

Pengembangan Media Pembelajaran Melalui Aplikasi Canva Pada Materi Menulis Surat Pribadi dan Surat Dinas SMP Negeri 2 Gido

By Sadarman Bawamenewi

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MELALUI APLIKASI
CANVA PADA MATERI MENULIS SURAT PRIBADI DAN SURAT
DINAS SMP NEGERI 2 GIDO**

SKRIPSI



**OLEH
SADARMAN BAWAMENEWI
NIM. 202124088**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA DAN SAstra INDONESIA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NIAS
2024**

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Upaya untuk meningkatkan sumber daya manusia (SDM) diperlukan untuk menghadapi dampak globalisasi yang semakin meningkat karena pertumbuhan ilmu pengetahuan dan teknologi yang begitu pesat. Menurut Undang-undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional, fungsi dan tujuan pendidikan adalah untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak dan peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Tujuan pendidikan nasional adalah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, dan bermoral tinggi.

Pembelajaran bahasa Indonesia adalah salah satu disiplin waktu yang harus dipelajari oleh siswa. Oleh karena itu, bidang bahasa Indonesia sangat terkait dengan kehidupan manusia dan sangat penting di antara bidang lain. Menyimak, berbicara, membaca, dan menulis adalah empat aspek yang harus diperhatikan saat mengajar bahasa Indonesia. Menulis adalah kegiatan kebahasaan yang memainkan peran penting dalam dinamika peradaban manusia. Salah satu kompetensi dasar yang harus dipelajari siswa dalam pembelajaran bahasa adalah KD 4.14 menulis surat pribadi dan surat (resmi/dinas) untuk kepentingan resmi dengan memperhatikan struktur, kebahasaan, dan isi teks. Oleh karena itu, menulis memungkinkan seseorang untuk berkomunikasi, menyampaikan ide-ide dari dalam dan dari luar, dan memperkaya pengalaman mereka. Selain itu, menulis memiliki kemampuan untuk secara bebas mengungkapkan perasaan, keinginan, dan tujuan seseorang dengan menggunakan kumpulan kata-kata yang bermakna untuk menyampaikan informasi.

Oleh karena itu, peran guru sangat penting dalam memberikan pendidikan dan teladan yang baik. Dengan menanamkan karakter pada usia SD, diharapkan siswa dapat dan mampu menjadi generasi penerus bangsa Indonesia yang memiliki moral seperti pahlawan yang berjuang untuk kemerdekaan negara ini ketika mereka dewasa. Menurut Gloria Pirena Abdi (2020:214), kita sebagai bangsa Indonesia tidak boleh melupakan sejarahnya sehingga sampai saat ini. Oleh karena itu, sangat penting bahwa sejarah diajarkan di semua sekolah agar semua orang dapat mengetahui asal-usul dan sifat sebenarnya dari bangsa Indonesia. Berdasarkan hal-hal di atas, dapat disimpulkan bahwa pendidikan memiliki kemampuan untuk mendorong setiap orang untuk mengubah sikap dan pikiran mereka. Pendidikan memberikan pengetahuan kepada setiap orang untuk mencapai tujuan tertentu. Pendidikan meningkatkan kualitas hidup setiap orang. Pendidikan memberi Anda lebih banyak pengetahuan, yang merupakan salah satu manfaatnya.

Media berperan penting dalam proses pendidikan karena berfungsi sebagai media perantara. Media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai "segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai alat untuk meningkatkan kegiatan proses belajar mengajar" oleh Kustandi dan Sutjipto (2011:8) dan "media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai alat untuk meningkatkan kegiatan proses belajar mengajar" (2010:6). Media pembelajaran dapat digunakan untuk mendorong hubungan belajar mengajar untuk mencapai tujuan pengajaran tertentu.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa media adalah sebuah alat bantu perantara yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan informasi kepada siswa dengan tujuan untuk mempermudah pembelajaran mereka dan untuk mencapai tujuan pembelajaran melalui desain yang menarik.

¹² Aplikasi *Canva*, yang merupakan Aplikasi desain online, merupakan salah satu perkembangan teknologi sebagai media pembelajaran saat ini. ¹² Aplikasi ini menawarkan berbagai desain untuk poster, grafik, brosur, presentasi, logo, video sampul buku, dan lainnya, serta kemampuan untuk berkoneksi dengan media sosial. Selain itu, manfaatnya adalah untuk membuat desain yang ada menjadi media pembelajaran yang menarik. Siswa

menghasilkan karya kreatif yang menarik yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran di kelas.

Aplikasi desain *online Canva* adalah salah satu kemajuan teknologi sebagai media pembelajaran. Aplikasi ini menawarkan berbagai desain untuk poster, grafik, brosur, presentasi, logo, video sampul buku, dan lainnya, serta kemampuan untuk berkoneksi dengan media sosial. Selain itu, manfaatnya adalah membuat desain yang sudah ada menjadi media pembelajaran yang menarik. Siswa membuat karya kreatif yang menarik, yang dapat digunakan sebagai media untuk mengajar di kelas.

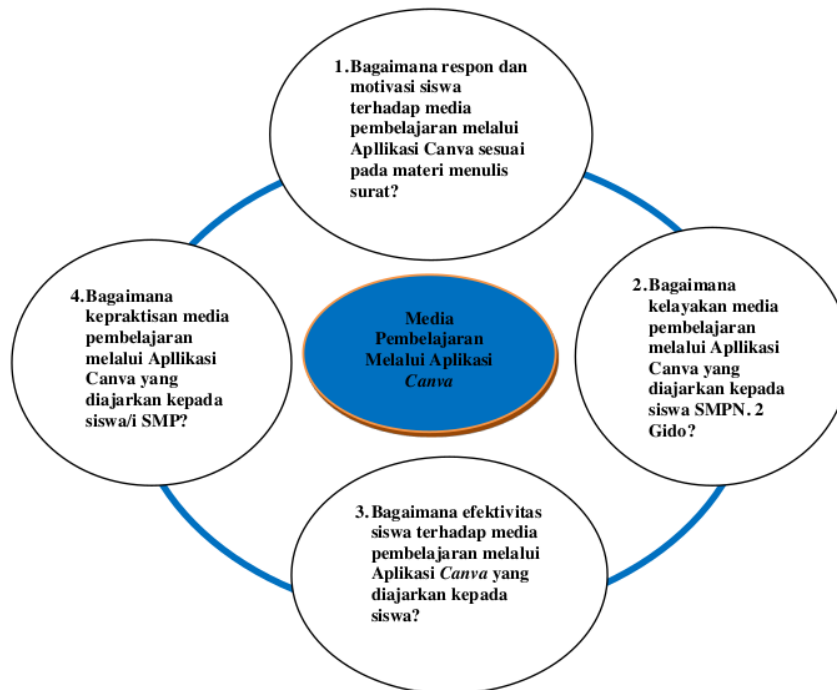
Oleh karena itu, judul penelitian peneliti adalah "**Pengembangan Media Pembelajaran Melalui Aplikasi *Canva* Pada Materi Menulis Surat Pribadi dan Surat Dinas Di Kelas VII SMP Negeri 2 Gido Tahun Pembelajaran 2023/2024**".

1.2. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini, yaitu:

- 1.2.1 Bagaimana reaksi dan insentif siswa di Kelas VII SMP terhadap materi surat pribadi dan surat dinas yang diajarkan melalui aplikasi *Canva*?
- 1.2.2 Bagaimana penggunaan *Canva* sebagai media pembelajaran membantu siswa belajar menulis surat pribadi dan surat dinas?
- 1.2.3 Bagaimana kemampuan dan keefektifan siswa terhadap media pembelajaran *Canva* yang diajarkan kepada siswa/i VII SMP Negeri 2 Gido pada materi menulis surat pribadi dan surat dinas?

FOKUS PENELITIAN



1.3. Tujuan Penelitian

Dengan mempertimbangkan rumusan masalah di atas, peneliti bertujuan untuk:

- 1.3.1 untuk mengetahui seberapa baik peserta didik menggunakan aplikasi *Canva* untuk mempelajari media pembelajaran dan bagaimana mereka menggunakannya untuk menulis surat pribadi dan surat dinas.
- 1.3.2 untuk menentukan seberapa efektif penggunaan Aplikasi *Canva* sebagai alat pembelajaran dalam mata pelajaran menulis surat pribadi dan surat dinas di kelas VII SMP.
- 1.3.3 untuk mengetahui bagaimana menggunakan *Canva* sebagai media pembelajaran, mengajarkan siswa tentang cara menulis surat pribadi dan surat dinas.
- 1.3.4 Untuk mengetahui seberapa efektif Aplikasi *Canva*, yang dibuat dan didesain untuk siswa kelas VII SMP Negeri 2 Gido, dan seberapa besar motivasi mereka untuk menggunakannya.

8

1.4 Spesifikasi Produk

Spesifikasi dari produk pengembangan media pembelajaran berbasis bahan pengajaran melalui Aplikasi *Canva* sebagai berikut:

- 1.4.1 Siswa kelas VII SMP membutuhkan media pembelajaran seperti Aplikasi *Canva* untuk menulis surat pribadi dan surat dinas..
- 1.4.2 Surat pribadi dan surat dinas disertakan..
- 1.4.3 Sasaran dari produk media pembelajaran melalui Aplikasi *Canva* yaitu siswa/i VII SMP Negeri 2 Gido.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Kajian Teori

2.2.1 Konsep Dasar Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Sanyaky (2009:4), sarana pembelajaran didefinisikan sebagai perkakas pendidikan yang berperan sebagai perantara dalam proses pembelajaran, bertujuan untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitasnya sehingga memfasilitasi pencapaian tujuan pendidikan.

Selanjutnya, Adam dan Syastra (2015:79) menyatakan bahwa sarana belajar adalah komponen fisik dan teknis dari pengalaman mengajar. Menurut mereka, ini membantu guru memberikan bahan pelajaran kepada siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu.

Indriana (Harefa, 2021:2) menyatakan bahwa "media pembelajaran merupakan salah satu alat komunikasi dalam proses pembelajaran. Hal ini dikarenakan media pendidikan adalah proses dimana guru menyampaikan pesan kepada siswa."

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa alat pengajaran adalah alat yang dapat membantu guru dan siswa belajar lebih baik dengan menggunakan berbagai media, metode, teknik, dan alat lainnya. Media pembelajaran ini dapat membantu guru mengilhamkan siswa untuk belajar, yang berarti mereka dapat menerima materi.

b. Defenisi Media Pembelajaran

Menurut Nunu Mahnun (2012), istilah "media" berasal dari bahasa Latin "medium", yang merujuk pada "perantara" atau "pengantar". Media juga berfungsi sebagai alat untuk mengirimkan pesan atau informasi pembelajaran yang akan disampaikan oleh sumber atau diterima oleh

penerima pesan. Penggunaan alat pembelajaran dapat memberikan manfaat bagi siswa. AECT (Association of Education and Communication Technology) mendefinisikan media sebagai segala bentuk yang digunakan untuk menyampaikan informasi. Menurut Basyaruddin (2002), media pembelajaran dapat dianggap sebagai segala sesuatu yang terlibat dalam proses pembelajaran, baik itu berupa unsur fisik maupun teknis, yang membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa dengan lebih efektif dan memfasilitasi pencapaian tujuan pembelajaran. Sementara itu, Adam dan Syastra (2015) juga menyatakan bahwa media pembelajaran melibatkan semua elemen yang terlibat dalam proses pembelajaran, baik yang bersifat fisik maupun teknis, yang mendukung guru dalam menyampaikan materi pelajaran dengan lebih efisien kepada siswa dan membantu mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Selain itu, menurut Joni Purwono et al. (2014), media pembelajaran memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas proses belajar mengajar.

Dari pemahaman di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar dengan tujuan meningkatkan pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan atau keterampilan siswa.

5 c. **Jenis-Jenis Media Pembelajaran**

Perkembangan pendidikan yang sangat cepat memengaruhi psikologi belajar dan sistem pendidikan saat ini. Situasi ini juga mendorong dan berdampak pada keinginan untuk teknologi pembelajaran dan penambahan media pembelajaran baru. Seiring dengan kemajuan teknologi, media pembelajaran berkembang dengan cepat. Setiap media memiliki karakteristik dan preferensi unik. Setelah itu, upaya untuk menatakannya muncul, yaitu pengelompokan atau klasifikasi menurut hal-hal yang serupa.

Menurut Oemar Hamalik (1994), terdapat beberapa ciri umum dari media pembelajaran, yaitu:

1. Media pembelajaran sering kali terkait dengan konsep peragaan, yang berasal dari kata "raga", yang mengindikasikan benda yang bisa diraba, dilihat, didengar, serta diamati melalui indra manusia.
2. Fokus utama dalam media pembelajaran adalah pada benda atau materi yang dapat dilihat dan didengar.
3. Media pembelajaran digunakan untuk memfasilitasi hubungan (komunikasi) antara guru dan siswa dalam konteks pengajaran.
4. Karena itu sebagai tindakan operasional, dalam buku ini digunakan pengertian "media pembelajaran".

Dengan mempertimbangkan berbagai kategori di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat, pendekatan, dan strategi yang digunakan untuk mengatur komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa selama proses pendidikan di sekolah.

d. Fungsi Dan Peran Media Pembelajaran

Orang harus belajar untuk meningkatkan pengetahuan, bakat, dan minatnya. Orang lain perlu mengajarkan kemampuan tersebut. Media juga penting untuk mengajar siswa. Menurut Iwan Falahudin (2014), peran pembelajaran adalah memberikan, menunjukkan, membimbing, dan mendorong siswa untuk berinteraksi dengan berbagai sumber belajar yang tersedia. Bukan hanya sumber individu, tetapi juga sumber belajar dari orang lain. Oleh karena itu, sumber belajar diperlukan untuk meningkatkan kemampuan belajarnya.

Media pada dasarnya digunakan sebagai alat komunikasi dalam proses pendidikan (Oemar Hamalik, 1994). Sebagai alat komunikasi, media pembelajaran melakukan berbagai fungsi, termasuk:

1. Media komunikasi memiliki fungsi edukatif karena memberikan pengaruh pendidik.
2. Fungsi media sosial dalam komunikasi adalah memberikan informasi aktual dan pengalaman dalam berbagai bidang kehidupan sosial orang.

3. Fungsi ekonomis media komunikasi: Media komunikasi sangat digunakan di bidang perdagangan dan industri.
4. Politik media komunikasi berfungsi sebagai politik pembangunan material dan spritual.
5. Media komunikasi berfungsi untuk mempromosikan seni dan budaya dan memungkinkan perkembangan baru di bidang seni dan budaya.

Setelah melihat beberapa manfaat media pembelajaran, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran sangat berpengaruh terhadap kemajuan yang telah dicapai dalam pendidikan.

Media pembelajaran dapat digunakan untuk menyampaikan pesan pengirim kepada penerima dan membantu peserta didik menjelaskan apa yang disampaikan oleh pendidik. Oleh karena itu, media pembelajaran sangat penting dalam proses belajar dan mengajar. Alat-alat ini memungkinkan guru dan siswa untuk berinteraksi satu sama lain dengan cara yang lebih banyak arah dan lebih kuat. Media berfungsi sebagai perangsang belajar dan dapat membuat siswa termotivasi untuk belajar, membuat mereka tidak bosan dalam mencapai tujuan belajar mereka (Putra Suberharjo, ddk, 2015). Berikut adalah beberapa peran media dalam proses belajar:

- a) Siswa memiliki kemampuan untuk memperoleh pengetahuan dengan sangat baik. Oleh karena itu, penggunaan media dalam pengajaran di kelas sangat penting karena media adalah sumber belajar. (Mudhofir, 1993).
- b) Media pembelajaran menumbuhkan keinginan dan minat siswa untuk belajar. Bukan hanya itu, media pembelajaran memiliki efek positif pada psikologi siswa karena dapat mempermudah interaksi antara guru dan siswa.

Media dapat menampilkan kembali ojek atau peristiwa dengan berbagai cara yang sesuai dengan kebutuhan dan penuh makna.

Menurut Sidik Bagus (2018), peran media pembelajaran dalam proses pembelajaran mencakup hal-hal berikut:

- a) membuat penyajian materi tidak hanya verbal (dalam bentuk tulisan atau kata-kata).
- b) Mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu.
- c) Penggunaan media yang tepat dan beragam dapat mengatasi sifat pasif siswa.
- d) Menghindari kesalahan pemahaman tentang hal-hal dan ide.
- e) Berhubungan antara yang nyata dan yang tidak nyata.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran dalam proses belajar membantu mempermudah interaksi antara pendidik dan siswa. Akibatnya, kegiatan pembelajaran akan lebih efektif dan efisien dalam meningkatkan kualitas pendidikan.

e. Model Pembelajaran

1. Defenisi Model Pembelajaran

Menurut penjelasan, model pembelajaran didefinisikan sebagai suatu hal yang dipresentasikan dengan makna sebagai objek atau konsep yang digunakan (Al-tabany, 2015:23). Namun, yang dimaksud dengan model pembelajaran adalah proses belajar mengajar yang dilakukan berdasarkan seluruh rangkaian yang berhubungan dengan penyajian materi ajar, yang mencakup semua aspek sebelum sedang dan sesudah pembelajaran yang dilakukan guru, serta segala fasilitas yang terkait digunakan secara langsung.

Dengan mempertimbangkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah kumpulan prosedur belajar mengajar yang dipilih oleh pendidik untuk mengarahkan perilaku siswa. Model ini digambarkan sebagai garis besar instruksi yang diberikan dari awal kegiatan hingga akhir kegiatan. Pendidik dapat menggunakan model ini sebagai cara mereka memilih jalan pembelajaran langsung yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan lingkungan mereka.

2. Karakteristik Model Pembelajaran

Menurut Rusman (2012:136), model pembelajaran memiliki karakteristik berikut:

- a. Studi teori belajar dan pendidikan dari para ahli tertentu. Sebagai contoh, model penelitian kelompok diciptakan oleh Herbert Thelen dan Jhon Dewey untuk mengajarkan partisipasi demokrasi dalam kelompok.
- b. Memiliki tujuan atau misi tertentu. Model berpikir induksi, misalnya, dibuat untuk membangun proses berpikir induksi.
- c. Bisa digunakan sebagai pedoman untuk meningkatkan kegiatan belajar mengajar di kelas dan meningkatkan kreativitas pelajaran mengajar yang dirancang.
- d. Model terdiri dari urutan langkah-langkah pembelajaran, prinsip-prinsip reaksi, sistem sosial, dan sistem pendukung. Bagian-bagian ini menunjukkan cara guru menerapkan setiap langkah model pembelajaran secara efektif.
- e. Memiliki dampak sebagai akibat dari adanya model pembelajaran terapan. Pengaruh ini terdiri dari (a) pengaruh pembelajaran—hasil belajar yang dapat diukur; dan (b) pengaruh pengiring—hasil belajar jangka panjang.
- f. Membuat persiapan untuk membangun desain instruksional untuk mengajar berdasarkan model pembelajaran yang dipilihnya.

2.2.2 Pengertian Aplikasi

Aplikasi berasal dari kata *Application* yang menurut kamus komputer eksekutir (1993:9). Biasanya istilah aplikasi dipasangkan atau digabungkan dengan suatu perangkat lunak misalnya *Mikrosoft Visual Basic 6.0* akan dapat memberikan makna atau arti baru yaitu suatu program yang ditulis atau dibuat untuk menangani masalah tertentu.

Beberapa aplikasi digabungkan menjadi suatu paket, seperti *mikrosoft office* dan *open office*, memiliki antara muka pengguna yang mirip sehingga lebih mudah untuk menggunakan semua aplikasi. Aplikasi, menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), adalah aplikasi untuk membuat sistem untuk mengolah data yang menggunakan aturan dan

ketentuan bahasa pemrograman tertentu. Aplikasi adalah program komputer yang dirancang untuk melakukan tugas khusus pengguna.

2.2.3 Konsep Canva

Canva adalah desain grafis yang dapat digunakan untuk membuat presentasi, poster, dokumen, grafis media sosial, dan konten visual yang menarik perhatian siswa dan digunakan selama pembelajaran. Canva ada dalam dua kategori: gratis dan berbayar. Canva pro dan Canva for Enterprise adalah layanan berbayar, dan pengguna juga dapat membayar untuk produk fisik yang dicetak dan dikirim. Canva meraih A\$60 juta pada juni 2020, mengandakan valuasi A\$6 miliar pada 2019.

a. Sejarah Canva

Canva didirikan pada 1 Januari 2012 di Sydney, Australia, oleh Melanie Prakins, Cliff Obrecht, dan Cameron Adams. 750,000 orang menggunakan Canva pada tahun pertamanya. Guy Kawasaki, seorang pengamat teknologi dan sosia media, bergabung dengan perusahaan sebagai permotor jenama pada April 2014. Canva For Work pertama kali dirilis pada tahun 2015, dengan fokus pada pemasaran.

Setahun kemudian, Melanie mengumumkan bahwa Seguoia Capital, Blackbird Ventures, dan Felicis Ventures memberikan A\$40 juta kepada Canva, yang menghasilkan peningkatan pendapatan dari A\$23.5 juta hingga A\$3.3 juta pada tahun 2017. Dengan 294.000 pelanggan berbayar, perusahaan menghasilkan keuntungan. Dengan pencapaian ini, nilai evaluasi perusahaan meningkat menjadi \$1 miliar.

Pelanggaran keamanan pada Mei 2019 diretas 139 juta data pengguna Canva. Pada saat yang sama, General Catalyst dan Bond memberikan panandanan tambahan sebesar A\$70 juta kepada Canva. Selain itu, investor sebelumnya Balckbird Ventures dan Felicis Ventures

memberikan panandanan, meningkatkan evaluasi perusahaan menjadi A\$2.5 miliar.

Canva For Education, sebuah produk gratis yang dirancang untuk membantu siswa bekerja sama dengan guru, diluncurkan pada Desember 2019. Memasuki Januari 2020, Canva meluncurkan kebijaksanaan privasi dalam berbagai bahasa, sehingga pengguna dapat memahaminya.

b. Perkembangan *Canva*

Dengan munculnya aplikasi desain berbasis Cloud, desain menjadi lebih mudah tanpa harus menggunakan software desain mahal dan rumit. Canva menawarkan berbagai jenis desain dalam berbagai resolusi dan dikategorikan menjadi tujuh kategori: media sosial, dokumen, personal, pendidikan, branding, dan acara.

Dibandingkan sepuluh tahun sebelumnya, membuat poster, spanduk, undangan, atau kartu ucapan jauh lebih mudah. Sekarang ada banyak alat yang dapat diakses melalui perangkat seluler, web, atau aplikasi desktop. Beberapa dapat digunakan secara gratis, sedangkan yang lain memerlukan biaya. Salah satu alat yang menarik adalah Canva, yang terbilang baru di Indonesia. Startup asal Australia ini mengumumkan kedatangannya di Indonesia pada tahun 2017, meskipun penggunaannya sudah meningkat.

c. Fitur-Fitur Unggulan di aplikasi *Canva*

Canva digunakan versi secara gratis, tetap saja bisa mendapatkan berbagai fitur menarik yang tidak kalah dengan *Software* desain gratis premium lainnya. Berikut fitur-fitur yang ada dalam aplikasi desain *Canva* :

1 Template

Template Canva adalah fitur paling penting; ada lebih dari 750.000 template siap pakai untuk berbagai kebutuhan, dan model baru ditambahkan untuk kategori tertentu setiap hari. Dengan aplikasi ini, desain menjadi lebih menyenangkan dan mudah.

6 **2 Elemen**

Selain *template* dapat juga menambahkan elemen desain dengan ilustrasi dan *ikon* dari berbagai jenis tema. Fitur elemen banyak animasi yang sangat menarik yang membuat siswa-siswi semangat dalam belajar dan mudah menarik perhatian mereka dalam memahami materi yang disampaikan.

4 PDF Editor

Fitur *PDF* editor bisa dengan mudah mengedit sesuai dengan kebutuhan, dan mendesain **6** dari halaman *template*. Karena dapat mengimport *PDF* ke halaman kerja dan kemudian membuat tampilan desain online, *File PDF* akan diubah menjadi elemen yang dapat diedit sehingga dapat mengedit beberapa bagian dan dapat diunduh dalam format *SVG*, *PPT*, atau *PDF*.

5 Text Customization

6 Dalam membuat desain tidak hanya menggunakan *Canva* sebagai *Platform* desain dan pengeditan, tetapi juga dapat juga dapat membuat dokumen dan file teks lainnya. Tentu saja, kebutuhan untuk membuat dokumen secara online tidak akan optimal tanpa fitur teks. Cukup pilih menu teks di sisi kiri halaman editor, lalu pilih *font*, warna dan ukuran sesuai keinginan, untuk memperindah teks yang dibuat dengan berbagai efek animasi untuk membuat tampilan dokumen jauh lebih dinamis.

6 Background

Banyak pilihan *gradein* warna serta *background* yang siap pakai di *Canva* bisa melakukan pengaturan warna, kontras intensitas warna. Dalam menu *background* memiliki banyak fitur yang menarik perhatian siswa siswi untuk membantu dalam berimajinasi.

7 Animasi

Selain memiliki warna dan teks yang menarik dalam aplikasi *Canva* ada juga yang membantu mempercantik karya yakni *Animasi* untuk mempermudah siswa/i memahami materi yang disampaikan oleh peneliti pada dasarnya siswa/i lebih suka dalam dunia imajinasi yang menarik perhatian.

Penggunaan Aplikasi *Canva* sangat membantu dalam menyelesaikan tugas, pekerjaan, dan presentasi desain; hasilnya sangat bagus, dan pengguna dapat melihat elemen yang sangat menarik untuk desainnya.

2.2.4 Keuntungan dari Aplikasi *Canva*

8 *Canva* adalah aplikasi desain grafis populer yang gratis dan mudah digunakan. *Canva* adalah aplikasi desain online yang menarik dengan berbagai macam produk, seperti presentasi, poster, brosur, grafik, sertifikat, dan video. Ini bagus untuk desain yang cepat dan tidak terlalu rumit. Salah satu layanan *Canva* yang berfokus pada pendidikan adalah *Canva for Education*. Layanan ini dirancang untuk memastikan bahwa guru dan siswa memiliki pengalaman pembelajaran yang inovatif, kerja sama, dan menyenangkan. *Canva* adalah alat yang bagus untuk membuat konten pelajaran menarik dan mengadakan aktivitas untuk siswa baik di kelas maupun secara online. Selain itu, sebagai media pembelajaran modern yang menarik dan efektif, guru dapat menggunakannya sebagai alternatif. Selain memungkinkan analisis pencapaian pembelajaran, peserta didik dapat dilatih untuk menjadi kreatif dengan menggunakan *Canva* ini.

Cara menggunakan aplikasi *Canva* adalah sebagai berikut:

- a. Mengunduh aplikasi di playstore atau Google.
- b. Membuat akun dengan e-mail.
- c. Membuat desain presentasi dengan memilih template yang menarik dan mengeditnya sesuai kreativitas masing-masing.
- d. Menyimpan hasil desain.

Salah satu tujuan penggunaan Canva dalam pembelajaran adalah untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam menulis secara pribadi. Dengan menggunakan aplikasi ini, peserta didik akan menjadi lebih aktif, kreatif, inovatif, terampil, dan berpikir kritis saat mengembangkan konten yang telah mereka pelajari. Siswa dapat memilih dan memilih desain yang menarik dengan mengubah bentuk, format, dan template sesuai kreativitas mereka. Peserta didik dapat menggunakan aplikasi Canva pada laptop atau HP mereka kapan saja.

2.2.5 Menulis Surat Pribadi Dan Surat Dinas

1. Pengertian Menulis

Salah satu keterampilan berbahasa yang harus dipelajari di SMP adalah menulis. Kemampuan untuk menyusun atau mengorganisasikan gagasan atau ide-ide dalam kumpulan kalimat yang logis dan terpadu sehingga mengandung makna diperlukan untuk pekerjaan menulis. Menurut Akhadiah (2003: 2), "kegiatan menulis memaksa kita lebih banyak menyerap, mencari, serta menguasai informasi sehubungan dengan masalah yang akan ditulis sehingga wawasan semakin berkembang."

Setelah mempertimbangkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa menulis adalah proses mengubah ide menjadi simbol-simbol tulisan yang berisi pesan atau informasi untuk orang lain dengan menggunakan bahasa tulis sebagai alat atau medianya. Orang yang menulis dapat memahami simbol-simbol tersebut. Semua orang dapat menulis, tetapi kemampuan menulis mereka berbeda. Akibatnya, keterampilan menulis harus ditingkatkan.

2. Pengertian Surat

Surat adalah bentuk komunikasi tertulis di mana seseorang bertindak sebagai perwakilan untuk menyampaikan pesan atau informasi kepada orang lain. Dengan surat, orang tidak perlu bertemu dengan pihak yang bersangkutan secara langsung. Menurut Semi (2008: 13), surat dapat dibagi menjadi tiga kategori:

1. surat pribadi;
2. surat resmi (dinas); dan
3. surat dagang.

Surat pribadi dan surat dinas akan dibahas oleh peneliti berdasarkan ketiga surat di atas. Menurut Finoza (2010:3) surat digunakan untuk menyampaikan suatu maksud secara tertulis. Finoza juga menyatakan bahwa surat biasanya digunakan untuk menyampaikan berita. Maksudnya adalah bahwa surat digunakan untuk menyampaikan sesuatu melalui tulisan kepada orang lain.

3 Pengertian Surat Pribadi

Surat pribadi, menurut Semi (2008:13), adalah surat yang berisi masalah pribadi yang dikirim kepada teman sejawat, anggota keluarga, atau orang yang dikenal baik secara pribadi. Sebuah contoh surat pribadi adalah ketika seseorang mengirim surat kepada keluarganya untuk memberi tahu mereka bahwa dia ingin berkunjung.

Surat pribadi didefinisikan oleh Soedjito dan Solchan (2016:14) sebagai surat yang berisi masalah pribadi yang ditujukan kepada teman, kenalan, atau keluarga. Surat pribadi memiliki sifat yang santai dan akrab, sehingga bahasa yang digunakan dapat menjadi bahasa yang akrab dan sopan.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa, surat pribadi adalah surat yang ditulis oleh seseorang kepada orang lain dengan menggunakan bahasa yang santai dan akrab, namun tetap sopan.

4 Penegrtian Surat Dinas

Surat dinas adalah surat yang berkaitan dengan masalah kedinasan dan ditunjukkan kepada pihak lain atau individu Menurut Kosasih (2012,:98),.

Surat dinas (resmi), menurut Semi (2008:14), adalah surat yang menyangkut kedinasan yang dikeluarkan oleh lembaga resmi, seperti jawatan, kantor, atau organisasi, dan dikirimkan kepada siapa saja, baik individu maupun kantor, organisasi, atau jawatan lainnya. Meskipun

biasanya¹ dikeluarkan oleh lembaga resmi, seseorang juga dapat menulis surat untuk lembaga resmi. Surat resmi harus menggunakan bahasa yang mudah dipahami atau¹ bahasa Indonesia baku.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa surat dinas adalah surat yang dibuat oleh lembaga resmi kepada lembaga atau individu lain yang membahas masalah kedinasan dalam bahasa resmi. Surat resmi juga dapat dibuat oleh individu kepada lembaga resmi, tetapi bahasa yang digunakan tetap bahasa resmi.

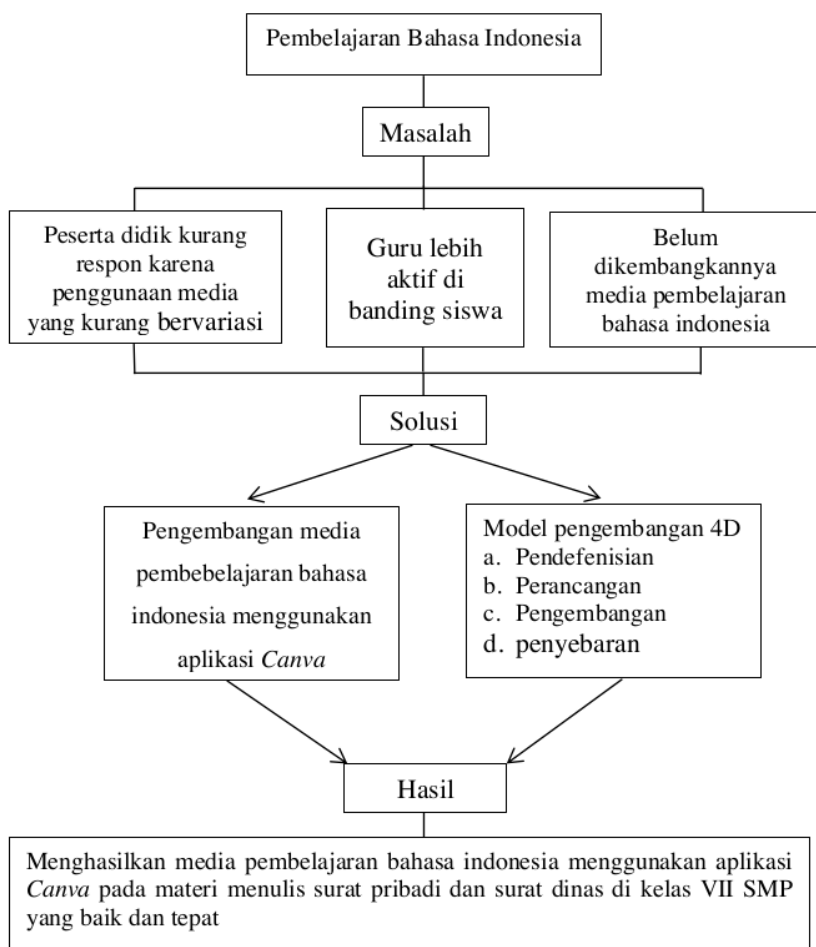
2.2.6 Hasil Riset yang Relevan

Anna Fatul Ulum (2010) adalah salah satu dari banyak peneliti yang telah melakukan penelitian tentang menulis surat pribadi dan surat dinas. Penelitiannya tentang penggunaan *Canva* sebagai media pembelajaran untuk materi menulis surat pribadi dan surat di kelas VII SMP Negeri 2 Gido pada tahun akademik 2023/2024.

Canva adalah program desain online yang menawarkan berbagai alat seperti presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, grafik, infografis, spanduk, penanda buku, dan bulletin. Salah satu media berbasis *Canva* ini digunakan oleh guru untuk meningkatkan minat belajar siswa saat mempresentasikan materi kepada siswa. Media ini juga memudahkan guru dalam menyampaikan materi dan membuat siswa lebih mudah memahami dan menerima apa yang dijelaskan oleh guru. Dengan demikian, media ini dapat membantu guru meningkatkan minat belajar siswa SMP.

Hasilnya menunjukkan bahwa metode 4-D dapat meningkatkan nilai menulis surat pribadi dan surat dinas. Penelitian di atas dan penelitian ini memiliki persamaan dan perbedaan; persamaannya adalah materi dalam penelitian di atas terbatas pada menulis surat pribadi dan surat dinas, dan perbedaan adalah penelitian ini menggunakan model 4-D.

2.2.7 Kerangka Berpikir



METODE PENGEMBANGAN**3.3 Model Pengembangan****3.1 Pengertian Model Pengembangan**

Penelitian ini menggunakan model pengembangan (R&D). Penelitian model pengembangan adalah penelitian yang bertujuan untuk menciptakan atau meningkatkan suatu model, metode, atau pendekatan dalam suatu bidang tertentu. Penelitian ini fokus pada pengembangan solusi atau produk yang praktis dan efektif dalam konteks yang relevan, daripada hanya menguji teori atau konsep secara teoritis. Tujuan utamanya adalah untuk menciptakan atau meningkatkan sesuatu yang dapat diterapkan secara langsung dalam praktek atau kehidupan nyata, seperti pendekatan pembelajaran baru dalam pendidikan, teknologi baru. (Hamzah, 2019:1).

Proses penelitian dan pengembangan meliputi empat tahapan, yang dikenal sebagai 4D: definisi, desain, pengembangan, dan penyebaran. Tahap definisi mencakup penetapan produk dan spesifikasinya, serta melibatkan analisis kebutuhan yang dilakukan melalui penelitian dan tinjauan literatur. Pembuatan rancangan untuk produk yang telah ditetapkan merupakan bagian dari tahap desain. Pengembangan berperan aktif dalam proses mengubah rancangan menjadi produk yang diuji secara berulang hingga memenuhi spesifikasi yang ditentukan. Tahap desain melibatkan lima langkah kunci, yaitu analisis awal, analisis peserta didik, analisis konsep, analisis tugas, dan perumusan tujuan pembelajaran. Penilaian oleh para ahli dan uji coba dilakukan selama proses pengembangan. Pada tahap akhir, produk disebarkan agar dapat dipahami dan digunakan oleh orang lain di lingkungan kelas.

3.2 Tujuan dari penelitian dan pengembangan ini memiliki tiga tujuan yakni:

1. Memperbaiki kesenjangan antara hasil-hasil penelitian dan praktik pendidikan, menghubungkan antara penelitian dasar dan penelitian terapan.
2. Mengidentifikasi, mengembangkan, dan memvalidasi produk agar penelitian ini dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan pembelajaran secara efektif.
3. Menguji satu atau lebih teori yang menjadi dasar dari produk, menilai apakah teori tersebut masih relevan dan efektif dalam konteks saat ini, serta mungkin perlu mengintegrasikan teori-teori lain jika ditemukan bahwa produknya tidak efektif, bahkan mungkin memerlukan pendekatan multidisiplin.

3.3 Tipe Penelitian dan Pengembangan

Jenis penelitian dan pengembangan berdasarkan dua tujuan utama yakni pengembangan prototipe produk dan penyusunan saran metodologi untuk merancang dan mengevaluasi prototipe produk, Richey & Khaeroni (2021:10). Penelitian pengembangan ini dibagi menjadi dua jenis yaitu:

1. Jenis pertama berfokus pada desain dan evaluasi produk atau program tertentu untuk menggambarkan proses pengembangan dan menentukan kondisi yang mendukung implementasi program.
2. Jenis kedua mengarah pada pengembangan program yang telah ada sebelumnya. Tujuan dari jenis ini adalah untuk memahami prosedur-prosedur desain dan evaluasi yang efektif.

3.4 Tahap Penelitian dan Pengembangan

Penelitian dan pengembangan merupakan langkah yang dirancang untuk mencapai tujuan penelitian yang ditetapkan. Tahap-tahap ini dapat bervariasi sesuai pada sifat penelitian, bidang studi, dan metodologi yang digunakan, Khaeroni (2021: 10–11).

1. Pemeriksaan awal: Meliputi tinjauan literatur, konsultasi dengan pakar, analisis ketersediaan contoh relevan, serta studi kasus dan praktik umum untuk mengidentifikasi kebutuhan yang ada.

2. Penanaman teori: Tahap ini melibatkan penguraian dasar pemikiran teoritis untuk pemilihan desain, dengan usaha lebih sistematis dalam menerapkan pengetahuan dasar.
3. Uji empiris: Melibatkan pengumpulan bukti empiris yang menunjukkan keefektifan intervensi secara praktis.
4. Dokumentasi, analisis, dan refleksi: Proses dan hasil penelitian didokumentasikan, dianalisis, dan direfleksikan untuk memengaruhi spesifikasi dan perluasan metodologi yang digunakan dalam merancang dan mengembangkan penelitian.

3.3.3 Proses Penelitian Pengembangan

Menurut Sugiyono, Sigit Purnama (2013: 21), proses penelitian dan pengembangan meliputi pengumpulan data, identifikasi potensi dan masalah, perancangan produk, validasi desain, perbaikan desain, pengujian produk, revisi desain, pengujian penggunaan, revisi produk, dan produksi massal produk. Namun, menurut Dick, Carey, dan Sigit Purnama (2013: 27), terdapat sepuluh langkah dalam penelitian dan pengembangan, yang meliputi: analisis kebutuhan untuk menetapkan tujuan program atau produk pembelajaran; analisis pembelajaran untuk menentukan keterampilan spesifik; identifikasi perilaku dan karakteristik siswa; merumuskan kompetensi dasar dan indikatornya; serta mengembangkan program pembelajaran. Berdasarkan rangkaian langkah-langkah yang disajikan oleh para ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa para peneliti dapat dengan mudah menjalankan penelitian di sekolah dengan merujuk pada langkah-langkah tersebut.

3.1 Prosedur Pengembangan

Metode modifikasi 4D untuk pengembangan perangkat pembelajaran dibagi ⁷ empat tahap yakni: Pendefinisian, Perancangan, Pengembangan, dan Penyebaran. Tujuannya adalah untuk menciptakan produk berupa media Realitas Virtual, Khaeroni (2021: 137-205).

3.1.1 Tahapan Perancangan

Pada tahap perancangan, peneliti mulai menekankan aspek teknis produk yang sedang dikembangkan. Untuk memulainya, peneliti membuat pola dan menentukan bahan yang akan digunakan untuk produk tersebut. Tahap ini juga mencakup penentuan kriteria atau elemen, seperti elemen penilaian validitas dan efektivitas produk. Elemen-elemen ini dipertimbangkan berdasarkan proses perancangan pola dan penentuan bahan yang telah dilakukan pada tahap sebelumnya, yaitu tahap pendefinisian atau deskripsi.

a. Tahap Pendefinisian (*Define*)

Tahap pendefinisian memiliki tujuan untuk mengumpulkan informasi yang diperlukan tentang produk yang akan dibuat serta menetapkan dan menjelaskan kebutuhan yang relevan. Proses ini melibatkan lima langkah utama: persiapan, analisis awal-akhir, analisis pembelajaran, analisis konsep, analisis tugas, dan analisis tujuan pembelajaran.

b. Tahapan Perancangan (*design*)

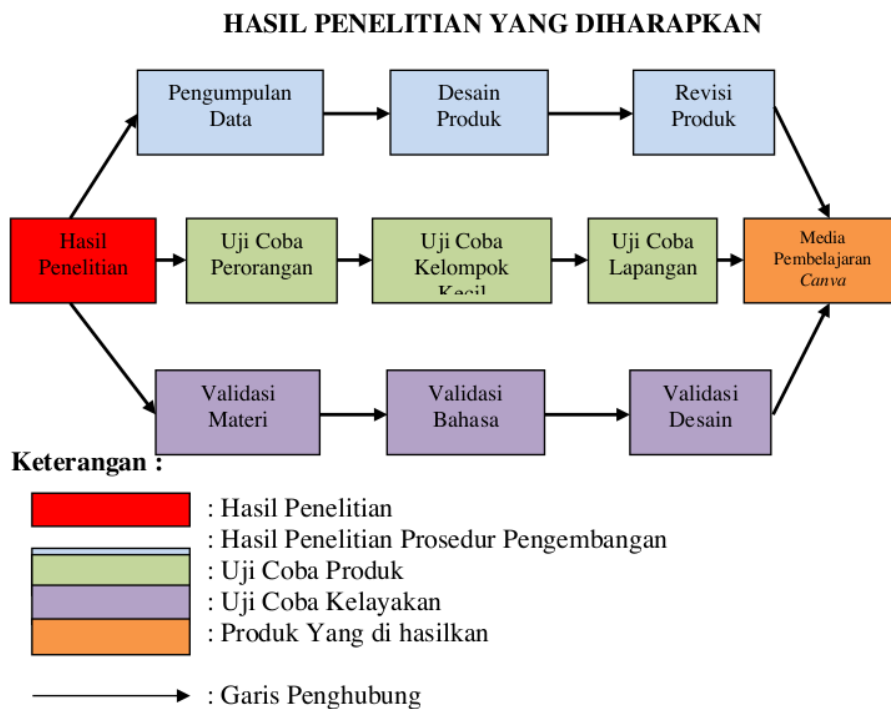
Pada tahap perancangan, peneliti harus memusatkan perhatian pada aspek teknis produk yang sedang dikembangkan. Ini mencakup pengenalan, pemilihan media, pemilihan format, pembuatan rancangan awal, dan pembuatan tes acuan standar.

c. Tahapan Pengembangan (*develop*)

Pada tahap perancangan, peneliti perlu mulai memfokuskan perhatian pada elemen teknis dari produk yang sedang dikembangkan. Ini meliputi pengenalan, pemilihan media, pemilihan format, pembuatan rancangan awal, serta pembuatan tes standar sebagai patokan.

d. Tahap Penyebaran (*disseminate*)

Ini merupakan tahap terakhir dari model pengembangan 4D yang dirumuskan oleh Thyagurajan. Pada tahap akhir ini, peneliti harus menilai apakah produk yang dihasilkan sesuai dengan tujuan pengembangan yang telah ditetapkan. Dalam konteks penelitian ini, kesesuaian tersebut mencakup aspek efektivitas, termasuk pengenalan, pilihan media distribusi, penggunaan berbagai media distribusi, serta pengumpulan umpan balik atau evaluasi.



Pengumpulan data adalah langkah dalam penelitian yang melibatkan pengumpulan informasi lapangan untuk menjawab pertanyaan penelitian. Untuk memastikan kualitas data, peneliti harus bersikap tekun, sabar, dan memiliki ketekunan dalam prosesnya. Desain produk mencakup proses yang melibatkan perencanaan, pembuatan, dan pengembangan produk. Proses ini bertujuan untuk menangani masalah yang dihadapi konsumen atau untuk memenuhi kebutuhan pasar tertentu. Revisi produk merupakan langkah untuk memperbaiki produk melalui peninjauan kembali hasilnya. Hasil penelitian

merupakan evaluasi ulang terhadap keabsahan temuan penelitian; pembahasan hasil penelitian dapat dijelaskan sebagai ide-ide awal peneliti yang digunakan untuk menjelaskan dan memahami temuan penelitian dalam rangka menjawab pertanyaan penelitian.

Peneliti berkeinginan untuk melakukan uji coba secara individu guna mengevaluasi apakah media komik pendidikan yang dibuat layak atau tidak, serta untuk mendapatkan masukan dan saran mengenai media tersebut. Uji coba kelompok kecil diadakan dengan melibatkan kelompok 1-6 siswa untuk mengidentifikasi masalah awal yang mungkin timbul saat menggunakan media tersebut. Diinginkan agar tidak ada permasalahan signifikan yang muncul selama penggunaan modul interaktif. Uji coba lapangan adalah langkah evaluasi yang melibatkan siswa untuk menilai daya tarik produk yang telah dibuat. Setelah uji coba lapangan, dilakukan uji efektivitas. Siswa dapat menggunakan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran untuk membantu mereka memahami pelajaran yang sulit. Dengan menerapkan analogi dan menggambarkan situasi dari kehidupan sehari-hari, diharapkan mereka dapat lebih memahami materi pelajaran.

Validasi materi merupakan proses penilaian media pembelajaran untuk menentukan apakah sesuai dengan standar tiga dimensi dan memenuhi sejumlah kriteria. Ahli dalam materi pembelajaran, baik dosen maupun guru yang kompeten dalam pembuatan kurikulum, bertindak sebagai validator untuk memastikan akurasi dan kesesuaian materi. Validasi bahasa adalah langkah memeriksa kebenaran dan ketepatan penggunaan bahasa. Verifikasi desain merujuk pada evaluasi apakah desain produk baru akan lebih efektif dibandingkan sebelumnya atau tidak.

3.1.1 Uji Coba Produk

3.1.1.1 Subjek Uji Coba

a) Ahli Materi

Ahli materi dalam penelitian ini adalah Ibu Yanida Buulolo, S.Pd., M.Pd., dosen Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia di Universitas Nias (UNIAS), yang memvalidasi materi dari media pembelajaran yang dibuat oleh peneliti.

b) Ahli Bahasa

Bapak Lestari Waruwu, S.Pd., M.Pd., dosen Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia di Universitas Nias (UNIAS), adalah ahli bahasa yang memvalidasi bahasa dari media pembelajaran yang dibuat oleh peneliti.

c) Ahli Media/desain

Dalam penelitian ini, ahli desain bertanggung jawab untuk mengatur desain warna, gambar, dan media pembelajaran yang dibuat oleh peneliti agar menarik minat siswa untuk belajar. Bapak Nov Elhan Gea, SE., MM, dosen Pendidikan Manajemen di Universitas Nias (UNIAS), adalah ahli desain penelitian ini.

3.1.1.2 Peserta Didik

Peserta didik kelas VII SMP menjadi sampel uji perorangan berjumlah 3 orang dan uji kelompok kecil berjumlah 6 orang di kelas VII SMP, serta kelas VII SMP Negeri 2 Gido berjumlah 14 orang siswa laki-laki dan 17 orang peserta didik perempuan menjadi subjek uji coba lapangan.

3.1.1.3 Desain Uji Coba

Menurut Indaryati dan Jailani (2015:90), evaluasi produk dilakukan dalam tiga tahap, yaitu uji perorangan, uji kelompok kecil, dan uji lapangan.

- a. Uji Perorangan: Awalnya, peneliti menguji produk pada tiga siswa sebagai tahap awal penelitian sebelum melanjutkan ke uji kelompok kecil.

- b. Uji Kelompok Kecil: Produk yang sudah diuji secara individu kemudian diujikan kembali dengan metode uji kelompok kecil. Teknik pengujian dalam uji kelompok kecil serupa dengan uji perorangan. Pada tahap ini, ada enam siswa dalam satu kelompok.
- c. Uji Lapangan: Uji lapangan, yang juga dikenal sebagai uji kemanfaatan produk, bertujuan untuk menilai kelayakan dan efektivitas media pembelajaran.

3.1.1.4 Jenis Data

Dalam tahap penelitian ini, terdapat dua jenis data yang dimanfaatkan, yaitu data kuantitatif dan data kualitatif:

- a. Data kualitatif digunakan untuk menilai kualitas produk media pembelajaran, berdasarkan evaluasi dari ahli materi, ahli bahasa, ahli desain, dan peserta didik.
- b. Data kuantitatif digunakan untuk mengevaluasi proses pengembangan media pembelajaran Canva melalui analisis kritik dan saran yang diberikan oleh ahli materi, ahli bahasa, ahli desain, dan peserta didik.

3.1.1.5 Instrumen Pengumpulan Data

Untuk merancang media pembelajaran, diperlukan alat pengumpulan data untuk menggali informasi tentang langkah-langkah yang harus diambil. Tujuan utamanya adalah untuk menciptakan produk yang memiliki kualitas dan daya tarik, sehingga memudahkan peserta didik dalam pembelajaran. Selain itu, tujuannya juga meliputi penilaian terhadap tingkat kesesuaian, kepraktisan, dan efektivitas produk yang dihasilkan.

Untuk mengevaluasi kecocokan produk yang telah dibuat, tim ahli diberikan formulir validasi untuk menilai media pembelajaran yang telah dirancang. Untuk menilai tingkat kemudahan penggunaan produk, digunakan kuesioner respons pembelajaran. Sementara itu, untuk mengukur efektivitas produk dalam proses pembelajaran, peneliti menyusun tes yang akan dinilai dalam materi menulis surat pribadi dan surat dinas.

a) Lembar Validasi Kelayakan Media Pembelajaran

Pedoman observasi digunakan untuk mengumpulkan data evaluasi ahli materi, ahli bahasa dan ahli media.

Tabel 1
Kisi-kisi Instrumen Validasi Media Pembelajaran Ahli Materi

No	Aspek	Indikator	Skor			
			1	2	3	4
1	Relevansi	1. Topik materi relevan dengan kompetensi yang harus dikuasai				
		2. Tugas relevan dengan kompetensi yang harus dikuasai				
		3. Contoh-contoh penjelasan relevan dengan kompetensi yang dikuasai				
		4. Kedalaman uraian sesuai dengan tingkat perkembangan siswa				
		5. Kelengkapan uraian materi sesuai dengan tingkat perkembangan siswa				
		6. Jumlah ilustrasi yang fungsional				
2	Keakrutan	1. Materi yang dijelaskan sesuai dengan kebenaran keilmuan				
		2. Materi yang disajikan sesuai dengan tingkat perkembangan mutakhir				
		3. Topik materi yang dijelaskan sesuai bahasa sehari-hari				
		4. Pengemasan materi sesuai dengan pendekatan ilmunan yang bersangkutan				
3	Kelengkapan sajian	1. Menyajikan kompetensi yang harus dikuasai siswa				
		2. Menyajikan manfaat dan pentingnya penguasaan kompetensi bagi kehidupan siswa				
		3. Menyajikan daftar isi				
		4. Menyajikan daftar pustaka				
4	Sistematika sajian	1. Uraian materi mengikuti alur pikir dari sederhana ke kompleks				
		2. Penjelasan materi sangat mudah dimengerti siswa				
		3. Penjelasan materi mengikuti alur pikir dari lingkup lokal ke global				
5	Kesesuaian sajian dengan tuntutan	1. Mendorobg rasa keingitahuan siswa				
		2. Mendorong terjadinya interaksi siswa dengan sumber belajar				

	pembelajaran yang terpusat pada siswa	3. Mendorong siswa membangun pengetahuannya sendiri				
		4. Mendorong siswa untuk mengamalkan isi bacaan				

Sumber : Akbar (2013:39)

Tabel 2
Kisi-kisi Instrumen Validasi Media Pembelajaran Ahli Bahasa

No.	Aspek	Indikator	Skor			
1.	Kesesuaian bahasa dengan kaidah Bahasa Indonesia yang baik dan benar	1. Ketepatan penggunaan ejaan				
		2. Ketepatan penggunaan istilah				
		3. Ketepatan penyusunan struktur kalimat				
2.	Keterbacaan dan kekomunikatifan	1. Panjang kalimat sesuai dengan tingkat perkembangan arak				
		2. Struktur kalimat sesuai dengan pemahaman siswa				
		3. Pembuatan alinea sesuai dengan pemahaman siswa				
		4. Bahasa yang digunakan bahasa setengah formal (bahasa sehari-hari di kelas)				

Sumber : Akbar (2013:39)

Tabel 3
Kisi-kisi Instrumen Validasi Media Pembelajaran Ahli Media/desain

No.	Indikator	Skor			
1.	Kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran				
2.	Kesesuaian media dengan karakteristik siswa				
3.	Kesesuaian media dengan sumber belajar				
4.	Kemampuan media dalam mengembangkan motivasi siswa				

5.	Kemampuan media dalam menarik perhatian siswa				
6.	Kemampuan media untuk dapat menciptakan rasa senang siswa				
7.	Kesesuaian media mudah dipahami siswa				
8.	Kemampuan media untuk mengulang apa yang dipelajari				
9.	Kemampuan media sebagai stimulus belajar				
10.	Kemampuan media untuk umpan balik segera				
11.	Kesesuaian media dengan lingkungan belajar				
12.	Kemudahan media dalam praktik belajar pembelajaran				
13.	Efisiensi media dalam kaitannya dengan waktu				
14.	Keamanan media bagi siswa				
15.	Kualitas media				

Sumber :Akbar (2013:12)

7
c. **Angket Respon Peserta Didik**

Angket yang diperlukan bertujuan untuk menghimpun pandangan siswa mengenai media pembelajaran Bahasa Indonesia terkait topik menulis surat pribadi dan surat dinas. Siswa diminta untuk memberikan tanggapan atau respons terhadap media pembelajaran Bahasa Indonesia dalam materi menulis surat pribadi dan surat dinas dengan menggunakan pertanyaan dan pernyataan yang telah disiapkan oleh peneliti. Lembar validasi media pembelajaran terdiri dari sejumlah item penilaian yang menyoroti aspek praktisitas media pembelajaran, yang disusun dengan menggunakan skala Guttman.

7
Tabel 4
Kisi-kisi Angket Respon Peserta Didik

No.	Aspek	Indikator
1.	Materi/isi	1. Kelengkapan dan kejelasan dalam menyampaikan 2. Penyampaian tujuan pembelajaran jelas

		3. Penyampaian materi dengan jelas
2.	Bahasa/komunikasi	1. Kesesuaian penggunaan kaidah bahasa
		2. Bahasa yang digunakan mudah dipahami siswa
3.	Penyajian	1. Ke runtutan dalam penyajian
		2. Keterpaduan dalam penyajian
4.	Teks	1. Teks disajikan dengan jelas
		2. Ilustrasi disajikan dengan jelas
5.	Visual	1. Tampilan <i>background</i> menarik
		2. Perpaduan dalam penggunaan warna
6.	Penokohan	1. Pemilihan karakter tokoh
		2. Kemenarikan karakter tokoh
7.	Tampilan keseluruhan	1. Keterpaduan tampilan keseluruhan

Sumber :Megantari, dkk., (2021:142)

d. Efektivitas

Pengukuran efektivitas dilakukan melalui penggunaan tes hasil belajar sebagai alat evaluasi. Penggunaan instrumen ini dimaksudkan untuk menghimpun data tentang prestasi peserta didik dalam pembelajaran yang melibatkan media pembelajaran pada topik menulis surat pribadi dan surat dinas. Tes hasil belajar difungsikan untuk mendapatkan informasi mengenai pemahaman materi yang diperoleh siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media tersebut. Untuk menilai kemajuan siswa, peneliti mengaplikasikan tes esai setelah fase implementasi media pembelajaran. Tes ini dirancang dalam bentuk soal esai.

3.3.5 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang diterapkan untuk mengolah informasi dari evaluasi oleh ahli dan uji coba pengembangan media pembelajaran Bahasa Indonesia yang menjadi produk.

a) Analisis Kelayakan Media Pembelajaran oleh Validator Ahli

Evaluasi kualitatif terhadap media pembelajaran diterapkan dengan menggunakan daftar periksa penelitian. Penilaian dari para ahli validator disajikan dalam bentuk kode menggunakan skala rating scale dengan empat opsi jawaban.

Tabel 5
SKALA RATING SCALE

Pilihan Jawaban	Skor
Sangat Baik	4
Baik	3
Kurang	2
Sangat Kurang	1

Sumber: Latifah, dkk., (2016:45)

Proses analisis data untuk menilai validitas media pembelajaran melalui lembar validasi dilakukan dengan langkah-langkah berikut:

1. Menghitung total skor dari setiap validator dengan menjumlahkan skor dari setiap indikator.
2. Menghitung total skor keseluruhan dengan menjumlahkan skor dari semua validator.
3. Menentukan nilai validitas menggunakan rumus persentase.

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

Keterangan:

P : Presentase kelayakan

n : Jumlah skor rata-rata penilaian

N : Jumlah skor maksimal aspek penilaian

Sumber : Mukti, dkk., (2018:59)

- 1) Hasil validitas yang telah diketahui persentasinya dapat dicocokkan dengan kriteria validitas seperti yang disajikan pada tabel di bawah ini:

Tabel 6
Kriteria Kelayakan

Tingkat Pencapaian (%)	Kriteria	Keterangan
81%-100%	Sangat Layak	Tidak Revisi/Valid
61%-80%	Layak	Tidak Revisi/Valid
41%-60%	Cukup Layak	Revisi/Tidak Valid
21%-40%	Kurang Layak	Revisi/Tidak Valid
00%-20%	Tidak Layak	Revisi/Tidak Valid

Sumber : Murniati (dalam Zunaidah dan Amin 2016:22)

b) Penilaian Tanggapan Siswa terhadap Media Pembelajaran: Sebuah Analisis Angket

Untuk mengevaluasi kemudahan penggunaan pembelajaran, studi dapat memanfaatkan kuesioner tanggapan peserta didik. Setiap jawaban dalam kuesioner dinilai dengan skor tertinggi "satu" dan skor terendah "nol", dimana nilai "satu" diberikan untuk respons positif seperti "Ya" dan "nol" untuk respons negatif seperti "Tidak". Dalam penelitian ini, peneliti menerapkan skala Guttman dalam format checklist.

Tabel 7
Skoring Skala Guttman

Jawaban	Skor
Ya	1
Tidak	0

Sumber : Riduwan (dalam Novianti 2015:4)

Data kuantitatif yang diperoleh dari penilaian kemudian dianalisis menggunakan langkah-langkah berikut:

1. Menghitung total skor dari setiap indikator.
2. Menghitung persentase dari masing-masing indikator dengan menggunakan rumus tertentu.

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

Keterangan:

P : Presentase kelayakan

n : Jumlah skor rata-rata aspek penilaian

N : Jumlah skor maksimal aspek penilaian

Sumber: Mukti, dkk., (2018:59)

- 1) Menghitung rata-rata presentase angket respon peserta didik

$$\text{Total Nilai} = \frac{\sum \text{Nilai + Respon}}{\text{Jumlah Maksimum}} \times 100 \%$$

Sumber : Wicaksono dalam noor (2019:42)

Tabel 8
Kriteria Kepraktisan

Presentase %	Kriteria
00-20	Sangat kurang
21-40	Kurang
41-60	Cukup
61-80	Layak
81-100	Sangat praktis

Sumber : Riduwan (dalam Mukti, dkk., 2018:59)

c) Analisis Data Efektivitas (Hasil Belajar Peserta didik)

Untuk mengevaluasi tingkat efektivitas media pembelajaran yang dibuat oleh peneliti, dilakukan analisis melalui data hasil belajar peserta didik. Penilaian hasil belajar dilakukan secara individual, di mana peserta didik dianggap berhasil jika mereka mencapai atau melebihi nilai KKM (nilai > KKM). Sesuai dengan KKM untuk menulis surat pribadi dan surat dinas di lokasi penelitian, ketuntasan individu ditetapkan pada nilai 80. Rumus yang digunakan untuk menghitung hasil belajar setiap peserta didik adalah sebagai berikut:

$$KB = \frac{X}{Tt} \times 100 \%$$

Keterangan :

KB : Ketuntasan belajar

T : Jumlah skor yang diperoleh siswa

Tt : Jumlah skor total

Sipayung dan Sinta (2018:162)

Peserta didik dianggap berhasil atau tuntas jika nilai yang diperoleh mereka lebih besar atau sama dengan nilai KKM. Pembelajaran dianggap berhasil secara klasikal jika minimal 70% peserta didik mencapai nilai tuntas. Analisis efektivitas media pembelajaran yang telah dibuat dilakukan melalui pengukuran hasil belajar siswa. Pencapaian hasil belajar ditekankan pada pencapaian individu. Pembelajaran dianggap berhasil secara klasikal jika terbukti sangat efektif.

Tabel 9
Kriteria Efektivitas (Hasil Belajar Peserta Didik)

Interval Skor	Kriteria
P > 80	Sangat Efektif/Sangat Baik
70 < P < 80	Efektif/Baik
60 < P < 70	Cukup Efektif
50 < P < 60	Kurang Efektif
P < 50	Tidak Efektif

Sumber : Widoyoko (dalam Gitriani, dkk., 2018:45)

Tabel 10
Kriteria Penilaian Soal Menentukan Struktur Surat Pribadi dan Surat Dinas

Bagian	Penjelasan	Skor 1-5
Orientasi		
Pengajuan		
Penawaran		
Persetujuan		
Penutup		

Keterangan:

Skor 5 (85-100) : Sangat jelas

Skor 4 (75-84) : Jelas

Skor 3 (67-74) : Cukup jelas

Sumber: Yustinah (2018:16)

BAB IV

HASIL PENGEMBANGAN

4.1 Hasil pengembangan Media Pembelajaran

Produk yang dikembangkan, berupa bahan pengajaran, telah melibatkan data uji coba dari siswa kelas VII SMP Negeri 2 Gido. Produk tersebut telah melewati proses validasi oleh ahli, diuji coba, dan terbukti cocok untuk digunakan dalam pembelajaran. Penelitian pengembangan dilakukan di SMP Negeri 2 Gido, Kecamatan Gido, Kabupaten Nias. Media pembelajaran menggunakan Aplikasi Canva untuk materi menulis surat pribadi dan dinas di kelas VII.

Dalam penelitian ini, media pembelajaran dibuat melalui aplikasi Canva dan disajikan dalam bentuk tautan yang dapat diakses melalui perangkat seperti ponsel, laptop, dan komputer. Aplikasi Canva digunakan untuk menghasilkan media pembelajaran yang dapat diakses melalui tautan. Media pembelajaran tersebut disebarluaskan melalui tautan yang dikirimkan melalui platform seperti WhatsApp, dan sebagainya.

Proses pengembangan produk ini mengikuti model pengembangan 4D, dengan tahapan utama sebagai berikut:

4.1.1 Tahap Pendefinisian (*Define*)

Tujuan dari tahap ini adalah untuk menetapkan dan mendefinisikan persyaratan yang diperlukan dalam pembelajaran. Proses ini melibatkan lima tahapan utama:

a. Persiapan

Pada tahap ini, peneliti melakukan observasi di kelas VII SMP Negeri 2 Gido. Dari observasi tersebut, diketahui bahwa siswa cenderung pasif dan terbatasnya variasi media yang digunakan selama proses pembelajaran. Masalah yang ditemukan adalah penggunaan media papan tulis dan metode ceramah oleh guru. Menghadapi permasalahan ini, peneliti memutuskan untuk mengembangkan produk menggunakan

Aplikasi Canva sebagai bahan pengajaran. Hal ini bertujuan untuk mencegah rasa bosan siswa dan meningkatkan keterlibatan aktif mereka dalam mempelajari materi.

b. Analisis Siswa

Pada tahap analisis siswa ini, dilakukan pengamatan terhadap siswa kelas VII di SMP Negeri 2 Gido yang menjadi subjek penelitian. Sebanyak 31 siswa diamati, dengan 14 siswa laki-laki dan 17 siswa perempuan. Observasi dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung. Karena minat belajar tiap siswa berbeda, peneliti menemukan bahwa hambatan utama adalah kurangnya keterlibatan siswa dalam mempelajari materi yang disampaikan karena kurangnya variasi dalam media pembelajaran.

c. Analisis Konsep

Materi pembelajaran yang dipilih untuk pengembangan produk ini sesuai dengan kurikulum kelas VII pada Kompetensi Dasar 3.14, yaitu menelaah unsur-unsur dan kebahasaan dari surat pribadi dan surat dinas yang dibaca dan didengar.

d. Analisis Tugas

Analisis tugas ini disusun berdasarkan kompetensi dasar dan indikator pencapaian yang tercantum dalam materi yang diberikan. Analisis tugas ini didasarkan pada Kompetensi Dasar 3.14, yaitu menelaah unsur-unsur dan kebahasaan dari surat pribadi dan surat dinas yang dibaca dan didengar.

e. Perumusan Tujuan Pembelajaran

Pada tahap ini, diharapkan siswa dapat mengikuti dan memahami setiap instruksi yang disediakan dalam produk yang dibuat. Siswa juga diharapkan dapat menelaah unsur-unsur dan kebahasaan dari surat pribadi dan surat dinas yang dibaca dan didengar.

4.1.2 Tahap Perencanaan (*Design*)

Pada tahap ini, peneliti melakukan seleksi struktur atau rangkaian yang sederhana yang sesuai dengan kebutuhan dan fungsi yang dimiliki oleh media tersebut. Rangkaian media terdiri dari bagian awal, petunjuk penggunaan, menu utama, kegiatan pembelajaran, dan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran yang terakhir dievaluasi. Tahap seleksi struktur atau rangkaian media meliputi:

a. Pengantar

Peneliti memilih Aplikasi sebagai media pembelajaran dalam bentuk bahan pengajaran karena di lokasi peneliti, variasi penggunaan media pembelajaran masih kurang, yang menyebabkan kebosanan siswa. Peneliti juga ingin memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran. Pemilihan media berbentuk aplikasi yang memanfaatkan teknologi tersebut sangat cocok untuk keperluan tersebut.

b. Pemilihan Format

Pemilihan format produk yang dihasilkan, yaitu bahan pengajaran dalam bentuk aplikasi, dilakukan sesuai dengan tahapan pembuatan media presentasi. Pemilihan format dalam pengembangan ini didasarkan pada desain isi pembelajaran yang sistematis, terstruktur, dan menarik bagi siswa yang akan mengikuti proses pembelajaran.

c. Rancangan Awal

Pada tahap ini, peneliti membuat produk yang akan digunakan dengan menggunakan perangkat laptop. Proses pembuatan dilakukan melalui aplikasi Canva. Pertama-tama, peneliti merancang slide awal dengan memilih template dan diagram, serta menyesuaikan latar belakang dengan teks atau kalimat. Setelah itu, peneliti melanjutkan dengan halaman yang berisi profil peneliti sebagai pembuat media pembelajaran dari aplikasi Canva. Peneliti juga merancang animasi agar media menjadi lebih menarik sehingga siswa lebih bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran dengan baik.

d. Penyusunan Teks Acuan Patokan

Pada tahap penyusunan tes ini, peneliti menyusun evaluasi pembelajaran yang sesuai dengan materi yang telah disampaikan. Proses penyusunan dilakukan sesuai dengan kriteria dan instrumen penelitian yang telah ditetapkan.

4.1.3 Tahap Pengembangan (*Development*)

Untuk membuat dan mengembangkan media pembelajaran sesuai dengan model pembelajaran, tahap pengembangan dimulai dengan mengumpulkan sumber daya seperti fitur, gambar, latar belakang, serta materi dari para ahli untuk mendukung proses pembelajaran peserta didik. Pada tahap ini, peneliti mengembangkan produk dalam bentuk bahan pengajaran yang berupa aplikasi. Produk yang dihasilkan dapat diakses melalui tautan dan digunakan melalui perangkat seperti ponsel dan laptop. Berikut ini adalah hasil pengembangan media pembelajaran.

a. Tampilan kegiatan apersepsi

Pada bagian apersepsi dalam Aplikasi Canva, terdapat pembukaan yang mencantumkan identitas peneliti. Peneliti memulai dengan menyapa peserta didik, memberikan semangat kepada mereka, dan mengajak untuk berdoa bersama dalam memulai kegiatan pembelajaran.

Tampilan awal dari media pembelajaran dapat dilihat seperti berikut:



Gambar 3.1 Tampilan profil peneliti

- b. Penampilan Kompetensi Dasar, sasaran pembelajaran, dan materi yang akan diajarkan.

Dalam tampilan ini, akan disertakan kompetensi dasar sebagai dasar pengetahuan, tujuan pembelajaran sebagai panduan, serta judul materi yang akan dijelaskan dalam media pembelajaran melalui Aplikasi Canva.



Gambar 3.2 Penyajian Kompetensi Dasar



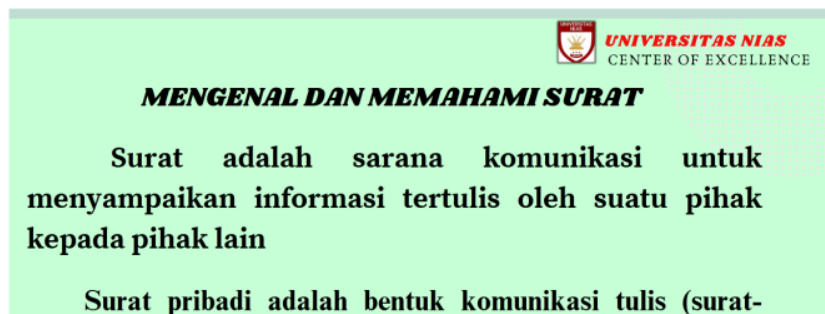
Gambar 3.3 Pengenalan Tampilan



Gambar 3.4 Penampilan Sasaran Pembelajaran

c. Penyajian Konten Materi

Dalam bagian isi ini, terdapat informasi mengenai definisi surat, karakteristiknya, serta struktur surat baik yang bersifat pribadi maupun dinas.



Gambar 3.5 Tampilan Penjelasan tentang Surat Pribadi

The infographic features the Universitas Nias logo and name at the top left. The title 'ciri surat pribadi' is centered. Below it, a table with four columns lists characteristics. The page number '07' is at the bottom right.

1	2	3	4
TIDAK MEMILIKI KOP ATAU KEPALA SURAT	TIDAK MEMILIKI NOMOR SURAT	BAHASA YANG DIGUNAKAN BEBAS TUJUAN	BERSIFAT LEBIH BEBAS

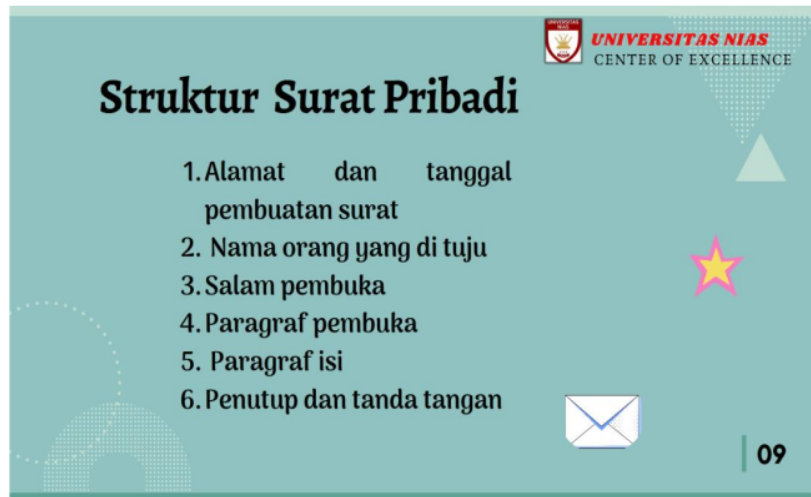
Gambar 3.6 Tampilan Crir-Ciri Surat Pribadi

The infographic features the Universitas Nias logo and name at the top left. The title 'JENIS JENIS SURAT PRIBADI' is centered. Below it, a list of five types of private letters is shown. The page number '08' is at the bottom right.

JENIS JENIS SURAT PRIBADI

- 1. SURAT CINTA**
- 2. SURAT PERMOHONAN**
- 3. UCAPAN TERIMA KASIH**
- 4. UNDANGAN**
- 5. PERNYATAAN**

Gambar 3.7 Jenis-Jenis Surat Pribadi



Gambar 3.8 Tampilan Struktur Surat Pribadi

UNIVERSITAS NIAS
CENTER OF EXCELLENCE

Sura Dinas

Surat dinas adalah surat yang ditulis dalam situasi formal dan untuk kepentingan formal. Surat dinas berisi tentang keperluan kedinasan yang bersifat resmi. Isi surat dinas berkaitan dengan topik kedinasan. Misalnya, undangan rapat, permohonan maaf suatu instansi kepada orang/ instansi perusahaan, lamaran pekerjaan, surat permintaan izin tidak masuk, izin menggunakan tempat

10

Gambar 3.9 Tampilan Penjelasan mengenai Surat Dinas

UNIVERSITAS NIAS
CENTER OF EXCELLENCE

Bagian Surat Dinas

1 Kepala Surat	4 Lampiran	7 Salam Pembuka	10 Pengirim Surat
2 Nomor Surat	5 Hal/Perihal	8 Isi Surat	11 Tanda tangan
3 Tanggal Surat	6 Alamat Surat	9 Salam Penutup	12 Tembusan Surat

11

Gambar 3.10 Tampilan Bagian Surat Dinas

d. Tampilan uji kompetensi



Gambar 3.11 Tampilan Penilaian Kompetensi



Gambar 3.12 Tampilan Penutup

Setelah selesai mengembangkan media pembelajaran menggunakan aplikasi Canva, langkah berikutnya adalah melakukan validasi kepada sejumlah validator, termasuk validator materi, validator bahasa, dan validator desain. Validasi ini bertujuan untuk mendapatkan umpan balik dan saran agar produk bisa diperbaiki menjadi lebih baik. Hasil dari proses validasi adalah sebagai berikut:

1. Validasi ahli Materi

Fase validasi bertujuan untuk menilai konsistensi dengan kriteria pengujian yang telah ditetapkan. Dalam tahap ini, peneliti menghitung skor rata-rata dari uji validasi, yang kemudian digunakan untuk menentukan kelayakan produk. Jika produk belum memenuhi

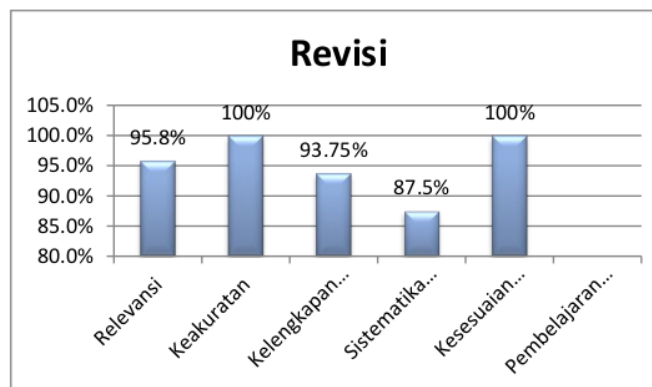
standar yang ditetapkan, ⁷ hasil validasi dari para validator dapat digunakan sebagai landasan untuk melakukan revisi. Dalam proses ini, penulis mengacu pada saran dan masukan dari para validator. Oleh karena itu, fase validasi ini dapat berulang beberapa kali hingga semua kriteria kelayakan terpenuhi.

Tabel 11
Hasil Angket Kelayakan ¹⁰ dia Aplikasi Canva
Oleh Validator Ahli Materi

No	Aspek	¹¹ Indikator	Revisi
1	Relevansi	1. Topik materi relevan dengan kompetensi yang harus dikuasai siswa	4
		2. Tugas relevan dengan kompetensi yang harus dikuasai	4
		3. Contoh-contoh penjelasan relevan dengan kompetensi yang harus dikuasai	3
		4. Kedalaman materi sesuai dengan tingkat perkembangan siswa	4
		5. Kelengkapan uraian materi sesuai dengan tingkat perkembangan siswa	4
		6. Jumlah ilustrasi yang fungsional cukup	4
Jumlah Skor			23
Tingkat ¹⁰ capaian			95,8
2	Keakuratan	7. Materi yang dijelaskan sesuai dengan kebenaran keilmuan	4
		8. Materi yang disajikan sesuai dengan perkembangan mutakhir	4
		9. Materi yang disajikan sesuai dengan kehidupan sehari-hari	4
		10. Pengemasan materi sesuai dengan pendekatan keilmuan yang bersangkutan	4
Jumlah Skor			16
Tingkat Pencapaian			100
3	Kelengkapan sajian	11. Menyajikan kompetensi yang harus dikuasai siswa	3
		12. Menyajikan manfaat dan pentingnya penguasaan kompetensi bagi kehidupan siswa	4
		13. Menyajikan daftar isi	4
		14. Menyajikan daftar pustaka	4
Jumlah Skor			15
Tingkat Pencapaian			93,75
4	Sistematika sajian	15. Uraian materi mengikuti alur pikir dari sederhana ke kompleks	3
		16. Uraian materi mengikuti alur pikir dari lingkup lokal ke global	4
Jumlah Skor			7

Tingkat Pencapaian			87,5
5	Kesesuaian sajian dengan tuntutan pembelajaran yang terpusat pada siswa	17. Mendorong rasa keingintahuan siswa 10	4
		18. Mendorong terjadinya interaksi siswa dengan sumber belajar	4
		19. Mendorong siswa membangun pengetahuannya sendiri	4
		20. Mendorong siswa untuk mengamalkan isi bacaan	4
Jumlah Skor			16
Tingkat Pencapaian			100
JUMLAH KESELURUHAN SKOR			77
TINGKAT PENCAPAIAN			96,25
KRITERIA			SANGAT LAYAK

Keterangan dari kelima aspek tabel diatas setelah dirata-ratakan produk bahan pengajaran yang telah direvisi oleh dosen validasi materi dari kelima aspek yaitu: Relevansi 96,8%, keakuratan 100%, kelengkapan sajian 93,75%, sistematika sajian 87,5%, dan kesesuaian sajian dengan tuntutan pembelajaran yang terpusat pada siswa 100% setelah dirata-ratakan mencapai 96,25% dengan kriteria “sangat praktis” sehingga produk ini layak untuk digunakan dan di uji coba kepada siswa/siswi kelas VII SMP Negeri 2 Gido.



Grafik 1 Hasil Angket Validasi Secara Keseluruhan Ahli Materi

2. Validasi Bahasa

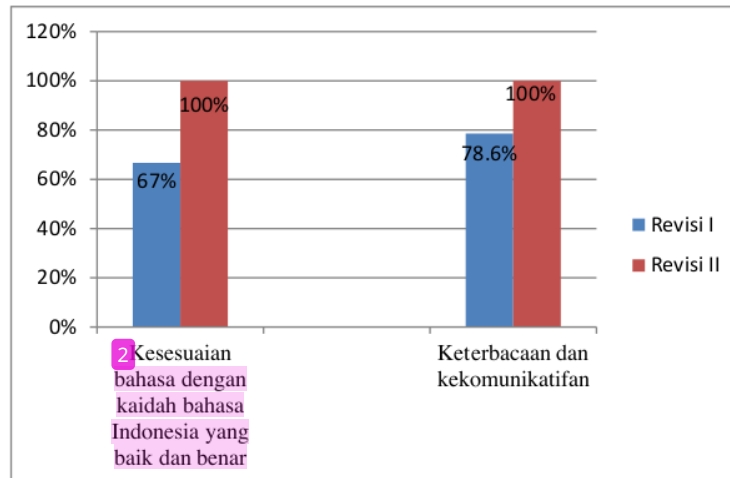
Penilaian ahli bahasa diperoleh dari hasil angket validasi bahasa serta saran dan komentar dari validator berdasarkan penggunaan bahasa dalam media pembelajarannya telah dibuat. Media pembelajaran direvisi oleh ahli bahasa sebanyak dua kali.

Hasil validasi ahli bahasa terhadap media pembelajaran melalui Aplikasi *Canva* untuk revisi I setelah dirata-ratakan mendapat persentase 67,7% dari dua aspek, yaitu aspek kesesuaian bahasa dengan kaidah Bahasa Indonesia yang baik dan benar dan keterbacaan komunikatifan sedangkan revisi ke II setelah dirata-ratakan 100% dengan aturan kaidah Bahasa Indonesia yang baik dan benar dan aspek keterbacaan dan kekomunikatifan.

Tabel 12

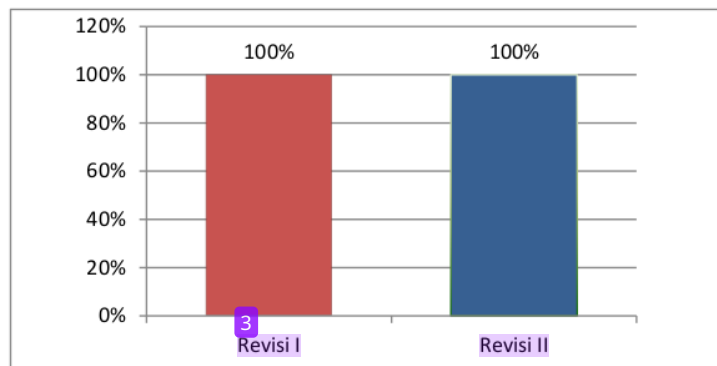
Hasil Angket Kelayakan Media Aplikasi *Canva* Oleh Validator Ahli Bahasa

No.	Aspek	Indikator	Revisi I	Revisi II
1	Kesesuaian bahasa dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar	1. Ketepatan penggunaan ejaan	3	4
		2. Ketepatan penggunaan istilah	3	4
		3. Ketepatan penyusunan struktur kalimat	2	4
Jumlah Skor			8	12
Tingkat Pencapaian			66,7	100
2	Keterbacaan dan kekomunikatifan	4. Panjang kalimat sesuai dengan tingkat pemahaman anak	3	4
		5. Struktur kalimat sesuai dengan pemahaman siswa	3	4
		6. Pembuatan alinea sesuai dengan pemahaman siswa	4	4
		7. Bahasa yang digunakan bahasa setengan formal (bahasa sehari-hari di kelas)	4	4
Jumlah Skor			14	16
Tingkat Pencapaian			87,5	100
JUMLAH KESELURUHAN SKOR			22	28
TINGKAT PENCAPAIAN			78,6	100
KRITERIA			SANGAT LAYAK	SANGAT LAYAK



Grafik 2 Hasil Angket Penilaian Kelayakan Media Pembelajaran Melalui Aplikasi *Canva* Tiap Indikator Oleh Ahli Bahasa Revisi I

Setelah melakukan revisi dan perbaikan sesuai dengan saran dari validator media pembelajaran melalui Aplikasi *Canva* dinyatakan “Valid” oleh validator ahli bahasa yang dapat dilihat pada lampiran. Hasil validasi media pembelajaran melalui Aplikasi *Canva* dari dua aspek pada revisi I dengan pencapaian 67% dan pada revisi II dengan pencapaian 100% yang disajikan pada grafik 3 berikut:



Grafik 3 Hasil Validasi Ahli Bahasa Revisi I dan Revisi II

Keterangan :

Nilai Rata-rata: Revisi I dengan pencapaian 67%

Nilai Rata-rata: Revisi II dengan pencapaian 100%

a) Revisi pertama

Hasil revisi pertama memperoleh tingkat pencapaian 67% kualifikasi layak. Revisi I diuraikan sesuai dengan saran perbaikan secara lisan dari ahli tentang penggunaan kata yang perlu dihapus pada penjelasan dalam media pembelajaran melalui Aplikasi *Canva* bentuk lisan mengganti kata-kata yang lebih baik dan tepat.

b) Revisi kedua

Berdasarkan analisis data yang diperoleh dari validasi ahli bahasa pada revisi I. Peneliti melanjutkan revisi II dengan melakukan perbaikan saran dan kritik dari ahli validasi yang menghasilkan tingkat pencapaian 100% kategorisangat layak, Revisi II merupakan revisi terakhir dengan hasil angket yang memuaskan tanpa kritikanpada lembar angket.

Tabel 13
Hasil Angket Penilaian Kelayakan Media Pembelajaran Oleh Validator Ahli Desain Revisi I dan Revisi II

No	Indikator	Revisi I	Revisi II
1	Kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran	1	4
2	Kesesuaian media dengan karakteristik siswa	1	5
3	Kesesuaian media sebagai sumber belajar	2	5
4	Kemampuan media dalam motivasi siswa	2	2
5	Kemampuan media dalam menarik perhatian siswa	2	4
6	Kemampuan media untuk dapat menciptakan rasa senang siswa	1	2
7	Kemampuan media untuk alat bantu memahami dan mengingat informasi	1	4
8	Kemampuan media untuk mengulang apa yang dipelajari	2	3
9	Kemampuan media sebagai stimulus belajar	2	4
10	Kemampuan media untuk umpan balik dengan segera	1	4
11	Kesesuaian media dengan lingkungan belajar	2	5
12	Kemudahan media dalam praktik belajar pembelajaran	1	4
13	Efisiensi media dalam kaitannya dengan waktu	2	5
14	Keamanan media bagi siswa	2	4
15	Kualitas media	2	3
JUMLAH KESELURUHAN SKOR		24	58

TINGKAT PENCAPAIAN	40	96,7
KRITERIA	CUKUP LAYAK	SANGAT LAYAK

Berdasarkan hasil validasi ahli desain terhadap produk berupa media Aplikasi *Canva* untuk revisi I setelah dirata-ratakan mendapat 40% sedangkan revisi II setelah dirata-ratakan mendapatkan persentase 96,7%.

Berdasarkan hasil revisi pertama analisis data yang diperoleh dari ahli desain, maka peneliti melakukan dua kali revisi. Hasil revisi I diuraikan sesuai dengan saran serta masukan dari validator ahli desain secara lisan maupun tulisan, sebagai berikut:

1. Tampilan desain tidak menarik
2. Banyak tulisan tidak jelas
3. Perpaduan warna desain kurang menarik

4.1.4 Tahap Penyebaran (*Disseminate*)

Langkah-langkah yang dilakukan peneliti dalam tahap penyebaran ini adalah mengaplikasikan media pembelajaran Aplikasi *Canva* secara langsung kepada peserta didik dikelas. Setelah media pembelajaran Aplikasi *Canva* dinyatakan layak berdasarkan masukan dari para ahli maka peneliti melakukan tahap-tahap penerapan media pembelajaran Aplikasi *Canva* atau uji coba dalam belajar. Uji coba pengembangan penelitian dilakukan dikelas VII SMP Negeri 2 Gido. Penilaian media ini terdiri dari 3 tahap yaitu sebagai berikut:

1. Uji coba produk perorangan, terdiri dari 3 peserta didik dengan pencapaian uji coba produk 95,5% penskoran sangat praktis.
2. Uji coba kelompok kecil dilakukan dengan jumlah sampel sebanyak 6 orang peserta didik dikelas VII SMP Negeri 2 Gido dengan pencapaian uji kelompok kecil 94,7% dengan kriteria sangat praktis.
3. Uji coba lapangan dilakukan dengan jumlah peserta didik sebanyak 19 orang peserta didik dengan pencapaian 92,2% dengan kriteria sangat praktis.

4.2 Hasil Uji Coba Produk

4.2.1 Kepraktisan Media Pembelajaran Melalui Aplikasi *Canva*

1. Uji Coba Perorangan

Hasil dari siswa terhadap tahap uji coba dalam kelompok kecil telah dilakukan di SMP Negeri 2 Gido, pada kelas VII SMP dengan mengambil sampel dari 3 siswa. Respons siswa mencakup aspek ketertarikan, materi, bahasa, penggunaan, dan ilustrasi. Hasil dari respons siswa pada uji coba kelompok kecil menunjukkan bahwa media pembelajaran melalui Aplikasi *Canva* telah berhasil digunakan dalam pembelajaran, dengan skor rata-rata mencapai 95,5%, masuk dalam kategori sangat praktis.

2. Uji Coba Kelompok Kecil

Hasil dari siswa pada tahap uji coba dalam kelompok kecil telah dilakukan di SMP Negeri 2 Gido, pada kelas VII SMP dengan mengambil sampel dari 6 siswa. Respons siswa mencakup aspek ketertarikan, materi, bahasa, penggunaan, dan ilustrasi. Hasil dari respons siswa pada uji coba kelompok kecil menunjukkan bahwa media pembelajaran melalui Aplikasi *Canva* telah berhasil digunakan dalam pembelajaran, dengan skor rata-rata mencapai 94,7%, masuk dalam kategori sangat praktis.

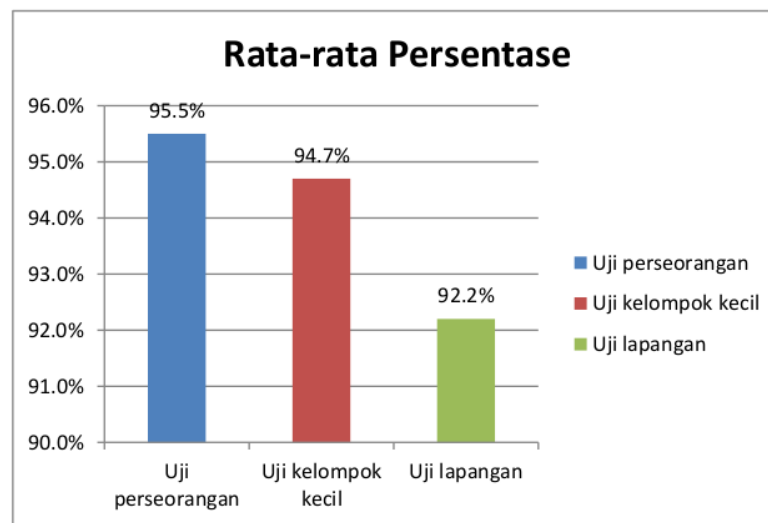
3. Uji Coba Lapangan

Hasil dari siswa pada tahap uji coba lapangan telah dilakukan di SMP Negeri 2 Gido, pada kelas VII SMP dengan melibatkan 19 siswa. Respons siswa mencakup aspek ketertarikan, materi, bahasa, penggunaan, dan ilustrasi. Dari hasil respons siswa pada uji coba lapangan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran melalui Aplikasi *Canva* telah memenuhi syarat untuk digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya dalam materi menelaah struktur dan bahasa surat pribadi dan surat dinas, dengan rata-rata skor perolehan sebesar 92,2, masuk dalam kategori sangat praktis.

Tabel 14
Penilaian Kepraktisan Media Pembelajaran Melalui Aplikasi *Canva*

No	Uji Coba Produk	Skor	% Pencapaian	Kategori
1	Uji coba perorangan	42,0	95,5%	Sangat Praktis
2	Uji coba kelompok kecil	41,0	94,7%	Sangat Praktis
3	Uji coba lapangan	40,6	92,2%	Sangat Praktis

Setelah melakukan 3 uji coba produk media pembelajaran melalui Aplikasi *Canva* hasil uji coba perorangan 95,5% uji kelompok kecil 94,7% dan uji uji lapangan 92,2%. Maka hasil pencapaian ketiga percobaan tersebut masing-masing di kategorikan “sangat praktis”. Grafik 5 hasil uji coba kepraktisan media pembelajaran melalui Aplikasi *Canva* dapat dilihat sebagai berikut:



Grafik 4 Hasil Uji Coba Kepraktisan Produk

4.2.2. efektifitas media Aplikasi *Canva*

4 Efektifitas dilakukan dengan menggunakan tes hasil belajar berupa soal *essay*, yang dilakukan setelah kegiatan belajar dengan menggunakan media pembelajaran melalui Aplikasi *Canva*. Berikut hasil tes belajara peserta didik.

a. Uji Coba Perorangan

Uji coba perorangan dilakukan untuk mengetahui efektifitas hasil belajar peserta didik dilakukan di sekolah SMP Negeri 2 Gido, di kelas VII dengan jumlah siswa sebanyak 3 orang peserta didik. Pada tahap menunjukkan ahli memberikan tes *essay* yang akan digunakan alternatif media ukur untuk mengetahui target kemampuan siswa dalam proses pembelajaran yang sedang berlangsung. Dalam penelitian ini, peneliti memberikan soal *essay* KD 3.14 Menelaah unsur-unsur dan kebahasaan dari surat pribadi dan surat dinas yang dibaca dan didengar. Yang akan dikerjakan oleh peserta didik dapat memahami hasil pencapaian kemampuan siswa dalam proses pembelajaran.

b. Uji Coba Kelompok Kecil

Uji coba dalam kelompok kecil dilakukan untuk mengevaluasi efektivitas pembelajaran siswa di SMP Negeri 2 Gido, pada kelas VII dengan partisipasi 6 siswa. Pada tahap ini, peneliti memberikan penjelasan dan arahan kepada siswa tentang penggunaan media Aplikasi Canva dalam proses pembelajaran, dan memberikan soal esai yang berkaitan dengan Kompetensi Dasar 3.14, yaitu menganalisis unsur-unsur dan kebahasaan dari surat pribadi dan surat dinas.

c. Uji Coba Lapangan

Uji lapangan dilakukan untuk mengetahui efektifitas hasil belajar peserta didik di lakukan di sekolah SMP Negeri 2 Gido, di kelas VII dengan jumlah siswa sebanyak 19 orang peserta didik. Pada tahapan menunjukkan ahli memberikan tes *essay* yang akan dipergunakan alternatif media ukur untuk mengetahui target kemampuan siswa dalam proses pembelajaran yang sedang berlangsung. Dalam penelitian ini, peneliti memberi soal *essay* KD 3.13 yang akan dikerjakan oleh peserta didik dapat memahami hasil pencapaian kemampuan siswa dalam proses pembelajaran. Penilaian terhadap uji efektifitas di SMP Negeri 2 Gido dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 15
Hasil Uji Coba Perorangan Belajar Peserta Didik

No	Nama Peserta didik	KKM	Skor	Nilai	Keterangan
1	Andrew Claudius Harefa	70	18	90	Tuntas
2	Grasella Elivina Mendrofa	70	19	95	Tuntas
3	Natania Cahya Ningtias Laoli	70	19	95	Tuntas

Tabel 16
Hasil Uji Coba Kelompok Kecil Belajar Peserta Didik

No	Nama Peserta Didik	KKM	Skor	Nilai	Keterangan
1	Celsy Kasih Murni Mendrofa	70	19	95	Tuntas
2	Esron G. D. Mendrofa	70	18	90	Tuntas
3	Julius Arisman Mendrofa	70	17	85	Tuntas
4	Maria Patria Kasih Waruwu	70	17	85	Tuntas
5	Silvia Aprilianti Mendrofa	70	19	95	Tuntas
6	Teti Marni Mendrofa	70	19	95	Tuntas

Tabel 17
Hasil Uji Coba Lapangan Belajar Peserta Didik

No	Nama Peserta Didik	KKM	Skor	Nilai	Keterangan
1	Alfaisyah Julfan Mendrofa	70	18	90	Tuntas
2	Alfons Candrawan P. Mendrofa	70	18	90	Tuntas
3	Asna Mendrofa	70	17	85	Tuntas
4	Charlie Hati Saro Waruwu	70	17	85	Tuntas
5	Cristin Haga S. Harefa	70	19	95	Tuntas
6	Darwin Syah Putra Mendrofa	70	19	95	Tuntas
7	Dedis F. Waruwu	70	18	90	Tuntas
8	Destin J. Zebua	70	18	90	Tuntas
9	Egreat Himnist Y. Mendrofa	70	18	90	Tuntas
10	Fiktor Iman Seftiawan Zebua	70	18	90	Tuntas
11	Fitri Edrian Waruwu	70	19	95	Tuntas
12	Frans Aditia Mendrofa	70	17	85	Tuntas

13	Jelita Gea	70	19	95	Tuntas
14	Jerisman Mendrofa	70	18	90	Tuntas
15	Luster Verdin O. Mendrofa	70	16	80	Tuntas
16	Novan Paskah P. Mendrofa	70	18	90	Tuntas
17	Peter Zefanya Harefa	70	18	90	Tuntas
18	Virnie Chinlesya Zebua	70	18	90	Tuntas
19	Yolenta Lindia Mendrofa	70	19	95	Tuntas

3 **Tabel 18**
Presentase Ketuntasan Belajar Peserta Didik

No	Ketuntasan Peserta Didik Uji Perorangan	Jumlah Peserta Didik	KKM
1	peserta didik yang tuntas	3	70
2	Peserta didik yang tidak tuntas	-	70
Presentase Ketuntasan Belajar		93,3%	
No	Ketuntasan Peserta Didik Uji Kelompok Kecil	Jumlah Peserta Didik	KKM
1	peserta didik yang tuntas	6	70
2	Peserta didik yang tidak tuntas	-	70
Presentase Ketuntasan Belajar		90,8%	
No	Ketuntasan Peserta Didik Uji Lapangan	Jumlah Peserta Didik	KKM
1	peserta didik yang tuntas	19	70
2	Peserta didik yang tidak tuntas	-	70
Presentase Ketuntasan Belajar		90,0%	

Setelah melakukan tes hasil belajar peserta didik sebanyak 3 kali, hasil ketuntasan belajar peserta didik pada uji coba perorangan 93,3%, uji coba kelompok kecil mencapai 90,8%, dan uji coba tes lapangan mencapai 90,0%. Maka dari **2** hasil pencapaian tes belajar peserta didik dapat dikategorikan dengan kriteria “sangat efektif”.

4.3 Analisis Data

4.3.1 Kelayakan Media Melalui Aplikasi *Canva*

Hasil dari pengembangan produk awal kemudian akan divalidasi produk dikatakan praktis jika secara teoritis para ahli menyatakan bahwa produk dalam kategori “sangat praktis” sesuai dengan karakteristik penelitian masing-masing. Validasi dilakukan oleh beberapa tenaga ahli yang sudah berpengalaman untuk menilai media melalui Aplikasi *Canva* bahasa Indonesia yang telah dibuat oleh peneliti dan saran-saran yang diberikan digunakan untuk memperbaiki media melalui Aplikasi *Canva*. Pada materi Menelaah unsur-unsur dan kebahasaan dari surat pribadi dan surat dinas.

1. Validasi Ahli Isi dan Materi

Peneliti melakukan validasi materi/isi untuk memperoleh informasi yang akan digunakan dalam merevisi materi dan meningkatkan kualitas media melalui Aplikasi *Canva*. Validasi materi/isi dilakukan oleh satu validator, dengan menggunakan lembar angket penilaian yang mencakup 5 aspek: relevansi, keakuratan, kelengkapan sajian, sistematika sajian, dan kesesuaian sajian dengan tuntutan pembelajaran yang berpusat pada siswa. Instrumen penilaian kelayakan materi dan isi memiliki beberapa indikator, dengan total 16 pertanyaan. Validasi dilakukan oleh dosen sebagai validator materi sebanyak 2 kali proses revisi. Hasil dari revisi pertama mencapai tingkat pencapaian 52,5%, masuk dalam kategori praktis. Kemudian, penelitian melanjutkan kegiatan revisi kedua dan berhasil mencapai skor rata-rata 92,5%, masuk dalam kategori sangat praktis dengan menerapkan perbaikan dan kritik dari dosen validator materi, termasuk penerapan persepsi atau pendekatan materi sebelumnya dengan jelas dan pemberian tugas yang sesuai.

2. Validasi Ahli Bahasa

Spesialis bahasa mengevaluasi penggunaan Bahasa Indonesia yang sesuai dengan EYD (Ejaan Yang Disempurnakan) pada materi analisis struktur dan kebahasaan. Proses validasi telah dilakukan oleh dua validator yang diberi angket berisi indikator penilaian yang mencakup beberapa aspek. Hasil dari revisi pertama mencapai tingkat 67%, termasuk dalam

kategori praktis. Selanjutnya, peneliti melanjutkan revisi kedua dan berhasil mencapai skor rata-rata 100%, masuk dalam kategori sangat praktis, dengan memperbaiki saran dan kritik dari dosen validator spesialis bahasa, termasuk penyesuaian penulisan teks dengan materi yang disampaikan dalam media pembelajaran melalui Aplikasi *Canva*.

3. Validasi Ahli Desain

Ahli desain media Aplikasi *Canva* bahasa indonesia menilai cara mendesain media Aplikasi *Canva* bahasa indonesia. Pada revisi I memperoleh tingkat pencapaian 40%. Kemudian peneliti melanjutkan revisi II dan mencapai rata-rata skor 96,7% kategori sangat praktis dengan melakukan perbaikan saran dan kritik dari dosen validasi ahli desain yaitu menambah *opening* dan tampilan awal pada media Aplikasi *Canva*, mengganti latar *background* agar sesuai dengan nuansa materi surat pribadi dan dinas, memperbaiki pengenalan identitas, sesuai posisi huruf dengan baik dan rapi.

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengolahan data yang telah dilakukan peneliti tentang “pengembangan Media Pembelajaran Melalui Aplikasi *Canva* Pada Materi Menulis Surat Pribadi Dan Surat Dinas di VII SMP Negeri 2 Gido” maka peneliti menarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan menulis surat pribadi dan surat dinas serta memotivasi siswa SMP dilakukan dengan pendekatan 4D, yang mencakup tahap pendefinisian (Define), pengembangan (Development), penyebaran (Disseminate), yang telah teruji sangat valid, sangat praktis, dan sangat efektif, serta layak untuk digunakan.
2. Media pembelajaran menulis surat pribadi dan surat dinas berbasis bahan pengajaran untuk mengembangkan kemampuan serta motivasi siswa SMP dinyatakan telah teruji sangat valid dan layak digunakan dengan rata-rata skor validasi ahli materi (isi) sebesar 92,5% validasi bahasa sebesar 100% dan validasi desain sebesar 96,7%.
3. Media pembelajaran Aplikasi *Canva* dinyatakan layak untuk digunakan dapat dilihat dari angket respon peserta didik yang telah di uji coba kepada siswa SMP.
4. Sebesar uji coba perorangan mencapai 95,5%, uji kelompok kecil mencapai 95,5%, dan uji coba lapangan 92,2%.
5. Media Aplikasi *Canva* bahasa Indonesia mendapatkan kriteria sangat efektif dan layak digunakan dengan presentase ketuntasan klasikal sebesar 90% dengan kategori sangat praktis.

5.2 Saran

Berdasarkan temuan, pembahasan, dan kesimpulan penelitian ini, berikut beberapa saran dari peneliti:

1. Mendorong peneliti selanjutnya untuk membuat media pembelajaran bahasa indonesia berbasis bahan pengajaran dengan aplikasi *Canva*.
2. Disarankan kepada peneliti selanjutnya untuk dapat mengembangkan media berbasis bahan pengajaran bahasa indonesia pada konsep materi yang lainnya.
3. Kepada peneliti selanjutnya supaya bisa menerapkan media pembelajaran berbasis bahan pengajaran ini di sekolah tempat mereka melakukan penelitian yang dituju.
4. Disarankan kepada peserta didik, guru dan kepala sekolah untuk dapat meningkatkan dan mengembangkan penguasaan media pembelajaran berbasis bahan pengajaran pada materi bahasa indonesia lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Adam. Steffi dan Muhammad Taufik Syastra. (2015). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Siswa Kelas X Sma Ananda Batam. Dalam CBIS Journal, Volume 3 No 2: 79
- Akhadiyah, S., dkk., 2003. *Pembinaan Kemampuan Menulis Bahasa Indonesia*, Erlangga, Jakarta.
- Al-Tabany, Trianto Ibnu Badar. 2015. Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik Bagi Anak Usia Dini TK/RA dan Anak Usia Kelas Awal SD/MI Implementasi Kurikulum 2013. Jakarta: Prenada Media Group.
- Asnawir dan M. Basyiruddin Usman. (2002). *Media Pembelajaran*, Jakarta: Ciputat Pers.
- Demarest Rahmasari, dkk (2021: 166) Canva jurnal.
- Falah. Iwan, Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran. Dalam Jurnal Lingkar Widyaiswara Edisi 1 No. 4:104-117
- Finoza, Lamuddin, 1993, *Komposisi Bahasa Indonesia*, Diksi Insan Mulia, Jakarta.
- Hamalik, Oemar. (1994). *Media Pendidikan*, Bandung: Citra Adtya Bakti.
- Istarani, dkk. 2017. Strategi Pembelajaran Kooperatif. Medan: Media Persada.
- Lutfer, R., & Tafonao, T. @. (2018). *Media Pembelajaran*. Jurnal Komunikasi, Vol.2 No.2, 103.
- Mahnun.Nunu.(2012). *Media Pembelajaran (Kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran)*. Dalam Jurnal Pemikiran Islam; Vol. 37, No. 1: 27.
- Mudhofir. (1993). *Teknologi Intruksional*, Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Purwono. Joni, dkk. (2014). Penggunaan Media Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di Sekolah Menengah Pertama Negeri1 Pacitan. Dalam Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran Vol.2, No.2: 127
- Rusman. (2018). *Model-model pembelajaran*: Jakarta. Rajawali Pers
- Rusman. 2012. *Model-Model Pembelajaran : Mengembangkan Profesionalisme Guru*, Bandung : CV. Alfabeta.

Semi, A. (2008). Terampil menulis surat. Bandung: Titian Ilmu.

Soedjito dan Solchan. (2016). Surat menyurat resmi bahasa Indonesia. Bandung:

Sumberharjo. Putra, dkk. (2015). Media Pembelajaran Pengenalan Huruf Dan Angka Di Taman Kanak-Kanak Tunas. Dalam Journal Speed – Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi – Volume 7 No 3:24

Tirtobisono (1999:21) Alfian Anggar Gunari (2016) Jurnal SANTIKA : Jurnal Ilmiah Sains dan Teknologi-ISSN2088-5407 Volume 6 No 1 Juni 2016

Trianto. (2009). Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif. Jakarta: Kencana.Jurnal.

Pengembangan Media Pembelajaran Melalui Aplikasi Canva Pada Materi Menulis Surat Pribadi dan Surat Dinas SMP Negeri 2 Gido

ORIGINALITY REPORT

11%

SIMILARITY INDEX

PRIMARY SOURCES

1	repository.unpas.ac.id Internet	225 words — 2%
2	ejournal.uniramalang.ac.id Internet	179 words — 2%
3	www.jptam.org Internet	115 words — 1%
4	jurnal.dharmawangsa.ac.id Internet	103 words — 1%
5	journal.univetbantara.ac.id Internet	97 words — 1%
6	mahasiswa.ung.ac.id Internet	91 words — 1%
7	core.ac.uk Internet	78 words — 1%
8	repository.ummat.ac.id Internet	75 words — 1%
9	www.scribd.com Internet	73 words — 1%

10	eprints.uny.ac.id	67 words — 1%
	Internet	
11	digilib.uinkhas.ac.id	65 words — 1%
	Internet	
12	Yusnita Adelina Purba, Amin Harahap. "Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Matematika Di SMPN 1 NA IX-X Aek Kota Batu", Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika, 2022	57 words — 1%
	Crossref	

EXCLUDE QUOTES ON

EXCLUDE SOURCES

< 1%

EXCLUDE BIBLIOGRAPHY ON

EXCLUDE MATCHES

OFF