

**PENGEMBANGAN MEDIA VISUAL BERBASIS CANVA PADA MATERI
TEKS POSTER KELAS VIII MTS ATH-THOYYIBAH SEROJA,
CIANJUR**

SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat dalam Penyusunan Skripsi



**Elwi Ismail Izz
032119056**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PAKUAN
2023**

LEMBAR PENGESAHAN

Judul : Pengembangan Media Visual Berbasis *Canva* pada Materi Teks
Poster Kelas VIII MTs Ath-Thoyyibah Seroja, Cianjur
Peneliti : Elwi Ismail Izz
NPM : 032119056

Disetujui oleh :

Pembimbing I,



Dr. Suhendra, M.Pd.
NIK 10903032434

Pembimbing II,



Bay Efendi, M.Pd.
NIK 1130119870

Diketahui oleh :

Dekan FKIP



Dr. Eka Suhardi, M.Si.
NIK 10694021205

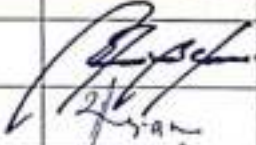
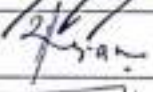
Ketua Program Studi
PBS. Indonesia



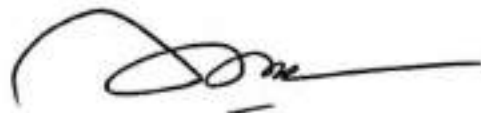
Dr. H. Aam Nurjaman, M.Pd.
NIP 196511161992031002

BUKTI PENGESAHAN
TELAH DISIDANGKAN DAN DINYATAKAN LULUS
Pada hari: Jumat, 21 Juli 2023

Nama : Elwi Ismail Izz
NPM : 032119056
Judul : Pengembangan Media Visual Berbasis *Canva* Pada Materi Teks Poster Kelas
VIII MTs Ath-Thoyyibah Seroja, Cianjur

No.	Nama	Tanda Tangan	Tanggal Pengesahan
1	Dr. Sandi Budiana, M.Pd.		4 Juli 2024
2	Rina Rosdiana, M.Pd.		8 Juli 2024
3	Wildan Fauzi M., M.Pd.		8 Juli 2024

Ketua Program Studi
PBS. Indonesia,



Dr. H. Aam Nurjaman, M.Pd.
NIP 196511161992031002

LEMBAR PERSEMBAHAN

‘Bismillahirrahmanirrahim’

Dengan segala puji bagi Allah Swt dan atas dukungan dari keluarga besar terutama dari kedua orang tua dan saudara saya, akhirnya skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik dan tepat waktu. Oleh karena itu, dengan rasa bangga dan syukur saya persembahkan skripsi ini kepada

1. Kedua orang tua yaitu Bapak Yayat Sudaryat dan Ibu Limlim Alwahidah yang selalu memberi dukungan moral maupun materi serta doa sepanjang waktu untuk kesehatan dan kesuksesan bagi putranya, dan tiada doa selain doa dari kedua orang tua yang paling diridha Allah Swt.
2. Saudara saya M. Luthfi Imam Muqoddas dan Siti Raina Rafidah yang selalu mendoakan dan memberikan semangat dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Keluarga besar Bani Abidin yang selalu mendoakan dan memberikan semangat dalam menyelesaikan skripsi ini.

PERNYATAAN ORISINALITAS

Penulis menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Visual Berbasis *Canva* pada Materi Teks Poster Kelas VIII Mts Ath-Thoyyibah Seroja, Cianjur” adalah hasil karya penulis dengan arahan dari dosen pembimbing. Penelitian ini diajukan sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sejarah pendidikan. Sumber informasi yang dikutip dalam penelitian ini, baik dari penelitian yang diterbitkan maupun tidak diterbitkan dari penulis lain memenuhi etika penulisan penelitian dengan disebutkan dalam teks dan tercantum dalam daftar pustaka.

Pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya, apabila dikemudian hari ditemukan seluruh atau sebagian dari skripsi ini melanggar undang-undang hak cipta maka penelitian siap bertanggung jawab secara hukum dan menerima konsekuensinya.

Bogor, 05 Juli 2023



Elwi Ismail Izz

032119056

PELIMPAHAN HAK KEKAYAAN INTELEKTUAL

Kami yang bertanda tangan di bawah ini adalah para penyusunan dan penanggung jawab Skripsi yang berjudul "Pengembangan Media Visual Berbasis *Canva* pada Materi Teks Poster Kelas VIII MTs Ath-Thoyyibah Seroja, Cianjur", yaitu:

1. Elwi Ismail Izz, Nomor Pokok Mahasiswa (032119056), Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, FKIP, Universitas Pakuan, selaku penulis skripsi dengan judul tersebut di atas.
2. Dr. Suhendra, M.Pd., Dosen Program Studi Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia, FKIP, Univeritas Pakuan, selaku pembimbingan utama skripsi dengan judul tersebut di atas.
3. Roy Efendi, M.Pd., Dosen Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, FKIP, Univeritas Pakuan, selaku pembimbingan pedamping skripsi dengan judul tersebut di atas.

Secara bersama-sama menyatakan kesediaan dan memberikan izin kepada Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, FKIP, Universitas Pakuan untuk melakukan revisi, penulisan ulang, untuk kepentingan pendidikan dan keilmuan.

Demikian surat pernyataan ini dibuat dan ditanda tangani bersama agar selanjutnya dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Bogor, 05 Juli 2023

Yang Memberikan Pernyataan:

1. Elwi Ismail Izz

2. Dr. Suhendra, M. Pd.

3. Roy Efendi, M. Pd.



ABSTRAK

ELWI ISMAIL IZZ. 032119056. Pengembangan Media Visual berbasis *Canva* pada Materi Teks Poster Kelas VIII MTs Ath-Thoyyibah Seroja, Cianjur. Di bawah Bimbingan Dr. Suhendra, M.Pd., dan Roy Efendi, M.Pd.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media visual berbasis *Canva* pada materi teks poster kelas VIII dan untuk mengetahui kelayakannya dari validator, guru dan siswa. Metode penelitian yang digunakan yaitu *Research and Development (R&D)* dengan model 4-D (*Define, Design, Develop, Disseminate*) yang dilaksanakan pada bulan November 2022 sampai dengan Juni 2023. Penelitian dilakukan pada siswa kelas VIII di MTs Ath-Thoyyibah Seroja, Cianjur yang berlokasi di Kp. Seroja RT 03/03 Desa Pangadegan Pagelaran Cianjur 43266. Dalam mengembangkan media visual berbasis *Canva*, peneliti memperhatikan aspek media, materi, dan aspek kebahasaan yang disesuaikan dengan karakteristik dan siswa sehingga peneliti berhasil mengembangkan media pembelajaran visual ini. Media visual ini telah memperoleh skor validasi media 95%, aspek kebahasaan 100%, dan aspek materi 98% dengan keseluruhan kriteria “valid”. Selain itu, diperoleh skor dari respon guru sebesar 98,7%, dan respon siswa sebesar 93,8% dengan kriteria “sangat baik”. Hasil validasi dan respon tersebut mengartikan bahwa media visual berbasis *Canva* pada materi teks poster kelas VIII sangat layak untuk digunakan secara luas.

Kata Kunci : Media Visual, *Canva*, Teks Poster

ABSTRACT

ELWI ISMAIL IZZ. 032119056. Development of Canva-based Visual Media on Poster Text Material for Class VIII MTs Ath-Thoyyibah Seroja, Cianjur. Under the Guidance of Dr. Suhendra, M.Pd., and Roy Efendi, M.Pd.

This study aims to develop Canva-based visual media on poster text material for class VIII and to determine its feasibility from validators, teachers and students. The research method used is Research and Development (R&D) with a 4-D model (Define, Design, Develop, Disseminate) which was carried out from November 2022 to June 2023. The research was conducted on class VIII students at MTs Ath-Thoyyibah Seroja, Cianjur which is located at Kp. Seroja RT 03/03 Pangadegan Pagelaran Village Cianjur 43266. In developing Canva-based visual media, researchers paid attention to media, material, and language aspects that were adjusted to the characteristics and students so that the researchers succeeded in developing this visual learning media. This visual media has obtained a media validation score of 95%, language aspects of 100%, and material aspects of 98% with the overall criteria of "valid". In addition, the score obtained from the teacher's response was 98.7%, and the student's response was 93.8% with the "very good" criterion. The results of the validation and responses mean that Canva-based visual media in class VIII poster text material is very feasible for widespread use.

Keywords: Visual Media, Canva, Poster Text

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan atas ke hadirat Allah Swt yang telah melimpahkan rahmat, taufiq dan inayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Visual berbasis *Canva* pada Materi Teks Poster Kelas VIII MTs Ath-Thoyyibah Seroja, Cianjur”. Penulis menyadari sepenuhnya bahwa keberhasilan penulisan proposal penelitian ini berkat anugerah dan karunia Allah Swt. Penelitian juga menyadari sepenuhnya bahwa penyusunan skripsi ini melibatkan pihak-pihak yang telah memberikan dukungan, motivasi, doa, bimbingan, bantuan, dan semangat dari berbagai pihak, tidak lupa penelitian menyampaikan terima kasih dan penghargaan kepada:

1. Prof. Dr. rer. pol. Ir. H. Didik Notosudjono.,M.Sc., Selaku Rektor Universitas Pakuan.
2. Dr. Eka Suhardi, M.Si., Selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Pakuan.
3. Dr. Aam Nurjaman, M.Pd., Selaku Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, FKIP Universitas Pakuan.
4. Dr. Suhendra, M.Pd., Selaku dosen wali dan dosen pembimbing utama yang telah membimbing saya dalam menyusun proposal penelitian ini.
5. Roy Efendi, M.Pd., Selaku dosen pembimbing pedamping yang telah membimbing saya dalam menyusun proposal penelitian ini.
6. Seluruh dosen di lingkungan Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Pakuan yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat selama masa perkuliahan.
7. Andi Gunawan, S.P. selaku Guru Bahasa Indonesia kelas VIII yang telah memberikan arahan, bantuan, serta dukungan dalam penyusunan penelitian skripsi ini.
8. Seluruh siswa kelas VIII MTs Ath-Thoyyibah Seroja, Cianjur yang telah membantu dan mendukung dalam kelancaran penyusunan skripsi ini.
9. Teman-teman semua, Cantika, Aden, Ina, Sindya, Adam, Shazwina, Irma, Restu, Bagja, Hani, Windi, Sangga, Abas, Fauzi, Aryo, Anggi, Noval dan lainnya yang tidak bisa saya sebut satu persatu, yang selalu memberikan

dukungan dan semangat dalam menyelesaikan skripsi ini, dan tak lupa Alm. Ferryansyah yang selalu dirindukan.

Semoga Allah Swt berikennen membalas segala kebaikan dan amal semua pihak yang telah membantu, *Aamiin Ya Rabbal 'Alamin*.

Bogor, 06 Juli 2023

Penulis,

Elwi Ismail Izz

NPM 032119056

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSEMBAHAN	i
PERNYATAAN ORISINALITAS.....	Error! Bookmark not defined.
PELIMPAHAN HAK KEKAYAAN INTELEKTUAL.....	Error! Bookmark not defined.
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB 1	1
PENDAUULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	3
C. Pembatasan Masalah	3
D. Rumusan Masalah.....	4
E. Tujuan Masalah	4
F. Manfaat Penelitian	4
BAB II.....	6
KAJIAN TEORETIS	6
A. Kajian Teoretis	6
1. Pengertian Media Pembelajaran.....	6
2. Media Visual	9
3. Teori Aplikasi <i>Canva</i>	12
4. Materi Teks Poster	15
B. Teori Pengembangan Model.....	18
1. Pengertian Research and Develpoment.....	18
2. Penelitian Relevan	22
3. Kerangka Berpikir	23
BAB III	26

METODOLOGI PENELITIAN	26
A. Waktu dan Tempat Penelitian.....	26
1) Waktu Penelitian	26
2) Tempat Penelitian	26
B. Metode Penelitian	27
C. Sasaran Klien.....	28
D. Langkah-langkah Penelitian Pengembangan.....	29
E. Perencanaan dan Penyusunan Media Visual berbasis <i>Canva</i>	32
F. Instrumen Penelitian.....	34
1) Kisi-kisi Instrumen.....	34
G. Teknik Analisis Data.....	44
BAB IV.....	46
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	46
A. Hasil Pengembangan Model	46
1. <i>Define</i> (Pendefinisian)	46
2. <i>Design</i> (Perancangan)	48
3. <i>Development</i> (Pengembangan).....	51
4. <i>Disseminate</i> (Penyebarluasan).....	53
B. <i>Field Testing</i> (Uji Coba) dengan Revisi Model.....	53
1. Hasil Ahli Media.....	60
2. Hasil Ahli Kebahasaan.....	60
3. Hasil Ahli Materi.....	61
C. Pengujian Keefektifan Model pada Target	63
1. Respon Siswa	63
2. Respon Guru.....	64
D. Pembahasan.....	64
1. Pengembangan Media Visual berbasis <i>Canva</i>	64
2. Validasi Ahli	66
3. Respon Guru dan Siswa.....	67
E. Keterbatasan Penelitian.....	68
BAB V.....	69
SIMPULAN, SARAN, DAN REKOMENDASI	69
A. Simpulan	69
B. Saran.....	70

C. Rekomendasi.....	70
DAFTAR PUSTAKA.....	71
LAMPIRAN.....	74

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1. Fitur Aplikasi <i>Canva</i>	15
Tabel 2. 2. Kompetensi Dasar Dan Ipk	17
Tabel 3. 1. Jadwal Kegiatan Penelitian	26
Tabel 3. 2. Instrumen Penelitian	34
Tabel 3. 3. Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Media	34
Tabel 3. 4. Instrumen Validasi Ahli Media.....	35
Tabel 3. 5. Kisi-Kisi Instrumen Ahli Bahasa	36
Tabel 3. 6. Instrumen Ahli Bahasa.....	36
Tabel 3. 7. Kisi-Kisi Instrumen Ahli Materi	38
Tabel 3. 8. Instrumen Ahli Materi.....	38
Tabel 3. 9. Kisi-Kisi Instrumen Respon Guru.....	40
Tabel 3. 10. Instrumen Respon Guru	40
Tabel 3. 11. Kisi-Kisi Instrumen Respon Peserta Didik	42
Tabel 3. 12. Instrumen Respon Peserta Didik.....	42
Tabel 3. 13. Kriteria Kelayakan Ahli Terhadap Media Visual Berbasis <i>Canva</i> .	45
Tabel 3. 14. Kriteria Tanggapan Guru dan Peserta Didik Terhadap Media Pembelajaran	45
Tabel 4. 1. Kompetensi Dasar, Indikator Pencapaian, dan Tujuan Pembelajaran	48
Tabel 4 2. Desain Media Visual Berbasis <i>Canva</i>	50
Tabel 4. 3. Saran dan Komentar Ahli	53
Tabel 4. 4. Hasil Validasi Ahli Media.....	60
Tabel 4. 5. Hasil Validasi Ahli Kebahasaan	61
Tabel 4. 6. Hasil Validasi Ahli Materi	62
Tabel 4. 7. Hasil Respon Siswa Terhadap Media Visual Berbasis <i>Canva</i>	63
Tabel 4. 8. Hasil Respon Guru Terhadap Media Visual Berbasis <i>Canva</i>	64

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2 .1. Langkah-langkah penggunaan R&D (Sugiyono, 2017: 298).....	19
Gambar 3. 1. Model 4D memiliki tahap : 1 (Define) 2. (Design) 3. (Develop) 4. (Disseminate).	27
Gambar 3. 2. Tampilan awal laman Canva	32
Gambar 3. 3. Pencarian desain/templat poster	32
Gambar 3. 4. Element/fitur berupa desain dari Canva	33
Gambar 3. 5. Unduh Desain Poster	33
Gambar 4. 1. Tampilan <i>Cover</i> Sebelum Penambahan Logo dan Penambahan Kata	54
Gambar 4. 2. Tampilan <i>Cover</i> Sesudah Penambahan Logo dan Penambahan Kata	55
Gambar 4. 3. Tampilan Sebelum Diperbaiki pada Tanda Baca Gelar	55
Gambar 4 4. Tampilan Sesudah Diperbaiki pada Tanda Baca Gelar.....	56
Gambar 4. 5. Tampilan Sebelum Perbaikan <i>Layout</i>	56
Gambar 4. 6. Tampilan Sesudah Perbaikan <i>Layout</i>	57
Gambar 4 7. Tampilan Sebelum Perbaikan Tanda Baca.....	57
Gambar 4 8. Tampilan Sesudah Perbaikan Tanda Baca	58
Gambar 4 9. Tambilan Sebelum Penambahan Contoh Ilustrasi	58
Gambar 4 10. Tambilan Sesudah Penambahan Contoh Ilustrasi	59
Gambar 4 11. Tampilan Penambahan Cara Pembuatan Poster di <i>Canva</i>	59

DAFTAR GRAFIK

Grafik 4. 1. Hasil Validasi oleh Para Ahli	62
--	----

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Tampilan Media Visual Berbasis Canva pada Materi Teks Poster Kelas VIII.....	74
Lampiran 2. Batang Kode Produk Media Visual Berbasis Canva	80
Lampiran 3. Surat Keputusan Dekan Bimbingan Skripsi	81
Lampiran 4. SK Izin Penelitian.....	82
Lampiran 5. Surat Permohonan Validator Ahli	83
Lampiran 6. Hasil Validasi Ahli Media	85
Lampiran 7. Hasil Validasi Ahli Bahasa.....	88
Lampiran 8. Hasil Validator Ahli Materi.....	91
Lampiran 9. Hasil Respon Guru.....	94
Lampiran 10. Hasil Respon Siswa.....	97
Lampiran 11. Rekapitulasi Nilai Respon Siswa.....	101
Lampiran 12. Dokumentasi Pelaksanaan Uji Coba Produk	102
Lampiran 13. Catatan Buku Bimbingan Skripsi	103
Lampiran 14 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	107

BAB 1

PENDAULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran adalah suatu kegiatan proses pendidikan dalam membentuk karakter siswa, juga diharapkan dapat mencapai tujuan pembelajaran dan hasil belajar sebaik-baiknya. Hal ini perlu diwujudkan di sekolah dengan guru sebagai pihak yang bertanggung jawab atas keberhasilan pencapaian tujuan pembelajaran. Untuk mencapai suatu tujuan, guru harus berusaha menciptakan suasana belajar yang berkesan. Upaya yang dapat dilakukan guru adalah menyiapkan media pembelajaran untuk menunjang kebutuhan siswa.

Media Pembelajaran dapat membuat siswa tertarik untuk fokus pada pembelajaran, dan lingkungan belajar yang terbuka dapat memotivasi siswa untuk belajar lebih banyak. Pembelajaran dari media juga dapat merangsang aktivitas belajar siswa. Tidak diragukan lagi, media pembelajaran juga memiliki efek psikologis pada siswa. Penggunaan media pembelajaran memberikan kontribusi yang signifikan terhadap kinerja siswa dalam belajar dan memfasilitasi transmisi pesan guru dan isi materi pendidikan.

Media pembelajaran dapat membantu siswa meningkatkan pemahamannya dengan sajian informasi menarik pada materi pembelajaran. Pembelajaran media visual memiliki pengaruh yang besar terhadap panca-indera, sehingga hasil pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran tercapai. Media yang digunakan guru untuk menyampaikan materi pembelajaran hendaknya melibatkan siswa dalam kegiatan nyata.

Media pembelajaran yang sudah tidak selaras dengan perkembangan zaman serta teknologi saat ini akan membuat kurangnya kreativitas siswa dalam pembelajaran sehingga perkembangan siswa dalam memahami materi pembelajaran menjadi kurang optimal. Media dapat digunakan untuk semua jenjang pendidikan dan di semua kegiatan belajar. Media visual adalah media yang dimediasi secara visual atau yang menyampaikan isi media.

Di era digital, siswa harus memiliki kreativitas terkait media pembelajaran. Media pembelajaran berbasis teknologi dalam dunia

pendidikan sangat penting terutama selama ini bagi pendidik untuk menyediakan bahan ajar yang lebih menarik dan interaktif kepada siswa. Media visual dapat ditangkap dengan baik ketika konteks materi pembelajaran media visual dan siswa berinteraksi. Semoga pembelajaran dengan bantuan media visual dapat membantu tercapainya tujuan pembelajaran secara efektif.

Media visual memiliki kelebihan dan kekurangan. Salah satu kelebihan dari media visual yaitu dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman dan memperkuat daya ingat karena tampilan visual lebih menarik daripada penyajian verbal belaka. Adapun kelemahan dari media visual sering disajikan dalam cara visual yang terbatas dan hanya dapat memberikan konten visual berupa gambar-gambar yang mewakili isi berita. Selain itu, media visual dapat bermanfaat dalam menyampaikan informasi yang akan disampaikan oleh guru kepada peserta didik. Jadi, dapat disimpulkan kelebihan media visual dapat digunakan guru dalam proses pembelajaran.

Dengan adanya aplikasi *Canva* sebagai alat bantu dalam mendesain berbagai gambar, teks dan poster, dapat menerapkan pembelajaran keterampilan baru. Aplikasi *Canva* merupakan salah satu aplikasi yang dapat digunakan untuk mendesain sebuah foto dan teks menggunakan *smartphone* atau laptop. Penggunaan aplikasi *Canva* dapat menjadi sebuah media pembelajaran guru dalam menyampaikan materi yang menarik perhatian peserta didik. Desain *Canva* penuh dengan desain menarik yang dapat semua jenjang pendidikan dan semua mata pelajaran dari tingkat dasar hingga tingkat tinggi.

Berdasarkan wawancara dengan salah seorang guru berinisial (AG) di MTs Ath-Thoyyibah Seroja, Cianjur, menemukan bahwa masih ada guru yang menggunakan media pembelajaran konvensional berupa penyajian melalui PPT atau papan tulis. Hal ini berdampak pada banyaknya siswa yang pasif saat belajar teks poster. Selain itu, media pembelajaran harus dikembangkan, sehingga siswa tertarik untuk memperhatikan uraian guru tentang materi jika pendidik dapat menyajikan materi secara kreatif.

Penelitian terdahulu yang relevan tentang pengembangan media berbasis *canva* pernah dilakukan oleh Astuti (2022) Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Yogyakarta. Dengan judul Pengembangan Poster berbasis Canva sebagai Media Pembelajaran Menulis Teks Iklan pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Kretek Kabupaten Bantul. Penelitian tersebut berhasil dengan indikator “sangat baik”.

Penelitian ini menuntut siswa untuk berperan aktif dalam mengikuti pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Dengan arahan yang diberikan, siswa membuat poster menggunakan aplikasi *Canva* berdasarkan struktur teks poster yang ada dalam buku Bahasa Indonesia kelas VIII MTs Ath-Thoyyibah Seroja, Cianjur. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran visual berbasis *Canva* khususnya pada materi teks poster tingkat SMP/MTs.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan pada latar permasalahan tersebut dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Masih terbatasnya pengembangan media visual berbasis *Canva* pada materi poster pelajaran Bahasa Indonesia hal tersebut ditunjukkan dari hasil belajar siswa yang rendah.
2. Media visual berbasis *Canva* belum digunakan dalam pembelajaran
3. Kurangnya visualisasi dalam proses pembelajaran.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan, maka permasalahan dalam penelitian ini dibatasi sebagai berikut:

1. Penelitian ini difokuskan pada pengembangan media visual berbasis *Canva*.
2. Peralatan perangkat yang digunakan adalah gawai yang tergolong dalam sistem android/ios.
3. Materi yang dikembangkan dalam media *Canva* adalah teks poster.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media visual berbasis *Canva* materi teks poster kelas VIII MTs Ath- Thoyyibah Seroja, Cianjur?
2. Apakah hasil pengembangan media pembelajaran visual berbasis *Canva* layak digunakan pada materi teks poster bagi peserta didik kelas VIII MTs Ath- Thoyyibah Seroja, Cianjur?

E. Tujuan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan, maka tujuan pembelajaran dalam penelitian yang ingin dicapai, yaitu:

1. Untuk mengetahui pengembangan media visual berbasis *Canva* pada materi teks poster kelas VIII MTs Ath-Thoyyibah Seroja, Cianjur.
2. Untuk mengetahui kelayakan hasil pengembangan media pembelajaran visual berbasis *Canva* materi teks poster kelas VIII MTs Ath-Thoyyibah Seroja, Cianjur.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini sekiranya dapat bermanfaat bagi banyak pihak. Adapun kegunaan dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat teoretis:

Secara teoritis penelitian ini dapat menambah wawasan dan menjadi sumber referensi tentang pengembangan media pembelajaran Bahasa Indonesia yang memanfaatkan teknologi khususnya pada media pembelajaran berbasis *canva* pada materi teks poster.
2. Manfaat praktis:
 - a) Bagi siswa, penelitian ini dapat memanfaatkan *smartphone* dan aplikasi *Canva* sebagai sarana untuk kegiatan kreativitas pembelajaran yang menarik terutama dalam menulis teks poster.
 - b) Bagi guru, penelitian ini dapat membantu guru sebagai alternatif untuk mengembangkan media visual pada pembelajaran Bahasa Indonesia, serta menerapkan pembelajaran berbasis *Canva* untuk menulis materi teks poster.

- c) Bagi sekolah, penelitian ini dapat membantu sekolah agar terus meningkatkan penggunaan media pembelajaran yang menarik terutama berbasis *Canva* untuk pembelajaran Bahasa Indonesia.

BAB II

KAJIAN TEORETIS

A. Kajian Teoretis

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media sangat erat kaitannya dengan proses pembelajaran. Kata media berasal dari bahasa latin medius. Arti kata medius adalah tengah, sedang, pengantar. Menurut Naz dan Akbar (dalam Hasan, 2021: 27), dalam perspektif belajar mengajar, media mengacu pada transmisi informasi dari guru kepada peserta didik untuk mencapai pembelajaran yang efektif. Media merupakan perantara antara sumber informasi dan penerima informasi, seperti video, televisi, atau komputer (Rizal dkk., 2016: 9). Dalam kutipan tersebut, guru, buku, dan sekolah merupakan media.

Menurut Azikiwe (dalam Hasan, 2021: 28) media pembelajaran dimaksud dengan media pembelajaran adalah media yang digunakan guru untuk melatih seluruh panca indra penglihatan, pendengaran, peraba, penciuman, dan perasa saat mengajar. Media pendidikan adalah media informasi yang secara khusus ditujukan untuk mencapai tujuan dalam rangka belajar mengajar.

Menurut Azhar (dalam Rizqa, 2021: 14) penggunaan media secara kreatif meningkatkan peluang bagi siswa untuk belajar lebih banyak, mempertahankan apa yang mereka pelajari, dan meningkatkan kinerja mereka dalam menerapkan keterampilan untuk tujuan pembelajaran. Media pembelajaran dapat dideskripsikan sebagai media yang menyampaikan atau memuat informasi yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan paparan pendapat diatas, bahwa media pembelajaran dapat menarik siswa untuk fokus pada pembelajaran, dan lingkungan belajar yang terbuka dapat memotivasi siswa untuk belajar lebih banyak. Selain itu, media pembelajaran juga dapat merangsang pikiran, perasaan dan kemampuan sehingga memotivasi terhadap prosesnya belajar. Menggunakan media dalam pembelajaran memberikan kontribusi yang signifikan terhadap kinerja siswa dalam belajar dan memfasilitasi transmisi pesan guru dan isi materi pendidikan.

a. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Adapun jenis-jenis media pembelajaran yang dapat digunakan pada proses pembelajaran. Setiap jenis memiliki cirinya masing-masing yang berbeda antara satu dengan yang lainnya. Menurut Anon (dalam Oktaviani, 2021: 10) terdapat jenis-jenis media pembelajaran terbagi menjadi 4, yaitu:

- 1) Media visual merupakan media yang berkaitan dengan panca-indera mata. Selain itu, media visual dapat memperkuat ingatan siswa dalam pembelajaran. Misalnya gambar, foto, komik, majalah, poster, gambar dan yang lainnya.
- 2) Media audio merupakan media yang dapat didengar oleh siswa. Media ini menggunakan pendengaran karena bentuk auditif (pita suara atau piringan suara), yang dapat merangsang pikiran, perhatian pada kegiatan pembelajaran. Contohnya alat musik, radio, lagu, dan sebagainya.
- 3) Media audio visual merupakan alat yang bisa dilihat dan didengar oleh panca indra. Media ini dapat digunakan di ruang kelas untuk mendorong proses pembelajaran secara lebih mudah. Contohnya video/film, pementasan drama, televisi, dan yang lainnya.
- 4) Multimedia merupakan media yang cakupannya sudah menjadi satu. Unsur visual, audio visual, hingga animasi sebagai kejelasan penyampaian informasi. Contohnya internet, pembelajaran media internet menggunakan semua media yang ada, termasuk pembelajaran jarak jauh.

Media pembelajaran disusun berdasarkan pendekatan pedagogi genre. Pendekatan ini adalah pendekatan yang memandang bahasa sebagai suatu sistem dinamis yang kemudian diajarkan secara eksplisit, dan dalam pendekatan ini bahasa berorientasi pada pedoman kurikulum 2013. Menurut Emilia (dalam Rosdiana & Mukhtar, 2016: 335) mengungkap empat tahapan tersebut sebagai berikut :

- 1) Membangun Konteks, Tahap membangun konteks ini digunakan guru dan siswa untuk mempersiapkan siswa untuk masuk ke

pelajaran yang akan diberikan. Aktivitas atau sarana yang dapat dipersiapkan guru dapat berupa gambar, cerita, ilustrasi, objek benda atau lingkungan sekitar.

- 2) Pemodelan, pemodelan merupakan tahap awal pengenalan model teks yang diberikan. Biasanya, tahap ini guru memberikan model genre atau tipe teks tertentu yang ideal, lengkap dengan tujuan sosial, tahapan, dan ciri kebahasaan dan struktur teksnya. Dalam tahap ini, pemodelan dilaksanakan dalam bentuk aktivitas keterampilan reseptif, seperti membaca atau dalam bentuk lisan dengan menyimak teks dalam bentuk audio atau video (bila menggunakan teknologi informasi).
- 3) Mengkonstruksi Teks Bersama, pada tahap ini siswa merekonstruksi nilai sosial, tujuan sosial, tahapan, dan ciri kebahasaan dari level semantik wacana sampai dengan fonologi. Siswa diajak membuat teks dengan genre, tujuan, tahapan, dan ciri kebahasaannya. Yang tidak kalah penting ialah siswa diajak menentukan sikapnya di dalam teks tersebut. Oleh karena itu, untuk membangun teks bersama ini, siswa perlu dibantu melalui kelompok siswa yang disupervisi guru. Kegiatan pembelajarannya melalui kegiatan pembelajaran yang lebih produktif. Kegiatan ini melengkapi dialog, bagan, meringkas, dan kegiatan mengkonstruksi beragam teks sesuai kompetensi teks. Akan sangat membantu siswa untuk mengkonstruksi teks secara bersama-sama.
- 4) Mengkonstruksi Teks secara Mandiri, mengkonstruksi teks secara mandiri ini merupakan puncak dari seluruh kegiatan yang mengakumulasikan antara kegiatan berbasis teks Siswa dapat secara mandiri memproduksi teks, baik untuk keterampilan tulis maupun untuk keterampilan lisan. Pada kegiatan ini siswa akan bekerja secara mandiri dengan mencari sumber di perpustakaan, media, internet, atau sumber lainnya.

2. Media Visual

Dalam pembelajaran, media sering didefinisikan sebagai alat grafis, fotografi, atau elektronik yang berfungsi untuk menangkap, memproses, dan menata kembali informasi visual atau verbal. Media visual adalah segala macam alat yang digunakan untuk berbagi atau mengirimkan informasi (Wati, 2016: 21).

Media visual adalah media yang memiliki unsur pokok penyajiannya berupa garis, bentuk, warna, dan tekstur. Dengan penyajian yang begitu menarik, media visual dapat mempermudah pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran (Pelangi, 2020: 80). Media visual menunjukkan kesesuaian isi materi yang disampaikan dengan kenyataan. Media visual dapat ditangkap dengan baik ketika konteks materi pembelajaran media visual dan siswa berinteraksi. Semoga pembelajaran dengan bantuan media visual dapat membantu tercapainya tujuan pembelajaran secara efektif.

Media pembelajaran juga dapat diartikan sebagai alat yang dapat digunakan sebagai penyampai pesan untuk mencapai tujuan pembelajaran (Wati, 2016: 29). Media adalah sesuatu yang bersifat persuasif dalam pesan dan dapat membangkitkan pikiran, perasaan dan keinginan khalayak atau siswa sehingga dapat memajukan pembelajaran pada diri siswa itu sendiri. Media merupakan bagian penting atau tidak terpisahkan dari proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik kebutuhan siswa dan materi yang akan disampaikan akan membantu membangkitkan rasa ingin tahu siswa dan motivasi belajar (Efendi dkk, 2021: 296).

Media visual digunakan sebagaimana media pembelajaran pada umumnya sebagai perantara untuk menunjang proses pembelajaran di sekolah. Pembelajaran visual khususnya dapat menunjukkan seperti apa sebenarnya fenomena yang dipelajari. Menggunakan media pembelajaran visual tidak bisa lagi dibayangkan hanya oleh siswa. Hal ini tentunya menjadi keunggulan jauh dari media pembelajaran visual

dengan banyak fungsi penting bila diterapkan dengan baik dan tepat dalam pembelajaran (Tyas, 2016: 20–21).

Di era digital, media pembelajaran visual juga dapat mencakup penggunaan teknologi seperti komputer, tablet, atau proyektor yang memungkinkan penggunaan video, animasi, simulasi, atau program interaktif dalam pembelajaran. Hal ini memberikan fleksibilitas dan kreativitas yang lebih besar dalam menyampaikan informasi dan materi pembelajaran kepada siswa.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan media visual merupakan media yang berkaitan dengan panca-indera mata. Selain itu, media visual dapat memperkuat ingatan siswa dalam pembelajaran. Media visual bekerja mempengaruhi hubungan efektif antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran.

a. Fungsi Media Pembelajaran Visual

Media visual merupakan alat yang memegang peranan penting dalam pembelajaran. Media visual dapat meningkatkan minat belajar siswa (Wati, 2016: 30). Selain itu, media pembelajaran visual dapat memudahkan dalam pembelajaran yang akan disampaikan oleh guru kepada siswa. Adapun media pembelajaran visual memiliki beberapa fungsi utama sebagai berikut.

a. Fokus

Media visual adalah sarana untuk menarik dan mengarahkan perhatian siswa agar dapat berkonsentrasi pada mata pelajaran. Sebuah subjek yang disajikan dalam media visual lebih efektif.

b. Antusiasme

Adanya tambahan sumber visual pada teks sangat membantu siswa dalam belajar. Karena dengan bantuan media visual, siswa bersemangat untuk mendengarkan materi pelajaran. Siswa bersemangat untuk menganalisis dan berdiskusi.

c. Mengarahkan

Siswa sering bosan dengan materi yang disajikan hanya dalam teks. Materi yang disampaikan siswa melalui media visual dapat

lebih terarah agar siswa tidak bosan memperhatikan materi pembelajaran.

d. Aktif

Lingkungan belajar visual membuat siswa aktif di kelas. Aktif dalam arti dapat mengikuti pelajaran dengan baik. Menanggapi semua materi dan berkomunikasi secara efektif dengan guru. Siswa mengetahui bagaimana belajar dan berlatih menggunakan lingkungan belajar yang digunakan.

e. Informasi

Materi pembelajaran visual mengandung simbol-simbol visual yang membantu siswa memahami dan mengingat materi atau informasi pembelajaran.

f. Motivasi

Media pembelajaran visual membantu mengakomodasi siswa yang lemah dan lambat untuk menerima dan mempelajari pelajaran yang disajikan tanpa media.

Berdasarkan pendapat di atas, fungsi media pembelajaran visual dapat membantu meningkatkan ketertarikan belajar dan membangkitkan motivasi belajar bagi peserta didik. Media visual dapat menjadi media yang efektif untuk pembelajaran di sekolah, baik bagi guru sebagai pengguna maupun bagi peserta didik sebagai penerima.

b. Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran Visual

Media Pembelajaran visual memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan yang harus diperhatikan agar dapat menyajikan layar dengan benar saat bahan ajar disampaikan. Ada beberapa keunggulan media pembelajaran visual yang harus diketahui (Wati, 2016: 39–41) Keunggulan media pembelajaran visual adalah sebagai berikut.

- a. Media visual membantu meningkatkan pencapaian tujuan pembelajaran melalui materi visual.
- b. Media visual membantu siswa meningkatkan pemahaman dan memperkuat daya ingat karena tampilan visual lebih menarik dari pada penyajian verbal belaka.

- c. Media visual membantu siswa berpikir jernih dan akurat. Dengan analisis yang lebih mendalam, siswa dapat benar-benar memahami isi berita dan membuat mereka berpikir lebih cermat tentang isi berita.
- d. Media visual membantu mengatasi keterbatasan pengalaman siswa.
- e. Media visual memungkinkan terjadinya komunikasi antara siswa dengan lingkungan sekitar.
- f. Media visual membantu memperkenalkan konsep pengetahuan yang benar.
- g. Media visual membantu membangkitkan keinginan dan minat baru pada siswa.

Kelemahan media visual

Media visual memiliki beberapa kelemahan yang perlu diketahui. Kekurangan media pembelajaran visual adalah sebagai berikut.

- a. Media visual terkadang terasa lambat dan tidak praktis.
- b. Media visual tidak dapat dikirim dengan suara. Media visual hanya berupa pola-pola tertentu yang tidak dapat didengar.
- c. Media visual sering disajikan dalam cara visual yang terbatas. Media visual hanya dapat memberikan konten visual berupa gambar-gambar yang mewakili isi berita.

Jadi, dapat disimpulkan kelebihan dan kekurangan media visual dapat digunakan guru dalam proses pembelajaran. Selain itu, media visual juga memungkinkan guru agar lebih kreatif dalam menyusun strategi pembelajaran. Media visual dapat bermanfaat dalam penyampaian informasi yang akan disampaikan oleh guru kepada peserta didik.

3. Teori Aplikasi *Canva*

Canva adalah alat desain grafis yang dibuat oleh pengusaha Australia Melanie Perkins pada tahun 2012. Ini menggunakan format *drag-and-drop* yang akrab bagi para profesional desain serta pengguna rata-rata. *Canva* adalah alat desain komprehensif yang mudah

digunakan, cocok untuk para profesional dan pemula. Salah satu fitur yang paling berguna adalah banyaknya template yang mudah digunakan untuk visualisasi data, pemasaran, dan branding (Gehred, 2020: 338).

Aplikasi *Canva* adalah suatu aplikasi berbagai desain grafis *online* secara gratis untuk memudahkan pengguna membuat desain presentasi, poster, spanduk, postingan media massa dan media visual lainnya (Wardana, Rizqina dkk. 2022: 73). Diluncurkan tahun 2013, aplikasi *Canva* dapat diakses melalui *website*, *smartphone*, laptop. Ada jenis presentasi yang tersedia di *Canva*, seperti presentasi kreatif, pendidikan, bisnis, periklanan, teknologi, dll (Junaedi, 2021: 82).

Aplikasi *Canva* juga menyediakan templat yang unik dan menarik. Menurut Tanjung dan Fauzi (dalam Junaedi, 2021: 82-83) *Canva* memiliki keunggulan berbagai desain menarik yaitu dapat meningkatkan kreativitas guru dan kreativitas siswa dalam desain media pendidikan karena fitur yang ada, menghemat waktu pada media pembelajaran praktis dan perencanaan. Sebagai aplikasi berbasis teknologi, *Canva* mendukung pembuatan template, warna, gambar, font, dan yang menarik (Pelangi, 2020: 81-82).

Berdasarkan pendapat para ahli, aplikasi *Canva* merupakan sebuah aplikasi desain *online* secara gratis dan menyediakan templat untuk memudahkan pengguna mendesain produk. Penggunaan aplikasi *Canva* memudahkan dalam pembelajaran berbasis teknologi. Aplikasi *Canva* mendukung untuk membuat desain yang dibutuhkan.

Berdasarkan pendapat di atas, aplikasi *Canva* merupakan aplikasi untuk membuat desain sesuai kebutuhan yang diperlukan seperti poster, logo, desain *grafis* dll. Aplikasi *Canva* sangat memudahkan bagi pengguna karena dalam aplikasi sudah terdapat templat dan desain grafis yang menarik.

a. Kelebihan dan Kekurangan *Canva*

Adapun kelebihan dan kekurangan pada aplikasi *canva* diantaranya (Pelangi, 2020: 87-88):

Kelebihan aplikasi *Canva*

1. Memudahkan pengguna untuk membuat desain yang mereka inginkan atau butuhkan. Contohnya membuat poster, sertifikat, infografis, template video, presentasi, dll tersedia di aplikasi *Canva*.
2. Aplikasi *Canva* menawarkan berbagai jenis template yang menarik sehingga pengguna cukup menyesuaikan apa dibutuhkan. Selain itu, pengguna dapat memilih teks yang disediakan, warna, ukuran, gambar, dll., dengan ini memudahkan untuk membuat desain.
3. Aplikasi *Canva* mudah tersedia dan dapat diakses oleh semua orang karena dapat diakses dari laptop atau *smartphone* hanya dengan mengunduh untuk mendapatkan aplikasi ini saat menggunakannya. Caranya buka *Chrome* atau *Canva Web* untuk meluncurkan aplikasi *Canva* tanpa mengunduh.

Kekurangan aplikasi *Canva*

1. Aplikasi *Canva* mengandalkan jaringan internet yang cukup stabil. Jika perangkat atau laptop yang masuk ke aplikasi *Canva* tidak memiliki internet atau kuota, *Canva* tidak dapat digunakan atau didukung dalam proses desain.
2. Tidak ada fitur tabel untuk membuat slide presentasi. Salah satu kelemahan desain *Canva* adalah kurangnya insert tabel. Ini bisa menjadi masalah bagi pengguna yang menggunakan *Canva* untuk membuat desain presentasi atau infografis yang berisi tabel.

Jadi, dapat disimpulkan kelebihan dan kekurangan aplikasi *Canva* tentu berbeda untuk setiap pengguna. Terlepas dari kelemahan *Canva*, seperti alat pembuatan tabel, font, warna, dan kurangnya file sumber yang dapat diedit. *Canva* tetap menjadi pilihan populer bagi banyak orang yang ingin membuat desain dalam waktu singkat. Dengan alat yang disediakan oleh *Canva*,

guru dan siswa dapat menggunakan platform ini untuk mendukung pembelajaran.

b. Fitur dalam Aplikasi Canva

Dilansir dalam *website* atau *app Canva*, *Canva* menyediakan fitur yang dapat digunakan dalam pendidikan sebagai alat bantu kreativitas dan kolaborasi untuk semua kelas. Mengembangkan keterampilan dalam kreativitas membuat pembelajaran visual menjadi menyenangkan (Gehred, 2020: 339). Adapun beberapa fitur dalam aplikasi *Canva* sebagai berikut:

TABEL 2. 1.

FITUR APLIKASI CANVA.

Filter foto	Edit foto menggunakan filter siap digunakan, bisa memilih untuk profesional. Selain itu ada pilihan yang tersedia di <i>Canva</i> bagi pengguna.
Ikon dan Templat Grafis	Gunakan ikon, bentuk, dan elemen secara mudah. Pilihan templat grafis bisa didapatkan secara gratis bagi pengguna
Ribuan Foto	Buat desain bisa menggunakan stok foto yang tersedia di <i>app</i> atau web <i>Canva</i> dan bisa mengunggah foto sendiri.
Font	Beragamnya font yang menarik dan keren cocok untuk mendesain dan gratis bagi pengguna secara percuma.

4. Materi Teks Poster

Poster adalah plakat (kata-kata dan gambar) yang dipasang di tempat umum. Poster hampir sama dengan iklan, mengumumkan sebuah

informasi hal baru atau isu penting kepada publik. Poster didasarkan pada campuran gambar dan kata-kata. Poster biasanya ditempatkan di tempat-tempat umum. Dari segi bahasa, poster hampir sama dengan iklan atau slogan. Poster menggunakan kata-kata yang singkat, jelas, menarik dan lengkap (Kosasih, 2017: 30–31).

Secara umum, poster merupakan suatu media publikasi berupa tulisan dan gambar yang sering dipasang di tempat umum, seperti kampus, sekolah, kantor dan tempat lainnya. Selain menyampaikan berupa informasi, poster juga bertujuan untuk memengaruhi perhatian orang yang melihatnya.

1) Jenis-jenis Poster

Menurut (Kosasih, 2017: 32) ada beberapa jenis poster sebagai berikut:

- a) Poster niaga adalah poster yang dibuat untuk media komunikasi dalam urusan perniagaan untuk menawarkan suatu barang, atau jasa.
- b) Poster kegiatan adalah poster yang berisi suatu kegiatan, seperti kegiatan jalan sehat, senam, dan lain-lain.
- c) Poster penerangan adalah media publikasi yg berisi info penjelasan dapat berupa suatu prosedur atau informasi kesehatan dll. Contoh poster cara mencuci tangan.
- d) Pendidikan adalah media publikasi yg berisi informasi yg mengedukasi. Semisal poster 5S (salam, senyum, sapa, sopan santun) atau bahaya narkoba.
- e) Poster hiburan adalah poster berisi pemberitahuan adanya sesuatu hal yang bersifat hiburan.

2) Struktur dan Kaidah Kebahasaan Teks Poster

Menurut (Widhayani, 2020: 37) terdapat struktur dan kaidah kebahasaan teks poster sebagai berikut:

- a) Menggunakan bahasa yang bersifat persuasif, karena bertujuan untuk menarik perhatian orang.

- b) Menggunakan kalimat imperatif. Misalnya “Jangan membuang sampah sembarangan!”, “Jagalah lingkungan sekitar anda”, dan sebagainya.
- c) Menggunakan bahasa yang singkat, padat dan jelas. Menggunakan kata atau kalimat yang jelas dapat menjadi point tujuan bagi pembaca
- d) Terdapat kalimat atau kata yang menjelaskan pesan disampaikan.

- **Kompetensi Inti**

KI 3 : Memahami, menerapkan, dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif berdasarkan rasaingintahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.

KI 4 : Menunjukkan keterampilan mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, bertindak secara efektif dan kreatif, serta mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan.

Tabel 2. 2.

KD & IPK

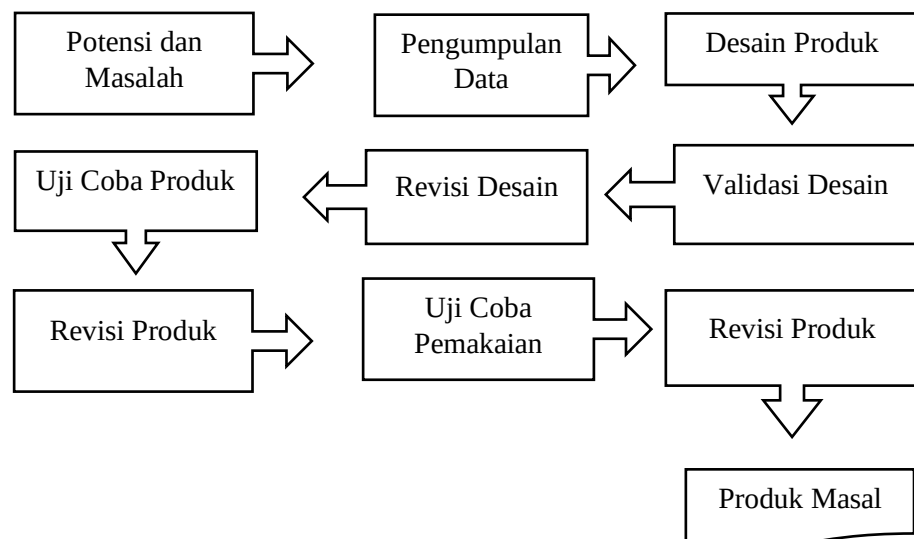
Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
4.4 Menyajikan gagasan, pesan, dan ajakan dalam bentuk iklan, slogan, atau poster secara lisan dan tulis.	4.4.1 Membuat poster dengan benar.

B. Teori Pengembangan Model

1. Pengertian Research and Development

Metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) digunakan untuk memproduksi produk tertentu dan produk tersebut diuji keefektifannya (Arikunto dalam Wardana, Rizqina, 2022: 73). Menurut (Sugiyono, 2017: 297), Penelitian metode penelitian dan pengembangan digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan mengujinya keefektivitas produk. Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian bersifat analitis dan untuk menguji keefektifan produk tersebut sehingga dapat berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji produk tersebut.

Produk-produk pendidikan yang dihasilkan bias dari kurikulum yang spesifik untuk keperluan pendidikan tertentu, media pendidikan, metode mengajar, buku ajar, modul, model pembelajaran tertentu, model manajemen, model unit produksi, system pembinaan, system penggajian, pegawai, dan lain-lai (Sugiyono, 2017: 298). Berdasarkan pendapat para ahli, metode penelitian dan pengembangan digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektivitas dalam produk itu sendiri. Langkah-langkah Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development*) menurut Sugiyono pada gambar berikut:



Gambar 2 .1. Langkah-langkah penggunaan R&D (Sugiyono, 2017: 298)

a. Potensi Masalah

Penelitian dapat dilaksanakan dari adanya potensi dan masalah. Potensi adalah segala sesuatu yang apabila didayagunakan akan menghasilkan nilai tambah. Sedangkan masalah adalah penyimpangan antara yang diharapkan dengan yang terjadi.

b. Pengumpulan Data

Setelah potensi dan masalah dapat ditunjukkan secara faktual dan *up to date*, maka selanjutnya perlu dikumpulkan berbagai informasi yang dapat digunakan sebagai bahan untuk perencanaan produk tertentu yang diharapkan dapat mengatasi masalah tersebut. Dalam hal ini diperlukan metode penelitian tersendiri. Mengenai metode apa yang akan digunakan untuk penelitian tergantung permasalahan dan ketelitian tujuan yang ingin dicapai.

c. Desain Produk

Produk yang dihasilkan dari suatu penelitian R&D ini ada banyak sekali jenisnya. Untuk menghasilkan sistem kerja baru, maka haruslah dibuat rancangan kerja baru berdasarkan penilaian terhadap sistem kerja yang lama, sehingga bisa ditemukan kelemahan-kelemahan terhadap sistem tersebut.

d. Validasi Desain

Proses kegiatan yang bertujuan untuk menilai apakah rancangan produk, dalam hal ini sistem kerja baru secara rasional akan lebih efektif dari yang lama atautkah tidak. Dikatakan secara rasional, karena validasi pada tahap ini masih bersifat penilaian berdasarkan pemikiran rasional, belum berdasarkan fakta lapangan. Validasi produk bisa dijalankan dengan cara menghadirkan beberapa tenaga ahli atau pakar yang sudah berpengalaman memberikan penilaian terhadap produk baru yang dirancang tersebut.

e. Revisi Desain

Setelah desain produk divalidasi melalui diskusi dengan pakar media dan materi, maka akan dapat diketahui kelemahannya. Kelemahan tersebut selanjutnya dicoba untuk diminimalisir dengan cara memperbaiki desain. Yang bertugas memperbaiki desain adalah peneliti itu sendiri yang akan menghasilkan produk tersebut.

f. Uji Coba Produk

Produk bisa dilakukan pengujian yang dilaksanakan melalui eksperimen, yaitu dengan membandingkan efektivitas dan efisiensi sistem kerja yang lama dengan sistem kerja yang baru.

g. Revisi Produk

Pengujian produk terhadap sampel yang terbatas tersebut dapat menunjukkan bahwa kinerja sistem kerja baru ternyata lebih baik bila dibandingkan dengan sistem yang lama. Perbedaan yang sangat signifikan, sehingga sistem kerja baru tersebut bisa diterapkan atau diberlakukan.

h. Uji Coba Pemakaian

Pada langkah ini sebaiknya dilaksanakan dengan skala yang besar, meliputi uji efektivitas desain produk, dan uji efektivitas yang melibatkan para calon pemakai produk tersebut. Pengujian ini dilakukan melalui angket, wawancara, dan observasi dan yang kemudian hasilnya dianalisis.

i. Revisi Produk

Langkah revisi produk final ini, merupakan penyempurnaan produk yang sedang dikembangkan. Pada tahap revisi produk final ini telah diperoleh suatu produk yang tingkat efektivitasnya bisa dipertanggungjawabkan.

j. Produk Masal

Desiminasi dan implementasi, merupakan tahap pelaporan produk kepada forum-forum profesional di dalam jurnal dan implementasi produk pada praktik pendidikan. Penerbitan produk untuk didistribusikan secara komersial maupun *free* guna dimanfaatkan oleh publik.

Adapun pada penelitian ini menggunakan model *four D* (Thiagarajan dalam Meylani, 2022: 18–21).

1. Tahap Pendefinisian (*Define*)

Tahap pendefinisian berguna untuk menentukan dan mendefinisikan kebutuhan-kebutuhan di dalam proses pembelajaran serta mengumpulkan berbagai informasi yang berkaitan dengan produk yang akan dikembangkan. Tahap pendefinisian ini meliputi lima langkah utama, yaitu analisis ujung depan, analisis siswa, analisis tugas, analisis konseptual dan perumusan tujuan pembelajaran.

2. Tahap Perencanaan (*Design*)

Tahap ini adalah menyiapkan prototipe perangkat pembelajaran. Tahap ini terdiri dari empat langkah yaitu, (a) Penyusunan materi pembelajaran, (b) Pemilihan media yang sesuai tujuan, untuk menyampaikan materi pelajaran, (c) Pemilihan format, (d) Rancangan awal.

3. Tahap Pengembangan (*Develop*)

Tahap ini adalah untuk menghasilkan perangkat pembelajaran yang sudah direvisi berdasarkan masukan dari pakar. Tahap ini meliputi: (a) validasi perangkat oleh para pakar diikuti dengan revisi, (b) simulasi yaitu kegiatan mengoperasikan rencana pengajaran, dan (c) uji coba terbatas dengan siswa yang sesungguhnya. Hasil tahap (b) dan (c) digunakan sebagai dasar

revisi. Langkah berikutnya adalah uji coba lebih lanjut dengan siswa yang sesuai dengan kelas sesungguhnya.

4. Tahap Penyebaran (*Dissiminate*)

Tahap ini adalah untuk menghasilkan perangkat pembelajaran yang sudah direvisi berdasarkan masukan dari pakar. Tahap diseminasi dilakukan untuk mendorong pengembangan produk agar dapat diterima oleh pengguna, individu, kelompok dan sistem. Produsen dan distributor harus selektif dan bekerja sama untuk mengemas bahan dalam format yang benar.

2. Penelitian Relevan

1. Penelitian yang relevan tentang pengembangan media berbasis *canva* telah dilakukan oleh peneliti terdahulu, yaitu penelitian yang dilakukan oleh (Astuti, 2022) Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Yogyakarta, dengan judul *Pengembangan Poster Berbasis Canva Sebagai Media Pembelajaran Menulis Teks Iklan pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Kretek Kabupaten Bantul*. Berdasarkan hasil tes pre-test diperoleh rata-rata nilai 53,60 sedangkan untuk *test post-test* diperoleh nilai rata-rata 83,60. Pada perhitungan taraf signifikansi dengan uji t diperoleh hasil uji t hitung adalah -16,296. Pada t tabel dengan derajat kebebasan 27 dan taraf signifikan 5 % adalah 0,000 t hitung lebih besar dari t tabel ($t_{hitung} > t_{tabel}$). Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penggunaan poster berbasis *Canva* sebagai media pembelajaran menulis teks iklan *efektif*.
2. Penelitian yang relevan tentang pengembangan media pembelajaran berbasis *canva* telah dilakukan oleh peneliti terdahulu, yaitu penelitian yang dilakukan oleh (Wardana, Rizqina, 2022) Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Sebelas Maret, Surabaya, dengan judul *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva Dengan Model Microblogging Sebagai Pembelajaran Teks Prosedur Tingkat*

SMP. Media pembelajaran menggunakan aplikasi *Canva* dengan konsep *microblogging* dinyatakan layak untuk pembelajaran bahasa karena mempunyai pengaruh dari segi kemudahan dan tingkat pemahaman siswa.

Berdasarkan hasil penelitian di atas, media *Canva* dapat digunakan untuk pengembangan bahan media pembelajaran yang efektif dan mempunyai pengaruh dari segi kemudahan pemahaman siswa. Dalam penelitian ini, penulis menggunakan aplikasi *Canva* untuk membantu guru mengembangkan kreativitas dalam pembelajaran dan mendorong motivasi kegiatan belajar siswa.

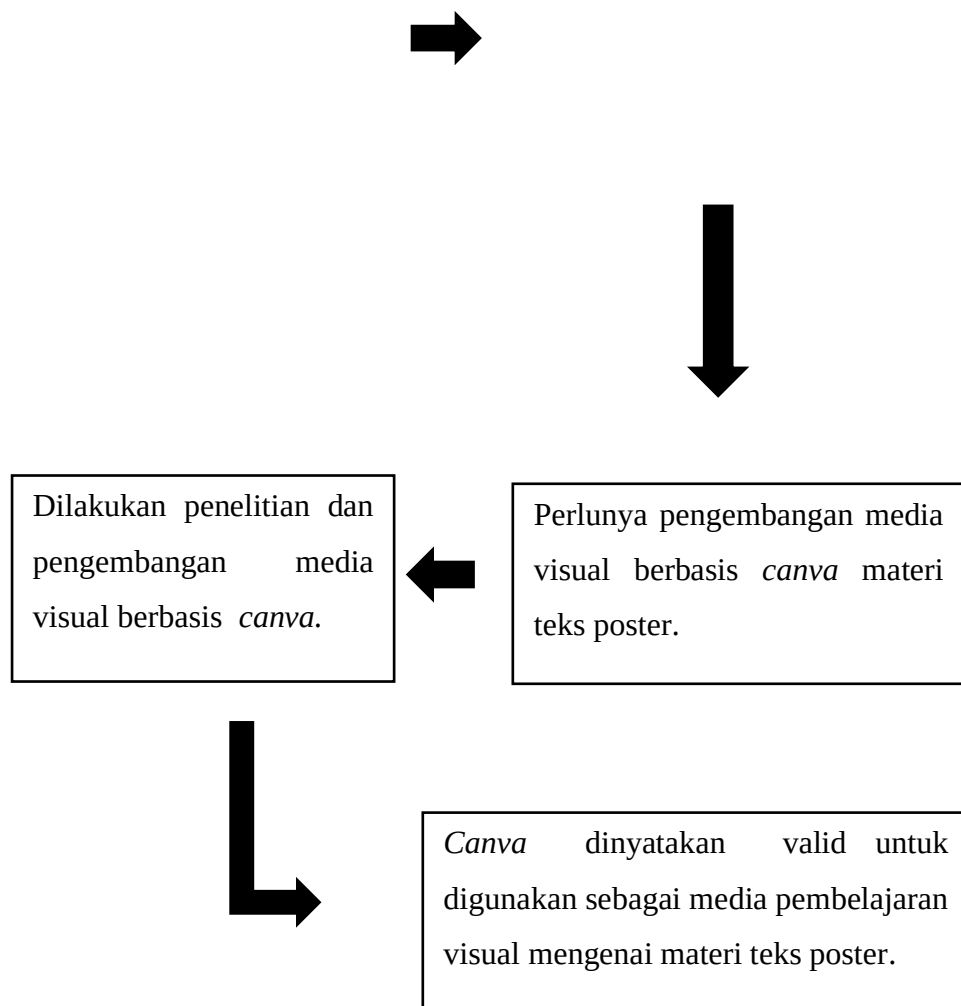
3. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir merupakan suatu dasar pemikiran yg meliputi penggabungan antara teori, fakta, observasi, dan kajian pustaka, yg nantinya dijadikan landasan pada melakukan menulis karya tulis ilmiah. Media sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar, berkembang dengan pesat dengan kemajuan teknologi yang beragam jenisnya. Salah satu produk yang akan dikembangkan adalah media visual berbasis aplikasi *Canva* sebagai alat bantu dalam pembelajaran.

Berdasarkan kajian teori yang sudah disampaikan sebelumnya, diketahui bahwa media visual berbasis *Canva* sangat tepat digunakan dalam proses kegiatan pembelajaran. Selain itu, penggunaan media visual berbasis *Canva* dipilih karena salah satu penunjang semangat belajar siswa dan menjadikan keterampilan baru dalam pembelajaran. Dengan adanya penggunaan media visual berbasis *Canva* diharapkan peserta didik diharapkan mampu memiliki wawasan luas dan mudah memahami materi yang diajarkan. Juga diharapkan dapat membantu guru di MTs Ath-Thoyyibah Seroja, Cianjur dalam menyampaikan materi Bahasa Indonesia dalam hal mencapai kompetensi dasar yang ditetapkan sebelumnya. Adapun alur kerangka berpikir sebagai berikut.

Menganalisis permasalahan rendahnya dalam visualisasi dalam pembelajaran.

Mengkaji teori mengenai media pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis *canva* materi teks poster.



BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Waktu dan Tempat Penelitian

1) Waktu Penelitian

Penelitian dilakukan selama delapan bulan dari bulan November 2022 sampai Juli 2023, waktu pelaksanaannya pada semester dua tahun ajaran 2022/2023.

2) Tempat Penelitian

Adapun uji coba terbatas dilakukan di MTs Ath-Thoyyibah Seroja, Cianjur. Jadwal kegiatan penelitian dalam dilihat pada tabel 1.

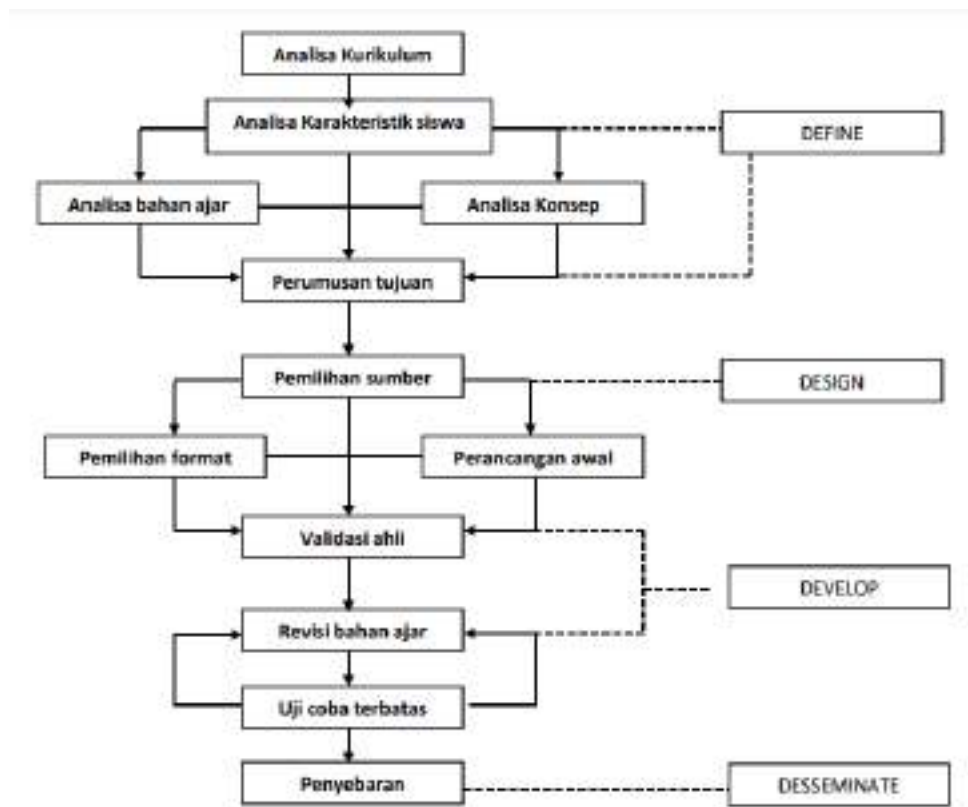
Tabel 3. 1.
JADWAL KEGIATAN PENELITIAN

No.	Kegiatan	2022		2023						
		Nov	Des	Jan	Feb	Mar	Apr	Mei	Jun	Jul
1.	Observasi lapangan									
2.	Pembuatan proposal									
3.	Seminar proposal									
4.	Pembuatan produk									
5.	Validasi ahli produk									
6.	Uji coba instrumen									
7.	Penelitian Lapangan									
8.	Pengolahan data									
9.	Pelaporan hasil penelitian									

B. Metode Penelitian

Menurut (Sugiyono, 2017: 297), metode penelitian dan pengembangan digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan mengujinya keefektivitas produk. Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian bersifat analitis dan untuk menguji keefektifan produk tersebut sehingga dapat berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji produk tersebut.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah R&D. Model Pengembangan yang digunakan adalah Model 4D. Model 4D memiliki tahap : 1 Pendefinisian (Define) 2. Perencanaan (Design) 3. Pengembangan (Develop) 4. Penyebaran (Disseminate) (Thiagarajan dalam Meylani, 2022: 21).



Gambar 3. 1. Model 4D memiliki tahap : 1 (Define) 2. (Design) 3. (Develop) 4. (Disseminate).

1) Pendefinisian (Define)

Tahap mendefinisikan merupakan tahap untuk menetapkan pendefinisian syarat pembelajaran. Tahap pendefinisian ini meliputi

lima langkah utama, yaitu (a) analisis ujung depan, (b) analisis siswa, (c) analisis tugas, (d) analisis konseptual dan (e) perumusan tujuan pembelajaran.

2) Perencanaan (Design)

Tahap ini adalah menyiapkan prototipe perangkat pembelajaran. Tahap ini terdiri dari empat langkah yaitu, (a) Penyusunan materi pembelajaran, (b) Pemilihan media yang sesuai tujuan, untuk menyampaikan materi pelajaran, (c) Pemilihan format, (d) Rancangan awal.

3) Tahap Pengembangan (Develop)

Tahap ini adalah untuk menghasilkan perangkat pembelajaran yang sudah direvisi berdasarkan masukan dari pakar. Tahap ini meliputi: (a) validasi perangkat oleh para pakar, (b) revisi bahan ajar, dan (c) uji coba terbatas dengan siswa yang sesungguhnya. Hasil tahap (b) dan (c) digunakan sebagai dasar revisi. Langkah berikutnya adalah uji coba lebih lanjut dengan siswa yang sesuai dengan kelas sesungguhnya.

4) Tahap Penyebaran (Dissiminate)

Tahap ini adalah untuk menghasilkan perangkat pembelajaran yang sudah direvisi berdasarkan masukan dari pakar. Tahap diseminasi dilakukan untuk mendorong pengembangan produk agar dapat diterima oleh pengguna, individu, kelompok dan sistem. Produsen dan distributor harus selektif dan bekerja sama untuk mengemas bahan dalam format yang benar

C. Sasaran Klien

Sasaran dalam penelitian ini meliputi guru MTs Ath-Thoyyibah Seroja, Cianjur. Pada tahap uji coba terbatas yang menjadi sasaran utama yaitu siswa kelas VIII MTs Ath-Thoyyibah Seroja, Cianjur dengan jumlah 15 siswa.

D. Langkah-langkah Penelitian Pengembangan

Model pengembangan yang dilakukan yaitu Model pengembangan 4D (*Four D*) dengan pengujian dan tahap penyebaran secara terbatas. Langkah-langkah penelitian model 4D (Thiagarajan dalam Meylani, 2022: 18–21) yaitu sebagai berikut:

1. Tahap Pendefinisian (*Define*)

Pada tahap pendefinisian (*define*) merupakan tahap awal dalam pengembangan media visual *Canva*. Pada tahap ini akan dilakukan kegiatan analisis kebutuhan dan syarat pengembangan produk yang harus diperhatikan dalam pengembangan media visual berbasis *Canva*. Berikut ini langkah *define* yang harus diperhatikan yaitu:

1) Analisis Kurikulum

Pada tahap ini dilakukan analisis awal dengan melakukan observasi serta wawancara dengan guru bahasa Indonesia terkait media pembelajaran yang sering digunakan oleh pendidik dan kurikulum yang diterapkan. Setelah analisis terdapat gambaran fakta dan penyelesaian masalah untuk menentukan langkah yang tepat dalam mengembangkan media visual berbasis *Canva* pada materi teks poster.

2) Analisis Karakteristik Siswa

Pada tahap ini dilakukan analisis karakteristik siswa yang sesuai dengan desain pengembangan media visual berbasis *Canva*. Analisis ini dilakukan dengan memperhatikan kreativitas belajar siswa.

3) Analisis Media

Analisis media pembelajaran visual yang sering digunakan di sekolah dengan tujuan untuk mengetahui sejauh mana pemanfaatan teknologi digunakan sebagai media pembelajaran serta untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan media pembelajaran visual yang selama ini sudah digunakan.

4) Analisis Konsep

Analisis konsep dilakukan untuk menentukan isi materi atau pembahasan terkait media *Canva* saat dikembangkan. Pada tahap ini fokus kepada pembahasan media *Canva* yang merupakan teks poster dalam pembelajaran siswa.

5) Perumusan tujuan pembelajaran

Perumusan tujuan pembelajaran dilakukan untuk menentukan tujuan yang sesuai dengan indikator pembelajaran pendidik kepada siswa. Hal ini dapat mengetahui tujuan pembelajaran yang sesuai dengan indikator pencapaian.

2. Tahap Perancangan (*Design*)

Setelah observasi dan wawancara kepada guru dapat ditemukan permasalahan pembelajaran tentang teks poster, maka selanjutnya membuat perancangan. Berikut ini langkah yang harus dilakukan pada tahap ini sebagai berikut:

1) Menyusun Materi Pembelajaran

Materi yang dimuat pada penelitian pengembangan media visual berbasis aplikasi *Canva* ialah materi Teks Poster kelas VIII.

2) Pemilihan Media

Pemilihan media yang dikembangkan yaitu media visual berbasis aplikasi *Canva*. Pada tahapan ini berdasarkan atas analisis kebutuhan dan pendahuluan. Pemanfaatan media visual berbasis *Canva* ini digunakan sebagai media pembelajaran yang dapat memudahkan dan mendorong kreativitas siswa dalam belajar. Penggunaan aplikasi *Canva* dapat digunakan pada laman *Canva* ataupun menggunakan *smartphone*/laptop, sehingga dapat diakses dimana saja. Berikut tautan *Canva* <https://www.canva.com/> .

3) Pemilihan Format

Pemilihan format yang dilakukan untuk pengembangan media visual berbasis *Canva* dengan maksud mendesain atau merancang isi/materi, gambar, konten. Format yang dipilih dalam pembuatan media ini adalah format yang memenuhi kriteria menarik,

memudahkan dan membantu meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

4) Rancangan Awal

Rancangan awal yaitu rancangan media *Canva* yang telah dibuat sebelum uji coba dalam penelitian, mulai dari pemilihan materi hingga uji coba penggunaannya. Pembuatan perancangan awal sebagai bentuk upaya mengetahui pengembangan media visual berbasis *Canva* pada teks poster apakah sudah tepat digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

3. Pengembangan (*Develop*)

Tahap pengembangan bertujuan untuk menghasilkan draft media *Canva* yang telah direvisi oleh ahli dan data yang telah diperoleh uji coba. Berikut ini langkah tahap yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1) Validasi Ahli

Media *Canva* yang sudah dibuat kemudian divalidasi oleh para ahli (media, kebahasaan dan materi) bertujuan untuk meningkatkan kelayakan produk yang dikembangkan sehingga layak digunakan.

2) Revisi Media

Pada tahap ini revisi dilakukan berdasarkan hasil penilaian dan masukan dari para ahli. Tujuan dari revisi ini adalah untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas produk menjadi lebih efektif, efisien dan mudah digunakan.

3) Tahap Uji Coba

Tahap ini untuk melakukan uji coba secara terbatas kepada sejumlah peserta didik dan pendidik yang telah mempelajari teks poster. Tujuan uji coba terbatas ini untuk memperoleh masukan langsung berupa respon, reaksi peserta didik dan pendidik terhadap media *Canva*.

4. Tahap Penyebaran (*Dissiminate*)

Tahap penyebaran ini dilakukan jika penelitian pengembangan menunjukkan hasil yang konsisten dan para ahli merekomendasi produk akan disebar luaskan secara terbatas. Namun tahap ini belum dapat

dilaksanakan dalam penelitian ini, karena belum adanya pengujian kepada peserta didik terkait media visual berbasis *Canva* yang dikembangkan mengenai efektifitas ketika digunakan kepada peserta didik.

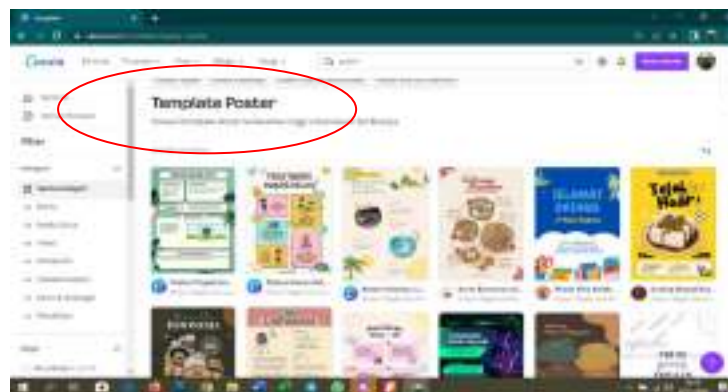
E. Perencanaan dan Penyusunan Media Visual berbasis *Canva*

Perencanaan dan penyusunan media visual berbasis *Canva* yang dikembangkan dan disajikan menggunakan *Canva*.



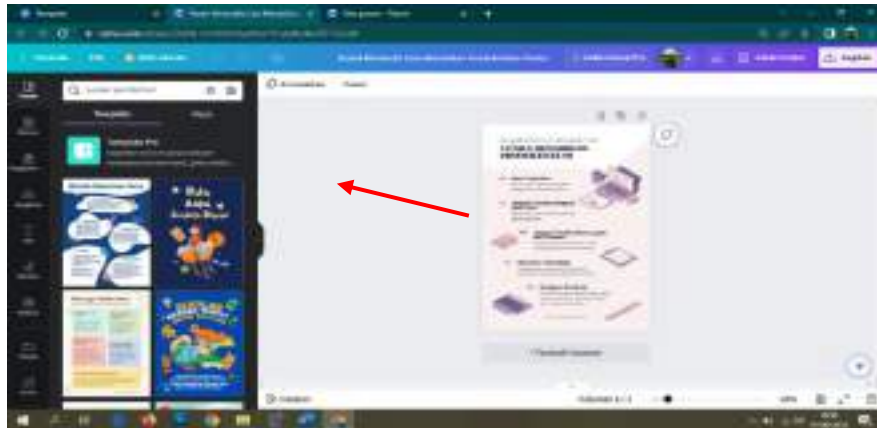
Gambar 3. 2. Tampilan awal laman *Canva*

Aplikasi *Canva* bisa diakses melalui laptop, *smartphone android/ios*. Buka aplikasi atau web *Canva* untuk memulainya. Di tampilan awal laman *Canva*, cari atau ketik “Poster” untuk memulai membuat desain.



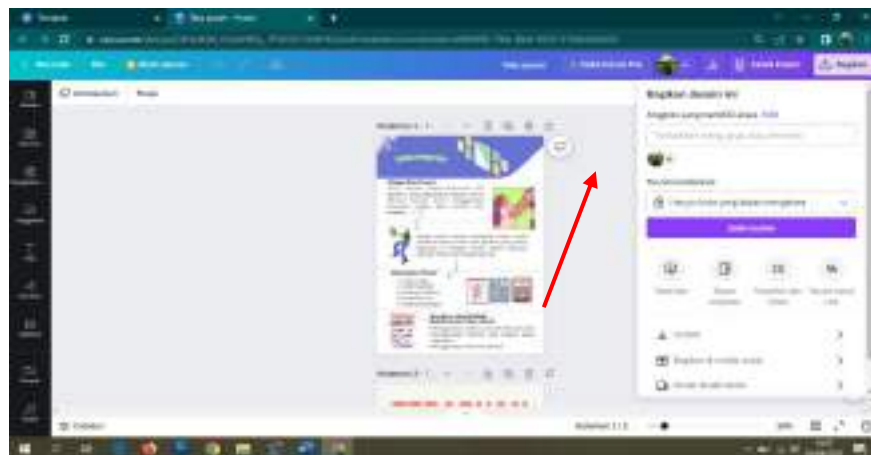
Gambar 3. 3. Pencarian desain/templat poster

Pilih atau cari desain poster yang sesuai dibutuhkan, seperti penggalangan dana, pendidikan, acara yang akan datang, seni, lingkungan, hari-hari besar, dan yang lainnya. Klik templat untuk membuat ulang poster.



Gambar 3. 4. *Element*/fitur berupa desain dari *Canva*

Sesuaikan desain poster dengan fitur yang tersedia pada *Canva*. Adapun fitur untuk desain pada *Canva* seperti foto, stiker, ilustrasi, font, filter, bingkai, dan yang lainnya.



Gambar 3. 5. Unduh Desain Poster

Setelah poster telah selesai dibuat, klik ke bagian fitur unduh. Lalu, pilih jenis file poster dengan berbagai format yang diinginkan seperti PNG, JPG, ataupun PDF. Selanjutnya klik unduh.

F. Instrumen Penelitian

Data yang diambil dari penelitian ini adalah data yang diambil dari hasil angket validasi media visual berbasis *Canva* oleh para ahli (materi, bahasa dan media), hasil angket praktikalitas media pembelajaran.

TABEL 3. 2.

INSTRUMEN PENELITIAN

No	Jenis Data	Teknik	Instrumen
1	Kelayakan media visual berbasis <i>Canva</i>	Angket	Lembar validasi ahli : Media, Bahasa dan Materi
2	Respon guru terhadap media visual <i>Canva</i>	Angket	Lembar Angket

1) Kisi-kisi Instrumen

a. Instrumen Validasi Ahli Media

Instrumen yang digunakan untuk mengukur kelayakan media pembelajaran visual yang dirancang untuk penilaian oleh ahli dalam bentuk angket. Kisi-kisi angket validasi ahli materi disajikan pada tabel.

TABEL 3. 3.

KISI-KISI INSTRUMEN VALIDASI AHLI MEDIA

No	Aspek	No. Soal
3	Sajian	1,2,3,4,5,6,7,8,9
4	Format konten	10,11,12,13,14,15, 16,17,18,19,20
Jumlah		20

Instrumen validasi ahli media terdiri 20 butir soal. Pada butir-butir soal validasi ahli media memberikan tanda centang (v) pada kolom skor (1,2,3,4) sesuai dengan kriteria sebagai berikut:

- | | |
|-----------------|-----------------|
| 1 = Tidak baik | 3 = Baik |
| 2 = Kurang baik | 4 = Sangat baik |

TABEL 3. 4.
INSTRUMEN VALIDASI AHLI MEDIA

No	Pernyataan	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
Sajian					
1	Media visual berbasis <i>Canva</i> memiliki tujuan kegiatan yang jelas.				
2	Media visual berbasis <i>Canva</i> memiliki struktur yang lengkap.				
3	Media visual berbasis <i>Canva</i> memiliki isi/konten yang disajikan menarik.				
4	Media visual berbasis <i>Canva</i> memiliki informasi pendukung yang membantu peserta didik selama pembelajaran.				
5	Media visual berbasis <i>Canva</i> memiliki masalah aktual yang mudah dipahami.				
6	Memiliki informasi pendukung yang dapat membantu peserta didik selama pembelajaran.				
7	Media visual berbasis <i>Canva</i> dapat dibaca dengan baik.				
8	Penyajian materi dapat menambah ketampilan siswa				
9	Desain <i>cover</i> menarik.				
Format konten					
10	Media visual berbasis <i>Canva</i> menggunakan jenis dan ukuran huruf yang baik dan menarik.				
11	Media visual berbasis <i>Canva</i> memiliki <i>layout</i> /tata letak yang menarik.				
12	Media visual berbasis <i>Canva</i> memiliki desain tampilan yang menarik.				
13	Media visual berbasis <i>Canva</i> memiliki ilustrasi yang baik dan jelas untuk dilihat.				
14	Media visual berbasis <i>Canva</i> memiliki ilustrasi yang erat dengan kehidupan sehari-hari.				

15	Pemilihan dan komposisi warna yang ditampilkan dalam media visual.				
16	Kualitas tampilan gambar/ilustrasi sangat jelas.				
17	Kerapihan desain pada media visual berbasis <i>Canva</i> .				
18	Media visual berbasis <i>Canva</i> memiliki konten yang disajikan dapat menumbuhkan rasa ingin tahu.				
19	Kombinasi warna pada gambar terlihat jelas dan menarik.				
20	Kesesuaian visualisasi sudah tepat.				

b. Instrumen Validasi Ahli Bahasa

Instrumen validasi ahli bahasa dipergunakan sebagai lembar penilaian ahli bahasa untuk memvalidasi kebahasaan, gaya bahasa, hingga kalimat efektif. Kisi-kisi angket ahli bahasa disajikan pada tabel.

TABEL 3. 5.
KISI-KISI INSTRUMEN AHLI BAHASA

No	Aspek	No. Soal
1	Kebahasaan	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14, 15,16,17,18,19,20
Jumlah		20

Instrumen validasi ahli bahasa terdiri 20 butir soal. Pada butir-butir soal validasi ahli bahasa memberikan tanda centang (v) pada kolom skor (1,2,3,4) sesuai dengan kriteria sebagai berikut:

1 = Tidak baik 3 = Baik
2 = Kurang baik 4 = Sangat baik

TABEL 3. 6.
INSTRUMEN AHLI BAHASA

INSTRUMEN AHLI BAHASA					
No	Pernyataan	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
Kebahasaan					
1	Penjelasan materi pada media visual berbasis <i>Canva</i> dapat dibaca dengan baik.				

2	Media visual berbasis <i>Canva</i> menggunakan gaya bahasa yang sesuai dengan kemampuan bahasa peserta didik kelas VIII.				
3	Media visual berbasis <i>Canva</i> menggunakan bahasa yang baku sesuai kaidah kebahasaan yang berlaku.				
4	Diksi yang digunakan pada media visual sangat sesuai.				
5	Media visual menggunakan tanda baca yang sesuai.				
6	Media visual berbasis <i>Canva</i> memiliki informasi tambahan untuk memudahkan pemahaman peserta didik.				
7	Media visual berbasis <i>Canva</i> menggunakan kata-kata yang sesuai dengan konteks.				
8	Media visual berbasis <i>Canva</i> menggunakan bahasa yang komunikatif.				
9	Bahasa yang digunakan pada media visual berbasis <i>Canva</i> sesuai dengan perkembangan bahasa peserta didik				
10	Media visual berbasis <i>Canva</i> menggunakan kalimat efektif mudah dipahami.				
11	Media visual berbasis <i>Canva</i> yang disajikan menggunakan bahasa yang mudah dipahami.				
12	Media visual berbasis <i>Canva</i> memiliki struktur kebahasaan yang kompleks.				
13	Tata bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah Ejaan yang Disempurnakan (EYD)				
14	Media visual berbasis <i>Canva</i> dapat menstimulus peserta didik untuk kreatif dalam pembelajaran.				
15	Media visual berbasis <i>Canva</i> menggunakan kalimat yang dapat menumbuhkan rasa ingin tahu peserta didik.				
16	Media visual berbabsis <i>Canva</i> menggunakan tanda baca dengan tepat.				
17	Glosarium pada media visual berbasis <i>Canva</i> memuat definisi/ pengertian yang mampu membantu peserta didik dalam pembelajaran.				

18	Media visual berbasis Canva menggunakan tata tulis dengan benar.				
19	Jenis huruf (font) yang digunakan pada materi poster mudah dibaca.				
20	Media visual menggunakan konjungsi yang tepat.				

c. Instrumen Validasi Ahli Materi

Instrumen validasi ahli materi dipergunakan sebagai lembar penilaian ahli materi untuk memvalidasi kebakuan dan kesesuaian materi yang ditampilkan media. Kisi-kisi angket validasi ahli materi disajikan pada tabel.

TABEL 3. 7.
KISI-KISI INSTRUMEN AHLI MATERI

No	Aspek	No. Soal
1	Kelayakan isi	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10, 11,12,13,14,15,16,17,18,19,20
Jumlah		20

Instrumen validasi ahli materi terdiri 20 butir soal. Pada butir-butir soal validasi ahli materi memberikan tanda centang (v) pada kolom skor (1,2,3,4) sesuai dengan kriteria sebagai berikut:

1 = Tidak baik 3 = Baik
2 = Kurang baik 4 = Sangat baik

TABEL 3. 8.
INSTRUMEN AHLI MATERI

No	Pernyataan	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
Kelayakan Isi					
1	Media visual berbasis <i>Canva</i> sesuai dengan Kompetensi Inti dan Kompetensi dasar.				
2	Media visual berbasis <i>Canva</i> sesuai dengan Indikator Pencapaian Kompetensi dan Tujuan Pembelajaran.				
3	Media visual berbasis <i>Canva</i> sesuai dengan kebutuhan peserta didik.				

4	Media visual berbasis <i>Canva</i> sesuai dengan kebutuhan bahan ajar.				
5	Media visual berbasis <i>Canva</i> sesuai dengan substansi materi.				
6	Media visual berbasis <i>Canva</i> mampu menambah wawasan pengetahuan.				
7	Media visual berbasis <i>Canva</i> dapat dibaca dengan baik.				
8	Media visual berbasis <i>Canva</i> memiliki informasi yang jelas.				
9	Media visual berbasis <i>Canva</i> sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia.				
10	Media visual berbasis <i>Canva</i> menggunakan bahasa yang efektif.				
11	Materi media visual berbasis <i>Canva</i> sesuai dengan kebutuhan bahan ajar kurikulum 2013.				
12	Materi media visual berbasis <i>Canva</i> memuat keseluruhan konsep teks poster.				
13	Materi media visual berbasis <i>Canva</i> mampu menambah wawasan pengetahuan peserta didik.				
14	Materi media visual berbasis <i>Canva</i> tidak bertentangan dengan unsur SARA.				
15	Contoh-contoh pada media visual berbasis <i>Canva</i> dapat memperkuat pemahaman peserta didik terhadap materi.				
16	Ilustrasi/gambar pada media visual berbasis <i>Canva</i> sesuai dengan konteks materi.				
17	Media visual berbasis <i>Canva</i> pada teks poster disajikan dengan alur yang sederhana dan tidak rumit.				
18	Ilustrasi/gambar pada media visual berbasis <i>Canva</i> membantu mempertegas materi yang disajikan.				
19	Ilustrasi/gambar pada media visual berbasis <i>Canva</i> dapat dilihat dengan jelas.				
20	Kombinasi warna gambar pada materi terlihat jelas dan menarik.				

d. Instrumen Respon Guru

Instrumen yang digunakan untuk mengetahui respon guru terhadap produk media visual yang telah dibuat berbentuk angket skala likert dengan empat respon. Penyusunan kisi-kisi instrumen respons guru dapat dilihat pada tabel

TABEL 3. 9.
KISI-KISI INSTRUMEN RESPON GURU

No	Indikator	No. Soal
1	Keterpaduan Materi	1,2,3,4
2	Penyajian Isi	5,6,7,8,9,10,11
3	Pengaruh <i>Canva</i> Terhadap Pembelajaran	12,13,14,15,16,17,18,19,20
Jumlah		20

Instrumen respon guru terdiri 20 butir soal. Pada butir-butir soal respon guru memberikan tanda centang (v) pada kolom skor (1,2,3,4) sesuai dengan kriteria sebagai berikut:

1 = Tidak baik 3 = Baik
2 = Kurang baik 4 = Sangat baik

TABEL 3. 10.
INSTRUMEN RESPON GURU

No	PERNYATAAN	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
Keterpaduan Materi					
1	Media visual berbasis <i>Canva</i> disusun secara sistematis.				
2	Materi yang disajikan dalam media visual berbasis <i>Canva</i> sesuai dengan Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi.				
3	Kegiatan yang disajikan menumbuhkan rasa ingin tahu peserta didik.				
4	Tujuan pembelajaran sesuai dengan materi yang disampaikan.				
Penyajian Isi					
5	Kegiatan yang disajikan memiliki tujuan yang jelas.				

6	Penyajian media visual berbasis <i>Canva</i> dan ilustrasi yang sesuai.				
7	Pemilihan bahasa sesuai dengan materi yang disampaikan.				
8	Materi dapat disampaikan secara menarik.				
9	Penyajian materi dapat menarik minat belajar siswa.				
10	Penyajian materi dapat menambah ketampilan siswa				
11	Tampilan gambar pada materi poster menarik.				
Pengaruh Canva Terhadap Pembelajaran					
12	Masalah yang disajikan dalam media visual berbasis <i>Canva</i> erat kaitannya dengan kehidupan sehari-hari.				
13	Media visual berbasis <i>Canva</i> membuat peserta didik lebih aktif dalam proses pembelajaran.				
14	Kegiatan dalam media visual berbasis <i>Canva</i> meningkatkan efektivitas pembelajaran di kelas.				
15	Bahasa yang digunakan dalam media visual sesuai dengan Pedoman Umum Ejaan yang Disempurnakan (PUEBI).				
16	Bahasa yang digunakan dalam media visual berbasis <i>canva</i> komunikatif dan mudah dimengerti.				
17	Materi di dalam media visual berbasis <i>Canva</i> tersampaikan dengan baik.				

18	Jenis huruf (<i>font</i>) yang digunakan pada poster mudah dibaca.				
19	Tampilan gambar pada materi poster menarik.				
20	Tampilan gambar pada media pembelajaran visual menarik.				

e. Instrumen Respon Peserta Didik

Instrumen yang digunakan untuk mengetahui respon peserta didik terhadap produk media visual yang telah dibuat berbentuk angket skala likert dengan empat respon. Penyusunan kisi-kisi instrumen respon peserta didik dapat dilihat pada tabel.

TABEL 3. 11.
KISI-KISI INSTRUMEN RESPON PESERTA DIDIK

No	Indikator	No. Soal
1	Keterpaduan Materi	1,2,3,4
2	Format Konten	5,6,7,8,9,10,11
3	Pengaruh <i>Canva</i> Terhadap Pembelajaran	12,13,14,15,16,17,18,19,20
Jumlah		20

Instrumen respon peserta didik terdiri 20 butir soal. Pada butir-butir soal respon peserta didik memberikan tanda centang (v) pada kolom skor (1,2,3,4) sesuai dengan kriteria sebagai berikut:

1 = Tidak baik 3 = Baik
2 = Kurang baik 4 = Sangat baik

TABEL 3. 12.
INSTRUMEN RESPON PESERTA DIDIK

No	PERNYATAAN	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
Keterpaduan Materi					
1	Media visual berbasis <i>Canva</i> disusun secara sistematis.				
2	Media visual berbasis <i>Canva</i> membantu saya memperkuat pemahaman materi.				

3	Kegiatan yang disajikan menumbuhkan rasa ingin tahu.				
4	Tujuan pembelajaran sesuai dengan materi yang disampaikan oleh guru.				
Format Konten					
5	Kegiatan yang disajikan memiliki tujuan yang jelas.				
6	Penyajian media visual berbasis <i>Canva</i> dan ilustrasi yang sesuai.				
7	Pemilihan bahasa sesuai dengan materi yang disampaikan oleh guru.				
8	Materi dapat disampaikan secara menarik.				
9	Penyajian materi dapat menarik minat belajar siswa.				
10	Penyajian materi dapat menambah ketampilan siswa.				
11	Tampilan gambar pada materi poster menarik.				
Pengaruh Canva Terhadap Pembelajaran					
12	Masalah yang disajikan dalam media visual berbasis <i>Canva</i> erat kaitannya dengan kehidupan sehari-hari.				
13	Media visual berbasis <i>Canva</i> membuat peserta didik lebih aktif dalam proses pembelajaran.				
14	Kegiatan dalam media visual berbasis <i>Canva</i> meningkatkan kreatifitas pembelajaran di kelas.				
15	Bahasa yang digunakan dalam media visual sesuai dengan Pedoman Umum Ejaan yang Disempurnakan (PUEBI).				

16	Bahasa yang digunakan dalam media visual berbasis <i>canva</i> komunikatif dan mudah dimengerti.				
17	Materi di dalam media visual berbasis Canva tersampaikan dengan baik.				
18	Jenis huruf (<i>font</i>) yang digunakan pada poster mudah dibaca.				
19	Tampilan gambar pada materi poster menarik.				
20	Tampilan gambar pada media pembelajaran visual menarik				

G. Teknik Analisis Data

1. Analisis Kelayakan Produk

Kelayakan produk media visual berbasis *Canva* diperoleh dari penilaian oleh para ahli media, ahli kebahasaan dan ahli materi menggunakan angket. Kelayakan media terdiri dari beberapa aspek yaitu isi, kebahasaan, sajian, format konten. Data analisis media visual di analisis menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{X}{Xi} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Presentasi kelayakan

X = Jawaban skor validator (nilai nyata)

Xi = Jawaban tertinggi (nilai harapan)

Hasil yang diperoleh kemudian dikategorikan sesuai tabel di bawah ini.

TABEL 3. 13.
KRITERIA KELAYAKAN AHLI TERHADAP MEDIA VISUAL
BERBASIS CANVA

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
80 - 100 %	Sangat Valid (Layak)	Tidak Perlu Revisi
60 - 79 %	Valid (Layak)	Tidak Perlu Revisi
40 - 59 %	Kurang Valid (Layak)	Revisi
0 - 39 %	Tidak Valid (Layak)	Revisi

Sumber data: (Arikunto, 2017: 69)

2. Analisis Respons Guru dan Peserta Didik

Data tanggapan guru tentang pembelajaran menggunakan media visual berbasis *Canva* dianalisis dengan menggunakan Skala Likert. Skala ini disusun dalam bentuk satu pertanyaan dan diikuti dengan lima respon menunjukkan tingkatan. Respon tersebut adalah sangat baik (SB)=4, baik (B)=3, kurang baik (KB)=2, tidak baik (TB)=1. Hasil tanggapan guru mengenai media pembelajaran visual diambil melalui angket yang dianalisis dengan rumus:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

TABEL 3. 14.
KRITERIA TANGGAPAN GURU DAN PESERTA DIDIK
TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN

Persentase	Kriteria
80%-100%	Sangat Baik
66%-79%	Baik
56%-65%	Cukup Baik
41%-55%	Kurang Baik
<40%	Tidak Baik

Sumber data: (Arikunto, 2017: 69)

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Pengembangan Model

Penelitian ini merupakan penelitian *Research and Development* (R&D) yang menghasilkan produk berupa media pembelajaran berbentuk media visual berbasis *Canva*. Penelitian menggunakan model pengembangan 4D atau *four-D* yang menggunakan empat tahapan yaitu *define*, *design*, *develop* dan *disseminate*. Alasan peneliti memilih menggunakan model 4D yaitu peneliti dapat leluasa untuk melakukan revisi produk berkali-kali sampai diperoleh hasil yang maksimal dan melakukan uji coba secara terbatas.

Pemanfaatan teknologi digital di era *modern*, sebagai bentuk implementasi teknologi yang berkembang dalam proses media pembelajaran. Adapun tahapan rancangan media yang telah dilakukan terdiri dari tahap *define*, *design*, *develop* dan *disseminate*.

1. *Define* (Pendefinisian)

Pada tahap ini dilakukan kegiatan analisis kebutuhan dan syarat pengembangan produk yang harus diperhatikan dalam pengembangan media visual berbasis *Canva* bertujuan untuk memenuhi kebutuhan pengembangan. Pada tahap analisis, peneliti melakukan observasi di dalam kelas VIII MTs Ath-Thoyyibah Seroja, Cianjur dan wawancara dengan salah seorang guru berinisial (AG). Pengembangan media visual berbasis *Canva* berdasarkan pada data yang diperoleh hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan. Tahap *define* dilakukan beberapa sub tahapan yaitu sebagai berikut:

1) Analisis Kurikulum

Pada tahap ini dilakukan untuk mengetahui kurikulum yang diberlakukan di sekolah agar produk yang dilakukan tidak menyimpang dengan tujuan pembelajaran. Peneliti melakukan analisis silabus sebagai acuan dalam pengisian materi untuk pengembangan media visual berbasis *Canva*. Setelah itu, peneliti memilih kompetensi dasar untuk dijadikan materi pada media visual berbasis *Canva*, dan peneliti juga berkonsultasi dengan

dosen pembimbing dan guru bahasa Indonesia MTs Ath-Thoyyibah Seroja, Cianjur.

2) Analisis Karakteristik Siswa

Pada tahap ini dilakukan analisis karakteristik siswa bertujuan untuk mengetahui sikap siswa dalam belajar dan menyesuaikan dengan pengembangan media pembelajaran. Pada saat observasi, peneliti menemukan penggunaan media pembelajaran tidak berdampak signifikan pada kreativitas belajar siswa terhadap materi bahasa Indonesia.

3) Analisis Media

Analisis media bertujuan untuk mengetahui sejauh mana pemanfaatan teknologi digunakan sebagai media pembelajaran. Selain itu, serta untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan media pembelajaran visual yang selama ini sudah digunakan. Dari hasil observasi, menemukan bahwa masih ada yang menggunakan media pembelajaran konvensional berupa penyajian melalui PPT atau papan tulis. Sedangkan siswa sangat tertarik dengan media pembelajaran visual yang lebih banyak menampilkan ilustrasi berupa gambar. Dari penjelasan tersebut, maka perlu media pembelajaran yang inovasi dan mudah dipahami, serta perlu ditambahkan gambar yang dapat memperjelas materi yang terdapat pada teks agar siswa kreatif dan termotivasi pada pembelajaran, sehingga peneliti memilih untuk mengembangkan media visual berbasis *Canva*.

4) Analisis Konsep

Analisis konsep dilakukan untuk menentukan isi materi atau pembahasan yang terkait dengan media *Canva* saat dikembangkan. Pada tahap ini peneliti melakukan diskusi terkait materi yang sesuai dan relevan. Peneliti memilih materi teks poster sesuai dengan kompetensi dasar 3.4 *Menyajikan gagasan, pesan, dan ajakan dalam bentuk iklan, slogan, atau poster secara lisan dan tulis*. Peneliti memilih materi tersebut untuk disajikan pada media visual

berbasis *Canva*. Karena materi tersebut sangat relevan dengan penelitian yang dikembangkan.

Setelah analisis konsep, peneliti melakukan perumusan indikator pencapaian kompetensi agar perancangan media sesuai kompetensi dasar yang akan dicapai. Pada tahap ini tujuan dibuat sesuai dengan standar kompetensi dasar, karakteristik siswa, karakteristik materi dan media pembelajaran.

5) Perumusan Tujuan Pembelajaran

Sebelum mengembangkan media pembelajaran yang akan dikembangkan, diperlukannya perumusan tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran yang dikembangkan akan dengan indikator pencapaian yang sudah dibuat berdasarkan kompetensi (KI) dan (KD) kurikulum 2013.

TABEL 4. 1.

KOMPETENSI DASAR, INDIKATOR PENCAPAIAN, DAN
TUJUAN PEMBELAJARAN

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Tujuan Pembelajaran
3. 4 Menyajikan gagasan, pesan, dan ajakan dalam bentuk iklan, sligan, dan poster secara lisan dan tulis.	3.4.1 Membuat poster dengan benar	1. Setelah melakukan kegiatan membaca, siswa dapat membuat poster dengan baik dan benar.

2. *Design (Perancangan)*

Setelah tahap pendefinisian dan memperoleh data, tahap berikutnya yaitu *design*. Pada tahap ini merupakan tahap perencanaan produk yang akan dikembangkan. Media pembelajaran visual berbasis *Canva* dirancang dengan tampilan menarik, menggunakan bahasa yang mudah

dipahami, dan menambah kreativitas dalam pembelajaran. Selanjutnya, beberapa tahapan yang akan dilaksanakan dalam membuat media visual berbasis *Canva* yaitu:

1) Menyusun Materi Pembelajaran

Pada tahap ini peneliti mencari dan memilih yang mendukung dengan media visual berbasis *Canva*. Materi yang digunakan dalam pengembangan media visual berbasis *Canva* yaitu Teks Poster kelas VIII memuat pembahasan tentang pengertian, jenis-jenis poster, dan struktur dan kaidah kebahasaan.

2) Pemilihan Media

Pada tahap ini peneliti mengembangkan media visual menggunakan aplikasi *Canva* pada materi Teks Poster. Dalam pemilihan media yang digunakan sudah sesuai dengan tujuan dan kebutuhan siswa. Media visual berbasis aplikasi *Canva* bisa dimanfaatkan sebagai penunjang pada saat kegiatan pembelajaran serta dapat digunakan sebagai bahan belajar siswa dalam memahami materi serta media bisa digunakan di mana saja dan kapan saja. Aplikasi *Canva* salah satu aplikasi yang bisa membuat desain dalam bentuk gambar dengan fitur-fitur menarik lainnya. Selain itu, aplikasi *Canva* dimanfaatkan oleh peneliti untuk mendesain semua bagian media visual berbasis *Canva* ini.

3) Pemilihan Format

Pada tahap ini peneliti melakukan pemilihan format dalam pengembangan media visual dengan cara merancang komponen yang akan dibuat dalam media pembelajaran. Peneliti menggunakan aplikasi *Canva* untuk mendesain gambar/tampilan dengan fitur-fitur menarik yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran visual. Peneliti menggunakan templat poster yang tersedia pada aplikasi *Canva*. Peneliti juga merancang konten menarik yang berkaitan dengan materi teks poster. Selain itu, ilustrasi tentunya memegang peran penting. Hal ini dilakukan agar pembaca memiliki ketertarikan terhadap materi secara langsung

bukan hanya teks yang panjang. Selama perancangan media pembelajaran ini diharapkan pembaca sangat tertarik dengan isi/konten dari media visual berbasis *Canva*.

4) Rancangan Awal

Pada tahap ini peneliti merancang produk yang akan dikembangkan sebelum diuji cobakan. Rancangan awal produk dapat dilihat ditabel berikut:

TABEL 4. 2.

DESAIN MEDIA VISUAL BERBASIS CANVA

Bagian	Isi
Pada sampul media disajikan ilustrasi yang relevan dengan materi teks poster. Adanya gambar tersebut merupakan stimulus bagi siswa untuk membaca isi/konten materi teks poster.	
Selanjutnya, terdapat halaman yang memuat antara lain: Kompetensi Dasar (KD), dan Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK).	

Isi materi media visual yang terdiri dari penjelasan teks poster secara umum, jenis-jenis poster, dan struktur kaidah kebahasaan.	 Definisi Poster Poster adalah plakat, brosur, dan gambar yang dipasang di tempat umum. Umumnya, poster menggunakan kata-kata singkat, jelas, menarik, dan lugas. Secara umum, poster merupakan suatu media publikasi berupa tulisan dan gambar yang sedang dipasang di tempat umum, seperti kampus, sekolah, kantor dan tempat lainnya. Jenis-jenis Poster - Poster edukasi - Poster kesehatan - Poster profil - Poster budaya - Poster lingkungan Struktur dan Kaidah Kebahasaan Teks Poster - Mempergunakan bahasa yang bersifat persuasif - Mempergunakan bahasa yang singkat, padat, dan jelas - Mempergunakan bahasa imperatif
--	---

3. Development (Pengembangan)

Pada tahap ini peneliti melakukan pengembangan terhadap media visual berbasis *Canva*. Proses ini dilakukan dengan cara memberikan produk dimulai dengan memvalidasi media, validasi kebahasaan, dan validasi materi oleh para ahli (validator) untuk menilai kelayakan rancangan produk yang dikembangkan. Setelah produk dinilai oleh para ahli (validator), lalu merevisi produk dan uji coba terbatas.

1) Validasi Ahli

Pada tahap ini untuk mengukur kelayakan produk bahan ajar sebelum diimplementasikan kepada siswa. Validator media visual berbasis *Canva* yaitu:

- Bapak M. Ginanjar Ganeswara, M.Pd., sebagai ahli media.
- Ibu Ainiyah Ekowati, M.Pd., sebagai ahli kebahasaan.
- Bapak H. Yayat Sudaryat, S.Pd., M.M., sebagai ahli materi (guru).

Berikut ini penjelasan tiga validator berbeda yang dinilai pada tahap validasi ini, antara lain:

a. Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi dilakukan untuk menguji validitas dalam segi aspek kelayakan isi materi yang dimuat dalam media visual berbasis *Canva* pada materi teks poster. Pada tahap ini dinilai oleh Bapak H. Yayat Sudaryat, S.Pd., M.M., beliau guru Bahasa Indonesia di MTs Ath-Thoyyibah Seroja, Cianjur.

b. Validasi Ahli Media

Validasi ahli media dilakukan untuk menguji validitas dalam segi aspek sajian isi, aspek format konten yang dimuat dalam media visual berbasis *Canva* pada materi teks poster. Pada penilaian ini dilakukan oleh Bapak M. Ginanjar Ganeswara, M.Pd., beliau merupakan dosen Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia yang ahli dalam bidang media.

c. Validasi Ahli Kebahasaan

Validasi ahli kebahasaan dilakukan untuk menguji validitas dalam segi kaidah kebahasaan yang berlaku, yaitu Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia (PUEBI), keterbacaan, tanda baca, gaya bahasa, konjungsi, hingga kalimat efektif. Pada penilaian ini dilakukan oleh Ibu Ainiyah Ekowati, M.Pd., beliau merupakan dosen Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia yang ahli dalam bidang kebahasaan.

2) Revisi Produk Media

Pada tahap ini dilakukan setelah validasi produk selesai. Revisi produk dilakukan secara menyeluruh terhadap media visual berbasis *Canva* berdasarkan saran dan komentar yang diberikan oleh ketiga ahli.

3) Uji Coba Terbatas

Setelah tahap validasi dan revisi, selanjutnya dilakukan uji coba terbatas. Dengan menerapkan media visual berbasis *Canva* yang telah validasi. Uji coba dilakukan pada 15 siswa kelas VIII di MTs

Ath-Thoyyibah Seroja, Cianjur untuk mengetahui proses penggunaan dan kelayakan media pembelajaran.

4. *Disseminate* (Penyebarluasan)

Pada tahap penyebaran produk media visual berbasis *Canva* yang sudah dikembangkan dengan tahap penilaian kelayakan media dinyatakan layak dan sangat baik, tujuan untuk digunakan atau dimanfaatkan oleh orang lain. Kemudian produk media visual berbasis aplikasi *Canva* diimplementasikan pada siswa kelas VIII MTs Ath-Thoyyibah Seroja, Cianjur untuk digunakan sebagai upaya menunjang pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi teks poster.

B. *Field Testing* (Uji Coba) dengan Revisi Model

Data utama yang dikumpulkan dari media visual berbasis *Canva* berupa saran dan komentar dari para ahli (validator). Adanya validasi ahli merupakan sebagai alat untuk mengukur kelayakan media pembelajaran visual. Pada tahap penilaian terhadap media yang dilakukan oleh ahli media, ahli kebahasaan, dan ahli materi sehingga media visual yang dikembangkan layak digunakan. Saran dan komentar dari para ahli (validator) sangat diperlukan karena untuk mengetahui sejauh mana tingkat kelayakan media pembelajaran visual. Berikut saran dan komentar dari para ahli (validator):

TABEL 4. 3.

SARAN DAN KOMENTAR AHLI

No	Saran dan Komentar Ahli
Saran dan Komentar Ahli Media	
1	Cantumkan atau tambahkan cara pembuatan poster pada aplikasi <i>Canva</i> (tutorial).
2	Tambahkan contoh jenis poster lebih variatif.
Saran dan Komentar Ahli Kebahasaan	
3	Tambahkan logo kampus merdeka.
4	Perbaiki bagian sampul: Tambahkan “Disusun oleh..”
5	Perbaiki tanda baca pada gelar : Dr. Suhendra, M. Pd.
6	Perbaiki indikator: Perbaiki layout tidak rata kanan, tetapi rata kiri.

7	Perbaiki tanda baca: “..menarik, dan lengkap.” “..kantor, dan tempat..” “..singkat, padat, dan jelas.”.
8	Penulisan kata asing dicetak miring.
Saran dan Komentar Ahli Materi	
9	Tidak ada.

Hasil saran dan komentar dari para ahli (validator), selanjutnya akan dilakukan revisi terhadap media visual berbasis *Canva*. Berikut beberapa saran dan komentar dari para ahli.

a. Penambahan logo dan penambahan kata

Saran dan komentar pertama yang diberikan oleh validator ahli bahasa yaitu menambahkan logo (Kampus Merdeka) dan kata (Disusun oleh:) pada bagian *cover*. Setelah dilakukan perbaikan, peneliti menambahkan logo (Kampus Merdeka) dan kata (Disusun oleh:) pada bagian *cover* media visual berbasis *Canva*. Berikut tampilan gambar sebelum dan sesudah perbaikan penambahan logo (Kampus Merdeka) dan kata (Disusun oleh:) pada bagian *cover* produk.



Gambar 4. 1. Tampilan Cover Sebelum Penambahan Logo dan Penambahan Kata



Gambar 4. 2. Tampilan *Cover* Sesudah Penambahan Logo dan Penambahan Kata

b. Perbaikan tanda baca pada gelar

Saran dan komentar kedua yang diberikan oleh validator ahli bahasa yaitu perbaikan tanda baca pada gelar. Setelah dilakukan perbaikan, peneliti melakukan penambahan tanda baca (titik (.)), pada bagian gelar dosen pembimbing. Berikut tampilan gambar sebelum dan sesudah perbaikan tanda baca pada gelar dosen pembimbing.



Gambar 4. 3. Tampilan Sebelum Diperbaiki pada Tanda Baca Gelar



Gambar 4 4. Tampilan Sesudah Diperbaiki pada Tanda Baca Gelar

c. Perbaikan layout tidak rata kana

Saran dan komentar ketiga yang diberikan oleh validator ahli bahasa yaitu perbaikan *layout* tidak rata kanan. Setelah dilakukan perbaikan, peneliti melakukan perbaikan *layout*/tata letak pada bagian IPK menjadi rata kiri. Berikut tampilan gambar sebelum dan sesudah perbaikan *layout* pada bagian IPK.



Gambar 4. 5. Tampilan Sebelum Perbaikan *Layout*



Gambar 4. 6. Tampilan Sesudah Perbaikan *Layout*

d. Perbaikan tanda baca

Saran dan komentar keempat yang diberikan oleh validator ahli bahasa yaitu perbaikan tanda baca (koma (,)) “..menarik, dan lengkap.” “kantor, dan tempat.” “..singkat, padat, dan jelas.”, pada bagian materi. Berikut tampilan sebelum dan sesudah perbaikan tanda baca (koma (,)) “..menarik, dan lengkap.” “kantor, dan tempat.” “..singkat, padat, dan jelas.”.



Gambar 4.7. Tampilan Sebelum Perbaikan Tanda Baca



Gambar 4 8. Tampilan Sesudah Perbaikan Tanda Baca

e. Tambahkan contoh jenis-jenis poster beserta ilustrasi

Saran dan komentar kelima yang diberikan oleh validator ahli media yaitu menambahkan contoh jenis-jenis poster beserta ilustrasi. Setelah dilakukan perbaikan, peneliti menambahkan contoh jenis-jenis poster beserta ilustrasi pada media. Berikut tampilan gambar sebelum dan sesudah penambahan contoh jenis poster.



Gambar 4 9. Tampilan Sebelum Penambahan Contoh Ilustrasi



Gambar 4 10. Tampilan Sesudah Penambahan Contoh Ilustrasi

f. Tambahkan cara pembuatan poster pada aplikasi *Canva* (tutorial)

Saran dan komentar keenam yang diberikan oleh validator ahli media yaitu menambahkan cara pembuatan poster pada aplikasi *Canva* (tutorial). Setelah dilakukan perbaikan, peneliti menambahkan materi cara pembuatan poster pada aplikasi *Canva*, dari mulai langkah pembuatan sampai pengunduhan poster. Berikut tampilan gambar media visual berbasis *Canva* sesudah penambahan cara pembuatan poster pada aplikasi *Canva* (tutorial) pada bagian media pembelajaran visual berbasis *Canva*.



Gambar 4 11. Tampilan Penambahan Cara Pembuatan Poster di

Canva

Selain melakukan perbaikan terhadap saran dan komentar para ahli. Peneliti juga melakukan analisis terhadap hasil validasi media, kebahasaan, dan ahli materi.

1. Hasil Ahli Media

Pada aspek penilaian ahli media diberikan oleh Bapak M. Ginanjar Ganeswara, M. Pd., terhadap media visual berbasis *Canva*. Berikut penilaian dari ahli media dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

TABEL 4. 4.

HASIL VALIDASI AHLI MEDIA

Aspek yang Dinilai	Hasil Validasi
Skor Total	76
Skor Maksimal	80
Tingkatan Pencapaian	95%
Skor Keseluruhan	$(76:80) \times 100\% = 95\%$
Kualifikasi	Sangat Layak

Dari tabel di atas, dapat diketahui bahwa penilaian produk media visual berbasis *Canva* dari ahli media termasuk kriteria sangat layak (valid). Instrumen validasi ahli media ini terdiri 20 butir soal mengenai media pembelajaran yang dikembangkan. Pada butir-butir soal validasi ahli media memberikan tanda centang (v) pada kolom skor (1,2,3,4) sesuai dengan skala penilaian. Instrumen validasi ahli media ini digunakan untuk menilai kelayakan media pembelajaran visual berupa gambar, isi/konten, dan desain. Aspek yang dinilai pada validasi ahli media yaitu aspek sajian dan format konten mendapatkan skor hasil 76 dari skor maksimal 80 dengan presentase 95%, sehingga masuk kualifikasi sangat layak (validasi).

2. Hasil Ahli Kebahasaan

Pada aspek penilaian ahli kebahasaan diberikan oleh Ibu Ainiyah Ekowati, M. Pd., terhadap media visual berbasis *Canva*. Berikut penilaian dari ahli media dapat dilihat pada tabel dan di bawah ini.

TABEL 4. 5.
HASIL VALIDASI AHLI KEBAHASAAN

Aspek yang Dinilai	Hasil Validasi
Skor Total	80
Skor Maksimal	80
Tingkatan Pencapaian	100%
Skor Keseluruhan	$(80:80) \times 100\% = 100\%$
Kualifikasi	Sangat Layak

Dari tabel di atas, dapat diketahui bahwa penilaian produk media visual berbasis *Canva* dari ahli bahasa termasuk kriteria sangat layak (valid). Instrumen validasi ahli media ini terdiri 20 butir soal mengenai media pembelajaran yang dikembangkan. Pada butir-butir soal validasi ahli media memberikan tanda centang (v) pada kolom skor (1,2,3,4) sesuai dengan skala penilaian. Instrumen validasi ini digunakan untuk menilai kelayakan media pembelajaran visual berupa tanda baca, pedoman umum ejaan bahasa Indonesia (PUEBI), gaya bahasa, dan kalimat efektif. Hasil dari validasi ahli bahasa mendapatkan skor 80 dari skor maksimal 80 dengan presentase 100%, sehingga masuk kualifikasi sangat layak.

3. Hasil Ahli Materi

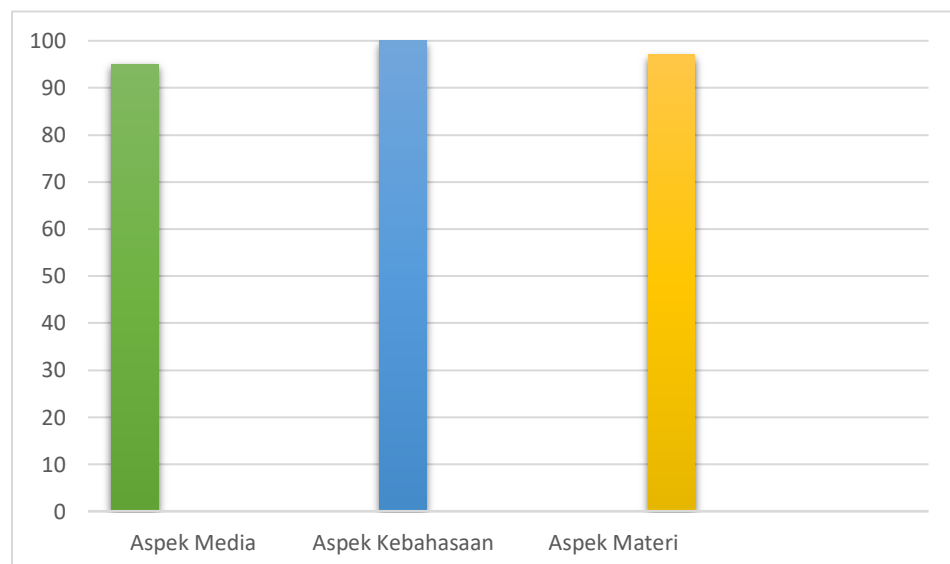
Pada aspek penilaian ahli materi diberikan oleh Bapak H. Yayat Sudaryat, S. Pd., M.M., terhadap media visual berbasis *Canva* pada materi teks poster. Berikut penilaian dari ahli media dapat dilihat pada tabel dan di bawah ini.

TABEL 4. 6.
HASIL VALIDASI AHLI MATERI

Aspek yang Dinilai	Hasil Validasi
Skor Hasil	79
Skor Maksimal	80
Tingkat Pencapaian	98%
Skor Keseluruhan	$(79:80) \times 100\% = 98\%$
Kualifikasi	Sangat Layak (Valid)

Dari tabel di atas, dapat diketahui bahwa penilaian produk media visual berbasis *Canva* dari ahli bahasa termasuk kriteria sangat layak (valid). Instrumen validasi ahli materi ini terdiri 20 butir soal mengenai materi media pembelajaran yang dikembangkan. Pada butir-butir soal validasi ahli materi memberikan tanda centang (v) pada kolom skor (1,2,3,4) sesuai dengan skala penilaian. Selanjutnya, pada aspek penilaian skor total yang didapat 79 dari jumlah skor maksimal 80 dengan presentase 98%, sehingga masuk kualifikasi sangat layak (valid).

Berikut grafik dari hasil para ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi dibawah ini:



Grafik 4. 1. Hasil Validasi oleh Para Ahli

C. Pengujian Keefektifan Model pada Target

Uji coba produk terbatas dilakukan di kelas VIII MTs Ath-Thoyyibah Seroja, Cianjur dengan jumlah 15 siswa. Uji coba produk dilakukan dengan penggunaan media visual berbasis *Canva* pada siswa menggunakan gawai masing-masing. Tahap pengujian efektivitas media visual berbasis *Canva* merupakan tahap implementasi yang dilakukan terhadap siswa kelas VIII dengan menggunakan angket respon siswa dan guru setelah menggunakan produk. Berikut hasil angket respon siswa dan angket respon guru yang disajikan pada tabel di bawah ini.

1. Respon Siswa

Siswa kelas VIII MTs Ath-Thoyyibah Seroja, Cianjur telah menggunakan media visual berbasis *Canva*, kemudian siswa akan memberikan respon terhadap media pembelajaran visual tersebut. Jumlah siswa yang melakukan respon terhadap media visual berbasis *Canva* sebanyak 15 siswa. Berikut hasil respon siswa terhadap media visual berbasis *Canva* yang disajikan pada tabel di bawah ini:

TABEL 4. 7.

HASIL RESPON SISWA TERHADAP MEDIA VISUAL
BERBASIS CANVA

Aspek yang Dinilai	Hasil Respon
Jumlah Siswa	15
Presentase Rata-Rata	93,8%
Presentase Maksimal	100%
Kriteria	93,8% (Sangat Baik)

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui respon siswa kelas VIII terhadap media visual berbasis *Canva* pada materi teks poster menunjukkan hasil baik. Aspek yang dinilai pada angket ini yaitu aspek keterpaduan materi, aspek format konten, dan aspek pengaruh *Canva* terhadap pembelajaran. Hasil presentase rata-rata dari 15 siswa adalah 93,8% dengan kriteria sangat baik.

2. Respon Guru

Pada saat proses uji coba produk berlangsung, guru mata pelajaran bahasa Indonesia kelas VIII ikut serta dalam penggunaan media visual berbasis *Canva*. Setelah pelaksanaan uji coba selesai dilaksanakan, guru akan memberikan respon terhadap media pembelajaran visual tersebut dengan mengisi angket yang diberikan oleh peneliti. Berikut hasil respon guru terhadap media visual berbasis *Canva* yang disajikan pada tabel di bawah ini:

TABEL 4. 8.
HASIL RESPON GURU TERHADAP MEDIA VISUAL BERBASIS
CANVA

Aspek yang Dinilai	Hasil Respon
Skor Hasil	79
Skor Maksimal	80
Presentase	98,7%
Skor Keseluruhan	$(79:80) \times 100\% = 98,7\%$
Kriteria	98,7% (Sangat Baik)

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui respon guru bahasa Indonesia kelas VIII MTs Ath-Thoyyibah Seroja, Cianjur terhadap produk media visual berbasis *Canva* pada materi teks poster menunjukkan hasil yang baik. Aspek yang dinilai pada angket ini yaitu aspek keterpaduan materi, aspek penyajian isi, dan aspek pengaruh *Canva* terhadap pembelajaran. Berdasarkan angket respon guru di atas, menunjukkan skor hasil 79 dan presentase 98,7% dengan kriteria sangat baik.

D. Pembahasan

1. Pengembangan Media Visual berbasis *Canva*

Pengembangan media visual berbasis *Canva* dilakukan dengan sesuai prosedur pengembangan yang diadaptasi dari model pengembangan 4D. Model ini terdiri 4 tahap yang pertama *define*, *design*, *develop*, dan *disseminate* atau diadaptasikan menjadi

pendefinisian, perancangan, pengembangan, penyebaran. Pengembangan model ini mempunyai keunggulan yang dapat digunakan mengembangkan perangkat atau media pembelajaran, tersusun secara sistematis, dan diikuti secara bertahap dari awal sampai tahap akhir. Sehingga dapat menghasilkan produk media pembelajaran visual menggunakan aplikasi *Canva* yang layak digunakan.

Pengembangan media visual berbasis *Canva* merupakan media pembelajaran yang dapat meningkatkan kreativitas dan motivasi belajar siswa dimulai dari pendefinisian dengan melakukan observasi dan wawancara dengan guru bahasa Indonesia di MTs Ath-Thoyyibah Seroja, Cianjur. Hasil dari observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti mendapatkan informasi bahwa masih ada guru yang menggunakan media pembelajaran konvensional berupa penyajian melalui PPT atau papan tulis. Sehingga siswa kurang tertarik pada media pembelajaran, sulit dipahami, dan khususnya materi teks poster kurang kreativitas pada saat pembelajaran. Maka perlu media pembelajaran yang inovatif sehingga dapat menarik perhatian siswa saat pembelajaran berlangsung.

Rancangan media visual berbasis *Canva* pada materi teks poster terdiri dari kompetensi dasar (KD), indikator pencapaian kompetensi (IPK), isi materi, contoh jenis poster, implementasi pembuatan poster di aplikasi *Canva*. Peneliti merancang sendiri media pembelajaran visual dengan cara mendesain menggunakan aplikasi *Canva*.

Tahap pengembangan dilakukan dengan cara penilaian media visual berbasis *Canva*. Terdapat tiga validator diantaranya: 1) Bapak M. Ginanjar Ganeswara, M. Pd., 2) Ibu Ainiyah Ekowati, M. Pd., 3) Bapak H. Yayat Sudaryat, S. Pd., M.M. Validasi ini dilakukan untuk mengukur kelayakan media visual berbasis *Canva*. Media visual yang digunakan ini sudah dinyatakan layak dan valid sehingga kemudian diterapkan kepada para siswa di MTs. Ath-Thoyyibah Seroja, Cianjur.

Jumlah subjek penelitian adalah sejumlah 15 siswa kelas VIII MTs. Ath-Thoyyibah Seroja, Cianjur. Pada tahap ini siswa terlihat antusias

dan tertarik dalam pembelajara dengan memanfaatkan media visual berbasis *Canva*. Hal ini disebabkan siswa kelas VIII sebelumnya tidak pernah belajar dengan menggunakan media visual tersebut pada pembelajaran bahasa Indonesia.

Tujuan pengembangan media visual ini yaitu untuk mengembangkan media visual berbasis *Canva* pada materi teks poster kelas VIII pada jenjang Madrasah Tsanawiyah (MTs.) lalu mengukur kelayakan produk pengembangan media visual tersebut pada materi teks poster dari validator, respons guru, dan respons siswa.

2. Validasi Ahli

Validasi media visual berbasis *Canva* diketahui penilaian media pembelajaran oleh ahli. Validasi sangat penting dilakukan agar media pembelajaran dapat digunakan dalam penelitian. Hasil pengukuran kelayakan media pembelajaran berbasis *Canva* didapat dari para ahli berbeda. Pada aspek media diberikan oleh Bapak M. Ginanjar Ganeswara, M. Pd., memperoleh skor sebesar 76 dari total skor maksimal 80. Presentase yaitu sebesar 95% sangat layak.

Pada aspek kebahasaan yang dinilai oleh Ibu Ainiyah Ekowati, M. Pd., memperoleh skor sebesar 80 dari seluruh total skor sebesar 80. Presentase yang diperoleh ialah sebesar 100% yang btalerarti media pembelajaran visual ini memenuhi kriteria sangat layak (valid). Pada aspek materi yang dinilai oleh Bapak H. Yayat Sudaryat, S. Pd. M.M., memperoleh skor sebesar 79 dari total maksimal 80. Presentase yaitu sebesar 98% sangat layak (valid).

Hasil perolehan skor validasi yang diberikan oleh para ahli 3 aspek penilain. Aspek media dinilai dari segi format konten, ilustrasi/gambar, desain, dan tata letak. Aspek kebahasaan yang berisi penilaian keterbacaan, gaya bahasa, tanda baca, dan kalimat efektif. Aspek materi yang memuat segala kriteria yang berkaitan dengan isi materi, kompetensi dasar, dan kompetensi yang dibutuhkan oleh siswa.

Secara keseluruhan, penilaian dari para ahli menunjukkan bahwa media visual berbasis *Canva* sudah layak untuk diuji coba. Dengan rata-

rata perolehan presentase 80-100% dengan kualifikasi sangat layak dan tanpa dilakukan revisi kembali pada media pembelajaran visual.

3. Respon Guru dan Siswa

Kelayakan media visual berbasis *Canva* bukan hanya dinilai dari validasi ahli, tetapi juga dari penilaian guru bahasa Indonesia di MTs Ath-Thoyyibah Seroja, Cianjur. Penilaian dilakukan dengan cara yang sama seperti validasi ahli, yaitu dengan memberikan angket terdiri 20 butir soal kepada satu guru. Hal ini dilakukan untuk memastikan bahwa media pembelajaran visual ini benar-benar layak digunakan oleh siswa pada saat pembelajaran bahasa Indonesia di kelas VIII.

Berdasarkan data yang telah dianalisis sebelumnya, media visual berbasis *Canva* mendapat respon yang baik dari salah satu guru mata pelajaran bahasa Indonesia di MTs Ath-Thoyyibah Seroja, Cianjur, dikarenakan nilai presentase setelah dilakukan rekapitulasi mencapai 98,7% dengan kriteria sangat baik. Tanggapan dan saran yang diberikan sangat positif yaitu media visual berbasis *Canva* dapat membuat siswa mudah memahami dan menambah kreativitas dalam membuat poster. Selain itu, siswa juga menjadi lebih aktif dan kreatif sehingga suasana dikelas menjadi hidup tidak monoton atau bosan, tidak seperti pada saat menggunakan media pembelajaran konvensional PPT atau papan tulis.

Aplikasi *Canva* yang menjadi keunggulan utama pada media visual, desain, gambar ilustrasi, font, dan *layout* yang mampu menstimulus rasa ingin tahu siswa terhadap media visual berbasis *Canva* yang akan membuat siswa aktif dalam pembelajaran. Adapun saran dan masukan dari guru bahasa Indonesia setelah dilakukan uji coba yaitu diharapkan media visual berbasis *Canva* agar lebih dikembangkan ke tahap yang selanjutnya serta konteks yang didalamnya dibuat lebih lengkap, dalam artian bisa memuat keseluruhan materi bahasa Indonesia yang diajarkan.

Selain itu, sama halnya respon siswa pun mendapat perolehan skor rata-rata yang cukup tinggi sebesar 93,8% yang mengartikan bahwa media visual berbasis *Canva* dapat diterima dan digunakan dengan

“sangat baik” oleh para siswa kelas VIII di MTs Ath-Thoyyibah Seroja, Cianjur.

E. Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini memiliki keterbatasan pada saat uji coba penggunaan produk di kelas. Produk media visual berbasis *Canva* yang membutuhkan jaringan internet, tidak bisa digunakan secara *offline*. Pada saat pelaksanaan uji coba produk, ditemukan beberapa siswa yang terkendala dengan sinyal, sehingga membutuhkan waktu lebih lama untuk mengakses aplikasi *Canva* maupun web. Lalu, pada tahap uji coba produk, ditemukan sebagian siswa yang tidak mempunyai *smartphone*/gawai. Oleh karena itu, perlu penyediaan gawai untuk menunjang pada saat uji coba produk, sehingga seluruh siswa dapat mengikuti kegiatan pembelajaran yang terdapat pada media pembelajaran visual berbasis *Canva*.

BAB V

SIMPULAN, SARAN, DAN REKOMENDASI

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media visual berbasis *Canva* pada materi teks poster kelas VIII MTs Ath-Thoyyibah Seroja, Cianjur, maka dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Pengembangan media visual berbasis *Canva* pada materi teks poster kelas VIII dikembangkan dengan model pengembangan 4D yang terdiri dari *Define, Design, Develop*, dan *Disseminate*. Dengan tahapan model pengembangan tersebut, menghasilkan produk media visual berbasis *Canva* pada materi teks poster kelas VIII yang terdiri atas beberapa unsur media pembelajaran visual, yaitu sampul, KD indikator pembelajaran, isi materi, contoh jenis poster, cara pembuatan poster di aplikasi *Canva*. Selain itu, keunggulan media yang dikembangkan yaitu siswa dapat menjadi lebih aktif dan kreatif sehingga mampu menstimulus rasa ingin tahu siswa terhadap media visual berbasis *Canva*.
2. Berdasarkan hasil validasi para ahli, media visual berbasis *Canva* pada materi teks poster kelas VIII menunjukkan kriteria sangat layak (valid). Pada validasi oleh ahli media, produk mendapatkan presentase skor keseluruhan sebesar 95% sangat layak. Pada validasi oleh ahli kebahasaan, produk mendapatkan presentase skor keseluruhan sebesar 100% sangat layak. Lalu, pada validasi oleh ahli materi, produk mendapatkan presentase skor keseluruhan sebesar 98% sangat layak.
3. Kemudian, berdasarkan hasil angket respons yang diberikan pada siswa dan guru bahasa Indonesia, media visual berbasis *Canva* pada materi teks poster kelas VIII dinyatakan sangat baik. Hal tersebut dibuktikan dengan presentase skor keseluruhan respon guru yaitu sebesar 98,7%. Selain itu, berdasarkan hasil respons yang diberikan pada siswa dengan presentase skor keseluruhan sebesar 93,8%.

B. Saran

Berdasarkan penelitian pengembangan media visual berbasis *Canva* pada materi teks poster kelas VIII MTs Ath-Thoyyibah Seroja, Cianjur. Adapun beberapa saran dari peneliti sebagai berikut.

1. Dalam proses penggunaan aplikasi *Canva* diharapkan dapat dimanfaatkan oleh guru maupun siswa sebagai media alternatif guna membantu mengoptimalkan proses pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan kreativitas dan menarik minat siswa.
2. Sekolah dapat membuat kebijakan bagi para guru untuk menerapkan aplikasi dalam menggunakan media pembelajaran digital yang inovatif, sehingga penggunaan media pembelajaran dapat menarik minat siswa terutama berbasis aplikasi *Canva* untuk pembelajaran Bahasa Indonesia.
3. Penelitian selanjutnya dapat menambahkan uji efektivitas produk media visual berbasis *Canva* ini menjadi referensi ketika melaksanakan penelitian.

C. Rekomendasi

Adapun beberapa rekomendasi mengenai penelitian pengembangan media visual berbasis *Canva* pada materi teks poster yaitu sebagai berikut.

1. Penelitian dan pengembangan media visual berbasis *Canva* pada materi teks poster kelas VIII dapat dikembangkan lebih lanjut untuk melakukan penelitian serupa dengan penambahan fitur media pembelajaran visual seperti games yang lebih menarik, inovatif, kreatif, dan interaktif.
2. Penelitian dan pengembangan media visual berbasis *Canva* pada materi teks poster kelas VIII dapat dikembangkan pada materi lain ataupun pada mata pelajaran lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2017). *Pengembangan Instrumen Penelitian dan Penilaian Program*. Pustaka Pelajar.
- Astuti, M. F. (2022). Pengembangan Poster Berbasis Canva sebagai Media Pembelajaran Menulis Teks Iklan pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Kretek Kabupaten Bantul. *PBSI, Universitas PGRI Yogyakarta*.
<http://repository.upy.ac.id/id/eprint/3432>
- Efendi, R. dkk. (2021). Implementation of Learning Mediaby Using the Videoscribe Application : Sparkol in Developing Competency of Elementary School Teachers Faculty of Teacher Training and Education , Pakuan University. *Faculty of Teacher Training and Education, Pakuan University Abstract.This*, hlm. 295-304.
- Gehred, A. P. (2020). Canva. *Journal of the Medical Library Association*, 108(2), hlm. 338-340. <https://doi.org/dx.doi.org/10.5195/jmla.2020.940>
- Hasan, M. M. dkk. (2021). *Media Pembelajaran*. Tahta Media.
- Junaedi, S. (2021). *Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Daring Mahasiswa Pada Mata Kuliah English For*. 07(2), hlm. 80-89.
- Kosasih, E. (2017). *Bahasa Indonesia SMP/MTs Kelas VIII*. Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud.
- Meylani, C. (2022). *Pengembangan Media Poster Digital Menggunakan Aplikasi Canva sebagai Suplemen Pembelajaran pada Materi Tata Surya Kelas VII di SMP / MTS*. UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.
- Oktaviani, R. (2021). *Pengembangan Media Mading 3D untuk Meningkatkan Literasi Budaya pada Siswa Kelas IV di SDN 1 Hadiwarno* [STKIP PGRI

PACITAN]. https://repository.stkippacitan.ac.id/id/eprint/764/6/RATRI OKTAVIANI_BAB 2_PGSD2021.pdf

Pelangi, G. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA. *Jurnal Sasindo Unpam*, 8(2), hlm. 79-96.

Rizal, S. U., Maharani, I. N., Ramadhan, M. N., Rizqiawan, D. W., & Abdurachman, J. (2016). *Media Pembelajaran* (Edisi Revi). CV. Nuurani.

Rizqa, N. (2021). *Pemanfaatan Media Visual Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMA Negeri 7 Banjarmasin*. UIN Antasari Banjarmasin.

Rosdiana, R., & Mukhtar, H. (2016). *Penerapan Pedagogi Genre Dalam Bahan Ajar Bahasa Indonesia Berbasis Teknologi Pedagogial Content Knowledge*. 334–339.

Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. ALFABETA, cv.

Tyas, D. (2016). *Pengaruh Penggunaan Media Visual Terhadap Prestasi Belajar Siswa SDN 02 Kendalbulur, Boyolangu, Tulungagung*. UIN SATU TULUNGAGUNG.

Wardana, Rizqina, S. dkk. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva Development Of Canva Application Based Learning Media Using The Microblogging Model As Junior High School Text Learning. *JURNAL NALAR PENDIDIKAN*, 10, hlm. 71-79.
<https://doi.org/10.26858/jnp.v10i1>.

Wati, E. R. (2016). *Ragam Media Pembelajaran Visual- Audio Visual- Komputer - Power Point - Internet - Interactive Video* (A. Jarot (ed.)). Kata Pena.

Widhayani, A. (2020). *Mahir Menulis Kreatif Teks Iklan, Slogan dan Poster* (W. Ratnawati (ed.)). Yayasan Hidayatul Mubtadi'in.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Tampilan Media Visual Berbasis *Canva* pada Materi Teks Poster Kelas VIII



Tampilan Sampul



Tampilan Halaman Sampul

KOMPETENSI DASAR INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI



KOMPETENSI DASAR

3.4 Menyajikan gagasan, pesan, dan ajakan dalam bentuk iklan, slogan, atau poster secara lisan dan tulis.



INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI

4.4.1 Membuat poster dengan benar.

BAHASA INDONESIA

Tampilan KD Indikator Pembelajaran

TEKS POSTER

Pengertian Poster

Poster adalah plakat (kata-kata dan gambar) yang dipasang di tempat umum. Menurut Kosasih, poster menggunakan kata-kata singkat, jelas, menarik, dan lengkap.



Secara umum, poster merupakan suatu media publikasi berupa tulisan dan gambar yang sering dipasang di tempat umum, seperti kampus, sekolah, kantor, dan tempat lainnya.



Jenis-jenis Poster

- Poster niaga
- Poster kegiatan
- Poster pendidikan
- Poster hiburan
- Poster penerangan



Struktur dan Kaidah Kebahasaan Teks Poster

- Menggunakan bahasa yang bersifat persuasif
- Menggunakan bahasa yang singkat, padat, dan jelas,
- Menggunakan kalimat imperatif.



Tampilan Materi Pembelajaran

CARA PEMBUATAN POSTER PADA APLIKASI CANVA

1



Aplikasi Canva bisa diakses melalui laptop, smartphone, android dan. Buka aplikasi atau web Canva untuk mengaksesnya. Di tampilan awal laman Canva, klik atau ketik "Poster" untuk memulai membuat desain.

2



Pilih atau cari desain poster yang sesuai dibutuhkan, seperti pengumuman dan, undangan, acara yang akan datang, seni, lingkungan, hari-hari besar, dan yang lainnya. Klik template untuk membuat ulang poster.

Cara Pembuatan Poster Pada Aplikasi Canva

3



Sesuaikan desain poster dengan fitur yang tersedia pada Canva. Adapun fitur untuk desain pada Canva seperti foto, efek, ilustrasi, font, filter, lingkai, dan yang lainnya.

4



Setelah poster telah selesai dibuat, klik tabungan fitur undah. Lalu, pilih jenis file poster dengan berbagai format yang diinginkan seperti PSD, JPG, ataupun PDF. Setelahnya klik unduh.

Tampilan Tutorial Membuat Poster di Aplikasi Canva

Lampiran 2. Batang Kode Produk Media Visual Berbasis *Canva*



Lampiran 3. Surat Keputusan Dekan Bimbingan Skripsi

 YAYASAN PAKUAN SELIWANGI UNIVERSITAS PAKUAN FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN <i>Bermutu, Mandiri dan Berkepribadian</i> Jalan Pakuan Ketak Pos 412, E-mail: info@upak.ac.id, Telpex (0271) 8172601 Bogor															
SURAT KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS PAKUAN Nomor : 1650/KD/PM/2023															
TENTANG PENGANGKUTAN PEMBAHASAN SKRIPSI FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS PAKUAN DEKAN FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN															
Menyisip	1. Bahwa demi kepentingan peningkatan akademik, perlu adanya bimbingan terhadap mahasiswa dalam menyusun skripsi sesuai dengan peraturan yang berlaku. 2. Bahwa perlu menetapkan pengangkutan pembimbing skripsi bagi mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan 3. Skripsi merupakan syarat mutlak bagi mahasiswa untuk menempuh ujian Sarjana. 4. Ujian Sarjana harus diselesaikan dengan baik.														
Mengingat	1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional. 2. Peraturan Pemerintah Nomor 32 Tahun 2013 merupakan Peraturan dan Peraturan Pemerintah Nomor 18 Tahun 2005, tentang Standar Nasional Pendidikan. 3. Peraturan Pemerintah Nomor 17 Tahun 2010, tentang Pendidikan dan Penyelenggaraan Pendidikan. 4. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012, tentang Pendidikan Tinggi. 5. Keputusan Rektor Universitas Pakuan Nomor 156/KEP/REK/2021, tentang Pemberhentian dan Pengangkatan Antar Waktu Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan Masa Bakti 2021-2025.														
Menperhatikan	Laporan dan pemisahan Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia dalam rapat staf jurusan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan.														
MEMUTUSKAN															
Menetapkan Pertama	<table border="0"> <tr> <td>Mengangkat Sekretaris</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Dr. Suhendra, M.Pd</td> <td>Pembimbing Utama</td> </tr> <tr> <td>Roy Elvick, M.Pd</td> <td>Pembimbing Pendamping</td> </tr> <tr> <td>Nama</td> <td>GLWI ISMAIL IZZ</td> </tr> <tr> <td>NPM</td> <td>012119055</td> </tr> <tr> <td>Program Studi</td> <td>PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA</td> </tr> <tr> <td>Judul Skripsi</td> <td>PENGEMBANGAN MEDIA VISUAL BERBASIS CAIWA PADA MATERI TEKS POSTER KELAS VII MTs ATH-THOYYIBAH SERDUA, CIMAUR</td> </tr> </table>	Mengangkat Sekretaris		Dr. Suhendra, M.Pd	Pembimbing Utama	Roy Elvick, M.Pd	Pembimbing Pendamping	Nama	GLWI ISMAIL IZZ	NPM	012119055	Program Studi	PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA	Judul Skripsi	PENGEMBANGAN MEDIA VISUAL BERBASIS CAIWA PADA MATERI TEKS POSTER KELAS VII MTs ATH-THOYYIBAH SERDUA, CIMAUR
Mengangkat Sekretaris															
Dr. Suhendra, M.Pd	Pembimbing Utama														
Roy Elvick, M.Pd	Pembimbing Pendamping														
Nama	GLWI ISMAIL IZZ														
NPM	012119055														
Program Studi	PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA														
Judul Skripsi	PENGEMBANGAN MEDIA VISUAL BERBASIS CAIWA PADA MATERI TEKS POSTER KELAS VII MTs ATH-THOYYIBAH SERDUA, CIMAUR														
Kedua	Kepada yang bersangkutan diberikan hak dan tanggung jawab serta kewajiban sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Pakuan.														
Ketiga	Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan selama 1 (satu) tahun, dan apabila di kemudian hari ternyata terdapat ketidaktepatan dalam keputusan ini akan diadakan perbaikan seperlunya.														
 Dr. Elvick, M.Pd NPM 1654 001 205															
Tembusan: 1. Rektor Universitas Pakuan 2. Wakil Rektor I, II, dan III Universitas Pakuan															

Lampiran 4. SK Izin Penelitian



YAYASAN PAKUAN SILIWANGI
UNIVERSITAS PAKUAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Bermutu, Mandiri dan Berkepribadian
Jalan Pakuan Kota No. 432, E-mail: info@unpak.ac.id, Telp. (0251) 8175691 Bogor

Nomor : 6758/WADEK /FKIP/VII/2023

02 Juli 2023

Perihal : Izin Penelitian

Yth, Kepala Sekolah MTs Ath-Thoyyibah Seroja, Cianjur
di
Tempat

Dalam rangka penyusunan skripsi, bersama ini kami hadapkan mahasiswa :

Nama : ELWI ISMAIL IZZ
NPM : 032119056
Program Studi : PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA
Semester : Delapan

Untuk mengadakan penelitian di instansi yang Bapak/Ibu pimpin. Adapun kegiatan penelitian yang akan dilakukan pada tanggal 21 Juni s.d. 22 Juni 2023 mengenai: PENGEMBANGAN MEDIA VISUAL BERBASIS CANVA PADA MATERI TEKS POSTER KELAS VIII MTs ATH-THOYYIBAH SEROJA, CIANJUR

Kami mohon bantuan Bapak/Ibu memberikan izin penelitian kepada mahasiswa yang bersangkutan.

Atas perhatian dan bantuan Bapak/Ibu, kami ucapkan terima kasih.

a.n Dekan
Wakil Dekan
Bidang Akademik dan kemahasiswaan

Sandi Sudiana, M.Pd.
NIK. 11006025460

Lampiran 5. Surat Permohonan Validator Ahli



UNIVERSITAS PAKUAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Bermutu, Mandiri dan Berkepedulian

Nomor : 845/WADEK I/FKIP/V/2023
 Perihal : Permohonan Validator Data

11 Mei 2023

Yth. Dekan FKIP
 Universitas Pakuan
 Bogor

Dengan hormat,

Dalam rangka Penyusunan Skripsi, dengan ini kami mohon bantuan Bapak untuk memberikan izin kepada mahasiswa:

Nama : Elwi Ismail Izz
 NPM : 032119056
 Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

agar dapat dibina oleh validator data dari pihak FKIP Universitas Pakuan untuk memperoleh data yang dibutuhkan oleh mahasiswa tersebut. Adapun validator data yaitu:

Nama Dosen : 1. Ainiyah Ekowati, M.Pd.
 2. M. Ginanjar Ganeswara, M.Pd.

Demikian permohonan ini kami sampaikan. Atas perhatian dan bantuan Bapak, kami ucapkan terima kasih.

Wakil Dekan
 Bidang Akademik dan Kemahasiswaan,



Sandi Dadiara, M.Pd.
 NIK 1.1006 025 469

Jalan Pakuan Kotak Pos 452, Bogor 16143, Telepon (0251) 8375608
<http://www.fkip.unpak.ac.id> email : fkip@unpak.co.id



UNIVERSITAS PAKUAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Bermutu, Mandiri dan Berkepribadian

Nomor : 845/WADEK I/FKIP/V/2023
 Perihal : Permohonan Validator Data

11 Mei 2023

Yth. Kepala MTs Ath-Thoyyibah Seroja
 di Cianjur

Dengan hormat,

Dalam rangka Penyusunan Skripsi, dengan ini kami mohon bantuan Bapak/Ibu untuk memberikan izin kepada mahasiswa:

Nama : Elwi Isnail Iza
 NPM : 032119056
 Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

agar dapat dibina oleh validator data dari sekolah untuk memperoleh data yang dibutuhkan oleh mahasiswa tersebut. Adapun validator data yaitu:

Nama Guru : H. Yayat Sudaryat, S.Pd., M.M.

Demikian permohonan ini kami sampaikan. Atas perhatian dan bantuan Bapak/Ibu, kami ucapkan terima kasih.

Wakil Dekan
 Bidang Akademik dan Kemahasiswaan,


 Shadi Budiana, M.Pd.
 NIK 1.1006 025 469

Lampiran 6. Hasil Validasi Ahli Media

ANGKET VALIDASI AHLI MEDIA

Peneliti : Elwi Ismail Izz

Judul Penelitian : Pengembangan Media Visual Berbasis Canva pada Materi

Teks Poster Kelas VIII Mts Ath-Thoyyibah Seroja, Cianjur

Nama : M. Ginanjar Ganeswara, M.Pd

Jabatan : Dosen Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

A. Pengantar

Berkaitan dengan pelaksanaan pengembangan media visual berbasis *Canva* pada materi teks poster kelas VIII, peneliti bermaksud untuk mengadakan validasi media yang telah dibuat untuk media pembelajaran. Untuk itu, dimohon Bapak/Ibu mengisi angket format dibawah, dengan tujuan untuk mengetahui kesesuaian pemanfaatan media berbasis aplikasi sebagai pengukuran media pembelajaran sehingga layak untuk digunakan. Atas ketersediaannya diucapkan terima kasih.

B. Petunjuk

Berilah skor pada butir-butir validasi media dengan memberikan tanda centang (v) pada kolom skor (1,2,3,4) sesuai dengan kriteria sebagai berikut:

1 = Tidak baik

3 = Baik

2 = Kurang baik

4 = Sangat baik

No	Pernyataan	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
Sajian					
1	Media visual berbasis <i>Canva</i> memiliki tujuan kegiatan yang jelas.			✓	
2	Media visual berbasis <i>Canva</i> memiliki struktur yang lengkap.				✓

3	Media visual berbasis <i>Canva</i> memiliki isi/konten yang disajikan menarik.				✓
4	Media visual berbasis <i>Canva</i> memiliki informasi pendukung yang membantu peserta didik selama pembelajaran.			✓	
5	Media visual berbasis <i>Canva</i> memiliki masalah aktual yang mudah dipahami.			✓	
6	Memiliki informasi pendukung yang dapat membantu peserta didik selama pembelajaran.				✓
7	Media visual berbasis <i>Canva</i> dapat dibaca dengan baik.				✓
8	Penyajian materi dapat menambah ketampilan siswa				✓
9	Desain cover menarik.				✓
Format konten					
10	Media visual berbasis <i>Canva</i> menggunakan jenis dan ukuran huruf yang baik dan menarik.				✓
11	Media visual berbasis <i>Canva</i> memiliki <i>layout</i> /tata letak yang menarik.				✓
12	Media visual berbasis <i>Canva</i> memiliki desain tampilan yang menarik.				✓
13	Media visual berbasis <i>Canva</i> memiliki ilustrasi yang baik dan jelas untuk dilihat.				✓
14	Media visual berbasis <i>Canva</i> memiliki ilustrasi yang erat dengan kehidupan sehari-hari.				✓
15	Pemilihan dan komposisi warna yang ditampilkan dalam media visual.				✓
16	Kualitas tampilan gambar/ilustrasi sangat jelas.				✓
17	Kerapihan desain pada media visual berbasis <i>Canva</i> .				✓
18	Media visual berbasis <i>Canva</i> memiliki konten yang disajikan dapat menumbuhkan rasa ingin tahu.			✓	
19	Kombinasi warna pada gambar terlihat jelas dan menarik.				✓
20	Kesesuaian visualisasi sudah tepat.				✓

Saran/Komentar

.....

$$\text{Taraf validasi} = \frac{74}{80} \times 100\% = 92,5\%$$

Kesimpulan:

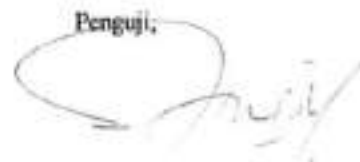
Media dalam Pengembangan Media Visual berbasis *Canva* pada Materi Teks Poster kelas VIII MTs Ath-Thoyyibah Seroja, Cianjur dinyatakan:

1. Layak untuk diimplementasikan/uji coba tanpa revisi ☒
2. Layak untuk diimplementasikan/uji coba dengan revisi ☐
3. Belum dapat digunakan ☐

*Ceklis (v) salah satu

Bogor, 20 Juni 2019

Penguji,



M. Ginanjar Ganeswara, M.Pd

Lampiran 7. Hasil Validasi Ahli Bahasa

ANGKET VALIDASI KEBAHASAAN

Peneliti : Elwi Ismail Izz

Judul Penelitian : Pengembangan Media Visual Berbasis Canva pada Materi
Teks Poster Kelas VIII Mts Ath-Thoyyibah Seroja, Cianjur

Nama : Ainiyah Ekowati, M.Pd.

Jabatan : Dosen Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

A. Pengantar

Berkaitan dengan pelaksanaan pengembangan media visual berbasis Canva pada materi teks poster kelas VIII, peneliti bermaksud untuk mengadakan validasi kebahasaan yang telah dibuat untuk media pembelajaran. Untuk itu, dimohon Bapak/Ibu mengisi angket format dibawah, dengan tujuan untuk mengetahui kesesuaian pemanfaatan media berbasis aplikasi sebagai pengukuran media pembelajaran sehingga layak untuk digunakan. Atas ketersediaannya diucapkan terima kasih.

B. Petunjuk

Berilah skor pada butir-butir validasi kebahasaan dengan memberikan tanda centang (v) pada kolom skor (1,2,3,4) sesuai dengan kriteria sebagai berikut:

1 = Tidak baik 3 = Baik
2 = Kurang baik 4 = Sangat baik

No	Pernyataan	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
Kebahasaan					
1	Penjelasan materi pada media visual berbasis Canva dapat dibaca dengan baik.				✓

ICS | Aplikasi Berbasis Cloud/Online

2	Media visual berbasis <i>Canva</i> menggunakan gaya bahasa yang sesuai dengan kemampuan bahasa peserta didik kelas VIII.				✓
3	Media visual berbasis <i>Canva</i> menggunakan bahasa yang baku sesuai kaidah kebahasaan yang berlaku.				✓
4	Diksi yang digunakan pada media visual sangat sesuai.				✓
5	Media visual menggunakan tanda baca yang sesuai.				✓
6	Media visual berbasis <i>Canva</i> memiliki informasi tambahan untuk memudahkan pemahaman peserta didik.				✓
7	Media visual berbasis <i>Canva</i> menggunakan kata-kata yang sesuai dengan konteks.				✓
8	Media visual berbasis <i>Canva</i> menggunakan bahasa yang komunikatif.				✓
9	Bahasa yang digunakan pada media visual berbasis <i>Canva</i> sesuai dengan perkembangan bahasa peserta didik.				✓
10	Media visual berbasis <i>Canva</i> menggunakan kalimat efektif mudah dipahami.				✓
11	Media visual berbasis <i>Canva</i> yang disajikan menggunakan bahasa yang mudah dipahami.				✓
12	Media visual berbasis <i>Canva</i> memiliki struktur kebahasaan yang kompleks.				✓
13	Tata bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah Ejaan yang Disempurnakan (EYD)				✓
14	Media visual berbasis <i>Canva</i> dapat menstimulus peserta didik untuk kreatif dalam pembelajaran.				✓
15	Media visual berbasis <i>Canva</i> menggunakan kalimat yang dapat menumbuhkan rasa ingin tahu peserta didik.				✓
16	Media visual berbasis <i>Canva</i> menggunakan tanda baca dengan tepat.				✓
17	Glosarium pada media visual berbasis <i>Canva</i> memuat definisi/ pengertian yang mampu membantu peserta didik dalam pembelajaran.				✓
18	Media visual berbasis <i>Canva</i> menggunakan tata tulis dengan benar.				✓
19	Jenis huruf (font) yang digunakan pada materi poster mudah dibaca.				✓
20	Media visual menggunakan konjungsi yang tepat.				✓

$$\text{Taraf validasi} = \frac{80}{80} \times 100\% = 100\%$$

Saran/Komentar

.....

Kesimpulan:

Kebahasaan dalam Pengembangan Media Visual berbasis *Canva* pada Materi Teks Poster kelas VIII MTs Ath-Thoyyibah Scroja, Cianjur dinyatakan:

1. Layak untuk diimplementasikan/uji coba tanpa revisi ☒
2. Layak untuk diimplementasikan/uji coba dengan revisi ☐
3. Belum dapat digunakan ☐

*Ceklis (v) salah satu

Bogor, 20 Juni 2023

Penguji,



Ainayah Ekowati, M.Pd.

Lampiran 8. Hasil Validator Ahli Materi

ANGKET VALIDASI AHLI MATERI

Peneliti: : Elwi Ismail Izz
 Judul Penelitian : Pengembangan Media Visual Berbasis Canva pada Materi
 Teks Poster Kelas VIII Mts Ath-Thoyyibah Seroja, Cianjur

Nama : H. Yayat Sudaryat, S.Pd., M.M
 Jabatan : Kepala Sekolah Mts Ath-Thoyyibah Seroja, Cianjur

A. Pengantar

Berkaitan dengan pelaksanaan pengembangan media visual berbasis *Canva* pada materi teks poster kelas VIII, peneliti bermaksud untuk mengadakan validasi materi yang telah dibuat untuk media pembelajaran. Untuk itu, dimohon Bapak/Ibu mengisi angket format dibawah, dengan tujuan untuk mengetahui kesesuaian pemanfaatan media berbasis aplikasi sebagai pengukuran media pembelajaran sehingga layak untuk digunakan. Atas ketersediaannya diucapkan terima kasih.

B. Petunjuk

Berilah skor pada butir-butir validasi materi dengan memberikan tanda centang (v) pada kolom skor (1,2,3,4) sesuai dengan kriteria sebagai berikut:

1 = Tidak baik 3 = Baik
 2 = Kurang baik 4 = Sangat baik

No	Pernyataan	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
Kelayakan Isi					
1	Media visual berbasis <i>Canva</i> sesuai dengan Kompetensi Inti dan Kompetensi dasar.				✓
2	Media visual berbasis <i>Canva</i> sesuai dengan Indikator Pencapaian Kompetensi dan Tujuan Pembelajaran.				✓
3	Media visual berbasis <i>Canva</i> sesuai dengan kebutuhan peserta didik.				✓

4	Media visual berbasis <i>Canva</i> sesuai dengan kebutuhan bahan ajar.				✓
5	Media visual berbasis <i>Canva</i> sesuai dengan substansi materi.				✓
6	Media visual berbasis <i>Canva</i> mampu menambah wawasan pengetahuan.				✓
7	Media visual berbasis <i>Canva</i> dapat dibaca dengan baik.				✓
8	Media visual berbasis <i>Canva</i> memiliki informasi yang jelas.				✓
9	Media visual berbasis <i>Canva</i> sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia.				✓
10	Media visual berbasis <i>Canva</i> menggunakan bahasa yang efektif.				✓
11	Materi media visual berbasis <i>Canva</i> sesuai dengan kebutuhan bahan ajar kurikulum 2013.				✓
12	Materi media visual berbasis <i>Canva</i> memuat keseluruhan konsep teks poster.				✓
13	Materi media visual berbasis <i>Canva</i> mampu menambah wawasan pengetahuan peserta didik.				
14	Materi media visual berbasis <i>Canva</i> tidak bertentangan dengan unsur SARA.				✓
15	Contoh-contoh pada media visual berbasis <i>Canva</i> dapat memperkuat pemahaman peserta didik terhadap materi.				✓
16	Ilustrasi/gambar pada media visual berbasis <i>Canva</i> sesuai dengan konteks materi.				✓
17	Media visual berbasis <i>Canva</i> pada teks poster disajikan dengan alur yang sederhana dan tidak rumit.			✓	
18	Ilustrasi/gambar pada media visual berbasis <i>Canva</i> membantu mempertegas materi yang disajikan.				✓
19	Ilustrasi/gambar pada media visual berbasis <i>Canva</i> dapat dilihat dengan jelas.				✓
20	Kombinasi warna gambar pada materi terlihat jelas dan menarik.				✓

$$\text{Taraf validasi} = \frac{19}{20} \times 100\% = 95\%$$

Saran/Komentar

Tidak ada.



Kesimpulan:

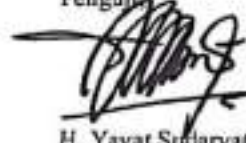
Materi dalam Pengembangan Media Visual berbasis *Canva* pada Materi Teks Poster kelas VIII MTs Ath-Thoyyibah Seroja, Cianjur dinyatakan:

1. Layak untuk diimplementasikan/uji coba tanpa revisi ☒
2. Layak untuk diimplementasikan/uji coba dengan revisi ☐
3. Belum dapat digunakan ☐

*Ceklis (v) salah satu

Cianjur, 19 Juni 2023

Penguji



H. Yayat Sudaryat, S.Pd., M.M

Lampiran 9. Hasil Respon Guru

ANGKET RESPON GURU

Peneliti : Elwi Ismail Izzet

Judul Penelitian : Pengembangan Media Visual Berbasis Canva pada Materi
Teks Poster Kelas VIII Mts Ath-Thoyyibah Seroja, Cianjur

Nama : Andi Gunawan, S.P

Jabatan : Guru

Sekolah : Mts Ath-Thoyyibah Seroja, Cianjur

Petunjuk penskoran

1. Mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi kolom yang telah disediakan.
2. Bapak/Ibu dapat memberikan penilaian dengan memberikan tanda centang (v) pada kolom di bawah ini dengan berpedoman pada skala penilaiannya antara lain:

4 = Sangat Baik 2 = Kurang Baik

3 = Baik 1 = Tidak Baik

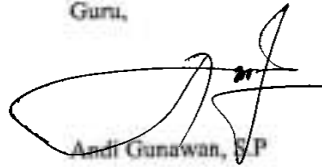
NO	PERNYATAAN	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
Keterpaduan Materi					
1	Media visual berbasis Canva disusun secara sistematis.				✓
2	Materi yang disajikan dalam media visual berbasis Canva sesuai dengan Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi.				✓
3	Kegiatan yang disajikan menumbuhkan rasa ingin tahu peserta didik.				✓
4	Tujuan pembelajaran sesuai dengan materi yang disampaikan.				✓
Penyajian Isi					
5	Kegiatan yang disajikan memiliki tujuan yang jelas.				✓

6	Penyajian media visual berbasis <i>Canva</i> dan ilustrasi yang sesuai.				✓
7	Pemilihan bahasa sesuai dengan materi yang disampaikan.				✓
8	Materi dapat disampaikan secara menarik.				✓
9	Penyajian materi dapat menarik minat belajar siswa.				✓
10	Penyajian materi dapat menambah ketampilan siswa.				✓
11	Tampilan gambar pada materi poster menarik.				✓
Pengaruh Canva Terhadap Pembelajaran					
12	Masalah yang disajikan dalam media visual berbasis <i>Canva</i> erat kaitannya dengan kehidupan sehari-hari.				✓
13	Media visual berbasis <i>Canva</i> membuat peserta didik lebih aktif dalam proses pembelajaran.				✓
14	Kegiatan dalam media visual berbasis <i>Canva</i> meningkatkan efektivitas pembelajaran di kelas.			✓	
15	Bahasa yang digunakan dalam media visual sesuai dengan Pedoman Umum Ejaan yang Disempurnakan (PUEBI).				✓
16	Bahasa yang digunakan dalam media visual berbasis <i>canva</i> komunikatif dan mudah dimengerti.				✓
17	Materi di dalam media visual berbasis <i>Canva</i> tersampaikan dengan baik.				✓
18	Jenis huruf (<i>font</i>) yang digunakan pada poster mudah dibaca.				✓
19	Tampilan gambar pada materi poster menarik.				✓
20	Tampilan gambar pada media pembelajaran visual menarik				✓

Saran/Komentar

Cianjur, 19 Juni 2023

Guru,



Andi Gunawan, S.P

Lampiran 10. Hasil Respos Siswa

ANGKET RESPONS PESERTA DIDIK

Nama : MARSA PEBRIANTI
 Kelas : VII.A
 Sekolah : Mts Ath-Thoyyibah Seroja, Cianjur

Petunjuk penskoran

- Berilah tanda (v) pada salah satu kolom di skor terhadap pertanyaan yang paling sesuai dengan pendapat Anda.
- Pilihlah jawaban skor Anda dengan benar dan jujur, serta tidak terpengaruh oleh orang lain atau jawaban teman Anda, dengan berpedoman pada skala berikut:

4 = Sangat baik 2 = Kurang baik

3 = Baik 1 = Tidak baik

NO	PERNYATAAN	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
Keterpaduan Materi					
1	Media visual berbasis Canva disusun secara sistematis.				✓
2	Media visual berbasis Canva membantu saya memperkuat pemahaman materi.			✓	
3	Kegiatan yang disajikan menumbuhkan rasa ingin tahu.				✓
4	Tujuan pembelajaran sesuai dengan materi yang disampaikan oleh guru.			✓	
Penyajian Isi					
5	Kegiatan yang disajikan memiliki tujuan yang jelas.				✓
6	Penyajian media visual berbasis Canva dan ilustrasi yang sesuai.			✓	

7	Pemilihan bahasa sesuai dengan materi yang disampaikan oleh guru.				✓
8	Materi dapat disampaikan secara menarik.				✓
9	Penyajian materi dapat menarik minat belajar siswa.				✓
10	Penyajian materi dapat menambah ketampilan siswa.				✓
11	Tampilan gambar pada materi poster menarik.				✓
Pengaruh Canva Terhadap Pembelajaran					
12	Masalah yang disajikan dalam media visual berbasis <i>Canva</i> erat kaitannya dengan kehidupan sehari-hari.				✓
13	Media visual berbasis <i>Canva</i> membuat peserta didik lebih aktif dalam proses pembelajaran.				✓
14	Kegiatan dalam media visual berbasis <i>Canva</i> meningkatkan kreatifitas pembelajaran di kelas.				✓
15	Bahasa yang digunakan dalam media visual sesuai dengan Pedoman Umum Ejaan yang Disempurnakan (PUEBI).				✓
16	Bahasa yang digunakan dalam media visual berbasis <i>canva</i> komunikatif dan mudah dimengerti.				✓
17	Materi di dalam media visual berbasis <i>Canva</i> tersampaikan dengan baik.				✓
18	Jenis huruf (<i>font</i>) yang digunakan pada poster mudah dibaca.				✓
19	Tampilan gambar pada materi poster menarik.				✓
20	Tampilan gambar pada media pembelajaran visual menarik				✓

Saran/Komentar

.....

.....

.....

ANGKET RESPONS PESERTA DIDIK

Nama : m.andra maulana
 Kelas : 8.A
 Sekolah : Mts Ath-Thoyyibah Seroja, Cianjur

Petunjuk penskoran

- Berilah tanda (v) pada salah satu kolom di skor terhadap pertanyaan yang paling sesuai dengan pendapat Anda.
- Pilihlah jawaban skor Anda dengan benar dan jujur, serta tidak terpengaruh oleh orang lain atau jawaban teman Anda, dengan berpedoman pada skala berikut:

4 = Sangat baik 2 = Kurang baik

3 = Baik 1 = Tidak baik

NO	PERNYATAAN	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
Keterpaduan Materi					
1	Media visual berbasis Cowu disusun secara sistematis.				✓
2	Media visual berbasis Cowu membantu saya memperkuat pemahaman materi.			✓	
3	Kegiatan yang disajikan menumbuhkan rasa ingin tahu.				✓
4	Tujuan pembelajaran sesuai dengan materi yang disampaikan oleh guru.			✓	
Penyajian Isi					
5	Kegiatan yang disajikan memiliki tujuan yang jelas.				✓
6	Penyajian media visual berbasis Cowu dan ilustrasi yang sesuai.				✓

7	Pemilihan bahasa sesuai dengan materi yang disampaikan oleh guru.				✓
8	Materi dapat disampaikan secara menarik.			✓	
9	Penyajian materi dapat menarik minat belajar siswa.			✓	
10	Penyajian materi dapat menambah ketampilan siswa.				✓
11	Tampilan gambar pada materi poster menarik.			✓	
Pengaruh Canva Terhadap Pembelajaran					
12	Masalah yang disajikan dalam media visual berbasis <i>Canva</i> erat kaitannya dengan kehidupan sehari-hari.				✓
13	Media visual berbasis <i>Canva</i> membuat peserta didik lebih aktif dalam proses pembelajaran.				✓
14	Kegiatan dalam media visual berbasis <i>Canva</i> meningkatkan kreatifitas pembelajaran di kelas.				✓
15	Bahasa yang digunakan dalam media visual sesuai dengan Pedoman Umum Ejaan yang Disempurnakan (PUEBI).			✓	
16	Bahasa yang digunakan dalam media visual berbasis <i>canva</i> komunikatif dan mudah dimengerti.				✓
17	Materi di dalam media visual berbasis <i>Canva</i> tersampaikan dengan baik.			✓	
18	Jenis huruf (<i>font</i>) yang digunakan pada poster mudah dibaca.			✓	
19	Tampilan gambar pada materi poster menarik.				✓
20	Tampilan gambar pada media pembelajaran visual menarik				✓

Saran/Komentar

Lampiran 11. Rekapitulasi Nilai Respon Siswa

No	Skor Pertanyaan																				Jumlah Skor	Skor Maksimal	Presentase	Rata-rata
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20				
1	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	3	3	4	4	74	80	92,5	93,83333333
2	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	76	80	95	
3	4	3	3	3	4	4	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	73	80	91,25	
4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	76	80	95	
5	4	3	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	77	80	96,25	
6	4	3	4	4	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	3	4	4	4	4	4	73	80	91,25	
7	3	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	74	80	92,5	
8	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	3	4	3	4	3	4	4	74	80	92,5	
9	4	3	4	3	4	4	4	3	3	4	3	4	4	4	3	4	3	3	4	4	72	80	90	
10	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	76	80	95	
11	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	76	80	95	
12	4	3	4	3	4	3	4	4	4	4	3	4	3	4	3	4	4	4	4	4	74	80	92,5	
13	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	77	80	96,25	
14	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	76	80	95	
15	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	78	80	97,5	

Lampiran 12. Dokumentasi Pelaksanaan Uji Coba Produk

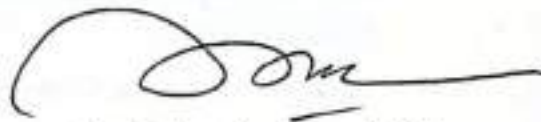


Lampiran 13. Catatan Buku Bimbingan Skripsi

IDENTITAS MAHASISWA

Nama mahasiswa : Elwi Ismail Izz
Alamat : Cianjur
Tempat, tanggal lahir : Cianjur, 05-03-2001
NPM : 032119056
Tahun masuk/angkatan : 2019
Judul Skripsi :
Pembimbing Promotor :
1. Dr. Suhendra, M.Pd
2. Roy Efendi, M.Pd

Bogor,
Ketua Program Studi,



Dr. H. Aam Nurjaman, M.Pd.
NIP 196511161992031002

Etika PENULISAN SKRIPSI

Etika dan norma yang harus dipatuhi penulis antara lain sebagai berikut:

1. Berprilaku sebagai dosen di masyarakat.
2. Proses hasil dan produk dari laporan hasil penelitiannya akan dibaca oleh banyak orang termasuk masyarakat akademis.
3. Tidak melakukan penjiplakan ide orang lain yang disebut plagiarisme, yaitu menyalin tanpa menunjukkan sumbernya.
4. Tidak mengutip informasi responden dengan sengaja yang berbeda atau bertolak belakang.
5. Tidak mengganti angka-angka hasil penelitian di dalam tabel atau data atau membuat data sendiri.
6. Tidak bertentangan tentang metodologi yang digunakan dalam penelitian.
7. Tidak mengklaim penelitian orang lain.
8. Tidak meniadakan kelebihan agar responden memberikan informasi.

Tanggal	Bab	Catatan Pembimbing	Paraf
1 April 2021	I	hamburungan laser belawan dan penulisan pustaka terdahulu futuristik belawan	2
5 April 2021	3	Ata Bab I Urut Bab II	2

Scanned with CamScanner

Tanggal	Bab	Catatan Pembimbing	Paraf
12 April 2021	I	hamburungan laser belawan dan penulisan pustaka terdahulu futuristik belawan	2
15 April 2021	I	Ata Bab I (sudah selesai ditulis) Bab II	2

Tanggal	Bab	Catatan Pembimbing	Paraf
17 April 2021	II	Bab II sudah selesai ditulis, perlu disempurnakan. Bab III / revisi. Bab IV, apakah ada revisi? Bab V, apakah ada revisi? Bab VI, apakah ada revisi?	2
20 April 2021	III	Bab III sudah selesai ditulis, perlu disempurnakan.	2
23 April 2021	IV	Bab IV sudah selesai ditulis, perlu disempurnakan. Bab V, apakah ada revisi? Bab VI, apakah ada revisi? Bab VII, apakah ada revisi?	2

Scanned with CamScanner

Tanggal	Bab	Catatan Pembimbing	Paraf
11 April 2023	I	Efisiensi kolomnya perbaikan data/ Demikian Matrik Kendaraan perantara Kendaraan dan kendaraan dengan jumlah tata tulis/batas tulis	Rg
14 April 2023	II	Tambahan Subjek Referensi: Subjek Lurah Tambahan pengantar Kendaraan yang sudah tidak terdistribusi dan Kendaraan tidak dalam pengantar Dapat Lurah	Rg

Tanggal	Bab	Catatan Pembimbing	Paraf
19 April 2023	I	Keluar kendaraan keluar dari kendaraan Kendaraan perantara dan Kendaraan Subjek Kendaraan perantara Kendaraan dengan kendaraan jumlah	Rg
20 April 2023	I	Keluar kendaraan dari kendaraan Tata tulis perantara Kendaraan perantara dan Kendaraan perantara Kendaraan perantara	Rg
13 Mei 2023	I	ACC bab I Silakan lanjut bab II	Rg

Diordai dengan CamScanner

Tanggal	Bab	Catatan Pembimbing	Paraf
13-07/2023	IV	ACC bab IV Siapkan bab V (dengan catatan)	Rg
15/07 2023	V	ACC bab V Siapkan persya- ratan siklus lainnya	Rg

Lampiran 14 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Satuan Pendidikan : MTs Ath-Thoyyibah Seroja, Cianjur
 Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
 Kelas/Semester : VIII/II
 Materi Pokok : Teks iklan, slogan, atau poster
 Alokasi Waktu : 6 X 30 menit (3 Pertemuan)

A. KOMPETENSI INTI

1. Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya.
2. Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi secara efektif sesuai dengan perkembangan anak di lingkungan, keluarga, sekolah, masyarakat dan lingkungan alam sekitar, bangsa, negara, dan kawasan regional.
3. Memahami pengetahuan (Faktual, konseptual, dan prosedural) Berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.
4. Mencoba mengolah dan menyaji dalam ranah konkret (Menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar dan menggaris) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori.

B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI

Kompetensi Dasar		Indikator Pencapaian Kompetensi	
3.4	Menelaah pola penyajian dan kebahasaan teks iklan, slogan, poster (yang membuat bangga dan memotivasi) dari berbagai sumber yang dibaca dan didengar.	3.4.1	Menentukan ciri iklan dengan tepat
		3.4.2	Menentukan ciri slogan dengan tepat
		3.4.3	Menentukan ciri poster dengan benar .
		3.4.4	Membedakan iklan, slogan dan poster dengan benar
4.4	Menyajikan gagasan, pesan dan ajakan dalam bentuk iklan, slogan, atau poster secara lisan dan tulis.	4.4.1	Membuat iklan, dengan tepat
		4.4.2	Membuat slogan dengan tepat
		4.4.3	Membuat poster dengan benar

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

Setelah mengikuti pembelajaran, siswa dapat:

1. Menentukan ciri iklan dengan tepat
2. Menentukan ciri slogan dengan tepat
3. Menentukan ciri poster dengan benar .

4. Membedakan iklan, slogan dan poster dengan benar
5. Membuat iklan, dengan tepat
6. Membuat slogan dengan tepat
7. Membuat poster dengan benar

D. MATERI PEMBELAJARAN

1. Pengertian iklan slogan dan poster
2. Ciri kebahasaan iklan slogan dan poster
3. Struktur kebahasaan iklan, slogan, dan poster

E. MODEL/METODE PEMBELAJARAN

Pendekatan Saintifik (*scientific approach*)

F. MEDIA/ALAT, BAHAN DAN SUMBER BELAJAR

1. Media : LCD proyektor
2. Bahan :
 - a. Contoh Teks Iklan dari berbagai sumber
 - b. Contoh Teks slogan dari berbagai sumber
 - c. Contoh Teks Poster dari berbagai sumber
3. Sumber belajar:
 - a. Buku Guru dan Buku Siswa Bahasa Indonesia Kelas VIII
Kosasih, E. 2017. *Buku Guru Bahasa Indonesia SMP/MTs Kelas VIII*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan Kementerian, Balitbang, Kemdikbud.

Kosasih, E. 2017. *Bahasa Indonesia SMP/MTs Kelas VIII*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan Kementerian, Balitbang, Kemdikbud.
 - b. PUEBI
Kemdikbud. 2016. *Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia edisi 4*. Badan Jakarta: Pengembangan dan Pembinaan Bahasa. .

G. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Pertemuan Pertama

Langkah/ Tahap	Kegiatan Pembelajaran	Waktu
Pendahuluan	• Membuka pelajaran dengan berdoa • Presensi siswa • Memotivasi siswa • Guru menyampaikan KD, indikator, dan tujuan pembelajaran yang akan dilakukan. • Mengadakan tanya jawab berbagai hal terkait dengan wawasan siswa mengenai materi yang akan disajikan.	10 menit

Kegiatan Inti	- o Guru menayangkan contoh teks Iklan poster dan slogan. - o Siswa mengamati tayangan iklan poster dan slogan. - o Siswa menuliskan prediksi ciri iklan poster dan slogan berdasarkan contoh yang telah diamati. - o Siswa <i>mengidentifikasi</i> ciri iklan poster dan slogan. - o Guru menanyakan materi yang akan diajarkan. - o Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok yang terdiri atas empat orang. - o Siswa dalam kelompok mengamati iklan poster dan slogan. - o Dengan dipandu guru, siswa membuat pertanyaan secara berkelompok mengenai informasi dalam iklan poster dan slogan. - o Masing-masing kelompok mencari informasi tentang iklan poster dan slogan. - o Siswa menuliskan informasi yang diperoleh dari iklan poster dan slogan. - o Siswa mempresentasikan hasil kerja diskusi kelompok di depan kelas. - o Siswa lain diberi kesempatan untuk menyampaikan tanggapan.	60 menit
Penutup	- o Guru memberi penguatan terkait dengan materi yang telah dipelajari. - o Siswa dibantu oleh guru menyimpulkan hasil pembelajaran yang telah berlangsung. - o Siswa menerima tugas dari guru untuk menemukan informasi iklan poster dan slogan. - o Siswa merefleksi proses KBM yang berlangsung. - o Guru beserta siswa mengakhiri kegiatan belajar mengajar dengan mengucapkan syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa.	10 menit

Pertemuan Kedua

Langkah/ Tahap	Kegiatan Pembelajaran	Waktu
Pendahuluan	• Membuka pelajaran dengan berdoa • Presensi siswa • Memotivasi siswa • Guru menyampaikan KD, indikator, dan tujuan pembelajaran yang akan dilakukan. • Mengadakan tanya jawab berbagai hal terkait dengan wawasan siswa mengenai materi yang akan disajikan.	10 menit

Kegiatan Inti	• Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok yang terdiri atas 4 orang. • Siswa dalam kelompok membuat iklan • Siswa mempresentasikan hasil diskusi kelompok di depan kelas. • Siswa lain diberi kesempatan untuk menyampaikan tanggapan tentang iklan	60 menit
Penutup	• Guru memberi penguatan terkait dengan materi yang telah dipelajari. • Siswa dan guru menyimpulkan hasil pembelajaran yang telah berlangsung. • Siswa diberi tugas untuk menyimpulkan ciri iklan dari berbagai sumber. • Guru beserta siswa mengakhiri kegiatan belajar mengajar dengan mengucapkan syukur.	10 menit

Pertemuan Ketiga

Langkah/ Tahap	Kegiatan Pembelajaran	Waktu
Pendahuluan	• Membuka pelajaran dengan berdoa • Presensi siswa • Memotivasi siswa • Guru menyampaikan KD, indikator, dan tujuan pembelajaran yang akan dilakukan. • Mengadakan tanya jawab berbagai hal terkait dengan wawasan siswa mengenai materi yang akan disajikan	10 menit
Kegiatan Inti	• Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok yang terdiri atas 4 orang. • Siswa dalam kelompok membuat slogan dan poster • Siswa mempresentasikan hasil diskusi kelompok di depan kelas. • Siswa lain diberi kesempatan untuk menyampaikan tanggapan tentang slogan dan poster.	60 menit
Penutup	• Guru memberi penguatan terkait dengan materi yang telah dipelajari. • Siswa dan guru menyimpulkan hasil pembelajaran yang telah berlangsung. • Siswa diberi tugas untuk menyimpulkan ciri slogan dan poster dari berbagai sumber. • Guru beserta siswa mengakhiri kegiatan belajar mengajar dengan mengucapkan syukur.	10 menit

H. PENILAIAN

Teknik Penilaian

1. Pengetahuan
 - a. Tes tertulis (Uraian)
 - b. Penugasan (Lembar Kerja)
2. Keterampilan : Praktik (Penilaian Praktik)

Mengetahui,

Kepala Sekolah

Yayat Sudaryat, S. Pd., M.M.

Cianjur,.....

Guru Mata Pelajaran

Andi Gunawan, S.P.