keterampilan berbicara merupakan tahap kedua setelah keterampilan menyimak. Jika hasil penyimakan baik, maka dapat menunjang keterampilan berbicara seseorang. Keterampilan berbicara dapat dipraktikkan oleh semua orang. Tetapi, berbicara terampil yang dapat menghipnotis pendengarnya hanya sebagian orang mampu melakukan itu (Ilham dan Wijati 2020). Berbicara secara umum dapat diartikan suatu penyampaian maksud (*ide*, pikiran, isi hati) seseorang kepada orang lain dengan menggunakan bahasa lisan, sehingga maksud tersebut dapat dipahami oleh orang lain. Keterampilan berbicara merupakan salah satu komponen penting dalam pembelajaran bahasa Indonesia yang harus dimiliki oleh pendidik dan peserta didik di manapun berada. Terampil berbicara melatih dan menuntut anak didik untuk dapat berkomunikasi dengan peserta didik lainnya.

Keterampilan membaca merupakan komponen keterampilan berbahasa yang sangat erat kaitannya dengan keterampilan menyimak, seseorang dikatakan terampil membaca jika ia mampu menyimak secara benar, dan lengkap mengenai yang ia baca. Menurut (Tarigan 2008), membaca merupakan proses yang dilakukan oleh pembaca untuk memperoleh pesan yang hendak disampaikan oleh penulis melalui bahasa tulis. Sedangkan menurut (Somadayo 2011), membaca merupakan kegiatan interaktif untuk memetik dan memahami makna yang terkandung dalam bahan tertulis. Hal ini dapat dikatakan bahwa membaca merupakan proses yang dilakukan dan digunakan oleh pembaca untuk memperoleh pesan yang disampaikan oleh penulis.

Keterampilan menulis merupakan keterampilan puncak dari semua aspek keterampilan berbahasa. Seseorang dikatakan terampil dalam menulis, jika ia mampu mengungkapkan isi pikirannya dalam bentuk tulisan, dengan untaian kata dan kalimat yang mudah untuk dipahami oleh pembaca (Ilham dan Wijati 2020). Untuk mengukur tulisan tersebut, terlebih dahulu penulis sendiri harus memahami dengan baik tulisannya sendiri. Logikanya, bagaimana mungkin orang lain memahami tulisan jika penulisnya sendiri tidak memahami apa yang ia tulis.

Media dalam proses pembelajaran merupakan perantara atau pengantar sumber pesan dengan penerima pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan agar mereka termotivasi dan terlibat dalam pembelajaran (Hamid dkk. 2020). Proses pembelajaran pada dasarnya juga merupakan proses komunikasi, sehingga media yang digunakan dalam pembelajaran disebut media pembelajaran.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan melalui berbagai saluran, dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa, sehingga dapat mendorong terciptanya suatu proses pembelajaran untuk menambah informasi baru kepada siswa, agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Hal ini sejalan dengan pendapat Haryoko, media pembelajaran secara umum didefinisikan sebagai alat, metode, dan teknik yang digunakan untuk memfasilitasi komunikasi dan interaksi antara dosen dan mahasiswa dalam proses pendidikan dan pengajaran yang lebih efektif (Hamid dkk. 2020). Dengan demikian, media pendidikan merupakan bagian integral dari proses pendidikan, dan merupakan salah satu aspek yang harus dikuasai oleh setiap guru dalam menjalankan fungsi profesionalnya. Bidang ini berkembang karena kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi serta perubahan sikap masyarakat, maka dimaknai lebih luas dan mempunyai fungsi yang lebih luas, sehingga mempunyai nilai yang sangat penting dalam pendidikan (Hamid dkk. 2020).

Pengembangan media pembelajaran adalah serangkaian proses atau kegiatan yang dilakukan untuk menghasilkan suatu media pembelajaran berdasarkan teori pengembangan yang telah ada. Media yang dimaksud adalah media pembelajaran, sehingga teori pengembangan yang digunakan adalah teori pengembangan pembelajaran (Cahyadi 2019). Salah satu media yang dapat digunakan dalam pendidikan adalah aplikasi canva. Canva merupakan Aplikasi desain yang dilakukan secara online untuk menyediakan berbagai macam desain, seperti desain media sosial, presentasi, video, cetakan pemasaran, kantor, kolase foto, sampul buku, sampul majalah, kalender, poster, lembar kerja, laporan, agenda, komik, proposal, sampul ebook dan masih banyak lagi. Canva menyediakan fitur-fitur yang digunakan untuk pendidikan, pemasaran, periklanan dan sebagainya. Dengan Memanfaatkan Canva dapat menghasilkan desain yang lebih kreatif (Tanjung dan Faiza 2019).

Kelebihan aplikasi canva yaitu: (1) tersedia berbagai macam desain menarik, (2) meningkatkan kreativitas baik guru maupun siswa dalam membuat media pembelajaran dengan memanfaatkan berbagai fitur yang tersedia, (3) hemat waktu dan praktis dalam merancang media pembelajaran, dan (4) kegiatan mendesain dapat dilakukan dengan menggunakan laptop atau *smartphone* (Wulandari dan Mudinillah 2022). Media pembelajaran menggunakan Canva, dapat digunakan dengan bantuan media yang lain seperti Microsoft Power Point, agar lebih menarik. Sehingga pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik lebih efektif dan efisien untuk meningkatkan hasil belajar siswa (Ziliwu dkk. 2023).

Langkah-langkah penggunaan canva yaitu: (1) Download aplikasi canva melalui play store. Jika kita ingin menggunakan aplikasi canva, maka harus mendownloadnya terlebih dahulu dengan cara membuka play store, lalu ketikkan canva di pencarian, maka secara otomatis aplikasi ini akan muncul, lalu klik install dan tunggu hingga berhasil terinstall, (2) setelah aplikasi canva sudah terdownload dan terpasang di ponsel, langkah selanjutnya adalah membuka aplikasi canva, maka akan muncul pilihan pendaftaran google, Facebook atau menggunakan email. (3) setelah membuat akun canva, langkah selanjutnya ialah memuat desain canva, guru bisa membuat desain sesuai kebutuhan kita masing-masing. Aplikasi ini sangat banyak dan beragam untuk membuat suatu desain berupa video, iklan, logo, promosi, cerita instagram dan lain sebagainya, *template* yang menarik sudah tersedia, guru hanya mengubah gambar atau tulisan sesuai dengan kebutuhan, (4) menyimpan hasil desain tersebut, setelah desain yang kita buat tadi selesai, langkah terakhir adalah menyimpan desain yang kita buat tadi. Cara menyimpannya adalah klik tanda panah bawah yang berada dipojok kanan atas, setelah diklik, desain akan otomatis tersimpan ke galeri (Khairani dan Mudinillah 2022).

## **METODE DAN DATA**

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development* (R & D). Penelitian pengembangan dalam pembelajaran adalah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam proses pembelajaran (Purnama 2013). Penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan sebuah produk dalam proses pembelajaran. Desain grafis ini yang akan dikembangkan menjadi media pembelajaran di SMP Al Falah Gondanglegi. Penelitian ini menggunakan model 4D, yang merupakan model pengembangan perangkat pembelajaran yang dikembangkan oleh Thiagrajan. Peneliti memiliki keterbatasan dalam pengembangan, karena keterbatasan waktu dan karena peneliti hanya perlu menguji kelayakan media pembelajaran berbasis Canva. Sasaran produk pengembangan ini adalah peserta didik SMP Al Falah Gondanglegi.

Rancangan penelitian yang akan dibuat dalam penelitian ini yaitu menggunakan model ADDIE. Model ini terdiri dari 5 lima langkah yaitu (1) Analisis (*Analysis*), (2) Perancangan, (*design*) (3) Pengembangan, (*development*) (4) Implementasi, (*implementation*) dan (5) evaluasi (*evaluation*) (Tegeh dan Kirna 2013). Sedangkan Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas IX SMP Al Falah Gondanglegi yang berjumlah 9 orang peserta didik, subjek yang dipilih sesuai dengan materi yang dibahas pada penelitian ini, yaitu menyampaikan gagasan melalui teks tanggapan. Ada 2 jenis data dalam penelitian ini, yaitu data kualitatif dan data kuantitatif.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara, angket, dan dokumentasi. Sedangkan teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis data kualitatif, dan analisis data kuantitatif yang meliputi kevalidan, dan keefektifan peserta didik. Adapun instrumen penilaian yang digunakan yaitu: (1) penilaian media pembelajaran yang meliputi lembar penilaian media pembelajaran oleh dosen Tadris Bahasa Indonesia, dan lembar penilaian media pembelajaran oleh Waka Kurikulum SMP Al-Falah Gondanglegi, (2) dokumentasi, dan (3) motivasi belajar peserta didik.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

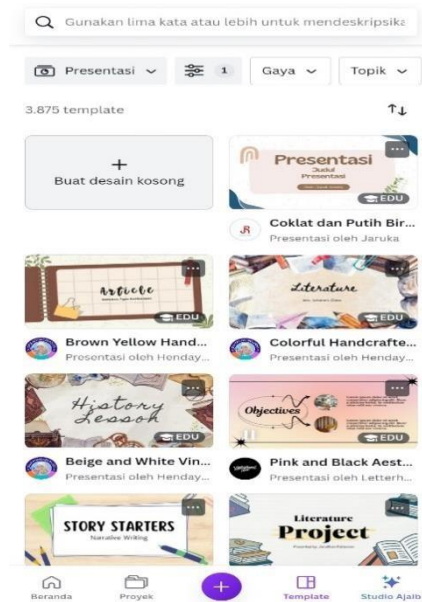
Berikut adalah hasil penelitian yang akan dipaparkan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

### **Cara Mengembangkan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Canva pada Materi Teks Diskusi Peserta Didik Kelas XI di SMP Al-Falah Gondanglegi**

Cara mengembangkan media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah dengan cara menganalisis, mendesain, mengembangkan, mengimplementasi dan mengevaluasi. *Pertama*, analisis, tahap ini merupakan tahap pertama yang dilakukan oleh peneliti. Dalam tahap ini peneliti menganalisis terlebih dahulu karakteristik, materi dan media yang akan dikembangkan nantinya. *Kedua*, desain, tahap ini, peneliti mulai mendesain media yang akan dikembangkan nantinya. Dalam penelitian ini, media yang akan dibuat yaitu media yang berbentuk video pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *canva*. Berikut akan dijelaskan cara pembuatan media dengan menggunakan aplikasi *canva*. *Pertama*, merancang media pembelajaran. Setelah aplikasi *canva* sudah terdownload dan juga terdaftar, selanjutnya dimulai perancangan desain atau pembuatan video, yaitu dengan menentukan background setiap *per slidennya* dan animasi yang menarik, kemudian membuat opening atau pembukaan video, pengenalan identitas pengembang, judul materi yang akan dijelaskan, isi materi dan yang terakhir penutupan video. Kegiatan pembelajaran dalam video *canva* ini dimulai dengan pengucapan kata salam terlebih dahulu, kemudian dilanjutkan dengan perkenalan pengembang, selanjutnya masuk kepada penjelasan materi. Pada materi yang dijelaskan dimulai dengan pengertian teks Diskusi, kemudian bentuk umumnya, struktur dan kaidah kebahasaan disertai dengan animasi-animasi yang menarik agar tidak menimbulkan kesan yang akan membuat peserta didik merasa bosan mempelajarinya. Selanjutnya diakhiri dengan penutup.

*Kedua*, developmen (pengembangan), tahap development atau pengembangan adalah tahap ketiga dari model ADDIE. Adapun tahapan pengembangan ini adalah sebagai berikut: *pertama*, pembuatan media, tahap pembuatan media pembelajaran ini dimulai dari menyiapkan segala alat yang dibutuhkan dalam membuat desain, seperti android ataupun laptop, animasi-animasi yang menarik, background dan lain sebagainya. Setelah semua alat dan bahan tersedia, selanjutnya pembuatan media atau video, yaitu membuat pembuka, isi materi yang akan dijelaskan dan penutup, kemudian slide-perslidennya digabungkan. Setelah semuanya tergabung, langkah terakhir yaitu mengeksport media tersebut ke dalam bentuk Vidio, yang hasilnya akan menjadi sebuah media. Adapun langkah-langkah pembuatan media dengan menggunakan aplikasi *canva* yaitu: menginstal aplikasi *canva* dengan android atau laptop, setelah terinstal, yang paling harus diperhatikan adalah pastikan internet terhubung kemudian masuk ke dalam aplikasi *canva* dan

membuat akun ataupun login, setelah login atau membuat akun *canva* kemudian akan ditampilkan seperti gambar dibawah ini, silahkan klik tanda (+) untuk memilih desain yang akan kita buat, kemudian akan diarahkan ke slide yang kosong seperti gambar dibawah ini, selanjutnya silahkan klik tanda (+) untuk mengedit ataupun mendesai video yang akan kita buat.



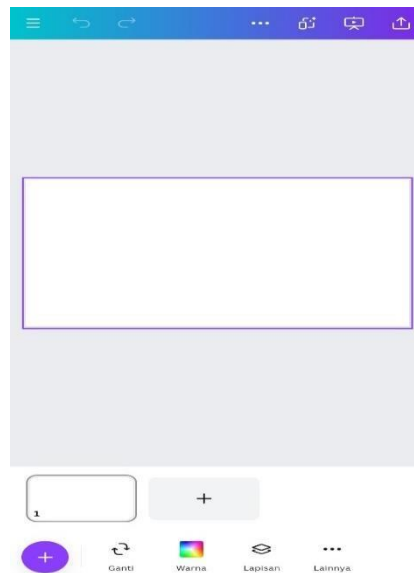
**Gambar 1.1 Tampilan Pertama pada Canva**

Setelah itu, memilih desain pembelajaran, seperti pada gambar di bawah ini.



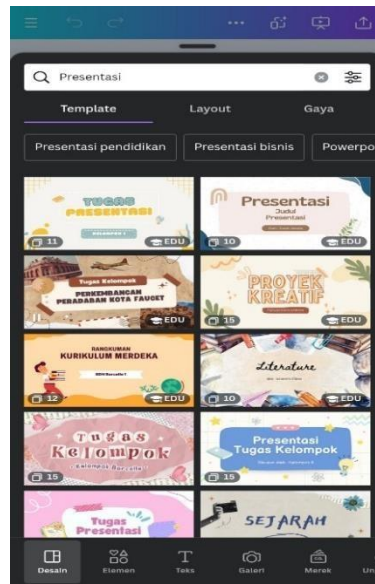
**Gambar 1.2 Tampilan Pemilihan Berbagai Desain yang akan dipilih**

Kemudia, memilih desain video, seperti pada gambar di bawah ini. Gambar di bawah ini merupakan tampilan fitur-fitur yang akan kita buat seperti dalam membuat *template* yang menarik, elemen, teks, unggahan, galeri, penambahan musik ataupun audio dan lain sebagainya, yang dapat kita edit semenarik mungkin dalam *perslide* menjadi video pembelajaran.



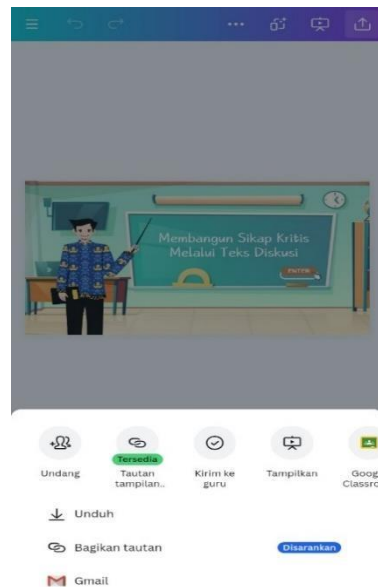
**Gambar 1,3 Tampilan Slide yang masih Kosong**

gambar di bawah ini merupakan tampilan fitur-fitur yang akan kita buat seperti dalam membuat *template* yang menarik, elemen, teks, unggahan, galeri, penambahan musik ataupun audio dan lain sebagainya, yang siap kita edit semenarik mungkin dalam *perslide* menjadi video pembelajaran.



**Gambar 1.4 Tampilan Berbagai Fitur Yang Tersedia Dalam Canva**

Setelah semua slide-perslide sudah didesain semenarik mungkin, selanjutnya akan diekspor atau disimpan ke dalam bentuk video, seperti pada gambar dibawah ini.



**Gambar 1.5 Tampilan cara Menyimpan Desain dalam Canva**

*Kedua*, tahap pembuatan video dimulai dengan pemilihan *background* yang menarik, huruf, animasi-animasi dan pembagian materi *perslide* yang akan dibahas. Setelah *perslide* dibuat background, huruf, animasi dan materi. Berikut merupakan tahapan pengembangan dengan menggunakan *canva*. Tahap pembukaan/opening, pada pembukaan pertama diawali dengan menampilkan tema besar beserta animasi pendukungnya seperti gambar di bawah ini.



**Gambar 1.6 Pembukaan Media Pembelajaran.**

Tahap materi pembelajaran, materi pembelajaran yang digunakan yaitu materi membangun sikap kritis melalui teks diskusi, materi memuat tentang pengertian, struktur, kaidah dan penerapan dalam kehidupan sehari-hari. Materi dibuat perslide, kemudian diedit semenarik mungkin menggunakan *background* dengan animasi yang menarik, huruf dan kalimat yang jelas, mudah dimengerti dan tidak terkesan membosankan atau monoton pada saat melihat materi pembelajaran tersebut. Berikut merupakan hasil pembuatan media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi canva.



**Gambar 1.7 merupakan Materi Pelajaran.**

Bagian ini merupakan penjelasan pengertian tentang teks diskusi, pada bagian ini terdapat elemen atau gambar yang mendeskripsikan tentang diskusi untuk menyelesaikan masalah yang terjadi ditengah-tengah kehidupan.



**Gambar 1.9 Setruktur Teks Diskusi**

Bagian ini menjelaskan struktur teks diskusi beserta contoh dan penjelasannya.



**Gambar 1.10 Penjelasan Ciri Kebahasaan Teks Diskusi**

Bagian ini menjelaskan tentang penggunaan kebahasaan dalam suatu teks seperti keterhubungan kata dan kalimat, keterhubungan makna penggunaan kata yang bersifat persuasif dan kesantunan berbahasa.



**Gambar 1.11 Penjelasan Langkah-Langkah Menyusun Teks Diskusi**

Bagian ini merupakan langkah dalam menyusun teks diskusi dengan menentukan topik, tujuan mengumpulkan data dari pendukung, menyusun kerangka dan pembahasan dengan mengembangkan kerangka karangan.

Tahap penutup, bagian penutup ini merupakan penutup dari media pembelajaran tersebut. Bagian penutup ini terdapat bagian soal atau latihan, seperti gambar di bawah ini.



**Gambar 1.12 Quis Latihan Peserta Didik**

Pada gambar tersebut merupakan latihan untuk melatih kemampuan peserta didik setelah menonton video. Dalam gambar tersebut terdapat gambar animasi yang menggambarkan seorang guru memberikan pertanyaan kepada peserta didik untuk mengerjakan soal yang diberikan oleh gurunya.

Tahap implementasi (*implementation*). Setelah media yang dikembangkan divalidasi oleh validator, langkah selanjutnya yaitu menguji peserta didik dalam kelompok besar. Uji coba yang diberikan kepada kelompok besar peserta didik yang berjumlah 9 orang peserta didik. Tujuan dari pengujian ini adalah untuk memperoleh data dari angket yang sudah diisi oleh peserta didik atau untuk melihat keefektifan dari media yang dibuat.

Tahap terakhir yaitu evaluasi (*evaluation*). Tahap ini yaitu menilai atau mengevaluasi angket yang di berikan kepada peserta didik untuk mengetahui keefektifan dari media yang dibuat oleh penulis.

### **Tingkat Kelayakan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Aplikasi Canva pada Materi Teks Diskusi Peserta Didik Kelas IX di SMP Al-Falah Gondanglegi**

Pada tingkat kelayakan ini dilakukan oleh kedua validator. Dikatakan valid atau layak apabila media tersebut memenuhi kriteria cukup atau valid dari validator. Validatr media. Setelah media yang dikembangkan siap, maka akan divalidasi kepada ahli validator yaitu kepada salah satu dosen Tadris Bahasa Indonesia di Universitas Al-Qolam Malang, yaitu Bapak Kholik, M.Pd. dan Qurrotul Aini selaku Waka Kurikulum di SMP Al-Falah Gondanglegi. Ada 3 aspek yang akan dinilai berdasarkan dari media yang dikembangkan, yaitu dari segi tampilan, isi dan bahasa. Pemberian setiap butir pertanyaan dalam angket berdasarkan dari skala penilaian (*skala likert*), yaitu Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Kurang Setuju (KS) Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS). Berikut merupakan hasil data validasi media yang dikembangkan:

**Tabel 1.1 Hasil Data Validasi Media**

No.	Validator	Aspek	Jumlah Skor	Skor Maksimum	Presentase	Kriteria
1	I	Tampilan	30	45	67%	Layak
		Isi materi	26	30	86%	Sangat layak
		Bahasa	12	15	80%	Layak
	<b>Jumlah</b>		<b>68</b>	<b>90</b>	<b>75%</b>	<b>Layak</b>
2	II	Tampilan	40	45	88%	Sangat layak
		Isi materi	25	30	83%	Sangat layak
		Bahasa	12	15	80%	Layak
	<b>Jumlah</b>		<b>77</b>	<b>90</b>	<b>85%</b>	<b>Sangat layak</b>

$$\text{rata - rata validator} = \frac{\text{jumlah rata-rata keseluruhan aspek}}{\text{banyaknya validator}}$$

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n} \times 100\% = \frac{67+77}{2} = 72.5\%$$

Berdasarkan tabel di atas, dinyatakan bahwa tingkat kevalidan media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi canva berdasarkan penilaian oleh kedua validator mencapai skor rata-rata keseluruhan, yaitu **72,5%** atau dengan kriteria sangat baik atau valid digunakan.

### **Tingkat Keefektifan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Aplikasi Canva pada Materi Teks Diskusi Peserta Didik Kelas IX di SMP Al- Falah Gondanglegi**

Untuk mengetahui tingkat keefektifan dari media yang dibuat, dilakukan pemberian angket sebanyak 2 kali kepada peserta didik, yaitu sebelum dan setelah menggunakan media pembelajaran. Angket yang digunakan yaitu tentang motivasi belajar peserta didik yang sudah divalidasi oleh validator, yaitu Ibu Tanti Jumaisyaroh Siregar, M.Pd. tujuan dari pemberian angket ini untuk melihat tingkat motivasi belajar peserta didik apakah terjadi peningkatan atau tidak.

**Tabel 4.2 Analisis Perbandingan Antara sebelum Menggunakan Media (*Pre Tes*) dan setelah Menggunakan Media (*Post Tes*)**

No.	Indikator	Skor	
		Sebelum Menggunakan Media ( <i>pre tes</i> )	Setelah Menggunakan Media ( <i>post tes</i> )
1	Rajin dalam mengerjakan tugas yang diberikan guru	105	123
2	Teliti dalam menghadapi kesulitan saat belajar	88	81
3	Berkeinginan terhadap Pembelajaran	37	81
4	Senang belajar secara sendiri atau mandiri	69	74
5	Mudah bosan dalam mengerjakan tugas-tugas yang diberikan guru tugas	87	71
6	Bisa mempertanggung jawabkan atau mempertahankan jawaban atau pendapat sendiri	65	73
7	Tidak mudah goyah dalam dengan pendapat ataupun jawaban sendiri walaupun salah	149	168

8	Bisa menyelesaikan atau mencari solusi dari suatu permasalahan	122	130
<b>Skor</b>		<b>764</b>	<b>801</b>
<b>Kategori</b>		<b>Sedang/cukup efektif</b>	

No.	Perbandingan	Jumlah total skor seluruh siswa
		Banyaknya siswa
1	Pre tes (sebelum menggunakan media)	$\frac{764}{9} = 84$
2	Post tes (setelah menggunakan media)	$\frac{801}{9} = 89$

Setelah perbandingan skor diperoleh, selanjutnya akan dilakukan perbandingan antara hasil *Pre tes* (sebelum digunakan media) dan *Post tes* (setelah menggunakan media) dengan menggunakan rumus G faktor (*N-Gain*), sebagai berikut.

No.	Perbandingan	$G = \frac{Spots - Spre}{100 - Spre}$
1	Pre tes (sebelum menggunakan media) dan (setelah menggunakan media)	$G_{\frac{5}{16}} = 0,31$
<b>Kategori</b>		<b>Sedang/cukup efektif</b>

Berdasarkan tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa diperoleh nilai perbandingan sebesar 0,31 dengan kategori sedang atau cukup efektif. Berdasarkan dari kriteria perbandingan tersebut, maka media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *canva* pada materi Teks Diskusi, efektif digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

## PEMBAHASAN

Cara mengembangkan media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *canva* ini sama dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Muhammad Afdhauluzzikri, Asminar Siregar

dan Yusnita Adelina Pubra, dan Amin Harapan, yaitu dengan cara menganalisis, mendesain, mengembangkan, mengimplementasi dan mengevaluasi. Proses analisis bertujuan melihat karakteristik, materi dan media pembelajaran. Pada tahap desain, peneliti merancang terlebih dahulu media apa yang cocok untuk digunakan, menyiapkan materi dan alat yang mendukung media yang akan dikembangkan. Dalam tahap ini, media yang digunakan adalah aplikasi *canva* dengan materi Teks Diskusi. Pada tahap pengembangan, peneliti mengembangkan media yang sudah dirancang atau diedit sebelumnya. Setelah itu, divalidasi kepada validator, apakah media yang dikembangkan sudah layak atau valid diujicobakan pada peserta didik. Jika sudah, peneliti langsung bisa menggunakannya pada peserta didik. Jika masih kurang, peneliti melakukan revisi sesuai dengan masukan dari validator.

Pada tahap implementasi, peneliti mengujicobakan peserta didik. Dalam hal ini, akan diperoleh data dari angket respon peserta didik setelah menggunakan media, dan angket respon pendidik setelah menggunakan media yang dikembangkan oleh peneliti. Pada tahap evaluasi, media yang dikembangkan sudah layak digunakan dan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran pada materi Teks Diskusi.

Tingkat kevalidan, tahap ini bertujuan untuk mengukur apakah media yang akan digunakan kepada peserta didik layak atau tidak. Untuk melihat tingkat kevalidan dari media yang dibuat, dilakukan validasi terlebih dahulu kepada validator. Pada penelitian ini, tingkat kevalidan dari penilaian kedua validator media dan materi yang diperoleh mencapai skor rata-rata sebesar 72,5% dalam kategori sangat baik atau layak digunakan dalam pembelajaran. Artinya, bahwa media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *canva* pada materi Teks Diskusi layak digunakan pada kelas XI SMP Al-Falah Gndanglegi.

Tingkat keefektifan. Tahap ini bertujuan untuk melihat tingkat motivasi belajar dari peserta didik. Untuk mengukur tingkat motivasi belajar peserta didik dilakukan dengan 2 tahap, yaitu dengan pemberian angket sebelum menggunakan media (*pre tes*), dan pemberian angket setelah menggunakan media (*post tes*). Dalam penelitian ini, media yang dikembangkan terjadi peningkatan motivasi sekitar 5 skor. Dari hasil angket sebelum menggunakan media (*pre tes*) yang diperoleh mencapai nilai skor sebesar 84. Sedangkan untuk hasil analisis data dari angket setelah menggunakan media (*post tes*) diperoleh nilai skor sebesar 89. Setelah data diperoleh, kemudian dibandingkan dan terakhir menghitung selisih/perbandingan dari keduanya dengan menggunakan rumus *N-Gain*.

Berdasarkan hasil dari selisih/perbandingan dari keduanya dengan menggunakan rumus *N-Gain*, diperoleh nilai sebesar 0,31 dengan kategori sedang/cukup efektif. Maka dari itu, media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *canva* efektif digunakan dalam pembelajaran, dan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik dari yang sebelumnya.

## **KESIMPULAN**

Cara mengembangkan media pembelajaran bahasa Indonesia dengan menggunakan aplikasi *canva* ini yang *pertama* menganalisis materi, karakteristik peserta didik dan media pembelajaran, yang *kedua* mendesain terlebih dahulu media apa yang cocok untuk digunakan, menyiapkan materi dan hal-hal yang mendukung, seperti media yang akan dikembangkan, yang *ketiga* yaitu mengembangkan media yang telah dirancang atau didesain sebelumnya. Setelah itu

divalidasi oleh validator, apakah media yang akan dikembangkan sudah layak diujicobakan kepada peserta didik, *keempat* yaitu mengujicobakan media yang akan dikembangkan kepada peserta didik, dan yang *terakhir* mengevaluasi apakah media yang digunakan/dikembangkan bisa meningkatkan motivasi belajar peserta didik terhadap materi teks diskusi.

Tingkat kelayakan dari media dengan menggunakan *canva* ini dilihat dari penilaian dua validator media dan materi. Dari hasil penilaian dari dua validator didapat nilai skor rata-rata sebesar 72,5% dengan kategori sangat baik/valid. Artinya, bahwa media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *canva* ini layak/valid digunakan dalam pembelajaran. Kemudian Tingkat keefektifan dari media pembelajaran menggunakan aplikasi *canva* ini terjadi peningkatan motivasi belajar terhadap peserta didik. Motivasi sebelum menggunakan media (*pre tes*) dan setelah menggunakan media (*post tes*) diperoleh nilai selisih/perbandingannya sebesar 84 dan 89. Berdasarkan hasil dari perbandingan dari keduanya, dengan menggunakan rumus *N-Gain*, maka nilai yang diperoleh sebesar 0,31 dengan kategori baik/cukup efektif, artinya bahwa media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *canva* pada materi teks diskusi di kelas XI SMP Al-Falah Gondanglegi efektif dan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

## UCAPAN TERIMA KASIH KEPADA SPONSOR

Ucapan terima kasih ditujukan kepada Universitas Al-Qolam Malang dan Dosen yang terlibat dalam penelitian ini. Ucapan terima kasih juga kepada Sekolah SMP Al-Falah Gondanglegi, serta peserta didik kelas IX yang telah antusias dalam mengikuti setiap proses penelitian yang telah dilakukan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Cahyadi, Ani. 2019. *Pengembangan Media dan Sumber Belajar: Teori dan Prosedur*. 1 ed. Serang: Laksita Indonesia.
- Feida Noorlaila, Isti'adah. 2022. *Teori-Teori Belajar dalam Pendidikan*. 1 ed. Tasikmalaya: Edu Publisher.
- Hamid, Mustofa Abi, Rahmi Ramadhani, Masrul, Juliana, Meilani Safitri, Muhammad Munsarif, Jamaludin, dan Janner Simarmata. 2020. *Media Pembelajaran*. 1 ed. Medan.
- Ilham, Muhammad, dan Iva Ani Wijati. 2020. *Keterampilan Berbicara: Pengantar Keterampilan Berbicara*. 1 ed. Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute.
- Khairani, Nur, dan Adam Mudinillah. 2022. "PEMANFAATAN PENGGUNAAN APLIKASI CANVA PADA PELAJARAN IPS KELAS 4 SD 23 RAMBATAN." *Ibtida'i: Jurnal Kependidikan Dasar* 9(1):29–42. doi: 10.32678/ibtidai.v9i1.5101.
- Mulyati, Yeti. 2015. *Keterampilan Berbahsa Indonesia SD*. 1 ed. Jakarta.
- Purnama, Sigit. 2013. "Metode Penelitian Dan Pengembangan (Pengenalan Untuk Mengembangkan Produk Pembelajaran Bahasa Arab)." *LITERASI (Jurnal Ilmu Pendidikan)* 4(1):19–32. doi: 10.21927/literasi.2013.4(1).19-32.
- Somadayo, Samsu. 2011. *Strategi dan Teknik Pembelajaran Membaca*. 1 ed. Yogyakarta: Graha Ilmu.

- Tanjung, Rahma, dan Delsina Faiza. 2019. "CANVA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PADA MATA PELAJARAN DASAR LISTRIK DAN ELEKTRONIKA." *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika dan Informatika)* 7:79. doi: 10.24036/voteteknika.v7i2.104261.
- Tarigan, Henry Guntur. 2008. *Membaca sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Jakarta: Angkasa.
- Tegeh, I. Made, dan I. Made Kirna. 2013. "PENGEMBANGAN BAHAN AJAR METODE PENELITIAN PENDIDIKAN DENGAN ADDIE MODEL." 11(1).
- Wulandari, Tri, dan Adam Mudinillah. 2022. "Efektivitas Penggunaan Aplikasi CANVA sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD." *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMLA)* 2(1):102–18. doi: 10.32665/jurmia.v2i1.245.
- Ziliwu, Dermawani, Suryanti Novita Lase, Pilih Eli Lase, dan Imansudi Zega. 2023. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Canva untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." 6(1).