

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS  
CANVA PADA MATERI MEMBUAT IKLAN, SELOGAN, DAN  
POSTER PADA SISWA KELAS VIII SMP WIDYA  
NUSANTARA**

**SKRIPSI**

oleh

**Azizah Rishaffiyani**

**NIM: 06021381823055**

**Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS SRIWIJAYA  
2023**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *CANVA* PADA  
MATERI MEMBUAT IKLAN, SLOGAN, DAN POSTER PADA SISWA KELAS  
VIII SMP WIDYA NUSANTARA**

**SKRIPSI**

**oleh**

**Azizah Rishafiyani**

**NIM 06021381823055**

**Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia**

**Mengesahkan**

**Mengetahui  
Koordinator Program Studi  
Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia**



**Dr. Santi Oktarina, M.Pd.  
NIP 198010012002122001**

**Pembimbing,**



**Dr. Didi Suhendi, S.Pd., M.Hum.  
NIP. 19691022199431001**



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *CANVA* PADA  
MATERI MEMBUAT IKLAN, SLOGAN, DAN POSTER PADA SISWA KELAS  
VIII SMP WIDYA NUSANTARA**

**SKRIPSI**

oleh

**AZIZAH RISHAFIYANI**

**NIM: 06021381823055**

**Telah diujikan dan lulus pada:**

**Hari : Sabtu**

**Tanggal : 11 Maret 2023**


**1. Ketua**

**: Dr. Didi Suhendi, S.Pd., M.Hum.**



**2. Anggota**

**: Ernalida, S.Pd., M.Hum., Ph.D.**



**Palembang, Maret 2023  
Mengetahui,  
Koordinator Program Studi**



**Dr. Santi Oktarina, M.Pd.  
NIP. 198010012002122001**

## PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Azizah Rishafiyani

NIM 06021381823055

Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Canva* Pada Materi Membuat Iklan, Slogan, dan Poster Pada Siswa Kelas VIII SMP Widya Nusantara” ini adalah benar-benar karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 17 tahun 2010 tentang Pencegahan dan Penanggulangan Plagiat di Perguruan Tinggi. Jika di kemudian hari, ada pelanggaran yang ditemukan dalam skripsi ini dan/atau ada pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dengan sungguh-sungguh tanpa pemaksaan dari pihak manapun

Palembang, 27 Maret 2023

Yang membuat pernyataan

A 1000 Rupiah revenue stamp (Meterai Tempel) with a handwritten signature over it. The stamp features the Garuda Pancasila emblem and the text 'SEPLUAS RIBU RUPIAH', '1000', 'REPUBLIK INDONESIA', and 'METERAI TEMPEL'. The serial number 'E8417AKX337992000' is visible at the bottom.

Azizah Rishafiyani

06021381823055

## **PRAKATA**

Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Canva* Pada Materi Membuat Iklan, Slogan, dan Poster Pada Siswa Kelas VIII SMP Widya Nusantara” disusun untuk memenuhi syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya. Pada penulisan skripsi ini, penulis telah mendapatkan bantuan dari berbagai pihak.

Oleh sebab itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada Bapak Dr. Didi Suhendi, S.Pd., M.Hum. selaku pembimbing atas segala bimbingan yang telah diberikan. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Ibu Dr. Santi Oktarina, M.Pd. selaku Koordinator Program Studi. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada seluruh dosen Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. Ucapan terima kasih juga penulis sampaikan kepada Ibu Indah Purmini Sari, S.Pd. selaku guru Bahasa Indonesia SMP Widya Nusantara Bekasi yang sudah memberikan bantuan dan kemudahan kepada penulis dalam melakukan penelitian.

Rasa terima kasih penulis ucapkan kepada Ayahanda Dediano dan Ibunda Herni Oktorita sebagai orang tua tercinta, Adinda Farah Dhiya Fadilah sebagai adik tercinta, serta keluarga besar yang berada di Bekasi dan Lorong Perintis yang selalu memberikan dukungan, doa, semangat, dan restu kepada penulis. Kemudian rasa terima kasih juga penulis ucapkan kepada teman-teman yang berada di Bekasi, Hikopi, Pengembangan Squad, dan teman-teman PBSI 2018 (HIMASANTUY) yang selalu menyediakan waktunya untuk berdiskusi dalam proses penulisan skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk pembelajaran bidang studi Bahasa Indonesia dan pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni.

Palembang, 27 Maret 2023

Penulis

Azizah Rishafiyani

NIM 06021381823055

## DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
PERNYATAAN.....	iv
PRAKATA.....	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
ABSTRAK.....	xii
<i>ABSTRACT</i> .....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 LATAR BELAKANG.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	4
1.3 Tujuan Penelitian.....	4
1.4 Manfaat Penelitian.....	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	6
2.1 Media Pembelajaran.....	6
2.2 Video Pembelajaran.....	7
2.3 Aplikasi Canva.....	8
2.4 Iklan, Slogan, dan Poster.....	10
2.4.1 Pengertian Iklan.....	10
2.4.2 Slogan dan Poster.....	12
2.5 Penelitian Relevan.....	14
BAB III METODE PENELITIAN.....	17
3.1 Jenis Penelitian.....	17
3.2 Model Pengembangan.....	17
3.3 Lokasi dan Subjek Penelitian.....	20
3.4 Teknik Pengumpulan Data.....	20
3.4.1 Wawancara.....	20
3.4.2 Angket atau Kuesioner.....	21

3.4.2.1	Kisi-Kisi Instrumen Analisis Kebutuhan .....	22
3.4.2.2	Kisi-Kisi Instrumen Uji Kepraktisan Siswa.....	23
3.4.2.3	Kisi-Kisi Instrumen Uji Kepraktisan Guru .....	23
3.4.3	Lembar Validasi .....	24
3.5	Teknik Analisis Data.....	25
3.5.1	Wawancara .....	25
3.5.2	Angket .....	25
3.5.3	Analisis Data Hasil Validasi.....	27
BAB IV	HASIL DAN PEMBAHASAN .....	29
4.1	Hasil Penelitian .....	29
4.1.1	Analisis Kebutuhan Siswa dan Guru.....	29
4.1.1.1	Analisis Kebutuhan Guru.....	29
4.1.1.2	Analisis Kebutuhan Siswa.....	31
4.1.2	Rancangan .....	35
4.1.2.1	Konsep Desain .....	35
4.1.2.2	Cara Mengakses .....	35
4.1.2.3	Flowchart dan Storyboard.....	36
4.1.2.4	Tampilan Media .....	42
4.1.2.5	Sumber Materi dan Soal Evaluasi.....	53
4.1.3	Hasil Validasi .....	53
4.1.3.1	Uji Alfa (Uji Kelayakan).....	53
4.1.3.2	Revisi Validasi .....	57
4.1.3.3	Hasil Uji Kepraktisan (Uji Beta).....	59
4.1.3.4	Revisi Akhir Produk.....	66
4.2	Pembahasan.....	66
BAB V	SIMPULAN DAN SARAN.....	70
5.1	Simpulan .....	70
5.2	Saran.....	70
	DAFTAR PUSTAKA .....	72
	LAMPIRAN .....	74

## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1	Kelebihan dan Kekurangan Video Pembelajaran .....	8
Tabel 2. 2	Kelebihan dan Kekurangan Aplikasi Canva .....	9
Tabel 3. 1	Kisi-Kisi Instrumen Analisis Kebutuhan Guru .....	21
Tabel 3. 2	Kisi-Kisi Instrumen Analisis Kebutuhan Siswa .....	22
Tabel 3. 3	Kisi-Kisi Instrumen Uji Kepraktisan Siswa.....	23
Tabel 3. 4	Kisi-Kisi Instrumen Analisis Kebutuhan Guru.....	23
Tabel 3. 5	Kisi-kisi Instrumen Validasi Kelayakan Media.....	24
Tabel 3. 6	Kisi-kisi Instrumen Validasi Kelayakan Materi .....	25
Tabel 3. 7	Kategori Angket Analisis Kebutuhan .....	26
Tabel 3. 8	Kategori Angket Uji Kepraktisan .....	26
Tabel 3. 9	Kategori Kebutuhan.....	27
Tabel 3. 10	Kategori Kuesioner Validasi Ahli.....	27
Tabel 3. 11	Kriteria Kevalidan Produk .....	28
Tabel 4. 1	Pertanyaan Analisis Kebutuhan Guru.....	30
Tabel 4. 2	Analisis Kebutuhan Siswa Secara Umum Terkait Media Pembelajaran Berbasis Canva.....	31
Tabel 4. 3	Analisis Kebutuhan Siswa Terkait Penyajian Materi Pada Media Pembelajaran Berbasis Canva.....	32
Tabel 4. 4	Analisis Kebutuhan Siswa Terkait Penyajian Konten Media Pembelajaran Berbasis Canva.....	33
Tabel 4. 5	Analisis Kebutuhan Siswa Terhadap Evaluasi Dalam Media Pembelajaran Berbasis Canva Pada Materi Membuat Iklan, Slogan, dann Poster.....	34
Tabel 4. 6	<i>Storyboard</i> .....	37
Tabel 4. 7	Tampilan Media Pembelajaran Berbasis Canva dengan Situs Web <i>Canva.com</i> .....	43
Tabel 4. 8	Hasil Validasi Materi .....	54
Tabel 4. 9	Hasil Validasi Media.....	55
Tabel 4. 10	Revisi Validasi .....	57



Tabel 4. 11 Hasil Uji Beta Siswa Kelas VIII SMP Widya Nusantara .....	60
Tabel 4. 12 Hasil Uji Beta Guru Mata Pelajaran Bahasa Indonesia .....	64
Tabel 4. 13 Revisi Akhir Produk .....	66

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Model Alessi & Trollip .....	20
Gambar 3. 2 Rumus Perhitungan Angket.....	26
Gambar 3. 3 Rumus Hasil Validasi Ahli.....	27
Gambar 4. 1 <i>Flowchart</i> .....	36

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar Usul Judul.....	75
Lampiran 2 SK Pembimbing.....	76
Lampiran 3 Persetujuan Seminar Proposal .....	78
Lampiran 4 Surat Izin Penelitian.....	79
Lampiran 5 Surat Izin Penelitian Dinas Pendidikan Kota Bekasi.....	80
Lampiran 6 Surat Keterangan Selesai Penelitian .....	81
Lampiran 7 Persetujuan Ujian Akhir Program.....	82
Lampiran 8 Angket Kebutuhan Siswa .....	83
Lampiran 9 Validasi Ahli Materi .....	85
Lampiran 10 Validasi Ahli Media.....	87
Lampiran 11 Angket Uji Kepraktisan Siswa .....	89
Lampiran 12 Angket Uji Kepraktisan Guru.....	95
Lampiran 13 Dokumentasi Penelitian.....	97
Lampiran 14 Surat Keterangan Pengecekan Similarity .....	98
Lampiran 15 Tabel Perbaikan Ujian Skripsi .....	99
Lampiran 16 Surat Keterangan Bebas Plagiat .....	100

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS CANVA PADA  
MATERI MEMBUAT IKLAN, SLOGAN, DAN POSTER PADA SISWA  
KELAS VIII SMP WIDYA NUSANTARA**

**Oleh: Azizah Rishafiyani**

**Pembimbing: Dr. Didi Suhendi, S.Pd., M.Hum.**

**Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia**

**azizahrish@gmail.com**

**ABSTRAK**

Penelitian ini dilakukan dengan metode penelitian dan pengembangan (*research and development*) serta menggunakan model pengembangan Alessi dan Trollip. Penelitian ini bertujuan (1) Mendeskripsikan hasil analisis kebutuhan guru dan siswa kelas VIII SMP Widya Nusantara terhadap media pembelajaran membuat iklan, slogan, dan poster berbasis *Canva*. (2) Mendeskripsikan rancangan media pembelajaran berbasis *Canva* pada materi membuat iklan, slogan, dan poster yang sesuai dengan kebutuhan guru dan siswa kelas VIII SMP Widya Nusantara. (3) Mendeskripsikan hasil validasi terhadap video pembelajaran pada materi membuat iklan, slogan, dan poster siswa kelas VIII SMP Widya Nusantara. (4) mengetahui kepraktisan media pembelajaran berbasis *Canva* pada materi membuat iklan, slogan, dan poster siswa kelas VIII SMP Widya Nusantara. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, angket analisis kebutuhan, uji kelayakan, dan uji kepraktisan. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan guru dan siswa menyatakan butuh terhadap media pembelajaran berbasis *Canva* pada materi membuat iklan, slogan, dan poster. Pada penilaian validasi (uji alfa/uji kelayakan) dilakukan terhadap dua aspek yaitu media dan materi. Kedua penilaian tersebut menunjukkan nilai persentase pada materi 95% dan media 97,5%. Dapat disimpulkan bahwa media layak diujicoba dengan catatan revisi sesuai saran. Berdasarkan hasil uji coba produk (uji beta/uji kepraktisan) kepada guru dan tiga siswa dengan kategori berkemampuan tinggi, sedang, dan rendah dengan metode *one to one* hasil yang didapat dari uji coba tersebut yaitu media sangat praktis dengan hasil persentase siswa 92,5%, 90%, dan 85%, sedangkan hasil persentase guru 87,5%.

**Kata Kunci:** Pengembangan, *Canva*, Iklan, Slogan, Poster

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS CANVA PADA  
MATERI MEMBUAT IKLAN, SLOGAN, DAN POSTER PADA SISWA  
KELAS VIII SMP WIDYA NUSANTARA**

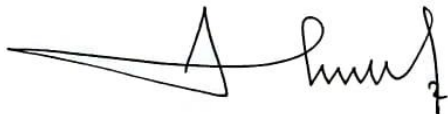
**ABSTRACT**

This research was conducted using research and development methods and using the development model of Alessi and Trollip. This study aims (1) to describe the results of the analysis of the needs of teachers and students of class VIII SMP Widya Nusantara for learning media to make advertisements, slogans and posters based on Canva. (2) Describe the design of Canva-based learning media in materials for making advertisements, slogans, and posters that suit the needs of teachers and class VIII students at SMP Widya Nusantara. (3) Describe the validation results of the learning videos on material for making advertisements, slogans, and posters for class VIII students at SMP Widya Nusantara. (4) knowing the practicality of Canva-based learning media in the material of making advertisements, slogans and posters for class VIII students of Widya Nusantara Middle School. The data collection techniques used were observation, interviews, needs analysis questionnaires, feasibility tests, and practicality tests. Based on the results of the needs analysis, teachers and students stated that they needed Canva-based learning media for materials for making advertisements, slogans, and posters. The validation assessment (alpha/feasibility test) was carried out on two aspects, namely media and material. The two assessments show a percentage value of 95% for material and 97.5% for media. It can be concluded that the media deserves to be tested with revision notes according to the suggestions. Based on the results of the product trial (beta test/practicality test) on the teacher and three students with high, medium, and low ability categories using the one to one method, the results obtained from the trial were very practical media with a student percentage of 92.5%, 90%, and 85%, while the percentage of teachers is 87.5%.

**Keywords:** Development, Canva, Advertising, Slogans, Posters

---

Clarified by,  
Coordinator Study Program of  
Indonesian Language and  
Literature Education



Dr. Santi Oktarina, M.Pd.  
NIP 198010012002122001

Advisor



Dr. Didi Suhendi, S.Pd. M.Hum  
NIP 19691022199431001

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 LATAR BELAKANG**

Dalam kemajuan suatu bangsa diperlukan pondasi yang kuat dalam membantu tumbuh kembang bangsa tersebut, salah satunya yaitu pendidikan. Menurut Khoe Yao Tung (2002:2) dalam Muhandi (2004:479) tercapainya Pendidikan suatu negara merupakan salah satu indikator keberhasilan penyelenggaraan suatu negara. Guna menghasilkan SDM yang unggul dan memiliki mutu yang tinggi, maka dibutuhkan pendidikan. Selain itu pendidikan juga sangat penting bagi setiap orang agar memiliki kecerdasan dan meningkatkan potensi dalam dirinya. Saat ini di Indonesia telah menerapkan pendidikan nasional, dimana pendidikan nasional tersebut berpegang teguh pada kebudayaan bangsa Indonesia, UUD 45, dan ideologi pancasila. Dalam rangka menunjang kemajuan pendidikan diperlukan sumber belajar atau buku pengetahuan yang dapat menjadi pembaruan informasi pembelajaran.

Perkembangan teknologi pada saat ini terjadi semakin pesat dan tidak dapat dihindari, sehingga manusia sangat bergantung terhadap teknologi. Seluruh orang dari kalangan pakar sampai masyarakat biasa menggunakan teknologi untuk membantu mereka, salah satunya yaitu pada pendidikan. Pada zaman ini pendidikan dituntut agar terus mengikuti teknologi dengan tujuan meningkatkan kualitas dari pendidikan, terutama pada saat proses belajar mengajar. Tondeur et al (dalam Lestari, 2018) mengemukakan bahwasannya pendidikan saat ini telah menggunakan teknologi sebagai media belajar, contohnya yaitu sebagai media informasi dan menggunakan software *microsoft* untuk menunjang pembelajaran. Dalam hal ini guru harus dapat memanfaatkan teknologi seperti aplikasi atau media sosial yang digunakan sebagai alat pembelajaran.

Dalam pelaksanaannya media pembelajaran merupakan salah satu perangkat yang sangat dibutuhkan sebagai penunjang pembelajaran. Pemanfaatan media pembelajaran seharusnya dapat menjadi perhatian guru dalam kegiatan

pembelajaran. Namun sering kali media pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi dan belum dimanfaatkan secara optimal. Dengan memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran, artinya guru akan dimudahkan untuk memberikan pelajaran dan menumbuhkan antusias dan motivasi siswa dalam belajar. Sejalan dengan pendapat Azhar (2011) yaitu media belajar adalah sebuah aspek untuk meningkatkan minat siswa dalam belajar.

Pada riset kali ini, penulis memanfaatkan aplikasi *Canva* sebagai alat untuk menyampaikan materi, sebab pada kurikulum 2013 SMP Kelas VIII terdapat Kompetensi Dasar (KD) 4.3 yang menjelaskan tentang pembuatan kesimpulan tentang isi slogan, iklan dan poster dari sumber yang bervariasi. Tolok ukur pencapaian yang diambil adalah dapat membuat poster, iklan atau slogan sesuai dengan penggunaan Bahasa Indonesia yang baik dan benar.

Berkaitan dengan materi tersebut peneliti telah mengumpulkan informasi dari hasil wawancara bersama dengan salah satu guru Bahasa Indonesia SMP Widya Nusantara, menyatakan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia saat ini dilakukan hanya menggunakan buku cetak untuk menyampaikan materi pembelajaran. Selain menggunakan buku cetak, terkadang guru menggunakan *Power Point* dan YouTube dalam menyampaikan materi. Berdasarkan hasil wawancara, kendala yang dialami guru adalah kurangnya perhatian anak terhadap tugas atau materi yang diberikan serta kurangnya kreatifitas siswa pada saat pembelajaran. Selain itu, berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan bersama salah satu siswa kelas VIII.2 Widya Nusantara, dalam pembelajaran dengan menggunakan buku cetak siswa merasa kurangnya minat belajar sehingga menurutnya motivasi dalam belajar, sebab metode belajar yang diterapkan tidak ada inovasi serta kurangnya perhatian guru dalam meningkatkan kreatifitas siswa.

Berdasarkan masalah yang peneliti temukan, maka peneliti menggunakan aplikasi *Canva* sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia SMP Widya Nusantara karena memiliki beberapa keunggulan. Aplikasi *Canva* merupakan aplikasi desain grafis yang dikhususkan untuk membuat desain grafis misal, poster, logo, presentasi, undangan, sertifikat, dan lainnya. *Canva* dapat digunakan secara

online melalui komputer atau telepon genggam. Keunggulan *Canva* adalah aplikasi tersebut menyediakan berbagai jenis templat, ikon, gambar, dan musik yang menarik serta mudah digunakan oleh pemula. Dengan tersedianya berbagai fitur, aplikasi *Canva* dapat digunakan sebagai penunjang pembelajaran serta melatih kreativitas siswa dalam bidang desain grafis khususnya membuat iklan, slogan, dan poster. Aplikasi *Canva* ini dinilai dapat melatih kreativitas siswa karena dalam pembuatan iklan, slogan, dan poster siswa memerlukan ide-ide baru untuk menggabungkan kalimat, gambar/ilustrasi, serta musik sehingga menghasilkan produk yang berkualitas.

Beberapa riset yang cukup selaras juga pernah dilaksanakan oleh beberapa orang diantaranya yaitu riset yang dilakukan oleh Zulherman dan Gita 2021 yang memiliki tema mengembangkan media belajar berupa video animasi dengan media *canva*. Dalam riset yang mereka lakukan, mendapatkan hasil bahwa motivasi siswa dalam belajar menggunakan video animasi meningkat sebesar 0,57%, hal ini menandakan bahwa media video animasi bagus untuk diterapkan dalam sarana belajar siswa. Riset lain juga pernah dilaksanakan oleh Yuli dkk, riset tersebut memiliki judul “Pengembangan Poster Kesehatan Reproduksi Berbasis Pendidikan Karakter Menggunakan *Canva* pada Usia Remaja Sekolah di SMA”. Riset tersebut mendapatkan sebuah hasil bahwa validasi yang dilaksanakan ahli media(87,3%) dan ahli materi (93,5%) memiliki kategori baik, uji coba pada grup kecil yang berisi 6 orang (81,3%), grup besar (87,4%) dan pendidik(83,3%) mendapatkan kategori sangat baik, dan hasil belajar peserta didik dapat naik sebesar(0,65). Riset serupa juga pernah dilaksanakan oleh Garis dengan tema memanfaatkan *canva* dalam belajar Bahasa dan Sastra Indonesia pada tingkat SMA/SMK/MA. Riset tersebut mendapatkan hasil bahwasannya *canva* dapat sangat bermanfaat untuk guru untuk media pembelajaran sebab dapat mentransfer ilmu dengan cara kreatif, dan dapat meningkatkan keterampilan siswa, sehingga dapat dikatakan bahwa aplikasi ini sangat bermanfaat dalam konteks pendidikan.

Kebaruan dalam penelitian ini adalah peneliti coba menggunakan aplikasi *canva* sebagai media membuat desain Isi konten dalam media pembelajaran



berbasis *Canva* ini yaitu berupa materi dan pengetahuan seputar desain atau membuat iklan, slogan, atau poster menggunakan aplikasi *canva* agar tampilannya lebih menarik. Sebuah konten harus disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik, sehingga bisa memberikan ide untuk pembelajaran membuat iklan, slogan, atau poster.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, permasalahan dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut.

- 1) Bagaimana kebutuhan guru dan siswa kelas VIII SMP Widya Nusantara terhadap media pembelajaran membuat iklan, slogan dan poster berbasis *Canva*?
- 2) Bagaimana rancangan media pembelajaran berbasis *Canva* pada materi membuat iklan, slogan dan poster yang sesuai dengan kebutuhan guru dan siswa kelas VIII SMP Widya Nusantara?
- 3) Bagaimana hasil validasi media pembelajaran berbasis *Canva* pada materi membuat iklan, slogan dan poster siswa kelas VIII SMP Widya Nusantara?
- 4) Bagaimana hasil uji kepraktisan media pembelajaran berbasis *Canva* pada materi membuat iklan, slogan dan poster siswa kelas VIII SMP Widya Nusantara?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Mendeskripsikan hasil analisis kebutuhan guru dan siswa kelas VIII SMP Widya Nusantara terhadap media pembelajaran membuat iklan, slogan dan poster berbasis *Canva*.
- 2) Mendeskripsikan rancangan media pembelajaran berbasis *Canva* pada materi membuat iklan, slogan dan poster yang sesuai dengan kebutuhan guru dan siswa kelas VIII SMP Widya Nusantara.

- 3) Mendeskripsikan hasil validasi terhadap video pembelajaran pada materi membuat iklan, slogan dan poster siswa kelas VIII SMP Widya Nusantara.
- 4) Mengetahui kepraktisan media pembelajaran berbasis *Canva* pada materi membuat iklan, slogan dan poster siswa kelas VIII SMP Widya Nusantara.

#### **1.4 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat dari penelitian ini terbagi menjadi dua yaitu secara teoritis dan praktis, sebagai berikut.

##### 1) Secara Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai informasi dan bahan masukan atau referensi dalam bidang pengembangan media pembelajaran dan masukan bagi penelitian lanjutan.

##### 2) Secara Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi peserta didik, guru, dan sekolah.

- a) Peneliti berharap agar siswa lebih termotivasi dalam mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia dan memberikan kebaruan kepada siswa dalam membuat iklan, slogan, dan poster.
- b) Peneliti berharap agar guru dapat menggunakan produk yang dihasilkan ini menjadi sumber pembelajaran dan dapat menjadi referensi untuk membuat media pembelajaran pada bab lainnya.
- c) Peneliti berharap dengan adanya produk yang dihasilkan ini dapat meningkatkan kualitas dan mutu pembelajaran di sekolah dan menjadi bahan masukan bagi warga sekolah.

## DAFTAR PUSTAKA

- Alessi, S. M. & Trollip, S. R. 2001. *Multimedia for learning: Methods and development*. Allyn & Bacon.
- Alfian, Ari Nurul., dkk. 2022. *Pemanfaatan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva*. Jurnal ABDIMAS. Vol. 5 No. 1 Halaman 75—84.
- Arikunto, S. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2015. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Hapsari, Gita Permata Puspita., dan Zulherman. 2021. *Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan prestasi Belajar Siswa*. Jurnal Basicedu. Vol 5(4), 2384—2394.
- Kustandi, Cecep., dan Bambang Sutjipto. 2013. *Media Pembelajaran Manual dan Digital Edisi Kedua*. Bogor: Ghalia Indonesia halaman 64.
- Miftah, M. 2013. *Fungsi, dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa*. Jurnal KWANGSAN Vol.1 – No.2.
- Nieveen, N. 1999. *Prototyping to Reach Product Quality*. Dalam Plomp, T; Nieveen, N; Gustafson, K; Branch, R.M; dan van den Akker, J (eds). *Design Approaches and Tools in Education and Training*. London: Kluwer Academic Publisher.
- Permadi, Deni Herman., dkk. 2017. *Pendalaman Buku Teks Bahasa Indonesia 2A Kelas VIII SMP Semester 1*. Jakarta: Yudhistira.
- Pribadi, Benny A. 2017. *Media dan Teknologi dalam Pembelajaran*. Jakarta: PT Balebat Dedikasi Prima.

- Rahmatullah, Inanna, dan Andi Tenri Ampa. 2020. *Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva*. Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha. Vol 12 No. 2.
- Rohimah, Ima. 2018. *Bupena Bahasa Indonesia SMP/Mts Kelas VIII*. Jakarta: Erlangga.
- Simarmata, Janner dkk. 2020. *Elemen-Elemen Multimedia untuk Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Sukiman. 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pedagogia halaman 187—188.
- Wicaksana, Ervan Johan, Pramana Atmadja, dan Yuli Asmira. 2020. *Pengembangan Poster Kesehatan Reproduksi Berbasis Pendidikan Karakter Menggunakan Canva pada Usia Remaja Sekolah di SMA*. e-Saintika. Vol 4(2), 160—172.
- Widhayani, Arrie. 2020. *Mahir Menulis Kreatif Teks Iklan, Slogan, dan Poster*. Kabupaten Sukoharjo: Yayasan Hidayatul Muftadi'in.
- Yaumi, Muhammad. 2018. *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group (Divisi Kencana).