

Pengembangan Modul Pembelajaran Berbasis Canva pada Materi Unsur – Unsur Teks Negosiasi Siswa Kelas X SMK Negeri 1 Tugala Oyo

Bezisokhi Gulo¹, Riana², Lestari Waruwu³, Noibe Halawa⁴

¹⁻⁴Universitas Nias

Jl. Yos Sudarso No. 118/E-S, Ombolata Ulu, Gunungsitoli, Kota Gunungsitoli, Sumatera Utara, 22812

Korespondensi Penulis: bezzygulo@gmail.com

Abstract : *The advancement of information technology has brought significant changes in education, particularly through the use of digital media to create more interactive learning experiences. One of the challenges in Indonesian language learning at vocational schools is students' difficulty in understanding negotiation texts, which are often considered complex and monotonous when taught conventionally. This study aims to develop a Canva-based learning module that is visually appealing, interactive, and easy to comprehend in order to improve students' understanding. Canva was chosen because it enables the presentation of materials through visuals, infographics, and illustrations that enhance student engagement. Observations at SMK Negeri 1 Tugala revealed that students still struggle to grasp the elements of negotiation texts due to limited learning media. By developing a Canva-based module, learning is expected to become more effective, practical, and capable of increasing students' motivation and comprehension of negotiation texts.*

Keywords: *Learning Module, Canva, Negotiation Text, Indonesian Language.*

Abstrak : Kemajuan teknologi informasi mendorong perubahan besar dalam pendidikan, termasuk penggunaan media digital untuk menciptakan pembelajaran yang interaktif. Salah satu tantangan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SMK adalah pemahaman siswa terhadap teks negosiasi yang sering dianggap sulit dan membosankan jika diajarkan secara konvensional. Penelitian ini bertujuan mengembangkan modul pembelajaran berbasis Canva yang menarik, interaktif, dan mudah dipahami untuk meningkatkan pemahaman siswa. Canva dipilih karena mampu menyajikan materi dengan visual, infografis, dan ilustrasi yang mendukung keterlibatan siswa. Hasil observasi di SMK Negeri 1 Tugala menunjukkan siswa masih kesulitan memahami unsur teks negosiasi akibat keterbatasan media pembelajaran. Dengan pengembangan modul berbasis Canva, diharapkan pembelajaran menjadi lebih efektif, praktis, dan mampu meningkatkan motivasi serta pemahaman siswa terhadap teks negosiasi.

Kata kunci: Modul Pembelajaran, Canva, Teks Negosiasi, Bahasa Indonesia

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan upaya penting dalam membentuk individu yang berpengetahuan, terampil, dan berkarakter, sehingga mampu menghadapi perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK). Perubahan pesat dalam bidang teknologi, khususnya Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK), mendorong dunia pendidikan untuk terus beradaptasi dengan memanfaatkan teknologi sebagai bagian dari proses pembelajaran. Kehadiran teknologi tidak hanya mengubah pola interaksi guru dan siswa,

tetapi juga menuntut guru agar mampu menciptakan sistem pembelajaran modern yang efektif, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan generasi saat ini.

Dalam konteks pembelajaran, media memiliki peran yang sangat penting sebagai sarana penyampaian materi. Media pembelajaran tidak hanya berfungsi menyampaikan informasi, tetapi juga mampu merangsang minat, motivasi, dan keterlibatan siswa dalam belajar. Salah satu media yang semakin populer adalah media pembelajaran audiovisual, yang menggabungkan unsur suara (audio) dan gambar (visual). Media ini dinilai efektif karena mampu merangsang lebih dari satu indera sekaligus, sehingga siswa lebih mudah memahami materi. Terlebih lagi, media audiovisual berbasis animasi dianggap lebih menarik karena menyajikan tampilan visual yang bergerak dan realistis, disertai suara pendukung yang dapat meningkatkan fokus dan semangat belajar siswa.

Hasil observasi di UPTD SMP Negeri 1 Gunungsitoli Utara menunjukkan bahwa guru, khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, masih menggunakan media yang terbatas seperti buku teks dan PowerPoint. Media tersebut cenderung kurang menarik perhatian siswa, sehingga siswa merasa bosan dalam proses pembelajaran, terutama pada materi menyimak berita. Kondisi ini menegaskan perlunya inovasi dalam bentuk pengembangan media pembelajaran yang lebih interaktif dan sesuai dengan karakteristik siswa. Salah satu alternatif yang tepat adalah media pembelajaran audiovisual animasi yang dapat diakses kapan saja, diulang kembali sesuai kebutuhan siswa, serta mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*Research and Development/R&D*) yang bertujuan untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran audio visual berbasis Canva pada materi unsur-unsur teks negosiasi di kelas X SMK Negeri 1 Tugala Oyo. Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*).

Subjek Penelitian

Subjek penelitian terdiri dari:

1. Validator ahli (materi, bahasa, dan desain) untuk menguji kelayakan produk.

2. Peserta didik kelas X SMK Negeri 1 Tugala Oyo, baik dalam uji coba kelompok kecil (5 siswa) maupun uji coba kelompok besar (17 siswa).

Prosedur Penelitian

Langkah-langkah pengembangan berdasarkan model ADDIE adalah:

1. **Analisis (*Analyze*)**: mencakup analisis kompetensi siswa, analisis materi, dan karakteristik peserta didik.
2. **Desain (*Design*)**: perancangan media pembelajaran berbasis Canva dalam bentuk video dan modul digital.
3. **Pengembangan (*Development*)**: pembuatan produk awal dan validasi ahli.
4. **Implementasi (*Implementation*)**: uji coba kelompok kecil dan kelompok besar.
5. **Evaluasi (*Evaluation*)**: penilaian kelayakan, kepraktisan, dan efektivitas media.

Teknik Pengumpulan Data

1. Angket/kuisisioner: diberikan kepada validator dan peserta didik.
2. Tes hasil belajar: untuk mengetahui efektivitas media.
3. Lembar validasi: untuk menilai kelayakan isi, bahasa, dan desain.

Instrumen Penelitian

1. Lembar validasi ahli (materi, bahasa, desain).
2. Angket respon siswa untuk menilai kepraktisan.
3. Tes hasil belajar siswa untuk menilai efektivitas media.

Teknik Analisis Data

Validitas dihitung menggunakan skala Likert (1–5) dan dikonversi menjadi persentase dengan rumus:

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

1. **P** = persentase skor
2. **f** = jumlah skor yang diperoleh
3. **n** = jumlah skor maksimum

Kriteria validitas:

1. 81–100% = Sangat Valid
2. 61–80% = Valid
3. 41–60% = Cukup Valid
4. 21–40% = Kurang Valid
5. 0–20% = Tidak Valid

Analisis Kepraktisan

Respon siswa dianalisis menggunakan skala Likert (SS = 5, S = 4, CS = 3, TS = 2, STS = 1). Persentase kepraktisan dihitung dengan rumus:

Kriteria kepraktisan:

1. 85–100% = Sangat Praktis
2. 75–84% = Praktis
3. 60–74% = Cukup Praktis
4. 55–59% = Kurang Praktis
5. 0–54% = Tidak Praktis

Analisis Keefektifan (Hasil Belajar)

Efektivitas media dihitung berdasarkan ketuntasan belajar siswa. Nilai individu dihitung dengan rumus:

$$KB = \frac{T}{T1} \times 100$$

Keterangan:

1. **KB** = nilai hasil belajar
2. **T** = jumlah skor yang diperoleh siswa
3. **T1** = jumlah skor total

Ketuntasan klasikal dihitung dengan rumus:

$$P = \frac{T}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

1. **P** = persentase ketuntasan klasikal

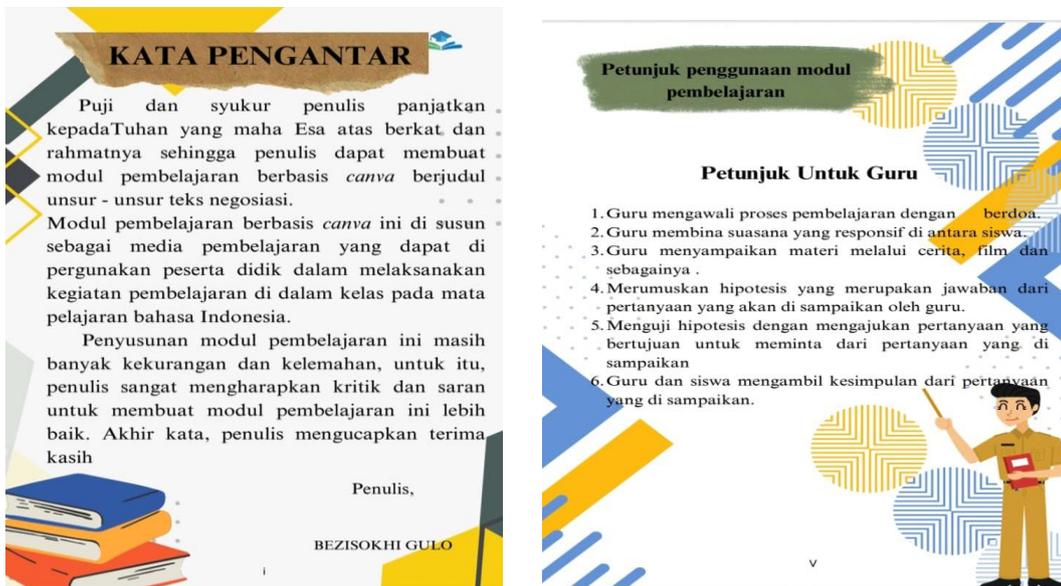
2. **T** = jumlah siswa tuntas
3. **n** = jumlah seluruh siswa

Kriteria keefektifan:

1. $P > 80\%$ = Sangat Baik
2. $70 < P \leq 80\%$ = Baik
3. $60 < P \leq 70\%$ = Cukup
4. $50 < P \leq 60\%$ = Kurang
5. $P \leq 50\%$ = Sangat Kurang

HASIL

Penelitian ini menghasilkan modul pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis Canva yang difokuskan pada materi unsur-unsur teks negosiasi. Pengembangan dilakukan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari tahapan Analisis, Desain, Development, Implementasi, dan Evaluasi. Produk yang dihasilkan tidak hanya berbentuk modul cetak, tetapi juga memanfaatkan unsur desain visual interaktif dari aplikasi Canva sehingga lebih menarik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik di era digital.



Gambar 1. Validasi Materi

Hasil Validasi

Validasi modul dilakukan oleh tiga validator: ahli materi, ahli bahasa, dan ahli desain. Proses validasi dilaksanakan dalam dua tahap (revisi I dan revisi II). Hasil

penilaian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada kualitas modul setelah dilakukan perbaikan berdasarkan masukan para validator.

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Validasi Modul Pembelajaran

Validator	Revisi I	Revisi II	Kriteria
Ahli Materi	50%	94%	Sangat Valid
Ahli Bahasa	60%	94,28%	Sangat Valid
Ahli Desain	58,33%	78,33%	Valid

Berdasarkan tabel di atas, validasi ahli materi menunjukkan peningkatan signifikan dari 50% menjadi 94%. Hal ini menandakan bahwa setelah revisi, isi materi sudah sesuai dengan kompetensi dasar, indikator pembelajaran, dan kebutuhan siswa. Ahli bahasa menekankan perbaikan diksi, penggunaan bahasa yang sesuai dengan EYD dan KBBI, serta penyusunan kalimat yang lebih komunikatif. Sementara itu, ahli desain memberikan masukan terkait tata letak, pemilihan warna, ukuran huruf, dan konsistensi ilustrasi yang pada akhirnya membuat tampilan modul lebih menarik.

Dengan demikian, modul pembelajaran yang dikembangkan dapat dikategorikan sangat valid dan layak digunakan untuk uji coba di lapangan.

Hasil Uji Kepraktisan

Kepraktisan modul diukur dengan memberikan angket respon kepada siswa pada saat uji coba kelompok kecil (5 siswa) dan kelompok besar (17 siswa). Hasil respon siswa menunjukkan bahwa modul berbasis Canva sangat membantu proses belajar, mudah digunakan, dan menarik untuk dipelajari.

Tabel 2. Hasil Uji Kepraktisan Modul Pembelajaran

Kelompok Uji	Rata-rata (%)	Kriteria
Kelompok Kecil	88,59%	Sangat Praktis
Kelompok Besar	84,63%	Sangat Praktis

Siswa dalam kelompok kecil merasa modul ini lebih komunikatif karena didukung oleh desain visual dan ilustrasi yang mempermudah pemahaman isi. Pada kelompok besar, modul tetap dinilai praktis meskipun digunakan dalam kelas yang lebih heterogen, menunjukkan bahwa modul dapat dipakai dalam pembelajaran dengan jumlah siswa yang lebih banyak.

Hal ini menunjukkan bahwa modul berbasis Canva tidak hanya praktis dalam skala kecil, tetapi juga efektif digunakan pada pembelajaran kelas besar, sehingga berpotensi meningkatkan partisipasi aktif siswa.

Hasil Uji Efektivitas

Efektivitas modul diukur melalui hasil tes belajar siswa setelah pembelajaran. Hasil tes menunjukkan bahwa siswa mampu mencapai ketuntasan belajar di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Tabel 3. Hasil Uji Efektivitas Modul Pembelajaran

Kelompok Uji	Ketuntasan (%)	Kriteria
Kelompok Kecil	92,5%	Sangat Efektif
Kelompok Besar	88,23%	Sangat Efektif

Dari hasil tersebut, terlihat bahwa lebih dari 85% siswa dapat mencapai ketuntasan belajar. Hal ini membuktikan bahwa modul pembelajaran berbasis Canva efektif digunakan dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi unsur-unsur teks negosiasi.

PEMBAHASAN

Validitas Modul

Validitas modul dari aspek materi, bahasa, dan desain mencapai kategori sangat valid. Artinya, modul telah memenuhi standar isi sesuai dengan kurikulum, menggunakan bahasa yang baik dan benar, serta memiliki tampilan visual yang menarik. Validasi ini mendukung pernyataan bahwa media pembelajaran yang baik harus mampu memadukan aspek isi dan estetika.

Kepraktisan Modul

Hasil angket siswa menunjukkan bahwa modul sangat praktis digunakan, baik dalam kelompok kecil maupun kelompok besar. Hal ini menandakan bahwa desain visual yang interaktif dari Canva mampu meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam

proses belajar. Dengan tampilan yang sederhana, berwarna, dan mudah dipahami, siswa merasa termotivasi untuk belajar secara mandiri.

Efektivitas Modul

Hasil tes belajar siswa menunjukkan tingkat ketuntasan di atas 88% pada semua kelompok uji. Temuan ini membuktikan bahwa penggunaan modul berbasis Canva tidak hanya menarik dari sisi tampilan, tetapi juga mampu meningkatkan pemahaman konsep siswa. Hal ini mendukung pendapat bahwa media berbasis teknologi digital dapat memperkuat keterlibatan siswa dan hasil belajar.

Secara keseluruhan, penelitian ini menegaskan bahwa penggunaan modul berbasis Canva dapat menjadi solusi inovatif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi teks negosiasi. Modul ini tidak hanya membantu guru dalam menyampaikan materi, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, mudah diakses, dan relevan dengan karakteristik generasi digital.

KESIMPULAN

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka peneliti dapat menarik kesimpulan bahwa :

1. Pengembangan modul pembelajaran berbasis *canva* pada materi unsur-, unsur teks negosiasi untuk kelas X SMK Negeri 1 Tugala Oyo dilakukan dengan menerapkan model ADDIE yang meliputi lima tahapan yaitu : analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Modul pembelajaran Bahasa Indonesia ini telah teruji dan sangat valid, praktis, dan efektif untuk digunakan.
2. Pengembangan modul pembelajaran berbasis *canva* pada materi unsur-unsur teks negosiasi untuk kelas X SMK Negeri 1 Tugala Oyo telah teruji sangat valid dan layak digunakan dengan nilai dari ahli materi 94% dengan indikator sebanyak 5 yang terdiri atas 10 pertanyaan, nilai dari ahli Bahasa 94,28% dengan 7 indikator, dan nilai dari ahli media 78,33% yang terdiri atas 4 indikator dan 11 pertanyaan. Masing-masing memperoleh tingkat pencapaian “ sangat baik”
3. Pengembangan modul pembelajaran berbasis *canva* pada materi unsur-unsur teks negosiasi kelas X SMK Negeri 1 Tugala Oyo telah teruji sangat praktis dengan presentase kepraktisan pada uji coba kelompok kecil sebesar 88,59% dan uji coba kelompok besar mencapai 84,63%.

4. Pengembangan modul pembelajaran berbasis *canva* pada materi unsur-unsur teks negosiasi kelas X SMK Negeri 1 Tugala Oyo telah teruji sangat efektif dengan hasil ketuntasan belajar siswa mencapai 92,5 Pada uji coba kelompok kecil dan pada uji coba kelompok besar mencapai 88,23.

SARAN

Berdasarkan temuan, dan kesimpulan penelitian dan pengembangan modul pembelajaran berbasis *canva* pada materi unsur-unsur teks negosiasi kelas X SMK Negeri 1 Tugala Oyo yang telah dilakukan peneliti, maka peneliti berharap supaya penelitian pengembangan modul pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis *canva* dilaksanakan lebih efektif lagi dengan beberapa saran yaitu :

1. Kepala sekolah sebagai lembaga pendidikan harus memiliki kemampuan dan pengetahuan untuk menentukan dan memilih bahan ajar yang akan digunakan sebagai bahan pembelajaran yang lebih menarik dengan desain yang dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik untuk memenuhi pembelajaran.
2. Mendorong pendidik khususnya SMK Negeri 1 Tugala Oyo agar dapat menggunakan modul pembelajaran berbasis *canva* pada kegiatan pembelajaran telah diuji dan memperoleh hasil yang sangat memuaskan, sehingga modul pembelajaran ini layak digunakan dalam proses pembelajaran.
3. Kepada guru matapelajaran Bahasa Indonesia diharapkan modul pembelajaran berbasis *canva* pada materi unsur-unsur teks negosiasi diharapkan dapat dijadikan sebagai salah satu yang alat bantu guru dalam mengajar didalam kelas.
4. Para peneliti berikutnya diharapkan untuk mengembangkan modul pembelajaran berbasis *canva* berdasarkan pengetahuan dan menggunakan berbagai konsep material.

DAFTAR PUSTAKA

Anang Fathoni, M.Pd. 2023. Media Dan Pendekatan Pembelajaran Di Era Digital: Hakikat, Model Pengembangan & Inovasi Media Pembelajaran Digital.

Aulia, Fadillah Tri. T.T. "Bahasa Indonesia Bahasa Indonesia."

Darniyanti, Yulia, Indah Rahmayati, Dan Eka Filahanasari. 2023a. "Pengembangan Modul Pembelajaran Berbantu Canva Mata Pelajaran Ips Untuk Mendukung

Merdeka Belajar Kelas Iv Di Sekolah Dasar.” Jurnal Basicedu 7 (3): 1507–17. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i3.5631>.

- . 2023b. “Pengembangan Modul Pembelajaran Berbantu Canva Mata Pelajaran Ips Untuk Mendukung Merdeka Belajar Kelas Iv Di Sekolah Dasar.” Jurnal Basicedu 7 (3): 1507–17. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i3.5631>.

Dr. Rahmat Hidayat, Ma Dr. Rahmat Hidayat, Ma. 2019. Ilmu Pendidikan “Konsep, Teori. Lembaga Peduli Pengembangan Pendidikan Indonesia (Lpppi).

Faidar, Ismi, Dan Abdul Azis. 2023. “Pengembangan Modul Elektronik Sejarah Berbasis Problem Based Learning (Pbl) Untuk Siswa Kelas Xii Di Sma Labschool Usk.”

Fauzan, Moh. T.T. “Pengembangan Modul Inovatif Dalam Pembelajaran Bahasa Arab.”

Fayrus Abadi Slamet, M.Pd. 2022. Model Penelitian Pengembangan (R N D). Institut Agama Islam Sunan Kalijogo Malang.

Hamdhani, Hamdhani, Suriyana Suriyana, Dan Ika Sari Fitriana. 2024. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Ispring Suite Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar.” Al-’Adad: Jurnal Tadris Matematika 3 (2): 122–41. <https://doi.org/10.24260/add.v3i2.3512>.

Hana Silma Hadana, Asep Purwo Yudi Utomo, Nurus Sa’adah, Dan Titis Ardyasti. 2023. “Implementasi Media Canva Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Teks Negosiasi Kelas X Sma Negeri 11 Semarang.” Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial (Jupendis) 1 (1): 126–42. <https://doi.org/10.54066/jupendis-itb.v1i1.113>.

Jannah, Miftahul. T.T. “Program Studi Tadris Bahasa Indonesia Fakultas Tarbiyah Dan Tadris Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu Tahun 2022.”

Ma’rifatul Asmin. T.T. “Pengembangan Modul Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Berbasis Literasi Siswa Kelas Iv Sd Negeri 2 Terang Terang Kabupaten Bulukumba.”

“Ma’rifatul Asmin¹, Erma Suryani Sahabuddin², Andi Makkasau³.” T.T.

Monoarfa, Merrisa, Dan Abdul Haling. T.T. “Pengembangan Media Pembelajaran Canva Dalam Meningkatkan Kompetensi Guru.”

Najuah, M.Pd. 2020. Modul Elektronik. Yayasan Kita Menulis.

Nurpauzi, Indri Astuti, Dan Yeni Rostikawati. 2020. “Pembelajaran Menulis Teks Negosiasi Pada Siswa Ma Kelas X Dengan Menggunakan Metode Think Pair Share (Tps) Dengan Berbantuan Media Poster” 3.

Pipit Dwi Komariah. 2022. Bahasa Indonesia. Erlangga.

Rochimmatussa’adah, Rifana Yuniartanti, Neni Widyawati, Fahrizal Lalang Sitoro, Asep Purwo Utomo, Isnarto Isnarto, Dan Slamet Hari Pambudi. 2024. “Implementasi

Media Canva Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Teks Surat Pribadi Dan Dinas Pada Siswa Smpn 34 Semarang.” *Pragmatik : Jurnal Rumpun Ilmu Bahasa Dan Pendidikan* 2 (4): 50–61. <https://doi.org/10.61132/Pragmatik.V2i4.982>.

Samaria Enjelina Sinaga^{1*}, Rio Parsaoran Napitupulu², Yanti Arasi Sidabutar³. T.T. “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Heads Together (Nht) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Subtema 1 Bagaimana Tubuh Mengolah Makanan Di Kelas Vsdn097319 Siopat Suhu.”

Saputri, Delma, Nurkhairo Hidayati, Dan Nurul Fauziah. 2023. “Lembar Validasi: Instrumen Yang Digunakan Untuk Menilai Produk Yang Dikembangkan Pada Penelitian Pengembangan Bidang Pendidikan” 3 (2).

Yuliana, Dyan, Achmad Baijuri, Arico Ayani Suparto, Siti Seituni, Dan Sheilla Syukria. 2023. “Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Video Pembelajaran Kreatif, Inovatif, Dan Kolaboratif.” *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (Jukanti)* 6 (2): 247–57. <https://doi.org/10.37792/Jukanti.V6i2.1025>.