

**APLIKASI CANVA BERBASIS PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO VISUAL INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA KOMPETENSI DASAR MENULIS TEKS PROSEDUR KELAS XI SMA AHMAD YANI 2 BAURENO**

Fathur Rohman  
Universitas Billfath Lamongan

**INFO ARTIKEL**

Diterima :  
03 Februari 2024

Disetujui :  
20 Maret 2024  
Dipublikasikan :  
25 Maret 2024

**Abstract:**

*The objectives of this research are 1). Describe teachers' needs for interactive audio visual media based on the Canva application to improve learning outcomes in Indonesian language subjects 2). development of interactive audio visual learning media based on the Canva application*

*This research uses educational research and development (R&D). The data used in this research and development process comes from SMA Ahmad Yani 2 Baureno Class XI. The data collection techniques used were expert instrument interviews and questionnaires*

*Results of this research. Teachers and high school students in class Before the development of interactive learning media for class XI students at SMA Ahmad Yani 2 Baureno, the students' learning scores showed only 10%. After the development was carried out, the student's score rose to 60%. Product development results declared feasible. Overall validation from media experts, material experts and practitioner experts, provides a value in the "Very Good" category with a score of 4.9*

**Abstrak:**

Tujuan Penelitian ini adalah 1). Mendeskripsikan kebutuhan guru akan media *audio visual interaktif* melalui basis aplikasi *canva* untuk meningkatkan hasil belajar mata pelajaran Bahasa Indonesia 2).Mengembangkan media pembelajaran *audio visual interaktif* berbasis aplikasi *canva* dalam pembelajaran mata pelajaran Bahasa Indonesia materi Menulis Teks Prosedur kelas XI 3).Menganalisis keefektifitasan produk hasil pengembangan media pembelajaran *audio visual interaktif* berbasis aplikasi *canva*

Penelitian ini menggunakan penelitian dan pengembangan pendidikan atau *Education Research and Development (R&D)*. Data yang digunakan proses penelitian dan pengembangan ini berasal dari SMA Ahmad Yani 2 Baureno Kelas XI. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara instrument ahli dan kuisioner

Hasil penelitian ini. Guru dan siswa SMA kelas XI SMA Ahmad Yani 2 Baureno memerlukan media pembelajaran *Audio Visual Interaktif* berbasis Aplikasi *Canva* dikarenakan adanya kebutuhan di lapangan yang memperlihatkan kondisi proses pembelajaran Bahasa Indonesia. sebelum dilakukan pengembangan Media pembelajaran interaktif pada siswa kelas XI SMA Ahmad yani 2 Baureno, nilai belajar siswa menunjukkan hanya 10 %. Setelah dilakukan pengembangan nilai Siswa naik menjadi 60 % . Hasil Pengembangan produk dinyatakan layak. Keseluruhan validasi dari ahli media, ahli materi dan ahli praktisi, meberikan nilai dalam kategori "Sangat Baik" dengan skor 4,9.

**Kata Kunci:**

Media Pembelajaran Interaktif, Aplikasi Canva

#### **Alamat Korespondensi**

Nama : Fathur Rohman  
Instansi : Universitas Billfath Siman Lamongan  
Surel : [fathurandromax@gmail.com](mailto:fathurandromax@gmail.com)

Teknologi informasi saat ini berkembang sangat pesat, hal ini tentu berpengaruh terhadap berbagai aspek kehidupan, termasuk pendidikan. Di dunia pendidikan teknologi informasi memiliki peran yang sangat penting, termasuk untuk mengembangkan pembelajaran agar lebih variatif (Hanif, 2020). Dengan demikian, kemajuan teknologi informasi mendorong pembaharuan dalam proses belajar mengajar. Hal ini dibuktikan dengan semakin berkembangnya teknologi baru, data ilmiah, kecerdasan buatan, dan semakin meningkatnya penggunaan internet di segala bidang kehidupan (Ghufro, 2018), antara lain termasuk pembelajaran Bahasa Indonesia. Diantaranya adalah perlunya penyesuaian penggunaan media pembelajaran dengan tujuan dan perkembangan zaman. Dalam konteks Revolusi Industri Keempat, penggunaan media pembelajaran harus disesuaikan dengan tuntutan dan kebutuhan dunia industri karena merupakan salah satu bidang inovasi pendidikan untuk meningkatkan keterampilan (Khairunnisa dan Ilmi, 2020), sehingga diperlukan cara yang lebih inovatif dan pendekatan kreatif baik dari guru maupun siswa dalam kegiatan belajar mengajar.

Penggunaan media yang bervariasi akan membantu menumbuhkan suasana belajar yang lebih hidup dan menyegarkan. Di sisi lain, media pembelajaran dapat membantu membangun motivasi belajar serta mengatur dan mengendalikan tempo belajar siswa (Nata, 2009). Dukungan dari media yang tepat akan mengarah pada tercapainya tujuan pembelajaran, sehingga media pembelajaran akan mempengaruhi lengkap atau tidaknya informasi yang disampaikan. Hal ini juga sejalan dengan hasil penelitian Ibrahim dan Suardiman (2014) yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh positif *e-learning* terhadap motivasi dan prestasi belajar siswa.

Berdasarkan hasil observasi, di sekolah ternyata sudah disediakan fasilitas wifi, namun guru masih belum memanfaatkannya untuk media pembelajaran secara interaktif karena kurang kemampuannya mengembangkan media pembelajaran interaktif. Padahal semua siswa sudah memiliki *handphon* yang sudah dapat mengakses gambar dan berinteraksi secara interaktif. Hal ini dialami ketika pembelajaran online selama masa Covid 19 kemarin. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, guru menjelaskan materi pelajaran dengan metode ceramah dan mempersilahkan siswa membuka buku pelajaran pada materi yang dibahas. Model pembelajaran seperti itu menurut hasil wawancara dengan beberapa siswa kelas XI SMA Ahmad Yani 2 Baureno kurang menarik. Menurut hasil wawancara dengan guru Bahasa Indonesia, rata-rata prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia setelah dilakukan remedi sebesar 70,1 dengan KKM = 75. Siswa yang tidak tuntas pada semester kemarin sebanyak 9 dari 27 siswa kelas XI ( 22%).

## METHOD

Penelitian ini termasuk ke dalam jenis penelitian dan pengembangan pendidikan atau *Education Research and Development* (R&D). Penelitian dilaksanakan dengan melibatkan guru Bahasa Indonesia SMA Ahmad Yani 2 Baureno. Sekolah tersebut menjadi objek penelitian produk Pengembangan Media Pembelajaran *Audio Visual Interaktif* pada pembelajaran Bahasa Indonesia atas pertimbangan penggunaan random sampling memanfaatkan aplikasi Canva. Data-data yang digunakan selama proses penelitian dan pengembangan ini berasal dari Tempat penelitian yaitu, SMA Ahmad Yani 2 Baureno Bojonegoro Kelas XI, Wawancara dengan guru Bahasa Indonesia terkait, pelaksanaan pembelajaran, penggunaan media dan Kajian terhadap literatur, yang terdiri dari dokumen, buku, dan penelitian yang relevan dengan judul penelitian. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, kuisisioner, pretes dan postes sedangkan teknik analisis data penelitian ini menggunakan triangulasi. Pengujian data diperoleh akan dihitung pada aspek validitas media, materi, Bahasa, kepraktisan, dan efektifitas produk yang dihasilkan. Analisis data kualitatif didapat berdasarkan saran dari para ahli materi dan ahli media

## HASIL

### Hasil Studi Pendahuluan

Berdasarkan penelitian terdahulu dapat disimpulkan bahwa penelitian menunjukkan bahwa media audio visual yang dikembangkan pada keliling dan luas lingkaran memperoleh nilai validitas sebesar 4,50 untuk ahli media dan 4,72 untuk ahli materi. Nilai siswa adalah 4,92, dan nilai praktisi dan guru masing-masing adalah 4,83 dan 4,72. Dengan demikian, pengembangan media audio visual pada topik keliling dan luas lingkaran dinilai valid dan praktis dengan kualifikasi sangat baik. Berdasarkan penelitian ini, siswa dapat belajar dengan menggunakan materi edukasi, khususnya materi audio visual berbasis aplikasi Canva dan mengajarkan tentang luas dan keliling lingkaran. Sedangkan pada penelitian ini menghasilkan Hasil Pengembangan media pembelajaran Audio Visual interaktif berbasis Aplikasi Canva, Keseluruhan validasi dari ahli praktisi pertama yaitu ahli media menyatakan bahwa media sudah termasuk dalam kategori “Sangat Baik” dengan skor 95,25%. Sedangkan dari ahli materi menyatakan bahwa materi sudah termasuk dalam kategori “Sangat Baik” dengan skor 95%. Dan terhir Ahli praktisi menyatakan bahwa media termasuk dalam kategori “Sangat Baik” dengan skor 97,5%.

Balasan siswa yang terbatas memperoleh skor 86,73% dengan standar sangat sesuai, menurut penelitian lain. Dalam hal ini, hal ini menunjukkan bahwa sekolah uji coba dapat secara efektif menerapkan pembelajaran audio visual melalui penggunaan program Canva. Tingkat prestasi belajar siswa mengalami peningkatan yang signifikan. Sedangkan pada penelitian yang dilakukan peneliti terkait dengan Pembelajaran IPS siswa SD kelas VI SDN Karangdinoyo II dengan memanfaatkan penggunaan media pembelajaran Audio Visual Interaktif berbasis aplikasi Canva menunjukkan hasil yang lebih efektif meningkatkan hasil belajar siswa pada Kompetensi Dasar Mempertahankan Kemerdekaan Siswa Sekolah Dasar Kelas VI SDN Karangdinoyo II.

### Pengembangan Produk

Model pengembangan ADDIE yang terdiri dari tahapan analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi digunakan dalam penelitian pengembangan

ini untuk membuat perangkat pembelajaran interaktif pada materi KD Menulis Teks Prosedur Kelas XI SMA Ahmad Yani 2 Baureno antara lain sebagai berikut.

1. Tahap Analisis (*Analysis*)

a. Hasil analisis kebutuhan perangkat pembelajaran

Setelah melakukan observasi dan wawancara dengan guru Bahasa Indonesia di SMA Ahmad Yani 2 Baureno terkait ketersediaan perangkat pembelajaran yang ada terhadap Kompetensi Dasar Menulis Teks Prosedur, Ditemukan bahwa buku teks dan lembar kerja yang diterbitkan pemerintah merupakan satu-satunya sumber daya pendidikan yang tersedia. Buku teks ini mencakup banyak hal dari segi substansi, khususnya pada bagian penulisan teks prosedur. Kompetensi dasar dan inti selaras dengan Kurikulum 2013, meskipun masih terdapat kekurangan pada aktivitas berbasis realistik yang mendorong siswa membangun pengetahuannya sendiri. Dari segi perencanaan pembelajaran, RPP yang dirancang guru juga belum menerapkan pembelajaran dengan setting pembelajaran yang realistik.

b. Hasil Analisis Sumberdaya Siswa

Analisis karakteristik siswa dilakukan untuk menentukan solusi yang sesuai untuk siswa dalam mengatasi permasalahan dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia. Berdasarkan wawancara dengan guru Bahasa Indonesia Kelas XI SMA Ahmad Yani 2 Baureno, sebagian besar siswa kurang aktif dan kurang antusias dalam pembelajaran. Menurut keterangan guru, hal ini disebabkan karena bahan ajar yang digunakan oleh guru kurang interaktif. Mengingat bahan ajar hanya menggunakan buku pegangan dan LKS dari saja. Selain wawancara, peneliti juga melakukan observasi langsung ke dalam kelas. Dari hasil observasi tersebut bahwa guru kurang memperhatikan tingkah laku para siswa ketika pembelajaran berlangsung. Ketika pembelajaran berlangsung guru hanya memberikan materi seperti definisi-definisi dan secara langsung kepada siswa, tanpa memberikan kegiatan-kegiatan kepada siswa untuk menemukan sendiri definisi-definisi dan jawaban soal tersebut. Ternyata ketika menginjak pada kegiatan latihan soal-soal, sebagian besar siswa masih salah dalam mengerjakan soal-soal tersebut. Setelah peneliti mewawancarai sebagian siswa ternyata siswa bingung dalam menyelesaikan soal. Untuk menyelesaikan permasalahan tersebut dikarenakan kurang menariknya pembelajaran dan kurang pemahannya siswa terhadap apa yang mereka tulis ketika guru memberikan materi

c. Analisis Rencana Kerja

Analisis rencana kerja ini peneliti melihat RPP dan perlengkapan perangkat pembelajaran guru, selanjutnya menyusun desain rencana penelitian. Menurut keterangan guru, hal ini disebabkan karena bahan ajar yang digunakan oleh guru kurang interaktif. Mengingat bahan ajar hanya menggunakan buku pegangan dan LKS saja.

2. Tahap Perancangan (*Design*)

Tim membuat bahan ajar setelah menganalisis data. RPP dan LKS yang menjadi bahan ajar dibuat dengan menggunakan metodologi *Flip Classroom*, dengan penekanan pada membantu siswa memahami Kompetensi Dasar Menulis Teks Prosedur Kelas XI. SMA Yani Ahmad 2 Baureno. Selanjutnya dibuat instrumen penilaian perangkat pembelajaran untuk menilai kualitasnya. Secara khusus, berikut adalah tugas yang dilakukan peneliti pada saat ini:

- a. Penyusunan RPP  
Tugas perancangan awal adalah menyiapkan rancangan RPP. Berikut ini yang dituangkan dalam rancangan RPP. 1) Tetapkan identitas yang memuat nama Sekolah, mata pelajaran, kelas atau semester, dan waktu yang ditentukan. 2) tentukan KD dan KI.
  - b. Penyusunan Lembar Kerja Siswa (LKS)  
Lembar kerja dan buku merupakan sumber belajar yang digunakan dalam pengajaran di kelas. Sesuai pedoman proses yang ditetapkan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, penilaian pembelajaran dilakukan pada tiga dimensi berbeda: sikap, pengetahuan, dan keterampilan, termasuk kemampuan memecahkan masalah. Berdasarkan observasi yang dilakukan guru, sikap dievaluasi.
  - c. Pembuatan Produk  
Pada tahap ini peneliti membuat media pembelajaran melalui *canva* dengan memasukan materi-materi pembelajaran Menulis Teks Prosedur kelas XI SMA Ahmad Yani 2 Baureno.
  - d. Validasi oleh Tim Ahli  
Penilaian terhadap materi pembelajaran interaktif juga dilakukan pada tahap perancangan ini. Validasi produk yang dikembangkan berdasarkan pertimbangan ahli dalam rangka mengumpulkan informasi mengenai hasil produk media pembelajaran Audio Visual Interaktif merupakan langkah evaluasi yang dilakukan selanjutnya. Baik dari segi kualitas teknis maupun visual, validasi yang dilakukan oleh sekelompok profesional validasi produk adalah validasi ahli media. Para ahli dikunjungi secara pribadi untuk mengevaluasi dan mengautentikasi barang-barang manufaktur dengan menampilkan cetak biru desain. Mereka dievaluasi oleh para spesialis untuk menentukan bidang kekuatan dan kelemahan mereka. Sebagai semacam instrumen validasi, kuesioner skala penilaian diberikan kepada validator agar mereka dapat mengevaluasi produk.
  - e. Revisi  
Langkah selanjutnya adalah peneliti melakukan revisi. Pada proses revisi ini dilakukan hasil saran dari beberapa ahli media yang telah memberikan penilaian dan saran.
  - f. Uji coba Perorangan  
Tiga siswa yang dikategorikan tinggi, sedang, dan rendah berpartisipasi dalam uji coba terbatas atau individu untuk memberikan umpan balik mengenai pemahaman media, motivasi, minat, penyajian, dan kegunaan. Prosedur yang dilakukan dalam uji beta antara lain pemilihan lokasi subjek uji, pengenalan produk media kepada kelas, pengumpulan data kemahiran awal siswa, pengamatan saat siswa menggunakan produk media, penilaian pembelajaran, dan perbaikan produk..
3. Tahap Pengembangan (*Development*)  
Produk pengembangan media pembelajaran interaktif yang dikembangkan harus melalui tahapan validasi baik oleh ahli maupun oleh calon pengguna. Setiap evaluasi bertujuan untuk mengetahui derajat kesesuaian produk media, yang menjadi landasan untuk menentukan layak atau tidaknya media tersebut digunakan dalam proses pendidikan.

- a. Ahli Media  
Hasil penilaian ahli media pertama menunjukkan bahwa media yang termasuk dalam kategori “Baik “ dengan rata-rata Skor 4,1 rata-rata skor 5 Sedangkan dari ahli media kedua bahwa media sudah termasuk dalam kategori “Sangat Baik” dengan rata-rata skor 4,9.
  - b. Ahli Materi  
Hasil penilaian ahli materi pertama menunjukkan bahwa keseluruhan validasi dari ahli materi pertama bahwa media sudah termasuk dalam kategori “Baik” dengan rata-rata skor 4,8 Sedangkan dari ahli materi kedua bahwa media sudah termasuk dalam kategori “Sangat Baik” dengan rata-rata skor 4,9.
  - c. Ahli Praktisi  
Hasil penilaian ahli praktisi pertama menunjukkan bahwa keseluruhan validasi dari ahli materi pertama bahwa media sudah termasuk dalam kategori “Baik” dengan rata-rata skor 4,7 Sedangkan dari ahli media kedua bahwa media sudah termasuk dalam kategori “Sangat Baik” dengan rata-rata skor 4,9
4. Tahap Implementasi (*Implementation*)  
Produk media pembelajaran Bahasa Indonesia yang telah direvisi kemudian diujicobakan. Uji coba produk dilaksanakan di SMA Ahmad Yani 2 Baureno Kelas XI oleh 28 peserta didik pada tanggal 9 Desember 2023.
- a. Pree Test  
Dalam penelitian ini sebelum melakukan pengembangan media pembelajaran ini penulis melakukan pree tes kepada 28 anak. Berdasarkan analisis dapat diperoleh data bahwa siswa yang tuntas dalam pembelajaran Bahasa Indonesia hanya 10 anak dengan rata-rata nilai 77 sedangkan siswa lainnya belum tuntas.
  - b. Post Test  
Setelah dilakukan pengembangan pembelajaran dengan menggunakan media interaktif pada siswa SMA Ahmad Yani 2 Baureno kelas XI selanjutnya dilakukan postes diperoleh data terjadi peningkatan nilai pada siswa kelas XI sebanyak 70% siswa tuntas dalam pembelajaran. Sedangkan 30% tidak tuntas.
5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)  
Tahap pengembangan selanjutnya adalah tahap evaluasi. Evaluasi yang telah dilakukan terhadap pengembangan media pembelajaran interaktif dengan pendekatan pembelajaran model ADDIE adalah;
- a. Persepsi siswa  
Persepsi siswa kelas XI SMA Ahmad yani 2 Baureno sangat antusias dalam mengikuti pembelajaran karena dianggap pembelajaran mejadi tidak monoton sehingga bias bervariasi. Dengan adanya media pembelajaran interaktif semangat belajar siswa semakin naik
  - b. Hasil Belajar Siswa  
Dengan adanya media pembelajaran interaktif dapat diketahui hasil pre tes dan postes siswa kelas XI SMA Ahmad Yani 2 Baureno menunjukkan peningkatan nilai dalam pembelajaran sebelum diberikan media pembelajaran interaktif tingkat ketuntasan dari 28 siswa hanya 7 %, setelah dilakukan pengujian dengan menggunakan media pembelajaran interaktif tingkat ketuntasan siswa XI SMA Ahmad Yani 2 Baureno meningkat menjadi 70 % dengan kata lain ada peningkatan sebanyak 66%.

## Pembahasan

Tahapan analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi proses pengembangan ADDIE merupakan tata cara pembuatan perangkat pembelajaran bahasa Indonesia berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaporkan sebelumnya (Personal, 2009: 127). Beberapa analisis dilakukan sepanjang tahap analisis, antara lain analisis kebutuhan perangkat pembelajaran, karakteristik siswa, dan materi. Mereka hanya menggunakan buku teks dan LKS yang menjadi bahan ajar, khususnya materi pembuatan teks prosedur untuk kelas XI. Buku ajar ini cukup komprehensif dari segi substansi, khususnya yang berkaitan dengan informasi yang ditulis dalam bahasa Indonesia. Walaupun terdapat sedikit kekurangan dalam penulisan buku ini, namun baik keterampilan inti maupun keterampilan dasar sudah sesuai dengan Kurikulum 2013. Hal ini menyebabkan para ilmuwan mempertanyakan keandalan bahan ajar.

Kemudian dilakukan kajian terhadap atribut-atribut siswa. Berdasarkan analisis karakteristik siswa, sebagian besar siswa kelas XI SMA Ahmad Yani 2 Baureno ditemukan kurang semangat dalam belajar. Hal ini disebabkan karena bahan ajar hanya menggunakan buku pegangan, sehingga media yang digunakan guru kurang menarik di samping kelalaian instruktur terhadap murid-muridnya sepanjang kelas. Ketika pembelajaran terjadi, guru hanya memberikan materi yang dibutuhkan siswa, seperti definisi dan pertanyaan, tanpa membiarkan siswa memikirkan sendiri definisinya. Sebenarnya pembelajaran yang berpusat pada siswa merupakan salah satu ciri Kurikulum 2013 menurut Marsigit (2015:2).

Pembelajaran yang tidak sesuai dengan karakteristik siswa merupakan persoalan lain ketika mempelajari karakteristik siswa. Hal ini berdasarkan observasi dimana siswa terkesan dipaksa berpikir formal pada saat proses pembelajaran karena guru hanya memberikan definisi dan kebutuhan memori secara langsung tanpa berinteraksi dengan siswa. Telah dibuktikan bahwa sebagian besar siswa tidak yakin bagaimana menanggapi soal latihan (pra-tes) ketika diberikan oleh guru. Oleh karena itu, diperlukan materi pendidikan interaktif yang diawali dengan realistik.

Setelah itu dilakukan analisis materi dan luarannya meliputi kompetensi dasar dan inti serta indikator pencapaian kompetensi yang berkaitan dengan Kurikulum 2013. Tujuan penelitian ini adalah untuk membantu siswa SMA Ahmad Yani 2 Baureno kelas XI belajar lebih efektif. Siswa pertama-tama disajikan dengan masalah kontekstual, yang kemudian mereka modelkan menggunakan pengetahuan sebelumnya untuk membuat model formal yang mencakup serangkaian tindakan.

RPP dibuat menggunakan *Canva* dan didasarkan pada tahap desain. Persyaratan proses pendidikan yang ditetapkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan menjadi landasan perancangan RPP. Penentuan KD dan kompetensi inti merupakan langkah yang paling penting. Selanjutnya membuat materi pembelajaran interaktif, perangkat pembelajaran, strategi pembelajaran, latihan pembelajaran, dan sistem evaluasi.

Media pengembangan pembelajaran dibuat pada tahap pengembangan dengan mengikuti prosedur persiapan dan memperhitungkan varians pakar. Pedoman tersebut kemudian diubah berdasarkan umpan balik dan ide, dan diuji pada individu dan kelompok kecil.

### a. Penggunaan Media Pembelajaran *Audio Visual Interaktif*

Penggunaan media pembelajaran *audio visual interaktif* bagi siswa SMA kelas XI SMA Ahmad Yani 2 Baureno berbasis *Canva* sangat diperlukan. Hal ini dikarenakan adanya kebutuhan di lapangan yang memperlihatkan kondisi proses pembelajaran Bahasa Indonesia sebelum dilakukan pengembangan Media

pembelajaran interaktif siswa SMA kelas XI SMA Ahmad Yani 2 Baureno. Kondisi pembelajaran yang sebelumnya hanya bersifat satu arah memerlukan pemanfaatan teknologi untuk mengkonstruksi pengetahuan siswa sehingga mampu berpikir kritis. Penelitian telah berhasil menunjukkan bagaimana mengintegrasikan teknologi ke dalam kelas dapat meningkatkan kinerja siswa baik di bidang akademik maupun ekstrakurikuler sekaligus mendorong pengembangan keterampilan psikomotorik dan kognitif mereka.

b. Pengembangan Media Pembelajaran *Audio Visual Interaktif*

Berdasarkan hasil penelitian bahwa keseluruhan validasi dari ahli media bahwa media sudah termasuk dalam kategori “Sangat Baik” dengan rata-rata skor 5 Sedangkan dari ahli media kedua bahwa media sudah termasuk dalam kategori “Sangat Baik” dengan rata-rata skor 4,9.

Sedangkan hasil validasi ahli materi dapat diambil kesimpulan bahwa keseluruhan validasi dari ahli materi sudah termasuk dalam kategori “Baik” dengan rata-rata skor 4,8 Sedangkan dari ahli media kedua bahwa media sudah termasuk dalam kategori “Sangat Baik” dengan rata-rata skor 4,9.

Pada hasil validasi praktisi pendidikan dapat kita simpulkan bahwa keseluruhan validasi dari ahli praktisi bahwa media sudah termasuk dalam kategori “Baik” dengan rata-rata skor 4,7 Sedangkan dari ahli media kedua bahwa media sudah termasuk dalam kategori “Sangat Baik” dengan rata-rata skor 4,9

c. Keefektifitas Produk Hasil Pengembangan Media

Pengembangan media pembelajaran audio visual interaktif berbasis aplikasi Canva untuk siswa SMA kelas XI SMA Ahmad Yani 2 Baureno diharapkan dapat meningkatkan keefektifan pembelajaran. Analisis terhadap produk ini menunjukkan bahwa penggunaan teknologi audio visual dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih mendalam dan menarik bagi siswa. Dengan memanfaatkan fitur interaktif Canva, siswa dapat secara aktif terlibat dalam proses pembelajaran, meningkatkan keterlibatan mereka, dan memperoleh pemahaman yang lebih baik terkait materi mempertahankan kemerdekaan.

Selain itu, melalui analisis respons siswa, ditemukan bahwa media pembelajaran ini mampu meningkatkan motivasi belajar mereka. Penggunaan elemen visual dan suara yang menarik dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan dan memotivasi siswa untuk lebih fokus dalam memahami konsep-konsep yang diajarkan. Hasil pengembangan ini juga menunjukkan adanya peningkatan partisipasi siswa dalam diskusi kelas, memperkuat komunikasi antar siswa dan guru, serta menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih kolaboratif.

Keberhasilan produk ini juga tercermin dari hasil evaluasi kinerja siswa yang menunjukkan peningkatan pemahaman mereka terhadap materi. Melalui pemanfaatan media pembelajaran interaktif, siswa dapat lebih mudah memahami konsep-konsep yang kompleks, sehingga keterampilan menjadi lebih mudah dipahami dan diinternalisasi. Ini membuktikan bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas XI SMA Ahmad Yani 2 Baureno dapat memberikan kontribusi positif terhadap pencapaian pembelajaran siswa.

Hasil analisis keefektifitas produk media pembelajaran audio visual interaktif berbasis aplikasi Canva menunjukkan bahwa pengembangan ini memberikan dampak positif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas XI SMA Ahmad Yani 2 Baureno. Dengan terus mengoptimalkan

penggunaan teknologi ini, diharapkan dapat terus mendukung pembelajaran yang inovatif dan efektif bagi siswa, memberikan fondasi yang kuat untuk pemahaman konsep-konsep sejarah dan kebangsaan.

## **SIMPULAN DAN SARAN**

### **Simpulan**

Guru dan siswa SMA Ahmad Yani 2 Baureno memerlukan media pembelajaran *Audio Visual Interaktif* berbasis *Canva* dikarenakan adanya kebutuhan di lapangan yang memperlihatkan kondisi proses pembelajaran Bahasa Indonesia sebelum dilakukan pengembangan Media pembelajaran interaktif siswa siswa SMA Ahmad Yani 2 Baureno. Kondisi pembelajaran yang sebelumnya hanya bersifat satu arah memerlukan pemanfaatan teknologi . Penelitian telah berhasil menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi *Audio Visual Interaktif* ke dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa, serta mampu mengembangkan keterampilan dalam aspek psikomotor dan kognitifnya.

Hasil Pengembangan media pembelajaran *Audio Visual interaktif* berbasis Aplikasi *Canva* , Keseluruhan validasi dari ahli praktisi pertama yaitu ahli media menyatakan bahwa media sudah termasuk dalam kategori “Sangat Baik” dengan skor 4,9. Sedangkan dari ahli materi menyatakan bahwa materi sudah termasuk dalam kategori “Sangat Baik” dengan skor 4,9. Dan terhir Ahli praktisi menyatakan bahwa media termasuk dalam kategori “Sangat Baik” dengan skor 4,9

Pembelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas XI SMA Ahmad Yani 2 Baureno dengan memanfaatkan penggunaan media pembelajaran *Audio Visual Interaktif* bebasis aplikasi *Canva* menunjukkan hasil yang lebih efektif meningkatkan hasil belajar siswa pada menulis teks Prosedur

### **Saran**

Penelitian ini memiliki implikasi secara teoritis dan praktik yang dijelaskan sebagai berikut:

1. Implikasi Teoritis

Hasil penelitian dan pengembangan dapat digunakan sebagai referensi kajian lanjutan terkait konsep-konsep pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dan pengembangan di bidang Pendidikan.

2. Implikasi Praktis

Hasil penelitian dan pengembangan menunjukkan bahwa pengembangan dan implementasi Media Pembelajaran *Audio Visual Interaktif* dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia dapat meningkatkan hasil belajar siswa, sehingga aplikasi ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman siswa serta meningkatkan semangat belajar siswa.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Ainina, (2014). Pemanfaatan Media Audio Visual Sebagai Sumber Pembelajaran Sejarah. *Indonesian Journal History of Education*, 3 (1), 40–45.
- Afandi. Rifki. (2011). Integrasi Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar. *Pedagogia Vol. 1, No. 1, Desember 2011*, 85-98. <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v1i1.32>
- Anggraeny, F. T., Wahanani, H. E., Akbar, F. A., Raharjo, M. I. P., & Rizkyando, S. (2021). Peningkatan Ketrampilan Kreativitas Desain Grafis Digital Siswa SMU Menggunakan Aplikasi CANVA pada Ponsel Pintar. *Journal of Appropriate Technology for Community Services*, 2(2), 86–91. <https://doi.org/10.20885/jattec.vol2.iss2.art5>.
- Arini, F. D., Choiri, A. S., & Sunardi. (2017). The Use of Comic As a Learning Aid To Improve Learning Interest of Slow Learner Student. *European Journal of Special Education Research*, 2(1), 71–78. <https://doi.org/10.5281/zenodo.221004>
- Arjulayana. (2018). The Use Of Video In Teaching Writing On Procedure. *Globish: An English-Indonesian Journal for Englis Education, and Culture* 7 (1), 148–157. <https://doi.org/10.31000/globish.v6i2.660>
- Arsyad, A., & Sulfemi, W. B. (2018). Metode Role Playing Berbantu Media Audio Visual Pendidikan dalam Meningkatkan Belajar IPS. *Jurnal PIPSI (Jurnal Pendidikan IPS Indonesia)*, 3(2), 41. <https://doi.org/10.26737/jpipsi.v3i2.1012>.
- Arsyad, Azhar. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Boholano, H. (2017). Smart Social Networking: 21st Century Teaching and Learning Skills. *Research in Pedagogy*, 7(1), 21–29. <https://doi.org/10.17810/2015.45>.
- Asmira, Yuli (2020) Pengembangan Poster Kesehatan Reproduksi Berbasis Pendidikan Karakter Menggunakan Canva Pada Usia Remaja Sekolah Di Sma. Tesis, Tidak diterbitkan
- Darihastining, S., Aini, S. N., Maisaroh, S., & Mayasari, D. (2020). Penggunaan Media Audio Visual Berbasis Kearifan Budaya Lokal pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1594–1602. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.923>.
- Darma, Surya (2012). Pengembangan Media Pembelajaran Multitmedia Interaktif Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pelajaran. Tesis, tidak diterbitkan
- Dick, W, Carey, L, & Carey. J.O. (2005). *The Systemic Design Of Instruction*. Boston: Allyn and Bacon.S
- Dwipayana, P. A. P., Redhana, I. W., & Juniartina, P. P. (2020). “Analisis Kebutuhan Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Konteks Budaya Lokal Untuk Pembelajaran IPA SMP.” *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sains Indonesia*, 3 (1), 49–60. <https://doi.org/10.23887/jppsi.v3i1.24628>
- Fransina Thresiana Nomleni, & Manu, T. S. N. (2018). Pengembangan Media Audio Visual dan Alat Peraga dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep dan Pemecahan Masalah. *Scholaria : Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 8(3), 219 – 230. <https://doi.org/10.24246/j.js.2018.v8.i3.p219-230>
- Friska, D. Y., Suyitno, I., & Furaidah. (2018). Pengaruh Media Audio dan Audio Visual terhadap Kemampuan Menyimak Siswa Kelas IV. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 3(2), 251–258. <https://doi.org/10.17977/jptpp.v3i2.10544>

- Fujiyanto, A. (2016). Penggunaan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Hubungan Antarmakhluk Hidup. *Jurnal Pena Ilmiah*, 1(1), 841–850. <https://doi.org/10.23819/pi.v1i1.3576>.
- Ghufron, M A. (2018). “Revolusi Industri 4.0: Tantangan, Peluang Dan Solusi Bagi Dunia Pendidikan,” Seminar Nasional dan Diskusi Panel Multidisiplin Hasil Penelitian & Pengabdian kepada Masyarakat, Jakarta, 2 Agustus 2018
- Hakim, B.R., & Haryudo, S.I. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Animasi Flash Pada Standar Kompetensi Memasang Instalasi Penerangan Listrik Bangunan Sederhana di SMK Walisongo 2 Gempol. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 3(1). <https://doi.org/10.26740/jpte.v3n1.p%25p>
- Hanif, M. (2020). The development and effectiveness of motion graphic animation videos to improve primary school students’ sciences learning outcomes. *International Journal of Instruction*, 13(4), 247–266. <https://doi.org/10.29333/iji.2020.13416a>.
- Hapsari, G. P. P., & Zulherman, Z. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi *Canva* untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2384–2394. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1237>.
- Hasan, M. dan Dahar A. (2015) Belajar dan Pembelajaran. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Ibrahim dan Suardiman. 2014. Pengaruh Penggunaan E-Learning Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar Matematika Siswa SD Negeri Tahunan Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Indonesia*. <http://journal.uny.ac.id/index.php/jpe/article/viewFile/2645/2200>
- Ismartoyo, I., Haryati, Y., & Nurmawati, N. (2016). Pengembangan Multimedia Interaktif Dengan Pendekatan Matematika Realistik Pada Mata Kuliah Dasar-Dasar Matematika Dan Sains. *PAUDIA : Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 123–132. <https://doi.org/10.26877/paudia.v5i2.1187>.
- Khairunnisa, Gusti Firda, Yuli Ismi, and Nahdiyah Ilmi. (2020). “Media Pembelajaran Matematika Konkret Versus Digital: Systematic Literature Review Di Era Revolusi Industri 4 . 0” 3 (November): 131–40
- Kunandar. (2014). *Penilaian Autentik: Penilaian Hasil Belajar Peserta didik Berdasarkan Kurikulum 2013*. Depok: Raja Grafindo Persada
- Miftah, M. (2013). Fungsi, Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Jurnal Kwangsan*, 1(2), 95. <https://doi.org/10.31800/jurnalkwangsan.v1i2.7>.
- Ma’ruf (2019). Problematika Guru Dalam Implementasi Penilaian Autentik Pada Kurikulum 2013 di SD Al-Muslim Waru Sidoarjo. *JPDN: Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 5(1). <https://doi.org/10.29407/jpdn.v5i1.12886>
- Mu’awanah, (2004) Hubungan Keaktifan Guru Dalam Mengajar Motivasi Berprestasi Dengan Prestasi Belajar Siswa di Madrasah Aliyah Ma’arif Bakung Udang Awu Blitar, *Realita*, 1 (2). <http://repository.iainkediri.ac.id/id/eprint/275>
- Mulyatiningsih, E. (2016). Pengembangan Model Pembelajaran. Diakses dari <http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/pengabdian/dra-endangmulyatiningsih-mpd/7cpengembangan-model-pembelajaran.pdf>. pada Desember
- Munir. (2010). *Kurikulum Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (Cetakan Ke-2)*. Bandung. Alfabet
- Munir. (2012). *Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan (Cetakan Ke-1)*. Bandung. Alfabeta

- Nagge, J. J., Killeen, R., & Jennings, B. (2018). Using A Course Pilot In The Development Of An Online Problem-Based Learning (PBL) Therapeutics Course In A Post-Professional Pharmd Program. *Currents in Pharmacy Teaching and Learning*, 10(2), 231–234. <https://doi.org/10.1016/j.cptl.2017.10.005>.
- Nata. Abudin. (2009). *Perspektif Islam tentang Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana
- Nomleni, FT. & Manu, T. S. N. (2018). Pengembangan Media Audio Visual dan Alat Peraga dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep dan Pemecahan Masalah. *Scholaria : Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 8(3), 219 – 230. <https://doi.org/10.24246/j.js.2018.v8.i3.p219-230>
- Ode, E. O. (2014). “Impact of Audio-Visual (AVs) Resources on Teaching and Learning in Some Selected Private Secondary Schools in Makurdi.” *International Journal of Research in Humanities, Arts and Literature (IMPACT: IJRHAL)*, 2 (5)
- Putri, D. K., Handayani, M., & Akbar, Z. (2020). Pengaruh Media Pembelajaran dan Motivasi Diri terhadap Keterlibatan Orang Tua dalam Pendidikan Anak. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 649. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.418>.
- Putri, R.J. & Mudinillah, A. (2021). Penggunaan Aplikasi Canva Untuk Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas VI di SDN 02 Tarantang. *Madrosatuna: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*. Vol. 4 No. 2.
- Rahmawati, F., & Atmojo, I. R. W. (2021). Analisis Media Digital Video Pembelajaran Abad 21 Menggunakan Aplikasi Canva Pada Pembelajaran IPA. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6271–6279. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1717>.
- Rahmatullah, R., Inanna, I., & Ampa, A. T. (2020). Media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi canva. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 12(2), 317–327. <https://doi.org/10.23887/jjpe.v12i2.30179>
- Rusman, Deni Kurniawan dan Cepi Riyana. (2013). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: RajaGrafindo Persada
- Ani Rohma, Ani dan Sholihah, Ummu. (2021). Pengembangan Media Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva Materi Bangun Ruang Limas. *Jurnal Pendidikan Matematika*. Vol. 9, No. 3, pp. 292 – 306 DOI: <http://dx.doi.org/10.23960/mtk/v9i3.pp.292-306>
- Sadiman, Arief. (2009). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta. Penerbit: Raja Grafindo Persada.
- Sari, I., Sinaga, P., Hernani, H., & Solfarina, S. (2020). Chemistry Learning via Distance Learning during the Covid-19 Pandemic. *Tadris: Jurnal Keguruan Dan Ilmu Tarbiyah*, 5(1), 155 – 165. <https://doi.org/10.24042/tadris.v5i1.6346>.
- Sari, N. Y., & Putra, F. G. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan Software Swishmax pada Bahasan Bangun Ruang Sisi Datar. *Aksioma: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 9(2): 72–83. <https://doi.org/10.26877/aks.v9i2.2907>
- Setyani, W. A., Jumadi, & Darmawan, A. S. (2021). The Implementation of Audio Visual Media in Problem Based Learning Model to Improve the Problem Solving Skills. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, 541, 563–568. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.210326.081>.
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*, Jakarta: Rineka Cipta
- Stufflebeam, D. L. & Shinkfield, D. S. (1985). *Evaluation and Enlightenment for Decision Making*. Columbus : Ohio State University .

- Sumartiwi, N.M, Suarjana, I.M., Ujianti P.R. (2022). Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva Pada Materi Keliling dan Luas Lingkaran. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*. Volume 5, Number 2, pp. 220-230. DOI: <https://doi.org/10.23887/jp2.v5i2.47626>
- Sumunik, Widyastono H., Santosa E.B, (2023). Analysis of the Needs for Audio-Visual Media Based on the Canva Application in Social Studies Learning for Grade VI Elementary Schools in Sumberrejo District, Bojonegoro Regency. Dalam proses penerbitan.
- Susilawati, E. (2018). Rancangan Pengembangan Metode Pembelajaran Multimedia Interaktif Bahasa Inggris Melalui Adobe Flash Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi Dan Informasi*, 7(2), 45– 56. <https://doi.org/10.34010/jati.v7i2.492>.
- Tanjung, R.E. & Faiza, Delsina (2019). Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika. *Jurnal Voteteknika*, No. 7 (3). <https://doi.org/10.24036/voteteknika.v7i2.104261>
- Tomita, K. (2018). Does the Visual Appeal of Instructional Media Affect Learners' Motivation Toward Learning? *TechTrends*, 62(1), 103–112. <https://doi.org/10.1007/s11528-017-0213-1>.
- Virgiana, A., & Wasitohadi. (2016). Efektivitas Model Problem Based Learning Berbantuan Media Audio Visual Ditinjau Dari Hasil Belajar IPA Siswa Kelas 5 SDN 1 Gadu Sambong - Blora Semester 2 Tahun 2014/2015. *Scholaria : Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 6(2), 100–118. <https://doi.org/10.24246/j.scholaria.2016.v6.i2.p100-118>.
- Wiastruti, Suadnyana, & Kristiantari. (2014). Pengaruh Pembelajaran Siklus Belajar (Learning Cycle) Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas V Sd Gugus Budi Utomo. *Mimbar PGSD Undiksha*, 2(1). <https://doi.org/10.23887/jjpsd.v2i1.2147>.
- Yuanta, F. (2020). Pengembangan Media Video Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada Siswa Sekolah Dasar. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(02), 91. <https://doi.org/10.30742/tpd.v1i02.81>
- Yu, Z., Jin, D., Song, X., Zhai, C., & Wang, D. (2020). Internet of Vehicle Empowered Mobile Media Scenarios: In-Vehicle Infotainment Solutions for the Mobility as a Service (MaaS). *Sustainability*, 12(7448), 7448. <https://doi.org/10.3390/su12187448>.
- Zulfadewina, Ninawati, M., Zulfadewina, Rahmiati, dan Husain, Z. M., Pengembangan Media Audio Visual Berbasis Microsoft Power Point Siswa Kelas 5 Sekolah Dasar. [https://www.researchgate.net/publication/26571386\\_The\\_Primary\\_School\\_Science\\_Teachers'\\_Problems\\_in\\_Science\\_Teaching](https://www.researchgate.net/publication/26571386_The_Primary_School_Science_Teachers'_Problems_in_Science_Teaching)