

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL BERBASIS APLIKASI *CANVA* TERINTEGRASI *FLIPBOOK* UNTUK PEMBELAJARAN MENULIS CERPEN**

**TESIS**

**Disusun untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Menyelesaikan Studi dan Memperoleh Gelar Magister Pedagogi**

**Oleh:**

**Nama : Cinta Asih**

**NPM : 7320800100**

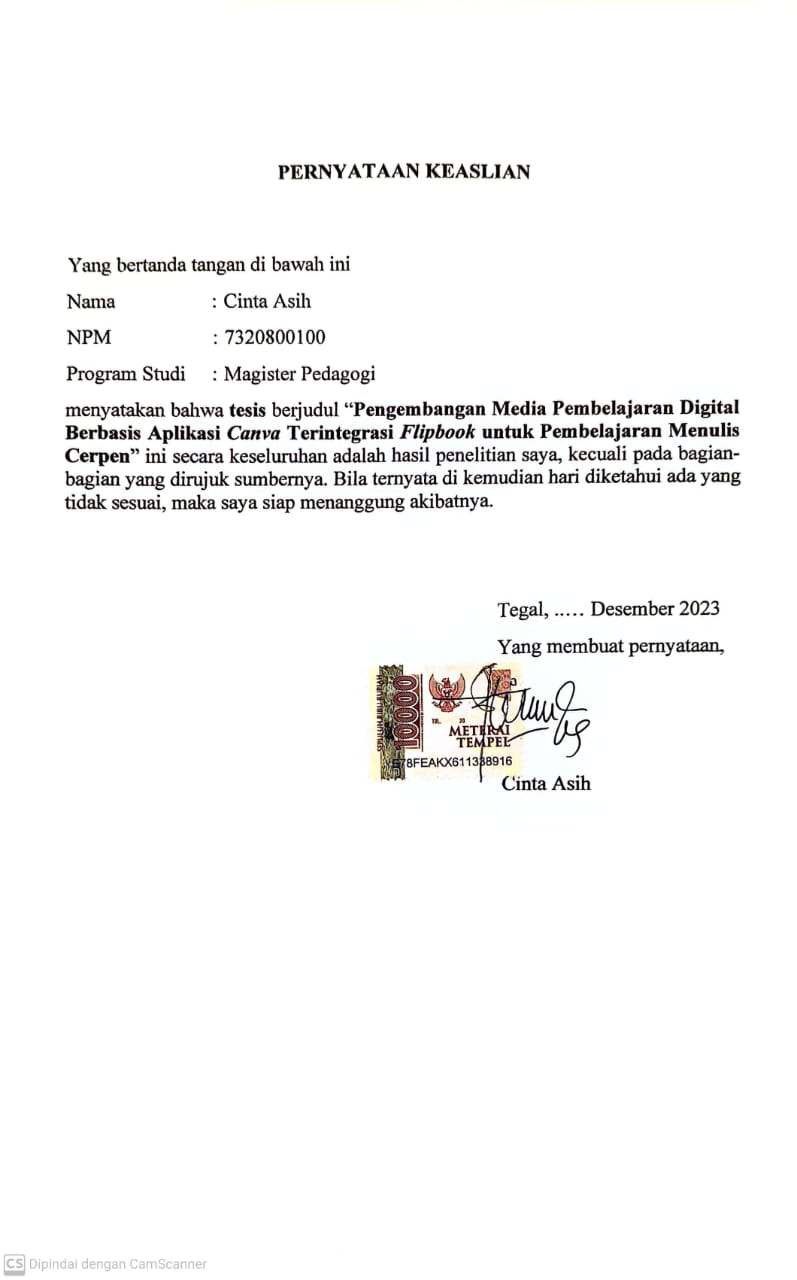
**PROGRAM STUDI MAGISTER PEDAGOGI PROGRAM PASCASARJANA UNIVERSITAS PANCASAKTI TEGAL**

**2023**

i



ii



iii

**MOTTO DAN PERSEMBAHAN**

**Motto**

“Tidak ada yang akan menuai kecuali apa yang mereka tabur” (QS Al-An’am:164)

**Persembahan**

Karya ini saya persembahkan untuk**:**

Kedua orang tua saya yang telah membekali saya dengan ilmu yang bermanfaat. Semoga pahalanya terus mengalir hingga surganya.

Suami dan anak-anak saya yang telah memberi dukungan dan motivasi untuk menyelesaikan tesis ini.

Rekan seangkatan yang terus memberikan semangat.

Almamaterku, Prodi Magister pedagogi, Program Pascasarjana,

Universitas Pancasakti, Tegal.

iv

**Cinta Asih. 2023. Pengembangan Media Pembelajaran Digital Berbasis Aplikasi *Canva* Terintegrasi *Flipbook* untuk Pembelajaran Menulis Cerpen. Tesis. Tegal. Program Studi Magister Pedagogi, Program Pascasarjana, Universitas Pancasakti Tegal.**

Tesis ini dilatarbelakangi oleh permasalahan pembelajaran menulis cerpen di kelas

9 SMP Negeri 3 Pangkah. Sebagian besar siswa kurang tertarik dan kurang termotivasi dalam pembelajaran. Pembelajaran menulis cerpen menuntut kreativitas dan daya imaginasi siswa dalam menggali ide dan gagasan sebagai bahan penulisan cerpen. Maka, sudah seharusnya guru menyajikan pembelajaran menulis cerpen dengan bantuan media pembelajaran agar siswa lebih tertarik dan termotivasi. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran digital berbasis aplikasi *Canva* terintegrasi *flipbook* untuk pembelajaran menulis cerpen yang dapat diakses pada perangkat *mobile* maupun PC. Penelitian ini adalah penelitian pengembangan model ADDIE yang dikembangkan oleh Dick and Carry (1996). Produk yang dikembangkan divalidasi oleh ahli media dan ahli materi, selanjutnya diujicobakan untuk mengetahui respon tanggapan siswa dan guru. Data dianalisis dengan menggunakan skala Likert. Hasil penelitian menunjukkan respon tanggapan siswa SMP Negeri 3 Pangkah sebesar 90% dan guru sebesar 95% termasuk dalam katagori sangat layak. Sedangkan respon siswa SMP Negeri 1

Pangkah sebesar 86,3% dan guru sebesar 100%. Hasil uji efektivitas melalui penghitungan indikator keberhasilan siswa kelas 9 SMP Negeri 3 Pangkah sebelum penggunaan media hanya 22,58% dan setelah penggunaan media 87,1% atau mengalami peningkatan sebesar 64,52%. Sementara itu hasil uji efektivitas melalui penghitungan indikator keberhasilan siswa kelas 9 SMP Negeri 1 Pangkah sebelum penggunaan media adalah 29,03% dan setelah penggunaan media 93, 54% atau mengalami peningkatan sebesar 64,51%. Berdasarkan uji hipotesis diperoleh hasil t hitung > t tabel sehingga Ho ditolak. Artinya, terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar sebelum (pretes) dan hasil belajar setelah penerapan media (postes). Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran digital berbasis aplikasi *Canva* terintegrasi *flipbook* untuk pembelajaran menulis cerpen yang dikembangkan sangat layak dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran.

**Kata Kunci: pengembangan, media digital, *Canva, flipbook*, efektivitas.**

v

***Cinta Asih. 2023. Development of Digital Learning Media Based on the Canva Application Integrated with Flipbook for Learning to Write Short Stories. Thesis. Tegal. Master of Pedagogy Study Program, Postgraduate Program, Pancasakti University Tegal.***

*This thesis is motivated by the problem of learning to write short stories in class 9 of SMP Negeri 3 Pangkah. Most students are less interested and less motivated in learning. Learning to write short stories requires students' creativity and imagination in exploring ideas and thoughts as material for writing short stories. So, teachers should present short story writing lessons with the help of learning media so that students are more interested and motivated. This research aims to produce digital learning media based on the Canva application integrated with flipbooks for learning to write short stories which can be accessed on mobile devices and PCs. This research is research into the development of the ADDIE model developed by Dick and Carry (1996). The product developed was validated by media experts and material experts, then tested to determine student and teacher responses. Data were analyzed using a Likert scale. The results of the research showed that the response from students at SMP Negeri 3 Pangkah was 90% and*

*95% of teachers were included in the very adequate category. Meanwhile, the response from students at SMP Negeri 1 Pangkah was 86.3% and teachers' response was 100%. The results of the effectiveness test through calculating success indicators for grade 9 students of SMP Negeri 3 Pangkah before media use were only 22.58% and after media use it was 87.1% or an increase of 64.52%. Meanwhile, the results of the effectiveness test through calculating success indicators for grade 9 students of SMP Negeri 1 Pangkah before using the media were 29.03% and after using the media it was 93.54% or an increase of 64.51%. Based on the hypothesis test, the results obtained are t > t table so that Ho is rejected. This means that there is a significant difference between learning outcomes before (pretest) and learning outcomes after applying the media (posttest). Based on the research results, it can be concluded that the digital learning media based on the Canva application integrated with flipbooks for learning to write short stories that was developed is very feasible and effective for use in learning.*

***Keywords: development, media digital, Canva, flipbook, effectiveness.***

vi

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, karena berkat rahmat dan hidayahNya penulis dapat menyelesaikan penyusunan tesis dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Digital Berbasis Aplikasi *Canva* Terintegrasi *Flipbook* untuk Pembelajaran Menulis Cerpen”*.* Solawat serta salam semoga selalu tercurah kepada baginda rosul Muhammad SAW dan kerabatnya.

Penyusunan tesis ini merupakan salah satu syarat untuk meraih gelar Magister Pendidikan di Program Studi Magister Pedagogi Pascasarjana Universitas Pancasakti Tegal. Peneliti menyadari bahwa penyusunan tesis ini tidak lepas dari bantuan dan dukungan dari berbagau pihak. Untuk itu, pada kesempatan ini peneliti mengucapkan terima kasih kepada.

1. Dr. Taufiqulloh, M.Hum., selaku Rektor Universitas Pancasakti Tegal, yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menyelesaikan studi di Universitas Pancasakti Tegal.

2. Prof. Dr. Sitti Hartinah DS, M.M., selaku Direktur Pascasarjana Universitas Pancasakti Tegal yang telah memberikan kesempatan dan dukungan kepada penulis untuk menyelesaikan studi program magister di Universitas Pancasakti Tegal.

3. Dr. Suriswo, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Magister Pedagogi yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menyelesaikan tesis.

4. Dr. Burhan Eko Purwanto, M.Hum., selaku dosen pembimbing 1 yang telah membimbing dan memberikan masukan kepada penulis sejak proses awal hingga akhir penulisan.

5. Dr. Tri Mulyono, M.Pd., selaku dosen pembimbing 2 yang telah dengan penuh kesabaran membimbing dan mengarahkan untuk perbaikan materi maupun penulisan dalam tesis ini.

6. Seluruh Dosen Program Studi Magister Pedagogi, Program Pascasarjana Universitas Pancasakti Tegal yang telah berkenan membagi ilmu dan pengalaman selama penulis menempuh studi di kampus ini beserta stafnya.

vii

7. Dr. Sutji Muljani, M.Hum., dosen Universitas Pancasakti Tegal yang telah bersedia menjadi validator materi dan media pada penelitian ini.

8. Mohamad Taufik Hidayat, S.Pd. M.Pd., Kepala Sekolah SMP Negeri 2 Bojong sekaligus Konsultan MGMP Bahasa Indonesia Kabupaten Tegal yang telah bersedia menjadi validator materi dalam penelitian ini.

9. Sharfina Febbi Handayani, M.Kom., dosen Politeknik Harapan Bersama yang telah bersedia menjadi validator media.

10. Moh. Uyub, S.Pd., Kepala SMP Negeri 3 Pangkah yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melaksanakan penelitian di SMP Negeri 3 Pangkah.

11. Ali Komsakum, S.Pd., M.Pd., Kepala SMP Negeri 1 Pangkah yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melaksanakan uji lapangan dan uji efektivitas media pembelajaran pada siswa kelas 9 SMP Negeri 1 Pangkah

12. Moh. Safii, S.Pd. guru Bahasa Indonesia SMP Negeri 3 Pangkah yang telah bersedia membantu sejak observasi awal hingga implementasi.

Penulis menyadari bahwa tesis ini masih jauh dari sempurna. Untuk itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang konstruktif untuk perbaikan tesis ini. Semoga tesis ini bermanfaat bagi para pembaca.

Tegal, Desember 2023

Penulis,

Cinta Asih

NPM 7320800100

viii

**DAFTAR ISI**

HALAMAN JUDUL ........................................................................................................... i PENGESAHAN UJIAN TESIS............................................................................................ii

PERNYATAAN KEASLIAN..............................................................................................iii

MOTTO DAN PERSEMBAHAN ..................................................................................... iv ABSTRAK.......................................................................................................................... v *ABSTRACT*......................................................................................................................... vi KATA PENGANTAR ...................................................................................................... vii DAFTAR ISI...................................................................................................................... ix DAFTAR TABEL............................................................................................................. xii DAFTAR GAMBApR ..................................................................................................... xiii DAFTAR LAMPIRAN..................................................................................................... xiv

**BAB I PENDAHULUAN.................................................................................................. 1**

A. Latar Belakang ............................................................................................................ 1

B. Permasalahan............................................................................................................. 14

C. Tujuan Penelitian ...................................................................................................... 16

D. Manfaat Penelitian .................................................................................................... 16

E. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan................................................................... 17

**BAB II KAJIAN TEORI ................................................................................................ 19**

A. Media Pembelajaran.................................................................................................. 19

1. Pengertian Media Pembelajaran ........................................................................ 19

2. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran ......................................................... 22

3. Karakteristik Media Pembelajaran .................................................................... 26

4. Prosedur Pemilihan Media................................................................................. 29

5. Media Pembelajaran Digital Berbasis Aplikasi *Canva* ..................................... 36

B. Pembelajaran Bahasa Indonesia ................................................................................ 44

1. Karakteristik Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMP ..................................... 45

2. Pembelajaran Menulis Teks Cerpen .................................................................. 47

3. Karakteristik Media Pembelajaran Bahasa Indonesia ....................................... 53

ix

C. Teori-teori tentang Pengembangan ........................................................................... 58

1. Model Pengembangan ....................................................................................... 58

2. Kualitas Produk Pengembangan........................................................................ 59

D. Penelitian yang Relevan ............................................................................................ 62

E. Kerangka Berpikir..................................................................................................... 63

F. Hipotesis.................................................................................................................... 66

**BAB III METODE PENELITIAN ................................................................................ 67**

A. Jenis Penelitian.......................................................................................................... 67

1. Model Pengembangan ....................................................................................... 67

2. Prosedur Pengembangan.................................................................................... 68

3. Desain Produk ................................................................................................... 72

B. Lokasi Penelitian....................................................................................................... 73

C. Subjek Penelitian....................................................................................................... 74

D. Variabel Penelitian .................................................................................................... 74

E. Teknik Pengumpulan Data ........................................................................................ 75

1. Instrumen Pengembangan.................................................................................. 75

2. Uji Kelayakan Media......................................................................................... 76

3. Uji Coba Produk ................................................................................................ 76

4. Uji Efektivitas Media......................................................................................... 77

F. Analisis Data ............................................................................................................. 77

A. Analisis Data Instrumen Studi lapangan............................................................ 77

B. Analisis Data Instrumen Penilaian Ahli ............................................................ 78

C. Analisis Data Instrumen Tanggapan Guru dan Siswa ....................................... 80

D. Analisis Data Efektivitas Media Pembelajaran ................................................. 83

E. Uji Prasyarat Analisis ........................................................................................ 84

**BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN............................................... 86**

A. Hasil Penelitian ......................................................................................................... 86

1. Hasil Pengembangan Media .............................................................................. 86

2. Hasil Uji Keefektifan Media............................................................................ 112

B. Pembahasan............................................................................................................. 117

x

1. Pengembangan Media Pembelajaran Digital Berbasis Aplikasi *Canva*

Terintegrasi *Flipbooks* untuk Pembelajaran Menulis Cerpen.......................... 117

2. Efektivitas Pengembangan Media Pembelajaran Digital Berbasis Aplikasi

*Canva* Terintegrasi *Flipbook* untuk Pembelajaran Menulis Cerpen................ 120

**BAB V SIMPULAN DAN IMPLIKASI...................................................................... 122**

A. Simpulan ................................................................................................................. 122

B. Implikasi.................................................................................................................. 123

**DAFTAR PUSTAKA.................................................................................................... 125**

**LAMPIRAN – LAMPIRAN......................................................................................... 129**

xi

**DAFTAR TABEL**

Tabel 3.1 Rincian waktu penelitian....................................................................... 74

Tabel 3.2 Pedoman Skala Penilaian Instrumen Validasi ...................................... 78

Tabel 3.3 Pedoman Skala Penilaian Instrumen Validasi ...................................... 78

Tabel 3.4 Rentang Skor dan Kriteria Uji Kelayakan oleh Validator Materi......... 79

Tabel 3.5 Rentang Skor dan Kriteria Uji Kelayakan oleh Validator Media ......... 80

Tabel 3.6 Rentang Skor dan Kriteria Hasil Tanggapan Siswa.............................. 81

Tabel 3.7 Rentang Skor dan Kriteria Hasil Tanggapan Guru ............................... 82

Tabel 3.8 Rentang Skor dan Kriteria Hasil Tanggapan Siswa.............................. 82

Tabel 4.1 Hasil Analisis Kebutuhan Siswa ........................................................... 87

Tabel 4.2 Hasil Uji Kelayakan Ahli Materi .......................................................... 99

Tabel 4.3 Hasil Uji Kelayakan Ahli Media......................................................... 100

Tabel 4.4 Hasil Rekapitulasi Angket Tanggapan Siswa Skala Besar ................. 104

Tabel 4.5 Hasil Rekapitulasi Angket Tanggapan Guru Skala Besar .................. 104

Tabel 4.6 Hasil Rekapitulasi Angket Tanggapan Siswa Skala Besar ................. 105

Tabel 4.7 Hasil Rekapitulasi Angket Tanggapan Guru Skala Besar .................. 105

Tabel 4.8 Nilai Pretes dan Postes Siswa SMP Negeri 3 Pangkah....................... 109

Tabel 4.9 Rekapitulasi Ketuntasan Hasil Pretes dan Postes ............................... 109

Tabel 4.10 Nilai Pretes dan Postes Siswa SMP Negeri 1 Pangkah..................... 110

Tabel 4.11 Rekapitulasi Ketuntasan Hasil Pretes dan Postes ............................. 110

Tabel 4.12 Hasil Uji Normalitas Data SMP Negeri 3 Pangkah .......................... 113

Tabel 4.13 Hasil Uji Normalitas Data SMP Negeri 1 Pangkah .......................... 113

Tabel 4.14 Nilai Tabel t ...................................................................................... 114

Tabel 4.15 Uji perbedaan rerata data pretes dan postes ...................................... 116

xii

**DAFTAR GAMBAR**

Gambar 2.1 Struktur Cerpen ................................................................................. 51

Gambar 3.1 Proses Pengembangan Media Model ADDIE................................... 71

Gambar 4.1 Desain Peta Materi ............................................................................ 89

Gambar 4.2 Desain Peta Kompetensi.................................................................... 90

Gambar 4.3 Desain GBIM .................................................................................... 90

Gambar 4.4 Flowchart Desain Media ................................................................... 91

Gambar 4.5 Desain Naskah (Storyboard) ............................................................. 92

Gambar 4.6 Desain Tampilan ............................................................................... 92

Gambar 4.7 Halaman Kover Media ...................................................................... 93

Gambar 4.8 Halaman Judul Media........................................................................ 94

Gambar 4.9 Halaman Menu Utama ...................................................................... 94

Gambar 4.10 Halaman Kompetensi Pembelajaran ............................................... 95

Gambar 4.11 Halaman Konsep Materi.................................................................. 95

Gambar 4.12 Halaman Pemodelan........................................................................ 96

Gambar 4.13 Halaman Latihan Bersama .............................................................. 96

Gambar 4.14 Halaman Latihan Mandiri ............................................................... 97

Gambar 4.15 Halaman Penutup ............................................................................ 98

xiii

**DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran 1. Instrumen Kuesioner Kebutuhan Siswa ..................................................... 130

Lampiran 2. Hasil Kuesioner Kebutuhan Siswa ............................................................. 131

Lampiran 3. Katagori Hasil Kuesioner Siswa................................................................. 133

Lampiran 4. Data Hasil Kuesioner Kebutuhan Media Siswa ......................................... 135

Lampiran 5. Data Analisis Kebutuhan Siswa ................................................................. 137

Lampiran 6. Transkrip Hasil Wawancara dengan Guru.................................................. 138

Lampiran 7. Kisi-kisi Lembar Uji Kelayakan................................................................. 139

Lampiran 8. Kisi-kisi Angket Tanggapan....................................................................... 140

Lampiran 9. Lembar Validasi Ahli Materi...................................................................... 141

Lampiran 10. Lembar Validasi Ahli Media .................................................................... 144

Lampiran 11. Hasil Uji Kelayakan Materi Tahap 1........................................................ 147

Lampiran 12. Hasil Uji Kelayakan Materi Tahap 2...........**153**

Lampiran 13. Hasil Uji Kelayakan Media Tahap 1 ........................................................ 159

Lampiran 14. Hasil Uji Kelayakan Media Tahap 2 ........................................................ 165

Lampiran 15. Hasil Angket Tanggapan Siswa (Skala Kecil) ......................................... 168

Lampiran 16. Data Hasil Angket Siswa Skala Kecil ...................................................... 170

Lampiran 17. Hasil Angket Tanggapan Guru (Skala Besar) .......................................... 171

Lampiran 18. Hasil Angket Tanggapan Siswa (Skala Besar) ......................................... 175

Lampiran 19. Data Angket Siswa dan Guru Uji Coba Skala Besar SMPN 3 Pangkah .. 179

Lampiran 20. Data Angket Siswa dan Guru Uji Coba Skala Besar SMPN 1 Pangkah .. 182

Lampiran 21. Silabus ...................................................................................................... 185

Lampiran 22. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran......................................................... 209

Lampiran 23. Soal Evaluasi ............................................................................................ 216

Lampiran 24. Kriteria dan Rubrik Penilaian Keterampilan Menulis Cerpen.................. 217

Lampiran 25. Data Hasil Pretes Menulis Cerpen Siswa SMP Negeri 3 Pangkah........... 221

Lampiran 26. Data Hasil Postes Menulis Cerpen Siswa SMP Negeri 3 Pangkah .......... 223

Lampiran 27. Data Hasil Pretes Menulis Cerpen Siswa SMP Negeri 1 Pangkah........... 225

Lampiran 28. Data Hasil Postes Menulis Cerpen Siswa SMP Negeri 1 Pangkah .......... 227

Lampiran 29. Data Hasil Pretes dan Postes Siswa SMP Negeri 3 Pangkah ................... 229

Lampiran 30. Data Hasil Pretes dan Postes Siswa SMP Negeri 1 Pangkah ................... 230

Lampiran 31. Hasil Uji Normalitas................................................................................. 231

xiv

Lampiran 32. Identitas Media ......................................................................................... 232

Lampiran 33. Peta Materi ............................................................................................... 233

Lampiran 34. Peta Kompetensi....................................................................................... 234

Lampiran 35. Garis Besar Isi Media ............................................................................... 235

Lampiran 36. Flowchart Desain Media........................................................................... 238

Lampiran 37. Desain Naskah (Storyboard)..................................................................... 239

Lampiran 38. Desain Tampilan....................................................................................... 241

Lampiran 39. Surat Izin Penelitian ................................................................................. 244

Lampiran 40. Dokumentasi............................................................................................. 245

Lampiran 41. Hasil Menulis Cerpen Siswa .................................................................... 246

xv

**BAB I PENDAHULUAN**

**A. Latar Belakang**

Pendidikan merupakan salah satu faktor yang sangat penting bagi kemajuan sebuah bangsa. Semakin maju pendidikan, semakin maju pula negara tersebut. Melalui usaha pendidikan dapat ditentukan keberhasilan dari semua pelaksanaan pembangunan yang dicita-citakan baik berupa pembangunan fisik, maupun mental spiritual. Pendidikan juga merupakan syarat mutlak untuk menuju masyarakat adil, makmur dan sejahtera.

Pendidikan bagi individu berperan untuk pengaruh dinamis dalam perkembangan jasmani, jiwa, perasaan-perasaan sosial, susila, dan sebagainya. Pada bangsa dan negara, pendidikan dijadikan sebagai substansi pendukung keberlangsungan hidup bernegara yang sangat berperan dalam menghasilkan sumber daya manusia serta menjadi salah satu tolak ukur kemajuan suatu negara (Nurkholis, 2013: 25).

Pendidikan adalah usaha sadar yang tujuannya untuk mengembangkan kualitas dan potensi manusia sebagai suatu kegiatan yang sadar akan tujuan. Kegiatan dalam mendidik merupakan suatu pekerjaan yang memiliki tujuan dan dalam pelaksanaannya berada dalam proses yang berkelanjutan, saling berkaitan dalam suatu sistem pendidikan yang berkualitas.

Menurut Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 3, tujuan pendidikan nasional adalah mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Untuk mencapai tujuan tersebut, pendidikan dituntut untuk terus beradaptasi agar relevan dengan perubahan era yang terjadi (Akrim, 2018: 458). Adaptasi terhadap kemajuan teknologi dalam sistem pendidikan harus menjadi

1

fokus negara-negara berkembang guna menghasilkan sumber daya manusia yang bermutu dan siap menghadapi persaingan global (Atalay, 2015: 970). Tujuan-tujuan dalam pendidikan tersebut dapat tercapai melalui proses pembelajaran.

Proses pembelajaran merupakan kegiatan inti dalam proses pendidikan, karena melalui kegiatan belajar ini diharapkan tujuan pendidikan dapat dicapai dalam bentuk terjadinya perubahan tingkah laku dalam diri siswa. Tentu saja hal ini juga menjadi harapan semua pihak agar setiap siswa mencapai hasil belajar yang sebaik-baiknya sesuai dengan kemampuan masing-masing.

Proses pembelajaran memegang peranan penting dalam pencapaian keberhasilan belajar siswa. Ini berarti berhasil tidaknya pencapaian tujuan pendidikan banyak bergantung kepada bagaimana guru melaksanakan proses belajar mengajar di sekolah. Banyak sekolah yang pada kenyataan masih belum maksimal dalam proses belajar mengajar. Sekolah menggunakan sarana dan prasarana yang kurang tepat. Guru kurang memperhatikan kemampuan serta gaya belajar siswa. Guru jarang menggunakan metode mengajar yang menyenangkan. Guru masih enggan menggunakan media pembelajaran, dan lain-lain. Ini adalah fakta yang tidak dapat kita pungkiri masih banyak ditemui di lapangan. Intinya, guru belum melaksanakan tugas dengan baik terutama dalam proses pembelajaran di kelas.

Proses pembelajaran yang dimaksud adalah proses interaksi peserta didik dengan guru dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Oleh karena itu, proses pembelajaran perlu direncanakan, dilaksanakan, dinilai, dan diawasi agar terlaksana secara efektif dan efisien.

Secara sederhana proses pembelajaran merupakan sebuah interaksi antara pendidik dan peserta didik. Proses interaksi yang terjalin bertujuan agar peserta didik dapat mencapai tujuan kompetensi yang telah ditetapkan saat pendidik merancang proses pembelajaran. Pendidik memfasilitasi peserta didik untuk mendapatkan pengetahuan maupun pengalaman belajar yang baru (Subakti,

2010: 6).

Proses pencapaian kompetensi dapat tercapai melalui proses pembelajaran yang baik dan efektif. Beberapa faktor di bawah ini dapat menjadi acuan penilaian proses pembelajaran berlangsung dengan baik dan efektif, yakni 1) minat dan antusias peserta didik terhadap materi yang diajarkan, 2) suasana kelas yang interaktif, 3) peserta didik dapat memahami materi yang disampaikan, 4) peserta didik yang aktif dalam proses pembelajaran (Tiurma & Retnawati, 2014:

176).

Salah satu indikator penilaian keberhasilan proses pembelajaran adalah hasil belajar. Menurut teori Van Dallen setidaknya terdapat enam faktor yang memengaruhi hasil belajar peserta didik, yaitu pendidik, kurikulum, peserta didik, media pembelajaran, metode pembelajaran, dan lingkungan belajar (Nurhayati & Febriyanti, 2018: 176).

Pendidik atau guru harus memahami fungsi dan tugasnya dalam pembelajaran. Sebagai pemimpin pembelajaran, guru bukanlah satu-satunya sumber belajar. Untuk itu guru tidak boleh mengambil terlalu banyak peran dalam pembelajaran. Tugas guru sebatas memfasilitasi, memotivasi, dan mengevaluasi hasil belajar siswa. Guru harus memiliki kompetensi dalam mengelola pembelajaran, memanfaatkan media pembelajaran, bahkan menciptakan iklim pembelajaran yang kondusif. Guru juga harus mampu menyajikan pembelajaran yang menarik dengan berbagai teknik, metode, maupun pendekatan pembelajaran agar tujuan pembelajaran tercapai secara optimal.

Kurikulum merupakan perangkat mata pelajaran dan program pendidikan yang diberikan oleh lembaga penyelenggaraan pendidikan yang berisi rancangan yang akan diberikan kepada peserta pembelajaran dalam satu jenjang pendidikan. Kurikulum yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan dan kondisi peserta didik akan mendukung pencapaian hasil belajar.

Peserta didik juga merupakan faktor penentu keberhasilan proses pembelajaran. Faktor peserta didik sering disebut sebagai faktor internal yang mempengaruhi hasil belajar siswa. Faktor tersebut meliputi keadaan fisik atau jasmani siswa, intelejensi siswa, bakat, minat, dan motivasi siswa.

Keadaan fisik/ jasmani siswa akan berpengaruh terhadap keberhasilan belajar siswa. Misalnya siswa yang memiliki gangguan penglihatan akan mengalami kesulitan dalam membaca ataupun ketika guru menggunakan papan tulis. Tentu saja hal ini akan mempengaruhi hasil belajar siswa.

Setiap siswa memiliki kecerdasan (intelejensi) yang berbeda-beda. Kadang seorang siswa nampak sangat antusias mengikuti mata pelajaran tertentu dan memperoleh hasil yang baik pada mata pelajaran tersebut. Tapi justru sebaliknya pada mata pelajaran yang lain.

Bakat dan minat siswa terhadap bidang tertentu akan memberikan motivasi yang besar untuk belajar. Seorang siswa yang memiliki kecerdasan logis matematika atau ilmu eksak akan cenderung lebih mudah memahami ilmu matematika atau eksak lainnya. Sementara siswa dengan kecerdasan musikal akan kurang menyukai ilmu matematika atau ilmu eksak lainnya.

Dengan memahami bahwa setiap siswa memiliki cara belajar yang berbeda, sehingga penting bagi guru untuk menemukan metode pembelajaran yang sesuai dengan kepribadian dan gaya belajar siswa. Dengan kata lain metode pembelajaran yang tepat juga sangat penting dalam menentukan keberhasilan belajar.

Faktor yang tidak kalah penting yang turut menentukan hasil belajar siswa adalah faktor lingkungan. Lingkungan yang dimaksud bisa lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, maupun lingkungan tempat tinggal siswa. Lingkungan keluarga sangat mempengaruhi kegiatan belajar siswa. Seperti sifat-sifat orang tua, pengelolaan keluarga, atau ketegangan dalam keluarga akan memberikan dampak baik ataupun buruk dalam kegiatan belajar dan hasil belajar siswa. Lingkungan sosial sekolah seperti para guru, para tenaga kependidikan, dan teman-teman sekelas juga memengaruhi semangat belajar siswa. Demikian juga lingkungan sosial siswa dalam masyarakat, tetangga, dan teman-teman sepermainan (Muhibbinsyah, 2014:135)

Media pembelajaran merupakan salah satu faktor yang turut menentukan keberhasilan proses pembelajaran. Media pembelajaran membantu siswa dan guru dalam proses pembelajaran sehingga menunjang pencapaian tujuan

pembelajaran yang telah dirumuskan dalam perencanaan pembelajaran. Media pembelajaran dalam konteks ini diartikan sebagai seluruh alat dan bahan yang dapat digunakan sebagai sarana untuk menunjang pencapaian tujuan pendidikan, Fungsi media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar, yakni mendukung penggunaan metode pembelajaran yang digunakan guru. Media pembelajaran yang interaktif memiliki potensi besar untuk merangsang siswa agar dapat merespons positif materi pembelajaran yang disampaikan. Penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran juga dapat

memberikan pengalaman yang lebih bermakna bagi siswa.

Fakta-fakta di atas menjadikan penggunaan media dalam proses pembelajaran tidak dapat lagi diabaikan. Proses pembelajaran yang hakikatnya adalah proses komunikasi membutuhkan media pembelajaran guna menunjang aktivitas pembelajaran. Ketika proses komunikasi antara pendidik dan peserta didik tidak dapat berjalan dengan efektif, dibutuhkan perantara atau media agar pesan dalam proses komunikasi tersampaikan dengan baik.

Media pembelajaran yang digunakan bertujuan memberikan stimulus bagi peserta didik untuk menumbuhkan minat, motivasi, dan keinginan belajar serta membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap peserta didik (Nurhayati & Febriyanti, 2018: 109). Penggunaan media pembelajaran juga membantu untuk meningkatkan pemahaman, menampilkan informasi, serta membantu menafsirkan informasi yang diterima (Arsyad, 2016: 19-20).

Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di tingkat SMP. Capaian pembelajaran Bahasa Indonesia pada setiap multijenjang mulai pendidikan dasar sampai dengan menengah berorientasi secara konsisten untuk meningkatkan keterampilan berbahasa Indonesia siswa, baik secara lisan maupun tulis dengan menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar. Suka tidak suka, mau tidak mau penguasaan keterampilan berbahasa masih menjadi capaian utama dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Karena sesungguhnya, capaian penguasaan keterampilan berbahasa Indonesia tidak hanya terletak pada ranah pembelajaran bahasa Indonesia itu sendiri, melainkan juga untuk mata pelajaran yang lainnya.

Dalam Kurikulum 2013, pengembangan kurikulum mata pelajaran Bahasa Indonesia menggunakan pendekatan pembelajaran bahasa berbasis teks. Pembelajaran berbasis teks merupakan kegiatan belajar mengajar yang dilakukan sesuai dengan teks yang diajarkan. Pembelajaran Berbasis Teks berorientasi pada kemampuan siswa untuk menyusun teks. Metode pembelajaran ini mendasarkan diri pada pemodelan teks dan analisis terhadap struktur atau bagian-bagiannya secara eksplisit serta fokus pada hubungan antara teks dan konteks penggunaannya. Perancangan unit-unit pembelajaran berbasis teks mengarahkan siswa agar mampu memahami dan memproduksi teks baik lisan maupun tulis dalam berbagai konteks. Untuk itu siswa perlu memahami fungsi sosial, struktur, dan fitur kebahasaan teks.

Richards, (dalam Hari Wibowo, 2018: 64) mengatakan bahwa Pembelajaran Berbasis Teks melibatkan proses di mana guru membantu siswa dalam memproduksi teks dan secara bertahap mengurangi bantuan tersebut sampai siswa mampu menproduksi teks sendiri. Pembelajaran diorganisasikan dengan menggunakan berbagai macam teks yang terkait dengan kebutuhan siswa, dan siswa diberikan latihan dalam berbagai macam teks sampai mereka mampu memproduksi teks tanpa bantuan dan bimbingan guru.

Teks dimaknai sebagai satuan bahasa, baik verbal maupun nonverbal, yang mengungkapkan makna secara kontekstual. Pada pendekatan ini diharapkan siswa mampu memproduksi dan menggunakan teks sesuai dengan tujuan dan fungsi sosialnya, bahasa Indonesia diajarkan bukan sekadar sebagai pengetahuan bahasa, melainkan sebagai teks yang mengemban fungsi untuk menjadi sumber aktualisasi diri penggunanya pada konteks sosial-budaya akademis.

Metode pembelajaran bahasa Indonesia berbasis teks pada jenjang SMP terdiri atas empat tahap. Keempat tahap dimaksud adalah 1) tahap membangun konteks, 2) tahap pemodelan teks, 3) tahap pembuatan teks secara bersama- sama, dan 4) tahap pembuatan teks secara mandiri.

Tahapan pertama dalam pembelajaran berbasis teks adalah tahap membangun konteks. Tahapan ini dimulai dari memperkenalkan konteks sosial dari teks yang dipelajari. Kemudian mengeksplorasi ciri-ciri dari konteks budaya

umum dari teks yang dipelajari serta mempelajari tujuan dari teks tersebut. Selanjutnya adalah dengan mengamati konteks dan situasi yang digunakan.

Tahapan yang kedua adalah tahapan pemodelan. Pada tahap ini, siswa mengamati pola dan ciri-ciri dari teks yang diajarkan. Siswa dilatih untuk memahami struktur dan ciri-ciri kebahasaan teks. Pada langkah ini siswa didorong untuk meningkatkan rasa ingin tahu dengan memperhatikan 1) simbol,

2) bunyi 3) tata bahasa, dan 4) makna.

Tahapan ketiga adalah tahapan menyusun teks secara bersama. Dalam tahapan ini, siswa mulai memahami keseluruhan teks. Guru secara perlahan mulai mengarahkan siswa agar mandiri sehingga siswa menguasai model teks yang diajarkan. Siswa menggunakan hasil mengeksplorasi model-model teks untuk membangun teks dengan cara berkolaborasi dalam kelompok.

Tahapan keempat adalah tahapan menyusun teks secara mandiri. Setelah melalui tahapan kesatu sampai tahapan ketiga, siswa telah memiliki pengetahuan mengenai model teks yang diajarkan. Siswa mulai memiliki kemampuan yang cukup untuk membuat teks yang mirip dengan model teks yang diajarkan. Dalam tahapan ini, siswa mulai mandiri dalam mengerjakan teks dan peran guru hanya mengamati siswa untuk penilaian.

Secara garis besar teks dapat dipilah atas teks sastra dan teks nonsastra. Teks sastra dikelompokkan ke dalam teks naratif dan nonnaratif. Adapun teks nonsastra dikelompokkan ke dalam teks jenis faktual yang di dalamnya terdapat subkelompok teks laporan dan prosedur dan teks tanggapan yang dikelompokkan ke dalam subkelompok teks transaksi dan eksposisi. Dengan memperhatikan jenis-jenis teks di atas, termasuk unsur utama yang harus ada di dalam teks, melalui pembelajaran bahasa berbasis teks, materi sastra dan materi kebahasan dapat disajikan (Kemendikbud, 2018: 4)

Terkait dengan format bahasa, teks dapat diungkapkan ke dalam berbagai jenis, misalnya deskripsi, laporan, prosedur, eksplanasi, eksposisi, diskusi, naratif, cerita petualangan, anekdot, cerpen dan lain-lain. Jika ingin menggambarkan sebuah objek secara detail seperti keadaan yang sebenarnya, gagasan dapat diungkapkan dalam bentuk teks deskripsi. Jika ingin menyajikan

informasi tentang sesuatu sebagaimana adanya, maka teks laporan lah bentuknya, dan seterusnya.

Teks deskripsi merupakan salah satu teks faktual yang menggambarkan orang, tempat, atau benda tertentu. Teks ini bertujuan untuk menceritakan tentang objek dan bagian-bagiannya tanpa menyertakan pendapat pribadi. Teks deskriptif menggambarkan objek secara spesifik daripada kelompok umum. Deskripsi yang baik adalah deskripsi yang mampu membuat seseorang membayangkan suatu objek tanpa melihat objek tersebut. Contoh teks deskripsi diantaranya, deskripsi bangunan tertentu, deskripsi hewan tertentu, deskripsi tempat tertentu, ataupun deskripsi orang tertentu ( Ramadhanti, 2022:130)

Teks laporan merupakan salah satu teks faktual yang menyajikan informasi tentang suatu objek. Teks ini bertujuan untuk mengklasifikasikan atau mendeskripsikan menggunakan fakta tentang bagian, perilaku, dan kualitas objek. Contoh teks laporan misalnya, buku teks, buku kuliah, tugas penelitian, ataupun artikel penelitian ( Ramadhanti, 2022: 137)

Menurut KBBI dalam Novita Sari (2020:10), teks prosedur adalah suatu teks yang menjelaskan tentang tahapan kegiatan untuk menyelesaikan suatu aktivitas atau metode langkah demi langkah secara pasti dalam memecahkan suatu masalah. Atau dapat dikatakan bahwa teks prosedur adalah teks yang berisi tatacara untuk membuat atau melakukan sesuatu hal secara berurutan dengan terstruktur langkah demi langkah untuk menghasilkan suatu tujuan yang diinginkan. Contoh teks prosedur diantaranya: prosedur mengoperasikan komputer, cara mengirimkan surat lamaran lewat email, cara pendaftaran SIM online, cara mendirikan tenda kemah, dan lain-lain.

Menurut Taufiqur Rahman (2017: 27-28), Teks eksplanasi adalah teks yang menjelaskan tentang proses terjadinya atau terbentuknya suatu fenomena alam atau peristiwa sosial. Dalam teks eksplanasi sebuah peristiwa yang timbul disebabkan oleh peristiwa sebelumnya, kemudian peristiwa itu mengakibatkan peristiwa sesudahnya. Teks eksplanasi memiliki fungsi sosial untuk memberikan penjelasan kepada masyarakat tentang proses terjadinya sesuatuBeberapa contoh

teks eksplanasi misalnya, Terjadinya Tsunami, Penyebab dan akibat banjir, Pengawetan menjadi Mummi, Kenapa Hutan Bakau Penting?, dan lain-lain

Eksposisi adalah teks yang menjelaskan atau memaparkan segala informasi tertentu sehingga dapat menambah pengetahuan pembaca (Taufiqur Rahman, 2017: 5). Sedangkan menurut KBBI teks eksposisi adalah uraian (paparan) yang bertujuan menjelaskan maksud dan tujuan (misalnya suatu karangan). Teks eksposisi memaparkan sebuah gagasan, sebuah proses, bahkan hubungan satu hal dengan lainnya. Tujuan teks eksposisi adalah untuk menyampaikan gagasan. Contoh teks eksposisi misalnya, Menjaga Kebersihan Sekolah, Bahaya Merokok, Hukuman Koruptur dan Maling Ayam, dan lain-lain.

Teks Diskusi adalah sebuah teks yang memberikan dua pendapat berbeda mengenai suatu hal (pro dan kontra) yang menyebabkan kedua belah pihak menjadi saling membicarakan masalah yang sedang dipersoalkan (Rahman,

2018: 72). Teks diskusi juga dapat diartikan sebagai sebuah teks yang membahas sebuah isu atau persoalan dari sudut pandang yang berbeda disertai dengan pendapat yang mendukung dan pendapat yang menentang. Contoh teks diskusi diantaranya, SMA ataukah SMK?, Seragam Sekolah, Perlukah dihapus?, Pentingkah Anak Membawa HP?, dan lain-lain

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), narasi adalah cerita atau deskripsi sebuah kejadian atau peristiwa. Jadi, teks narasi adalah teks yang menyampaikan sebuah cerita berupa rangkaian peristiwa yang terjadi. Teks naratif adalah teks yang menceritakan sebuah cerita yang bertujuan untuk membangun pandangan tentang dunia yang menghibur atau menginformasikan sesuatu kepada pembaca atau pendengar. Teks narasi merupakan suatu karya tulisan yang menceritakan suatu peristiwa secara detail kronologisnya. Karangan narasi ini bisa berupa kisah nyata maupun fiksi dengan membuat pembaca merasa ada di dalam cerita dan bisa mengambil pesan atau pelajaran dari ceritanya. Contoh teks narasi diantaranya, cerpen, novel, cerita inspiratif

Cerita petualangan adalah genre fiksi yang mengisahkan mengenai petualangan, suatu usaha yang menarik dan melibatkan risiko dan bahaya fisik, yang membentuk alur cerita utama (Wikipedia). Dalam cerita petualangan

mengandung unsur petualangan/ mengalami peristiwa yang belum pernah dialami sebelumnya perihal perjalanan, bersifat baru, mengesankan, dan tidak akan pernah dapat dilupakan. Contoh cerita petualangan misalnya,

Teks anekdot adalah genre fiksi yang memaparkan cerita singkat yang menarik, lucu, dan mengesankan karena isi teks anekdot berupa kritik atau sindiran terhadap kebijakan, layanan publik, perilaku penguasa, atau suatu fenomena/ kejadian.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), teks anekdot adalah cerita singkat yang menarik karena lucu dan mengesankan, biasanya mengenai orang penting atau terkenal dan berdasarkan kejadian yang sebenarnya. Jadi, pada dasarnya, anekdot adalah cerita lucu yang didasari oleh kejadian nyata.

Bukan sekadar cerita lucu, teks ini memiliki fungsi penting yakni mengkritik atau menyindir seseorang, instansi, atau kondisi sosial. Kritikan yang disampaikan dibalut dengan humor atau lelucon. Kritik yang dilontarkan tidak menggunakan kata tajam tapi tetap bermakna. Salah satu tokoh yang sering membuat anekdot adalah mendiang Gus Dur.

Teks cerpen merupakan salah satu jenis teks yang dipelajari siswa di tingkat SMP kelas 9 semester 1. Menulis teks cerpen tertuang dalam kompetensi dasar 4.6 Mengungkapkan pengalaman dan gagasan dalam bentuk cerita pendek dengan memperhatikan struktur dan kebahasaan. Kompetensi dasar ini mengindikasikan tahapan pembelajaran penyusunan teks secara mandiri. Dengan kata lain tujuan yang ingin dicapai pada tahapan ini adalah peserta didik mampu menulis cerpen secara mandiri.

Cerpen adalah karya sastra berbentuk prosa yang memiliki alur cerita lebih sederhana dibandingkan novel. Siswanto (2008:24) menyatakan bahwa menulis cerpen merupakan proses kreatif yang meliputi lima tahapan, yaitu mendapatkan ide, merenungkannya, menyusun kata-kata, memperbaikinya, sampai kalau perlu mengirimkannya ke media massa.

Lima tahapan proses kreatif menulis cerpen tersebut dapat dijelaskan seperti berikut.

1. Tahapan pertama dalam menulis cerpen adalah mendapatkan ide. Beberapa kegiatan yang dapat memunculkan ide misalnya dengan berjalan-jalan atau melakukan perjalanan. Proses mendapatkan ide juga dapat dilakukan dengan membaca karya orang lain. Keadaan yang terjadi di sekeliling kita juga bisa menginspirasi ide cerita. Ide cerita paling mudah adalah berdasarkan pengalaman sendiri. Setelah menemukan ide catat dalam catatan kecil, hal ini akan sangat membantu saat akan melakukan penulisan cerita.

2. Setelah ide didapatkan, tahapan kedua seorang penulis cerpen perlu merenungkan bagaimana menyajikan ide tersebut dalam sebuah cerita yang menarik. Siapa tokoh utama yang akan menjadi tulang punggung ceritanya. Konflik apa yang akan dijadikan sebagai daya tariknya. Bagaimana mengawali dan mengakhiri ceritanya. Intinya ide, yang ditemukan kemudian diolah dan disesuaikan dengan unsur-unsur pembangunnya.

3. Tahapan ketiga, penulis cerpen dapat menuangkan ide yang telah diolah dengan pilihan kata yang mampu menjalin cerita sesuai dengan strukturnya. Pilihan kata yang digunakan tentu saja yang mampu membawa pembaca tersugesti dan ikut hanyut dalam ceritanya. Langkah ini memang memerlukan banyak latihan. Semakin sering seseorang menulis cerpen, semakin piawai dia menuangkan ide melalui pilihan katanya.

4. Tahapan keempat adalah tahap memperbaiki atau revisi. pada tahap ini penulis cerpen harus meneliti secara menyeluruh isi tulisan mengenai logika, sistematika, ejaan, tanda baca, pilihan kata, kalimat, paragraf, dan sebagainya. Akan lebih baik jika hasil tulisan diendapkan dulu beberapa saat atau sehari dua hari. Setelah itu baru dikoreksi, nanti akan kelihatan apa yang kurang sehingga bisa diperbaiki.

Jika revisi sudah dilakukan, dan tulisan sudah dianggap lengkap dan layak untuk dipublikasikan, penulis dapat mengirimkan tulisan ke media massa. Dengan mengirim ke media massa, kita dapat menguji cerpen kita. Apakah cerpen kita bisa memberi manfaat bagi orang lain, setidaknya menghibur, memberi informasi, pelajaran baik kepada orang lain.

Proses kreatif menulis cerpen seperti dijelaskan di atas tentu saja membutuhkan kreativitas guru dalam pembelajarannya. Pembelajaran menulis cerpen memerlukan strategi yang tepat agar siswa mampu mengikuti setiap proses tahapannya.

Berdasarkan studi pendahuluan di sekolah, media yang digunakan guru dalam pembelajaran menulis teks cerpen adalah lembaran kertas berisi teks cerpen yang kemudian dibaca siswa sebagai contoh. Di samping itu, guru juga mengandalkan buku teks pelajaran atau lembar kerja siswa sebagai penunjang. Kalaupun ada beberapa guru yang sudah memanfaatkan media, masih terbatas pada penggunaan *power point.* Buku teks, LKS maupun *power point* memberikan informasi yang terbatas, kurang memotivasi dan kurang dapat merangsang daya kreasi siswa. Padahal, pembelajaran menulis teks cerpen menuntut kreativitas dan daya imajinasi siswa dalam menggali ide atau gagasan sebagai bahan penulisan cerpen. Pembelajaran menulis teks cerpen memerlukan media pembelajaran yang lebih menarik dan lebih memotivasi agar tujuan dapat tercapai secara optimal.

Kesenjangan-kesenjangan di atas memotivasi peneliti untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran yang tidak hanya mampu menyajikan materi secara menarik, tetapi juga mampu merangsang daya imaginasi dan sisi kreativitas siswa. Media pembelajaran yang dimaksud memanfaatkan inovasi teknologi aplikasi yang disebut dengan aplikasi *Canva*.

*Canva* merupakan sebuah *website* desain grafis yang membantu pengguna merancang desain kreatif secara *online*. Aplikasi ini menawarkan berbagai kelebihan seperti akses yang mudah, tampilan depan yang menarik serta kemudahan penggunaan. Hal ini menjadi pertimbangan pendidik dalam memilih *Canva* untuk mengembangkan media pembelajaran. Ketersediaan berbagai versi *Canva* juga menjadikan peserta didik lebih mudah dalam mengakses media pembelajaran. Saat ini *Canva* tersedia dalam versi website, serta aplikasi bagi pengguna smartphone android dan IOS (Yundayani, 2019: 170).

Melalui *Canva* pendidik dapat menghadirkan media pembelajaran yang variatif, menarik serta bermanfaat untuk memberikan gambaran yang lebih

konkret mengenai materi pembelajaran bagi peserta didik. Canva juga memberikan akun gratis *Canva Pro* untuk seluruh guru, siswa, sekolah dan perguruan tinggi melalui program *Canva for Education*.

Pemilihan media pembelajaran menulis cerita pendek berbasis aplikasi *Canva* dapat dijadikan sebagai alternatif dalam pembelajaran menulis cerita pendek. Media pembelajaran berbasis aplikasi *Canva* ini sangat menarik karena mampu menggabungkan unsur audio dan visual yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan siswa dan disajikan dalam bentuk buku digital (flipbooks). Dengan media ini guru dapat mengkreasikan media pembelajaran agar lebih menarik sehingga siswa tidak merasa bosan bahkan dapat belajar secara mandiri.

Media pembelajaran ini berlandaskan teori belajar konstruktivisme. Pengetahuan dikonstruksi berdasarkan pengalaman sendiri sehingga cenderung subjektif. Dalam teori konstruktivistik belajar dipahami sebagai proses aktif, siswalah yang aktif mengkonstruksi pengetahuan (Soeparno, 1997:97). Sehubungan dengan hal tersebut, Priyatni (2014:40) menyimpulkan bahwa konstruktivistik mengarahkan belajar pada proses mengonstruksi pengetahuan dengan cara mengabstraksi pengalaman sebagai hasil interaksi antara siswa dengan realitas baik realitas pribadi, alam, maupun realitas sosial yang bersifat aktif dan dinamis. Dengan kata lain, faktor yang mempengaruhi konstruksi pengetahuan siswa antara lain pengalaman, pengetahuan awal, kemampuan kognitif, dan lingkungan.

Media pembelajaran ini mengarahkan siswa kepada kegiatan menulis cerpen. Media pembelajaran ini diawali dengan kegiatan pemahaman konsep, pemodelan cerpen, menyusun cerpen terbimbing (bersama), menyusun cerpen secara mandiri. Fokus penulisan cerpen didasarkan pada stimulus yang diberikan yaitu komik. Komik sebagai stimulus memudahkan siswa pada tahapan menemukan ide atau gagasan. Dalam komik juga sudah tercermin unsur-unsur cerpen dan strukturnya. Siswa hanya dituntut mengkreasi komik menjadi teks cerpen berdasarkan imajinasinya dan diakhiri dengan kegiatan menyunting cerpen.

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Andini Hartati Pratiwi dalam Prosiding Seminar Nasional Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, IKIP PGRI Bojonegoro tahun 2023 berjudul “Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran Menulis Cerpen” menghasilkan sebuah kesimpulan bahwa media pembelajaran berbasis *Canva* dapat digunakan untuk berinovasi dalam menulis cerpen.

Dengan beberapa alasan di atas, peneliti merumuskan judul penelitian “ Pengembangan Media Pembelajaran Digital Berbasis Aplikasi *Canva* Terintegrasi *Flipbook* untuk Pembelajaran Menulis Cerpen”. Dengan pembelajaran yang memanfaatkan media pembelajaran seperti itu diharapkan proses pembelajaran menulis teks cerpen menjadi lebih menarik, lebih memotivasi, dan mampu menggali kreativitas siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

**B.Permasalahan**

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi guru dan siswa di SMP Negeri

3 Pangkah, media pembelajaran merupakan faktor yang mendominasi kesulitan guru dalam mengajarkan keterampilan menulis cerita pendek. Guru sering kesulitan dalam menentukan media pembelajaran yang cocok dalam pembelajaran cerita pendek. Akibatnya, guru cenderung mengajarkan keterampilan menulis cerita pendek tanpa menggunakan media pembelajaran sehingga siswa merasa bosan dalam pembelajaran menulis cerita pendek. Akibatnya tujuan pembelajaran tidak dapat dicapai secara maksimal.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, peneliti mengidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut.

1. Pembelajaran menulis cerpen dianggap momok karena tingkat kesulitannya yang tinggi dan tidak didukung media pembelajaran yang memadai.

2. Tujuan pembelajaran menulis cerpen tidak dapat dicapai secara maksimal karena kurangnya media penunjang dalam pembelajaran.

3. Guru kurang inovatif dalam memanfaatkan teknologi dan pengembangan media pembelajaran khususnya pelajaran Bahasa Indonesia.

4. Pemanfaatan teknologi seperti ponsel pintar (*smartphone)* atau personal computer (PC) untuk pembelajaran bahasa Indonesia masih kurang.

5. Banyaknya aplikasi-aplikasi hiburan di dalam ponsel pintar (*smartphone*) atau personal computer (PC) tidak diimbangi dengan perkembangan media pembelajaran yang dapat digunakan siswa.

Agar pengkajian masalah dalam penelitian ini lebih terarah, perlu dilakukan pembatasan masalah. Dalam penelitian ini peneliti hanya akan membatasi pada masalah pemanfaatan teknologi dalam pengembangan media pembelajaran bahasa Indonesia materi menulis cerpen di kelas 9 semester 1.

Pengembangan media menulis cerpen menyajikan materi yang disesuaikan dengan silabus Kurikulum 2013 untuk SMP dan sederajat pada tahapan menyusun teks secara bersama-sama dan mandiri materi menulis cerpen. Penyajian pembelajaran yang digunakan dalam media ini juga mengadaptasi metode pembelajaran Kurikulum 2013, yaitu metode *saintifik* dengan kegiatan mengamati, menanya, mencoba, menalar, dan mengkreasi yang diimplementasikan secara implisit dalam media.

Pengembangan media pembelajaran menulis cerpen yang dimaksud menggunakan aplikasi *Canva* yang terintegrasi dengan aplikasi *flipbooks*. Pemilihan aplikasi *Canva* didasarkan pada pertimbangan bahwa aplikasi tersebut dapat dioperasikan baik dalam ponsel pintar (*smartphone*) maupun PC (*Personal Computer*). Pertimbangan lainnya adalah aplikasi *Canva* dapat diakses oleh guru, siswa, maupun satuan pendidikan secara gratis tanpa mengunduh hanya dengan mendaftarkan sebagai *Canva for Education* (Canva Untuk Pendidikan). Di samping itu *Canva* juga menyediakan banyak *template* yang dapat digunakan dalam pengembangan media agar dapat merangsang sisi kreativitas siswa.

Produk yang dikembangkan bukan ditujukan untuk menggantikan media buku, modul, atau lembar kerja siswa dalam pembelajaran. Namun sebagai media pembelajaran alternatif agar siswa merasakan pengalaman belajar yang berbeda dan sebagai penunjang belajar siswa untuk dapat lebih memahami materi menulis cerpen.

Pengembangan produk yang digunakan adalah model pengembangan menggunakan pendekatan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). *Analysis* berkaitan dengan dengan kegiatan analisis terhadap situasi kerja dan lingkungan sehingga ditemukan produk apa yang perlu dikembangkan. *Design* berkaitan dengan kegiatan perancangan produk sesuai dengan yang dibutuhkan. *Development* adalah kegiatan pembuatan dan pengujian produk. *Implementation* adalah kegiatan menggunakan produk, dan *evaluation* adalah kegiatan menilai apakah setiap langkah kegiatan dan produk yang telah dibuat sudah sesuai dengan spesifikasi ataukah belum.

Dari uraian permasalahan di atas, dapat dirumuskan masalah penelitian sebagai berikut.

1. Bagaimanakah pengembangan media pembelajaran digital berbasis aplikasi

*canva* terintegrasi *flipbook* untuk pembelajaran menulis cerpen?

2. Bagaimanakah efektivitas pengembangan media pembelajaran digital berbasis aplikasi *canva* terintegrasi *flipbook* untuk pembelajaran menulis cerpen?

**C. Tujuan Penelitian**

Tujuan umum pengembangan media pembelajaran ini adalah untuk menghasilkan media pembelajaran bahasa Indonesia materi menulis cerpen pada tingkat SMP sederajat yang dapat diakses pada perangkat mobile atau PC. Sedangkan tujuan khusus pengembangan ini adalah sebagai berikut.

1. Mengembangkan media pembelajaran digital berbasis aplikasi *canva*

terintegrasi *flipbooks* untuk pembelajaran menulis cerpen.

2. Menngetahui efektivitas pengembangan media pembelajaran digital berbasis aplikasi *Canva* terintegrasi *flipbook* untuk pembelajaran menulis cerpen.

**D. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat dari penelitian pengembangan (*Research and*

*Development*) ini antara lain sebagai berikut.

1. Bagi siswa

Dengan adanya media pembelajaran ini diharapkan siswa lebih mudah mempelajari materi menulis cerpen secara mandiri dan berulang-ulang hingga pada akhirnya dapat mengembangkan daya kreasinya dalam menulis cerpen.

2. Bagi guru

Media ini diharapkan mampu memudahkan guru dalam menyampaikan pembelajaran menulis cerpen kepada siswa, serta membantu guru dalam meningkatkan mutu pendidikan dengan pengadaan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa saat ini.

3. Bagi sekolah

Media yang dikembangkan ini dapat diterapkan sebagai upaya meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Indonesia.

4. Bagi peneliti

Menambah pengetahuan dan pengalaman baru tentang pembuatan media pembelajaran berbasis aplikasi yang layak dan tepat guna.

**E. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan**

Spesifikasi dari media pembelajaran yang dikembangkan adalah media pembelajaran menulis cerpen berbasis aplikasi *Canva* yang diintegrasikan dengan aplikasi *flipbook* dengan rincian sebagai berikut.

1. Media pembelajaran yang dikembangkan adalah sebuah aplikasi yang dapat dijalankan pada *smartphone* atau *personal computer* (PC).

2. Media pembelajaran dikembangkan dengan menggunakan aplikasi *Canva*

terintegrasi *flipbook*.

3. Media pembelajaran dapat diakses melalui *link* yang dibagikan guru.

Sehingga media dapat digunakan di dalam ataupun di luar kelas.

4. Menu disajikan sesuai dengan silabus kurikulum 13 untuk SMP dan sederajat dan tahapan pembelajaran bahasa Indonesia berbasis teks.

5. Media pembelajaran yang dihasilkan mencakup 5 menu utama yaitu kompetensi pembelajaran, konsep materi, pemodelan, latihan bersama, dan latihan mandiri.

6. Media pembelajaran juga menampilkan gambaran dan kronologi cerita suatu peristiwa berbentuk komik yang disesuaikan dengan tahapan alur sebuah cerpen.

Pengembangan media pembelajaran menulis teks cerpen berbasis aplikasi *Canva* ini diharapkan dapat menjadi inovasi baru dalam pembelajaran menulis cerpen.

**BAB II KAJIAN TEORI**

**A. Media Pembelajaran**

**1. Pengertian Media Pembelajaran**

Media merupakan salah satu komponen dalam sistem pembelajaran. Sebagai komponen, media hendaknya merupakan bagian integral dan harus sesuai dengan proses pembelajaran secara menyeluruh. Muara dari pemilihan media adalah penggunaaan media tersebut dalam kegiatan pembelajaran, sehingga memungkinkan siswa dapat berinteraksi dengan media yang dipilih.

Media dalam arti sempit berarti komponen bahan dan komponen alat dalam sistem pembelajaran. Dalam arti luas media berarti pemanfaatan secara maksimum semua komponen sistem dan sumber belajar di atas untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu.

Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa sedemikian rupa sehingga terjadi proses belajar (Purnamawati dan Eldarni dalam Sutrisno 2020: 5). Dalam pengertian ini bentuk cetak seperti buku teks, grafik, diagram, foto, lembar kerja merupakan media. Dalam bentuk audio visual bisa berupa rekaman pembelajaran, video pembelajaran, film edukasi, proyektor LCD, dan lain- lain. Media berbasis komputer meliputi media berbasis TIK atau Informatika yang dapat diakses secara daring, *website* interaktif, aplikasi android, video games, video interaktif, dan lain-lain. Seiring kemajuan teknologi, kini banyak juga digunakan media hasil perpaduan beberapa teknologi yang dianggap sebagai teknik yang paling canggih, contohnya *teleconference* (*zoom/google meet*), *video game* pembelajaran, video mapping interaktif, dan

lain-lain.

19

Dalam *Kamus Besar Bahasa Indonesia* kata media diartikan sebagai alat, sarana, atau perantara (penghubung). Media adalah istilah umum yang dapat mencakup bidang apa saja. Namun, batasan mengenai pengertian media dalam pendidikan menurut Daryanto (2016: 4) adalah media yang digunakan sebagai alat dan bahan kegiatan pembelajaran.

Media pendidikan hakikatnya adalah perantara yang dipergunakan dalam proses pendidikan untuk mencapai tujuan pendidikan. Media pendidikan merupakan media komunikasi pendidikan karena pendidikan juga merupakan proses komunikasi. Media pendidikan yang dipergunakan dalam rangka komunikasi dan interaksi pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran dapat dikatakan sebagai media pembelajaran.

Media pembelajaran menurut Sadiman dkk. (2014:7) merupakan segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan perhatian dan minat penerima sedemikian rupa sehingga proses belajar yang baik dapat terjadi. Pesan merupakan seperangkat lambang bermakna yang disampaikan oleh komunikator. Pesan dapat berupa gagasan, pendapat, dan sebagainya yang sudah dituangkan dalam suatu bentuk dan melalui lambang komunikasi diteruskan kepada orang lain atau komunikan. Pesan adalah gagasan, perasaan, atau pemikiran yang akan di-*encode* oleh pengirim atau di-*decode* oleh penerima (Liliweri,2011). Pesan yang disampaikan bertujuan untuk mengubah sikap dam tingkah laku. Pesan dalam media pembelajaran bersifat informatif biasanya berbentuk materi pembelajaran yang diharapkan dapat dikuasai siswa.

Sejalan dengan pendapat Sadiman, Yudhi Munadi **(**2013:8**)** mendefinisikan media pembelajaran sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif. Terencana artinya media pembelajaran yang akan digunakan dipersiapkan dengan baik dan disesuaikan dengan kebutuhan. Pemilihan media pembelajaran yang tepat

akan menciptakan suasana proses belajar mengajar yang mendukung perubahan tingkah laku sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai sesuai dengan harapan.

Sedangkan Gerlach & Ely dalam Arsyad (2016: 3) berpendapat bahwa media pembelajaran secara umum adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Menurut pengertian ini, guru, teman sebaya, buku teks, lingkungan sekolah dan luar sekolah bagi seorang siswa merupakan media.

Sementara itu Hamalik dalam buku Arsyad (2017: 19) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah media yang digunakan dalam proses belajar mengajar sehingga dapat membangkitkan minat, hasrat, motivasi dan rangsangan kegiatan belajar bahkan mendatangkan pengaruh psikologis yang baru terhadap siswa. Penggunaan media pembelajaran membuat siswa akan memiliki ketertarikan (minat) untuk belajar siswa akan belajar dengan rasa senang, aktif, antusias, partisipasif, dan penuh perhatian. Minat belajar yang tinggi memunculkan keinginan yang kuat dalam diri siswa dan mendorong siswa untuk terus belajar agar tujuan yang diharapkannya dapat tercapai.

Media pembelajaran adalah alat bantu mengajar berupa wahana yang mengandung materi pembelajaran dan menyalurkannya dengan cara yang lebih efektif dan efisien, sehingga mampu merangsang siswa agar dapat menyerapnya dengan lebih baik. Dengan media pembelajaran, hal-hal yang abstrak menjadi konkret. Hal-hal yang tidak mungkin dihadirkan langsung dapat disajikan dengan perantara media. Media pembelajaran juga dapat membantu di dalam menjelaskan suatu konsep dasar secara benar, nyata, dan tepat. Pada akhirnya siswa dapat menyerap pengetahuan dan pengalaman secara lebih baik.

Dari beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat membantu proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien. Lambang

visual atau gambar dalam media memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar. Dengan media pembelajaran, siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi ada aktivitas lain seperti pengamatan, praktik, mendemonstrasikan, dll. Intinya, media pembelajaran mampu mengubah lingkungan pembelajaran menjadi lebih efektif sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan lebih efisien.

**2. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran**

Media pembelajaran berfungsi sebagai salah satu sumber belajar bagi siswa untuk memperoleh pesan dan informasi yang diberikan oleh guru sehingga materi pembelajaran dapat lebih meningkat dan membentuk pengetahuan bagi siswa.

Pada dasarnya fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai sumber belajar. Menurut Daryanto (2016:8) dalam proses pembelajaran, media memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) menuju penerima (siswa).

Dalam proses belajar-mengajar, media pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar dan membawa pengaruh-pengaruh psikologi terhadap siswa. Media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi.

Menurut Darmawan (2011: 39), terdapat tiga fungsi media dalam kegiatan pembelajaran, yaitu sebagai berikut.

a. Substitusi (pengganti)

Sebagai substitusi, diberikan model kegiatan pembelajaran untuk membantu mempermudah siswa mengelola kegiatan pembelajaran sehingga siswa dapat menyesuaikan waktu dan aktivitas lainnya dengan kegiatan pembelajaran.

b. Suplemen (tambahan)

Bahan belajar e-learning berfungsi sebagai suplemen (tambahan) apabila siswa mempunyai kebebasan memilih akan memanfaatkan materi pembelajaran elektronik atau tidak. Dalam hal ini, tidak ada kewajiban bagi siswa untuk mengakses materi pembelajaran elektronik. Sekalipun sifatnya hanya opsional, siswa yang memanfaatkannya tentu akan memiliki tambahan pengetahuan atau wawasan. Walaupun materi pembelajaran elektronik berfungsi sebagai suplemen, para guru tentunya akan senantiasa mendorong, mengunggah, atau menganjurkan siswa untuk mengakses materi pembelajaran elektronik yang telah disediakan.

c. Komplemen (pelengkap)

Sebagai komplemen, berarti materi pembelajaran elektronik diprogramkan untuk menjadi materi *reinforcement* (penguatan) yang bersifat *enrichment* atau remedial bagi siswa di dalam mengikuti kegiatan pembelajaran konvensional. Materi pembelajaran elektronik diprogramkan untuk melengkapi materi pembelajaran yang diterima siswa di dalam kelas.

Sebagai salah satu perangkat terpenting pembelajaran, media memiliki berbagai kegunaan khusus untuk membantu kegiatan pembelajaran. Beberapa deretan fungsi media pembelajaran tersebut menurut Sudjana (2015: 6) adalah sebagai berikut.

a. Alat untuk memperjelas bahan pengajaran pada saat guru menyampaikan pelajaran. Dalam hal ini media digunakan guru sebagai variasi penjelasan verbal mengenai bahan pengajaran.

b. Alat untuk mengangkat atau menimbulkan persoalan untuk dikaji lebih lanjut dan dipecahkan oleh siswa dalam proses belajarnya. Paling tidak guru dapat menempatkan media sebagai sumber pertanyaan atau stimulasi belajar siswa.

c. Sumber belajar bagi siswa. Artinya media tersebut berisikan bahan-bahan yang harus dipelajari para siswa baik individu maupun kelompok.

Sementara itu, menurut Gerlach & Ely dalam Daryanto (2016:7) fungsi media pembelajaran secara umum adalah untuk memperkuat berbagai kemampuan penghantaran pembelajaran sebagai berikut.

a. Kemampuan fiksatif,

artinya media dapat menangkap, menyimpan dan menampilkan kembali suatu objek atau kejadian. Melalui kemampuan ini, pembelajaran dapat digambar/rekam, kemudian disimpan dan diperlihatkan lagi pada saat yang diperlukan seperti kejadian aslinya.

b. Kemampuan manipulatif

artinya media dapat menampilkan kembali objek atau kejadian dengan berbagai macam perubahan (manipulasi kecepatan, warna, dsb) sesuai keperluan.

c. Kemampuan distributif,

media mampu menjangkau audiens yang besar jumlahnya dalam satu kali penyajian secara serempak, misalnya siaran TV, video, atau radio.

Sedangkan Levie & Lent dalam Arsyad (2017:16) mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, sebagai berikut. a. Fungsi atensi,

Fungsi atensi media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran. Biasanya pada awal pelajaran siswa tidak tertarik dengan materi pelajaran atau mata pelajaran itu merupakan salah satu pelajaran yang tidak disenangi oleh mereka sehingga mereka tidak memperhatikan.

Media gambar khususnya gambar yang diproyeksikan melalui overhead projector dapat menenangkan dan mengarahkan perhatian mereka kepada pelajaran yang akan mereka terima. Dengan demikian, kemungkinan untuk memperoleh dan mengingat isi pelajaran semakin besar.

b. Fungsi afektif,

Media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar. Gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap siswa, misalnya informasi yang menyangkut masalah sosial atau ras.

c. Fungsi kognitif,

Fungsi kognitif media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.

d. Fungsi kompensatoris.

Fungsi kompensatoris media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali.

Dengan kata lain, media pembelajaran berfungsi untuk mengakomodasikan siswa yang lemah dan lambat menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal.

Media pembelajaran juga memberikan kontribusi manfaat dalam keberhasilan proses belajar mengajar. Beberapa manfaat media pembelajaran menurut Sudjana dan Rivai (2015: 3) adalah sebagai berikut.

a. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar yang lebih tinggi.

b. Bahan pembelajaran akan menjadi lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pembelajaran dengan lebih baik.

c. Metode pembelajaran akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru (ceramah) sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga.

d. Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi ada aktivitas lain seperti pengamatan, praktik, mendemonstrasikan, dll.

Sementara itu, Arsyad (2016: 29) mengemukakan bahwa manfaat media pembelajaran adalah sebagai berikut.

a. Memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.

b. Meningkatkan motivasi belajar.

c. Mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu.

d. Memberikan kesamaan pengalaman kepada peserta didik tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka.

Kesimpulannya media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu dalam menyampaikan informasi dan pesan secara lebih jelas, teliti, dan lebih menarik. Media pembelajaran membantu meningkatkan kualitas pembelajaran dengan indikator semua materi tuntas tersampaikan dan siswa mampu memahami secara lebih mudah. Selain itu, kualitas pembelajaran dibangun melalui komunikasi yang efektif dengan menggunakan alat bantu sebagai perantara interaksi antara guru dan siswa.

**3. Karakteristik Media Pembelajaran**

Setiap media pembelajaran memiliki karakteristik tertentu, yang dikaitkan atau dilihat dari berbagai segi. Misalnya, Schramm dalam Daryanto (2016:17), melihat karakteristik media dari segi ekonomisnya, lingkup sasaran yang dapat diliput, dan kemudahan kontrolnya oleh pemakai.

Karakteristik media juga dapat dilihat menurut kemampuannya membangkitkan rangsangan seluruh alat indera. Dalam hal ini, pengetahuan mengenai karakteristik media pembelajaran sangat penting artinya untuk pengelompokan dan pemilihan media. Karakteristik media merupakan dasar pemilihan media yang disesuaikan dengan situasi belajar tertentu.

Sebelum menentukan media pembelajaran tertentu, guru haruslah membuat suatu perencanaan mengenai pemanfaatan media dengan memperhatikan karakteristik siswa, tujuan pembelajaran yang akan dicapai,

materi pembelajaran untuk menunjang tercapainya tujuan, serta strategi pembelajaran yang sesuai untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dengan kata lain, media pembelajaran yang dipilih haruslah disesuaikan dengan tujuan, materi, serta strategi pembelajarannya.

Gerlach dan Ely mengemukakan tiga karakteristik media berdasarkan petunjuk penggunaan media pembelajaran untuk mengantisipasi kondisi pembelajaran di mana guru tidak mampu atau kurang efektif dapat melakukannya. Ketiga karakteristik atau ciri media pembelajaran tersebut adalah sebagai berikut.

a. Ciri fiksatif

Yaitu yang menggambarkan kemampuan media untuk merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa atau obyek.

b. Ciri manipulatif

Yaitu kemampuan media untuk mentransformasi suatu objek, kejadian atau proses dalam mengatasi masalah ruang dan waktu. Sebagai contoh, misalnya proses larva menjadi kepompong dan kemudian menjadi kupu- kupu dapat disajikan dengan waktu yang lebih singkat (atau dipercepat dengan teknik time-lapse recording). Atau sebaliknya, suatu kejadian/peristiwa dapat diperlambat penayangannya agar diperoleh urut- urutan yang jelas dari kejadian/peristiwa tersebut.

c. Ciri distributif

Dapat menggambarkan kemampuan media mentransportasikan objek atau kejadian melalui ruang, dan secara bersamaan kejadian itu disajikan kepada sejumlah besar siswa, di berbagai tempat, dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian tersebut.

Karakteristik media pembelajaran tidak dapat dilepaskan dari jenis media pembelajaran. Media pembelajaran dapat digolongkan ke dalam beberapa jenis atau klasifikasi khusus yang seragam berdasarkan kategori atau golongan yang menaunginya. Jenis-jenis media pembelajaran

dikategorikan oleh Seels dan Richey dalam Arsyad (2016: 31) sebagai berikut ini.

a. Media hasil teknologi cetak

Media hasil teknologi cetak adalah cara untuk menghasilkan atau menyampaikan materi melalui proses pencetakan mekanis atau fotografis. Kelompok media hasil teknologi cetak meliputi teks, grafik, foto, dan representasi fotografik. Materi cetak dan visual merupakan pengembangan dan penggunaan kebanyakan materi pengajaran lainnya. Pada intinya, teknologi cetak ini menghasilkan materi dalam bentuk salinan tercetak. Macam-macam contoh media pembelajaran cetak ini antara lain meliputi buku teks, hand-out, modul, buku petunjuk, grafik, diagram, foto, lembar lepas, lembar kerja, dll.

b. Media hasil teknologi audio-visual

Media hasil teknologi audio-visual menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik untuk menyajikan pesan-pesan audio dan visual seperti proyektor film, televisi, video, dsb.

Contoh teknologi audio visual antara lain: rekaman pembelajaran (hanya audio), video pembelajaran, video klip musik pembelajaran, proyektor LCD untuk menampilkan gambar (hanya visual), film edukasi, audio visual sugesti imajinasi (membangkitkan motivasi belajar), dsb.

c. Media hasil teknologi berbasis komputer

Media hasil teknologi berbasis komputer merupakan cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan sumber-sumber yang berbasis *mikro-prosesor*. Berbagai jenis aplikasi teknologi berbasis komputer dalam pengajaran umumnya dikenal sebagai *computer-assisted instruction* (pengajaran dengan bantuan komputer).

Macam macam media pembelajaran berbasis komputer meliputi: media berbasis TIK atau Informatika yang dapat diakses secara daring, website interaktif, aplikasi android, video games, video interaktif, dll.

d. Media Gabungan

Media hasil teknologi gabungan adalah cara untuk menghasilkan atau menyampaikan materi yang menggabungkan beberapa bentuk media yang dikendalikan oleh komputer. Perpaduan beberapa teknologi ini dianggap teknik yang paling canggih. Contohnya: *teleconference* (*zoom/google meet*), *video game* pembelajaran, *video mapping* interaktif, *augmented reality*, dsb.

Di luar klasifikasi di atas terdapat terdapat satu metode yang sekarang banyak mendapatkan sorotan, yaitu media pembelajaran interaktif. Menurut Arsyad (2016: 38) media pembelajaran interaktif adalah suatu sistem penyampaian pengajaran yang menyajikan materi video rekaman dengan pengendalian komputer kepada penonton (siswa) yang tidak hanya mendengar dan melihat video dan suara, tetapi juga memberikan respon yang aktif, dan respon itu yang menentukan kecepatan dan sekuensi penyajian.

Media ini dapat memberikan instruksi modular yang didambakan oleh para guru. Dapat dikatakan bahwa media ini dapat menjadi asisten digital guru, karena dapat menerima interaksi murid pula. Evaluasi dapat dilakukan di sini, begitu juga tanya jawab; nilai tes tersimpan, pertanyaan murid juga terjawab. Beban mengajar guru semakin berkurang yang berarti mereka memiliki lebih banyak waktu untuk memperhatikan lebih detail masing- masing siswanya melalui konsultasi setelah siswa selesai menggunakan media interaktif tersebut.

Pada akhirnya, memahami karakteristik media pembelajaran merupakan kemampuan dasar yang harus dimiliki guru dalam kaitannya dengan pemilihan media pembelajaran. Di samping memberikan kemungkinan bagi guru untuk menggunakan berbagai media pembelajaran secara bervariasi.

**4. Prosedur Pemilihan Media**

Pada umumnya prosedur pemilihan media pembelajaran ada enam langkah, yaitu sebagai berikut.

a. Menentukan apakah pesan yang akan disampaikan itu merupakan tujuan pembelajaran atau hanya sekedar merupakan informasi atau hiburan.

b. Menetapkan apakah media itu dirancang untuk keperluan pembelajaran atau instruksional atau alat bantu mengajar (peraga).

c. Menetapkan apakah dalam usaha mendorong kegiatan belajar tersebut akan digunakan strategi afektif, kognitif atau psikomotorik.

d. Menentukan media yang sesuai dari kelompok media yang cocok untuk strategi yang dipilih dengan mempertimbangkan ketentuan atau kriteria, kebijakan, fasilitas, kemampuan produksi dan biaya.

e. Mereview kembali kelebihan dan kelemahan media yang dipilih, bila mengkaji kembali alternatif-alternatif yang ada.

f. Perencanaan pengembangan dan produksi media tersebut.

Prosedur pemilihan media menurut Heinich, Molenda, dan Russel dalam Sartika dkk (2022: 24) menggunakan pola ASSURE (*Analysis Learner Characteristics, State Objectives, Select and Modify, Utilize Materials, Require Learner Response, and Evaluate*) sebagai acuan prosedur dalam merancang pemanfaatan media dalam pembelajaran sebagai berikut.

a. *Analysis Learner Characteristics*

Yang dilakukan pada tahap ini adalah melakukan analisis terhadap karakter anak didik terlebih dahulu. Secara garis besar karakteristik anak terbagi menjadi dua yaitu, karakteristik umum (berkaitan dengan usia, sosial dan budaya, ekonomi) dan karakteristik khusus (berkaitan dengan pengetahuan, sikap, dan skill)

b. *State Objectives*

Berikutnya adalah menentukan tujuan dari pembelajaran. Mengkaji mengenai tujuan dari pembelajaran ini akan menjadi pijakan untuk prosedur berikutnya. Jika dikaitkan dengan kurikulum, maka tujuannya yaitu sebagai berikut.

1) Standar Kompetensi Peserta Didik, adalah ukuran kemampuan minimal yang harus dicapai.

2) Kompetensi Dasar, adalah penjabaran standar kompetensi peserta didik yang cakupan materinya lebih sempit dibandingkan standar kompetensi peserta didik.

3) Indikator Pencapaian, adalah indikator pencapaian hasil belajar. c. *Select, and Modify*

Tahap ini adalah tahap untuk memilih media dan juga tahap untuk memodifikasi media yang sudah tersedia. Pemilihan media ini dapat dilakukan dengan model flowchart, matriks, ataupun checklist.

1) Pertama model Flowchart, model ini menggunakan sistem pengguguran dalam pengambilan keputusan seperti halnya eliminasi. Model ini lebih sesuai digunakan untuk pemilihan media jadi maupun media rancangan.

2) Kedua model matriks, sistem dalam model ini memerlukan identifikasi seluruh kriteria pemilihannya yang menangguhkan proses dalam pengambilan keputusan pemilihan media. Model ini lebih tepat untuk memilih media rancangan.

3) Yang terakhir terdapat model *checklist*, model ini juga sama dengan model matriks yang memerlukan identifikasi terlebih dahulu dalam mengambil keputusan pemilihan media. Tetapi model ini lebih sesuai untuk menjadi tolok ukur pemilihan media jadi. (Sadiman Arief, 2010)

*d. Utilize Materials*

Setelah memilih media dengan mempertimbangkan karakteristik siswa, tujuan pembelajaran, lalu tahap yang dilakukan selanjutnya adalah penggunaan media dalam pembelajaran. Beberapa hal yang perlu diperhatikan saat menggunakan media adalah sebagai berikut.

1) Menyiapkan waktu yang cukup untuk mempersiapkan media

2) Memastikan media sudah siap untuk digunakan

Semestinya media dapat membuat siswa aktif, tetapi guru tidak boleh terlalu mengandalkan media. Jika terdapat kendala, semisal sambungan listrik terputus, maka guru bisa menggunakan alternatif lainnya.

*e. Require Learner Response*

Pada tahap ini guru dituntut agar dapat mengamati respon siswa saat menggunakan media ini. Sasaran akhir dalam pembuatan media adalah dapat dipahami, dimengerti dan memudahkan siswa. Respon siswa yang dimaksud dalam hal ini adalah tanggapan siswa terhadap media ini, berbeda halnya dengan evaluasi hasil belajar.

*f. Evaluate*

Terakhir adalah tahap mengevaluasi. Evaluasi yang dimaksud dalam hal ini adalah mengarah pada pengukuran penguasaan siswa terhadap materi yang diberikan dengan menggunakan media. Tujuan dari evaluasi adalah :

1) mengetahui tingkat pencapaian kompetensi siswa;

2) mengukur pertumbuhan dan perkembangan siswa

3) mendiagnosis kesulitan belajar siswa;

4) mengetahui hasil pembelajaran;

5) mengetahui pencapaian kurikulum;

6) mendorong siswa untuk belajar.

7) mendorong guru untuk mengajar lebih baik

Sedangkan menurut Anderson dalam Susilana R & Riyana C (2009:

84), pemilihan media pembelajaran harus mengacu kepada keterkaitan komponen-komponen lainnya dalam pembelajaran. Komponen yang dimaksud adalah tujuan, metode, dan karakteristik media itu sendiri. Tujuan ini berkaitan dengan efektivitas sebuah media, semakin banyak tujuan yang dicapai maka semakin baik pula media tersebut. Metode yang dimaksud adalah cara penyampaian media kepada siswa. Beberapa hal yang perlu diperhatikan juga adalah jumlah siswa, waktu, dan kondisi fasilitas yang tersedia.

Anderson dalam Susilana R & Riyana C (2009: 84), membagi tahapan- tahapan pemilihan media menjadi enam tahapan di mana pada tahapan tersebut mencakup perencanaan media hingga produksi media. Berikut adalah tahapan-tahapannya:

a. menentukan karakteristik pesan yang akan disampaikan;

b. mengkaji metode yang sesuai dengan karakteristik pesan pembelajaran;

c. menganalisis pesan pembelajaran;

d. menentukan media yang sesuai dengan tujuan dan karakteristik siswa;

kemampuan produksi, fasilitas, dan biaya;

e. mengevaluasi media;

f. merencanakan dan memproduksi media.

Prinsip pokok yang harus diperhatikan dalam pemilihan media pada setiap kegiatan belajar mengajar adalah bahwa media digunakan dan diarahkan untuk mempermudah siswa belajar dalam upaya memahami materi pelajaran. Dengan demikian penggunaan media harus dipandang dari sudut kebutuhan siswa . Hal ini perlu ditekankan sebab sering media dipersiapkan hanya dilihat dari sudut kebutuhan guru.

Agar media pembelajaran benar-benar digunakan untuk membelajarkan siswa maka ada sejumlah prinsip yang harus diperhatikan, di antaranya adalah sebagai berikut.

a. Media yang digunakan oleh guru harus sesuai dan diarahkan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

b. Media yang digunakan harus sesuai dengan materi pembelajaran.

c. Media pembelajaran harus sesuai dengan minat, kebutuhan, dan kondisi siswa.

d. Media yang digunakan harus memerlukan efektivitas dan efisien.

e. Media yang digunakan harus sesuai dengan kemampuan guru dalam mengoperasikannya.

Dengan beraneka ragamnya media maka masing-masing media mempunyai karakteristik yang berbeda-beda. Oleh karena itu ada beberapa pertimbangan yang perlu diperhatikan antara lain sebagai berikut.

a. Media yang dipilih hendaknya selaras dan menunjang tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Masalah tujuan pembelajaran ini merupakan komponen yang utama yang harus diperhatikan dalam memilih media. Dalam penetapan media harus jelas dan operasional, spesifik, dan benar- benar tergambar dalam bentuk perilaku.

b. Aspek materi menjadi pertimbangan yang dianggap penting dalam memilih media. Sesuai atau tidaknya antara materi dengan media yang digunakan akan berdampak pada hasil pembelajaran siswa.

c. Kondisi siswa dari segi subjek belajar menjadi perhatian yang serius bagi guru dalam memilih media yang sesuai dengan kondisi anak. Faktor umur, intelegensi, latar belakang pendidikan, budaya, dan lingkungan anak menjadi titik perhatian dan pertimbangan dalam memilih media pengajaran

d. Karakteristik media di sekolah atau memungkinkan bagi guru mendesain sendiri media yang akan digunakan merupakan hal yang perlu menjadi pertimbangan seorang guru

e. Media yang dipilih seharusnya dapat menjelaskan apa yang akan disampaikan kepada siswa secara tepat dan berhasil guna, dengan kata lain tujuan yang ditetapkan dapat dicapai secara optimal

f. Biaya yang akan dikeluarkan dalam pemanfaatan media harus seimbang dengan hasil yang akan dicapai.

Selain pertimbangan di atas, dalam memilih media pembelajaran yang tepat dapat kita rumuskan dalam satu kata ACTION, yaitu akronim dari *access, cost, technology, interactivity, organization*, dan *novelty*.

a. *Access*

Kemudahan akses menjadi pertimbangan pertama dalam memilih media. Apakah media yang kita perlukan itu tersedia, mudah, dan dapat dimanfaatkan oleh siswa? Misalnya, kita ingin menggunakan media internet, perlu dipertimbangkan terlebih dahulu apakah ada saluran untuk koneksi ke internet? Akses juga menyangkut aspek kebijakan, misalnya apakah siswa diizinkan untuk menggunakannya? Komputer yang terhubung ke internet jangan hanya digunakan untuk kepala sekolah, tapi juga guru, dan yang lebih penting untuk siswa. Siswa harus memperoleh akses.

b. *Cost*

Biaya juga harus dipertimbangkan. Banyak jenis media yang dapat menjadi pilihan kita. Media canggih biasanya mahal. Namun, mahalnya biaya itu harus kita hitung dengan aspek manfaatnya. Semakin banyak yang menggunakan, maka unit *cost* dari sebuah media akan semakin menurun.

c. *Technology*

Mungkin saja kita tertarik kepada satu media tertentu, namun perlu diperhatikan apakah teknologinya tersedia dan mudah menggunakannya? Misalnya kita ingin menggunakan media audio visual di kelas. Perlu kita pertimbangkan, apakah ada listrik, voltase listrik cukup dan sesuai?

d. *Interactivity*

Media yang baik adalah yang dapat memunculkan komunikasi dua arah atau interaktivitas. Setiap kegiatan pembelajaran yang dikembangkan tentu saja memerlukan media yang sesuai dengan tujuan pembelajaran tersebut.

*e. Organization*

Pertimbangan yang juga penting adalah dukungan organisasi. Misalnya, apakah pimpinan sekolah atau yayasan mendukung? Bagaimana pengorganisasiannya. Apakah di sekolah ini tersedia satu unit yang disebut pusat sumber belajar?

*f. Novelty*

Kebaruan dari media yang dipilih juga harus menjadi pertimbangan. Media yang lebih baru biasanya lebih baik dan lebih menarik bagi siswa.

Setiap media pembelajaran memiliki keunggulan masing-masing, maka dari itulah guru diharapkan dapat memilih media yang sesuai dengan kebutuhan atau tujuan pembelajaran. Dengan harapan bahwa penggunaan media akan mempercepat dan mempermudah pencapaian tujuan pembelajaran.

**5. Media Pembelajaran Digital Berbasis Aplikasi *Canva***

Perkembangan media pembelajaran di era digital sering disebut dengan media pembelajaran digital. Media pembelajaran digital adalah perpaduan antara penggunaan tenologi dalam bentuk *software* guna menyalurkan informasi/ pengetahuan kepada siswa agar siswa menerima pengetahuan, keterampilan, dan sikap dengan lebih mudah, tanpa terkendala ruang dan waktu serta sesuai dengan kenyataan lapangan.

Media pembelajaran digital merupakan jenis media sebagai hasil teknologi berbasis komputer. Macam macam media pembelajaran berbasis komputer meliputi: media berbasis TIK atau informatika yang dapat diakses secara daring, website interaktif, aplikasi android, video games, video interaktif, dan lain-lain.

Menurut Kaiful Umam (2013:101), media pembelajaran digital adalah media pembelajaran yang dapat menyajikan materi pembelajaran secara kontekstual, audio maupun visual secara menarik dan interaktif. Media ini didukung dengan perkembangan teknologi komputer yang sangat pesat.

Yang tergolong ke dalam jenis media pembelajaran digital diantaranya sebagai berikut.

a. Multimedia interaktif

Multimedia didefinisikan sebagai sebuah kombinasi berbagai media seperti teks, gambar, suara, animasi, video dan lain-lain secara terpadu dan sinergis dengan menggunakan alat seperti komputer maupun peralatan elektronik lainnya guna mencapai tujuan tertentu.

Dalam pengertian tersebut mengandung makna bahwa tiap komponen multimedia harus diolah dan dimanipulasi serta dipadukan secara digital menggunakan perangkat komputer atau sejenisnya (Surjono, 2017).

b. Digital video dan animasi

Media digital dan animasi dapat menjelaskan sebuah konsep, betapapun sulitnya konsep itu akan membuat siswa duduk diam untuk menonton. Media pembelajaran berbasis video dapat memfasilitasi penyerapan informasi lebih cepat, mempertahankan pengetahuan dan mengingatnya

dengan akurat. Termasuk media ini adalah video-video tutorial yang tersebar melalui *youtube*.

Youtube merupakan suatu *website* yang menyajikan berbagai video yang memungkinkan pengguna untuk menonton, menggungah dan berbagi video. Youtube merupakan salah satu sumber belajar guru dan siswa yang dapat diakses kapanpun. Siswa dapat mempelajari berbagai materi yang telah diunggah guru atau sebaliknya siswa dapat memberikan presentasi melalui *youtube* dan ditonton oleh guru. Intinya media ini dapat dengan mudah dibuat sendiri oleh guru maupun siswa untuk keperluan pembelajaran sesuai dengan materi yang akan diajarkan.

*c. Podcast*

Podcast merupakan episode program yang tersedia di Internet. *Podcast* biasanya berupa rekaman asli audio atau video, dan juga merupakan rekaman siaran televisi atau program radio, kuliah, pertunjukan, atau acara lain. *Podcast* seringkali menawarkan tiap episode dalam format file yang sama, seperti audio atau video, sehingga pelanggan dapat menikmati program tersebut dengan cara yang sama.

Pada podcast tertentu seperti kursus bahasa dikemas dalam beberapa format file, seperti video dan dokumen dengan tujuan agar pengajaran berjalan lebih efektif. Sementara bagi pendengar *podcast*, *podcast* merupakan sebuah cara untuk menikmati konten menarik dari seluruh dunia secara gratis. Sedangkan bagi pembuat *podcast*, *podcast* adalah cara yang sangat efektif untuk menjangkau banyak pendengar.

*d. Augmented Reality (AR)*

Augmented Reality (AR) merupakan sebuah teknologi yang mampu menggabungkan benda maya dua dimensi atau tiga dimensi ke dalam sebuah lingkungan yang nyata kemudian memunculkannya atau memproyeksikannya secara *real time*. AR dapat digunakan untuk membantu memvisualisasikan konsep yang abstrak untuk memberikan pemahaman dan struktur suatu model objek. Beberapa aplikasi AR

dirancang guna memberikan informasi yang lebih detail pada pengguna dari objek nyata (Mustaqim, 2016).

d. *Virtual Reality (VR)*

VR adalah perpaduan dari pemrosesan gambar digital, grafik komputer, teknologi multimedia, sensor dan teknologi pengukuran, kecerdasan virtual dan buatan dan disiplin lainnya, membangun lingkungan ruang tiga dimensi interaktif virtual yang realistis untuk manusia, dan merespons kegiatan real-time atau operasi untuk orang, yang membuat orang merasa seperti berada di dunia nyata.

Penggunaan teknologi VR sebagai media pembelajaran digital modern dapat diintegrasikan antara multimedia, grafik komputer dan teknologi kecerdasan buatan, dapat mewujudkan penciptaan situasi nyata, dapat mengekspresikan konten pengajaran ruang tiga dimensi, lingkungan dan pertukaran interpersonal khas lainnya. Penggunaan teknologi VR bisa membuat siswa lebih intuitif dan alami untuk berpartisipasi dalam lingkungan virtual, berpartisipasi dalam konten pengajaran dalam berbagai bentuk, mewujudkan interaksi antara siswa, membuat konten pengajaran abstrak menjadi lebih spesifik dan jelas, meningkatkan efisiensi penciptaan situasi pengajaran dan kualitas pengajaran.

Pada dasarnya VR dapat dimanfaatkan untuk berbagai pembelajaran dan pelatihan, misalnya untuk melatih keterampilan yang membahayakan bila dipelajari dengan kondisi riil.

Media pembelajaran digital yang akan dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran jenis multimedia interaktif dalam bentuk kombinasi teks, gambar, dan suara yang dipadukan secara digital dengan menggunakan aplikasi *canva*.

*Canva* merupakan sebuah tools desain grafis yang dirancang untuk membantu penggunanya membuat berbagai desain keren dan kreatif. Menyediakan lebih dari delapan ribu *template*, bahkan dalam versi gratis, belakangan *Canva* pun makin digandrungi.

*Canva* adalah aplikasi desain grafis online yang mudah untuk digunakan, bahkan bagi pemula. Tak hanya itu, *Canva* juga dapat diakses melalui perangkat *desktop* maupun *mobile*. Artinya semua orang dapat berkreasi kapan pun dan di mana pun.

Aplikasi *Canva* merupakan aplikasi desain grafis secara *online*. *Canva* juga memiliki berbagai macam template atau opsi desain yang ingin dibuat. Tidak hanya presentasi, *Canva* juga menyediakan desain untuk poster, foto profil, banner, dan lain-lain (Leryan et al., 2018).

Aplikasi web ini sebenarnya memiliki dua versi berbayar dan satu versi gratis. Akan tetapi, tanpa membeli vitur premiumnya pun *Canva* sudah dapat dinikmati. Untuk kepentingan pendidikan, *Canva* menyediakan program *Canva for Education* (*Canva* untuk Pendidikan) yang dapat diakses oleh guru, siswa, maupun satuan pendidikan secara gratis tanpa mengunduh hanya dengan mengubah mode ke *Canva for Edu.*

*Canva* adalah opsi yang sangat menguntungkan jika dilihat dari banyaknya fitur gratis yang didapatkan penggunanya. Berikut adalah daftar fasilitas yang dapat temui di versi non-berbayarnya.

a. Logo, tersedia beragam *template* yang memudahkan pengguna untuk membuat logo unik

b. Poster, canva pengguna dapat membuat desain poster yang menarik dan mudah.

c. *Featured Image Blog*, keberadaan *featured image* dalam sebuah artikel dapat mempercantik desain blog sehingga pengunjung lebih betah membaca. Pengguna dapat membuatnya secara instan di *Canva*.

d. Infografik, Agar konten blog lebih variatif, Anda dapat menyelingi artikel dengan infografik. Jenis konten ini rumit dan tidak semua orang mampu membuatnya. Namun, *Canva* menyulap proses pembuatan infografik menjadi sangat mudah.

e. *Newsletter*, email marketing dalam teknik pemasaran. *Canva* dapat menghemat waktu dalam pembuatan konten email tersebut.

f. Konten Media Sosial, *Canva* memudahkan pengguna untuk mendesain berbagai media visual yang cocok untuk media sosial.

g. *Thumbnail Youtube*, thumbnail atau gambar yang mewakili video youtube. h. Desain Kemasan Produk, *Canva* dapat membantu pengguna untuk membuat desain kemasan berbagai jenis produk, mulai dari label botol

hingga kotak karton.

i. *Invoice*, rincian pembayaran bagi pembeli *online*.

j. Banner Iklan, memudahkan membuat banner untuk iklan *website*

meskipun tanpa keahlian desain grafis.

Beberapa kemudahan penggunaan fitur-fitur dalam aplikasi *Canva* dibandingkan dengan *software* desain grafis lainnya adalah sebagai berikut. a. *Canva* menyediakan lebih dari dua ratus lima puluh ribu template untuk

berbagai jenis konten visual yang terbagi dalam berbagai kategori termasuk di dalamnya adalah banner, *website*, kupon diskon, dan slide presentasi.

b. Meskipun pengguna dapat menciptakan desain sendiri dari nol, berbagai contoh konten yang tersedia dapat digunakan untuk mempercepat proses berkreasi pengguna. Apalagi, setiap contoh konten mudah untuk dikustomisasi.

c. *Canva* juga dapat dimanfaatkan untuk membuat slide presentasi, dokumen, dan berbagai media cetak dengan menyediakan fitur untuk memasukkan teks. Selain itu *Canva* memiliki banyak contoh desain tulisan yang dapat dikustomisasi sesuka hati. Fitur ini bisa diandalkan jika pengguna ingin menghemat waktu dalam pembuatan poster atau kartu ucapan.

d. Selain teks, pengguna *Canva* juga dapat memasukkan ikon dan ilustrasi ke dalam karya mereka. Kabar baiknya, versi gratis aplikasi ini menyediakan cukup banyak variasi ikon dan ilustrasi yang meliputi berbagai tema.

e. *Background* atau latar belakang yang dijamin tidak membosankan.

Tersedia dalam berragam pilihan gambar dan gradien warna yang siap meramaikan desain-desain para pengguna. Pengguna juga dapat mengedit

setiap *background* yang digunakan dengan mengatur kontras, meningkatkan intensitas warna, dan menambahkan *vignette* pada latar belakang yang dipilih.

f. *Canva* memiliki fitur *auto save*, karya pengguna disimpan secara otomatis pada folder penyimpanan akun *Canva* tanpa memakan memori perangkat.

g. Melalui fitur ‘menambahkan kontributor’ memungkinkan pengguna untuk melakukan pekerjaan bersama dengan rekan lain.

Canva memiliki kelebihan dan kekurangan. Adapun kelebihan dalam aplikasi canva, antara lain: (1) memiliki beragam desain yang menarik, (2) mampu meningkatkan kreativitas guru dan peserta didik dalam mendesain media pembelajaran karena banyak fitur yang telah disediakan, (3) menghemat waktu dalam media pembelajaran secara praktis, (4) dalam mendesain, tidak harus memakai laptop, tetapi dapat dilakukan melalui gawai, (5) dapat melakukan kolaborasi dengan guru lain (Tanjung & Faiza,

2019). Kelemahannya, aplikasi ini mengandalkan jaringan internet yang cukup dan stabil (Pelangi, 2020).

Sebagai sebuah *website* desain grafis, *Canva* sangat membantu pengguna dalam merancang desain kreatif secara *online*. Berbagai kelebihan yang ditawarkan, seperti akses yang mudah, tampilan depan yang menarik serta kemudahan penggunaan menjadi pertimbangan pemilihan *Canva* untuk mengembangkan media pembelajaran. Ketersediaan berbagai versi *Canva* juga menjadikan peserta didik lebih mudah dalam mengakses media pembelajaran. Saat ini *Canva* tersedia dalam versi *website*, serta aplikasi bagi pengguna smartphone android dan IOS (Yundayani, 2019: 170).

Melalui *Canva* pendidik dapat menghadirkan media pembelajaran yang variatif, menarik, serta bermanfaat untuk memberikan gambaran yang lebih konkret mengenai materi pembelajaran bagi peserta didik. *Canva* juga memberikan akun gratis *Canva Pro* untuk seluruh guru, siswa, sekolah dan perguruan tinggi melalui program *Canva for Education*.

Penggunaan media pembelajaran berbasis *Canva* dapat mempermudah dan menghemat waktu guru dalam mendesain media pembelajaran serta

mempermudah guru dalam menjelaskan materi pembelajaran. Media *Canva* juga dapat memudahkan peserta didik dalam memahami pelajaran dikarenakan media ini dapat menampilkan teks, video, animasi, audio, gambar, grafik, dan lain-lain sesuai dengan tampilan yang diinginkan dan dapat membuat peserta didik untuk fokus memperhatikan pelajaran karena tampilannya yang menarik (Tanjung & Faiza, 2019).

Pemanfaatan *Canva* untuk media pembelajaran dapat dibuat dalam bentuk video pembelajaran, video presentasi, *E- Book*, modul digital, LKPD digital, gambar animasi, komik dan lain-lain. Atau dapat juga diintegrasikan dengan aplikasi lain seperti *flipbooks*, *Microsoft Teams*, *Power Point*, *google classroom* dan lain-lain.

Beberapa tips yang dapat dilakukan guru dalam menyusun media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Canva* adalah sebagai berikut.

a. Guru dapat memanfaatkan fitur *Canva Pro* gratis melalui program *Canva*

untuk pendidikan.

b. Gunakan *template* siap pakai. Guru dapat mengakses ribuan *template* pendidikan berkualitas tinggi untuk setiap mata pelajaran, kelas, dan keterampilan. Tersedia *template* lembar kerja, rencana pelajaran, presentasi, poster, laporan, dan masih banyak lagi.

c. Guru dapat membuat ruang kolaborasi antar sesama siswa maupun dengan guru. *Canva* dapat membuat kolaborasi secara langsung, virtual, atau kombinasi keduanya.

d. Hubungkan *Canva* dengan aplikasi belajar lainnya.

e. Guru juga dapat berbagi presentasi dengan siswa dengan cara membagikannya dalam bentuk situs *web* interaktif. Ketika siswa mengklik URL tautan unik yang guru kirimkan, desain yang telah guru buat akan terbuka dalam mode situs *web*.

f. Temukan rancangan pembelajaran guru lain sebagai bahan inspirasi

Jika guru mengalami kebuntuan ide dalam menciptakan media pembelajaran serta bingung ingin menggunakan desain yang seperti apa,

guru dapat menelusuri rancangan pembelajaran guru lain sebagai bahan inspirasi.

g. Buat lembar kerja dan lembar latihan

Guru dapat mendesain dan menyesuaikan lembar kerja dan latihan dengan kehendak guru. Guru bisa membuat sendiri ataupun memilih dari ribuan *template* yang ada. Ada banyak lembar kerja dan latihan yang dapat guru temukan, mulai dari jurnal ilmiah, resensi buku, tabel perkalian, hingga teka-teki sains.

Secara sederhana dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran menulis cerpen dengan menggunakan aplikasi *Canva* memudahkan siswa untuk dapat belajar di mana saja, dan kapan saja. Bisa di luar kelas maupun di dalam kelas. Beberapa desain grafis *Canva* memudahkan peneliti untuk menghadirkan media pembelajaran yang menarik bagi siswa sekaligus membantu memberikan stimulus bagi siswa.

Secara perkembangan kognitif siswa SMP merupakan hasil dari perkembangan berpikir konkret menuju berpikir formal. Ciri utama dari berpikir formal adalah objek-objek belajar tidak lagi didominasi oleh sesuatu yang dapat dijangkau secara konkret. Imajinasi, pemikiran, perasaan, anggapan merupakan bagian terpenting pada usia ini. Artinya, di dalam belajarnya siswa SMP cenderung untuk menghadapi sesuatu yang lebih abstrak dari sebelumnya. Dengan demikian, suatu media yang tidak lagi menyerupai wujud aslinya akan lebih efektif dibandingkan dengan media yang menyerupai wujud aslinya.

Penyajian materi yang diintegrasikan dalam flipbook dan komik akan memotivasi siswa karena seolah-olah siswa sedang membaca buku komik. Padahal secara tidak sadar siswa sedang diajak memahami tahapan alur cerita dan struktur teks cerpen sekaligus dalam sebuah ide cerita. Karena slide-slide dalam komik yang disajikan sudah disesuaikan dengan struktur dan tahapan alur cerpen dengan tema tertentu.

**B. Pembelajaran Bahasa Indonesia**

Pembelajaran bahasa Indonesia bertujuan membina dan mengembangkan pengetahuan dan keterampilan berkomunikasi yang dibutuhkan peserta didik dalam menempuh pendidikan dan di dunia kerja. Kurikulum 2013 mata pelajaran Bahasa Indonesia secara umum bertujuan agar peserta didik mampu mendengarkan, membaca, memirsa, berbicara, dan menulis.

Kompetensi dasar dikembangkan berdasarkan tiga hal yang saling berhubungan dan saling mendukung dalam mengembangkan pengetahuan siswa, memahami, dan memiliki kompetensi mendengarkan, membaca, memirsa, berbicara, dan menulis. Ketiga hal tersebut adalah bahasa (pengetahuan tentang Bahasa Indonesia); sastra (memahami, mengapresiasi, menanggapi, menganalisis, dan menciptakan karya sastra; literasi (memperluas kompetensi berbahasa Indonesia dalam berbagai tujuan khususnya yang berkaitan dengan membaca dan menulis).

Pengetahuan tentang bahasa Indonesia yang dimaksud adalah pengetahuan tentang bahasa Indonesia dan bagaimana penggunaannya secara efektif. Siswa belajar tentang fungsi bahasa Indonesia sebagai sarana berinteraksi secara efektif; membangun dan membina hubungan; mengungkapkan dan bertukar pengetahuan, keterampilan, dan sikap berbahasa. Siswa mampu berkomunikasi secara efektif, kalimat yang tertata dengan baik; termasuk ejaan dan, tanda bacanya. Pemahaman tentang bahasa sebagai penghela pengetahuan dan komunikasi diharapkan dapat menjadikan peserta didik sebagai penutur bahasa Indonesia yang komunikatif dan produktif.

Pembelajaran sastra berupa teori-teori tentang khasanah sastra Indonesia klasik dan modern serta sastra dunia. Pembelajaran sastra pada umumnya bertujuan untuk mengembangkan, mengkaji nilai akhlak/kepribadian, budaya, sosial, dan estetik para siswa.

Terkait dengan konsep literasi, diartikan sebagai kemampuan seorang siswa dalam menulis dan membaca. Literasi bertujuan untuk mengembangkan kemampuan siswa dalam menafsirkan dan menciptakan teks yang tepat, akurat, fasih, dan penuh percaya diri selama belajar di sekolah dan untuk kehidupan di

masyarakat. Kemampuan berliterasi merupakan bentuk integrasi dari kemampuan menyimak, mewicara, membaca, menulis, dan berpikir kritis. Adapun dalam pengembangannya literasi merupakan upaya peningkatan kemampuan membaca dan menulis siswa yang berhubungan dengan keberhasilannya dalam meraih prestasi akademis.

**1. Karakteristik Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMP**

Pengembangan kompetensi kurikulum bahasa Indonesia ditekankan pada kemampuan mendengarkan, membaca, memirsa (viewing), berbicara, dan menulis. Pengembangan kemampuan-kemampuan tersebut dilakukan melalui media teks. Dalam hal ini teks merupakan perwujudan kegiatan sosial dan memiliki tujuan sosial. Kegiatan komunikasi dapat berbentuk tulisan, lisan, atau multimoda (teks yang menggabungkan bahasa dan cara/media komunikasi lainnya seperti visual, bunyi, atau lisan sebagaimana disajikan dalam film atau penyajian komputer).

Pada pendekatan ini diharapkan siswa mampu memproduksi dan menggunakan teks sesuai dengan tujuan dan fungsi sosialnya. Bahasa Indonesia diajarkan bukan sekadar sebagai pengetahuan bahasa, melainkan sebagai teks yang mengemban fungsi untuk menjadi sumber aktualisasi diri penggunanya pada konteks sosial-budaya akademis.

Teks dimaknai sebagai satuan bahasa, baik verbal maupun nonverbal, yang mengungkapkan makna secara kontekstual. Struktur teks membentuk struktur berpikir, sehingga di setiap penguasaan jenis teks tertentu siswa akan memiliki kemampuan berpikir sesuai dengan struktur teks yang dikuasainya. Dengan berbagai macam teks yang dikuasainya, siswa akan mampu menguasai berbagai struktur berpikir. Satu topik tertentu dapat disajikan ke dalam jenis teks yang berbeda dan tentunya dengan struktur berpikir yang berbeda pula. Dengan cara itu, siswa kemudian dapat mengonstruksi ilmu pengetahuannya melalui kemampuan mengobservasi, mempertanyakan, mengasosiasikan, menganalisis, dan menyajikan hasil analisis secara memadai. Melalui teks, materi bahasa dan materi sastra disajikan.

Sejalan dengan karakteristik pendidikan abad 21 yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi, pembelajaran bahasa Indonesia dalam Kurikulum 2013 juga memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi sebagai media dan sumber belajar. Pemanfaatan TIK mendorong peserta didik dalam mengembangkan kreativitas dan berinovasi serta meningkatkan pemahaman dan pengetahuan bahasa Indonesia.

Metode pembelajaran bahasa Indonesia pada jenjang SMP terdiri atas empat tahap, yaitu: 1) tahap membangun konteks, 2) tahap pemodelan teks,

3) tahap pembuatan teks secara bersama-sama, dan 4) tahap pembuatan teks secara mandiri.

a. Membangun konteks

Tahapan pertama dalam pembelajaran berbasis teks dimulai dari memperkenalkan konteks sosial dari teks yang dipelajari. Kemudian mengeksplorasi ciri-ciri dari konteks budaya umum dari teks yang dipelajari serta mempelajari tujuan dari teks tersebut. Selanjutnya adalah dengan mengamati konteks dan situasi yang digunakan.

b. Pemodelan

Pada tahap ini, siswa mengamati pola dan ciri-ciri dari teks yang diajarkan. Siswa dilatih untuk memahami struktur dan ciri-ciri kebahasaan teks. Pada langkah ini siswa didorong untuk meningkatkan rasa ingin tahu dengan memperhatikan 1) simbol, 2) bunyi 3) tata bahasa, dan 4) makna.

c. Menyusun teks secara bersama

Dalam tahapan ini, siswa mulai memahami keseluruhan teks. Guru secara perlahan mulai mengarahkan siswa agar mandiri sehingga siswa menguasai model teks yang diajarkan. Siswa menggunakan hasil mengeksplorasi model-model teks untuk membangun teks dengan cara berkolaborasi dalam kelompok.

d. Menyusun teks secara mandiri

Setelah melalui tahapan kesatu sampai tahapan ketiga, siswa telah memiliki pengetahuan mengenai model teks yang diajarkan. Siswa mulai memiliki kemampuan yang cukup untuk membuat teks yang mirip dengan

model teks yang diajarkan. Dalam tahapan ini, siswa mulai mandiri dalam mengerjakan teks dan peran guru hanya mengamati siswa untuk penilaian.

**2. Pembelajaran Menulis Teks Cerpen**

Salah satu kompetensi dasar mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMP

berdasarkan Permendikbud Nomor 24 Tahun 2016 adalah 4.6

Mengungkapkan pengalaman dan gagasan dalam bentuk cerita pendek dengan memperhatikan struktur dan kebahasaan. Kompetensi dasar ini mengindikasikan tahapan pembelajaran pembuatan teks secara mandiri. Dengan kata lain tujuan yang ingin dicapai pada tahapan ini adalah peserta didik mampu menulis cerpen secara mandiri.

Menulis cerpen merupakan suatu kegiatan kreatif yang bertujuan untuk mengungkapkan gagasan atau ide, mengasah ketajaman rasa, dan merekam peristiwa atau pengalaman hidup kedalam sebuah cerita dalam bentuk fiksi dan memperhatikan unsur-unsur cerita pendek.

Untuk dapat memiliki keterampilan menulis cerpen, peserta didik harus memahami terlebih dahulu tentang konsep cerpen, unsur-unsur cerpen, struktur cerpen, aspek kebahasaan cerpen, dan langkah-langkah menulis cerpen.

a. Pengertian cerpen

Cerpen merupakan salah satu bentuk karya sastra yang menarik, relatif pendek, yang menceritakan sebagian kecil saja dari kehidupan tokoh. Cerpen adalah cerita fiksi yang dapat dibuat berdasarkan kisah nyata dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut Nuryatin (2016: 60) cerpen adalah kisahan pendek (kurang dari 10.000 kata) yang dimaksudkan memberikan kesan tunggal yang dominan. Cerita pendek memusatkan diri pada satu tokoh dalam satu situasi dan pada satu ketika. Sehingga tokoh dalam cerpen tidak mengalami perubahan nasib.

Cerita pendek biasanya mengangkat persoalan kehidupan manusia secara khusus. Tema cerpen berasal dari persoalan keseharian hingga ke renungan filosofis yang dipotret dari kehidupan nyata. Tokoh dan latar bisa

saja direkayasa demi kepentingan keindahan cerita sekaligus membedakannya dengan teks cerita pengalaman nyata (Kemendikbud,

2018:60)

Cerpen juga ditandai dengan jumlah karakter yang relatif kecil yang mencakup satu tindakan tunggal dengan satu fokus tematik. Meskipun pendek, cerpen mengungkapkan kisah tokoh sampai selesai.

Secara umum cerpen memiliki ciri-ciri 1) ceritanya fiktif atau rekaan. Walaupun bukan cerita yang sebenarnya, isi ceritanya logis dengan kehidupan sebenarnya, 2) pokok cerita berfokus pada satu aspek cerita yang menimbulkan efek dan kesan tunggal, 3) mengungkapkan masalah yang terbatas pada hal-hal penting saja, dan 4) menyajikan peristiwa yang cermat dan jelas.

Dari beberapa pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa cerpen adalah cerita rekaan (fiksi) yang mengangkat sebagian kecil persoalan kehidupan manusia dalam satu situasi dan satu waktu. Meskipun karya rekaan, cerpen mengambil kisah yang dialami manusia dalam kehidupan sehari-hari.

Untuk dapat memiliki keterampilan menulis cerpen, peserta didik harus memahami terlebih dahulu tentang konsep cerpen, unsur-unsur cerpen, struktur cerpen, aspek kebahasaan cerpen, dan langkah-langkah menulis cerpen.

b. Unsur-unsur cerpen

Nurgiantoro (2013: 23) berpendapat bahwa cerpen dibangun dari dua unsur yaitu unsur intrinsik dan unsur ekstrinsik. Unsur intrinsik yang terdapat dalam cerpen adalah tema, latar, sudut pandang penceritaan, karakter (tokoh), alur/ plot/ struktur, dan amanat. Sedangkan unsur ekstrinsik cerpen meliputi latar belakang zaman saat karya sastra itu dibuat dan latar belakang pengarang (tingkat pendidikan, profesi, sosial ekonomi, pandangan politik, agama, bahasa yang digunakan dan lain-lain).

1) Tema

Tema merupakan salah satu gagasan pokok atau ide pikiran yang menjadi dasar dalam membuat tulisan termasuk cerpen.

2) Latar

Latar adalah keterangan mengenai ruang, waktu, serta suasana terjadinya peristiwa-peristiwa dalam cerpen. Latar dibedakan menjadi a) latar tempat, mengacu pada lokasi terjadinya peristiwa yang diceritakan dalam cerpen, b) latar waktu, mengacu pada masalah kapan terjadinya peristiwa-peristiwa dalam cerpen, c) latar suasana, merupakan kondisi batin tokoh dengan lingkungannya. Latar suasana tidak selalu disajikan secara gamblang tetapi kadang dengan cara deskriptif.

3) Sudut pandang penceritaan

Sudut pandang penceritaan merupakan cara pengarang menempatkan dirinya dalam cerita. Atau dengan kata lain dari mana pengarang memandang ceritanya.

4) Tokoh (karakter) dan penokohan

Tokoh adalah peran dalam cerita. Sedangkan penokohan adalah cara pengarang menggambarkan karakter tokoh-tokoh dalam cerita.

5) Alur/ plot/struktur

Alur merupakan struktur rangkaian kejadian dalam cerita yang disusun sebagai urutan tahapan-tahapan dalam keseluruhan cerita.

6) Amanat

Amanat dapat diartikan sebagai pesan yang ingin disampaikan penulis melalui cerita tersebut.

c. Unsur kebahasaan cerpen

Di samping unsur pembangun, cerpen juga memiliki kekhasan dalam penggunaan bahasanya. Sebagai sebuah teks naratif, cerpen memiliki beberapa ciri kebahasaan seperti di bawah ini.

1) Sudut pandang pencerita menjadi ciri kebahasaan khas cerpen.

Pencerita dapat menjadi orang pertama (*aku, saya*) atau orang ketiga

(*ia, dia,* atau nama tokoh). Maka dalam cerpen biasa menggunakan kata ganti orang pertama seperti aku atau saya maupun kata ganti orang ketiga seperti *dia, ia*, ataupun nama orang/ tokoh.

2) Beberapa dialog dapat dimasukkan untuk menghindari kebosanan karena melalui dialog pembaca seolah-olah terlibat dalam cerita. Penulis memasukkan dialog antartokoh dalam cerpennya agar terkesan hidup dan cerita menjadi nyata. Berdasarkan dialog tersebut, karakter tokoh, konflik, maupun latar terjadinya peristiwa menjadi jelas.

3) Terdapat pilihan kata benda yang bermakna kuat dan bermakna khusus.

Penulis akan lebih senang memilih kata *kamboja* atau *pinus* dibandingkan dengan kata *pohon*. Ataupun lebih memilih kata *pondok* atau *huma* dibandingkan kata *rumah*.

4) Menggunakan uraian deskriptif yang rinci yang menggambarkan pengalaman, latar, bahkan karakter. Misalnya sedihnya seperti apa yang dirasakan, tempatnya terlihat seperti apa, bagaimana suasananya sehingga seolah-olah pembaca berada pada situasi dalam cerita.

5) Beberapa cerpen menggunakan majas. Di antaranya simile (perbandingan langsung), metafora (perbandingan tidak langsung atau tersembunyi), atau personifikasi (membandingkan benda mati seperti layaknya makhluk hidup).

6) Penggunaan pertanyaan retoris sebagai teknik melibatkan pembaca.

Misalnya “ Dapatkah kalian bayangkan apa yang aku rasakan saat itu?”

d. Struktur cerpen

Agar dapat memahami isi sebuah cerpen, kita perlu mengetahui struktur isi cerpen. Sebuah cerpen disajikan sesuai dengan strukturnya, yaitu bagian orientasi, bagian rangkaian peristiwa, bagian komplikasi, dan bagian resolusi. Kadang, sebuah cerpen juga dilengkapi dengan bagian abstrak pada awal dan bagian koda pada akhir cerita. Kedua bagian ini bersifat manasuka, boleh ada, boleh tidak.

1) Orientasi

Bagian orientasi berisi penentuan peristiwa yang menciptakan gambaran visual dari latar, atmosfer, dan waktu dalam cerita. Dapat juga berupa pengenalan karakter dan arah menuju komplikasi.

2) Rangkaian peristiwa

Pada bagian ini kisah berlanjut melalui serangkaian peristiwa tak terduga.

3) Komplikasi

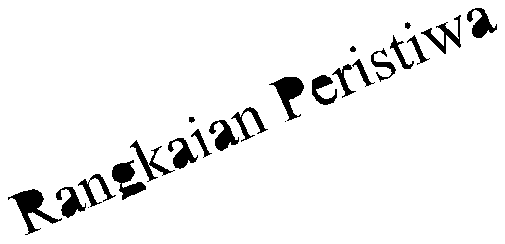
Pada bagian ini cerita bergerak seputar konflik atau masalah yang dialami para tokohnya dan memengaruhi latar waktu dan karakter. Tokoh utama mengarah ke solusi.

4) Resolusi

Bagian ini menggambarkan cara pengarang mengakhiri cerita. Masalah atau konflik yang dialami tokoh menemukan solusinya.

Struktur atau tahapan isi cerpen di atas jika disajikan dalam bentuk gambar akan nampak seperti gambar di bawah ini.

Komplikasi



Orientasi Resolusi

Gambar 2.1 Struktur Cerpen

(Kemendikbud, 2018: 62)

e. Langkah-langkah menulis cerpen berdasarkan pengalaman

Pembelajaran menulis cerpen di kelas 9 SMP adalah pembelajaran menulis cerpen berdasarkan pengalaman. Pengalaman adalah segala

sesuatu yang dialami atau dirasakan atau diketahui. Dalam konteks penulisan cerpen, pengalaman adalah segala sesuatu yang dialami atau dirasakan atau diketahui oleh penulis cerpenis.

Pengalaman mencakupi pengalaman fisik dan pengalaman nonfisik. Pengalaman fisik adalah hal-hal yang dialami secara fisik, misalnya bertemu dengan seseorang yang sangat dikaguminya, mendapat keuntungan banyak dalam berdagang, berkelahi. Pengalaman nonfisik adalah hal-hal yang dialami secara nonfisik, misalnya mimpi bertemu dengan orang yang dikaguminya, membaca riwayat hidup orang yang dikaguminya, membaca tulisan mengenai peristiwa yang menggetarkan jiwanya. Jadi, pengalaman orang lain merupakan segala sesuatu yang dialami atau dirasakan atau diketahui oleh orang lain.

Terdapat enam jenis pengalaman pribadi yang dapat dijadikan sebagai ide penulisan cerpen. Pengalaman pribadi yang dimaksud, yaitu (1) pengalaman lucu, (2) pengalaman aneh, (3) pengalaman mendebarkan, (4) pengalaman mengharukan, (5) pengalaman memalukan, dan (6) pengalaman menyakitkan (Nuryatin, 2016: 148).

Menulis cerpen berdasarkan pengalaman adalah menulis sebuah karya tulis berdasarkan pada peristiwa yang secara langsung dialami oleh seseorang dalam kehidupannya. Sebuah pengalaman pribadi tentu saja sulit untuk dilupakan. Bahkan suatu saat akan kembali muncul dalam benak dan pemikiran kita. Pengalaman pribadi bukanlah sebuah fiksi melainkan sumber inspirasi yang dapat diolah menjadi sebuah fiksi, salah satunya adalah cerpen.

Menurut Kuring Ilyas (2016), langkah-langkah menulis cerpen berdasarkan pengalaman pribadi adalah sebagai berikut.

1. Siapkan peristiwa menarik yang akan dijadikan dasar cerpen.

2. Susunlah urutan peristiwa dalam bentuk kerangka alur.

3. Kembangkan kerangka alur menjadi cerita. Uraikan dengan rinci setiap kerangka alur secara berurutan.

4. Tentukan judul cerita.

5. Lakukan penyuntingan

Langkah-langkah di atas merupakan langkah sederhana yang paling mudah diterapkan dalam menulis cerpen, terutama untuk pemula. Peristiwa menarik yang dapat dijadikan sebagai sumber gagasan adalah pengalaman siswa.

**3. Karakteristik Media Pembelajaran Bahasa Indonesia**

Kompetensi dasar pembelajaran bahasa Indonesia dikembangkan berdasarkan tiga hal yang saling berhubungan dan saling mendukung dalam mengembangkan pengetahuan siswa, memahami, dan memiliki kompetensi mendengarkan, membaca, memirsa, berbicara, dan menulis. Ketiga hal tersebut adalah bahasa (pengetahuan tentang Bahasa Indonesia); sastra (memahami, mengapresiasi, menanggapi, menganalisis, dan menciptakan karya sastra; literasi (memperluas kompetensi berbahasa Indonesia dalam berbagai tujuan khususnya yang berkaitan dengan membaca dan menulis).

Pada Kurikulum 2013, mata pelajaran Bahasa Indonesia yang berbasis teks menjadi paradigma pengembangan fungsi bahasa. Bahasa Indonesia tidak hanya digunakan sebagai media komunikasi, tetapi juga sebagai alat pengembangan kemampuan berpikir. Bahasa dalam pembelajaran bahasa Indonesia diharapkan mampu membangun cara berpikir siswa. Satuan bahasa yang mengandung makna, pikiran, gagasan lengkap adalah teks.

Teks tidak selalu berwujud bahasa tulis. Teks dapat berwujud teks tulis maupun teks lisan. Terdapat perbedaan antara satu jenis teks dengan jenis teks lainnya. Perbedaan dapat terjadi, misalnya pada struktur teks itu sendiri. Struktur teks membentuk struktur berpikir, sehingga setiap penguasaan jenis teks tertentu siswa akan memiliki kemampuan berpikir sesuai dengan struktur teks yang dikuasainya. Dengan berbagai macam teks yang sudah dikuasainya, berarti siswa akan mampu memiliki berbagai struktur berpikir, bahkan satu topik tertentu dapat disajikan dalam jenis teks yang berbeda dan tentunya dengan struktur berpikir yang berbeda.

Secara garis besar teks dapat dipilah atas teks sastra dan teks nonsastra. Teks sastra dikelompokkan ke dalam teks naratif dan nonnaratif. Adapun teks

nonsastra dikelompokkan ke dalam teks jenis faktual yang di dalamnya terdapat subkelompok teks laporan dan prosedural dan teks tanggapan yang dikelompokkan ke dalam subkelompok teks transaksional dan ekspositori. Dengan memperhatikan jenis-jenis teks di atas, serta adanya unsur utama yang harus dimiliki teks, salah satunya adalah mode, yaitu sarana bahasa apakah yang digunakan untuk mengemas pesan, pikiran, gagasan, ide yang disampaikan melalui teks, maka melalui pembelajaran bahasa yang berbasis teks materi sastra dan materi kebahasan dapat disajikan.

Berdasarkan prinsip tersebut guru harus mampu mengembangkan literasi siswa. Guru harus mampu berperan untuk membuat peserta didik agar gemar membaca dan gemar menulis di sekolah maupun di rumah. Semakin banyak jenis teks yang dikuasai siswa, makin banyak pula struktur berpikir yang dapat digunakannya dalam kehidupan sosial dan akademiknya nanti. Hanya dengan cara itu, peserta didik dapat mengonstruksi ilmu pengetahuannya melalui kemampuan mengobservasi, mempertanyakan, mengasosiasikan, menganalisis, dan menyajikan hasil analisis secara memadai. Pada akhirnya guru mampu menumbuhkan budaya sekolah dengan menciptakan kader-kader siswa yang yang *literate.* Siswa yang memiliki kemampuan menggunakan berbagai tipe teks secara tepat serta kemampuan memberdayakan pikiran, perasaan, dan tindakan dalam konteks aktivitas sosial dengan maksud tertentu (Cooper, 1993: 6).

Berdasarkan tujuan di atas, pembelajaran bahasa Indonesia dikelompokkan ke dalam tiga ranah pengembangan, yakni pengembangan ranah kognitif, ranah psikomotorik, dan ranah afektif. Pengembangan ranah kognitif diarahkan pada penguasaan mengenai hal ihwal keilmuan, pengetahuan, konsep, atau fakta berbahasa dan bersastra serta kebahasaan dan kesastraan. Pengembangan ranah psikomotorik diarahkan pada kemampuan berbahasa yang terintegrasi dengan aspek kebahasan dan bersastra yang terintegrasi dengan aspek kesastraan. Pengembangan ranah afektif diarahkan pada pemanfaatan potensi diri, kepribadian, dan sikap di dalam berbahasa serta bersastra agar tumbuh kebiasaan membaca untuk meningkatkan

pemahaman dan pengertian tentang manusia dan kemanusiaan, mengenal nilai-nilai, mendapatkan ide-ide baru, meningkatkan pengetahuan sosial budaya, berkembangnya rasa dan karsa, serta terbinanya watak dan kepribadian.

Siswa SMP biasanya berusia antara 11 sampai dengan 15 tahun. Menurut Piaget dalam Muhibbinsyah (2014:66) , usia ini tergolong ke dalam masa remaja (adolescence), dan mulai memasuki tahap berpikir formal (formal operations). Pada tahap ini anak mulai mengembangkan kemampuan memecahkan masalah yang dapat diselesaikan melalui operasi logis. Anak pada usia ini mengalami perkembangan dalam hal kemampuan mengorganisasikan data yang lebih baik, membuat alasan-alasan ilmiah, serta merumuskan hipotesis. Anak juga mampu berpikir dalam jangkauan yang lebih jauh daripada kenyataan konkret.

Perkembangan kognitif siswa SMP merupakan hasil dari perkembangan berpikir konkret menuju berpikir formal. Ciri utama dari berpikir formal adalah objek-objek belajar tidak lagi didominasi oleh sesuatu yang dapat dijangkau secara konkret. Imajinasi, pemikiran, perasaan, anggapan merupakan bagian terpenting pada usia ini. Artinya, di dalam belajarnya siswa SMP cenderung untuk menghadapi sesuatu yang lebih abstrak dari sebelumnya. Dengan demikian, suatu media yang tidak lagi menyerupai wujud aslinya akan lebih efektif dibandingkan dengan media yang menyerupai wujud aslinya. Gambar garis atau sketsa kemungkinan akan lebih efektif dibandingkan dengan gambar foto.

Dalam konteks ini, yang terpenting di dalam pemilihan media adalah siswa dipermudah, diberi gambaran konkret, disenangkan, dan dimotivasi untuk belajar berbahasa dan bersastra. Artinya, yang pertama harus diperhatikan di dalam pemilihan media adalah apakah siswa memerlukannya, apakah media pembelajaran yang digunakan mempermudah proses belajarnya.

Berdasarkan karakteristik umum ini, kita dapat menarik suatu keputusan bahwa di dalam proses belajar, siswa sudah siap untuk dihadapkan

kepada hal-hal konseptual, prosedural, dan operasional. Konseptual artinya siswa sudah mampu membaca suatu fakta dalam wujud yang abstrak, seperti tabel, grafik, bagan, wacana ilmiah sederhana, karya sastra remaja, pepatah, gaya bahasa, ungkapan, simulasi, dan sebagainya. Prosedural artinya siswa sudah mampu memahami rumusan-rumusan dari suatu petunjuk tentang penggunaan sesuatu, petunjuk menerapkan sesuatu, dan sebagainya. Operasional artinya siswa sudah mampu mendemonstrasikan suatu skenario drama, membacakan puisi, musikalisasi puisi, pidato, membaca cepat, dan sebagainya.

Hal-hal yang harus diperhatikan dan menjadi bahan pertimbangan guru bahasa Indonesia dalam memilih dan memanfaatkan media pembelajaran adalah sebagai berikut.

a. Kemampuan awal siswa.

Kemampuan ini sangat tergantung kepada pengalaman-pengalaman setiap siswa. Bagi siswa yang sudah terbiasa menjadi pembawa acara, pembelajaran mengenai ”membawakan acara” tentu bukan sesuatu yang sulit dipraktikkan. Akan tetapi, bagi siswa yang belum berpengalaman, tentu menjadi sesuatu yang amat sulit.

b. Tujuan pembelajaran

Tujuan pembelajaran merupakan aspek berikutnya yang harus dikenali dan dipahami guru bahasa Indonesia sebelum menentukan media pembelajaran yang akan dipilihnya. Tujuan pembelajaran bahasa Indonesia secara umum adalah agar siswa mampu menggunakan bahasa dan berbuat dengan bahasa. Bahasa dalam berkomunikasi digunakan untuk bertukar pikiran, perasaan, pendapat, imajinasi, dan sebagainya sehingga terjadi kegiatan sambut-menyambut.

Pembelajaran bahasa Indonesia juga bertujuan agar siswa mampu melakukan kegiatan bersastra. Kegiatan bersastra ditujukan untuk meningkatkan apresiasi terhadap sastra agar siswa memiliki kepekaan terhadap sastra yang baik dan bermutu sehingga siswa termotivasi untuk membacanya.

Oleh karena itu, di dalam memilih media guru harus memperhatikan ketiga jenis hasil belajar. Misalnya, jika kompetensi yang diharapkan berkembang pada diri siswa berupa kemampuan mendengarkan dan berbicara, media audio atau audio-visual yang paling tepat. Jika kompetensi yang diharapkan berkembang pada diri siswa berupa kemampuan membaca, media cetak lah yang paling tepat. Jika kompetensi yang diharapkan berkembang pada diri siswa berupa kemampuan menulis, media visual dan audio-visual lah yang paling tepat dipilih.

c. Karakteristik materi bahan ajar

Karakteristik bahan ajar juga harus menjadi bahan pertimbangan penting pula dalam memanfaatkan dan memilih media pembelajaran. Di dalam materi berbahasa dan bersastra terdapat materi keilmuan, materi keterampilan, materi sikap, dan wacana. Di dalam materi yang sudah terpadu menjadi suatu KD ini terdapat beragam kategori pembelajaran dengan aktivitas yang berbeda-beda. Kategori yang umum, baik di dalam pembelajaran berbahasa maupun bersastra, adalah mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Sifat ini akan berdampak pada penentuan media pembelajaran yang dipilih guru bahasa Indonesia.

Kategori umum ini secara lebih rinci dikemukakan oleh Diedrich dalam

Suryaman (2010) menjadi delapan bagian sebagai berikut.

a. *Visual activities* (seperti: membaca, memperhatikan gambar, memperhatikan demonstrasi, percobaan, dan pekerjaan.

b. *Oral activities* (seperti: menyatakan pendapat, bertanya, member saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan wawancara, diskusi, interupsi).

c. *Listening activities* (seperti: mendengarkan uraian, percakapan, diskusi, music, pidato/ceramah/khotbah).

d. *Writing activities* (seperti: mencatat poin-poin penting yang didengarkan, menulis artikel, menulis berita, menulis cerita, menulis puisi, menyusun angket, menyalin).

e. *Drawing activities* (seperti: menggambar, membuat grafik, peta, diagram, atau bagan).

f. *Motor activities* (seperti: melakukan percobaan, bermain peran, membacakan puisi, berdeklamasi). Mental activities (seperti: mengingat, menanggapi, memecahkan masalah, menganalisis, melihat hubungan, menyimpulkan, menilai, mengambil keputusan)

g. *Emotional activities* (seperti: menaruh minat, motivasi, bergembira, bersemangat, percaya diri).

Rincian di atas tentulah sangat mudah untuk disesuaikan dengan pembelajaran bahasa Indonesia. Hampir seluruh jenis aktivitas pembelajaran bahasa Indonesia sama dengan jenis aktivitas pembelajaran pada rincian di atas.

**C. Teori-teori tentang Pengembangan**

Penelitian pengembangan memerlukan suatu prosedur tertentu yang melandasi proses penelitian pengembangan. Berikut ini akan dipaparkan beberapa teori mengenai model pengembangan dan kualitas produk pengembangan.

**1. Model Pengembangan**

Penelitian dan pengembangan menurut Borg and Gall (1998) dalam Sugiyono (2016:28) merupakan proses/metode yang digunakan untuk memvalidasi produk. Yang dimaksud produk di sini tidak hanya suatu yang berupa benda seperti buku teks, film untuk pembelajaran ataupun perangkat lunak (software) komputer, tetapi juga termasuk metode seperti metode mengajar, program pendidikan, program pengembangan staf, dan lain-lain.

Terdapat beberapa model pengembangan diantaranya model *Research and Development* Borg and Gall. Pengembangan model ini menyajikan 10 tahapan penelitian pengembangan meliputi *a) Research and Information Collecting, b) Planning, c) Develop Preliminary Form a Product, d) Preliminary Field Testing, e) Main Product Revision, f) Main Field Testing, g) Operational Product Revision, h) Operational Field Testing, i) Final Product Revision, dan j) Dissemination and Implementation.*

Sementara itu Thiagarajan (1974) mengemukakan langkah-langkah penelitian pengembangan yang dikenal dengan 4D. Penamaan model

pengembangan 4D diambil dari empat tahap pengembangan, yaitu *Define* (pendefinisian), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan) and *Dissemination* (diseminasi).

Selanjutnya model penelitian pengembangan ADDIE yang dikembangkan oleh Dick and Carry (1996) yang terdiri atas 5 tahapan yaitu; *Analysis* (analisis), *Design* (perancangan), *Development or production* (pengembangan), *Implementation* (implementasi) dan *Evaluation* (Evaluasi). Perbedaan model ADDIE dengan 4D terletak setelah tahap development. Model 4D mengakhiri kegiatan melalui dissemination (menyebarkan produk untuk dimanfaatkan orang lain) sedangkan model ADDIE, setelah development masih dilanjutkan dengan kegiatan implementasi dan evaluasi.

Yang terakhir model Richey and Klein (2009) dengan perancangan penelitian dan pengembangan yang bersifat analisis dari awal sampai akhir yang meliputi *Planning* (perencanaan), *Production* (produksi), dan *Evaluation* (evaluasi). *Planning* berisi kegiatan membuat rencana produk yang akan dibuat. *Production* adalah kegiatan membuat produk berdasarkan rancangan yang telah dibuat. Evaluation merupakan kegiatan menguji, menilai seberapa tinggi produk telah memenuhi spesifikasi yang telah ditentukan (Sugiyono, 2016:39).

**2. Kualitas Produk Pengembangan**

Produk pengembangan harus memenuhi beberapa aspek yang perlu dilihat melalui uji validitas dan diperiksa keefektifannya melalui sebuah implementasi terhadap pengguna. Hal tersebut dilakukan agar diketahui tingkat kelayakan dan kualitas dari produk tersebut. Menurut Ariani dan Haryanto (2010: 116) tentang kelayakan dan kualitas produk, perlu dilakukan validasi ahlinya, yaitu ahli media untuk menilai kelayakan produk dari segi media, ahli materi untuk menilai materi yang akan dikemas ke dalam produk media, dan ahli pembelajaran untuk menilai desain pembelajaran yang digunakan pengembangan produk. Dengan divalidasi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran diharapkan produk media itu memiliki kelayakan untuk digunakan pada pembelajaran.

Menurut pendapat Walker dan Hess dalam Arsyad (2017: 219) memberikan kriteria dalam mereview perangkat lunak media pembelajaran yang berdasarkan kualitas.

a. Kualitas isi dan tujuan, meliputi: ketepatan, kepentingan, kelengkapan, keseimbangan, minat/perhatian, keadilan, dan kesesuaian dengan situasi siswa.

b. Kualitas instruksional, meliputi: pemberian kesempatan belajar, kualitas memotivasi, fleksibilitas instruksionalnya, hubungan dengan program pembelajaran lainnya, kualitas sosial interaksi instruksionalnya, kualitas tes dan penilaiannya, dan pemberian dampak bagi siswa, guru, serta pembelajarannya.

c. Kualitas teknis, meliputi: keterbacaan, kemudahan penggunaan, kualitas tampilan/tayangan, penayangan jawaban, pengelolaan programnya, dan pendokumentasian.

Untuk mengetahui kualitas produk pengembangan, perlu adanya evaluasi terhadap program media yang dikembangkan. Menurut Sadiman, dkk (2010: 181) media apapun yang dikembangkan perlu dinilai terlebih dahulu sebelum dipakai secara luas. Penilaian (evaluasi) ini dimaksudkan untuk mengetahui apakah media yang dikembangkan tersebut dapat mencapai tujuan-tujuan yang telah ditetapkan atau tidak. Ada dua macam evaluasi yang dikenal, yaitu evaluasi formatif adalah evaluasi yang dilaksanakan sebelum pelaksanaan program uji coba produk. Evaluasi formatif terdiri dari uji alpha dan uji beta. dan evaluasi sumatif adalah dilakukan setelah produk 100% jadi (Krisnawati, 2014: 4).

Media yang dikembangkan tidak hanya bersifat teoritis, tetapi benar- benar telah dibuktikan di lapangan. Kegiatan evaluasi dalam program pengembangan media pendidikan akan dititikberatkan pada kegiatan evaluasi formatif. Adanya komponen evaluasi formatif dalam proses pengembangan media pendidikan, membedakan prosedur empiris ini dari pendekatan- pendekatan filosofis dan teoritis. Efektivitas dan efisiensi media yang

dikembangkan tidak hanya bersifat teoritis, tetapi benar-benar telah dibuktikan di lapangan.

Proses evaluasi formatif terdiri atas tiga langkah yaitu uji coba prototipe secara perorangan, evaluasi kelompok kecil, dan uji coba lapangan (Dick dan Carey dalam Setyosari, 2015: 288).

a. Uji coba prototipe bahan secara perorangan.

Uji coba perorangan ini dilakukan untuk memperoleh masukkan awal tentang produk atau rancangan tertentu. Uji coba perorangan dilakukan kepada subjek 1-3 orang. Setelah dilakukan uji coba perorangan, maka pengembang melakukan revisi produk atau rancangan berdasarkan masukkan dari hasil penilaian atau uji validasi. Informasi yang dapat diperoleh melalui kegiatan ini antara lain kesalahan pemilihan kata atau uraian-uraian yang tak jelas, kesalahan dalam memilih lambang-lambang visual, kurangnya contoh, terlalu banyak atau sedikitnya materi, urutan penyajian yang keliru, pertanyaan atau petunjuk kurang jelas, tujuan tak sesuai dengan materi, dan sebagainya.

b. Evaluasi kelompok kecil.

Uji coba pada tahap ini, media perlu dicobakan kepada 5-10 subjek. Jika lebih dari dua puluh data atau informasi yang diperoleh melebihi yang diperlukan. Akibatnya kurang bermanfaat untuk dianalisis dalam evaluasi kelompok kecil.

c. Uji coba lapangan.

Uji coba pada tahap ini, media perlu dicobakan kepada kelas yang lebih besar yang melibatkan 15-30 subjek atau kelompok yang lebih besar, yaitu kelas yang tersedia.

Selama uji coba ini, dapat dilakukan pengisian angket respon siswa dan respon guru ataupun observasi dan wawancara. Dengan demikian, peneliti melakukan pendekatan kualitatif di samping data kuantitatif. Sehingga tiga tahap evaluasi tersebut dapat dipastikan kebenaran efektivitas dan efisiensi media yang dikembangkan.

Materi biasanya dinilai oleh beberapa orang yang berbeda, seperti ahli materi untuk melihat materi secara objektif. Karena, jika penilaian materi dilakukan sendiri, sering tidak objektif dalam memberikan penilaian.

Menurut Darmawan (2011: 143) selama tahapan proses produksi produk, maka hendaknya memperhatikan tahapan sebagai berikut.

a. Pengenalan meliputi judul program, tutorial objektivitas penyajian, petunjuk, materi, dan pilihan tampilan.

b. Penyajian informasi meliputi mode penyajian, panjang teks penyajian, animasi, dan warna.

c. Pertanyaan meliputi soal-soal yang akan diberikan.

d. Pengulangan meliputi dapat kembali ke halaman sebelumnya.

e. Segmen pengaturan pelajaran meliputi menu dengan banyak pilihan.

f. Penutup meliputi skor akhir dalam mengerjakan soal yang telah diberikan.

**D. Penelitian yang Relevan**

Pengembangan media pembelajaran digital berbasis aplikasi *Canva* terintegrasi *flipbook* sebagai alternatif media pembelajaran pada materi menulis cerpen berdasarkan pengalaman diharapkan dapat memudahkan siswa dalam memahami materi menulis cerpen baik dalam pembelajaran di kelas maupun pembelajaran mandiri. Guna melengkapi kajian teori yang telah diuraikan di atas, berikut ini disajikan beberapa hasil penelitian yang relevan.

K. N. Widyatnyana (2021) dalam artikelnya di *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Bahasa Indonesia* berjudul “Penerapan Model Discovery Learning pada Materi Teks Cerpen dengan Menggunakan Media Canva for Education”. Hasil penelitian menyimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan model *discovery learning* dengan media *Canva for Education* dapat memotivasi peserta didik dalam pembelajaran. Peserta didik dapat lebih aktif di dalam kelas dan aktif dalam memanfaatkan teknologi yang tersedia. Oleh kaena itu, secara keseluruhan pembelajaran tersebut sudah berhasil karena seluruh peserta didik mendapatkan nilai di atas KKM.

Lovandri Dwandra Putra (2022) dalam artikel di Jurnal Teknologi Pendidikan *Educate* dengan judul “Pemanfaatan *Canva for Education* sebagai Media Pembelajaran Kreatif dan Kolaboratif untuk Pembelajaran Jarak Jauh”. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pemanfaatan *Canva for Education* oleh guru sebagai media pembelajaran kreatif dan kolaboratif untuk pembelajaran jarak jauh. Hasil penelitian menunjukkan mayoritas guru menyatakan bahwa *Canva for Education* mampu membantu menciptakan atau mengembangkan media/multimedia pembelajaran kreatif dan interaktif untuk pembelajaran jarak jauh.

Andini Hartati Pratiwi (2023) dengan judul “Pemanfaatan Aplikasi *Canva* sebagai Media Pembelajaran Menulis Cerpen”. Dalam Prosiding Seminar Nasional Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, IKIP PGRI Bojonegoro. Penelitian ini menyimpulkan bahwa aplikasi *Canva* dapat digunakan sebagai media pembelajarn yang inovatif untuk menulis cerpen.

**E. Kerangka Berpikir**

Keterampilan menulis sangat diperlukan karena dapat digunakan sebagai media berekspresi, menuangkan ide dan pemikiran dalam sebuah tulisan. Menulis cerpen merupakan salah satu kompetensi yang diharapkan dimiliki siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia di SMP. Menulis cerita pendek merupakan sebuah keterampilan berbahasa dan bersastra yang memiliki beberapa manfaat, yakni sebagai ungkapan rasa, media kritik terhadap sebuah peristiwa, dan sebagai salah satu bentuk ekspresi (Kette, Pratiwi, dan Sunoto,

2016).

Keterampilan menulis adalah keterampilan yang memiliki tingkat kesulitan yang lebih tinggi dibandingkan keterampilan yang lainnya (Ulfah dan Soenarto, 2017). Pembelajaran menulis cerita pendek di sekolah merupakan alternatif dalam mengembangkan pemikiran dan gagasan sehingga para siswa mampu menuangkan gagasan secara kreatif dan inovatif.

Berdasarkan analisis awal di lapangan, pembelajaran menulis teks cerpen tidak banyak disukai oleh siswa karena tidak menyenangkan. Hal ini disebabkan guru kurang kreatif dan inovatif dalam pelaksanaan pembelajarannya. Guru hanya mengandalkan buku teks pelajaran atau lembar kerja siswa sebagai penunjang karena kesulitan menemukan media pembelajaran yang tepat.

Padahal, pembelajaran menulis teks cerpen menuntut kreativitas dan daya imajinasi siswa dalam menggali ide atau gagasan sebagai bahan penulisan cerpen. Pembelajaran menulis teks cerpen memerlukan media pembelajaran yang lebih menarik dan lebih memotivasi agar siswa antusias dalam pembelajaran. Agar siswa tidak lagi beranggapan bahwa menulis cerpen adalah pembelajaran yang sulit dan membosankan. Muaranya, tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Penggunaan media dalam proses pembelajaran merupakan salah satu upaya untuk menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna dan berkualitas. Media pembelajaran dapat dihasilkan dari berbagai macam alat, yang salah satunya berbasis teknologi. Pengembangan dilakukan untuk menghasilkan suatu produk media pembelajaran yang dapat diakses siswa kapanpun dan dimanapun.

Semakin banyaknya masyarakat, terutama pelajar yang memiliki dan menggunakan perangkat *mobile* dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Peluang tersebut peneliti manfaatkan untuk mengembangkan sebuah produk media pembelajaran digital berbasis aplikasi *Canva* yang dapat diakses baik melalui PC maupun *smartphone.*

Pemanfaatan *Canva* untuk media pembelajaran dapat dibuat dalam bentuk video pembelajaran, video presentasi, *E- Book*, modul digital, LKPD digital, gambar animasi, komik, dan lain-lain. Atau dapat juga diintegrasikan dengan aplikasi lain seperti *flipbook*, *Microsoft Teams*, *Power Point*, *google classroom* dan lain-lain.

Peneliti mengembangkan produk media pembelajaran digital berbasis aplikasi *Canva* terintegrasi *flipbooks* yang berjudul “Menulis Cerpen dengan Menyenangkan”. Media pembelajaran ini diharapkan dapat dianggap layak dan efektif untuk digunakan sebagai media pembelajaran menulis cerpen

Berdasarkan uraian di atas, kerangka berpikir penelitian ini dapat

digambarkan dalam bagan di bawah ini.

Masalah

Analisis Guru

* Siswa tidak antusias dalam pembelajaran menulis cerpen
* Belum menggunakan media pembelajaran
* Kesulitan menemukan media pembelajaran menulis cerpen

Analisis Siswa

* Kemampuan menulis cerpen siswa rendah
* Pembelajaran menulis cerpen membosankan
* Pembelajaran menulis cerpen harus menyenangkan

Kebutuhan Media

(Perlu media agar pembelajaran menulis cerpen menyenangkan)

Pengembangan Media

Digital berbasis aplikasi *Canva* terintegrasi *flipbooks*

1. Media pembelajaran digital berbasis aplikasi *Canva* terintegrasi *flipbook* diharapkan dapat digunakan untuk pembelajaran baik tatap muka maupun mandiri.
2. Media pembelajaran digital berbasis aplikasi *Canva* terintegrasi *flipbook* diharapkan dapat memudahkan siswa dalam memahami materi.

Dihasilkan media pembelajaran digital berbasis aplikasi *Canva* terintegrasi *flipbook* untuk pembelajaran menulis cerpen berdasarkan pengalaman.

Media pembelajaran digital berbasis aplikasi Canva terintegrasi flipbook layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran menulis cerpen

Bagan 1. Kerangka Berpikir

**F. Hipotesis**

Berdasarkan kerangka berpikir di atas, peneliti mengemukakan hipotesis penelitian yaitu : “Pengembangan media pembelajaran digital berbasis aplikasi *Canva* terintegrasi *flipbook* layak dan efektif digunakan untuk pembelajaran menulis cerpen”.

Dengan rumusan hipotesis sebagai berikut:

H0 : Pengembangan media pembelajaran digital berbasis aplikasi *Canva* terintegrasi *flipbook* tidak layak dan tidak efektif digunakan untuk pembelajaran menulis cerpen.

Ha : Pengembangan media pembelajaran digital berbasis aplikasi *Canva* terintegrasi *flipbook* layak dan efektif digunakan untuk pembelajaran menulis cerpen.

**BAB III METODE PENELITIAN**

**A. Jenis Penelitian**

Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development*). Metode penelitian dan pengembangan adalah cara ilmiah untuk meneliti, merancang, memproduksi, dan menguji validitas produk yang telah dihasilkan (Sugiyono, 2016:30).

Penelitian dan pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada dan dapat dipertanggungjawabkan. Penelitian dan pengembangan di bidang pendidikan diawali adanya kebutuhan permasalahan yang membutuhkan pemecahan dengan menggunakan suatu produk tertentu (Sugiyono, 2017:26). Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran yang didesain melalui aplikasi *Canva* pada materi menulis cerpen.

**1. Model Pengembangan**

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model penelitian pengembangan ADDIE yang dikembangkan oleh Dick and Carry (1996) untuk merancang sistem pembelajaran, yang terdiri atas lima tahapan yaitu *Analysis* (analisis), *Design* (perancangan), *Development or production* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi) (Sugiyono, 2016: 38 ).

*Analysis* berkaitan dengan dengan kegiatan analisis terhadap situasi kerja dan lingkungan sehingga ditemukan produk apa yang perlu dikembangkan. *Design* berkaitan dengan kegiatan perancangan produk sesuai dengan yang dibutuhkan. *Development* adalah kegiatan pembuatan dan pengujian produk. *Implementation* adalah kegiatan menggunakan produk, dan *evaluation* adalah kegiatan menilai apakah setiap langkah kegiatan dan

produk yang telah dibuat sudah sesuai dengan spesifikasi ataukah belum.

67

Penelitian menggunakan tipe desain *Pre-Experimental Desain* (*nondesains*) dengan bentuk *One-Group Pretes-Postes Desain*. Tipe desain ini adalah satu kelompok tes diberikan satu perlakuan yang sama sebelum dan sesudah mendapatkan perlakuan tertentu (Sugiyono, 2016:75).

**2. Prosedur Pengembangan**

Prosedur penelitian dan pengembangan dalam penelitian ini mencakup sejumlah kegiatan sesuai dengan model pengembangan yang digunakan yaitu model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development or Production, Implementation or Delivery and Evaluation*).

Kelima tahapan pengembangan tersebut disesuaikan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut.

a. *Analysis* (Analisis)

Tahapan analisis mempunyai tujuan untuk mendapatkan informasi kebutuhan-kebutuhan yang digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran. Pada tahap ini, kegiatan utama adalah menganalisis perlunya pengembangan media pembelajaran yang praktis dan menganalisis syarat- syarat serta kelayakan produk pengembangan media pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran diawali oleh adanya masalah kebutuhan pengguna terhadap media pembelajaran yang sifatnya mobile, mudah digunakan untuk belajar dimanapun dan kapanpun, dan sesuai dengan perkembangan zaman dalam hal teknologi. Media yang dikembangkan diharapkan dapat menunjang kegiatan belajar siswa dan lebih relevan dengan kebutuhan sasaran, serta lingkungan belajarnya. Disamping itu, media pembelajaran juga dapat membantu guru dalam menyampaikan pesan pembelajaran kepada siswa dengan lebih efektif. Oleh karena itu, untuk memenuhi kebutuhan siswa tersebut maka kegiatan awal yang dilakukan peneliti adalah studi literatur dan studi lapangan.

1) Studi literatur

Studi literatur merupakan kegiatan pengumpulan data-data berupa teori pendukung untuk media pembelajaran yang akan dibuat. Sumber- sumber yang digunakan peneliti adalah jurnal, buku tentang media

pembelajaran, silabus pembelajaran Bahasa Indonesia SMP sederajat, buku sumber pelajaran bahasa Indonesia SMP sederajat, buku sumber tentang pengembangan media pembelajaran, serta sumber-sumber lain yang relevan dengan penelitian.

2) Studi lapangan

Studi lapangan merupakan kegiatan yang dilakukan untuk mengetahui kebutuhan siswa, pendukung dan penghambat uji coba media di lapangan ketika produk yang dihasilkan siap untuk di uji coba. Pra kegiatan yang dilakukan adalah berupa wawancara yang dilakukan di sekolah dengan guru mata pelajaran bahasa Indonesia serta kuesioner untuk mengetahui pengalaman awal siswa dan kebutuhan media di sekolah. Melalui wawancara dan kuesioner diharapkan dapat mengetahui kebutuhan yang sebenarnya.

b. *Design* (desain)

Tahap desain meliputi perancangan butir-butir materi yang akan disajikan, penyusunan naskah, penyusunan alur penyampaian materi dalam bentuk *flowchart*, pembuatan *storyboard* media, dan pengumpulan bahan-bahan yang dibutuhkan dalam pengembangan media. Kegiatan tersebut merupakan proses sistematik yang dimulai dari menetapkan tujuan pembelajaran, merancang skenario pembelajaran pada media, merancang desain media pembelajaran, merancang isi/ substansi materi pembelajaran dan merancang alat evaluasi untuk mengukur kelayakan media pembelajaran. Rancangan media pembelajaran ini masih bersifat prosedural dan akan mendasari proses pengembangan berikutnya

c. *Development* (Pengembangan)

Dalam tahap desain, telah disusun kerangka prosedural media pembelajaran. Dalam tahap pengembangan, kerangka yang masih prosedural tersebut direalisasikan agar menjadi produk yang siap diimplementasikan. Pada tahap ini peneliti mulai memproduksi media pembelajaran, yaitu berupa aplikasi pembelajaran berbasis aplikasi *Canva*. Beberapa langkah diantaranya adalah: pembuatan antarmuka sesuai

dengan desain, pengkodingan (*coding*), serta pengoperasian aplikasi (*test application/run*) dengan aplikasi *flipbook*, baik dengan PC maupun *smartphone*. Sehingga tahap ini akan menghasilkan media pembelajaran. Media pembelajaran yang dihasilkan diuji oleh para ahli materi dan media untuk diberikan penilaian kualitas dan komentar serta saran perbaikan agar dapat dilakukan proses perbaikan. Jika media pembelajaran tersebut sudah divalidasi oleh ahli materi dan media maka media pembelajaran tersebut siap diperbanyak dan masuk ke tahap selanjutnya.

d. *Implementation* (Implementasi)

Media pembelajaran yang sudah dihasilkan dalam tahap pengembangan akan diimplementasikan kepada pengguna pada situasi nyata di lapangan. Selama implementasi, rancangan media yang telah dikembangkan diterapkan pada kondisi yang sebenarnya. Materi disampaikan sesuai dengan media yang dikembangkan. Setelah penerapan media kemudian dilakukan evaluasi awal untuk memberi tanggapan atau penilaian terhadap media pembelajaran yang telah digunakan. Hal ini dilakukan agar media yang telah dihasilkan dapat diperbaiki dari segala aspek jika diperlukan. Setelah perbaikan maka akan dilakukan penerapan terhadap siswa dengan jumlah yang lebih banyak.

e. *Evaluation* (Penilaian)

Evaluasi merupakan proses untuk mengetahui apakah media yang dikembangkan sesuai dengan harapan ataukah tidak. Evaluasi dapat dilakukan di setiap tahapan dalam pengembangan media agar produk yang dikembangkan selalu terbaru dengan berbagai perubahan yang terjadi. Jadi, tahapan evaluasi dilakukan seiring berjalannya proses pengembangan. Kekurangan-kekurangan selama proses pengembangan dapat teridentifikasi sehingga dapat dilakukan perbaikan (revisi).

Pada tahapan evaluasi dilakukan pengelolaan terhadap hasil penilaian dan kesimpulan. Hasil penilaian dan kesimpulan berkaitan dengan kualitas produk berdasarkan hasil validasi ahli media, ahli materi, dan respon tanggapan siswa.

Evaluasi pada model pengembangan ADDIE berupa evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi formatif adalah evaluasi yang dilakukan pada tiap tahap kegiatan ADDIE. Artinya, evaluasi terjadi pada tahap *analysis, design, developmen, dan imlementation* yang sudah dilakukan pada tahap sebelumnya dengan tujuan untuk penyempurnaan produk. Evaluasi ini dilakukan untuk kebutuhan revisi.

Sedangkan evaluasi sumatif digunakan saat akhir program yang tujuan akhirnya adalah untuk mengetahui pengaruh dan efektivitas media terhadap hasil belajar siswa. Evaluasi sumatif menggunakan tes unjuk kerja menulis cerpen berdasarkan pengalaman setelah siswa mengikuti pembelajaran dengan bantuan media. Tujuan tes untuk mengukur kemampuan siswa dalam menulis cerpen berdasarkan pengalaman.

Tahapan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development or Production, Implementation or Delivery, and Evaluation*)

dapat digambarkan dalam diagram di bawah ini.

Analisis

Evaluasi

Design

Valid

Implementasion

Development

Tidak

Gambar 3.1 Proses Pengembangan Media Model ADDIE

**3. Desain Produk**

Produk media pembelajaran berbasis aplikasi *Canva* ini dikembangkan berdasarkan studi pendahuluan berupa wawancara dengan guru dan siswa tentang penggunaan media pembelajaran yang selama ini digunakan. Produk ini juga dikembangkan berdasarkan kebutuhan-kebutuhan dan kesulitan- kesulitan yang dihadapi siswa dalam pembelajaran cerpen. Untuk itu, produk media dibuat agar agar konten di dalamnya mudah dipahami dan tampilan dibuat semenarik mungkin untuk memotivasi siswa.

Konten yang disajikan dalam media pembelajaran menulis cerpen adalah sebagai berikut.

a. Kover Media

Sebagai pembuka media pembelajaran bahasa Indonesia perlu adanya tampilan awal sebagai pembuka media sebelum masuk pada menu utama. Bentuk kover harus menarik karena diharapkan siswa lebih tertarik dan termotivasi menggunakan media pembelajaran ini. kover tersebut berisi tentang ucapan selamat bergabung di media, nama materi dalam media, nama penyusun, dan nama sekolah penyusun. Terdapat juga navigasi yang dapat digunakan untuk masuk ke menu utama pada media pembelajaran menulis cerpen.

b. Judul Media Pembelajaran

Di awal program akan tampil halaman judul yang bertuliskan “Ayo Menulis Cerpen dengan Menyenangkan”. Judul program ini merupakan aspek pokok untuk memberikan informasi kepada siswa tentang apa yang dipelajari selama belajar dengan media pembelajaran ini.

c. Menu Utama Media Pembelajaran

Media pembelajaran yang dihasilkan mencakup 5 menu utama yaitu kompetensi pembelajaran yang memuat kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran; konsep materi yang berisi konsep cerpen disertai dengan unsur intrinsik, struktur, kebahasaan, dan langkah-langkah menyusun cerpen; pemodelan memuat contoh-contoh teks cerpen dengan tema tertentu, latihan bersama berisi langkah-langkah menulis cerpen

berdasarkan komik dilengkapi dengan lembar kerjanya; dan latihan mandiri yang berisi beberapa contoh komik yang dapat dijadikan ide dalam penulisan cerpen. Komik yang digunakan untuk latihan disajikan dalam format tautan.

d. Latihan Unjuk Kerja

Latihan unjuk kerja disajikan dalam bentuk latihan menyusun kerangka cerpen berdasarkan pengalaman pribadi. Kerangka cerpen yang telah disusun kemudian dapat dikembangkan menjadi cerpen lengkap. Terdapat dua jenis latihan, yaitu latihan menulis cerpen secara bersama- sama dan latihan menulis cerpen secara mandiri. Latihan menulis cerpen juga dilengkapi dengan bantuan komik yang berfungsi sebagai pemantik gagasan bagi siswa yang mengalami kesulitan dalam menemukan ide atau gagasan. Latihan menulis cerpen disajikan dalam bentuk LKPD yang dapat diunduh agar memberikan keleluasaan siswa dalam berlatih menulis cerpen. Dengan contoh seperti ini diharapkan siswa tidak lagi mengalami kesulitan dalam memulai menulis cerpen.

**B. Lokasi Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 3 Pangkah yang beralamat di Jalan Salak Nomor 50, Desa Grobog Kulon, Kecamatan Pangkah, Kabupaten Tegal, Provinsi Jawa Tengah.

Penelitian ini dilaksanakan pada semester gasal tahun pelajaran

2023/2024. Langkah pelaksanaan penelitian melalui tahapan penyusunan proposal, kajian pustaka, prosedur penelitian, penyusunan instrumen, uji coba instrumen ahli, uji coba instrumen ahli lapangan, uji coba instrumen siswa, penyusunan bab IV dan V, dan uji referensi. Dengan rincian waktu penelitian sebagai berikut.

Tabel 3.1 Rincian Waktu Penelitian

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **No** | **Kegiatan** | **Bulan** | | | | | | | | | |
| **Juli** | **Agust** | | **Sept** | | **Okt.** | | **Nov.** | | **Des.** |
| 1 | Penyusunan |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| proposal |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 2 | Kajian Pustaka |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 3 | Prosedur |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| penelitian |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 4 | Penyusunan |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| instrumen |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 5 | Uji coba |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| instrumen ahli |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 6 | uji coba instrumen ahli lapangan |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 7 | uji coba instrumen siswa |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 8 | penyusunan bab |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| IV dan V |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 9 | Uji referensi |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

**C. Subjek Penelitian**

Subjek uji coba produk atau sasaran pengguna media adalah siswa kelas IX semester gasal SMP Negeri 3 Pangkah tahun pelajaran 2023/2024. Teknik pengambilan sampel atau subjek uji coba yang digunakan adalah teknik purposive sampling yaitu penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu (Ibrahim, 2015:72). Sampel sumber data yang menjadi pertimbangan pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas IX D SMP Negeri

3 Pangkah yang berjumlah 31 siswa.

**D. Variabel Penelitian**

Dalam penelitian ini terdapat dua variabel. Dua variabel dimaksud adalah sebagai berikut.

1. Variabel bebas (X) pengembangan media pembelajaran digital berbasis aplikasi *canva* terintegrasi *flipbook* dan

2. Variabel terikat (Y) pembelajaran menulis cerpen.

**E. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data yang dimaksud dalam penelitian ini adalah cara- cara yang digunakan untuk memperoleh data empiris dalam penelitian. Cara pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan melalui penyebaran angket, wawancara, observasi, tes menulis cerpen, lembar validasi, dan studi dokumen.

**1. Instrumen Pengembangan**

Untuk memperoleh data empiris dalam penelitian dengan berbagai cara, diperlukan sebuah instrumen. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

a. Angket (kuesioner)

Angket adalah daftar pertanyaan tertulis yang harus dijawab oleh responden. Angket dalam penelitian dan pengembangan media ini diberikan kepada validator dan siswa untuk menilai produk pengembangan. Adapun angket yang digunakan adalah angket validasi untuk validator ahli materi, dan ahli media serta angket untuk respon guru dan respon siswa yang digunakan untuk alat uji coba kemenarikan oleh siswa dan guru. Angket juga diberikan kepada siswa untuk mendapatkan informasi kebutuhan media oleh siswa.

b. Pedoman wawancara

Pedoman wawancara adalah panduan wawancara yang berfungsi untuk memudahkan peneliti dalam melakukan wawancara yang digunakan untuk memperoleh data dari narasumber. Pedoman wawancara digunakan untuk memperoleh data kebutuhan media oleh guru.

c. Soal menulis cerpen

Soal menulis cerpen menghasilkan produk cerpen hasil tulisan siswa yang digunakan untuk memperoleh data kemampuan menulis cerpen siswa sebelum dan sesudah uji lapangan.

d. Lembar validasi dan respon

Lembar validasi digunakan untuk memperoleh data kualitas produk yang akan digunakan. Adapun lembar validasi yang digunakan adalah lembar validasi instrumen analisis kebutuhan dan lembar validasi dan respon

terhadap produk media pembelajaran. Baik oleh ahli materi, ahli media, guru, maupun siswa .

e. Dokumen

Dokumen adalah cara pengumpulan data dan informasi berupa dokumen atau arsip yang dapat digunakan sebagai pendukung dalam penelitian. Dokumen yang dimaksud berupa profil sekolah lokasi penelitian. Dokumen juga dapat berupa nilai kemampuan menulis cerpen.

**2. Uji Kelayakan Media**

Produk yang baik memenuhi dua kriteria yaitu kriteria pembelajaran (*instructional criteria*) dan kriteria penampilan (*presentation criteria*) (Kuswandari dan Suryanto, 2015: 186). Produk yang akan diujicobakan terlebih dahulu harus diuji kelayakannya oleh dua ahli materi dan dua ahli media. Uji kelayakan ini penting dilakukan untuk mengantisipasi materi- materi yang dibutuhkan, bantuan para ahli di bidangnya. Pertimbangan waktu dan karakteristik siswa dalam uji lapangan perlu dilakukan supaya hasilnya sesuai dengan yang diharapkan. Penilaian, komentar, dan saran para ahli dibidangnya sangat diperlukan supaya produk yang dikembangkan tidak mengalami banyak kesalahan, sesuai dengan yang dibutuhkan, dan tidak menghabiskan waktu, tenaga dan biaya yang sia-sia.

Dalam uji kelayakan produk, ahli materi memberikan penilaian, komentar dan saran pada produk dan instrumen penelitian dari aspek pembelajaran dan aspek materi. Ahli media memberikan penilaian pada produk dan instrumen penelitian dari aspek media. Data hasil review ahli materi dan ahli media dijadikan pedoman dalam perbaikan media yang dikembangkan (Bardi dan Jailani, 2015:57).

**3. Uji Coba Produk**

Produk yang sudah jadi selanjutnya diujicobakan kepada pengguna yaitu guru dan siswa. Uji coba produk ini bertujuan untuk mengetahui apakah produk media yang dibuat layak digunakan atau tidak dilihat dari kesesuaian dengan pengguna untuk menyelesaikan masalah pembelajaran. Uji coba juga

dimaksudkan untuk melihat sejauh mana produk yang dibuat dapat mencapai sasaran dan tujuan.

Data diperoleh berdasarkan respon guru dan siswa melalui angket respon guru dan respon siswa. Untuk mengetahui respon pengguna produk dilakukan uji coba produk skala kecil dan uji coba produk skala besar.

a. Uji coba skala kecil

Uji coba skala kecil dimaksudkan untuk mendapatkan penilaian terhadap produk yang dikembangkan. Uji coba skala kecil dilakukan terhadap 10 siswa kelas 9 SMP Negeri 3 Pangkah yang mewakili populasi target.

b. Uji coba skala besar

Pada tahap ini, produk yang dikembangkan sudah mendekati sempurna. Uji ini dilakukan terhadap 62 orang peserta didk dengan berbagai karakteristik (tingkat kepandaian, latar belakang, jenis kelamin, usia, kemajuan belajar, dan sebagainya) sesuai dengan karakteristik populasi sasaran. Uji coba skala besar dilakukan terhadap 31 orang siswa kelas 9

SMP Negeri 3 Pangkah dan 31 orang siswa SMP Negeri 1 Pangkah.

**4. Uji Efektivitas Media**

Uji efektivitas media merupakan uji yang dilakukan untuk mengetahui sejauh mana pengaruh penggunaan media dalam pembelajaran menulis cerpen. Uji ini dilakukan dengan mengukur kemampuan menulis cerpen siswa sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran.

**F. Analisis Data**

Setelah data terkumpul, langkah selanjutnya adalah menganalisis data. Analisis yang dilakukan diarahkan untuk menjawab rumusan masalah dan pertanyaan penelitian sesuai dengan data yang dikumpulkan berdasarkan instrumen penelitian yang telah dibuat. Data-data yang harus dianalisis adalah sebagai berikut.

**A. Analisis Data Instrumen Studi lapangan**

Analisis dari instrumen studi lapangan yang berupa hasil wawancara terstruktur dapat dilihat langsung sebagai kebutuhan dari media pembelajaran yang akan dikembangkan. Sedangkan analisis dari data angket berbentuk data

kuantitatif dianalisis ke dalam bentuk data deskriptif kualitatif dengan menggunakan skala katagori seperti yang terlihat dalam tabel 3.2 di bawah

ini.

Tabel 3.2 Pedoman Skala Penilaian Instrumen Validasi

|  |  |
| --- | --- |
| **Rentang** | **Katagori** |
| 0-20 | Sangat Tidak Setuju |
| 21-40 | Tidak Setuju |
| 41-60 | Tidak Tahu |
| 61-80 | Setuju |
| 81-100 | Sangat Setuju |

**B. Analisis Data Instrumen Penilaian Ahli**

a. Analisis validasi ahli materi

Teknik analisis data yang digunakan dalam mengolah data yang diperoleh dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif, yaitu analisis data deskriptif kualitatif untuk kelayakan media.

Untuk mengubah skor penilaian kedalam data kualitatif, dalam penelitian ini teknik analisis data menggunakan skala likert, maka digunakan pedoman skala penilaian instrumen menurut Alwan (2017: 72).

Tabel 3.3 Pedoman Skala Penilaian Instrumen Validasi

|  |  |
| --- | --- |
| **Data Kuantitatif** | **Penilaian** |
| Sangat Baik | 4 |
| Baik | 3 |
| Kurang | 2 |
| Sangat Kurang | 1 |

Sumber : (Alwan, 2017:72)

Penghitungan diatas merupakan pedoman skala penilaian instrumen. Teknik analisis data diinterpretasikan dengan menghitung jumlah jawaban

benar angket pada tiap item atau aspek dengan menentukan kriteria validasi.

Ahli materi memberikan penilaian terhadap 17 pernyataan dalam lembar validasi. Penentuan kriteria validasi ditentukan dengan langkah- langkah sebagai berikut (Sudjana, 2005:47).

1) Menentukan skor maksimal, yaitu 68

2) Menentukan skor minimal, yaitu 17

3) Menentukan range yaitu 68-17= 51

4) Menentukan kelas interval, yaitu 4 (sangat layak, layak, cukup layak, dan kurang layak)

5) Menentukan panjang interval, yaitu 51:4 = 12,75

Dilakukan pembulatan dan diambil p = 13

Berdasarkan penghitungan di atas maka rentang skor dan kriteria kualitatif uji kelayakan media oleh validator ahli materi adalah seperti dalam tabel 3.4 berikut.

Tabel 3.4 Rentang Skor dan Kriteria Uji Kelayakan oleh Validator Materi

|  |  |
| --- | --- |
| **Rentang Skor** | **Kriteria Penilaian** |
| 56 - 68 | Sangat layak |
| 43 - 55 | Layak |
| 30 - 42 | Cukup layak |
| 17 - 29 | Kurang Layak |

b. Analisis validasi ahli media

Ahli media memberikan penilaian terhadap media pembelajaran digital berbasis aplikasi Canva terintegrasi flipbook terhadap 21 item pernyataan dalam lembar validasi. Penentuan kriteria validitas ditentukan dengan langkah-langkah sebagai berikut (Sudjana, 2005:47)

1) Menentukan skor maksimal, yaitu 84

2) Menentukan skor minimal, yaitu 21

3) Menentukan range yaitu 84-21= 63

4) Menentukan kelas interval, yaitu 4 (sangat layak, layak, cukup layak, dan kurang layak)

5) Menentukan panjang interval, yaitu 63:4 = 15,75

Dilakukan pembulatan dan diambil p = 16

Berdasarkan penghitungan di atas maka rentang skor dan kriteria kualitatif uji kelayakan media oleh validator ahli media adalah seperti dalam tabel 3.5 berikut.

Tabel 3.5 Rentang Skor dan Kriteria Uji Kelayakan oleh Validator Media

|  |  |
| --- | --- |
| **Rentang Skor** | **Kriteria Penilaian** |
| 69 - 84 | Sangat layak |
| 53 - 68 | Layak |
| 37 - 52 | Cukup layak |
| 21 - 36 | Kurang Layak |

**C. Analisis Data Instrumen Tanggapan Guru dan Siswa**

Teknik yang digunakan dalam analisis data tanggapan guru dan siswa terhadap media pembelajaran menggunakan teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif, yaitu analisis data deskriptif kualitatif untuk kelayakan media.

Pada implementasi skala kecil dan besar berisi pernyataan dengan pilihan jawaban mulai dari Sangat Setuju (SS) dengan skor 4, setuju (S) dengan skor 3, Tidak Setuju TS) dengan skor 2, dan Sangat Tidak Setuju (STS) dengan skor 1.

a. Analisis tanggapan siswa pada implementasi produk skala kecil

Tanggapan siswa atas media diberikan terhadap 10 pernyataan yang terdapat dalam angket tanggapan siswa. Kriteria hasil tanggapan siswa dalam implementasi produk skala kecil ditentukan dengan menggunakan cara Sudjana (2005:47).

1) Menentukan skor maksimal, yaitu 40

2) Menentukan skor minimal, yaitu 10

3) Menentukan range yaitu 40-10= 30

4) Menentukan kelas interval, yaitu 4 (sangat layak, layak, cukup layak, dan kurang layak)

5) Menentukan panjang interval, yaitu 30:4 = 7,5

Dilakukan pembulatan dan diambil p = 8

Berdasarkan penghitungan di atas maka rentang skor dan kriteria kualitatif hasil tanggapan siswa terhadap media pada implementasi produk skala kecil dapat dilihat pada tabel 3.6 berikut.

Tabel 3.6 Rentang Skor dan Kriteria Hasil Tanggapan Siswa

|  |  |
| --- | --- |
| **Rentang Skor** | **Kriteria Penilaian** |
| 34 - 40 | Sangat layak |
| 26 - 33 | Layak |
| 18 - 25 | Cukup layak |
| 10 - 17 | Kurang Layak |

b. Analisis tanggapan guru pada implementasi produk skala besar

Guru memberikan tanggapan terhadap 10 butir pertanyaan yang terdapat dalam angket. Kriteria hasil tanggapan guru dalam implementasi skala besar ditentukan dengan cara Sudjana (2005:47).

1) Menentukan skor maksimal, yaitu 40

2) Menentukan skor minimal, yaitu 10

3) Menentukan range yaitu 40-10= 30

4) Menentukan kelas interval, yaitu 4 (sangat layak, layak, cukup layak, dan kurang layak)

5) Menentukan panjang interval, yaitu 30:4 = 7,5

Dilakukan pembulatan dan diambil p = 8

Berdasarkan penghitungan di atas maka rentang skor dan kriteria kualitatif hasil tanggapan guru terhadap media pada implementasi produk skala besar dapat dilihat pada tabel 3.7 berikut.

Tabel 3.7 Rentang Skor dan Kriteria Hasil Tanggapan Guru

|  |  |
| --- | --- |
| **Rentang Skor** | **Kriteria Penilaian** |
| 34 - 40 | Sangat layak |
| 26 - 33 | Layak |
| 18 - 25 | Cukup layak |
| 10 - 17 | Kurang Layak |

c. Analisis tanggapan siswa pada implementasi produk skala besar

Tanggapan siswa atas media diberikan terhadap 10 pernyataan yang terdapat dalam angket penilaian siswa. Kriteria hasil tanggapan siswa dalam implementasi produk skala besar ditentukan dengan menggunakan cara Sudjana (2005:47).

1) Menentukan skor maksimal, yaitu 40

2) Menentukan skor minimal, yaitu 10

3) Menentukan range yaitu 40-10= 30

4) Menentukan kelas interval, yaitu 4 (sangat layak, layak, cukup layak, dan kurang layak)

5) Menentukan panjang interval, yaitu 30:4 = 7,5

Dilakukan pembulatan dan diambil p = 8

Berdasarkan penghitungan di atas maka rentang skor dan kriteria kualitatif hasil tanggapan siswa terhadap media pada implementasi produk skala besar dapat dilihat pada tabel 3.8 berikut.

Tabel 3.8 Rentang Skor dan Kriteria Hasil Tanggapan Siswa

|  |  |
| --- | --- |
| **Rentang Skor** | **Kriteria Penilaian** |
| 34 - 40 | Sangat layak |
| 26 - 33 | Layak |
| 18 - 25 | Cukup layak |
| 10 - 17 | Kurang Layak |

**D. Analisis Data Efektivitas Media Pembelajaran**

Analisis data hasil tes menulis cerpen siswa dilakukan untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran digital berbasis aplikasi *canva* terintegrasi *flipbook* untuk pembelajaran menulis cerpen. Efektivitas media dilihat dari indikator keberhasilan siswa dalam menulis cerpen sebelum (pretes) dan setelah penerapan media pembelajaran (postes). Jika terdapat peningkatan hasil belajar menulis cerpen antara sebelum dan setelah penerapan media maka disimpulkan bahwa media pembelajaran efektif.

Peningkatan hasil belajar dapat dilihat dari persentase jumlah siswa yang tuntas KKM ≥ 76 pada postes lebih besar dari persentase jumlah siswa yang tuntas pada saat pretest. Data efektivitas media pembelajaran dianalisis

dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

Peningkatan Hasil Belajar =

O2 – O1

Jumlah siswa tuntas KKM pada pretes

O1 = x 100%

Jumlah Responden

Jumlah siswa tuntas KKM pada pOStes

O2 = x 100%

Jumlah Responden

Selain itu, efektivitas media juga dapat diukur melalui nilai pretes dan postes tiap siswa yang dianalisis dengan menggunakan rumus berikut.

Skor yang diperoleh

Nilai = x 100

Skor maksimal

Pemberian skor hasil belajar menulis cerpen siswa berdasarkan kriteria penilaian cerpen yang sudah ditentukan. Media pembelajaran digital berbasis aplikasi *Canva* terintegrasi *flipbook* dikatakan efektif apabila terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pretes dan postes.

**E. Uji Prasyarat Analisis**

Uji prasyarat analisis dilakukan karena penelitian menggunakan analisis parametrik. Yaitu analisis dalam sebuah penelitian yang memiliki informasi tentang parameter populasi.

a. Uji normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data penelitian berasal dari populasi yang sebarannya normal ataukah tidak. Data dikatakan normal apabila nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 (Priyanto, 2010:71). Dalam penelitian ini, teknik pengujian normalitas data dilakukan dengan menggunakan uji *Liliefors* dengan melihat nilai signifikasi pada *kolomgorov-Smirnov*. Penghitungan uji normalitas dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan program SPSS 26.

b. Uji *t-tes*

Setelah dilakukan uji normalitas dan diketahui bahwa data berdistribusi normal, langkah selanjutnya adalah melakukan uji T (*t-Tes*). Uji *t-tes* ini dilakukan untuk mengetahui perbedaan rerata pretes dan postes. Uji *t-Tes* yang dilakukan adalah *Uji T-Tes One Sample* dengan menggunakan

rumus berikut.

Keterangan:

: rerata sampel

s : simpangan baku

n : jumlah anggota sampel

: nilai yang dihipotesiskan

Dalam penelitian ini, H0 dinyatakan bahwa media pembelajaran digital berbasis aplikasi *canva* terintegrasi *flipbook* tidak layak dan tidak efektif digunakan untuk pembelajaran menulis cerpen jika tidak terdapat perbedaan rerata hasil pretes dan postes. Sedangkan Ha dinyatakan bahwa media pembelajaran digital berbasis aplikasi *canva* terintegrasi *flipbook* layak dan efektif digunakan untuk pembelajaran menulis cerpen jika terdapat perbedaan rerata hasil pretes dan postes. Hipotesis tersebut dinyatakan dengan simbol berikut:

H0 : =

Ha :

Pada uji t dengan taraf signifikansi 0,01, jika p-value (sig)<∝= 0,01 maka

H0 diterima. Sedangkan untuk kondisi lainnya H0 ditolak.