

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR MATERI CERITA RAKYAT
BERBANTUAN APLIKASI CANVA KELAS X SMA NEGERI 1
TIGANDERKET KABUPATEN KARO**

Gita Wulandari Br Bangun¹, M. Oky Fardian Gafari²

wulandarigita85@gmail.com¹

Universitas Negeri Medan

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar materi cerita rakyat berbantuan aplikasi Canva kelas X SMA Negeri 1 Tiganderket Kabupaten Karo. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya minat belajar siswa terhadap materi cerita rakyat karena bahan ajar yang digunakan guru kurang menarik dan monoton, serta kurang mendorong siswa berpikir kritis. Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (Research and Development) menggunakan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). Subjek penelitian dalam penelitian ini adalah siswa kelas X SMA Negeri 1 Tiganderket sebanyak 30 orang. Instrumen pengumpulan data berupa angket validasi ahli materi dan ahli media serta tes hasil belajar. Hasil validasi oleh ahli materi menunjukkan persentase sebesar 85% (sangat layak) dan ahli media sebesar 80% (layak), Hasil uji efektivitas diperoleh peningkatan nilai pretest ke posttest dengan nilai rata-rata N-Gain sebesar 0,52 (kategori efektif). Hasil penelitian menunjukkan bahwa bahan ajar materi cerita rakyat berbantuan aplikasi Canva sangat layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran. Bahan ajar ini dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa, serta memberikan alternatif sumber belajar yang menarik, interaktif, dan kontekstual.

Kata Kunci: Pengembangan (R&D), Media Canva, Cerita Rakyat.

ABSTRACT

This study aims to develop teaching materials for folklore material assisted by the Canva application for class X of SMA Negeri 1 Tiganderket, Karo Regency. This study was motivated by the low interest of students in learning folklore material because the teaching materials used by teachers were less interesting and monotonous, and did not encourage students to think critically. This type of research is research and development (Research and Development) using the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). The subjects of this study were 30 class X students of SMA Negeri 1 Tiganderket. The data collection instruments were in the form of validation questionnaires by material experts and media experts and learning outcome tests. The results of the validation by material experts showed a percentage of 85% (very feasible) and media experts 80% (feasible). The results of the effectiveness test obtained an increase in pretest to posttest scores with an average N-Gain value of 0.52 (effective category). The results of the study showed that teaching materials for folklore material assisted by the Canva application were very feasible and effective for use in learning. This teaching material can increase students' interest and learning outcomes, as well as provide alternative learning resources that are interesting, interactive, and contextual.

Keywords: Development (R&D), Canva Media, Folklore.

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan suatu kegiatan atau proses terstruktur dan terencana yang dilakukan oleh pendidik dan peserta didik untuk mencapai kompetensi dasar yang telah ditetapkan serta mencapai hasil belajar yang maksimal. Menurut Rusman (2013, h. 1) pembelajaran merupakan suatu sistem, yang terdiri atas komponen-komponen yang saling berhubungan. Proses pembelajaran merupakan faktor penting dalam sebuah pembelajaran, karena dalam proses pembelajaran terjadi suatu transformasi ilmu pengetahuan serta nilai-nilai lainnya. Selama proses pembelajaran berlangsung, terjadi interaksi antara pendidik dan peserta didik yang memungkinkan pendidik mengenal karakteristik para peserta didik. Demikian pula, pada kegiatan pembelajaran peserta didik memiliki kesempatan untuk mengembangkan potensi yang dimilikinya secara maksimal. Pada kurikulum 2013 pembelajaran bahasa Indonesia menerapkan pembelajaran berbasis teks. Artinya dalam setiap pembelajaran peserta didik harus mampu menguasai berbagai teks yang diajarkan baik teks bahasa maupun teks sastra. Melalui penguasaan inilah peserta didik akan mampu mengembangkan potensi dan kreatifitas mereka. Pengembangan potensi dan kreatifitas peserta didik diperlukan pembelajaran yang bersifat aktif. Pembelajaran tidak hanya berpusat pada pendidik tetapi berpusat pada peserta didik dan pendidik hanya sebagai fasilitator.

Kajian bahasa dan sastra Indonesia didasarkan pada penekanan, keunggulan kemampuan berkomunikasi, berpikir, menajamkan emosi, dan mengapresiasi karya sastra. Keterampilan komunikasi di sini juga mencakup empat keterampilan: mendengarkan, berbicara, membaca, dan juga keterampilan menulis. Keempat keterampilan tersebut saling berhubungan baik dalam kehidupan sehari-hari maupun dalam pelaksanaan pembelajaran. Salah satu aspek terpenting dalam belajar bahasa Indonesia adalah membaca, dengan membaca dapat mempelajari berbagai hal yang belum diketahui.

Mata pelajaran bahasa Indonesia berisi materi keterampilan berbahasa, meliputi; keterampilan menyimak; keterampilan berbicara; keterampilan membaca; dan keterampilan menulis serta keterampilan lainnya. Keterampilan-keterampilan berbahasa tersebut merupakan satu kesatuan yang saling terkait antara satu dengan lainnya. Karya sastra merupakan salah satu pembelajaran yang harus dikuasai oleh peserta didik SMA/SMK kelas X. Karya sastra merupakan kreativitas seseorang dalam menyampaikan ide, pikiran, dan perasaan yang dimilikinya. Karya sastra tersebut diwujudkan dalam bentuk yaitu sastra lisan dan sastra tulisan. Sastra lisan adalah suatu kesusastraan yang mencakup ekspresi kesusastraan warga suatu kebudayaan yang disebarkan dan diturun-temurunkan secara lisan (dari mulut ke mulut). Sedangkan sastra tulis berupa karya sastra yang dicetak atau ditulis. Keduanya baik lisan maupun tulisan mengandung nilai sastra (nilai estetik). Melalui karya sastra, manusia mengekspresikan ide-ide, nilai-nilai, citacita, dan perasaan-perasaannya. Banyak hal dalam mengekspresikan pengalamannya. Karya sastra dihadirkan mempunyai tujuan dan manfaat disamping menyampaikan buah pikiran dan tanggapan pengarang atas apa yang terjadi pada lingkungan pengarang. Bentuk-bentuk karya sastra sangatlah beragam. Namun yang akan menjadi pilihan peneliti untuk dianalisis adalah prosa rakyat atau cerita rakyat.

Kebudayaan daerah tak dapat terlepas dari kehidupan masyarakat jika tidak dibenahi maka kebudayaan akan hilang nilai-nilai tradisi masyarakat. Cerita rakyat sudah banyak yang telah ditulis sehingga kita bukan lagi mendengarkan dari orang yang bercerita tetapi kita bisa membacanya dibuku-buku. Cerita rakyat sebagai bagian dari karya sastra yang memiliki struktur yang membangun sebuah karya sastra maka didalamnya juga terdapat nilai-nilai yang diambil oleh pembaca. Nilai adalah suatu yang berharga, berguna, bermutu, menunjukkan kualitas bagi manusia.

Cerita rakyat adalah cerita yang berkembang disetiap daerah dan menceritakan asal

usul atau legenda yang terjadi disuatu daerah; cerita yang berasal dari masyarakat dan berkembang dalam masyarakat. Cerita rakyat merupakan bagian dari dongeng. Fungsi cerita rakyat dari segi sarana pendidikan yaitu pada dasarnya cerita rakyat ingin menyampaikan pesan atau amanat yang dapat bermanfaat bagi watak dan kepribadian para pendengarnya. Menurut William R Bascom (dalam James Danandjaya 1991, h. 50) cerita rakyat dibagi dalam tiga golongan besar yaitu : “(1) Mitos (mite) adalah cerita prosa rakyat yang dianggap benar-benar terjadi setelah dianggap suci oleh empunya. Mite ditokohkan oleh dewa atau makhluk setengah dewa. Peristiwanya terjadi di dunia lain atau bukan di dunia yang seperti kita kenal sekarang ini dan terjadi di masa lampau; (2) Legenda adalah prosa rakyat yang mempunyai ciri yang mirip dengan mite, yaitu dianggap benar-benar terjadi, tetapi tidak dianggap suci. Berbeda dengan mite, legenda ditokohi oleh manusia walaupun adakalanya sifat-sifat luar biasa dan seringkali juga dibantu makhluk-makhluk ajaib. Tempat terjadinya di dunia yang kita kenal dan waktu terjadinya belum terlalu lama; dan (3) Dongeng adalah prosa rakyat yang dianggap benar-benar oleh yang empunya cerita dan dongeng tidak terkait waktu maupun tempat”.

Kearifan lokal adalah kebijaksanaan atau pengetahuan asli suatu masyarakat yang berasal dari nilai luhur tradisi budaya untuk mengatur tatanan kehidupan masyarakat. Sejak dahulu kearifan lokal sudah terbukti mampu menata kehidupan manusia. Disamping kearifan lokal yang berisi ajaran yang mengenai hubungan manusia dengan manusia, banyak pula yang berisi manusia dengan tuhan. Kearifan lokal dalam tradisi lisan itulah merupakan pelajaran yang tersembunyi yang selama ini masih belum banyak digali oleh para ahli dan belum banyak dipahami oleh masyarakat luas.

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan guru X SMA Negeri 1 Tiganderket mengenai pembelajaran Bahasa Indonesia, guru mengungkapkan bahwa masih banyak peserta didik yang belum memahami materi pelajaran bahasa Indonesia salah satunya tentang cerita rakyat. Selama pembelajaran guru hanya menggunakan buku paket pembelajaran Bahasa Indonesia dan seringkali menggunakan bahan ajar yang bersifat *textbook centered* atau berpusat pada buku pelajaran membuat peserta didik merasa jenuh, bosan, ataupun monoton dalam belajar. selain itu sumber belajar yang digunakan sangat kurang untuk setiap siswa, hal ini disebabkan karena kurang kreatifnya dalam mencari atau membuat bahan ajar. Fenomena ini memberikan dampak permasalahan yang akan menjadikan peserta didik tidak berminat lagi untuk membaca sehingga tujuan dari pembelajaran tidak tercapai. Sumber belajar merupakan hal wajib yang harus dimiliki oleh sekolah. Terutama pada pembelajaran Bahasa Indonesia ini memuat materi tentang cerita rakyat yang menuntut peserta didik harus membaca dan memahami pesan moral yang disampaikan dari cerita rakyat tersebut.

Berdasarkan proses observasi dan wawancara tersebut, diketahui bahwa bahan ajar yang ada kurang menarik bagi peserta didik dan bahan ajar yang ada tidak dilengkapi dengan fitur-fitur yang dapat mendorong daya berpikir kritis dan kreatif peserta didik. Kondisi tersebut mengisyaratkan perlu dilakukan peningkatan kualitas pembelajaran membaca di sekolah dengan mengembangkan bahan ajar membaca kritis-kreatif yang efektif, yang dapat mendorong peningkatan kemampuan berpikir kritis dan kreatif peserta didik.

Mengatasi permasalahan tersebut di atas, harus adanya penggunaan bahan ajar dalam pembelajaran yang mendukung kemampuan membaca peserta didik sesuai dengan kriteria pembuatan bahan ajar, sehingga harus dibuatkan buku pendamping untuk peserta didik dengan desain yang menarik dan alur penyusunan yang sistematis. Hal ini diperlukan karena buku peserta didik hanya berisi tugas belajar dan materinya sedikit. Bahan ajar adalah semua jenis bahan yang digunakan untuk membantu guru/pengajar dalam melakukan proses belajar mengajar. Materi dapat tertulis atau tidak tertulis. Dikmenjur (dalam Atmoko, 2020, h. 2)

menyatakan bahwa bahan ajar adalah materi pembelajaran (teaching material) yang disusun secara sistematis yang memberikan gambaran menyeluruh tentang keterampilan yang diperoleh peserta didik dalam kegiatan belajarnya. Dengan bantuan bahan kajian tersebut, peserta didik dapat mempelajari materi secara konsisten dan sistematis sedemikian rupa sehingga memperoleh seluruh kompetensi secara utuh dan terpadu. Oleh karena itu, diperlukan bahan ajar yang tepat untuk mengatasi masalah tersebut salah satunya adalah Aplikasi Canva.

Aplikasi Canva adalah program desain online yang menyediakan bermacam peralatan seperti presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, grafik, infografis, spanduk, penanda buku, bulletin, dan lain sebagainya yang disediakan dalam aplikasi Canva. Adapun jenis-jenis presentasi yang ada pada Canva seperti presentasi kreatif, pendidikan, bisnis, periklanan, teknologi, dan lain sebagainya. Adapun kelebihan dalam aplikasi Canva menurut Tanjung dan Faiza (2019) adalah memiliki beragam desain yang menarik, mampu meningkatkan kreativitas guru dan siswa dalam mendesain media pembelajaran karena banyak fitur yang telah disediakan, menghemat waktu dalam media pembelajaran secara praktis dan dalam mendesain, tidak harus memakai laptop, tetapi dapat dilakukan melalui gawai.

Hal tersebut juga diperkuat dengan adanya penelitian-penelitian sebelumnya. Penelitian yang dilakukan oleh Gita Permata Puspita Hapsari (2021) dengan judul “Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa”. Penelitian ini menggunakan penelitian Research and Development (R&D) dan model yang digunakan adalah model Pengembangan ADDIE. Produk ini divalidasi oleh 1 ahli media, 1 ahli materi, 3 guru dan 29 siswa kelas 4. Pada tahap awal dilakukan uji validasi oleh ahli media, ahli materi, dan guru. Kemudian menguji efektifitas media berupa pretest-posttest dan uji validasi oleh siswa. Hasil validasi menunjukkan ahli media memperoleh rata-rata 65,45% yang termasuk kedalam kriteria “Valid”, untuk hasil validasi ahli materi dan guru memperoleh kategori “Sangat Valid” dengan hasil masing-masing 86% dan 85,57%, dan uji validasi siswa diperoleh hasil sebesar 90% yang termasuk dalam kriteria “Sangat Baik”. Hasil tes menunjukkan bahwa secara keseluruhan rata-rata peningkatan hasil belajar yang diperoleh siswa yaitu 0,56%, dengan kategori “Sedang”. Dapat disimpulkan bahwa produk video animasi berbasis aplikasi Canva ini dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa serta layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Berangkat dari beberapa penjelasan yang telah diuraikan di atas, maka peneliti perlu untuk melakukan penelitian tentang “Pengembangan Bahan Ajar Materi Cerita Rakyat Berbantuan Aplikasi Canva Kelas X SMA Negeri 1 Tiganderket Kabupaten Karo”.

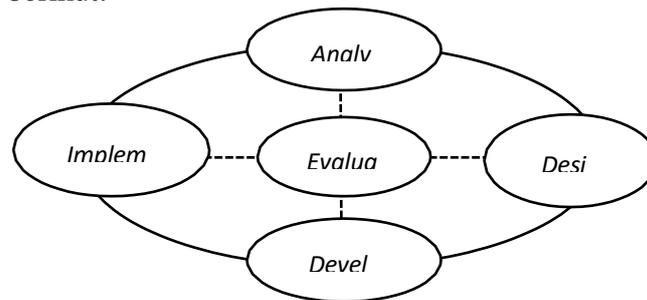
METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam mengembangkan bahan ajar materi cerita rakyat berbantuan Aplikasi Canva kelas X SMA Negeri 1 Tiganderket adalah Research and Development (R&D) atau biasa disebut dengan penelitian dan pengembangan dengan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation).

Menurut Sudaryono dkk. (2013, h. 11) menyatakan, “Metode penelitian dan pengembangan atau dalam istilah bahasa inggrisnya Research and Development adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut”. Menurut Sugiyono (2017, h. 26) menjelaskan bahwa metode penelitian dan pengembangan (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan rancangan produk baru, menguji keefektifan produk yang telah ada, serta mengembangkan dan menciptakan produk baru. Semua produk teknologi diproduksi dan dikembangkan melalui penelitian dan pengembangan.

Pada penelitian ini, model pengembangan yang digunakan adalah model dari Dick and Carey yang disebut dengan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation) karena model ADDIE memiliki langkah yang lebih lengkap dan terstruktur serta sistematis. Langkah-langkah penelitian ADDIE disebut juga dengan desain pembelajaran atau Instructional Design (Sugiyono, 2017, h. 38) yang memiliki kepanjangan Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Menurut Simarmata dan Mujiarto (2019, h. 179), “model pengembangan pembelajaran ADDIE juga sesuai untuk perencanaan dan pengembangan sumber daya multimedia”. Model ADDIE berisikan langkah-langkah sistematis dan interaktif. Pengembangan multimedia pembelajaran juga dikaji mendalam dengan menggunakan kerangka utama ADDIE (Rusdi, 2018, h.37). “Kelebihan dari model pengembangan ADDIE yaitu adanya evaluasi di setiap tahapan sehingga dapat meminimalisir tingkat kesalahan atau kekurangan produk pada tahap akhir model ini” (Tegeh, 2014, h. 41).

Salah satu konsep penelitian dan pengembangan yang populer dan praktis digunakan sebagai panduan penelitian dan pengembangan media pembelajaran adalah konsep ADDIE yang dikemukakan oleh Robert Maribe Branch dalam buku Instructional Design: The ADDIE Approach. Sesuai dengan akronimnya, tahapan penelitian dan pengembangan media pembelajaran menurut konsep ADDIE terdiri dari tahap Analyze, Design, Develop, Implement, dan Evaluate (Branch, 2009, h.2). Bangunan konsep ADDIE telah digambarkan oleh Branch sebagai berikut:



Gambar 1. Konsep ADDIE menurut Branch (Branch 2009, h. 2)

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa penelitian dan pengembangan (R&D) adalah sebuah penelitian yang mengembangkan suatu produk dengan melalui beberapa tahapan mulai dari perencanaan dan produksi kemudian mengevaluasi validitas produk yang telah selesai dikembangkan.

Berdasarkan kelebihanannya, model ADDIE cocok digunakan dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif karena tahap penelitian yang sistematis dan dalam tahap penelitiannya terdapat tahap implementasi. Bahan ajar yang dikembangkan dianalisis menggunakan validasi tim ahli materi dan desain bahan ajar serta penilaian menggunakan rubrik yang dikembangkan oleh peneliti dengan memodifikasi pendapat ahli. Kriteria bahan ajar berdasarkan kriteria pengembangan bahan ajar materi cerita rakyat berbantuan Aplikasi Canva pada siswa kelas X SMA Negeri 1 Tiganderket dan berpedoman pada silabus kurikulum 2013 yang direvisi tahun 2017.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Proses Pengembangan Bahan Ajar Berbantuan Aplikasi Canva

Pengembangan bahan ajar dilakukan melalui lima tahapan model ADDIE, yaitu analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Tahap pertama adalah analisis, yang diperoleh dari observasi dan wawancara dengan guru Bahasa Indonesia kelas X di SMA Negeri 1 Tiganderket. Hasilnya menunjukkan bahwa pembelajaran cerita rakyat masih menggunakan media yang monoton seperti buku teks, sehingga siswa merasa bosan dan tidak memahami isi cerita secara menyeluruh.

Pada tahap perancangan, peneliti mulai menyusun konsep bahan ajar dalam bentuk modul yang memuat tujuan pembelajaran, materi inti, latihan, dan evaluasi. Desain modul dibuat menarik dengan dukungan aplikasi Canva agar sesuai dengan karakteristik visual siswa. Modul dirancang agar bersifat kontekstual, menampilkan cerita rakyat lokal serta nilai-nilai kehidupan yang dapat diambil siswa.

Selanjutnya, pada tahap pengembangan, bahan ajar disusun menggunakan aplikasi Canva yang memungkinkan desain visual yang atraktif. Modul kemudian divalidasi oleh ahli desain yakni Bapak Dr. Surya Masniari Hutagalung, M.Pd dengan memberikan skor 80% (kategori Layak digunakan tanpa revisi) dan ahli materi yakni Bapak Ahmad Yuhdi, S.Pd., M.Pd Memberikan skor 85% (kategori Sangat layak tanpa revisi) terhadap isi dan struktur soal yang mencerminkan capaian pembelajaran dan karakteristik cerita rakyat. Berdasarkan penilaian dari kedua validator tersebut, modul dinyatakan sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran karena sesuai dengan tujuan kurikulum, menarik, komunikatif, dan sistematis.

Tahap implementasi dilakukan dengan mengujicobakan modul kepada 30 siswa kelas X SMA Negeri 1 Tiganderket. Pembelajaran dilakukan selama dua kali pertemuan. Siswa membaca materi dari modul dan mengerjakan latihan soal yang tersedia. Sementara itu, guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing siswa memahami isi cerita dan mengaitkannya dengan nilai-nilai kehidupan.

Pada tahap evaluasi, peneliti menyebarkan angket kepada siswa dan guru untuk mengetahui tanggapan terhadap bahan ajar yang dikembangkan. Selain itu, dilakukan tes hasil belajar berupa pretest dan posttest. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa bahan ajar mampu meningkatkan pemahaman siswa dan mendapat respon yang sangat baik dari siswa maupun guru.

2. Bentuk Produk Bahan Ajar Cerita Rakyat Berbantuan Canva

Produk pengembangan yang dihasilkan berupa modul ajar digital berbentuk PDF yang dirancang melalui aplikasi Canva. Modul ini dirancang menarik dan sistematis mencakup beberapa bagian antara lain:

- a. Sampul dan daftar isi
- b. Tujuan pembelajaran
- c. Materi cerita rakyat lokal (misalnya “Gong Robek yang Bertuah”)
- d. Penjabaran unsur intrinsik dan ekstrinsik
- e. Penekanan pada nilai-nilai seperti moral, sosial, budaya, dan agama
- f. Kegiatan literasi, latihan soal pilihan ganda, dan soal uraian
- g. Refleksi dan penugasan individu

Desain visual yang digunakan menampilkan kombinasi warna yang serasi, font yang mudah dibaca, serta ilustrasi yang mendukung pemahaman cerita. Hal ini membuat siswa lebih tertarik untuk membaca dan memahami isi materi. Modul ini juga memungkinkan penggunaan di perangkat digital, sehingga mendukung pembelajaran berbasis teknologi.

3. Efektivitas Penggunaan Bahan Ajar Berbantuan Canva

Untuk mengukur efektivitas bahan ajar berbantuan Canva, dilakukan evaluasi melalui pre-test dan post-test, serta penyebaran angket respon siswa dan guru. Dari hasil tes awal, rata-rata nilai siswa berada pada angka 62, dan setelah pembelajaran menggunakan bahan ajar berbantuan Canva meningkat menjadi 82. Kenaikan nilai ini menunjukkan bahwa bahan ajar mampu membantu siswa memahami materi secara lebih baik.

Selain itu, angket menunjukkan bahwa sebagian besar siswa merasa bahan ajar ini menarik, memudahkan dalam memahami cerita rakyat, serta memotivasi mereka untuk aktif dalam proses belajar. Guru juga menyatakan bahwa modul sangat membantu dalam menyampaikan materi dan membuat pembelajaran lebih efektif dan efisien.

Bahan ajar berbantuan Canva ini juga mendorong aktivitas belajar yang interaktif.

Siswa terlihat lebih aktif dalam berdiskusi dan menjawab pertanyaan yang diajukan. Pembelajaran menjadi lebih hidup, tidak monoton, dan berpusat pada siswa.

KESIMPULAN

Penelitian dan pengembangan bahan ajar materi cerita rakyat berbantuan aplikasi canva untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas X SMA Negeri 1 Tiganderket Kabupaten Karo telah dilaksanakan sesuai dengan langkah-langkah penelitian dan pengembangan dengan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilaksanakan, diperoleh beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Proses pengembangan bahan ajar cerita rakyat dilakukan melalui lima tahap ADDIE. Bahan ajar divalidasi oleh ahli desain dengan persentase 80% (kategori Layak) dan ahli materi dengan persentase 85% (kategori Sangat layak). Kedua validator menyatakan bahwa bahan ajar layak digunakan tanpa revisi.
2. Produk bahan ajar berupa modul ajar digital berbasis Canva yang memuat materi cerita rakyat, unsur dan nilai, latihan soal, serta tampilan visual menarik. Bahan ajar berbantuan Canva dikembangkan dengan pendekatan estetika, pedagogik, dan teknologi.
3. Hasil pengujian efektivitas menunjukkan peningkatan rata-rata nilai siswa dari 62 ke 82, dengan N-Gain sebesar 0,52 (kategori Efektif). Respon siswa sangat positif terhadap desain dan isi bahan ajar berbantuan Canva.

Kesimpulannya bahwa bahan ajar berbantuan Canva ini tidak hanya layak digunakan, tetapi juga terbukti efektif dan menarik untuk digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi cerita rakyat. Bahan ajar berbantuan Canva ini juga mendorong aktivitas belajar yang interaktif. Siswa terlihat lebih aktif dalam berdiskusi dan menjawab pertanyaan yang diajukan. Pembelajaran menjadi lebih hidup, tidak monoton, dan berpusat pada siswa.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang telah diperoleh, maka penulis memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Disarankan agar guru dapat memanfaatkan bahan ajar berbantuan aplikasi Canva sebagai alternatif sumber belajar yang menarik dan interaktif, terutama pada materi cerita rakyat. Guru juga diharapkan dapat lebih kreatif dalam mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik.

2. Bagi Peserta Didik

Siswa diharapkan dapat menggunakan modul ini secara mandiri maupun kelompok untuk meningkatkan minat baca dan pemahaman terhadap teks sastra. Modul ini juga dapat membantu siswa dalam menumbuhkan nilai-nilai moral dan budaya yang terkandung dalam cerita rakyat.

3. Bagi Sekolah

Pihak sekolah diharapkan mendukung penggunaan media pembelajaran inovatif seperti modul berbasis Canva dengan menyediakan fasilitas pendukung, seperti akses internet, proyektor, dan pelatihan TIK bagi guru.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini dapat dijadikan acuan dalam mengembangkan bahan ajar lain berbasis Canva atau media digital lainnya. Disarankan agar pengembangan dilakukan pada materi atau jenjang yang berbeda, dengan skala uji coba yang lebih luas, untuk melihat efektivitas jangka panjang penggunaan media berbasis Canva dalam pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfian, dkk. (2022). Pemanfaatan Media Pembelajaran Audio Visual berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat UBJ*, 5(1), 75-84.
- Arikunto. (2013). *Prosedur Penelitian: suatu pendekatan praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Atmoko. (2020). *Pengembangan Model Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis WEB*. Skripsi. Fakultas Teknologi dan Komunikasi, Universitas Semarang.
- Burton. (2015). Forty years of leadership research in sport management: A review, synthesis, and conceptual framework. *Journal of sport management*, 29(5), 570-587.
- Danandjaja. (1991). *oklor Indonesia Ilmu Gosip, Dongeng, dll*. Jakarta: PT Pustaka Utama Grafiti.
- Djamarah. (2010). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Emzir. (2017). *Metodologi penelitian pendidikan: kuantitatif & kualitatif*. Depok: PT Raja Grafindo Persada.
- Faiza, R. E. (2020). Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika. *Jurnal Vokasional Teknik Elektronika dan Informatika*, 7(2), 79-85.
- Faiza, T. &. (2019). Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika. *VoteTEKNIKA: Jurnal Vocational Teknik Elektronika dan Informatika*, 7(2).
- Gusnetti, dkk. (2015). *Struktur dan Nilai-Nilai Pendidikan dalam Cerita Rakyat Kabupaten Tanah Datar Provinsi Sumatera Barat*. Sumatera Barat: Gramatika.
- Hamalik. (2015). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Jakarta: Prenada Media.
- Kana Puspita, dkk. (2021). Pengembangan E-modul praktikum kimia dasar menggunakan aplikasi canva design. *Jurnal IPA & Pembelajaran IPA*, 5(2), 151-161.
- Majid. (2011). *Perencanaan pembelajaran mengembangkan standart kompetensi Guru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Makmun. (2013). Expression of NF-kB and COX2 in colorectal cancer among native Indonesians: the role of inflammation in colorectal carcinogenesis. *Acta Med Indones*, 45(3)\, 187-192.
- Mujiarto, S. &. (2019). *Multimedia Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Nasruddin. (2020). Pengembangan bahan ajar sejarah daerah bima berbantu quick response codes kelas X SMA Negeri 1 Woha. *Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan*, 26-31.
- Oinike, L. (2023). Pengembangan Bahan Ajar E-Modul Matematika Berbantuan Aplikasi Canva pada Materi Grafik Fungsi Eksponen dan Logaritma. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(2), 1029-1038.
- Pardede, dkk. (2022). Pengembangan Modul Elektronik Berbasis Canva Pada Materi Sistem Regulasi. *Biogenesis*, 18(2), 132-144.
- Pramono. (2014). *Kinerja Guru Sejarah: Studi Kausal Pada Guru-Guru Sejarah SMA di Kota Semarang*. Paramita: Historical Studies Journal, 24(1).
- Prastowo. (2011). *Panduan kreatif membuat bahan ajar inovatif*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Prastowo. (2013). *engembangan bahan ajar tematik: panduan lengkap aplikatif*.
- Prastowo. (2015). *Sumber belajar & pusat sumber belajar: teori dan aplikasinya di sekolah/ madrasah*. Depok: Prenada Media Group.
- Rahmatullah, dkk. (2020). Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 12(2), 317-327.
- Rifa'i, A. &. (2012). *Psikologi Pendidikan*. Semarang: UNNESPRESS.
- Rusdi. (2018). Meningkatkan Kompetensi Guru dalam Penyusunan RPP Yang Baik dan Benar Melalui Pendampingan Berbasis MGMP Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2017/2018 di SMP Negeri 1 Ambalawi. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 4(1), 67-78.
- Ruusma. (2013). *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Sanjaya. (2011). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*.
- Sari, G. P. (2021). Pengembangan media video animasi berbasis aplikasi canva untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2384-2394.
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Slavin. (2011). *Cooperative Learning: Teori, Riset dan Praktik*. Bandung: Nusa Media.
- Sri. (2018). *Psikologi Pendidikan*. Salatiga: IAIN Salatiga.
- Sudjana. (2016). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

- Sugiyono. (2017). Metode Penelitian Dan Pengembangan (Research and Development/ R&D). Bandung: Alfabeta.
- Tegeh. (2014). Model Penelitian Pengembangan. Yogyakarta: Graha Ilmu. Usman. (2013). Menjadi Guru Profesional. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Wahyuni, B. &. (2007). Teori Belajar dan Pembelajaran. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Yaumi. (2018). Media Dan Teknologi Pembelajaran. Jakarta: Prenadamedia Group. Yogyakarta: Diva Press.