PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS APLIKASI CANVA PADA MATERI TEKS IKLAN, SLOGAN, DAN POSTER SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 1 SUNGAI BETUNG

TESIS

OLEH

DEVI ANGGRAINI

NIM F2161251016

PROGRAM STUDI MAGISTER PENDIDIKAN BAHASA INDONESIA

JURUSAN PENDIDIKAN BAHASA DAN SENI

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS TANJUNGPURA

PONTIANAK

2026

PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS APLIKASI CANVA PADA MATERI TEKS IKLAN, SLOGAN, DAN POSTER SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 1 SUNGAI BETUNG

TESIS

Diajukan sebagai Syarat untuk Memperoleh Gelar Magister
Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni
Program Magister Pendidikan Bahasa Indonesia

OLEH

DEVI ANGGRAINI
NIM F2161251016

PROGRAM STUDI MAGISTER PENDIDIKAN BAHASA INDONESIA
JURUSAN PENDIDIKAN BAHASA DAN SENI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS TANJUNGPURA
PONTIANAK
2026

PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS APLIKASI CANVA PADA MATERI TEKS IKLAN, SLOGAN, DAN POSTER SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 1 SUNGAI BETUNG

TESIS

Tanggung Jawab Yuridis Material pada:

Penulis,

Devi Anggraini
NIM F2161251016

Disetujui oleh,

Pembimbing I	Pembimbing II
Prof. Dr. A. Totok Priyadi, M.Pd.	**Dr. Sesilia Seli, M.Pd.**
NIP 196105111988101001	**NIP 196302171990022001**

Mengetahui

Ketua Program Pascasarjana Pendidikan Bahasa Indonesia
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Tanjungpura

Dr. Henny Sanulita, M. Pd.
NIP 198209222006042002

LEMBAR PENGESAHAN

PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS APLIKASI CANVA PADA MATERI TEKS IKLAN, SLOGAN, DAN POSTER SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 1 SUNGAI BETUNG

TESIS

Tanggung Jawab Yuridis Material pada:

Penulis,

Devi Anggraini
NIM F2161251016

Disetujui oleh,

Pembimbing I	Pembimbing II
acc ujian terbuka	acc ujian terbuka.
Prof. Dr. A. Totok Priyadi, M.Pd.	**Dr. Sesilia Seli, M.Pd.**
NIP 196105111988101001	**NIP 196302171990022001**

Disahkan
Ketua Program Pascasarjana Pendidikan Bahasa Indonesia
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Tanjungpura

Dr. Henny Sanulita, M. Pd.
NIP 198209222006042002

LEMBAR PENGESAHAN

PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS APLIKASI CANVA PADA MATERI TEKS IKLAN, SLOGAN, DAN POSTER SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 1 SUNGAI BETUNG

TESIS

Tanggung Jawab Yuridis Material pada:

Penulis,

Devi Anggraini
NIM F2161251016

Disetujui oleh,

Pembimbing I	Pembimbing II
Prof. Dr. A. Totok Priyadi, M.Pd.	**Dr. Sesilia Seli, M.Pd.**
NIP 196105111988101001	**NIP 196302171990022001**

Penguji I	Penguji II
Prof. Dr. Martono, M.Pd.	**Dr. Agus Wartiningsih, M.Pd.**
NIP 196803161994031012	**NIP 197908162002122002**

Disahkan
Ketua Program Pascasarjana Pendidikan Bahasa Indonesia
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Tanjungpura

Dr. Henny Sanulita, M. Pd.
NIP 198209222006042002

LEMBAR PERSETUJUAN

PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS APLIKASI CANVA PADA MATERI TEKS IKLAN, SLOGAN, DAN POSTER SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 1 SUNGAI BETUNG

TESIS

Tanggung Jawab Yuridis Material Pada
Peneliti,

Devi Anggraini
NIM F2161251016

Disetujui Oleh,

Pembimbing I

Prof. Dr. A. Totok Priyadi, M.Pd.
NIP 196105111988101001

Pembimbing II

Dr. Sesilia Seli, M.Pd
NIP 196301271990022001

Disahkan Oleh,
Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Tanjungpura

Prof. Dr. H. Ahmad Yani T., M.Pd.
NIP 196604011991021001

LEMBAR PERSETUJUAN

PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS APLIKASI CANVA PADA MATERI TEKS IKLAN, SLOGAN, DAN POSTER SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 1 SUNGAI BETUNG

TESIS

Tanggung Jawab Yuridis Material Pada
Peneliti,

Devi Anggraini
NIM F2161251016

Disetujui Oleh,

Pembimbing I

Prof. Dr. A. Totok Priyadi, M.Pd.
NIP 196105111988101001

Pembimbing II

Dr. Sesilia Seli, M.Pd
NIP 196301271990022001

Penguji I

Prof. Dr. Martono, M.Pd.
NIP 196803161994031012

Penguji II

Dr. Agus Wartiningsih, M.Pd.
NIP 197908162002122002

Disahkan Oleh,
Ketua Program Studi Magister Pendidikan Bahasa Indonesia

Dr. Henny Sanulita, M.Pd.
NIP 198209222006042002

Lulus Tanggal: 13 Mei 2026

KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa berkat rahmat-Nya sehingga tesis yang berjudul "Pengembangan Media Interaktif Berbasis Aplikasi Canva pada Pembelajaran Teks Iklan, Slogan, dan Poster Kelas VIII SMP Negeri 1 Sungai Betung" dapat diselesaikan sebagaimana mestinya. Tesis ini disusun sebagai satu diantara syarat untuk memperoleh gelar Magister Pendidikan pada Program Pascasarjana Pendidikan Bahasa Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Tanjungpura.

Tesis ini telah diselesaikan dengan berkat, bimbingan, dan petunjuk dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini peneliti menyampaikan ucapan terima kasih kepada pihak-pihak sebagai berikut. .

1. Prof. Dr. A. Totok Priyadi, M.Pd., selaku pembimbing pertama yang telah memberikan bimbingan, arahan serta dukungan kepada penulis selama penyelesaian tesis ini.
2. Dr. Sesilia Seli, M.Pd., selaku pembimbing kedua sekaligus sebagai pembimbing akademik yang telah memberikan bimbingan, motivasi, serta kemudahan kepada penulis selama penyelesaian tesis ini.
3. Prof. Dr. H. Martono, M.Pd., selaku penguji pertama yang telah memberikan memberikan arahan dan motivasi kepada penulis selama penyelesaian tesis ini
4. Dr. Agus Wartiningsih, S.Pd., M. Pd., selaku penguji kedua yang telah memberikan arahan dan motivasi kepada penulis selama penyelesaian tesis ini.
5. Dr. Henny Sanulita, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pascasarjana Pendidikan Bahasa Indonesia yang telah memberikan dukungan dan kemudahan kepada penulis selama proses studi dan penyusunan tesis ini.

6. Prof. Dr. H. Ahmad Yani, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tanjungpura yang telah memberikan motivasi, serta kemudahan kepada penulis selama penyelesaian tesis ini.
7. Seluruh dosen Program Studi Pascasarjana Pendidikan Bahasa Indonesia yang telah memberikan bimbingan dan ilmu yang berguna kepada penulis selama penyelesaian tesis ini.
8. Staf Administrasi dan Karyawan Program Pascasarjana Pendidikan Bahasa Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tanjungpura.
9. Kepala sekolah, guru, dan peserta didik kelas VIII SMP Negeri 1 Sungai Betung yang telah memberikan izin dan membantu pelaksanaan penelitian.
10. Kedua orang tua, suami, dan anak yang telah memberikan doa, dukungan, dan motivasi baik bersifat moril maupun materil.
11. Rekan-rekan mahasiswa Program Studi Pascasarjana Pendidikan Bahasa Indonesia angkatan 2025 dan 2024 yang telah memberikan motivasi dan doa untuk menyusun tesis ini.

Peneliti telah berusaha maksimal dalam menyelesaikan tesis ini, namun jika masih terdapat kekeliruan, segala kritik dan saran yang sifatnya membangun dan memperbaiki sangat diharapkan demi perbaikan tesis ini. Penulis berharap semoga tesis ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang pendidikan Bahasa Indonesia.

Pontianak, April 2026

Peneliti,



Devi Anggraini
NIM F2161251016

DAFTAR ISI

Halaman

KATA PENGANTAR i

DAFTAR ISI iii

DAFTAR GAMBAR vi

DAFTAR TABEL vii

ABSTRAK ix

BAB I PENDAHULUAN 1

A. Latar Belakang 1

B. Masalah Penelitian 7

C. Tujuan Penelitian 8

D. Manfaat Penelitian 9

1. Manfaat Teoretis 10

2. Manfaat Praktis 11

E. Spesifikasi Produk yang Diharapkan 13

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembang 16

G. Kajian Relevan 21

H. Terminologi (Peristilahan) 24

BAB II KAJIAN TEORI 28

A. Media Pembelajaran 28

B. Media Interaktif 34

C. Aplikasi Canva 39

D. Teori Warna dalam Media Pembelajaran 45

E. Teks Iklan, Slogan, dan Poster 47

F. Kerangka Berpikir 64
BAB III METODE PENELITIAN 66
A. Metode Pengembangan 66
B. Prosedur Penelitian 68
C. Rancangan Penelitian 78
D. Uji Coba Terbatas dan Uji Coba Luas 82
E. Teknik Pengumpulan Data 85
F. Instrumen Penelitian 88
G. Teknik Analisis Data 115
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN 122
A. Hasil Penelitian 122
1. Hasil Validitas Media 122
2. Hasil Analisis Kepraktisan Media 130
3. Hasil Analisis Kefektifan Media 133
B. Pembahasan… 137
1. Kevalidan Media Interaktif Berbasis Aplikasi Canva pada Materi Teks Iklan, Slogan, dan Poster 138
2. Kepraktisan Media Interaktif Berbasis Aplikasi Canva pada Materi Teks Iklan, Slogan, dan Poster 170
3. Keefektifan Media Interaktif Berbasis Aplikasi Canva pada Materi Teks Iklan, Slogan, dan Poster 175
BAB V PENUTUP 182
A. Kesimpulan… 182
B. Saran… 184

DAFTAR PUSTAKA 186

LAMPIRAN.....191

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir..... 66

Gambar 3.1 Bagan Perkembangan Model ADDIE (Suryani, 2018:126) 67

Gambar 4.1 Diagram Validasi Ahli Bahasa 125

Gambar 4.2 Diagram Validasi Ahli Media..... 127

Gambar 4.3 Diagram Validasi Ahli Materi 130

Gambar 4.4 Media Interaktif Berbasis Aplikasi Canva pada Materi

Teks Iklan, Slogan, dan Poster 152

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Jadwal Penelitian 79

Tabel 3.2 Lembar Observasi 90

Tabel 3.3 Angket Analisis Kebutuhan 91

Tabel 3.4 Angket Ahli Bahasa 96

Tabel 3.5 Angket Ahli Media 102

Tabel 3.6 Angket Ahli Materi 108

Tabel 3.7 Angket Respon Siswa 111

Tabel 3.8 Angket Respon Guru 113

Tabel 3.9 Skala Penilian 115

Tabel 3.10 Interval Skor 117

Tabel 3.11 Persentase 118

Tabel 4.1 Wawancara Guru Mengenai Analisis Kebutuhan 140

Tabel 4.2 Elemen Capaian Pembelajaran 143

Tabel 4.3 TP dan IKTP 143

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Modul Ajar 191

Lampiran 2 Soal Pre Test dan Post Test 222

Lampiran 3 Media Interaktif Berbasis Aplikasi Canva Materi Teks Iklan, Slogan, dan Poster 225

Lampiran 4 Hasil Wawancara Guru 231

Lampiran 5 Hasil Validasi Ahli Bahasa 233

Lampiran 6 Hasil Validasi Ahli Media 235

Lampiran 7 Hasil Validasi Ahli Materi 237

Lampiran 8 Lembar Angket Respon Guru 239

Lampiran 9 Lembar Angket Respon Siswa 241

Lampiran 10 Tabel Skor Validasi Bahasa 243

Lampiran 11 Tabel Skor Validasi Media 246

Lampiran 12 Tabel Skor Validasi Materi 249

Lampiran 13 Tabel Skor Kepraktisan dari Angket Siswa Uji Terbatas 253

Lampiran 14 Tabel Skor Kepraktisan dari Angket Respon Guru Uji Terbatas 255

Lampiran 15 Tabel Skor Kepraktisan dari Angket Siswa Uji Luas 257

Lampiran 16 Tabel Skor Kepraktisan dari Angket Respon Guru Uji Luas 259

Lampiran 17 Tabel Skor Tes Awal dan Tes Akhir Uji Terbatas 261

Lampiran 18 Tabel Skor Tes Awal dan Tes Akhir Uji Luas 262

Lampiran 19 Hasil Nilai Tes Awal dan Tes Akhir 265

Lampiran 20 Dokumentasi Uji Coba Terbatas 269

Lampiran 21 Dokumentasu Uji Coba Luas 270

Lampiran 22 Dokumentasi dengan Para Ahli 271

Lampiran 23 Hasil Produk Siswa 272

Lampiran 24 Surat Keterangan Melaksanakan Penelitian..... 273

PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS APLIKASI CANVA PADA MATERI TEKS IKLAN, SLOGAN, DAN POSTER SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 1 SUNGAI BETUNG

Devi Anggraini[1], Totok Priyadi[2], Sesilia Seli[3]
Universitas Tanjungpura, Pontianak, Indonesia

ABSTRAK

Media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Canva dikembangkan untuk mendukung pembelajaran teks iklan, slogan, dan poster pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas VIII SMP. Pengembangan ini menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D) dengan model *ADDIE* (*analysis, design, development, implementation, evaluation*). Subjek penelitian melibatkan 80 siswa, terdiri atas uji coba terbatas (n = 20) dan uji coba luas (n = 60) di SMP Negeri 1 Sungai Betung. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, angket, dan tes, kemudian dianalisis secara deskriptif kuantitatif. Hasil validasi menunjukkan bahwa media termasuk kategori sangat layak dengan rata-rata kevalidan 86,3%, berdasarkan penilaian ahli bahasa (86%), ahli media (88%), dan ahli materi (85%). Aspek kepraktisan memperoleh kategori sangat praktis dengan rata-rata 88,3%, yang ditunjukkan oleh respons siswa (86%–88%) dan guru (91%). Dari aspek keefektifan, terjadi peningkatan hasil belajar yang signifikan, ditunjukkan oleh kenaikan ketuntasan klasikal dari 15% menjadi 85% pada uji terbatas dan dari 20% menjadi 93% pada uji luas. Temuan ini menunjukkan bahwa media berbasis Canva tidak hanya layak dan praktis digunakan, tetapi juga efektif dalam meningkatkan hasil belajar serta mendorong keterlibatan dan kreativitas siswa dalam pembelajaran. Media ini berpotensi menjadi alternatif inovatif dalam pembelajaran yang interaktif dan kontekstual.

Kata Kunci: Media Digital, Pembelajaran Berbasis Teknologi, Canva, Teks Iklan, Literasi Visual, Pembelajaran Interaktif.

DEVELOPMENT OF INTERACTIVE MEDIA BASED ON THE CANVA APPLICATION FOR ADVERTISEMENT, SLOGAN, AND POSTER TEXT MATERIALS FOR EIGHTH-GRADE STUDENTS OF SMP NEGERI 1 SUNGAI BETUNG

Devi Anggraini[1], Totok Priyadi[2], Sesilia Seli[3]
Universitas Tanjungpura

ABSTRACT

Interactive learning media based on the Canva application were developed to support the learning of advertisement, slogan, and poster texts in the Indonesian language subject for eighth-grade junior high school students. This development employed a Research and Development (R&D) approach using the ADDIE model, which consists of analysis, design, development, implementation, and evaluation stages. The research subjects involved 80 students, consisting of a limited trial group (n = 20) and a large-scale trial group (n = 60) at SMP Negeri 1 Sungai Betung. Data were collected through observation, interviews, questionnaires, and tests, and then analyzed using descriptive quantitative methods. The validation results indicate that the developed media fall into the very feasible category, with an average validity score of 86.3%, based on assessments by language experts (86%), media experts (88%), and subject-matter experts (85%). In terms of practicality, the media are categorized as very practical**,** with an average score of 88.3%, as reflected in student responses (86%–88%) and teacher responses (91%). From the effectiveness aspect, there was a significant improvement in learning outcomes, as shown by the increase in classical mastery from 15% to 85% in the limited trial and from 20% to 93% in the large-scale trial. These findings indicate that Canva-based learning media are not only feasible and practical to use but also effective in improving learning outcomes while enhancing student engagement and creativity in the learning process. This media has the potential to serve as an innovative alternative for interactive and contextual learning.

Keywords: Digital Media, Technology-Based Learning, Canva, Advertisement Text, Visual Literacy, Interactive Learning.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Integrasi teknologi bukan hanya menjadi pelengkap, tetapi menjadi faktor penentu kualitas proses belajar mengajar. Menurut UNESCO (2024), literasi digital dan keterampilan menggunakan media interaktif kini menjadi kompetensi dasar bagi peserta didik agar dapat beradaptasi di era abad ke-21. Media pembelajaran berbasis digital terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar karena lebih sesuai dengan karakter generasi yang akrab dengan teknologi. Peneliti berpendapat bahwa kemampuan literasi digital ini harus dibangun sejak jenjang SMP, karena pada tahap ini siswa mulai terbiasa berpikir kritis dan kreatif dalam mengelola informasi yang bersumber dari berbagai media digital.

Kurikulum Merdeka yang menggunakan pendekatan *deep learning* menuntut guru mengembangkan pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan berpusat pada siswa. Pembelajaran berbasis proyek dan penggunaan teknologi digital menjadi satu diantara strategi utama. Kemendikbudristek (2022) menegaskan bahwa integrasi teknologi yang tepat membantu siswa memahami materi abstrak secara lebih nyata dan mendalam. Hal ini sejalan dengan Clark & Mayer (2016) yang menyatakan bahwa multimedia yang dirancang sesuai prinsip koherensi dapat mengurangi beban kognitif dan memperkuat pemahaman. Menurut peneliti, pandangan tersebut mengimplikasikan bahwa guru perlu memilih dan mendesain media interaktif yang tidak sekadar menarik

secara visual, tetapi juga terstruktur sesuai prinsip kognitif siswa agar proses belajar berjalan efektif.

Meskipun kebijakan pendidikan mendorong pemanfaatan teknologi, banyak sekolah di daerah masih menghadapi kendala dalam implementasinya. Guru masih mengandalkan metode ceramah dan buku teks. Moreno (2019) menilai bahwa ketidaksesuaian antara beban kognitif dan media dapat menurunkan perhatian serta hasil belajar siswa. Peneliti menilai bahwa kondisi ini mencerminkan adanya kebutuhan mendesak bagi guru di sekolah daerah untuk diberikan pendampingan dan media pembelajaran yang sederhana namun interaktif agar mampu menjembatani kesenjangan antara potensi teknologi dan praktik pengajaran di lapangan.

Materi teks iklan, slogan, dan poster menuntut kemampuan menggabungkan bahasa dan visual. Kress & van Leeuwen (2020) menyebut komunikasi visual memiliki tata bahasa tersendiri yang harus dipahami agar pesan persuasif tersampaikan efektif. Peneliti menambahkan bahwa penguasaan tata bahasa visual ini dapat ditingkatkan melalui latihan langsung menggunakan aplikasi desain yang memberi ruang eksplorasi bentuk, warna, dan simbol, seperti Canva.

Konteks pembelajaran abad ke-21, Mayer (2020) melalui *Cognitive Theory of Multimedia Learning* menjelaskan bahwa kombinasi teks, gambar, dan elemen interaktif meningkatkan pemahaman karena memanfaatkan saluran kognitif ganda. Peneliti berpendapat bahwa teori ini sangat relevan diterapkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia yang menuntut keseimbangan antara

aspek kognitif, afektif, dan psikomotor, terutama saat siswa mencipta karya visual persuasif.

Aplikasi Canva menjadi alternatif media yang mudah digunakan dalam pembelajaran. Wardani dkk. (2021) membuktikan bahwa Canva dapat meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa. Menurut peneliti, keunggulan Canva tidak hanya pada tampilannya yang menarik, tetapi juga kemampuannya memfasilitasi pembelajaran berbasis proyek, karena siswa dapat langsung menerapkan konsep kebahasaan dalam bentuk karya visual nyata.

Teori SAMR Puentedura (2014) menjelaskan empat tingkat integrasi teknologi: *Substitution, Augmentation, Modification,* dan *Redefinition.* Canva memungkinkan siswa mencapai tahap redefinisi, yakni menciptakan produk baru yang sebelumnya tidak dapat dilakukan tanpa teknologi. Peneliti menilai bahwa penerapan model SAMR pada media Canva dapat menjadi indikator sejauh mana inovasi digital benar-benar mengubah cara belajar siswa, bukan sekadar mengganti alat ajar tradisional.

Perspektif motivasi, Keller (2010) melalui model ARCS menekankan pentingnya aspek perhatian, relevansi, kepercayaan diri, dan kepuasan dalam desain pembelajaran. Nugroho & Fitri (2021) menambahkan bahwa penggunaan Canva mampu meningkatkan keterlibatan siswa hingga 45%. Peneliti menilai hal ini menunjukkan bahwa media interaktif seperti Canva dapat menjawab tantangan rendahnya motivasi belajar yang masih sering terjadi di kelas-kelas Bahasa Indonesia.

Pendekatan konstruktivistik Vygotsky (1978) menegaskan bahwa pembelajaran bermakna terbentuk melalui interaksi sosial. Fauzan dkk. (2022) juga membuktikan bahwa kolaborasi dengan media visual meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Peneliti menambahkan bahwa fitur kolaboratif Canva memungkinkan siswa bekerja dalam satu proyek desain secara daring, memperkuat interaksi dan rasa tanggung jawab kolektif.

Berdasarkan hasil wawancara di SMP Negeri 1 Sungai Betung yang dilakukan peneliti pada tanggal 23 September 2025 dengan guru Bahasa Indonesia kelas VIII Bernama Lidia Yesi, S.Pd. pembelajaran teks iklan, slogan, dan poster masih konvensional. Guru belum memanfaatkan media interaktif, dan siswa kesulitan menuangkan ide visual. Pratama (2021) menyebut keterbatasan pelatihan guru menjadi faktor utama. Menurut peneliti, situasi ini memperlihatkan urgensi pengembangan media yang tidak hanya mudah digunakan, tetapi juga dilengkapi panduan praktis agar guru dapat mengimplementasikannya secara mandiri.

Hasil wawancara menunjukkan rendahnya motivasi siswa dalam membuat desain kreatif. Paivio (2017) melalui *Dual Coding Theory* menyatakan bahwa kombinasi informasi verbal dan visual memperkuat retensi belajar. Peneliti berpendapat bahwa penggunaan Canva dengan fitur desain siap pakai dapat menjadi sarana transisi bagi siswa yang belum terbiasa berpikir visual.

Beberapa penelitian seperti Putri (2022) menunjukkan bahwa Canva meningkatkan motivasi belajar hingga 40%. Namun, penelitian serupa di

sekolah dengan keterbatasan TIK masih jarang. Peneliti menilai bahwa konteks ini perlu diteliti lebih lanjut agar pengembangan media tidak hanya valid secara akademis, tetapi juga relevan dengan kondisi nyata sekolah di daerah.

Kerangka penelitian dan pengembangan (R&D), Branch (2009) menyebut model ADDIE sebagai pendekatan sistematis dalam menghasilkan produk pendidikan. Peneliti meyakini bahwa penerapan model ini memungkinkan media Canva dikembangkan secara terstruktur, mulai dari analisis kebutuhan, desain, hingga evaluasi penggunaannya di kelas.

Secara teoritis, pengembangan ini berlandaskan pada Mayer (2020), Sweller (2019), dan teori konstruktivistik yang menekankan pembelajaran aktif. Peneliti menilai bahwa kombinasi teori tersebut menjadi dasar kokoh untuk menciptakan media interaktif yang mampu mengoptimalkan kapasitas kognitif sekaligus kreativitas siswa. Dari sisi praktis, Heinich dkk. (2016) menekankan bahwa pemilihan media harus disesuaikan dengan tujuan, karakteristik peserta didik, dan lingkungan belajar. Peneliti menambahkan bahwa Canva memenuhi ketiga kriteria ini karena bersifat fleksibel, berbasis web, dan tidak memerlukan perangkat berkapasitas tinggi, sehingga cocok untuk sekolah dengan keterbatasan infrastruktur.

Selain media utama, peneliti juga mengembangkan panduan penggunaan dan rubrik penilaian karya agar implementasi pembelajaran lebih efektif dan objektif. Rubrik ini diharapkan membantu guru menilai aspek kebahasaan, visual, dan pesan persuasif secara menyeluruh.

Lebih lanjut, Maya & Charles (2015) menegaskan pentingnya kreativitas dan literasi visual dalam abad ke-21. Peneliti berpendapat bahwa kemampuan tersebut dapat dibangun melalui proyek berbasis desain yang memberi ruang bagi ekspresi individual dan kolaborasi kelompok.

Hattie (2018) menunjukkan bahwa kolaborasi meningkatkan hasil belajar. Peneliti menilai fitur *real-time collaboration* pada Canva dapat menjadi media efektif bagi siswa untuk berlatih memberi umpan balik dan memperbaiki karya bersama.

Bagi guru, pelatihan penggunaan Canva akan berdampak langsung terhadap kualitas pembelajaran. Guskey (2020) menegaskan pentingnya pengembangan profesional guru berbasis praktik. Peneliti menambahkan bahwa pelatihan singkat yang terintegrasi dengan proyek pengajaran akan mempercepat adopsi teknologi di sekolah.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa pengembangan media interaktif berbasis Canva sangat relevan untuk dilakukan. Penelitian berjudul “Pengembangan Media Interaktif Berbasis Aplikasi Canva pada Materi Teks Iklan, Slogan, dan Poster Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Sungai Betung” bertujuan menghasilkan media yang layak, praktis, dan efektif guna meningkatkan motivasi, kreativitas, serta hasil belajar siswa dalam menghadapi tuntutan pembelajaran abad ke-21.

B. Masalah Penelitian

Peningkatan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi teks iklan, slogan, dan poster memerlukan inovasi media yang dapat memadukan unsur bahasa dan visual. Meskipun teknologi pembelajaran telah berkembang pesat, banyak guru di tingkat SMP masih menggunakan metode konvensional sehingga proses belajar belum sepenuhnya interaktif. Hal ini mengakibatkan siswa kurang termotivasi dan mengalami kesulitan memahami konsep serta mengembangkan kreativitas dalam membuat produk visual yang persuasif.

Berdasarkan hasil pengamatan awal di SMP Negeri 1 Sungai Betung, guru dan siswa menghadapi kendala dalam mengoptimalkan penggunaan media berbasis teknologi, khususnya untuk materi yang menuntut keterampilan visual. Guru masih mengandalkan buku teks dan gambar statis sehingga pembelajaran cenderung monoton. Padahal, dengan memanfaatkan media interaktif seperti aplikasi Canva, siswa dapat belajar sambil berkreasi menghasilkan produk nyata berupa iklan, slogan, dan poster yang menarik serta sesuai konteks.

Permasalahan tersebut menunjukkan adanya kesenjangan antara tuntutan kurikulum yang menekankan pembelajaran kreatif dan kolaboratif dengan praktik pembelajaran di kelas. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk merancang dan mengembangkan media interaktif berbasis aplikasi Canva yang sesuai dengan karakteristik siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Sungai Betung, serta menguji kelayakan, kepraktisan, dan efektivitas media tersebut dalam meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar. Berdasarkan pemaparan di atas, maka rumusan masalah penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana tingkat validitas media interaktif berbasis Canva untuk pembelajaran teks iklan, slogan, dan poster menurut penilaian ahli bahasa, ahli media, dan ahli materi pada siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Sungai Betung?
2. Bagaimana tingkat kepraktisan media interaktif berbasis Canva saat digunakan oleh guru dan siswa dalam pembelajaran materi teks iklan, slogan, dan poster di kelas VIII SMP Negeri 1 Sungai Betung?
3. Bagaimana tingkat efektivitas media interaktif berbasis Canva dalam meningkatkan motivasi belajar, kreativitas visual, dan hasil belajar kognitif siswa pada materi teks iklan, slogan, dan poster pada siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Sungai Betung?

C. Tujuan Penelitian

Dalam rangka meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya pada materi teks iklan, slogan, dan poster, penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Canva yang sesuai dengan kebutuhan guru dan siswa. Media yang dikembangkan diharapkan tidak hanya layak secara teoritis dan praktis, tetapi juga mampu meningkatkan motivasi belajar, kreativitas visual, dan hasil belajar siswa. Dengan pengembangan media ini, proses pembelajaran dapat menjadi lebih menarik, interaktif, dan relevan dengan tuntutan abad ke-21. Adapun tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan tingkat validitas media interaktif berbasis Canva untuk pembelajaran teks iklan, slogan, dan poster berdasarkan penilaian ahli

bahasa, ahli media, dan ahli materi pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas VIII SMP Negeri 1 Sungai Betung.

2. Mendeskripsikan tingkat kepraktisan media interaktif berbasis Canva saat digunakan oleh guru dan siswa dalam pembelajaran materi teks iklan, slogan, dan poster di kelas VIII SMP Negeri 1 Sungai Betung.
3. Mendeskripsikan tingkat efektivitas media interaktif berbasis Canva dalam meningkatkan motivasi belajar, kreativitas visual, dan hasil belajar kognitif siswa pada materi teks iklan, slogan, dan poster di kelas VIII SMP Negeri 1 Sungai Betung.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi penting bagi pengembangan ilmu pendidikan, khususnya pada pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat SMP. Dengan fokus pada pengembangan media interaktif berbasis aplikasi Canva, penelitian ini tidak hanya bermanfaat dalam menghasilkan produk media yang kreatif dan menarik tetapi juga dapat membantu meningkatkan efektivitas proses pembelajaran, motivasi, serta hasil belajar siswa. Selain itu, hasil penelitian ini dapat menjadi rujukan bagi pihak-pihak yang terlibat dalam pendidikan, mulai dari guru, sekolah, hingga pembuat kebijakan untuk mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran abad ke-21.

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini secara teoritis memberikan sumbangan terhadap pengembangan ilmu pendidikan dengan menambahkan bukti empiris tentang efektivitas media interaktif berbasis Canva dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi teks iklan, slogan, dan poster. Hasil penelitian ini memperkaya referensi tentang penerapan teori multimedia Mayer (2020) yang menekankan pentingnya penggunaan kombinasi teks, gambar, dan elemen interaktif dalam meningkatkan pemahaman siswa. Selain itu, penelitian ini mendukung teori beban kognitif Sweller (2019**)** dengan menunjukkan bahwa media yang dirancang dengan tepat dapat mengurangi beban kognitif siswa dalam memproses materi pembelajaran.

Penelitian ini juga mengintegrasikan pendekatan konstruktivistik, yang menekankan peran aktif siswa dalam membangun pengetahuan melalui pengalaman langsung. Temuan penelitian ini diharapkan dapat menjadi dasar pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi lain yang lebih kontekstual dan relevan dengan kurikulum Merdeka. Dengan demikian, penelitian ini memperluas cakrawala kajian akademik tentang pembelajaran Bahasa Indonesia yang berbasis teknologi. Selain itu, penelitian ini menjadi kontribusi nyata bagi pengembangan metodologi penelitian pengembangan (R&D) di bidang pendidikan, yang memadukan teori dengan praktik di lapangan.