

**PENGEMBANGAN MEDIA *CANVA* PADA PEMBELAJARAN MENULIS
TEKS PUISI PADA SISWA SMPN10 KELAS VII KOTA BOGOR**

SKRIPSI

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



RADEN FEBRIANTO PRATAMA

NPM 032119087

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS PAKUAN

BOGOR

2023

PERNYATAAN ORISINALITAS

Penulis menyatakan bahwa skripsi yang berjudul "Pengembangan Media *Canva* Pada Pembelajaran Menulis Teks Puisi Pada Siswa SMPN 10 Kelas VII Kota Bogor" adalah hasil karya penulis dengan arahan dari dosen pembimbing. Karya ilmiah ini diajukan sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana pendidikan. Sumber informasi yang dikutip dalam karya ilmiah ini, baik karya yang diterbitkan maupun yang tidak diterbitkan dari penulis lain telah memenuhi etika karya ilmiah dengan disebutkan dalam teks dan tercantum dalam daftar pustaka.

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

Bogor, 22 Juli 2024



Raden Febrianto Pratama

032119087

PELIMPAHAN HAK KEKAYAAN INTELEKTUAL

Kami yang bertanda tangan di bawah ini adalah para penyusun dan penanggung jawab skripsi yang berjudul "Pengembangan Media *Canva* Pada Pembelajaran Menulis Teks Puisi Pada Siswa SMPN 10 Kelas VII Kota Bogor", yaitu:

1. Raden Febrianto Pratama Nomor Pokok Mahasiswa (032119087), Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Pakuan, selaku penulis skripsi dengan judul tersebut di atas.
2. Prof. Dr. Eri Sarimanah M.Pd., Dosen Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, FKIP, Universitas Pakuan, selaku pembimbing utama skripsi dengan judul tersebut di atas.
3. Mukodas M.Pd, Dosen Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, FKIP, Universitas Pakuan, selaku pembimbing pendamping 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, penulis ulang, penggunaan data penelitian, dan atau pengembangan skripsi ini, untuk kepentingan pendidikan dan keilmuan.

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

Bogor, 23 Juli 2024

Yang memberikan pernyataan

1. Raden Febrianto Pratama

2. Prof. Dr. Eri Sarimanah M.Pd

3. Mukodas, M.Pd.



LEMBAR PERSEMBAHAN

Skripsi ini dipersembahkan untuk kedua orang tua tercinta, bapak Raden Suryo Widodo dan ibu Eti Suniarti. Dan tidak lupa kepada saudara, sahabat, dan rekan seperjuangan saya Inge Putri Pratiwi yang sudah membantu penulis. Berkat kasih sayang serta do'a yang tiada henti serta tulus ditambah perjuangan pengorbanan yang tak pernah meminta balasan, peneliti dapat menyelesaikan masa studi S-1 dengan tepat waktu.

Skripsi ini pun peneliti persembahkan untuk diri peneliti sendiri. Atas kerja keras, kegigihan, semangat pantang menyerah, disertai air mata, peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan sebaik-baiknya. Peneliti ingin mengucapkan terima kasih untuk diri sendiri, karena sudah berjuang hingga skripsi ini terselesaikan.

LEMBAR PENGESAHAN

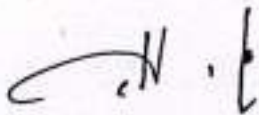
Judul : Pengembangan Media *Canva* Pada Pembelajaran Menulis Teks Puisi
Pada Siswa SMPN 10 Kelas VII Kota Bogor

Peneliti : Raden Febrianto Pratama

NPM : 032119097

Disetujui oleh

Dosen Pembimbing 1



Prof. Dr. Eri Sarimanah, M.Pd.

NIP 196506191990032001

Dosen Pembimbing 2



Mukodas, M.Pd.

NIK 1. 0416039744

Diketahui oleh

Dekan FKIP



Dr. Eka Gunardi, M.Si.

NIK 10694021205

Ketua Program Studi



Dr. H. Aam Nurjaman, M.Pd.

NIP 196511161992031002

BUKTI PENGESAHAN

TELAH DISIDANGKAN DAN DINYATAKAN LULUS

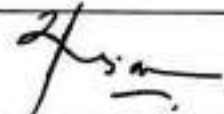
Pada hari: Jumat Tanggal: 21 Juli 2023

Nama : Raden Febrianto Pratama

NPM : 032119087

Judul Skripsi : PENGEMBANGAN MEDIA *CANVA* PADA
PEMBELAJARAN MENULIS TEKS PUISI
PADA SISWA SMPN10 KELAS VII KOTA BOGOR

Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

No.	Nama Penguji	Tanda Tangan	Tanggal
1.	Ruyatul Hilal M., M.Pd.		4/10/2024
2.	Wildan Fauzi Mubarock, M.Pd.		25/9/2029
3.	Rina Rosdiana, M.Pd.		4/10/2024

Ketua Program Studi Pendidikan

Bahasa dan Sastra Indonesia,



Dr. H. Aam Nurjaman, M.Pd.

NIP 196511161992031002

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan pengembangan media *canva* pada pembelajaran menulis teks puisi pada siswa SMPN 10 kelas VII Kota Bogor. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *Reserch and Development* (RnD), dengan menggunakan teknik pengumpulan data respon guru dan respon peserta didik (angket). Responden yang digunakan dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VII sebagai objek. Perumusan masalah pertama yaitu bagaimana objek media *canva* pada pembelajaran menulis teks puisi siswa SMPN 10 kelas VII Kota Bogor dapat teruji kebenarannya. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan diperolehnya data validasi ahli media 93,33% (sangat layak), di buktikan juga dari validasi ahli materi dengan 93,33% (sangat layak), dan validasi ahli bahasa dengan nilai 100% (sangat layak). Perumusan masalah kedua bagaimanakah kebutuhan media *canva* pada pembelajaran menulis teks puisi pada siswa SMPN 10 kelas VII Kota Bogor. Hasil pengujian media *canva* pada pembelajaran menulis teks puisi membutuhkan sebanyak 30 peserta didik dan 1 guru bahasa Indonesia. Kendala yang dialami peserta didik dalam menulis teks puisi yaitu dalam penggunaan metode ceramah yang sering kali tidak mudah dipahami bagi sebagian siswa. Kendala tesebut dapat teratasi dengan pengujian media *canva* dengan melakukan pengujian pada guru dan peserta didik. Hasil pengujian respon guru mata pelajaran bahasa Indonesia 97,14% (sangat layak) dan angket respon peserta didik 94,07% (sangat layak). Dapat disimpulkan bahwa pengembangan media *canva* pada pembelajaran menulis teks puisi pada siswa SMPN10 kelas VII Kota Bogor dapat digunakan sebagai alternative dalam pembelajaran menulis teks puisi, meskipun memerlukan pengembangan pada penelitian berikutnya.

Kata Kunci: menulis, teks puisi, media *canva*

ABTRACK

This study aims to determine the application of *canva* media development in learning to write poetry texts for SMPN 10 class VII students in Bogor City. The method used in this research is the *Reserch and Development* (RnD) method. by using data collection techniques for teacher response and learner response (questionnaire). Respondents used in this study were seventh grade students as objects. The formulation of the first problem, namely how the object of *canva* media in learning to write poetry texts of SMPN 10 class VII students in Bogor City can be tested. This can be proven by obtaining media expert validation data of 93.33% (very feasible), also proven from material expert validation with 93.33% (very feasible), and linguist validation with a value of 100% (very feasible). Formulation of the second problem how is the need for *canva* media in learning to write poetry texts for SMPN 10 class VII students in Bogor City. The results of testing *canva* media in learning to write poetry texts require 30 students and 1 Indonesian language teacher. The obstacles experienced by students in writing poetry texts are in the use of lecture methods which are often not easy to understand for some students. These obstacles *can* be overcome by testing *canva* media by testing teachers and students. The results of the Indonesian language teacher response test were 97.14% (very feasible) and the student response questionnaire was 94.07% (very feasible). It can be concluded that the development of *canva* media in learning to write poetry texts for SMPN10 class VII students in Bogor City can be used as an alternative in learning to write poetry texts, although it requires development in subsequent studies.

Keywords: writing, poetry text, *canva* media

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur saya ucapkan kepada Allah SWT yang telah memberi kenikmatan-Nya kepada penulis, untuk menyelesaikan proposal dengan judul “pengembangan Media *Canva* Pada Pembelajaran Menulis Teks Puisi Pada Siswa SMPN 10 Kelas VII Kota Bogor” ini disusun dalam rangka untuk memenuhi syarat penyusunan skripsi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Pakuan kota Bogor.

Shalawat serta salam selalu tercurahkan kepada Rasulullah SAW sebagai panutan umat muslim hingga akhir zaman. Serta membimbing umat muslim untuk mendapatkan jalan yang terang benerang dan mendapatkan syafa'atnya hingga akhir zaman.

Penulis menyadari bahwa masih banyak ditemukan kekurangan dalam penulisan proposal ini, namun dengan adanya dukungan dan bimbingan pada akhirnya penulisan proposal dapat terselesaikan. Dalam kesempatan ini penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Rer. Pol. Ir. H. Didik Notosudjono, M.Sc, Selaku Rektor Universitas Pakuan.
2. Prof. Dr. Eri Sarimanah M.Pd, selaku dosen pembimbing I yang telah memberikan waktu, arahan, motivasi, semangat, dan kesabaran kepada peneliti dalam menyusun proposal, sehingga dapat terselesaikan.
3. Dr. Eka Suhardi M.Pd, selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan yang telah memberikan perizinan dalam penelitian ini sehingga dapat terselesaikan.
4. Mukodas M.Pd, selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan arahan, waktu, dan motivasi untuk membimbing peneliti dalam penyusunan proposal ini sehingga dapat terselesaikan.
5. Sandi Budiana M.Pd, selaku wali dosen dari kelas C angkatan 2019, yang selalu mendukung dan memberikan semangat kepada penulis agar menyelesaikan proposal ini dengan baik.
6. Siti Chodijah, M. Pd, selaku dosen ahli kebahasaan pada penelitian yang sudah dirancang.

7. M. Ginanjar Ganeswara, S.Kom, M.Pd, selaku dosen ahli media pada penelitian yang sudah dirancang
8. Seluruh dosen Pendidikan Bahasa Indonesia yang telah memberikan ilmunya kepada peneliti.
9. Kedua orang tua, adik, dan keluarga besar yang selalu memberikan dukungan berupa doa, dan semangat sehingga peneliti dapat menyelesaikan proposal ini.

DAFTAR ISI

PENYATAAN ORISINALITAS.....	i
PELIMPAHAN HAK KEKAYAAN INTELEKTUAL.....	ii
LEMBAR PERSEMBAHAN.....	iii
LEMBAR PENGESAHAN.....	iv
ABSTRAK.....	v
ABSTRACT.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
BAB 1 PENDAHULUAN.....	x
A. Latar Belakang.....	
B. Identifikasi Masalah.....	
C. Batasan Masalah.....	
D. Perumusan Masalah.....	
E. Tujuan Penelitian.....	
F. Manfaat Penelitian.....	
BAB II KAJIAN TEORETIS.....	
A. Kajian Teoritis(Menulis, Puisi, Media, Instrumen).....	
1. Menulis.....	
a. Pengertian Keterampilan Menulis.....	
b. Tujuan menulis.....	
c. Manfaat menulis.....	
d. Langkah-langkah menulis.....	
2. Puisi.....	
a. Pengkajian Puisi.....	
b. Puisi dan Pengertiannya.....	
c. Puisi Baru.....	
1. Pengertian Puisi Baru.....	
2. Jenis-jenis Puisi Baru.....	

3. Langkah-langkah Menulis Puisi.....	
3. Media.....	
a. Pengertian Media.....	
b. Fungsi dan Kelayakan Media.....	
c. Jenis-jenis Media.....	
d. Media <i>Canva</i>	
1. Pengertian <i>Canva</i>	
2. Kekurangan dan Kelebihan <i>Canva</i>	
e. Instrumen.....	
B. Teori-teori tentang Pengembangan Model.....	
C. Hasil Penelitian yang Relevan.....	
D. Kerangka Berpikir.....	
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	
A. Tempat dan Waktu Penelitian.....	
B. Metode Penelitian.....	
C. Sasaran Penelitian.....	
D. Langkah-langkah Riset Pengembangan.....	
E. Perencanaan dan Penyusunan Model.....	
F. Instrumen Penelitian.....	
G. Teknik Analisis Data.....	
a. Analisis Kelayakan Media.....	
b. Analisis Respon Guru.....	
c. Analisis Respon Peserta Didik.....	
BAB VI HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	
A. Hasil Pengembangan Model.....	
B. <i>Field Testing</i> (Uji Coba) dengan Revisi Model.....	
C. Pengujian Keefektifan Model pada Target.....	
D. Pembahasan.....	
E. Keterbatasan Penelitian.....	
BAB V SIMPULAN, SARAN, DAN REKOMENDASI.....	
A. Simpulan.....	
B. Saran.....	

C. Rekomendasi.....

DAFTAR PUSTAKA.....

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Kisi-kisi Instrumen Ahli Materi.....	
Tabel 2.2 Kisi-kisi Instrumen Ahli Media.....	
Tabel 2.3 Kisi-kisi Instrumen Ahli Bahasa.....	
Tabel 2.4 Kisi-kisi Instrumen Penilaian Peserta Didik.....	
Tabel 2.5 Kisi-kisi Instrumen Penilaian Guru.....	
Tabel 3.1 Jadwal Penelitian.....	
Tabel 3.2 Rancangan Penyusunan Teks Puisi dengan Media <i>Canva</i>	
Tabel 3.4 Validasi Ahli Materi.....	
Tabel 3.5 Validasi Ahli Bahasa.....	
Tabel 3.6 Validasi Ahli Media.....	
Tabel 3.7 Respons Guru.....	
Tabel 3.8 Respons Peserta Didik.....	
Tabel 3.9 Kriteria Kelayakan Media Oleh Pakar Media.....	
Tabel 3.10 Kriteria Tanggapan Guru Terhadap Media <i>Canva</i>	
Tabel 3.11 Kriteria Tanggapan Peserta Didik Terhadap Media <i>Canva</i>	

GAMBAR

Gambar 2.1 Model Pengembangan ADDIE.....

Gambar 2.2 Kerangka Berpikir.....

Gambar 3.1 Model Penelitian ADDIE.....

LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Keterangan (SK)

Lampiran 2 Surat Prapenelitian

Lampiran 3 Surat Izin Penelitian

Lampiran 4 Surat Izin Validator

Lampiran 5 Surat Keterangan

Lampiran 6 Produk Media *Canva*

Lampiran 7 Hasil Karya Peserta Didik

Lampiran 8 Validasi Ahli Materi

Lampiran 9 Instrumen Validasi Ahli Materi

Lampiran 10 Validasi Ahli Bahasa

Lampiran 11 Instrumen Validasi Ahli Bahasa

Lampiran 12 Validasi Ahli Media

Lampiran 13 Instrumen Validasi Ahli Media

Lampiran 14 Hasil Angket Respons Guru

Lampiran 15 Angket Respons Guru

Lampiran 16 Hasil Angket Respons Siswa

Lampiran 17 Angket Respons Siswa

Lampiran 18 Dokumentasi Pembelajaran

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran yang ideal adalah yang mampu memberikan pencapaian yang bisa diterima oleh peserta didik untuk mencapai tujuan dari pembelajaran yang dilaksanakan, agar mencapai tujuan pembelajaran kepada peserta didik perlu memiliki pengetahuan yang memadai dalam pembelajaran di dalam kelas. Oleh karena itu seorang guru memerlukan rencana pelaksanaan pembelajaran atau yang biasa dikenal dengan RPP. Berisikan serangkaian langkah-langkah aktivitas pembelajaran secara sistematis, yang kemudian akan menjadi pedoman bagi seorang guru dalam pelaksanaan proses belajar. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran yang digunakan di SMPN 10 Kota Bogor saat ini merupakan RPP yang berdasarkan Kurikulum 2013 dan sumber bahan ajar yang digunakan adalah buku paket bahasa indonesia. Pada kesempatan ini peneliti menemukan pokok permasalahan pada pelajaran menulis teks puisi yang menjadi pengembangan bahan ajar.

Menulis merupakan keterampilan dasar yang harus dikuasai oleh setiap siswa. Oleh karena itu, keterampilan menulis sangat penting untuk siswa. Dengan adanya gagasan atau ide dalam siswa dapat menuangkan dalam tulisan yang beragam. Menulis memerlukan beberapa kaidah dalam tulisan. Siswa sering kali mengeluh jika diberikan tugas menulis teks puisi. Karena bagi sebagian siswa menulis puisi tidak mudah untuk dilakukan dan munculah ide penelitian untuk kembangkan.

Puisi menjadi salah satu pembelajaran yang sering ditemui oleh berbagai jenjang pendidikan, baik untuk sekolah dasar, sekolah menengah pertama, dan sekolah menengah atas. Menulis teks puisi merupakan kreativitas yang bisa dikembangkan dan melatih mengembangkan menulis kata sesuai tema yang akan diberikan.

Dengan melakukan observasi bersama pihak guru bahasa Indonesia kelas VII di SMPN 10 Kota Bogor. Penulis menemukan sejumlah informasi terkait keterampilan menulis puisi yang bisa dikembangkan oleh siswa dengan metode pengajaran berbasis digital. Keterampilan menulis puisi menjadi salah satu pelajaran pokok dalam kegiatan belajar. Struktur menulis puisi memberikan poin-poin penting yang mengarah pada imajinasi dan pemikiran pada sebuah karya yang dibuat. Peneliti menemukan ada potensi yang bisa digali melalui kata-kata yang nantinya mampu memberikan respon positif. Peneliti tertarik untuk meneliti puisi karena aktivitas menulis akan terus berkembang dengan adanya ide-ide dari karya sastra yang belum diketahui. Peneliti menggunakan media digital *canva* sebagai alternatif siswa untuk mengembangkan fungsi media pada aktivitas belajar. Kurangnya ketertarikan siswa dalam menulis menjadi salah satu faktor penelitian ini dilakukan. Oleh karena itu digunakanlah media digital untuk mengasah kemampuan siswa dalam menuangkan tulisan sekaligus seni merangkai kata dalam belajar mengembangkan tulisan.

Media *canva* memberi siswa ruang untuk menulis teks puisi dan mengembangkan karya seni berupa gambar yang digabungkan menjadi satu. Menulis teks puisi memiliki tema dan gambar sebagai ilustrasi kepada pembaca untuk memahami makna puisi yang ditulis siswa. Peneliti memilih media ini karena media *canva* pada penelitian sebelumnya sudah digunakan dalam aktivitas pembelajaran selama pandemi Covid-19, sehingga dapat dikembangkan dalam pembelajaran menulis puisi di dalam kelas. Penggunaan media *canva* menarik perhatian siswa karena banyak sekali tema yang bisa digunakan dalam mengembangkan teks puisi. Media pembelajaran tersebut bisa menjadi kunci keberhasilan siswa sebagai alternatif dalam aktivitas belajar. Dengan media yang dipelajari otomatis akan mengembangkan pembelajaran keterampilan menulis puisi yang beragam peneliti mengembangkan batas masalah pada jenis puisi baru dan pemanfaatan aplikasi digital *canva* dengan memaksimalkan fungsi poster atau *template*. Sehingga pengembangan ini akan memunculkan berbagai respon didalam pandangan siswa dalam proses belajar. Pengembangan menulis teks puisi menggunakan media *canva* akan menumbuhkan motivasi belajar pada siswa sehingga menumbuhkan pandangan lain tentang manfaat dan fungsi media digital

canva yang dipilih sebagai solusi alternatif untuk mengatasi kegiatan menulis puisi.

Hal ini berkaitan karena kurangnya keterampilan menulis yang dipadukan dengan digital dalam aktivitas belajar sehingga masih ada masalah yang perlu diatasi dengan dikembangkannya menjadi solusi dalam pembelajaran. Hasil dari pengembangan ini akan memunculkan respon dan evaluasi dari siswa dan guru pada pemanfaatan aplikasi digital *canva* dalam proses belajar. Peneliti ingin mengembangkan fokus masalah yang muncul pada pelajaran menulis puisi.

Yang membedakan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya peneliti sebelumnya berfokus pada pengembangan audio visual *canva*, sedangkan pada penelitian ini berfokus pada pemanfaatan fungsi *canva* dari fitur *template* atau gambar yang kemudian difokuskan pada materi puisi jenis baru, yaitu puisi balada, puisi naratif, dan puisi bebas yang nantinya dikembangkan menjadi produk berupa gambar. Kemudian pada penelitian ini diharapkan seluruh siswa mampu membuat tulisan puisinya menjadi karya menggunakan aplikasi *canva*.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang, terdapat beberapa masalah dalam penelitian ini. Masalah ini diidentifikasi sebagai berikut:

1. Siswa belum memahami cara menulis puisi yang menarik untuk dikembangkan.
2. Siswa perlu berlatih dalam keterampilan menulis.
3. Siswa kesulitan mengembangkan ide kreatif untuk dituangkan ke dalam tulisan.
4. Siswa belum mengetahui media pembelajaran yang bisa dimanfaatkan
5. Pembelajaran teks puisi perlu mengembangkan media yang baik untuk proses belajar.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang diuraikan di atas maka batasan masalah yang dapat dirumuskan adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan media *canva* pada pembelajaran menulis teks puisi sebagai alternatif dalam pembelajaran didalam kelas.
2. Pengembangan media *canva* pada pembelajaran menulis teks puisi dapat divalidasi oleh ahli
3. Pengembangan media *canva* pada pembelajaran menulis teks puisi memberikan manfaat untuk aktivitas belajar didalam kelas

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah yang diuraikan di atas maka perumusan masalah yang daooat dirumuskan adalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah kondisi objek media *canva* pada pembelajaran menulis teks puisi siswa SMPN 10 Kelas VII Kota Bogor?
2. Bagaimanakah kebutuhan media *canva* pada pembelajaran menulis teks puisi siswa SMPN 10 Kelas VII Kota Bogor?
3. Bagaimanakah rancangan media *canva* pada pembelajaran menulis teks puisi siswa SMPN 10 kelas VII Kota Bogor?
4. Bagaimanakah kelayakan media *canva* terhadap keterampilan menulis teks puisi siswa SMPN 10 kelas VII Kota Bogor?
5. Bagaimanakah efektivitas media *canva* pada pembelajaran menulis teks puisi siswa SMPN 10 Kelas VII Kota Bogor?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang diuraikan di atas, adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan kondisi objek media *canva* pada pembelajaran menulis teks puisi siswa SMPN 10 Kelas VII Kota Bogor.
2. Untuk mendeskripsikan kebutuhan media *canva* pada pembelajaran menulis teks puisi siswa SMPN 10 Kelas VII Kota Bogor.
3. Untuk mengembangkan media *canva* pada pembelajaran menulis teks puisi siswa SMPN 10 Kelas VII Kota Bogor.

4. Untuk menjelaskan kelayakan media *canva* pada pembelajaran menulis teks puisi siswa SMPN 10 Kelas VII Kota Bogor.
5. Untuk menjelaskan efektifitas media *canva* pada pembelajaran menulis teks puisi siswa SMPN 10 Kelas VII Kota Bogor.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini, adapun manfaat yang diharapkan peneliti adalah berikut.

1. Manfaat teoretis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi mengenai pengembangan media *canva* pada pembelajaran menulis teks puisi yang efektif dalam proses pembelajaran sehingga menjadi acuan dan referensi dalam pemanfaatan media digital dalam bidang pendidikan dan dapat menyesuaikan seiring berkembangnya zaman.

2. Manfaat praktis

- a) Bagi sekolah dapat meningkatkan kualitas tenaga pendidik dengan kebermanfaatan jangka panjang mengenai pengembangan media *canva* pada pembelajaran menulis teks puisi dengan kurikulum 2013 yang diterapkan pada sekolah tersebut.
- b) Bagi guru dapat membantu mengembangkan media *canva* sebagai alat dalam mengembangkan materi menulis puisi yang bersifat digital.
- c) Bagi siswa dapat meningkatkan semangat dan motivasi pada pembelajaran bahasa Indonesia khususnya pada materi menulis puisi.
- d) Bagi peneliti dapat menjadi bekal sebagai calon profesional di kemudian hari.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kajian Teoritis (Menulis, Puisi, Media, Instrumen)

1. Menulis

Menulis merupakan salah satu keterampilan berbahasa, di samping keterampilan menyimak, berbicara, dan membaca. Proses penguasaan keterampilan menulis berada pada tataran terakhir setelah seseorang menguasai keterampilan menyimak, berbicara, dan membaca. Menulis merupakan sebuah keterampilan yang dapat merepresentasikan penguasaan seseorang atas aspek-aspek berbahasa yang lain (Nurhadi, 2022).

Menulis merupakan suatu kegiatan komunikasi berupa penyampaian pesan (informasi) secara tertulis kepada pihak lain dengan menggunakan bahasa tulis sebagai alat atau mediana. Aktivitas menulis melibatkan beberapa unsur, yaitu: penulis sebagai penyampaian pesan, isi tulisan, saluran atau media, dan pembaca (Dalman, 2021).

Menulis adalah serangkaian proses kegiatan yang kompleks yang memerlukan tahapan – tahapan, dan menuangkannya ke dalam bentuk tulisan sehingga pembaca dapat memahami isi dari gagasan yang disampaikan. Dengan kata lain bahwa menulis merupakan serangkaian kegiatan yang akan melahirkan pikiran dan perasaan melalui tulisan untuk disampaikan kepada pembaca (Trihono, 2021).

a. Pengertian Keterampilan Menulis

Kemampuan menulis adalah kemampuan seseorang untuk mengungkapkan pemikiran, ide, atau informasi melalui tulisan yang jelas,

tepat, dan efektif. Kemampuan ini melibatkan kemampuan untuk memilih kata

yang tepat, mengorganisasi informasi dengan baik, serta memahami dan mengikuti aturan tata bahasa dan tata tulis yang benar. Dalam konteks yang lebih luas, kemampuan menulis juga dapat mencakup keterampilan dalam menulis naskah, cerita, puisi, esai, dan berbagai jenis tulisan (Mega, 2023)

Keterampilan seseorang tentunya berbeda-beda, hal tersebut dapat dilihat berdasarkan hasil yang belum dicapainya. Sebagai seorang guru, harus mengetahui potensi yang dimiliki siswa untuk dapat dikembangkan dan diolah agar memiliki hasil dan menjadi suatu keterampilan dalam siswa. Keterampilan berhubungan dengan berbahasa, terdiri atas empat komponen penting “Keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis”. Keterampilan tersebut memiliki hubungan yang tidak bisa dipisahkan satu dengan yang lainnya. Empat komponen tersebut bisa dikatakan sebagai kesatuan yang tidak bisa dipisahkan. Hal ini sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Mirnawati yaitu menulis adalah kegiatan mengungkapkan perasaan dengan bahasa tulis untuk menghibur, menyampaikan, menjelaskan, atau memberitahukan sesuatu kepada seseorang (Mirnawati, 2019).

Dapat disimpulkan bahwa keterampilan menulis adalah keterampilan yang bersifat aktif dan produktif. Semakin terampil seseorang dengan menulis semakin baik juga ilmu yang dapat pelajari. Keterampilan menulis diperoleh melalui praktik dan latihan secara bertahap.

b. Tujuan Menulis

Setiap penulis harus mengungkapkan dengan jelas tujuan penulisan yang akan digarap. Perumusan tujuan penulisan sangat penting dan harus ditentukan lebih dahulu karena hal ini akan menentukan rumus dalam seluruh kegiatan menulis tersebut. Rumusan tujuan penulisan adalah suatu gambaran penulis dalam kegiatan menulis selanjutnya. Tujuan merupakan penentu pokok untuk mengarahkan serta membatasi tulisan puisi.

Adapun beberapa penjelasan menurut Dalman (2021), diantaranya sebagai berikut ini:

Tujuan Penugasan

Pada umumnya para pelajar, menulis sebuah karangan dengan tujuan untuk memenuhi tugas yang diberikan oleh guru atau sebuah lembaga. Bentuk tulisan ini biasanya berupa makalah, laporan, ataupun karangan bebas.

b. Tujuan Estetis

Para sastrawan pada umumnya menulis dengan tujuan untuk menciptakan sebuah keindahan (estetis) dalam sebuah puisi, cerpen, maupun novel. Untuk itu, penulis pada umumnya memperhatikan benar pilihan kata atau diksi serta penggunaan gaya bahasa. Kemampuan penulis dalam mempermainkan kata sangat dibutuhkan dalam tulisan yang memiliki tujuan estetis.

c. Tujuan Penerangan

Surat kabar maupun majalah merupakan salah satu media yang berisi tulisan dengan tujuan penerangan. Tujuan utama penulis membuat tulisan adalah untuk memberi informasi kepada pembaca. Dalam hal ini, penulis harus mampu memberikan berbagai informasi yang dibutuhkan pembaca berupa politik, ekonomi, pendidikan, agama, sosial, maupun budaya.

d. Tujuan Pernyataan diri

Anda mungkin pernah membuat surat pernyataan untuk tidak melakukan pelanggaran lagi, atau mungkin menulis surat perjanjian. Apabila itu benar, berarti Anda menulis dengan tujuan untuk menegaskan tentang apa yang telah diperbuat. Bentuk tulisan ini misalnya surat perjanjian maupun surat pernyataan. Jadi, penulisan surat, baik surat pernyataan maupun surat perjanjian seperti ini merupakan tulisan yang bertujuan untuk pernyataan diri.

e. Tujuan Kreatif

Menulis sebenarnya selalu berhubungan dengan proses kreatif, terutama dalam menulis karya sastra, baik itu berbentuk puisi maupun prosa. Anda harus menggunakan daya imajinasi secara maksimal ketika mengembangkan tulisan, mulai dalam mengembangkan penokohan, melukiskan setting, maupun yang lain.

f. Tujuan Konsumtif

Ada kalanya sebuah tulisan diselesaikan untuk dijual dan dikonsumsi oleh para pembaca. Dalam hal ini, penulis lebih mementingkan kepuasan pada diri pembaca. Penulis lebih berorientasi pada bisnis. Salah satu bentuk tulisan ini adalah novel-novel populer karya Fredy atau Mira W., atau yang lain.

Dalam kenyataannya, pengungkapan suatu tujuan dalam sebuah tulisan tidak dapat secara ketat, melainkan sering bersinggungan dengan tujuan-tujuan yang lain. Akan tetapi, biasanya dapat diusahakan ada satu tujuan yang dominan dalam sebuah tulisan yang memberi nama keseluruhan tulisan atau karangan tersebut dan melibatkan beberapa tahap, yaitu tahap prapenulisan, tahap penulisan, dan tahap pascapenulisan.

c. Manfaat Menulis

Banyak manfaat yang dapat diambil dari kegiatan menulis. Sebagai seorang siswa SMP dengan menulis dapat menjadikannya sebagai bekal kemampuan dasar bagi Pendidikan pada jenjang selanjutnya yang lebih tinggi. Menurut Mega (2023) kemampuan menulis memiliki manfaat yang signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, diantaranya:

1. Meningkatkan kemampuan komunikasi: kemampuan menulis yang baik memungkinkan seseorang untuk menyampaikan pesan dengan jelas dan efektif, sehingga dapat meningkatkan kemampuan komunikasi secara keseluruhan.
2. Meningkatkan kemampuan akademik: kemampuan menulis yang baik dapat membantu seseorang dalam mengekspresikan ide dan

pemikiran mereka dengan jelas dan terstruktur, sehingga dapat meningkatkan kinerja akademik.

3. Meningkatkan kemampuan karir: kemampuan menulis yang baik merupakan keterampilan penting dalam dunia kerja, di mana karyawan yang dapat menulis dengan baik dapat memengaruhi rekan kerja dan klien mereka dengan pesan yang efektif.
4. Meningkatkan keterampilan analitis dan kritis: kemampuan menulis yang baik membutuhkan pemikiran yang terstruktur, sehingga dapat membantu seseorang dalam mengembangkan keterampilan analitis dan kritis yang diperlukan dalam berbagai aspek kehidupan.
5. Meningkatkan keterampilan kreatif: kemampuan menulis juga dapat menjadi bentuk ekspresi kreatif, sehingga dapat membantu seseorang dalam mengembangkan keterampilan kreatif mereka.
6. Meningkatkan keterampilan penulisan: kemampuan menulis yang baik membutuhkan praktik yang terus menerus, sehingga dapat membantu seseorang dalam mengembangkan keterampilan penulisan mereka seiring waktu.
7. Meningkatkan kemampuan memahami informasi: dalam menulis, seseorang harus memahami informasi dengan baik agar dapat mengekspresikannya dengan tepat. Oleh karena itu, kemampuan menulis yang baik dapat membantu seseorang dalam meningkatkan kemampuan mereka dalam memahami informasi secara efektif.

d.Langkah-langkah menulis

Menulis merupakan kegiatan yang tak terpisahkan dalam seluruh proses pembelajaran yang dialami oleh siswa. Banyak orang yang mengatakan bahwa menulis merupakan sesuatu yang sulit untuk dilakukan. Berikut langkah-langkah menulis menurut Dalman (2021).

1. Tahap Prapenulisan (Persiapan)

Tahap ini merupakan tahap pertama, tahap persiapan atau prapenulisan adalah ketika pembelajar menyiapkan diri, mengumpulkan informasi, merumuskan masalah, menentukan fokus, mengolah informasi, menarik tafsiran dan inferensi terhadap realitas yang dihadapinya, berdiskusi, membaca, mengamati, dan lain-lain yang memperkaya masukan kognitifnya yang akan diproses selanjutnya.

a. Menentukan Topik

Topik adalah pokok persoalan atau permasalahan yang menjiwai seluruh karangan. Ada yang memang mudah untuk menemukan dan menentukan topik tetapi tidak sedikit yang mengalami kesukaran untuk menentukan topik yang pas. Masalah yang sering muncul dalam memilih atau menentukan topik, yaitu sebagai berikut.

- 1) Sangat banyak topik yang dapat dipilih.
- 2) Tidak memiliki ide sama sekali yang menarik hati kita.
- 3) Terlalu ambisius sehingga jangka topik yang dipilih terlalu luas.

Menulis merupakan kegiatan yang tak terpisahkan dalam seluruh proses pembelajaran yang dialami oleh siswa. Banyak orang yang mengatakan bahwa menulis merupakan sesuatu yang sulit untuk dilakukan.

b. Menentukan Maksud atau Tujuan Penulisan

Untuk membantu kita merumus tujuan, kita dapat bertanya pada diri kita sendiri, "Apakah tujuan topik menulis karangan ini?" Ketika merumuskan tujuan kita harus hati-hati jangan sampai tertukar dengan harapan kita sebagai penulis atau manfaat yang dapat diperoleh pembaca melalui tulisan kita. Tujuan yang dimaksudkan seperti menghibur, menginformasikan, mengklarifikasi, atau membujuk. Tujuan menulis ini perlu diperhatikan selama penulisan berlangsung agar misi karangan dapat tersampaikan dengan baik.

c. Memperhatikan Sasaran Karangan (Pembaca)

Dalam hal ini, kita harus memperhatikan dan menyesuaikan tulisan kita dengan level sosial, tingkat pengalaman, pengetahuan, kemampuan, dan kebutuhan pembaca. Kemampuan ini memungkinkan kita sebagai penulis untuk memilih informasi serta penyajian yang sesuai.

d. Mengumpulkan Informasi Pendukung

Ketika akan menulis harus memiliki bahan dan informasi yang lengkap. Itulah sebabnya sebelum kita menulis perlu mencari, mengumpulkan, dan memilih informasi yang dapat mendukung, memperluas, dan memperkaya isi tulisan kita. Tanpa pengetahuan dan wawasan yang memadai maka tulisan kita akan dangkal dan kurang bermakna. Karena itulah, penelusuran dan pengumpulan informasi sebagai bahan tulisan sangat diperlukan.

e. Mengorganisasikan Ide dan Informasi

Setelah kita mempertimbangkan kemampuan pembaca maka langkah selanjutnya adalah mengorganisasikan atau menata ide-ide karangan agar saling bertaut dan padu. Banyak kesulitan-kesulitan yang muncul dalam Mengorganisasikan ide dan informasi. Hal ini dapat terjadi karena sebelum menulis, ide dan informasi yang akan kita tuang disusun atau diorganisasikan terlebih dahulu. Kita harus menyusun kerangka karangan agar tulisan kita dapat tersusun secara sistematis.

2. Tahap Penulisan

Pada tahap prapenulisan kita telah menentukan topik dan tujuan karangan, mengumpulkan informasi yang relevan, serta membuat kerangka karangan, mengumpulkan informasi yang relevan serta membuat kerangka karangan, selanjut kita siap untuk menulis. Kita mengembangkan butir demi butir ide yang terdapat dalam kerangka karangan, dengan memanfaatkan bahan atau informasi yang telah kita pilih dan kita kumpulkan. Seperti yang kita ketahui, struktur karangan terdiri atas bagian awal, isi, dan akhir. Awal karangan berfungsi untuk memperkenalkan dan sekaligus menggiring pembaca terhadap pokok tulisan kita. Bagian ini sangat menentukan pembaca untuk

melanjutkan kegiatan bacanya. Ingat, kesan pertama begitu menentukan. Karena itu, upayakan awal karangan semenarik mungkin.

3. Tahap Pascapenulisan

Tahap ini merupakan tahap penghalusan dan penyempurnaan buram yang kita hasilkan. Kegiatannya terdiri atas penyuntingan dan perbaikan (revisi). Penyuntingan adalah pemeriksaan dan perbaikan unsur mekanik karangan seperti ejaan, punctuation, diksi, pengkalimatan, pengalineaan, gaya bahasa, pencatatan kepustakaan, dan konvensi penulisan lainnya. Adapun revisi atau perbaikan lebih mengarah pada pemeriksaan dan perbaikan isi karangan.

Kegiatan penyuntingan dan perbaikan dapat dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Membaca keseluruhan karangan
- b. Menandai hal-hal yang perlu diperbaiki atau memberi catatan bila ada hal-hal yang harus diganti, ditambahkan, disempurnakan, serta
- c. Melakukan perbaikan sesuai dengan temuan saat penyuntingan.

2. Puisi

a. Pengkajian puisi

Puisi dapat dikaji struktur dan unsur-unsurnya, mengingat bahwa puisi itu adalah struktur yang tersusun dari bermacam-macam unsur dan sarana-sarana kepuhitan. Dapat pula puisi dikaji jenis-jenis atau ragam-ragamnya, mengingat bahwa ada beragam-ragam puisi. Begitu juga, puisi dapat dikaji dari sudut kesejarahannya, mengingat bahwa sepanjang sejarahnya dari waktu ke waktu puisi selalu ditulis dan selalu dibaca orang.

Puisi merupakan karya sastra memiliki karakteristik unik dibandingkan dengan genre karya sastra lainnya, yakni prosa dan drama. Keunikan puisi antara lain disebabkan oleh sifatnya yang cenderung berubah dan berkembang seiring dengan perkembangan masyarakat yang menghasilkan kebudayaan. Karena keunikan itulah batasan mengenai puisi sulit diterangkan secara lengkap dan memadai (Setiyadi, 2021).

Puisi menurut Pradopo (2019) puisi merupakan karya estetis, mempunyai arti dan makna puisi bukan merupakan karya yang kosong tanpa makna. Sejalan dengan pendapat tersebut Samuel Taylor Coleridge (dalam Pradopo (2019) mengatakan bahwa puisi adalah karya terindah dengan susunan terindah. Selanjutnya Pradopo (2019) juga mengartikan puisi sebagai karya atau karangan yang terikat artinya puisi sangat terikat oleh aturan-aturan yang ketat.

Menurut Putri (2021) puisi diartikan sebagai bentuk karya sastra dengan menggunakan ragam kata indah dan kaya dan kaya makna yang mampu mengutarakan pikiran dan perasaan penyair.

b. Puisi dan Pengertiannya

Pada penciptaannya, puisi mewakili pemikiran pengarang yang dimaksudkan untuk media penyampaian pesan kepada pembacanya. Oleh sebab itu, sebuah penilaian terhadap puisi memenuhi dua fungsi struktural yaitu struktur batin dan struktur puisi (Pitaloka & Sundari, 2020). Penjelasan kedua struktur yang terdapat dalam puisi tersebut akan diuraikan pada materi berikut.

1. Struktur Batin pada Puisi

A. Tema atau Makna

Dalam penciptaannya puisi menggunakan bahasa sebagai media penyampaian pesan kepada pembaca. Hal tersebut pada akhirnya memunculkan pentingnya tema atau makna awal dari pembuatan puisi

tersebut. Puisi harus memiliki tema serta makna yang dapat dilihat pembaca meski bersifat abstrak.

B. Nada

Nada pada struktur ini adalah sikap penyair saat memberikan intonasi pada puisi karyanya, dengan maksud memperindah pembacaan puisi.

C. Rasa

Rasa merupakan hal yang penting pada penciptaan puisi. Rasa dalam hal ini adalah sikap penyair dalam merespon segala peristiwa yang kemudian mengilhami dirinya untuk menciptakan puisi.

D. Amanat

Amanat adalah hal yang wajib terkandung dalam setiap puisi. Puisi sebagai karya tidak hanya bersifat menghibur, melainkan juga media penyampaian pembacanya.

2. Struktur Fisik pada Puisi

A. Rima

Rima atau irama adalah perulangan bunyi yang dinilai cukup penting dalam puisi karena dengan adanya rima, puisi dapat terdengar berirama indah saat dibaca.

B. Imajinasi

Imajinasi yang disampaikan lewat puisi berfungsi untuk mengajak pembaca turut merasakan dengan pengalaman indera mereka sehingga apa yang ditulis pengarang tergambar secara nyata di benak pembaca.

C. Gaya bahasa

Gaya bahasa dalam puisi diperlukan untuk memberikan gambaran konotasi kepada pembaca, memunculkan khayalan kepada pembaca yang nantinya memudahkan mereka untuk memahami makna yang tersimpan dalam puisi tersebut.

D. Diksi

Pilihan kata diperlukan oleh penyair agar segala pesan dapat disampaikan secara tepat kepada pembacanya. Beberapa awam bisa jadi kurang mengerti jika penyair menggunakan kata yang tidak konkret sehingga terkadang diperlukan pemaknaan atau penjelasan kembali

E. Tipografi

Tipografi adalah aturan teknis pada baris, bait yang tidak seluruhnya dipenuhi dengan kata-kata. Hal ini dapat memunculkan pemaknaan baru pada puisi tersebut khususnya bagi puisi kontemporer.

Menurut Satrio (2022), Puisi sebagai bentuk seni. Banyak karya kuno dari Veda India (1700-1200 SM) dan Zoroaster's Gathas (1200-900 SM) ke Odyssey (800-675 SM), telah disusun dalam bentuk puisi untuk membantu menghafal lisan dalam prasejarah dan masyarakat kuno. Puisi muncul di antara catatan-catatan paling awal kebudayaan, dengan puisi fragmen-fragmen yang ditemukan pada awal monolit, runestones, dan stelae. Dalam kata-kata puisi terekam peristiwa-peristiwa yang mengilhami penyairnya sehingga kita dapat ikut melihat isi pikiran penyair dan merasakan apa yang ia alami sehingga dapat melacak sejarah hidup seorang penyair bahkan sejarah suatu bangsa.

Menurut Pitaloka dan Sundari (2020) puisi bukan lagi sebuah bentuk karya sastra yang kaku dan penuh persyaratan. Puisi dalam pengertian modern adalah puisi yang bebas. Puisi merupakan aktualisasi ekspresi dan ungkapan jiwa penulisnya. Oleh sebab itu, siapa saja dapat membuat puisi meskipun tentu ada bentuk khas sebuah puisi sebagai ukuran standar yang membedakannya dengan bentuk karya sastra yang lain. Artinya setiap orang

dapat menggunakan sarana- sarana kepuhisan seperti rima, irama, diksi dan lainnya untuk mengintensitaskan ekspresi dan pengalaman jiwanya bukan menjadikannya syarat pengikat.

Sebagai sebuah karya sastra, puisi tetap harus memiliki kemampuan menampung segala unsur yang berkaitan dengan kesastraan. Setidaknya ada tiga aspek yang perlu diperhatikan untuk memahami hakikat puisi. Tiga aspek tersebut, yaitu: sifat seni, kepadatan, dan ekspresi tidak langsung. Hakikat puisi adalah curahan hati yang diungkapkan penyair dalam puisi. hakikat puisi disebut juga isi puisi. Hakikat puisi terdiri atas tema, rasa, nada, dan amanat (Pitaloka & Sundari, 2020).

Jadi, puisi itu mengekspresikan pemikiran yang membangkitkan perasaan, yang merangsang imajinasi panca indera dalam susunan berirama. Semua itu merupakan sesuatu yang penting, yang direkam dan diekspresikan, dinyatakan dengan menarik dan memberi kesan. Puisi itu merupakan rekaman dan interpretasi pengalaman manusia yang penting, digubah dalam wujud yang paling berkesan.

c. Puisi Baru

1) Pengertian Puisi Baru

Menurut Pitaloka dan Sundari (2020) puisi baru adalah puisi yang lebih bebas daripada puisi lama, baik dalam jumlah baris, suku kata, maupun rima. Pengarang tidak menjelaskan secara terperinci apa yang ingin diungkapkannya, tetapi hanya mengutarakan apa yang menurut perasaannya atau pendapatnya merupakan bagian yang pokok atau penting saja dan mengadakan konsentrasi dan intensifikasi atau pemusatan dan pepadatan, baik pada masalah yang akan disampaikan maupun juga pada cara penyampaiannya. Dalam penyusunan puisi baru mengenai rima dan jumlah baris setiap bait tidak terlalu dipentingkan. Namun, bentuk puisi lama tetap mempengaruhi penulisan puisi baru adalah bentuk puisi bebas yang tidak terikat seperti puisi lama.

Para pencipta puisi baru berusaha melepaskan ikatan-ikatan puisi lama, tetapi kenyataannya ikatan itu dalam puisi baru masih nampak. Namun demikian, ikatan itu lebih bersifat longgar dibandingkan dengan ikatan puisi sebelumnya. Bentuk puisi yang dikenal puisi baru diambil dari sastra asing. Oleh sebab itu namanya, masih nama asing. Puisi-puisi yang dapat diklasifikasikan puisi baru, ialah: distichon (dua baris), tersina (tiga baris), quartrain (empat baris), quint (lima baris), sextet (enam baris), septima (tujuh baris), dan oktaf (delapan baris).

2) Jenis-jenis Puisi Baru

a. Puisi Balada adalah puisi yang berisi tentang sebuah kisah atau cerita tertentu. Contoh

Pramuka

Karya: *Jedink Alexander*

Pencinta merah mukanya
 Ada selubung malu berbalut tawa
 Cintanya pada alam ini
 Sedalam hatinya
 Setinggi angannya
 Benih-benih kasihnya
 Bersemi bersama musim semi
 Mengusir pandemi
 Dan menebar hati keseluruh negeri

b. Puisi naratif adalah puisi yang berisi cerita. Adapun wujud puisinya sebagai berikut.

Persahabatan

Karya: *Khalil Gibran*

Sahabatmu adalah jawaban dari kebutuhanmu.
 Ia adalah ladang yang kau tebar dengan cinta dan kau panen juga
 Dia adalah papan dari perapianmu.
 Karena kau datang padanya dengan rasa laparmu, dan kau mencarinya untuk
 kedamaian.
 Ketika temanmu membicarakan pikirannya, kau tidak takut “tidak” dalam
 pikiranmu sendiri, atau menarik “ya”.
 Dan ketika ia diam
 Hatimu berharap tidak akan mendengarkan hatinya; karena tanpa kata-kata,
 dalam persahabatan, semua pikiran, semua harapan, semua keinginan
 dilahirkan dan diserakkan, dengan kebahagiaan yang tak terkatakan.

c. Sajak bebas adalah sajak tanpa pola panjang larik, tak terikat pada struktur dan pokok isi disusun berdasarkan irama alamiah. Contoh puisi

Bersama Kopi

Karya: Jedink Alexander

Hai
 Kopi
 Yang gagah berani
 Cepat kesini
 Sambut mentari
 Temani pagi
 Usir sedih hati
 Panggil ceria kembali

Ukir cerita lagi

Mari menyanyi

Menari

Lewati hari-hari

Bersama kopi

3) Langkah-langkah Menulis Puisi

a. bentuk puisi

Puisi yang khususnya terdapat dalam pembelajaran bahasa Indonesia di kelas VII Sekolah Menengah Pertama, yakni berupa membuat sajak bebas. Sajak-sajak bebas atau biasa disebut puisi bebas sangat mementingkan isi dan mempergunakan kata-kata yang singkat serta menggambarkan hal-hal yang nyata atau realistis yang tidak mengikuti pola-pola puisi lama. Adapun beberapa teknik membuat puisi yang bisa dilakukan siswa:

1. Setiap siswa mendapatkan satu judul untuk dijadikan tema
2. Siswa mulai menulis puisi berdasarkan ungkapan rasa yang sedang dipikirkannya.
3. Setelah membuat puisi, siswa membacakan puisinya untuk dipratikan.
4. Setiap siswa mencermati kembali hasil puisi yang telah dibaca oleh temannya.
5. Siswa mulai mengevaluasi puisi yang telah dibacakan temannya
6. Kata-kata yang sudah terbentuk akan menghasilkan sebuah larik dan membentuk untaian bait hingga menjadi sebuah puisi .

7. Siswa lebih memperhatikan kembali hasil puisi yang telah disusun atau dibuat, untuk lebih memperhatikan unsur-unsur pembentuk puisi, seperti diksi, rima, imaji, dan pemberian judul yang sesuai.
8. Membuat gambar menggunakan *canva* dari puisi yang dibuat
9. Setelah puisi tersebut sudah jadi lalu dibacakan kembali

3. Kompetensi Dasar dan Pendekatan Pedagogi Genre

a. Kompetensi dasar

3. Mengidentifikasi informasi dari puisi rakyat yang dibaca
3. Menelaah struktur dan kebahasaan puisi rakyat yang dibaca

b. Pendekatan pedagogi genre

Gambar 2.2

Pendekatan pedagogi genre



Menurut Mustadi, dkk (2021) dalam pembelajaran bahasa Indonesia, pedagogi genre adalah model utama. Model ini memiliki empat tahapan:

penjelasan untuk membangun konteks (penjelasan, membangun konteks), pemodelan (pemodelan), pembimbingan (pembangunan bersama), dan pemandirian. Pembelajaran bahasa Indonesia dapat disesuaikan dengan pencapaian tertentu dengan menggunakan model lain selain pedagogi genre. Pengembangan dan pengembangan keterampilan berbahasa Indonesia akan membantu membentuk individu yang menganut Pancasila: orang yang beriman, bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa, berakhlak mulia, berpikir kritis, mandiri, kreatif, bergotong royong, dan berkebinekaan global.

Ada empat tahap kegiatan belajar mengajar mata pelajaran Bahasa dengan pedagogi genre yang dikemukakan oleh Mustadi, dkk (2021) yaitu yang pertama membangun konteks (building knowledge). Dalam tahap ini guru mengajak siswa untuk sekilas mereviu apa yang sudah dipelajari di minggu sebelumnya, dan memberi arah apa yang akan mereka pelajari saat itu. Guru mulai mberi sedikit informasi yang berkaitan dengan materi. Memberi beberapa umpan pertanyaan yang mengarah pada materi yang akan dibahas.

Tahap kedua adalah pemodelan (modelling teks). Pada tahap ini biasanya guru memberikan model teks ber-genre (narasi, deskripsi, eksposisi, prosedural, review, dan lain-lain) dengan dilengkapi tujuan atau fungsi teks tersebut, karakter linguistiknya, dan struktur teksnya. Pada tahap awal ini guru memberikan model teks yang bisa diamati siswa atau teks yang dapat disimak.

Yang ketiga adalah pembimbingan (joint construction) adalah mengonstruksi teks bersama. Pada tahap ini siswa diajak untuk mengonstruksi pemikiran mereka berdasarkan teks yang diberikan. Secara berkelompok, siswa diajak untuk menganalisis dari segi struktur bahasa, ciri linguistiknya, nilai sosialnya, dan tujuan sosialnya. Siswa kemudian diajak untuk membuat teks yang bertipe sama dengan teks yang dicontohkan. Dalam tahap ini guru melakukan supervisi ke masing-masing kelompok. Selain diminta untuk membuat teks, kegiatan lain seperti melengkapi dialog,

meringkas, membuat bagan, dan beragam kegiatan konstruksi teks-teks. Karena pengerjaan secara berkelompok pada tugas ini, siswa akan merasa lebih mudah melakukannya.

Tahap selanjutnya adalah mengonstruksi teks secara mandiri. Tahap ini adalah tahap puncak dari pendekatan pedagogi genre. Secara mandiri siswa dapat menciptakan sebuah teks seperti yang ada pada pemodelan. Dan siswa dapat memproduksi teks tersebut dalam bentuk tertulis ataupun lisan. Jadi produk yang diciptakan oleh siswa ini adalah kemampuan menulis dan kemampuan berbicara dan mempresentasikan mereka. Siswa dapat menggunakan sumber-sumber dari manapun. Bukan hanya dari buku saja akan tetapi bisa dari media, internet dan sumber- sumber lain yang bisa diakses oleh siswa baik dalam bentuk online maupun offline.

Berdasarkan pendekatan berbasis produk dan berbasis proses, pendekatan berbasis genre dikembangkan sebagai pendekatan pembelajaran yang berfokus pada pemahaman, penguasaan dan produksi genre teks yang dipilih. Pendekatan berbasis genre memandang menulis sebagai praktik sosial dan budaya. Genre terdiri atas berbagai jenis wacana lisan atau tertulis yang diklasifikasikan menurut isi, bahasa, tujuan, dan bentuk. Namun, dalam konteks linguistik, istilah tersebut mengacu pada kategori wacana yang khas dari jenis apapun, lisan atau tulisan. Genre adalah kelas peristiwa komunikasi dengan tujuan tertentu, dan konteks sosial membentuk prosesnya. Dalam konteks penulisan, genre digunakan untuk mengelompokkan teks-teks yang memiliki gaya kebahasaan yang khas yang membahas peristiwa yang berulang, memiliki gaya konvensional, pembaca tertentu, dan tujuan tertentu (Ganapathy et al., 2022).

4. Media

a. Pengertian Media

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Arsyad menyatakan “Media adalah alat

yang menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pengajaran.” media merupakan bagian penting dalam pelaksanaan pendidikan di sekolah. Melalui media guru akan lebih mudah dalam menyampaikan materi dan siswa akan lebih terbantu dalam belajar. Critcos yang dikutip oleh Daryanto bahwa media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media adalah segala sesuatu benda atau komponen yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima. Dengan adanya media akan merangsang perasaan, pikiran, daya tarik, dan perhatian siswa atau guru dalam proses pembelajaran.

b. Fungsi dan kelayakan Media

Fungsi media pembelajaran adalah sebagai sarana penghubung atau komunikasi dalam menyampaikan pelajaran yang akan diterima oleh siswa dari guru. Menurut Kustandi dan Darmawan (2020) media pembelajaran berfungsi untuk tujuan instruksi di mana informasi yang terdapat dalam media itu harus melibatkan siswa, baik dalam benak atau mental maupun dalam bentuk aktivitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi. Materi harus dirancang secara lebih sistematis dan psikologis dilihat dari segi prinsip-prinsip belajar agar dapat menyiapkan instruksi yang efektif. Di samping menyenangkan, media pembelajaran harus dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan dan memenuhi kebutuhan individu siswa. Karena setiap siswa memiliki kemampuan dan berbeda.

Menurut Kustandi dan Darmawan (2020) terdapat beberapa manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar, sebagai berikut:

1. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.

2. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, serta kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
3. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indra, ruang, dan waktu.
4. Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya misalnya melalui karyawisata, kunjungan-kunjungan ke museum atau kebun binatang.

Media pembelajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa dalam pembelajaran yang pada gilirannya diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapainya. Menurut Suryadi (2020) media pembelajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa dengan alasan sebagai berikut:

1. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar mereka.
2. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa, dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pembelajaran lebih baik.
3. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi guru mengajar untuk setiap jam pelajaran.
4. Siswa banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain, seperti mengamati, melakukan, dan mendemonstrasikan.

Media pembelajaran yang dirancang dengan baik dapat merangsang timbulnya proses atau dialog mental pada diri peserta didik. dengan perkataan

lain, terjadi komunikasi antara peserta didik dengan media atau secara tidak langsung tentunya antara peserta didik dengan penyalur pesan (guru). Demikian dapat dikatakan bahwa pesan pembelajaran telah terjadi. Media tersebut berhasil menyalurkan pesan/bahan ajar apabila kemudian terjadi perubahan tingkah laku (behavioral change) pada diri si belajar (peserta didik).

Dapat disimpulkan bahwa media tentunya dapat dijadikan sebagai sumber belajar, metodologi pengajaran, dan sarana bagi siswa untuk mendapatkan stimulasi dari media yang disediakan oleh guru. Sehingga, siswa bisa memanfaatkan media dengan mudah untuk menuangkan atau mengapresiasi ide/gagasannya kedalam tulisan. Oleh sebab itu, keberadaan media yang diuraikan menurut Levie dan Lentz dikutip dari Azhar Arsyad mengatakan bahwa:

1. Fungsi atensi media visual merupakan inti yaitu menarik dan mengarahkan perhatian untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan teks materi pelajaran.
2. Fungsi efektif media visual dapat dilihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar teks yang bergambar.
3. Fungsi kognitif media visual dapat dilihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi yang terkandung dalam gambar.
4. Fungsi kompensatoris media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks dalam membantu siswa yang lemah dan membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatkannya kembali.

c. Jenis-jenis Media

Media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran ada berbagai jenis. Mulai dari media yang sederhana hingga media yang

kompleks, rumit dan mahal. Ada juga yang hanya dilihat dari segi merespons indera tertentu hingga perpaduan dari berbagai indra manusia.

Yudi Munadi mengklasifikasikan menjadi 4, yaitu:

1. Media audio adalah media yang hanya melibatkan indera pendengaran dan hanya mampu memanipulasikan kemampuan suara semata. Jenis media ini diantaranya ada radio, alat - alat perekam, audio tape dan compact disk.
2. Media visual adalah media yang hanya melibatkan indera penglihatan. Jenis media ini memuat seperti gambar, grafik, diagram, peta, media visual tiga dimensi, dll.
3. Media audio visual adalah media yang melibatkan dua indera pada manusia, yaitu indera penglihatan dan indera pendengaran. Keduanya terlibat sekaligus dalam satu proses. Jenis media ini seperti film dokumenter, film drama, dll.
4. Multimedia adalah media yang melibatkan semua indera dalam sebuah proses pembelajaran, yang termasuk dalam media ini segala sesuatu yang dapat memberikan pengalaman langsung bisa melalui internet, komputer, dan pengalaman.

d. Media *Canva*

1) Pengertian *canva*

Canva merupakan sebuah website aplikasi yang melingkupi bidang desain grafis dan brand building dan merupakan salah satu website dan aplikasi populer saat ini, dengan bantuan canva dapat mempermudah setiap orang untuk bisa membuat desainnya sendiri, dengan hasil yang kemukakan oleh (Jubilee, 2021).

Canva berisikan berbagai fitur yang bisa digunakan untuk membuat berbagai desain. Selain itu canva merupakan salah diantara banyaknya aplikasi digital yang bisa digunakan mendesain dan publikasi sebuah

karya secara *online*, aplikasi ini pertama kali diluncurkan pada tahun 2013 menurut pendapat (Susanti, 2021).

Pendapat yang sama juga dikemukakan oleh Mulyani (2021) beliau mengemukakan bahwa *canva* merupakan sebuah aplikasi yang digunakan untuk membantu penggunaannya dalam mendesain grafis secara kreatif.

2) Kelebihan dan Kekurangan *Canva*

Canva memiliki berbagai kelebihan yang di dalamnya sebagai mana yang dikemukakan oleh Resmini, dkk. (2021) bahwa *canva* kelebihan diantaranya, 1) Memiliki beragam desain yang menarik, 2) Mampu meningkatkan kreativitas guru dan siswa dalam mendesain, 3) Menghemat waktu, 4) Dalam mendesain tidak harus menggunakan laptop tetapi bisa juga menggunakan *smartphone*.

Canva juga memiliki kekurangan didalamnya penggunaan aplikasi yang harus selalu terhubung dengan internet dan desain *template* masih ada yang berbayar sesuai dengan yang dikemukakan oleh (Resmini, dkk 2021) Sejalan dengan pendapat Sholeh, dkk. (2020) juga mengemukakan beberapa kekurangan yang ada pada *canva* yaitu, aplikasi *canva* mengharuskan penggunaanya untuk mendaftar sebagai penggunaanya, selain itu pengoperasian *canva* ini harus selalu dilakukan secara *online* baik menggunakan aplikasi *canva* dalam *smartphone* atau menggunakan *website* *canva*. Penggunaan yang diharuskan untuk selalu terhubung dengan internet dapat menyebabkan terhambatnya pengguna dalam mendesain.

Sebagai platform pembuatan desain, *canva* memiliki banyak sekali tool dan fitur yang akan memanjakan penggunaanya. Selain cukup kuat, fitur-fitur ini mudah dipahami dan digunakan oleh rata-rata orang, sehingga siapa pun dapat mendesain dengan lancar dalam hitungan menit. Adapun yang menjadi pilihan pada fitur *canva* Untuk membantu anda lebih memahami *Canva*, berikut adalah fitur utamanya.

1. ***Template***

Fitur utama dan terbaik dari Canva adalah template-nya. Jumlah tersebut mutlak, mengingat jumlah template siap pakai untuk berbagai kebutuhan lebih dari 750.000, bahkan hampir setiap hari ada model baru untuk kategori tertentu. Pengguna juga dapat memodifikasi beberapa bagian dari desain template yang dipilih. Aplikasi ini benar-benar membuat mendesain lebih nyaman dan menyenangkan.

2. ***Ilustrasi dan Icon***

Selain template, dapat juga menambahkan elemen desain dengan ilustrasi dan ikon dari berbagai jenis tema. Explore menu untuk menemukan ilustrasi dan ikon yang dibutuhkan.

3. ***PDF Editor***

Mengimport file PDF ke halaman kerja dan kemudian membuat tampilan desain online. File PDF akan diubah menjadi elemen yang dapat diedit sehingga dapat segera mengedit beberapa bagian. Setelah selesai mengedit dokumen, dapat mengunduhnya dalam format SVG, PPT atau PDF.

4. ***Canva Live***

Fitur ini, tidak perlu menyiapkan platform conference video lain untuk mengadakan presentasi online. Salah satu kegunaan penting fitur Canva adalah meningkatkan keterlibatan audience untuk presentasi yang lebih interaktif. Misalnya, audience dapat menyampaikan reaksi, komentar, dan pertanyaan selama presentasi.

5. ***Text Customization***

Fitur ini dapat membuat dokumen dan file teks lainnya. Membuat dokumen secara online tidak akan optimal tanpa fitur teks. Cukup pilih menu Teks di sisi kiri halaman editor, lalu pilih font, warna, dan ukuran yang anda inginkan. Anda dapat memperindah teks yang dibuat dengan berbagai efek animasi untuk membuat tampilan dokumen jauh lebih dinamis.

6. ***Canva Teams***

Proses desain dapat dilakukan secara individu atau kelompok.

Untuk kebutuhan komunikasi dengan anggota tim desain lainnya. Dengan hanya mengundang anggota tim dan mengatur pengaturan akses di halaman editor, tim desain anda siap bekerja sama untuk membuat desain terbaik.

7. *Grid Desain dan Foto*

Fungsi dari Canva juga sangat berguna untuk mengedit foto. Dengan filter atau dengan grid untuk menyesuaikan komposisi foto agar lebih mudah dilihat. Fitur grid ini juga tersedia dalam berbagai layout dan jumlah frame mulai dari dua grid hingga 16 grid.

8. *Desain Frame*

Tampilan foto dengan efek frame agar terlihat seperti figura foto. Bentuk frame yang tersedia cukup beragam, mulai dari frame standar, film, dan beberapa seperti foto polaroid. Canva adalah alat yang tepat bagi anda yang ingin membuat album foto atau galeri foto.

4. Instrumen

Instrumen penilaian menurut Perdana dan Misnawati (2021) adalah alat yang digunakan untuk melakukan penilaian atau evaluasi, instrumen penilaian dapat berupa tes maupun non tes dan observasinya dapat dilakukan dengan cara observasi sistematis dan non-sistematis. Instrumen penilaian berperan penting dalam mengukur hasil belajar peserta didik, mengukur kemajuannya, dan mengevaluasi perkembangan kognitif dan keterampilannya. Alat penilaian ini mencakup berbagai macam yang penilaian termasuk kuis, tes, ujian, esai, proyek, penilaian kinerja, portofolio, dan lain-lain. Setiap instrumen dirancang dengan cermat untuk menilai aspek tertentu dari kemampuan akademik dan perolehan pengetahuan peserta didik.

Berdasarkan pendapat ahli diatas dapat dikatakan bahwa instrumen adalah alat bantu yang digunakan untuk mengumpulkan informasi tentang variabel yang sedang diteliti. Penilaian adalah proses sistematis meliputi pengumpulan informasi (angka atau deskripsi verbal), analisis, dan

interpretasi untuk mengambil keputusan. Oleh karena itu, berdasarkan pada pengertian instrumen dan penilaian tersebut dapat disimpulkan bahwa, instrumen penilaian adalah alat yang digunakan dalam mengumpulkan data yang digunakan sebagai landasan analisis dan interpretasi untuk pengambilan keputusan.

Instrumen penelitian memiliki banyak jenis dan kebutuhan penelitian dalam kegiatan mengumpulkan data, berdasarkan kebutuhan penelitian adapun 32 aspek penelitian yang digunakan dalam mengelola data, diantaranya sebagai berikut:

1. Kisi-kisi Instrumen Angket Kelayakan Ahli Materi

Instrumen angket digunakan kepada ahli materi untuk mengetahui tingkat kelayakan media *canva* pada pembelajaran dari segi materi. Kisi-kisi instrumen angket penelitian oleh ahli materi diadopsi dari teori Walker dan Hess (Arsyad, 2011).

Tabel 2.1

Kisi-kisi Instrumen Penilaian Ahli Materi

No	Aspek yang dinilai	Indikator	Nomor Instrumen
1	Penyajian	Efektifitas Teks bahasa	
		Ketepatan kata	
2	Struktur	Kesesuaian bahasa dan kalimat	
		Tata bahasa	

2. Kisi-kisi Instrumen Angket Kelayakan Validasi Ahli Media

Instrumen angket digunakan untuk mengetahui tingkat kelayakan media *canva* pada pembelajaran menulis teks puisi sebagai media belajar. Kisi-kisi instrumen berdasarkan aspek-aspek yang diadopsi teori dari Google

Material Design Guidines (2016), Walker dan Hess (Arsyad, 2011), Sudjana dan Rivai (1990), dan Kemp dan Dayton (Arsyad, 2002).

Tabel 2.2

Kisi-kisi Instrumen Penilaian Ahli Media

No	Aspek yang dinilai	Indikator	Nomor Instrumen
1	Kelayakan bahasa	Ketepatan penulisan	
		Petunjuk penggunaan	
2	Kelayakan grafik	Penempatan	
		Desain template puisi	
		Kemudahan	

3. Kisi-kisi Instrumen Angket Kelayakan Ahli Bahasa

Instumen angket digunakan kepada ahli 33 ahasa untuk mengetahui kelayakan 33 ahasa yang digunakan dalam media *canva* pada pembelajaran menulis teks puisi (Urip Purwono , 2008)

Tabel 2.3

Kisi-kisi Instrumen Penilaian Ahli Bahasa

No	Aspek yang dinilai	Indikator	Nomor Instrumen
1	Penyajian	Efektifitas Teks bahasa	
		Ketepatan kata	
2	Struktur	Kesesuaian bahasa dan kalimat	
		Tata bahasa	

4. Kisi-kisi Instrumen Angket Pengguna (Peserta didik)

Instrumen penilaian terhadap media *canva* pada pembelajaran menulis puisi digunakan sebagai media pembelajaran untuk memperoleh kepuasan peserta didik sebagai pengguna. Instrumen angket ini ditunjukkan kepada pengguna atau siswa. Sumber *Material Design Guidne* (2016), Walker dan Hess (Arsyad, 2011), Sudjana dan Rivai (1990), Kemp dan Dayton (Arsyad, 2002)

Tabel 2.4

Kisi-kisi Instrumen Penilaian Peserta Didik

No	Aspek yang dinilai	Indikator	Nomor Instrumen
1	Respons Peserta Didik	Materi	
		Bahasa	
		Ketertarikan	
		Produk	

5. Kisi-kisi Instrumen Angket Pengguna (Guru)

Instrumen penilaian guru pada media *canva* pada pembelajaran menulis teks puisi digunakan untuk memperoleh data berupa produk ditinjau dari kepuasan guru pada produk yang akan dibuat. Teori diambil *Material Design Guidines* (2016), Walker dan Hess (Arsyad, 2011) Sudjana dan Rivai (1990), Kemp dan Dayton (Arsyad, 2002).

Tabel 2.5
Kisi-kisi Instrumen Penilaian Guru

No	Aspek yang dinilai	Indikator	Nomor Instrumen
1	Respons Guru	Materi	
		Bahasa	
		Ketertarikan	
		Produk	

B. Teori-Teori tentang Pengembangan Model

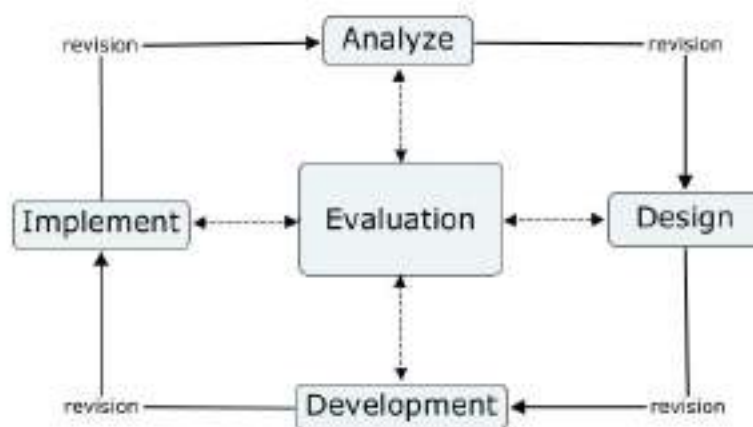
Penelitian pengembangan media *canva* pada pembelajaran menulis teks puisi pada siswa SMPN 10 Kelas VII Kota Bogor, peneliti menggunakan metode *research and development* (R&D). Metode ini merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan sebuah produk dan menguji keefektifan produk yang dihasilkan tersebut. Dalam metode penelitian R&D, terdapat beberapa model yang digunakan untuk mengembangkan produk. Beberapa diantaranya adalah model pengembangan ASSURE, model pengembangan *Dick and Carry*, model

pengembangan *Borg and Gall*, model pengembangan *four D*, dan model pengembangan ADDIE.

Pada penelitian ini, model pengembangan yang akan digunakan adalah model pengembangan ADDIE. Model ini dapat membantu peneliti dalam mengembangkan atau mendesain produk yang akan digunakan dalam proses pembelajaran. Pendekatan sistem digunakan saat mendesain sistem instruksional dalam model ini. Esensi yang didapatkan dari pendekatan sistem adalah pembagian proses perencanaan pembelajaran menjadi beberapa tahapan. Proses instruksional dalam model ADDIE terdiri dari lima tahapan. Berikut ini adalah tahapan-tahapan yang akan dilaksanakan dalam penelitian pengembangan media *canva* pada pembelajaran menulis teks puisi pada siswa SMPN 10 Kelas VII Kota Bogor.

Gambar 2.2

Model Pengembangan ADDIE



Pada model pengembangan ADDIE terdapat lima tahapan yang menjadi dasar dirancangnya sebuah produk:

1. *Analysis* (analisis) merupakan tahapan yang dilakukan pada saat penelitian. Kegiatan utama dalam tahapan ini adalah melakukan observasi dan menganalisis masalah-masalah yang ada di lapangan atau di tempat penelitian.

2. *Design* (desain) adalah tahapan kedua dalam model pengembangan ADDIE. Pada tahapan ini, peneliti membuat desain awal dari produk yang akan digunakan dalam proses pembelajaran untuk diteliti kelayakannya.

3. *Development* (pengembangan) adalah tahapan yang berisi kegiatan mengembangkan produk dari hasil rancangan pada tahapan sebelumnya.

4. *Implementation* (Penerapan) adalah tahapan yang melakukan uji validasi produknya yang telah dikembangkan dan diuji coba terbatas.

5. *Evaluation* (evaluasi) adalah tahapan yang selalu ada disetiap tahapan yang dilaksanakan. Hal ini dilakukan agar setiap tahapan dapat diketahui kesalahannya lebih awal sehingga revisi dapat dilakukan lebih awal dan kelayakan produknya yang dikembangkan akan lebih cepat didapatkan (Arofah & Cahyadi, 2019:36)

Menurut Sugiyono (dalam kurnia *et al.*, 2019) model ADDIE terdapat dari 5 tahapan, yaitu *Analyze* (analisis), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi). Berikut ini penjelasan dari setiap tahapannya.

1. *Analysis* pada tahap ini yaitu menganalisis kebutuhan dan permasalahan berupa materi yang relevan, media pembelajaran dan kondisi belajar

2. *Desain*, dilakukan beberapa kegiatan antara lain merumuskan tujuan pembelajaran, menentukan materi atau pokok bahasan yang akan dipelajari, selanjutnya penyusunan media dengan sistematika yang telah disesuaikan dengan kebutuhan siswa.

3. *Development*, pada tahap ini merupakan tahap membuat media *canva* atau produk yang digunakan nantinya dalam penelitian, selain itu juga dilakukan validasi oleh para ahli pada produk yang dibuat.

4. *Implementation*, tahap implementasi produk pada pembelajaran teks puisi menggunakan media *canva* yang sudah divalidasi oleh para ahli dan kemudian dilakukan uji coba produk dalam aktivitas belajar.

5. *Evaluation*, pada tahap ini dilakukan evaluasi untuk melihat hasil produk yang telah dibuat untuk direvisi.

C. Hasil Penelitian yang Relevan

Adapun yang menjadi referensi dalam menentukan judul pada penelitian ini, diantaranya sebagai berikut:

1. Skripsi yang berjudul *“Pengembangan Media Pembelajaran Canva Materi Teks Puisi Untuk Siswa Kelas VIII SMP”* Penelitian ini dilakukan mahasiswa asal Universitas Ahmad Dahlan dengan nama Giat Hidayat, Hemanto, Rismawan Himawan. Yang mengembangkan penelitian R&D (Research and Development) dengan pengembangan media pembelajaran menggunakan digital *canva* sebagai alat untuk meningkatkan keterampilan siswa dalam belajar.
2. Lalu selanjutnya skripsi yang berjudul *“Pemanfaatan Aplikasi Canva Untuk Menunjang Pembelajaran Menulis Puisi di SMP”* Penelitian ini dilakukan mahasiswa Universitas IKIP Bojonegoro dengan program studi pendidikan bahasa dan sastra indonesia. Penelitian ini menggunakan metode studi pustaka (*library research*) sedangkan pada penelitian yang dirancang menggunakan metode penelitian *reserch and development* model penelitian (ADDIE).
3. Selanjutnya skripsi Nova Mawardi Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Negeri Surabaya yang berjudul *“pemanfataan aplikasi canva pada pembelajaran menyusun teks iklan kelas xii DKV SMKN 13 Surabaya”* pada penelitian berfokus pada metode kualitatif untuk menganalisis kesalahan kata pada iklan, sedangkan pada penelitian yang sedang dirancang menggunakan metode *reserch and development*.

D. Kerangka Berpikir

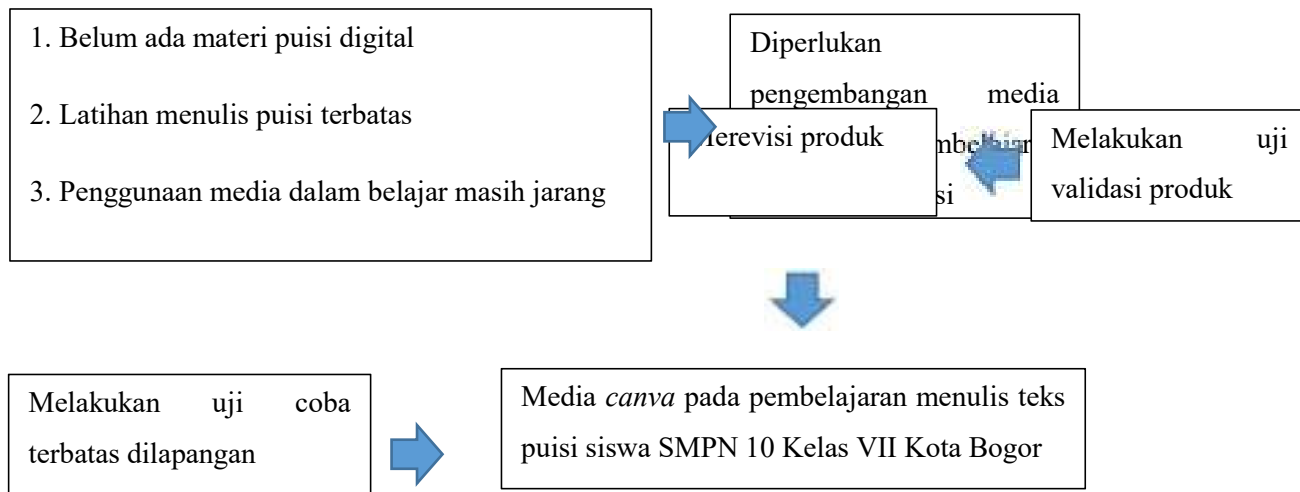
Media *canva* sebagai salah satu alternatif dalam pembelajaran menulis teks puisi menjadi kebutuhan bagi peserta maupun guru agar proses pembelajaran

dapat berjalan dengan baik dan tujuan dari kompetensi yang diinginkan dapat tercapai dengan baik. Menulis teks puisi dapat dibuat dengan berbagai jenis dan cara salah satunya, menulis puisi bisa menggunakan aplikasi *canva*.

Menurut Sugiyono (dalam kurnia *et al.*, 2019) model ADDIE terdapat dari lima tahapan diantaranya *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Develompment* (pengembangan), *Implementation* (penerapan atau implementasi), dan *Evaluatition* (evaluasi).

Gambar 2.2

Kerangka Berpikir



BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Tempat dan Waktu Penelitian

Sasaran tempat dalam penelitian ini dilaksanakan pada Sekolah Menengah Pertama (SMP), adapun tempat dan waktu dalam penelitian ini.

1. Tempat Penelitian

Bertempat di SMPN 10 Bogor yang beralamat di JL.Cipaku Perumda no 12 Bogor Selatan, Kota Bogor. Waktu yang digunakan dalam penelitian ini pada semester ganjil tahun pelajaran 2022/2023, yang dilaksanakan pada bulan November.

2. Waktu Penelitian

Penelitian yang dilakukan sesuai rencana dilaksanakan pada bulan November 2022 sampai dengan bulan Juli 2023.

Tabel 3.1

Jadwal Penelitian

No	Kegiatan	Bulan(2022)		Bulan(2023)						
		Nov	Des	Jan	Feb	Mar	Apr	Mei	Jun	Jul
1	Observasi Awal									
2	Membuat Proposal									
3	Seminar Proposal									

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian jenis *research and development* (RnD). Penelitian dan pengembangan adalah suatu proses dalam mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan suatu produk yang sudah ada. Menurut Sugiyono (2016: 407) metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Hasil produk penelitian dan pengembangan ini tidak selalu berbentuk hardcover seperti buku, alat bantu dan modul. Tetapi bisa juga berbentuk softcover seperti web, aplikasi, dan lainnya. Penelitian ini mengacu pada model ADDIE untuk mendesain sistem pembelajaran yang unik dan mudah dilakukan. Model pengembangan ADDIE akan menghasilkan sebuah produk yang akan diujikan atau diimplementasikan kepada siswa. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah hasil puisi yang kemas dalam media *canva* yang diterapkan dalam teks puisi. Peneliti mengawali dengan mengobservasi prapenelitian untuk mengetahui kebutuhan yang ada di sekolah.

Kemudian dilanjutkan dengan pembuatan desain dan isi pada pembelajaran teks puisi menggunakan media *canva* setelah itu divalidasi oleh para ahli yakni ahli bahasa, ahli media, dan ahli materi. Kemudian akan dievaluasi kekurangan dari produk pembelajaran teks puisi menggunakan media *canva* yang berupa tulisan dengan gambar. Produk-produk yang dihasilkan oleh penelitian dan pengembangan mencakup: materi pelatihan guru, materi ajar, seperangkat tujuan perilaku, materi media, dan sistem-sistem manajemen (Emzir, 2015: 263). Penelitian dan pengembangan (RnD) ini merupakan mengembangkan suatu produk dan menguji keefektifan suatu produk melalui langkah-langkah tertentu.

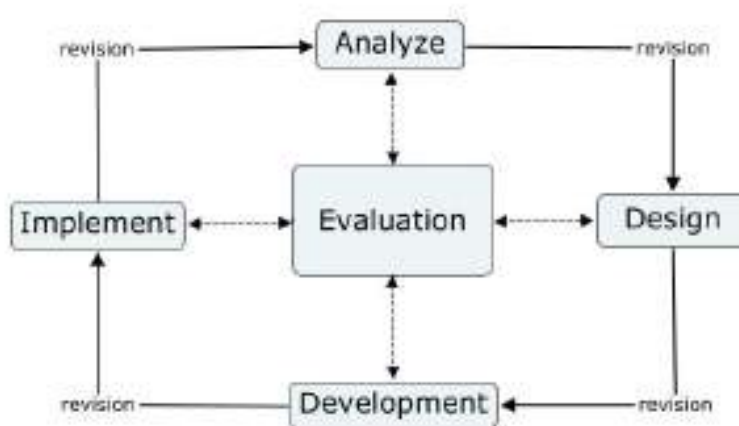
C. Sasaran Penelitian

Sasaran dan populasi pada penelitian ini adalah sebagian siswa SMPN 10 Kota Bogor kelas VII pada semester Genap tahun pelajaran 2022-2023. Uji coba terbatas ini menggunakan satu kelas sebagai sasaran penelitian. Sumber data yang diperoleh diambil berdasarkan model rancangan dan saran guru Bahasa Indonesia kelas VII SMPN 10 Kota Bogor.

D. Langkah-Langkah Riset Pengembangan

Penelitian pada pengembangan pembelajaran teks puisi menggunakan media *canva* sebagai fasilitas edukasi pengenalan puisi anak dengan ragam model seperti puisi baru, mengacu pada model penelitian ADDIE. Langkah-langkah model pengembangan secara lengkap dapat dilihat pada gambar di bawah ini (Trimanda, 2021)

Gambar 3.1
Model Penelitian ADDIE



1) *Analyse* (analisis)

Merupakan tahap awal dalam penelitian. Pada tahap ini dilakukan pengembangan data pada proses rancangan yang akan dibuat terkait kondisi yang ada di lapangan, dengan mengembangkan data dari sekolah bersama rancangan yang akan dibuat peneliti, maka untuk mengetahui permasalahan yang terkait dengan pengembangan pembelajaran teks puisi, dirancanglah media *canva* sebagai alternatif yang bisa digunakan dalam proses pembelajaran pada keterampilan menulis teks puisi.

2) *Design* (perancangan)

Tahap ini dilakukan untuk merancang produk pengembangan pembelajaran teks puisi menggunakan media *canva*. Tahapannya sebagai berikut :

a) Menyesuaikan pembelajaran teks puisi dengan media *canva*

Tahapan pertama diawali dengan menyesuaikan pengembangan menulis puisi menggunakan media *canva*. Pada tahap ini disusun

rancangan pengembangan dalam menulis teks puisi sebagai salah satu usaha untuk melatih keterampilan menulis teks puisi dengan memanfaatkan media digital *canva* dalam mengilustrasikan makna dalam puisi yang dibuat.

b) Penentuan sumber isi pada menulis puisi dengan media *canva*

Sumber isi puisi dengan media *canva* mengacu pada gambar atau kejadian yang ada di sekitar untuk mengetahui tingkat keterampilan menulis siswa pada materi menulis teks puisi.

c) Pemilihan Format

Tahap ini dilakukan untuk merancang *design* yang akan digunakan pada pembuatan puisi menggunakan media *canva*.

d) Perancangan awal

Tahapan yang dilakukan dalam menulis puisi baru dengan memberi tema dan disajikan dalam media *canva* untuk memberi gambaran ilustrasi. Kemudian design tersebut di konsultasikan kepada dosen pembimbing.

3) *Development* (pengembangan)

Tahap pengembangan ini untuk merealisasikan produk yang akan dikembangkan. Setelah itu akan dilakukan validasi oleh para ahli. Selanjutnya akan adanya revisi untuk memperbaiki menulis puisi dengan menggunakan media *canva*.

4) *Implementation* (penerapan)

Tahap ini merupakan tahap penerapan produk pada pembelajaran teks puisi menggunakan media *canva* yang sudah divalidasi oleh para ahli dan akan diterapkan dalam pembelajaran teks puisi.

5) *Evaluation* (evaluasi)

Tahap terakhir dari model ADDIE ialah evaluasi. Pada tahapan ini siswa dan guru diberikan angket untuk mengetahui tanggapan siswa dan guru terkait pengembangan pembelajaran menulis teks puisi menggunakan media *canva* yang telah digunakan. Hasil dari angket berfungsi sebagai masukan untuk perbaikan bahan ajar kedepannya dan sebagai data pelengkap untuk menjawab rumusan masalah.

E. Perencanaan dan Penyusunan Model

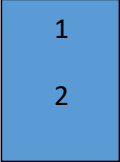
Perencanaan dan penyusunan model pada penelitian ini adalah pengembangan pembelajaran teks puisi menggunakan media *canva* sebagai alternatif dalam pembelajaran menulis dalam teks puisi berupa karya tulis puisi yang di dalamnya berisikan gambar–gambar tentang puisi baru yang ada di lingkungan sekitar dengan tema puisi baru pada teks puisi. Hasil puisi ini dikemas dengan berupa hasil gambar yang dikemas menjadi karya tulis dengan media *canva*.

Menurut Sugiyono (dalam kurnia *et al.*, 2019: 519) model ADDIE terdapat dari 5 tahapan, yaitu *Analyze* (analisis), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi). Berikut ini penjelasan dari setiap tahapannya.

1. *Analysis* pada tahap ini yaitu menganalisis kebutuhan dan permasalahan berupa materi yang relevan, media pembelajaran dan kondisi belajar.
2. *Desain*, dilakukan beberapa kegiatan antara lain merumuskan tujuan pembelajaran, menentukan materi atau pokok bahasan yang akan dipelajari, selanjutnya penyusunan media dengan sistematika yang telah disesuaikan dengan kebutuhan siswa.
3. *Development*, pada tahap ini merupakan tahap membuat media *canva* atau produk yang digunakan nantinya dalam penelitian, selain itu juga dilakukan validasi oleh para ahli pada produk yang dibuat.
4. *Implementation*, tahap implementasi produk pada pembelajaran teks puisi menggunakan media *canva* yang sudah divalidasi oleh para ahli dan kemudian dilakukan uji coba produk dalam aktivitas belajar.
5. *Evaluation*, pada tahap ini dilakukan evaluasi untuk melihat hasil produk yang telah dibuat untuk direvisi.

Tabel 3.2

Rancangan Penyusunan Teks Puisi dengan Media *Canva*

No	Rancangan	Bagian isi
1	Sampul 	1. Judul “MENULIS PUISI DENGAN CANVA” 2. Kelas VII 3. Tahun Pelajaran 2023 4. Pembelajaran Menulis Puisi dengan <i>Canva</i>
2	Petunjuk Penggunaan 	Teknis penggunaan aplikasi <i>canva</i> pada pembelajaran menulis teks puisi
3	Kompetensi Indikator dan Dasar (KI/KD) 	Berisikan kompetensi dari materi puisi yang akan dipelajari 3.9 Mengidentifikasi informasi (kata) dari puisi yang dibaca atau diperdengarkan 4.9 Menyimpulkan isi puisi yang disajikan dalam bentuk tulis dan diperdengarkan
4	Pembelajaran Teks Puisi 	Tujuan Pembelajaran 1. Peserta didik mampu menjelaskan pengertian puisi dan unsur-unsur puisi 2. Peserta didik mampu menyimpulkan dan membuat puisi dengan <i>canva</i> 3. Peserta didik dapat membacakan puisi yang sudah dibuat

F. Instrumen Penelitian

Instrumen Penilaian Suharsimi Arikunto (2010:203) menyatakan bahwa, “instrumen adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam kegiatan mengumpulkan data agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan dipermudah olehnya.” Alat atau instrumen evaluasi dalam Suharsimi (2012:40-51) menjelaskan “menilai adalah kegiatan pengambilan keputusan terhadap sesuatu dengan mendasarkan diri atau berpegangan pada ukuran baik atau buruk, sehat atau sakit, pandai atau bodoh, dan sebagainya.” Berdasarkan beberapa pendapat ahli diatas dapat dikatakan bahwa instrumen adalah alat bantu yang digunakan untuk mengumpulkan informasi tentang variabel yang sedang diteliti.

a. Validasi Ahli Materi

Menurut Instrumen validasi ahli materi ini dibuat untuk mengetahui kelayakan atas materi dari pembelajaran menulis teks puisi yang telah dibuat Walker dan Hess (Arsyad, 2011: 176). Kisi-kisi aspek yang akan ditanyakan sebagai berikut.

Tabel 3.4

Validasi Ahli Materi

No	Aspek yang dinilai	Indikator	Nomor Instrumen
1	Penyajian	Kesesuaian materi puisi	
		Penyajian materi puisi mendukung keterlibatan peserta didik	
2	Tampilan	Pemilihan kosakata	
		Pemahaman materi	
		Kesesuaian materi	

INSTRUMEN LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

Judul Penelitian : Pengembangan Media *Canva* Pembelajaran Menulis Teks
Puisi Pada Siswa SMPN 10 Kelas VII Kota Bogor

Nama Validator :

Hari/Tanggal :

Petunjuk pengisian

1. Beri tanda *check list* (✓) pada kolom skor yang tersedia dengan keterangan sebagai berikut.

5 = SS (Sangat Sesuai)

4 = S (Sesuai)

3 = C (Cukup)

2 = TS (Tidak Sesuai)

1 = STS (Sangat Tidak Sesuai)

2. Komentar atau saran mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan.

No	ASPEK	SKOR				
		5	4	3	2	1
1	Kesesuaiaan materi puisi dengan tujuan pembelajaran	Tujuan pembelajaran memiliki 4 pembahasan (1) Mampu menjelaskan unsur-unsur, (2) menyimpulkan, (3) menulis, dan (4) membacakan puisi)	Tujuan pembelajaran memiliki 3 pembahasan (...)	Tujuan pembelajar an memiliki 2 pembahasa n (...)	Tujuan pembelajaran memiliki 1 pembahasan (...)	Tidak memiliki indikator tujuan pembelajar an (...)

		(...)				
2	Kesesuaian isi materi dengan kompetensi dasar	Menyebutkan KD 3.9 Mengidentifikasi informasi (kata) dari puisi yang dibaca dan diperdengarkan 4.9 Menyimpulkan isi puisi yang disajikan dalam bentuk tulis dan diperdengarkan dengan lengkap (...)	Menyebutkan KD 3.9 dan 4.9 tidak secara lengkap (...)	Menyebutkan salah satu KD dari 3.9 atau 4.9 dengan lengkap (...)	Menyebutkan salah satu KD 3.9 atau 4.9 tidak lengkap (...)	Tidak menyebutkan KD 3.9 atau 4.9 (...)
3	Kelengkapan contoh puisi dengan majas pendukung	Memiliki 4 contoh puisi dan majas (1) personifikasi, (2) alegori, (3) metafora, dan (4) litotes (...)	Memiliki 3 contoh puisi dan majas (...)	Memiliki 2 contoh puisi dan majas (...)	Memiliki 1 contoh puisi dan majas (...)	Tidak memiliki contoh puisi dan majas (...)
4	Pemahaman unsur intrisik pada materi sudah jelas berdasarkan topik pembahasan materi	Memiliki 10 pembahasan unsur intrisik yaitu (1) Tofografi, (2) Diksi, (3) Imaji, (4) kata Kongkret, (5) Majas, (6) Rima, (7) Tema, (8) Rasa, (9) Nada, dan (10) Amanat (...)	Memiliki 9-8 pembahasan dari unsur intrisik (...)	Memiliki 7-6 pembahasan dari unsur intrisik (...)	Memiliki 5-4 pembahasan dari unsur intrisik (...)	Memiliki 3-0 pembahasan dari unsur intrisik (...)
5	Kelengkapan materi puisi metode pembelajaran	Memiliki 4 metode pembelajaran (1) membangun konteks, (2) pemodelan, (3)	Memiliki 3 metode pembelajaran (...)	Memiliki 2 metode pembelajaran (...)	Memiliki 1 metode pembelajaran (...)	Tidak memiliki metode pembelajar

	kurikulum 2013	menyusun teks secara bersama, (4) dan menyusun teks secara individu (...)				an (...)
6	Keterkaitan materi pembelajaran dengan kehidupan	Materi yang disajikan berhubungan dengan lingkungan belajar peserta didik, dari contoh tema puisi yang berikan yaitu puisi kopi, puisi pramuka, puisi persahabatan, dan puisi IP Man mampu memberikan kesesuaian materi pada aktivitas peserta didik, sehingga memberikan kemudahan (...)	Materi yang disajikan berhubungan dengan lingkungan belajar peserta didik, tetapi masih memiliki 1 kesalahan penulisan makna (...)	Materi yang disajikan berhubungan dengan lingkungan belajar peserta didik, tetapi masih memiliki 2 kesalahan penulisan makna (...)	Materi yang disajikan berhubungan dengan lingkungan belajar peserta didik, tetapi masih memiliki 3 kesalahan penulisan makna (...)	Tidak memiliki penyajian materi yang berhubungan dengan lingkungan belajar peserta didik (...)

Komentar/Saran:

Bogor,

Validator,

(.....)

b. Validasi Ahli Bahasa

Instrumen validasi ahli bahasa ini dibuat untuk mengetahui kelayakan atas bahasa yang digunakan dalam menyajikan materi menulis puisi yang telah dibuat (Urip Purwono, 2008). Kisi-kisi penilaian ahli bahasa sebagai berikut.

Tabel 3.5

Validasi Ahli Bahasa

No	Aspek yang dinilai	Indikator	Nomor Instrumen
1	Penyajian	Efektifitas Teks bahasa	
		Ketepatan kata	
2	Struktur	Kesesuaian bahasa dan kalimat	
		Tata bahasa	

INTRUMEN LEMBAR VALIDASI AHLI BAHASA

Judul Penelitian : Pengembangan Media *Canva* Pembelajaran Menulis Teks
Puisi Pada Siswa SMPN 10 Kelas VII Kota Bogor

Nama Validator :

Hari/Tanggal :

Petunjuk pengisian

1. Beri tanda *check list* (✓) pada kolom skor yang tersedia dengan keterangan sebagai berikut.

5 = SS (Sangat Sesuai)

4 = S (Sesuai)

3 = C (Cukup)

2 = TS (Tidak Sesuai)

1 = STS (Sangat Tidak Sesuai)

2. Komentar atau saran mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan.

No	ASPEK	SKOR				
		5	4	3	2	1
1	Penggunaan huruf kapital sesuai kaidah bahasa Indonesia	Penulisan huruf kapital dalam materi digunakan dengan benar tidak ada kesalahan (...)	Penulisan huruf kapital dalam materi masih terdapat 1-5 kesalahan (...)	Penulisan huruf kapital dalam materi masih terdapat 6-10 kesalahan (...)	Penulisan huruf kapital dalam materi masih terdapat 11-15 kesalahan (...)	Penulisan huruf kapital dalam materi masih terdapat kesalahan lebih dari 15 (...)
2	Penulisan bahasa serapan/asing pada materi yang disajikan sudah sesuai kaidah bahasa	Penggunaan bahasa serapan/asing sudah sangat baik dalam penulisan bercetak miring. Tidak salah lebih dari 1 kata (...)	Penggunaan bahasa serapan/asing sudah baik dalam penulisan bercetak miring. Tidak	Penggunaan bahasa serapan/asing sudah cukup baik dalam penulisan bercetak miring.	Penggunaan bahasa serapan/asing cukup baik dalam penulisan bercetak miring. Tidak salah lebih	Penulisan bahasa serapan/asing tidak dituliskan dengan bercetak miring (...)

	Indonesia		salah lebih dari 2 kata (...)	Tidak salah lebih dari 3 kata (...)	dari 4 kata (...)	
3	Penggunaan penulisan kata depan pada materi yang disajikan sudah sesuai kaidah bahasa Indonesia	Penulisan kata depan seperti (di, ke, oleh, dengan, dll.) pada aspek kebahasaan, dalam materi yang disajikan tidak memiliki kesalahan lebih dari 1 kata (...)	Penulisan kata depan masih terdapat 1-5 kesalahan (...)	Penulisan kata depan masih terdapat 6-10 kesalahan (...)	Penulisan kata depan masih terdapat 11-15 kesalahan (...)	Penulisan kata depan masih terdapat kesalahan lebih dari 15 (...)
4	Penggunaan imbuhan dalam aspek kebahasaan sudah sesuai kaidah bahasa Indonesia	Penulisan kata imbuhan (kata benda, kata kerja, kata bilangan, kata keterangan, dan kata sifat) Tidak memiliki kesalahan penulisan kata (...)	Penulisan kata imbuhan masih terdapat 1-5 kesalahan (...)	Penulisan kata imbuhan masih terdapat 6-10 kesalahan (...)	Penulisan kata imbuhan masih terdapat 11-15 kesalahan (...)	Penulisan kata imbuhan masih terdapat lebih dari 15 kesalahan (...)
5	Penggunaan tanda baca pada penulisan sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia	Penggunaan tanda baca seperti titik(.), tanda tanya(?), tanda perintah(!) sudah sangat sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia. Tidak memiliki kesalahan	Penggunaan tanda baca masih terdapat 1-2 kesalahan penulisan (...)	Penggunaan tanda baca masih terdapat 3-4 kesalahan penulisan (...)	Penggunaan tanda baca masih terdapat 5-6 kesalahan penulisan (...)	Penggunaan tanda baca masih terdapat lebih dari 6 kesalahan (...)

		penulisan (...)				
6	Bahasa yang digunakan tidak bermakna ganda	Penggunaan kata dalam kaidah bahasa Indonesia tidak memiliki makna ganda atau sama (berulang) pada materi yang disajikan sehingga sangat sesuai (...)	Penggunaan kata dalam kaidah bahasa Indonesia masih terdapat 1-2 kesalahan (...)	Penggunaan kata dalam kaidah bahasa Indonesia masih terdapat 3-4 kesalahan (...)	Penggunaan kata dalam kaidah bahasa Indonesia masih terdapat 5-6 kesalahan (...)	Penggunaan kata dalam kaidah bahasa Indonesia masih terdapat lebih dari 6 kesalahan (...)

Komentar/Saran:

Bogor,

Validator,

(.....)

c. Validasi Ahli Media

Instrumen validasi ahli media ini dibuat mengetahui kelayakan atas media atau bahan ajar yang telah dibuat teori diambil dari *Google Material Design Guidines* (2016), Walker dan Hess (Arsyad, 2011: 175-176), Sudjana dan Rivai (1990: 2), dan Kemp dan Dayton (Arsyad, 2002: 21-23) Kisi-kisi penilaian pada ahli media sebagai berikut.

Tabel 3.6

Validasi Ahli Media

No	Aspek yang dinilai	Indikator	Nomor Instrumen
1	Kelayakan bahasa	Ketepatan penulisan	
		Petunjuk penggunaan	
2	Kelayakan grafik	Penempatan	
		Desain template puisi	
		Kemudahan	

INSTRUMEN LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

Judul Penelitian : Pengembangan Media *Canva* Pembelajaran Menulis Teks
Puisi Pada Siswa SMPN 10 Kelas VII Kota Bogor

Nama Validator :

Hari/Tanggal :

Petunjuk pengisian

1. Beri tanda *check list* (✓) pada kolom skor yang tersedia dengan keterangan sebagai berikut.

5 = SS (Sangat Sesuai)

4 = S (Sesuai)

3 = C (Cukup)

2 = TS (Tidak Sesuai)

1 = STS (Sangat Tidak Sesuai)

2. Komentar atau saran mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan.

No	ASPEK	SKOR				
		5	4	3	2	1
1	Tata letak serta penampilan pada sampul bagian depan	Penempatan sampul bagian depan memiliki 4 kriteria secara proporsional diantaranya adalah (1) Judul media, (2) Gambar, (3) Nama pembelajaran, dan (4) Identitas pengarang (...)	Penempatan sampul bagian depan memiliki 3 dari 4 kriteria (...)	Penempatan sampul bagian depan memiliki 2 dari 4 kriteria (...)	Penempatan sampul bagian depan memiliki 1 dari 4 kriteria (...)	Tidak memiliki penempatan yang sesuai dari kriteria sampul yang diinginkan (...)
2	Warna judul dengan gambar pada sampul tidak bias dan kontras	Komposisi pencahayaan pada warna judul tidak menimbulkan hilangnya tulisan atau ketidaksesuaian warna judul dengan gambar, sehingga dikatakan sangat sesuai (...)	Komposisi pencahayaan pada warna judul masih menimbulkan sedikit hilangnya tulisan (...)	Komposisi pencahayaan pada warna judul masih menimbulkan banyaknya tulisan (...)	Komposisi pencahayaan pada warna judul hampir menghilangkan warna judul atau ketidaksesuaian warna judul dengan gambar (...)	Komposisi pencahayaan pada warna judul tidak terlihat dan sangat bias (...)
3	Kejelasan tulisan atau huruf yang	Tulisan bisa dibaca dengan baik, tidak menimbulkan	Tulisan bisa dibaca dengan	Tulisan bisa dibaca dengan baik,	Tulisan bisa dibaca dengan baik,	Tulisan tidak bisa dibaca dengan baik,

	digunakan dalam media	kontras pada kejelasan bacaan, sehingga dikatakan sangat sesuai (...)	baik, tidak menimbulkan kontras pada kejelasan bacaan, tetapi masih memiliki 1 kesalahan (...)	tidak menimbulkan kontras pada kejelasan bacaan, tetapi masih memiliki 2 kesalahan (...)	tidak menimbulkan kontras pada kejelasan bacaan, tetapi masih memiliki 3 kesalahan (...)	menimbulkan kontras pada kejelasan bacaan, sehingga dikatakan sangat tidak sesuai (...)
4	Penempatan desain gambar atau <i>template</i> berhubungan antara slide media	Penggunaan desain gambar dalam tema memiliki hubungan dari slide pertama sampai slide terakhir dengan teratur (...)	Penggunaan desain gambar masih memiliki 1-5 kesalahan pada slide (...)	Penggunaan desain gambar masih memiliki 6-10 kesalahan pada slide (...)	Penggunaan desain gambar masih memiliki 11-15 kesalahan pada slide (...)	Penggunaan desain gambar masih terdapat lebih 16 kesalahan pada slide (...)
5	Media memiliki audio (suara) yang baik dan jelas	Penggunaan audio (suara) terdengar dengan baik, jelas, dan lantang (...)	Penggunaan audio (suara) masih terdapat kesalahan dalam durasi 1 menit (...)	Penggunaan audio (suara) masih terdapat kesalahan dalam durasi 2 menit (...)	Penggunaan audio (suara) masih terdapat kesalahan dalam durasi 3 menit (...)	Penggunaan audio (suara) tidak terdengar dengan baik (...)
6	Penempatan proporsi margin pada	Tata letak huruf dalam setiap slide terlihat rapih untuk	Tata letak huruf dalam setiap slide	Tata letak huruf dalam setiap slide	Tata letak huruf dalam setiap slide	Tata letak huruf lebih dari 3 slide

	media sudah baik	kiri, kanan, atas, dan bawah. Ukuran huruf konsisten dan mudah untuk dibaca (...)	masih memiliki 1 kesalahan (...)	masih memiliki 2 kesalahan (...)	masih memiliki 3 kesalahan (...)	masih memiliki kesalahan (...)
--	------------------	---	----------------------------------	----------------------------------	----------------------------------	--------------------------------

Komentar/Saran:

Bogor,

Validator,

(.....)

d. Angket Respon Guru

Angket respon guru ini dibuat untuk mengetahui bagaimana respon dari guru terhadap media *canva* pada pembelajaran menulis teks puisi teori diambil dari *Material Design Guidines* (2016), Walker dan Hess (Arsyad, 2011: 175-176), Sudjana dan Rivai (1990:2), Kemp dan Dayton (Arsyad, 2002: 21-23). Kisi-kisi instrument penilaian guru sebagai berikut.

Tabel 3.7

Angket Respons Guru

No	Aspek yang dinilai	Indikator	Nomor Instrumen
1	Respons Guru	Materi	
		Bahasa	
		Ketertarikan	
		Produk	

ANGKET TANGGAPAN GURU BERBASIS CANVA

Nama :

Kelas :

Petunjuk pengisian :

- Beri tanda *check list* (✓) pada kolom skor yang tersedia dengan keterangan sebagai berikut.

5 = SS (Sangat Sesuai)

4 = S (Sesuai)

3 = C (Cukup)

2 = TS (Tidak Sesuai)

1 = STS (Sangat Tidak Sesuai)

No	ASPEK	SKOR				
		5	4	3	2	1
1	Kegiatan	Penggunaan aplikasi	Penggunaa	Penggunaan	Penggunaan	Tidak

	menulis puisi bisa dipraktikkan dengan <i>canva</i>	<i>canva</i> dalam pembelajaran memberikan semangat, kreativitas, rasa ingin tahu yang tinggi, dan imajinasi sehingga membuat penggunanya mampu menulis puisi dengan baik (...)	n aplikasi <i>canva</i> masih memiliki 1 kekurangan poin dari kriteria yang ditentukan (...)	aplikasi <i>canva</i> masih memiliki 2 kekurangan poin dari kriteria yang ditentukan (...)	aplikasi masih memiliki 3 kekurangan poin dari kriteria yang ditentukan (...)	memberikan semangat, kreativitas, rasa ingin tahu yang tinggi, dan imajinasi terhadap aplikasi <i>canva</i> (...)
2	Materi yang disajikan sudah berhubungan tujuan pembelajaran	Indikator tujuan pembelajaran memiliki 4 pembahasan (Mampu menjelaskan unsur-unsur, menyimpulkan, menulis, dan membacakan puisi) (...)	Indikator tujuan pembelajaran memiliki 3 pembahasan (...)	Indikator tujuan pembelajaran memiliki 2 pembahasan (...)	Indikator tujuan pembelajaran memiliki 1 pembahasan (...)	Tidak memiliki indikator tujuan pembelajaran (...)
3	Kebahasaan materi puisi dalam media <i>canva</i> tidak menimbulkan makna ganda	Penggunaan kata dalam kaidah bahasa Indonesia tidak memiliki makna ganda atau sama (berulang) (...)	Penggunaan kata dalam kaidah bahasa Indonesia masih terdapat 1-2 makna ganda (...)	Penggunaan kata dalam kaidah bahasa Indonesia masih terdapat 3-4 makna ganda (...)	Penggunaan kata dalam kaidah bahasa Indonesia tidak masih terdapat 5-6 makna ganda (...)	Penggunaan kata dalam kaidah bahasa Indonesia masih terdapat lebih dari 6 makna ganda (...)
4	Contoh puisi dalam media <i>canva</i>	Memiliki 4 contoh puisi dan majas pembahasan puisi berdasarkan unsur	Memiliki 3 contoh puisi dan	Memiliki 2 contoh puisi dan majas	Memiliki 1 contoh puisi dan majas	Tidak memiliki contoh puisi

	mampu memberikan penjelasan	intrisik yang jelaskan (...)	majas (...)	(...)	(...)	dan majas (...)
5	Media <i>canva</i> membantu saya menulis teks puisi	Tampilan produk <i>canva</i> memiliki contoh desain dan petunjuk untuk diikuti pengguna dalam menulis puisi, tertera pada bagian slide akhir produk, sehingga membuat pengguna tertarik dalam berkreasi (...)	Tampilan produk <i>canva</i> masih terdapat 1 kesalahan penulisan (...)	Tampilan produk <i>canva</i> masih terdapat 2 kesalahan penulisan (...)	Tampilan produk <i>canva</i> masih terdapat 3 kesalahan penulisan (...)	Tidak memiliki tampilan yang membantu baik dalam contoh desain atau petunjuk penggunaa (...)
6	Materi yang disajikan dalam media <i>canva</i> menyajikan unsur intrisik dan mudah dipahami	Memiliki 10 pembahasan dari unsur intrisik dibawah ini yaitu (1) Tofografi, (2) Diksi, (3) Imaji, (4) kata Kongkret, (5) Majas, (6) Rima, (7) Tema, (8) Rasa, (9) Nada, dan (10) Amanat (...)	Memiliki 9-8 pembahasan dari unsur intrisik (...)	Memiliki 7-6 pembahasan dari unsur intrisik (...)	Memiliki 5-4 pembahasan dari unsur intrisik (...)	Memiliki 3-0 pembahasan dari unsur intrisik (...)
7	Media <i>canva</i> memiliki audio (suara) yang baik dan jelas untuk pahami	Penggunaan audio (suara) terdengar dengan baik, jelas, dan lantang (...)	Penggunaan audio (suara) masih terdapat kesalahan	Penggunaan audio (suara) masih terdapat kesalahan	Penggunaan audio (suara) masih terdapat kesalahan	Penggunaan audio (suara) tidak terdengar dengan baik

			dalam durasi 1 menit (...)	dalam durasi 2 menit (...)	dalam durasi 3 menit (...)	(...)
--	--	--	----------------------------------	----------------------------------	----------------------------------	-------

Komentar/Saran:

Bogor,

Tanda Tangan,

(.....)

e. Angket Respon Peserta Didik

Angket respon peserta didik ini dibuat untuk mengetahui bagaimana respon dari peserta didik terhadap media *canva* pada pembelajaran menulis teks puisi. Teori diambil dari *Material Design Guidines* (2016), Walker dan Hess (Arsyad, 2011: 175-176), Sudjana dan Rivai (1990: 2), Kemp dan Dayton (Arsyad, 2002: 21-23). Kisi-kisi penilaian peserta didik sebagai berikut.

Tabel 3.8

Angket Respons Peserta Didik

No	Aspek yang dinilai	Indikator	Nomor Instrumen
1	Respons Peserta Didik	Materi	
		Bahasa	

		Ketertarikan	
		Produk	

ANGKET TANGGAPAN PESERTA DIDIK BERBASIS CANVA

Nama :

Kelas :

Petunjuk pengisian :

- Beri tanda *check list* (✓) pada kolom skor yang tersedia dengan keterangan sebagai berikut.

5 = SS (Sangat Sesuai)

4 = S (Sesuai)

3 = C (Cukup)

2 = TS (Tidak Sesuai)

1 = STS (Sangat Tidak Sesuai)

No	ASPEK	SKOR				
		5	4	3	2	1
1	Kegiatan menulis puisi bisa dipraktikkan dengan <i>canva</i>	Penggunaan aplikasi <i>canva</i> dalam pembelajaran memberikan semangat, kreativitas, rasa ingin tahu yang tinggi, dan imajinasi sehingga membuat penggunaanya mampu menulis puisi	Penggunaaa n aplikasi <i>canva</i> masih memiliki 1 kekurangan poin dari kriteria yang	Penggunaan aplikasi <i>canva</i> masih memiliki 2 kekurangan poin dari kriteria yang ditentukan	Penggunaan aplikasi <i>canva</i> masih memiliki 3 kekurangan poin dari kriteria yang ditentukan	Tidak memberika n semangat, kreativitas, rasa ingin tahu yang tinggi, dan imajinasi terhadap

		dengan baik (...)	ditentukan (...)	(...)	(...)	aplikasi <i>canva</i> (...)
2	Materi yang disajikan sudah berhubungan tujuan pembelajaran	Indikator tujuan pembelajaran memiliki 4 pembahasan (Mampu menjelaskan unsur-unsur, menyimpulkan, menulis, dan membacakan puisi)(...)	Indikator tujuan pembelajaran memiliki 3 pembahasan (...)	Indikator tujuan pembelajaran memiliki 2 pembahasan (...)	Indikator tujuan pembelajaran memiliki 1 pembahasan (...)	Tidak memiliki indikator tujuan pembelajaran (...)
3	Kebahasaan materi puisi dalam media <i>canva</i> tidak menimbulkan makna ganda	Penggunaan kata dalam kaidah bahasa Indonesia tidak memiliki makna ganda atau sama (berulang) (...)	Penggunaan kata dalam kaidah bahasa Indonesia masih terdapat 1-2 makna ganda (...)	Penggunaan kata dalam kaidah bahasa Indonesia masih terdapat 3-4 makna ganda (...)	Penggunaan kata dalam kaidah bahasa Indonesia tidak masih terdapat 5-6 makna ganda (...)	Penggunaan kata dalam kaidah bahasa Indonesia masih terdapat lebih dari 6 makna ganda (...)
4	Contoh puisi dalam media <i>canva</i> mampu memberikan penjelasan	Memiliki 4 contoh puisi dan majas pembahasan puisi berdasarkan unsur intrisik yang jelaskan (...)	Memiliki 3 contoh puisi dan majas (...)	Memiliki 2 contoh puisi dan majas (...)	Memiliki 1 contoh puisi dan majas (...)	Tidak memiliki contoh puisi dan majas (...)
5	Media <i>canva</i> membantu saya menulis teks puisi	Tampilan produk <i>canva</i> memiliki contoh desain dan petunjuk untuk diikuti pengguna dalam	Tampilan produk <i>canva</i> masih	Tampilan produk <i>canva</i> masih terdapat 2	Tampilan produk <i>canva</i> masih terdapat 3	Tidak memiliki tampilan yang

		menulis puisi, tertera pada bagian slide akhir produk, sehingga membuat pengguna tertarik dalam berkreasi (...)	terdapat 1 kesalahan penulisan (...)	kesalahan penulisan (...)	kesalahan penulisan (...)	membantu baik dalam contoh desain atau petunjuk penggunaan (...)
6	Materi yang disajikan dalam media <i>canva</i> menyajikan unsur intrisik dan mudah dipahami	Memiliki 10 pembahasan dari unsur intrisik dibawah ini yaitu (1) Tofografi, (2) Diksi, (3) Imaji, (4) kata Konkret, (5) Majas, (6) Rima, (7) Tema, (8) Rasa, (9) Nada, dan (10) Amanat (...)	Memiliki 9-8 pembahasan dari unsur intrisik (...)	Memiliki 7-6 pembahasan dari unsur intrisik (...)	Memiliki 5-4 pembahasan dari unsur intrisik (...)	Memiliki 3-0 pembahasan dari unsur intrisik (...)
7	Media <i>canva</i> memiliki audio (suara) yang baik dan jelas untuk pahami	Penggunaan audio (suara) terdengar dengan baik, jelas, dan lantang (...)	Penggunaan audio (suara) masih terdapat kesalahan dalam durasi 1 menit (...)	Penggunaan audio (suara) masih terdapat kesalahan dalam durasi 2 menit (...)	Penggunaan audio (suara) masih terdapat kesalahan dalam durasi 3 menit (...)	Penggunaan audio (suara) tidak terdengar dengan baik (...)

Komentar/Saran:

Bogor,

Tanda Tangan,

(.....)

G. Teknik Analisis Data

a. Analisis Kelayakan

Kelayakan media visual berbasis *canva* diperoleh dari penilaian pakar media menggunakan kuisioner. Kelayakan media terdiri dari beberapa aspek yaitu isi, kebahasaan, sajian, format konten. Data analisis media visual di analisis menggunakan rumus sebagai berikut: (Arikunto dalam Zain, 2013: 90).

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

P = Presentasi kelayakan

X = Jawaban skor validator (nilai nyata)

Xi = Jawaban tertinggi (skor ideal)

Hasil yang di peroleh kemudian dikategorikan sesuai tabel.

Tabel 3.9

Kriteria Kelayakan Media Oleh Pakar Media (Arikunto dalam Zain, 2013:90)

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
90% - 100%	Sangat Valid	Tidak perlu revisi
75% - 89%	Valid	Tidak perlu revisi
65% - 74%	Cukup Valid	Dapat digunakan dengan sedikit revisi
40% - 64%	Kurang Valid	Dapat digunakan dengan banyak revisi
0% - 39%	Tidak Valid	Revisi total

b. Analisis Respon Guru

Data tanggapan respon guru tentang pembelajaran menggunakan media visual berbasis *canva* dianalisis dengan Skala Likert. Skala ini disusun dalam bentuk satu pernyataan dan diikuti dengan lima respon menunjukkan tingkatan. Respon tersebut adalah sangat sesuai (SS)=5, sesuai (S)=4, cukup (C)=3, tidak sesuai (TS)=2, sangat tidak sesuai (STS)=1. Hasil tanggapan peserta didik mengenai media pembelajaran visual diambil melalui angket yang dianalisis dengan rumus:

$$\text{Persentase (\%)} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Hasil dari perhitungan ini kemudian akan dilakukan kelayakan penilaian berdasarkan tabel skala likert berikut ini:

Tabel 3.10

Kriteria Tanggapan Guru Terhadap Media *Canva* Pada pembelajaran menulis teks puisi (Arikunto & Cepi dalam Zain 2013:90)

Skala Likert

Persentase (%)	Klasifikasi
0%-46%	Sangat tidak layak
47%-60%	Tidak layak
61%-73%	Cukup layak
74%-85%	Layak
86%-100%	Sangat layak

c. Analisis Respon Peserta Didik

Data tanggapan peserta didik tentang pembelajaran menggunakan media visual berbasis *canva* dianalisis dengan Skala Likert. Skala ini disusun dalam bentuk satu pernyataan dan diikuti dengan lima respon menunjukkan tingkatan. Respon tersebut adalah sangat sesuai (SS)=5, sesuai (S)=4, cukup (C)=3, tidak sesuai (TS)=2,

sangat tidak sesuai (STS)=1. Hasil tanggapan peserta didik mengenai media pembelajaran visual diambil melalui angket yang dianalisis dengan rumus:

$$\text{Persentase (\%)} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Skor maksimal

Hasil dari perhitungan ini kemudian akan dilakukan kelayakan penilaian berdasarkan tabel skala likert berikut ini.

Tabel 3.11

Kriteria Tanggapan Peserta Didik Terhadap Media *Canva* Pada pembelajaran menulis teks puisi (Arikunto & Cepi dalam Zain 2013:90)

Skala Likert

Persentase (%)	Klasifikasi
0%-46%	Sangat tidak layak
47%-60%	Tidak layak
61%-73%	Cukup layak
74%-85%	Layak
86%-100%	Sangat layak

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Pengembangan Model

Hasil pengembangan yang dilakukan oleh peneliti adalah menghasilkan media *canva* pada pembelajaran menulis teks puisi pada siswa SMPN 10 Kota Bogor kelas VII. Penelitian dan pengembangan ini dilakukan menggunakan model penelitian ADDIE yaitu meliputi *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*. Adapun berikut ini pembahasan hasil pengembangan model dari tiap-tiap tahap yang dilalui.

1. Tahap *Analysis* (Analisis)

Tahap analisis pada penelitian ini yaitu meliputi analisis kebutuhan, analisis kurikulum, dan analisis karakter peserta didik.

a. Analisis kebutuhan

Analisis dilakukan melalui wawancara kepada guru bahasa Indonesia kelas VII untuk menentukan apakah terdapat kendala dalam proses pembelajaran. Hasil wawancara menunjukkan bahwa kurangnya ketertarikan peserta didik dalam pembelajaran menulis teks puisi karena pelajaran yang monoton dan terlalu banyak melakukan metode menyampaikan materi dengan cara ceramah sehingga membuat semangat peserta didik untuk memahami materi puisi. Berdasarkan hasil wawancara peneliti menemukan sumber belajar peserta didik yang diambil dari buku paket bahasa Indonesia kelas VII, sedangkan pembelajaran yang berbantuan buku paket tebal dinilai kurang menarik perhatian peserta didik dalam mempelajari suatu materi ajar. Hal tersebut membuat peserta didik cenderung merasa kurang tertarik untuk mempelajarinya sehingga guru akan lebih aktif untuk memberikan pelajaran yang diharapkan sesuai tujuan pembelajaran. Dengan begitu disimpulkan untuk memotivasi peserta didik dibutuhkan pembelajaran

yang lebih kreatif dan mempermudah peserta didik dalam mempelajari dan membuat teks puisi.

Kurangnya pemanfaatan media di dalam aktivitas belajar menjadi solusi sebagai alternatif dalam proses belajar menulis puisi untuk menambah semangat peserta didik dalam mempelajari menulis teks puisi.

b. Analisis kurikulum

Analisis kurikulum yaitu menentukan materi yang digunakan pada media pembelajaran. Terdapat 2 Kompetensi Dasar yang dicapai, yaitu (1) Mengidentifikasi informasi (kata) dari puisi yang dibaca dan diperdengarkan (2) Menyimpulkan isi puisi yang disajikan dalam bentuk tulis dan diperdengarkan. Selanjutnya kompetensi dasar tersebut menjadi acuan untuk indikator tujuan pembelajaran.

c. Analisis karakter peserta didik

Dalam membuat media *canva* pada pembelajaran menulis teks puisi pada siswa SMPN 10 Kota Bogor kelas VII harus memperhatikan karakteristik peserta didik dengan mengetahui lewat guru agar peneliti mampu berinteraksi dengan baik pada saat proses pembelajaran di dalam kelas. Karakter peserta didik yang perlu diperhatikan antara lain kemampuan akademik, motivasi belajar, fisik, pengalaman, dan kebiasaan belajar di dalam kelas. Berdasarkan analisis tersebut peneliti akan menyesuaikan pembuatan media yang sesuai dengan karakter peserta didik.

2. Tahap *Design* (Perancangan)

a. Penyusunan Media *Canva*

Tampilan desain media *canva* meliputi:

1) Bagian awal

Bagian pertama adalah sampul halaman dengan judul “MENULIS PUISI DENGAN CANVA”

2) Bagian Isi

Bagian isi terdiri dari petunjuk penggunaan media *canva*, kompetensi dasar yang harus dicapai, tujuan pembelajaran, materi puisi, contoh pembacaan puisi dan unsur intrinsiknya.

3) Bagian Penutup

Bagian penutup berisikan contoh puisi dan *template* gambar untuk membuat puisi pada peserta didik, pada bagian penutup terdapat beberapa contoh desain dengan tema orang tua, sekolah, dan mimpi. Peserta didik akan membuat desain sesuai contoh yang diberikan.

b. Perancangan penyajian materi

Materi diambil dari buku paket bahasa Indonesia kelas VII yang digunakan guru dan dari sumber-sumber yang sudah disesuaikan dengan kebutuhan materi.

c. Perencanaan Instrumen

Instrumen yang sudah dirancang berupa angket respons yang aspek-aspek poin dasarnya diambil berdasarkan teori serta dasar setiap kebutuhan dari ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Dari kebutuhan media yang digunakan. Angket kelayakan produk pada media *canva* disesuaikan pada poin-poin media yang nantinya di isi dengan bentuk check list. Angket respons guru dan siswa diberikan kepada guru dan peserta didik untuk mengetahui kemenarikan dan keefektifan media *canva* pada pembelajaran menulis teks puisi. Kemudian tahap evaluasi dilakukan pada tahapan yang ada. Perancangan instrumen penilaian diawali dengan penyusunan kisi-kisi angket dan kemudian disusun angket penilaian yang akan diberikan kepada ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Lalu untuk angket respons guru dan peserta didik disusunlah kisi-kisi angket dan kemudian angket diberikan kepada guru dan peserta didik untuk mengetahui respons guru dan peserta didik terhadap media *canva* pada proses pembelajaran.

3. Tahap *Development* (Pengembangan)

Media *canva* akan dibuat pada tahap ini sesuai rancangan pada tahap perancangan desain.

Tabel 4.1

Story Board Media Canva Pada Pembelajaran Menulis Teks Puisi

No	Desain	No	Desain
1	 Sampul Depan	2	 Petunjuk Penggunaan <i>Canva</i>
3	 Kompetensi dasar 3.9 dan 4.9	4	 Tujuan pembelajaran Puisi

5	 Petunjuk penggunaan <i>canva</i>	6	 Pengertian puisi
7	 Unsur-unsur puisi	8	 Puisi Kopi
9	 Pembahasan Puisi Kopi	10	 Puisi Pramuka

11	Pembahasan pada pramuka menggunakan majas alegori gaya bahasa yang digunakan untuk memotivasi dengan angikan atau kiasan.  Dalam puisi pramuka menceritakan anak pramuka yang sedang melakukan kegiatan pramuka melupakan permasalahannya ketika berpetak petak, seperti membaca karena rasa cinta dan cinta dirinya menginspirasi dan kembali untuk dan memotivasi kembali kembali untuk kembali kembali di alam yang lebih indah di persatuan negeri.	12	h. Menyimpulkan Isi Puisi dan Jenis-Jenis Puisi 2. Isi Puisi PERSAHABATAN Dikatakan bahwa persahabatan adalah sebuah hubungan yang terjalin antara dua orang atau lebih yang saling mencintai, saling menghormati, dan saling mendukung. Dalam puisi persahabatan, penulis menggambarkan persahabatan yang terjalin antara dua orang atau lebih yang saling mencintai, saling menghormati, dan saling mendukung. 
13	Pembahasan pada pramuka menggunakan majas alegori gaya bahasa yang digunakan untuk memotivasi dengan angikan atau kiasan yang lebih inspiratif atau membayangkan.  Dalam puisi persahabatan, penulis menggambarkan persahabatan yang terjalin antara dua orang atau lebih yang saling mencintai, saling menghormati, dan saling mendukung. Dalam puisi persahabatan, penulis menggambarkan persahabatan yang terjalin antara dua orang atau lebih yang saling mencintai, saling menghormati, dan saling mendukung.	14	h. Menyimpulkan Isi Puisi dan Jenis-Jenis Puisi 2. Isi Puisi IP MAN 
15	Pembahasan pada pramuka menggunakan majas alegori gaya bahasa yang digunakan untuk memotivasi dengan angikan atau kiasan yang lebih inspiratif atau membayangkan.  Dalam puisi IP Man, penulis menggambarkan persahabatan yang terjalin antara dua orang atau lebih yang saling mencintai, saling menghormati, dan saling mendukung. Dalam puisi IP Man, penulis menggambarkan persahabatan yang terjalin antara dua orang atau lebih yang saling mencintai, saling menghormati, dan saling mendukung.	16	UNSUR INTRINSIK PADA PUISI 1. Topografi (Pemandangan Alam) yaitu keadaan alam yang digambarkan dalam puisi, seperti gunung, sungai, atau hutan. 2. Diksi yaitu pemilihan kata yang tepat. 3. Gaya (Citra) adalah kata-kata yang dapat membangkitkan perasaan, pengalaman, atau emosi. 4. Kata-Kata Kunci adalah kata-kata yang memiliki makna yang mendalam dan dapat menggugah perasaan. 5. Metafora (Gaya Bahasa) adalah kata-kata yang digunakan untuk menggambarkan sesuatu yang sebenarnya berbeda. 6. Simbolisme yaitu penggunaan kata-kata yang memiliki makna yang mendalam dan dapat menggugah perasaan. 7. Tema adalah gagasan pokok dalam puisi. 8. Rima adalah susunan bunyi pada puisi yang beraturan. 9. Ritme adalah susunan bunyi pada puisi yang beraturan. 10. Anasir adalah unsur-unsur yang membangun puisi.

Pembahasan Puisi Pramuka

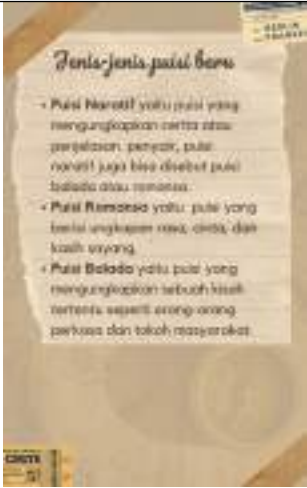
Puisi Persahabatan

Pembahasan Puisi Persahabatan

Puisi IP Man

Pembahasan Puisi IP Man

Unsur-unsur intrisik

17	 Jenis-jenis puisi baru • Puisi Naratif yaitu puisi yang mengungkapkan cerita atau pengalaman, pengantar, puisi naratif juga bisa disebut puisi balada atau romansa. • Puisi Rimasia yaitu puisi yang bentuk ungkapan rima, aaba, dan kaaa syyang. • Puisi Balada yaitu puisi yang mengungkapkan sebuah kisah tertentu seperti orang-orang perkasa dan tokoh masyarakat.	18	 TUGAS 1. Pilihlah salah satu tema puisi di bawah ini untuk dijadikan tema dalam puisi di antara berikut ini: - Sekolah - Rumah - Orang tua 2. Buatlah puisi di kertas yang sudah di berikan oleh guru. 3. Masukkan puisi yang sudah dibuat ke dalam kotak. 4. Tentukan template yang akan kamu gunakan sesuai tema yang akan kamu pilih. 5. Masukkan puisi yang sudah kamu pilih ke dalam template yang sudah pilih. 6. Unggah puisi kamu menjadi sebuah gambar. 7. Berikan puisi yang sudah kamu buat.
19	 LOGIN PADA APLIKASI CANVA	20	 sekolah horyat JUDUL: PUISI TEMA: PUISI
21	 RUMAH horyat JUDUL: PUISI TEMA: PUISI	22	 AYAHKU PAHLAWANKU horyat JUDUL: PUISI TEMA: PUISI

Media *canva* pada pembelajaran menulis teks puisi dalam penelitian ini membuat alternatif media untuk proses pembelajaran, manfaat dari media *canva* yang dibuat akan mempermudah peserta didik dalam menulis dan menentukan desain gambar pada tema atau *tools* yang dipilih. Media *canva* yang disajikan akan memberikan pilihan tema dan gambar pada puisi yang akan dibuat. Sasaran media *canva* ditunjukan untuk siswa kelas VII di SMPN 10 Kota Bogor. Sebelum diujicobakan pada produk yang sudah dirancang, peneliti melakukan validasi ahli kepada beberapa ahli seperti ahli materi, ahli kebahasaan, dan ahli media. Setelah itu akan diuji coba terbatas pada satu kelas dengan jumlah siswa 27 siswa dalam 2 kali pertemuan. Pada awal proses pembelajaran peneliti melakukan tanya jawab kepada peserta didik secara lisan tentang media *canva* dan puisi. Lalu peserta didik mempelajari *canva* di dalam kelas dengan petunjuk penggunaan yang sudah dirancang. Peserta didik mulai menggunakan aplikasi *canva* dan membuat puisi dengan tema yang sudah disediakan, lalu menulis puisi melalui media *canva*. Selama proses penelitian dilakukan beberapa tahapan validasi ahli dan keefektifan media *canva* pada pembelajaran menulis teks puisi.

Berikut data yang diperoleh selama penelitian:

1. Validasi Ahli

Uji validasi media *canva* dilakukan oleh tiga ahli, yaitu ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Validasi ahli berfungsi untuk mengetahui kelayakan pada media yang akan dikembangkan pada proses pembelajaran. Hasil validasi ahli diperoleh sebesar 95% yang termasuk dalam kategori valid. Hal tersebut sesuai dengan apa yang dikatakan oleh Arikunto (2013) nilai rata-rata 80-100% termasuk dalam kategori valid. Hal tersebut menunjukan bahwa media yang dibuat sudah bisa digunakan dalam proses pembelajaran di dalam kelas.

2. Keefektifan Media *Canva* Pada Pembelajaran Menulis Teks Puisi

Keefektifan media *canva* pada pembelajaran menulis teks puisi dilakukan kepada siswa SMPN 10 Kota Bogor kelas VII sebanyak 27 siswa. Media yang digunakan sudah memiliki tingkat keefektifan yang baik. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil angket respons siswa menunjukan nilai rata-rata 94% yang termasuk

dalam kategori valid serta layak untuk digunakan sebagai media dalam proses pembelajaran. Arikunto (2013)

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

Media *canva* pada pembelajaran yang telah dilakukan validasi ahli untuk mengukur tingkat kelayakan dari aspek isi materi, bahasa, dan media. Pada langkah ini komentar ahli sangat diperlukan untuk meningkatkan kualitas media yang baik pada saat digunakan dalam aktivitas belajar. Hasil komentar tersebut dilakukan untuk memperbaiki jika ada kekeliruan dalam media yang dirancang, dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

1. Ahli Materi

Tabel 4.2

Validasi Ahli Materi

No	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
1		

	28 Mei 2023 Saran Revisi: - Perbaiki Kompetensi Dasar pada tujuan pembelajaran, harus sejalan dengan langkah-langkah KD yang ingin digunakan	28 Mei 2023 Saran Perbaikan: - Tambahkan KD yang sesuai pada tujuan pembelajaran yang sejalan
2	 Pembelajaran Tujuan Pembelajaran 1. Peserta didik mampu menjelaskan pengertian puisi dan unsur-unsur puisi 2. Peserta didik mampu menyimpulkan dan membuat puisi dengan canva 3. Peserta didik dapat membacakan puisi yang sudah dibuat SMN 10 Kota Bogor	 Pembelajaran Tujuan Pembelajaran 1. Peserta didik mampu menjelaskan pengertian puisi dan unsur-unsur puisi 2. Peserta didik mampu menyimpulkan dan membuat puisi dengan canva 3. Peserta didik dapat membacakan puisi yang sudah dibuat

	30 Mei 2023 Saran Revisi: - Sesuaikan tujuan pembelajaran dengan KD yang digunakan	30 Mei 2023 Saran Perbaikan: - Perhatikan tiap poin isi dari KD yang dibuat, lalu buat tujuan pembelajaran yang sesuai
3		

	30 Mei 2023 Saran Revisi: - Tambahkan materi dalam unsur-unsur pembentuk puisi	30 Mei 2023 Saran Perbaikan: - Berikan contoh penerapan majas dan pembahasannya, untuk memberikan kesan yang lebih hidup dan bisa dicontoh
4		
	30 Mei 2023 Saran Revisi: - Jangan terlalu banyak menggunakan tema pada contoh yang disampaikan	30 Mei 2023 Saran Revisi: - Tampilkan beberapa contoh yang sesuai dengan aktivitas peserta didik

Tabel 4.5

Hasil Validasi Ahli Materi

Aspek yang Dinilai	Hasil Validasi
Skor Hasil (Jumlah)	28
Skor Maksimal	30
Persentase	93,33%
Persentase Rata-Rata	$(28:30) \times 100\% = 93,33\%$
Kriteria	Sangat Layak

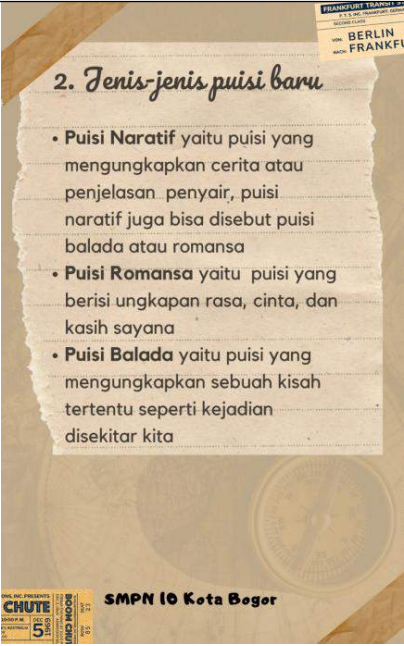
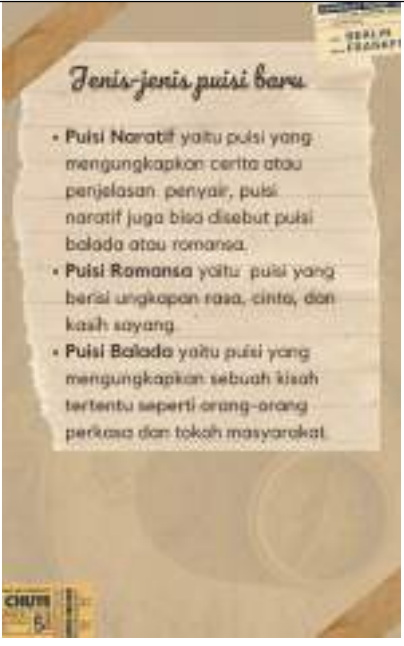
Berdasarkan hasil validasi, diketahui bahwa pada aspek ini penilaian memiliki kriteria yang sangat layak karena memiliki nilai persentase 93.33% maka, penyajian dalam aspek materi bisa digunakan dalam proses pembelajaran didalam kelas. Berdasarkan aspek penyajian materi yang berdasarkan kurikulum dan sumber bahan ajar buku paket bahasa Indonesia kelas VII.

2. Ahli Bahasa

Tabel 4.3

Validasi Ahli Bahasa

No	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
1		
	26 Mei 2023 Saran Revisi: - Perhatikan penggunaan huruf kapital pada bagian sub judul, perhatikan jarak spasi antara kalimat	26 Mei 2023 Saran Perbaikan: - Lihat pada bagian sub judul yang sudah dilingkari, diperbaiki

2		
	26 Mei 2023 Saran Revisi: - Perbaiki penulisan kata yang salah pada bagian jenis-jenis puisi baru	26 Mei 2023 Saran Perbaikan: - Perhatikan kembali pada setiap slide yang dibuat

Tabel 4.6

Hasil Validasi Ahli Bahasa

Aspek yang Dinilai	Hasil Validasi
Skor Hasil (Jumlah)	30
Skor Maksimal	30
Persentase	100%
Persentase Rata-Rata	$(30:30) \times 100\% = 100\%$
Kriteria	Sangat Layak

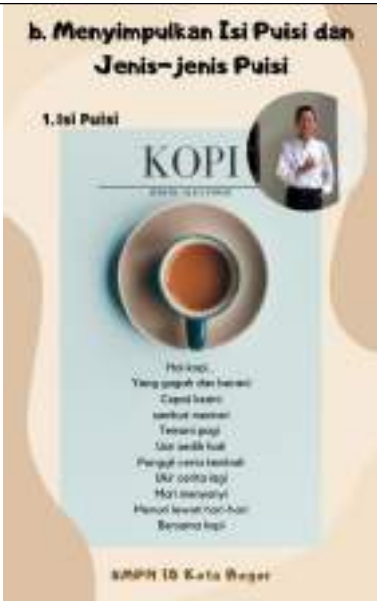
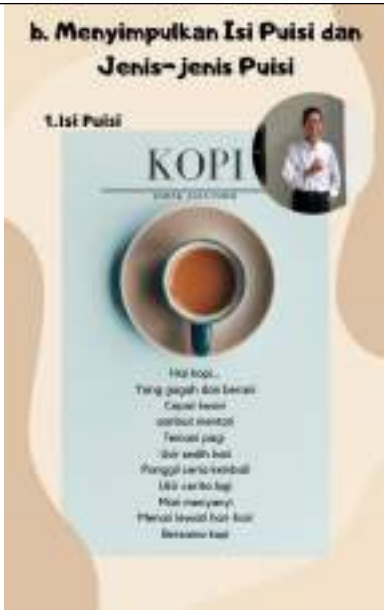
Berdasarkan hasil validasi, diketahui bahwa pada aspek penilaian memiliki kriteria nilai persentase sebesar 100% yang dikategorikan sangat layak dan dapat disajikan. Berdasarkan validasi ahli bahasa, dikategorikan sangat layak apabila kisi-kisi yang disampaikan sesuai dengan tujuan yang diharapkan, oleh karena itu hasil validasi dinyatakan sangat layak untuk digunakan.

3. Ahli Media

Tabel 4.4

Validasi Ahli Media

No	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
1		
	5 Juni 2023 Saran Revisi: - Tidak perlu menggunakan nama sekolah dan keterangan tahun, karena media yang digunakan bisa digunakan untuk siapa saja	5 Juni 2023 Saran Perbaikan: - Tulis kembali judul “Menulis Puisi Dengan Canva”

2		
	5 Juni 2023 Saran Revisi: - Tambahkan video pendukung pengenalan canva dan cara menggunakannya	5 Juni 2023 Saran Revisi: - Gunakan video singkat pada bagian awal produk, agak peserta didik bisa memahami isi dari media yang disajikan
3		
	5 Juni 2023 Saran Revisi: - Tambahkan audio suara, baik	5 Juni 2023 Saran Perbaikan: - Tampilkan instrumen lagu pada slide

	instrumen lagu ataupun penjelasan dengan suara yang menarik	penjelasan, dan tambahkan suara pada penjelasan materi
4		
	5 Juni 2023 Saran Revisi: - Tidak perlu menggunakan perintah selamat mengerjakan, cukup dengan perintah penugasan, dan tampilkan contoh desain agar mempermudah peserta didik	5 Juni 2023 Saran Perbaikan: - Tambahkan desain contoh pada akhir slide, lalu berikan posisi penempatan desain agar mempermudah peserta didik dalam menulis puisi

Tabel 4.7

Hasil Validasi Ahli Media

Aspek yang Dinilai	Hasil Validasi
Skor Hasil (Jumlah)	28
Skor Maksimal	30
Persentase	93%
Persentase Rata-Rata	$(28:30) \times 100\% = 93,33\%$
Kriteria	Sangat Layak

Berdasarkan validasi ahli, diketahui bahwa pada aspek penilaian yang disajikan menunjukkan persentase sebesar 93,33% karena memiliki kelayakan yang sesuai dengan kisi-kisi dan aspek dasar kelayakan media yang sesuai dan dapat digunakan untuk aktivitas belajar. Berdasarkan nilai persentase yang disajikan nilai yang dihasilkan termasuk dalam kategori sangat layak digunakan.

C. Pengujian Keefektifan Model pada Target

Uji coba lapangan dilakukan untuk mengetahui keefektifan media *canva* pada pembelajaran menulis teks puisi dengan bantuan aplikasi *canva* terdapat perbedaan pada hasil belajar, yaitu siswa memiliki rasa semangat dan rasa keingintahuan pada media yang telah dirancang. Uji coba ini menggunakan satu kelas dengan dua kali pertemuan uji terbatas, yaitu sebanyak 27 siswa dari kelas VII-A.

Tabel 4.8

Hasil Angket Respons Siswa

No Pertanyaan	Jumlah Siswa	Skor Hasil	Skor Maksimal	Persentase
1	27	121	135	89,63%
2	27	124	135	91,85%
3	27	135	135	100%
4	27	135	135	100%
5	27	104	135	77,03%
6	27	135	135	100%
7	27	135	135	100%
Jumlah		889	945	
Rata-Rata				94,07%

Hasil angket yang diberikan kepada siswa dengan menggunakan lembar respons siswa membuahkan hasil yang sangat baik, respons positif, dan kepuasan pada pengguna dengan skor nilai rata-rata 94,07% dari respons peserta didik, hal ini dikarenakan siswa memberikan penilaian yang baik atau positif terhadap aspek-aspek penilaian pada media yang sudah dirancang.

Tabel 4.9

Hasil Angket Respons Guru

No Pertanyaan	Jumlah Guru	Skor Hasil	Skor Maksimal	Persentase
1	1	34	35	97,14%
Jumlah		34	35	
Rata-Rata				97,14%

Penilaian angket respons guru diberikan kepada guru bahasa Indonesia SMPN 10 Kota Bogor Kelas VII, skor yang diberikan secara keseluruhan 97,14% yang termasuk dalam kategori layak/valid. Hal ini menunjukkan perkembangan yang baik pada rancangan yang peneliti buat pada kelayakan dan respons positif dalam media *canva* pada pembelajaran menulis teks puisi.

Berdasarkan hasil yang sudah dijelaskan di atas dapat dikatakan media *canva* pada pembelajaran menulis teks puisi sudah sangat layak dan baik digunakan dalam kegiatan belajar didalam kelas, khususnya untuk pelajaran bahasa Indonesia dalam keterampilan menulis teks puisi.

D. Pembahasan

Peneliti menggunakan prosedur penelitian dan pengembangan dengan metode *Research and Development* (R&D). Pada pengembangan ini, untuk menghasilkan produk media *canva* pada pembelajaran menulis teks puisi maka peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluatition*) dalam proses pengembangan media ini evaluasi selalu dilakukan pada keempat tahapan pengembangan.

Pada tahap yang pertama adalah tahap analisis. Tahap ini meliputi analisis kurikulum, analisis siswa, analisis media, dan analisis konsep. Dari hasil analisis kurikulum, kurikulum yang digunakan di SMPN 10 Kota Bogor adalah kurikulum 2013 mandiri, dimana peserta didik dituntut untuk mampu mengerjakan secara individu dan kelompok serta menunjukkan hasil belajar tidak hanya mengacu pada sumber belajar yang ada, tetapi peserta didik harus mampu menyesuaikan aktivitas belajar dengan perkembangan zaman. Adapun hasil dari analisis peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi menulis teks puisi pertanyaan ini diperkuat oleh wawancara dengan guru bahasa Indonesia kelas VII. Peserta didik banyak mengalami kesulitan pada pratik menulis puisi yang kurang efektif dan terlalu banyak memberikan pemahaman dengan cara metode belajar ceramah yang dilakukan oleh guru bahasa Indonesia, karena guru hanya memberikan arahan belajar kepada peserta didik, dan setelah itu peserta didik dituntut untuk mengembangkan materi yang sudah diberikan. Sehingga pemahaman peserta

didik bergantung pada penjelasan yang diberikan oleh guru dan harus mencaritahu bagaimana mengembangkan menulis puisi yang menarik.

Tahap selanjutnya adalah tahap perencanaan (*Design*). Tujuan pembelajaran sudah dirumuskan pada tahap analisis, selanjutnya dibuat terlebih dahulu isi materi yang disesuaikan dengan analisis kurikulum dan kebutuhan kompetensi dasar pada media yang akan rancang dengan menggunakan sumber bahan ajar buku paket bahasa Indonesia dan sumber-sumber yang dipercaya. Selain itu dikumpulkan pula video dan gambar-gambar dari bahan rancangan media yang ingin dibuat, untuk melengkapi isi materi dibuat pula penjelasan dalam setiap poin materi.

Materi yang sudah selesai akan disusun pada slide *canva* dimulai dari memasukan petunjuk penggunaan *canva*, tujuan kompetensi dasar, tujuan pembelajaran, isi materi, pembahasan materi, dan pratik menulis puisi didalam aplikasi *canva*. Maka pada tahap ini dilibatkan pula keterampilan ahli dalam aspek materi, bahasa, dan media untuk penilaian segi kelayakan pada rancangan yang akan digunakan.

Tahap selanjutnya adalah tahap pengembangan (*Development*). Tujuan dari tahap pengembangan ini peserta didik wajib mendownload aplikasi *canva* dan memasukkan link yang diberikan pada ponsel masing-masing. Awalnya peserta didik merasa kesulitan karena ada yang belum mempunyai gmail atau alamat surel yang bisa dihubungkan untuk masuk ke dalam aplikasi. Media *canva* yang sudah dirancang sudah divalidasi oleh ahli materi, oleh ahli bahasa, dan ahli media untuk memantapkan media yang layak sebagai alternatif dalam mengembangkan semangat belajar peserta didik. Dari validasi ahli diperoleh nilai rata-rata sebesar 95% dari ketiga ahli, Menurut arikunto (2013) nilai persentasi 81% hingga 100% dapat dikategorikan sangat layak, sehingga media *canva* pada pembelajaran menulis teks puisi pada siswa SMPN 10 kelas VII Kota Bogor bisa digunakan, tentunya dengan beberapa revisi dari model rancangan yang sudah disarankan oleh ahli.

Media yang sudah dikategorikan layak dan sudah mengalami revisi sesuai saran dengan saran tim ahli validasi, kemudian dilakukan ujicoba terbatas proses pembelajaran yang dilakukan selama dua kali pertemuan dengan peserta didik dikelas VII-A. Uji coba terbatas difokuskan pada proses pembelajaran dan respons peserta didik saat menggunakan media *canva* yang sudah terpasang di ponsel peserta didik.

Setelah pembelajaran selesai peserta didik diminta menanggapi hasil belajar mereka menggunakan media *canva* dengan mengisi lembar angket respons peserta didik. Setiap siswa diberikan lembar angket lalu diberikan petunjuk untuk mengisi angket yang sesuai, peserta didik diberikan soal angket sebanyak 7 pertanyaan. Berdasarkan hasil uji coba terbatas ini pada kelas VII-A sebanyak 27 siswa sudah mengisi angket respons dengan nilai persentase rata-rata sebesar 94,07%. Menurut Arikunto dan Cepi dalam Zain (2013) nilai respons persentase diatas 86%-100% dikatakan sangat layak atau baik. Respons peserta didik sangat baik karena peserta didik sangat aktif dan mampu bekerja sama dengan baik pada saat proses pembelajaran sehingga mendorong keefektifan belajar yang menarik. Peserta didik mengaku menyukai desain dan tayangan pada video penjelasan, serta contoh desain yang bagus.

Adapun kekurangan yang dirasakan oleh peserta didik ketika menggunakan media *canva* pada ponsel mereka yaitu peserta didik membutuhkan ponsel yang layak, sesekali ponsel peserta didik ada tidak mendukung dan sering keluar.

Peserta didik tertarik menggunakan media *canva* karena memiliki fungsi yang mendukung proses pembelajaran yaitu setiap kelompok peserta didik mampu menentukan tema dengan mudah, sehingga muncullah kreativitas untuk mendukung semangat peserta didik. Selain itu adanya video penjelasan penggunaan aplikasi *canva* pada slide awal untuk mempermudah pengetahuan peserta didik dalam menggunakan aplikasi. Lalu pada slide berikutnya berisikan materi pembelajaran puisi yang mendukung aktivitas belajar, pada slide ini disajikan pengertian puisi, unsur-unsur intrinsik, pembahasan majas, dan praktik menulis puisi. Menurut Hidayat dan Khotimah (2019) dengan memanfaatkan

teknologi digital dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa.

Berdasarkan penelitian terdahulu yaitu “*Pemanfaatan Aplikasi Canva Untuk Menunjang Pembelajaran Menulis Puisi di SMP*” berdasarkan penelitian yang telah dilakukan sebelumnya, kesamaan atau kemiripan pada media *canva* yaitu adalah penggunaan medianya, akan tetapi untuk perbedaan yang peneliti gunakan adalah peneliti lebih berfokus pada isi materi puisi dalam media yang digunakan, menggunakan jenis-jenis puisi baru dengan mengkaitkan contoh membaca puisi dan majas pembahasan dari contoh puisi yang disajikan. Peneliti membuat desain rancangan contoh untuk mempermudah penulisan puisi melalui media *canva* sehingga peserta didik mampu menggunakan sesuai petunjuk penggunaan. Peneliti juga membuat link kode batang sebagai acuan agar peserta didik terfokus pada satu link pengerjaan dan bisa diakses dengan mudah.

E. Keterbatasan Penelitian

Dalam proses pelaksanaan peneliti terdapat hambatan-hambatan yang harus dilalui oleh peneliti, terutama pada proses pengembangan rancangan dan kesesuaian materi yang akan diberikan. Hambatan lain juga dirasakan pada saat proses pembelajaran di dalam kelas yaitu ponsel peserta didik yang belum memadai aplikasi *canva*, adanya hambatan peserta didik yang belum membuat alamat surel atau *gmail*. Pada proses membuka aplikasi ada beberapa ponsel dari peserta didik yang mengalami error pada saat memindahkan slide *canva* dikarenakan memori ponsel terlalu penuh dan tidak bisa membuka halaman pada aplikasi.

BAB V

SIMPULAN, SARAN, DAN REKOMENDASI

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media *canva* pada pembelajaran menulis teks puisi pada siswa SMPN 10 kelas VII Kota Bogor, disimpulkan bahwa hasil validasi secara teoritis dilihat dari aspek materi, bahasa, dan media dan media yang sudah rancang memperoleh hasil yang cukup tinggi dengan kategori valid. Sedangkan secara empiris hasil kemampuan belajar peserta didik dalam media *canva* pada pembelajaran puisi sudah sangat baik, dibuktikan dengan respons guru dan peserta didik dengan kategori sangat layak, penggunaan aplikasi *canva* sebagai alternatif berjalan dengan baik dengan dukungan guru dan peserta didik, hasil ini pun mampu digunakan dalam pembelajaran di SMPN 10 Kota Bogor.

B. Saran

Saran yang diajukan berdasarkan penelitian yang telah dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Memaksimalkan implementasi penggunaan aplikasi *canva* pada pembelajaran menulis teks puisi dengan baik.
2. Perlu adanya penambahan contoh desain pada media *canva* yang ditelaah dirancang, agar memudahkan peserta didik dalam memilih.
3. Diperlukannya uji coba dengan waktu yang banyak agar media yang digunakan dalam aktivitas belajar mampu diimplementasikan dengan hasil yang jauh lebih maksimal.
4. Media *Canva* pada pembelajaran menulis teks puisi dapat digunakan sebagai alternatif dalam aktivitas belajar

C. Rekomendasi

Rekomendasi yang diajukan berdasarkan penelitian yang telah dilakukan sebagai berikut:

1. Penelitian pengembangan media *Canva* pada pembelajaran menulis teks

2. puisi dapat dikembangkan lebih untuk melakukan penelitian serupa atau mengetahui manfaat lain dari fitur *Canva*.
3. Sehubungan dengan penelitian menggunakan subjek secara terbatas serta materi yang spesifik, maka dari itu peneliti menyarankan kepada pihak lain untuk melakukan penelitian lanjutan dengan subjek yang lebih luas serta materi yang lebih luas

DAFTAR PUSTAKA

- Abduh, Bilif. 2022. *KHALIL GIBRAN Setitis Air Mata, Seulas Senyum*. Yogyakarta:Checklist.
- Alexande, Jedink. 2021. *Celoteh Jedink*. Yogyakarta:Nyala.
- Alfian, A. N., Putra, M. Y., Arifin, R. W., Barokah, A., Safei, A., & Julian, N. (2022). Pemanfaatan Media Pembelajaran Audio Visual berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat UBJ*, 5(1), 75–84.
- Ati, A. P., Widiyanto, S., & Suyana, N. (2018). PENERAPAN METODE PICTURE AND PICTURE UNTUK PENINGKATAN KETERAMPILAN MENULIS NARASI PADA SISWA KELAS VIII SMP AI IHSAN DAN SMP TASHFIA KOTA BEKASI. *Adimas : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 30.
- Ayu, N. P., & Nugraheni, A. S. (2020). Pengembangan Materi Ajar Puisi Menggunakan Media Google Class Room di Tengah Pandemi Covid-19 di Sekolah Dasar. *MODELING: Jurnal Program Studi PGMI*, 7(2), 221–230.
- Bawamenewi, A. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Memprafrasekan Puisi “Aku” Berdasarkan Model Pembelajaran Problem Based Learning (Pbl). *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 2(2), 310–323.
- Handiwiguna, R., Mila, F. H., Firmansyah, D., Pasundan, S., & Siliwangi, I. (2018). Pembelajaran Menganalisis Menulis Puisi Dengan Menggunakan Pendekatan Kontekstual Imajinatif. *Pembelajaran Menganalisis Menulis Puisi Dengan Menggunakan Pendekatan Kontekstual Imajinatif* |, 577(4), 577–584.
- Hidayat, G., Himawan, R., & Dahlan, U. A. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Canva Materi Teks Puisi Untuk Siswa Kelas VIII SMP*. 11, 74–85.
- Jiwandi, W. I. (2017). Peningkatan Keterampilan Menulis Teks Eksplanasi Melalui Teks Berita Dengan Metode Stad Pada Siswa Kelas Xi Sma Negeri 1 Petanahan Tahun Pelajaran 2016 / 2017. *Skripsi Program Sarjana Universitas Muhammadiyah Purworejo*, 5(September), 423–430.
- Johan, E. P., Rustam, R., & Sinaga, A. (2022). Pengaruh media Pembelajaran Aplikasi Canva Terhadap Hasil Menulis Iklan poster di SMP nasional Sariputra Jambi. *Lingua Rima: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 11(2), 137.
- Mahardika, A. I., Wiranda, N., & Pramita, M. (2021). Pembuatan media pembelajaran menarik menggunakan canva untuk optimalisasi pembelajaran daring. *Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Masyarakat*, 4(3), 275–281.
- Mawardi, N., & Sodik, S. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Canva pada Pembelajaran Menyusun Teks IkLan Kelas XII DKV 2 SMKN 13

Surabaya. *BAPALA*, 9(8), 198-207.

Monika, M., & Afnita, A. (2020). Korelasi Keterampilan Membaca Pemahaman Dengan Keterampilan Menulis Teks Laporan Hasil Observasi Siswa Kelas Vii Smp Negeri 33 Padang. *Pendidikan Bahasa Indonesia*, 8(3), 253.

Muakibatul, W., Helmi, & Roekhan. (2018). Pengembangan Media Permainan Imajinasi dalam Pembelajaran Menulis Puisi bagi Siswa Kelas X. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 3(2), 1–6.

Pradopo, Djoko, Racmat. 2014. *Buku teori pengkajian puisi*. Universitas Gadjah Mada:Ikapi

Prakoso, A. R., Seriardana, P., & Adnyani, L. D. S. (2021). Implementasi Genre Based Approach untuk Meningkatkan Keterampilan Me

Putri & Hasanudin (n.d.). *Pemanfaatan aplikasi CANVA untuk Menunjang Pembelajaran Menulis Puisi di SMP*. Prosiding Seminar Nasional Daring: Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. Retrieved December 13, 2022.

Rahmatullah, R., Inanna, I., & Ampa, A. T. (2020). Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 12(2), 317–327.

Rohmah, M., Wulandari, A., & Hapsari, T. P. R. N. (n.d.). *Pengembangan media Pembelajaran Interaktif berbasis weebly pada materi puisi untuk Siswa Kelas x SMA/MA*. Repetisi: Riset Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. Retrieved December 13, 2022.

Sarimanah, E., & Nashir, M. R. A. (2021). Peningkatan Keterampilan Menulis Teks Biografi Melalui Penerapan Metode Quantum (Tandur) pada Siswa Kelas X SMA Yayasan Purwa Bhakti Ciawi Bogor. *Triangulasi: Jurnal Pendidikan Kebahasaan, Kesastraan, Dan Pembelajaran*, 1(1), 65-75.

Sari, Y. (2022). *Peningkatan keterampilan menulis cerita pendek menggunakan media untuk siswa kelas iv uptd.sd negeri 02 bunut kecamatan torgamba kabupaten labuhan batu selatan*.

Seminar, S., & Daring, N. (n.d.). *Prosiding*. 47–54.

Sholeh, M., Rachmawati, R. Y., & Susanti, E. (2020). Penggunaan Aplikasi Canva Untuk Membuat Konten Gambar Pada Media Sosial Sebagai Upaya Mempromosikan Hasil Produk Ukm. *SELAPARANG Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 4(1), 430.

Suprayogi, S., Pranoto, B. E., Budiman, A., Maulana, B., & Swastika, G. B. (2021). Pengembangan Keterampilan Menulis Siswa SMAN 1 Semaka Melalui Web Sekolah. *Madaniya*, 2(3), 283–294.

Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada

Mata. *Jurnal Vokasional Teknik Elektronika Dan Informatika*, 7(2), 79–85.

Tegeh, I. M., Simamora, A. H., & Dwipayana, K. (2019). Pengembangan Media Video Pembelajaran Dengan Model Pengembangan 4D Pada Mata Pelajaran Agama Hindu. *Mimbar Ilmu*, 24(2), 158-166.

Yanti, I., Affandi, L. H., & Rosyidah, A. N. K. (2021). Pengembangan media permainan ular tangga untuk meningkatkan kemampuan berhitung siswa kelas II SDN 12 Taliwang. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 6(3), 509-516.

Waluyo. J Herman. 1991. teori dan apresiasi puisi. Jakarta : Erlangga

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Raden Febrianto Pratama, Lahir di Bogor 5 Februari 2000. Anak Pertama dari 3 bersaudara, buah kasih dari ayahanda Raden Suryo Widodo dan ibu Eti Suniarti. Pendidikan yang tempuh pada jenjang Sekolah Dasar di SDN Pakuan kota Bogor pada tahun 2007 sampai tahun 2013. Kemudian di lanjutkan pada jenjang Sekolah Menengah Pertama di SMP Negeri 3 Kota Bogor, ditempuh sampai tahun 2016. Lalu Pendidikan Sekolah Menengah Atas di SMA Negeri 4 Kota Bogor dari tahun 2016 sampai

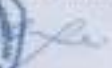
tahun 2019 mengambil jurusan IPA dari kelas 10 hingga kelas 12. Pada tahun 2019 penulis melanjutkan Pendidikan pada salah satu perguruan tinggi swasta di kota Bogor, dengan mengambil jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Pakuan.

Atas petunjuk, pertolongan dan kemudahan ALLAH SWT, tak lupa juga berkat usaha disertai doa dari kedua orang tua dalam menjalani segala macam aktivitas akademik di perguruan tinggi Universitas Pakuan. Allhamdulillah penulis dapat menyelesaikan tugas akhir dengan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media *Canva* Pada Pembelajaran Menulis Teks Puisi Pada Siswa SMPN 10 Kelas VII Kota Bogor”

Lampiran Surat Penelitian

 YAYASAN PAKUAN SILIWANGI UNIVERSITAS PAKUAN FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN <i>Bermutu, Mandiri dan Berkepribadian</i> Jalan Pakuan Kiri No. 421, E-mail: kip@pakuan.ac.id, Telepon (0251) 8371608 Bogor															
SURAT KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS PAKUAN Nomor : 2776/SK/2022/PPH/0023															
TENTANG PENGANGKATAN PEMBESING SARAFIS FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS PAKUAN DAN FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN															
Berimbang	1. Bahwa demi kepentingan peningkatan kualitas, perlu adanya bimbingan terhadap mahasiswa dalam menyusun skripsi sesuai dengan ketentuan yang berlaku 2. Bahwa perlu meningkatkan pengangkatan pembimbing skripsi bagi mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan 3. Skripsi merupakan syarat untuk mahasiswa untuk memperoleh gelar Sarjana 4. Ujian Sarjana harus diselenggarakan secara berkala														
Mengingat	1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional 2. Peraturan Pemerintah Nomor 32 Tahun 2013 tentang Perubahan atas Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005, tentang Standar Nasional Pendidikan 3. Peraturan Pemerintah Nomor 17 Tahun 2010, tentang Pengelolaan dan Penyelenggaraan Pendidikan 4. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012, tentang Pendidikan Tinggi 5. Keputusan Rektor Universitas Pakuan Nomor 1504/KEP/REK/2021, tentang Pemberhentian dan Pengangkatan Antar Waktu Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan Masa Bakti 2021-2025														
Mengarahkan	Lampiran dan permohonan Kartu Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia dalam surat ini ditujukan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan														
MEMUTUSKAN															
Menetapkan Porkaris	<table border="0"> <tr> <td>Mengangkat dosen</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Prof. Dr. H. El Sammanah, M.Pd</td> <td>Pembimbing Utama</td> </tr> <tr> <td>Muhammad, M.Pd</td> <td>Pembimbing Pendamping</td> </tr> <tr> <td>Nama</td> <td>RACHA FEBRIANTO PRATAMA</td> </tr> <tr> <td>NPM</td> <td>00211887</td> </tr> <tr> <td>Program Studi</td> <td>PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA</td> </tr> <tr> <td>Jalur Belajar</td> <td>PENDEMBANGAN NEDIA CANGA PADA PEMBELAJARAN MENULIS TEKS FLEB PADA SISWA SMPN 10 KELAS VI KOTA SOCOR</td> </tr> </table>	Mengangkat dosen		Prof. Dr. H. El Sammanah, M.Pd	Pembimbing Utama	Muhammad, M.Pd	Pembimbing Pendamping	Nama	RACHA FEBRIANTO PRATAMA	NPM	00211887	Program Studi	PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA	Jalur Belajar	PENDEMBANGAN NEDIA CANGA PADA PEMBELAJARAN MENULIS TEKS FLEB PADA SISWA SMPN 10 KELAS VI KOTA SOCOR
Mengangkat dosen															
Prof. Dr. H. El Sammanah, M.Pd	Pembimbing Utama														
Muhammad, M.Pd	Pembimbing Pendamping														
Nama	RACHA FEBRIANTO PRATAMA														
NPM	00211887														
Program Studi	PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA														
Jalur Belajar	PENDEMBANGAN NEDIA CANGA PADA PEMBELAJARAN MENULIS TEKS FLEB PADA SISWA SMPN 10 KELAS VI KOTA SOCOR														
Kedua	Kapada yang bersangkutan ditandatangani hal dan tanggal sejak saat terdapat sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Pakuan														
Ketiga	Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan selama 1 (satu) tahun, dan apabila di kemudian hari terdapat ketidaksesuaian keputusan ini akan diadakan pertemuan berikutnya														
															
Terselaku: 1. Rektor Universitas Pakuan 2. Wakil Rektor I, II, dan III Universitas Pakuan															

Lampiran Surat Prapenelitian

	YAYASAN PAKUAN SILIWANGI UNIVERSITAS PAKUAN FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN <i>Bermata, Mandiri dan Berkepribadian</i> Jalan Pakuan Kiri No. 112, E-mail: bsp@pakuan.ac.id, Telp: (021) 817468 Bogor		
<table border="0" style="width: 100%;"> <tr> <td style="width: 60%;"> Nomor : 6157/WADEK/IFKIRV/2023 Perihal : Prapenelitian </td> <td style="width: 40%; text-align: right;"> 09 Mei 2023 </td> </tr> </table>		Nomor : 6157/WADEK/IFKIRV/2023 Perihal : Prapenelitian	09 Mei 2023
Nomor : 6157/WADEK/IFKIRV/2023 Perihal : Prapenelitian	09 Mei 2023		
Yth. SMPN 10 Kota Bogor di Tempat			
Dalam rangka penyusunan skripsi, dengan ini kami mohon bantuan Bapak/Ibu untuk memberikan izin kepada mahasiswa:			
Nama	RADEN FEBRIANTO PRATAMA		
NPM	032119067		
Program Studi	PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA		
mengadakan prapenelitian di lingkungan Instansi yang Bapak/Ibu pimpin.			
Atas perhatian dan bantuan Bapak/Ibu, kami mengucapkan terima kasih.			
sdh Dikaji sifat Dikaji Berkas Akademik dan kemahasiswaan  Rendra Pratama, M.Pd. NPM 11060025489			

Lampiran Surat Izin Penelitian



YAYASAN PAKUAN SILIWANGI
UNIVERSITAS PAKUAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Bermutu, Mandiri dan Berkebhinekaan
Jalan Pakuan Indah Per. 4/2, Email: Ria@yayapakuan.id, Telp: (0371) 8371898 Bogor

Nomor : 6657/WADEK/IFKIP/V/2023 28 Mei 2023
Perihal : Izin Penelitian

Yth. Kepala SMPN 10 Kota Bogor
di
Tempat.

Dalam rangka penyusunan skripsi, bersama ini kami hadapkan mahasiswa :

Nama : RADEN FEBRIANTO PRATAMA
NPM : 032119087
Program Studi : PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA
Semester : Akhir

Untuk mengadakan penelitian di instansi yang Bapak/Ibu pimpin. Adapun kegiatan penelitian yang akan dilakukan pada tanggal 29 Mei s.d 30 Mei 2023 mengenai: PENGEMBANGAN MEDIA CANVA PADA PEMBELAJARAN MENULIS TEKS PUISI SISWA SMPN 10 KELAS VII KOTA BOGOR

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

Reni Budiana, M.Pd
NIP. 1986025469

Lampiran Surat Izin Validator



UNIVERSITAS PAKUAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Bermutu, Mandiri dan Berkepedulian

Nomor : 844/WADEK I/FKIP/V/2023
 Perihal : Permohonan Validator Data

11 Mei 2023

Yth. Kepala SMPN 10
 di Bogor

Dengan hormat,

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

Nama : Raden Fedejarno Pratama
 NPM : 032119087
 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 : Ade Mira Patmanita, S.Pd

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

Wakil Dekan

Bidang Akademik dan Kemahasiswaan



R. Pratama, M.Pd.
 NPM 032119087 025 460

Lampiran Surat Izin Validator

	UNIVERSITAS PAKUAN FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN <i>Bermutu, Mandiri dan Berkepribadian</i>
---	---

Nomor : 844/WADEK L/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 : Raden Febrianto Pratama
 NPM : 032119087
 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. Siti Chodijah, M.Pd.
 2. M. Gijanmar Ganeswara, M.Pd.

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

Wakil Dekan
 Bidang Akademik dan Kemahasiswaan,


 Satrio Hartono, M.Pd.
 NIDN 110016 025 469

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

Lampiran Surat Keterangan


PEMERINTAH DAERAH KOTA BOGOR
DINAS PENDIDIKAN
SMP NEGERI 10 BOGOR
 NSS. 20.132.71.01.002 TERAKREDITASI "A" NPSN. 20.22.0386
 Jln. Komplek Perumda I Cipaku Kec. Bogor Selatan 16133 Telp. 0251-8371115 Kota Bogor
 Web : smpn10bogor.sch.id E-mail : info@smpn10bogor.sch.id

SURAT KETERANGAN
 Nomor : 800 / 172 - TU

Yang beranda tangan di bawah ini :

Nama	: H. AJAT SUDRAJAT, S.Pd
N I P	: 19640110 198803 1 013
Jabatan	: Kepala Sekolah
Instansi	: SMP Negeri 10 Bogor

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama	: RADEN FEBRIANTO PRATAMA
NIRM/NPM	: 032119087
Program Studi	: Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia RUP Universitas Pakuan
Jenjang Pendidikan	: Strata I (S1)

Yang bersangkutan telah melaksanakan Penelitian di SMP Negeri 10 Kota Bogor dari tanggal 29 Mei sampai dengan 30 Mei 2023 mengenai :

" PENGEMBANGAN MEDIA CANVA PADA PEMBELAJARAN MENULIS TEKS PUISI SISWA SMP NEGERI 10 KOTA BOGOR KELAS VII ".

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sesungguhnya, untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Bogor, 30 Mei 2023

Kepala SMP Negeri 10 Bogor


H. AJAT SUDRAJAT, S.Pd
 NIP. 19640110 198803 1 013