

**PEMANFAATAN MEDIA CANVA
PADA MATERI TEKS IKLAN, SLOGAN, DAN POSTER
UNTUK SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 32 PADANG**

SKRIPSI

*untuk memenuhi persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan*



**NILAM SARI
NIM 20016094**

Pembimbing

**Dra. Ermawati Arief, M.Pd
NIP 196207091986022001**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA
DEPARTEMEN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA DAN DAERAH
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2025**

PERSETUJUAN PEMBIMBING
SKRIPSI

Judul : Pemanfaatan Media Canva pada Materi Teks Iklan, Slogan, dan
Poster untuk Siswa Kelas VIII SMP Negeri 32 Padang

Nama : Nilam Sari

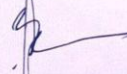
Nim : 20016094

Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Departemen : Bahasa dan Sastra Indonesia dan Daerah

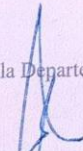
Fakultas : Bahasa dan Seni Universitas Negeri Padang

Padang, Februari 2025
Disetujui Oleh:
Pembimbing,



Dra. Ermawati Arief, M.Pd
NIP: 196207091986022001

Kepala Departemen,



Dr. Zulfadhli, S.S., M.A
NIP: 198110032005011001

PENGESAHAN TIM PENGUJI

Nama : Nilam Sari

Nim : 20016094

Dinyatakan lulus setelah mempertahankan skripsi di depan Tim Penguji
Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Departemen Bahasa dan Sastra Indonesia dan Daerah
Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Padang

Pemanfaatan Media *Canva* pada Materi Teks Iklan, Slogan, dan Poster
untuk Siswa Kelas VIII SMP Negeri 32 Padang

Padang, Februari 2025

Tim Penguji

1. Ketua : Dra. Ermawati Arief, M.Pd

2. Anggota : Dr. Nursaid, M.Pd

3. Anggota : Dr. Andria Catri Tamsin, M.Pd

Tanda Tangan

1.

2.

3.

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa :

1. Karya tulis saya, tugas akhir berupa skripsi dengan judul "Pemanfaatan Media *Canva* pada Materi Teks Iklan, Slogan, dan Poster untuk Siswa Kelas VIII SMP Negeri 32 Padang".
2. Karya tulis ini murni gagasan, rumusan, dan penelitian saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan dari pembimbing dan penguji.
3. Di dalam karya tulis ini, tidak terdapat karya atau pendapat yang telah dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan di dalam naskah dengan menyebutkan pengarang dan dicantumkan pada kepustakaan.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan apabila terdapat penyimpangan di dalam pernyataan ini, saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya tulis ini, serta sanksi lain sesuai norma dan hukum yang berlaku.

Padang, Februari 2025



Nilam Sari

NIM. 20016094

ABSTRAK

Nilam Sari, 2025 “Pemanfaatan Media Canva pada Materi Teks Iklan, Slogan, dan Poster untuk Siswa Kelas VIII SMP Negeri 32 Padang”. Skripsi Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia dan Daerah. Fakultas Bahasa dan Seni. Universitas Negeri Padang.

Tujuan penelitian ini mendeskripsikan proses pembuatan video animasi dengan memanfaatkan aplikasi *canva* yang valid (dilihat dari segi isi, kebahasaan, penyajian, kegrafikan). Jenis penelitian ini *Research and Development* (R&D) atau yang biasa dikenal dengan metode penelitian pengembangan. Model pengembangan yang digunakan adalah model 4-D yang meliputi 4 tahap, yaitu pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), dan penyebaran (*disseminate*). Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas VIII SMP Negeri 32 Padang.

Tahap pendefinisian merupakan tahap awal pembuatan video animasi menggunakan aplikasi *canva*. Pada tahap ini dilakukan analisis kebutuhan guru, analisis kebutuhan siswa, analisis kurikulum, dan analisis konsep/materi. Berdasarkan hasil analisis, video animasi yang akan dirancang terdiri dari tiga kegiatan pembelajaran. Yaitu, mengenal iklan, menyimpulkan pesan dalam iklan komersial, dan menyimpulkan pesan dalam iklan nonkomersial. Sesuai rumusan kurikulum setiap kegiatan harus dilengkapi dengan latihan soal siswa. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa video animasi yang dirancang menggunakan aplikasi *canva* pada materi teks iklan, slogan, dan poster adalah valid. Hal tersebut dapat dilihat dari validitas model pembelajaran ini yang memperoleh nilai validitas sebesar 97,8% dengan kategori sangat valid. Selanjutnya, berdasarkan aspek kelayakan isi, diperoleh nilai validasi sebesar 96% dengan kategori sangat valid. Berdasarkan aspek kelayakan kebahasaan, diperoleh nilai validasi sebesar 100% dengan kategori sangat valid. Berdasarkan aspek penyajian, diperoleh nilai validasi sebesar 100% dengan kategori sangat valid. Berdasarkan aspek kegrafikan, diperoleh nilai validasi sebesar 100% dengan kategori sangat valid. Berdasarkan aspek respon pendidik sebesar 93% kategori sangat valid. Berdasarkan hasil validitas, dapat disimpulkan bahwa video animasi untuk pembelajaran teks iklan, slogan, dan poster siswa kelas VIII SMP Negeri 32 Padang dapat dikatakan sudah valid untuk melanjutkan ketahap selanjutnya. Dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan aplikasi *canva* dalam pembuatan video pembelajaran dapat dimanfaatkan dalam membuat media pembelajaran video animasi teks iklan, slogan, dan poster.

KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti panjatkan kepada Allah SWT., yang telah memberikan rahmat serta karunia-Nya sehingga peneliti berkesempatan menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pemanfaatan Media *Canva* pada Materi Teks Iklan, Slogan, dan Poster untuk Siswa Kelas VIII SMP Negeri 32 Padang”. Penelitian skripsi ini bertujuan untuk memenuhi persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Departemen Bahasa dan Sastra Indonesia dan Daerah, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang.

Selama proses pengerjaan penelitian ini, peneliti memperoleh bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak hingga penelitian ini dapat terselesaikan dengan baik. Peneliti menyadari bahwa penelitian ini masih jauh dari kata sempurna, baik dari segi penelitian maupun penyajian. Demikian, peneliti mengharapkan penelitian ini dapat memberikan bantuan serta kegunaan bagi berbagai pihak yang membutuhkan.

Peneliti ini menggunakan kesempatan ini untuk menyampaikan terima kasih kepada berbagai pihak yang terlibat dan sangat membantu selama pengerjaan skripsi ini, baik secara langsung maupun tidak langsung. Ucapan terima kasih ini peneliti sampaikan kepada :

1. Kedua orang tua, yaitu Ibu Siti Parida sebagai pintu surga peneliti dan Bapak Amran Dhani sebagai cinta pertama peneliti, yang do’a tulusnya selalu mengiringi disetiap langkah peneliti, yang setiap tetes keringatnya mengandung usaha demi membahagiakan peneliti. Terima kasih sudah

memberikan kepercayaan dan dukungan kepada peneliti. Terimakasih sudah senantiasa menetap, menjadi jiwa yang selalu sabar dan tenang dalam setiap ratap.

2. Dra. Ermawati Arief, M.Pd sebagai dosen pembimbing yang telah memberikan arahan dan nasihat kepada peneliti serta meluangkan waktu ditengah berbagai kegiatan beliau untuk membimbing peneliti sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
3. Dr. Nursaid, M.Pd selaku dosen penguji 1 yang telah memberikan masukan serta saran yang membangun untuk skripsi peneliti.
4. Drs. Andria Catri Tamsin, M.Pd selaku dosen penguji 2 yang telah memberikan masukan serta saran yang membangun untuk skripsi peneliti.
5. Seluruh pihak SMP Negeri 32 Padang, yang telah bersedia menjadi tempat peneliti melakukan penelitian dan memberikan fasilitas untuk kelancaran penelitian.
6. Saudara-saudara tercinta, Ayuk Ririn, Abang Geri, Adik Faldi. Terimakasih sudah selalu mendukung langkah anak tengah ini meskipun kita terpisah jarak dan waktu. Terkhusus untuk Ayuk dan Abang yang selalu mendukung langkah peneliti meskipun kalian tidak duduk di bangku kuliah. Namun, kalian selalu memberikan dukungan yang tak terbatas.
7. Sepupu tersayang, Putri Andrini yang senantiasa memberikan dukungan secara langsung maupun via *online*. Terima kasih sudah menjadi sepupu sekaligus teman yang sangat mendukung peneliti dalam keadaan apapun. Terima kasih

sudah selalu meluangkan waktu meskipun hanya sekedar untuk menanyakan kabar.

8. Lutfiyatun Nisak, perempuan manis yang sudah peneliti anggap sebagai adik sendiri. Terima kasih selalu memberikan warna baru disaat warna yang peneliti lihat hanya hitam dan putih.
9. Keluarga besar Saba'i, terima kasih atas harapan dan kepercayaan yang sudah diberikan sehingga peneliti lebih bersemangat menjalani perkuliahan meskipun hanya sendirian di perantauan.
10. Teman yang peneliti jumpai pada saat perkuliahan, baik teman kampus ataupun teman di luar kampus. Terkhusus untuk Reza Ariyani, Rindiani Alda Ningsih, dan Putri Linko Merta yang selalu memberikan tawa disaat dunia sedang tidak baik-baik saja. Terima kasih sudah menjadikan peneliti menjadi pribadi yang lebih dewasa.
11. Kepada orang yang ada di masa lalu, terima kasih sudah mengajarkan arti sabar dan mengajarkan bahwa "hidup baik-baik saja selagi Allah masih bersama kita".

Padang, Februari 2025

Peneliti
Nilam Sari

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR TABEL	ix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Batasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian	7
G. Definisi Operasional.....	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	10
A. Kajian Teori	10
1. Media Pembelajaran	10
a. Pengertian Media Pembelajaran	10
b. Ciri-ciri Media Pembelajaran.....	12
c. Jenis Media Pembelajaran	15
2. Aplikasi <i>Canva</i>	16
a. Pengertian Aplikasi <i>Canva</i>	16
b. Kelebihan Aplikasi <i>Canva</i>	17
c. Kekurangan Aplikasi <i>Canva</i>	19
d. Langkah-Langkah Menggunakan Aplikasi <i>Canva</i>	20
3. Teks Iklan, Slogan, dan Poster	23
a. Teks Iklan	23
1) Pengertian Teks Iklan.....	23
2) Struktur Teks Iklan.....	24

3) Unsur Pembangun Iklan.....	24
4) Kaidah Kebahasaan Teks Iklan.....	25
b. Teks Slogan.....	25
1) Pengertian Teks Slogan.....	25
2) Struktur Teks Slogan.....	26
3) Unsur-unsur Teks Slogan.....	26
4) Kaidah Kebahasaan Teks Slogan.....	26
c. Teks Poster.....	27
1) Pengertian Teks Poster.....	27
2) Struktur Teks Poster.....	28
3) Unsur-unsur Teks Poster.....	28
4) Kaidah Kebahasaan Teks Poster.....	29
d. Perbedaan Teks Iklan, Slogan, dan Poster.....	29
B. Penelitian Yang Relevan.....	30
C. Kerangka Konseptual.....	31
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	33
A. Jenis dan Metode Penelitian.....	33
B. Model Penelitian.....	34
C. Prosedur Penelitian.....	34
a. Analisis Kebutuhan Guru.....	35
b. Analisis Peserta Didik.....	36
c. Analisis Kurikulum.....	36
d. Analisis Konsep.....	37
a. Validasi Produk.....	39
b. Tahap Praktikalitas.....	39
c. Tahap Efektivitas.....	40
D. Jenis Data.....	40
E. Instrumen Pengumpulan Data.....	40
F. Teknik Analisis Data.....	41
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	43
A. Hasil Penelitian.....	43

1. Hasil Tahap Pendefinisian (<i>Define</i>).....	43
a. Analisis Kebutuhan Guru.....	44
b. Analisis Kebutuhan Peserta Didik	46
c. Analisis Kurikulum.....	49
d. Analisis Konsep	51
2. Hasil Tahap Perancangan (<i>Design</i>)	52
a. Perancangan Kerangka Video Animasi	52
b. Penulisan draf Media Pembelajaran Video Animasi	54
3. Hasil Tahap Pengembangan (<i>Development</i>)	60
a. Hasil Uji Validitas Tahap Pengembangan (<i>Development</i>)	60
1) Validitas kelayakan Isi Media Pembelajaran Video Animasi.....	62
2) Validitas kelayakan Kebahasaan Media Pembelajaran Video Animasi	63
3) Validitas kelayakan Penyajian Media Pembelajaran Video Animasi	63
4) Validitas kelayakan Kegrafikan Video Animasi.....	63
B. Pembahasan.....	64
1. Tahap Pendefinisian (<i>Define</i>)	64
2. Tahap Perancangan (<i>Design</i>).....	65
3. Tahap Pengembangan (<i>Development</i>).....	66
C. Revisi Produk.....	67
D. Keterbatasan Penelitian.....	69
BAB V PENUTUP	70
A. Simpulan	70
B. Saran.....	72
DAFTAR PUSTAKA.....	73
LAMPIRAN.....	76

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Tampilan Aplikasi <i>Canva</i> di Laptop	18
Gambar 2 Langkah-langkah Untuk Mendaftar	19
Gambar 3 Langkah-langkah Membuat Karya	19
Gambar 4 Langkah-langkah Membuat Karya.....	20
Gambar 5 Langkah-langkah Menyimpan Karya.....	20
Gambar 6 Kerangka Konseptual Penelitian	30
Gambar 7 Prosedur penelitian.....	33
Gambar 8 Wawancara dengan pengajar.....	42
Gambar 9 Diagram Respon Peserta Didik terhadap Minat Pembelajaran Video ..	45
Gambar 10 Diagram Respon Peserta Didik terhadap Metode Pembelajaran	46
Gambar 11 Diagram Respon Peserta Didik terhadap Variasi Metode Pembelajaran	47
Gambar 12 Tampilan Perancangan Video Animasi	51
Gambar 13 Tampilan Penyusunan Kerangka Video Animasi pada Aplikasi Canva.....	53
Gambar 14 Tampilan Awal Video	54
Gambar 15 Tampilan Halaman Tujuan Pembelajaran	55
Gambar 16 Tampilan materi	56
Gambar 17 Tampilan Latihan Soal	57
Gambar 18 Tampilan Video yang diedit Menggunakan Capcut.....	57
Gambar 19 Tampilan Sebelum dan Sesudah Revisi	66

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Perbedaan Teks Iklan, Slogan, dan Poster	27
Tabel 2 Kategori Kevalidan Video Animasi	39
Tabel 3 CP dan TP Teks Iklan, Slogan, dan Poster	48
Tabel 4 Hasil Validitas Media Pembelajaran Validator	59

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan sebuah kebutuhan yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Sistem pendidikan di Indonesia ternyata telah mengalami banyak perubahan. Perubahan tersebut terjadi karena telah dilakukan berbagai usaha pembaharuan dalam pendidikan. Akibat pengaruh itu pendidikan semakin mengalami kemajuan. Pendidikan dituntut untuk terus mengikuti teknologi dengan tujuan meningkatkan kualitas dari pendidikan, terutama pada saat proses belajar mengajar. Sejalan dengan kemajuan teknologi, maka sekarang ini pendidikan di sekolah-sekolah telah menunjukkan perkembangan yang sangat pesat. Tondeur et al (dalam Lestari, 2018) mengemukakan bahwasanya pendidikan saat ini telah menggunakan teknologi sebagai media pembelajaran, seperti *software microsoft* sebagai media informasi yang digunakan untuk menunjang pembelajaran. Perkembangan yang terjadi karena adanya dorongan pembaharuan teknologi, menuntut guru harus menemukan metode dan peralatan baru dalam kegiatan pembelajaran yang dapat memberikan semangat belajar bagi peserta didik (Danim, 2020).

Dalam pelaksanaannya media pembelajaran menjadi salah satu perangkat yang sangat dibutuhkan sebagai penunjang pembelajaran. Karena dalam kegiatan tersebut ketidakjelasan bahan yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara. Kerumitan bahan yang akan disampaikan dapat disederhanakan dengan bantuan media. Media sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar adalah suatu kenyataan yang tidak dapat dipungkiri.

Pemanfaatan media pembelajaran seharusnya dapat menjadi perhatian guru dalam kegiatan pembelajaran. Namun sering kali media pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi dan belum dimanfaatkan secara optimal. Sejalan dengan pendapat Sihombing, et al (2023) yang mengemukakan bahwa pada kenyataannya masih banyak pendidik yang belum mampu menyelenggarakan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan, serta belum menggunakan media dan sumber pembelajaran yang tepat. Hal ini menjadikan peserta didik menjadi malas dan bosan dengan kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia. Penyampaian pembelajaran yang dilakukan secara monoton membuat peserta didik kehilangan motivasi dan semangat belajar.

Penggunaan media merupakan salah satu cara untuk memanfaatkan perkembangan teknologi untuk menciptakan pembelajaran yang efektif. Oleh karena itu, diperlukan sebuah media yang dapat mengoptimalkan proses belajar mengajar sehingga mampu mengoptimalkan pemahaman dan hasil belajar dalam kegiatan pembelajaran (Sumiharsono & Hasanah, 2017). Media pembelajaran tersebut dapat membawa informasi yang bertujuan untuk membantu menyampaikan pesan dalam proses pembelajaran.

Pemanfaatan media pembelajaran sekarang semakin canggih, seiring dengan kecanggihan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, sehingga manfaatnya sangat dirasakan oleh pelaksana pembelajaran, seperti dapat membantu dalam mempercepat penyampaian materi, mempermudah daya kepaahaman peserta didik, dan lain-lain (Rahmi et al., 2022). Pendidik yang profesionalisme dituntut dapat memilih dan mengimplementasikan media yang efektif dan efisien sehingga

merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan peserta didik dalam kegiatan belajar dengan tujuan untuk mencapai *learning objective* (Rohani, 2019).

Pembelajaran di Indonesia saat ini telah menerapkan Kurikulum Merdeka untuk jenjang pendidikan dasar dan menengah yang dibagi menjadi 6 fase, yaitu fase A sampai F. Pada fase D (kelas VII-IX), pembelajaran Bahasa Indonesia diharapkan dapat memenuhi Capaian Pembelajaran (CP) yang terbagi menjadi empat elemen, yaitu (1) menyimak, (2) membaca dan memirsa, (3) berbicara dan mempresentasikan, dan (4) menulis. Kemudian CP dikembangkan secara mandiri oleh guru menjadi beberapa Tujuan Pembelajaran (TP) sebagaimana fungsi Kompetensi Dasar (KD) pada Kurikulum 2013 (Nurrahmah, 2024). Dalam CP Bahasa Indonesia pada fase D jenjang SMP semester ganjil terdapat salah satu materi pokok, yaitu pembelajaran teks iklan, slogan dan poster. Pada penelitian ini, penulis lebih memfokuskan pada elemen membaca dengan TP yang dibagi menjadi dua, yaitu (1) mengidentifikasi pesan-pesan dalam teks iklan, slogan, dan poster secara tersurat serta tersirat dan (2) menginterpretasikan pesan yang ada dalam sebuah iklan, slogan, dan poster.

Berkaitan dengan materi tersebut peneliti telah mengumpulkan informasi dari hasil observasi dan wawancara bersama dengan salah satu guru Bahasa Indonesia SMP Negeri 32 Padang yaitu Ibu Sukrawati, S.Pd, yang menyatakan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia saat ini dilakukan hanya menggunakan buku cetak untuk menyampaikan materi pembelajaran. Selain menggunakan buku cetak, terkadang guru menggunakan *Youtube* sebagai media pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara, kendala yang dialami guru adalah sebagai berikut. *Pertama*,

kurangnya perhatian peserta didik terhadap materi yang diberikan. Kurangnya perhatian terhadap kegiatan pembelajaran, menyebabkan peserta didik kurang paham terkait materi yang diberikan sehingga tujuan pembelajaran tidak tercapai sepenuhnya. *Kedua*, peserta didik lebih cenderung tertarik dan fokus apabila materi yang diajarkan ditayangkan dalam bentuk media video. Akan tetapi, media video yang ditampilkan hanya bersumber dari *youtube*. Video yang bersumber dari *youtube* terkadang tidak selalu akurat. Selain itu, gangguan iklan yang ada dalam *youtube* akan memecahkan konsentrasi peserta didik. Hal tersebut akan berbeda jika video pembelajaran yang ditayangkan sebagai media pembelajaran dibuat oleh guru itu sendiri.

Oleh karena itu, inovasi diperlukan untuk menunjang proses pembelajaran yang menyenangkan dan inovatif serta dapat mengasah kemampuan berpikir peserta didik. Inovasi dalam media pembelajaran memiliki jenis yang beragam, salah satunya berupa media pembelajaran menggunakan aplikasi *canva* yang dapat memudahkan guru serta peserta didik dalam menyampaikan informasi dan memahami materi.

Aplikasi *canva* menyediakan berbagai macam alat desain grafis mulai dari poster, kartu undangan, sampul/cover, photo editor dan pembuatan video serta banyak lainnya, tidak hanya itu *canva* juga mudah diakses tersedia diperankan desktop maupun mobile (Pelangi, 2020). Aplikasi *canva* sebagai aplikasi pembuatan media pembelajaran, dapat membantu guru Bahasa Indonesia dalam menyusun materi teks iklan, slogan, dan poster yang menarik dengan bantuan fitur yang ada di aplikasi *canva* agar peserta didik lebih tertarik untuk mengikuti proses

pembelajaran. Tidak hanya guru saja yang dapat menggunakannya, peserta didik juga dapat ditugaskan untuk membuat atau mendesain materi khususnya pada teks iklan, slogan, dan poster dengan menarik sesuai dengan kreativitas yang dimilikinya masing-masing.

Perbandingan aplikasi *canva* dengan aplikasi gratis yang lainnya seperti layaknya *power point* terletak pada fitur-fiturnya. Untuk aplikasi kedua ini memang dikira cukup praktis dan mudah untuk digunakan, tetapi fitur-fitur yang terdapat pada aplikasi *canva* lebih menarik daripada *power point*. Dari segi template sendiri, aplikasi *canva* sudah menyediakan banyak template yang sudah bisa digunakan tanpa harus mengedit terlebih dahulu, jadi disini peneliti lebih memilih *canva* sebagai aplikasi untuk membuat media pembelajaran (Rofadhilah, 2019).

Berdasarkan penjelasan diatas, maka penelitian ini akan dilakukan di SMP Negeri 32 Padang dengan beberapa alasan berikut. *Pertama*, di SMP Negeri 32 Padang belum pernah dilakukan penelitian menggunakan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia. *Kedua*, belum pernah digunakan aplikasi Canva pada proses pembelajaran. Berdasarkan uraian tersebut, maka peneliti akan meneliti tentang “Pemanfaatan Media Canva pada Materi Teks Iklan, Slogan, dan Poster untuk Siswa Kelas VIII SMP Negeri 32 Padang”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan, terdapat beberapa masalah yang diidentifikasi. *Pertama*, mata pelajaran Bahasa Indonesia sering dianggap membosankan dan kurang menarik bagi peserta didik. *Kedua*, kurangnya variasi media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam proses

pembelajaran. *Ketiga*, kurangnya motivasi belajar peserta didik dalam mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia. *Keempat*, guru masih belum memanfaatkan teknologi dengan baik sebagai media pembelajaran yang dapat membantu peserta didik dalam memahami materi teks iklan, slogan, dan poster.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dipaparkan, maka penelitian ini dibatasi agar lebih terarah dan tidak meluas. *Pertama*, penelitian ini dilakukan hanya sebatas validasi oleh validator. *Kedua*, media pembelajaran yang dikembangkan pada penelitian ini dibuat dengan memanfaatkan/menggunakan aplikasi *canva* pada siswa kelas VIII SMP Negeri 32 Padang, penelitian dan pengembangan yang dilakukan dengan model 4D, yang dibatasi pada pembuatan atau pengembangan. *Ketiga*, materi yang digunakan dalam penelitian ini adalah teks iklan, slogan, dan poster dengan TP yang dibagi menjadi dua, yaitu (1) mengidentifikasi pesan-pesan dalam teks iklan, slogan, dan poster secara tersurat serta tersirat dan (2) menginterpretasikan pesan yang ada dalam sebuah iklan, slogan, dan poster.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang sudah dikemukakan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut. *Pertama*, bagaimana kebutuhan guru dan peserta didik kelas VIII SMP Negeri 32 Padang terhadap media pembelajaran membuat iklan, slogan, dan poster dengan memanfaatkan aplikasi *canva*. *Kedua*, bagaimana rancangan media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *canva* pada materi teks iklan, slogan, dan poster peserta didik kelas VIII

SMP Negeri 32 Padang. *Ketiga*, bagaimana hasil validasi media pembelajaran dengan memanfaatkan aplikasi *canva* pada materi teks iklan, slogan, dan poster.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan, tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut. *Pertama*, untuk mengetahui kebutuhan guru dan peserta didik kelas VIII SMP Negeri 32 Padang terhadap media pembelajaran teks iklan, slogan, dan poster dengan memanfaatkan aplikasi *canva*. *Kedua*, untuk mengetahui rancangan media pembelajaran dengan memanfaatkan *canva* pada materi teks iklan, slogan, poster. *Ketiga*, untuk mengetahui hasil validasi media pembelajaran dengan memanfaatkan aplikasi *canva* pada materi teks iklan, slogan, dan poster. aplikasi *canva* pada materi teks iklan, slogan, dan poster.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini terbagi atas manfaat teoritis dan praktis. Secara teoritis, penelitian yang dilakukan diharapkan dapat bermanfaat sebagai pemberian informasi lanjutan sehingga dapat menjadi acuan atau referensi bagi peneliti selanjutnya mengenai pemanfaatan media *canva* pada materi teks iklan, slogan, dan poster. Secara praktis, penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi pihak-pihak berikut. *Pertama*, bagi peneliti penelitian ini bermanfaat sebagai sarana belajar dalam mempraktikkan teori yang telah dipelajari selama masa perkuliahan dan menambah pengalaman serta wawasan bagi peneliti mengenai pemanfaatan perkembangan media pembelajaran dalam bentuk teknologi berupa aplikasi Canva. *Kedua*, bagi kepala sekolah penelitian ini diharapkan menjadi bahan refleksi bagi kepala sekolah dalam meningkatkan mutu pendidikan

sekolah dan kinerja guru agar dapat mengembangkan teknologi sebagai media pembelajaran yang kreatif dan menarik bagi peserta didik. *Ketiga*, bagi guru penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan dan sebagai informasi bagi guru mata pelajaran Bahasa Indonesia dalam merancang pembelajaran teks iklan, slogan, dan poster. *Keempat*, bagi peneliti lain penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan dan wawasan ilmu bagi peneliti lain dalam memanfaatkan aplikasi-aplikasi lainnya sebagai penunjang dalam media pembelajaran atau menjadi masukan dalam melakukan penelitian yang lebih luas dan mendalam yang berkaitan dengan penelitian ini.

G. Definisi Operasional

Ada beberapa definisi operasional dalam penelitian ini untuk menghindari terjadinya salah penafsiran. Definisi operasional dalam penelitian ini ada empat, yaitu sebagai berikut.

1. *Media pembelajaran* merupakan sarana yang digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan keterampilan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.
2. *Canva* merupakan platform desain grafis online yang menyediakan alat dan template untuk membuat berbagai jenis konten visual, seperti poster, infografis, presentasi, dan lainnya. Canva dapat diakses melalui web browser atau aplikasi mobile.
3. *Teks iklan, slogan, dan poster* merupakan teks yang bertujuan untuk menyampaikan pesan atau informasi kepada audiens.

4. *Pemanfaatan* dalam konteks ini mengacu pada penggunaan atau pengembangan media berbasis/menggunakan aplikasi *canva* dalam proses pembelajaran teks iklan, slogan, dan poster di kelas VIII A SMP Negeri 32 Padang.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Materi teks iklan, slogan, dan poster merupakan bagian dari pembelajaran teks persuasif dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia yang menuntut pemahaman terhadap isi, struktur, kebahasaan, dan daya tarik visual. Sebagai upaya meningkatkan kualitas dan efektivitas pembelajaran, maka dikembangkan media pembelajaran digital. Media yang dikembangkan dalam pengembangan ini adalah media video pembelajaran dengan memanfaatkan aplikasi *canva* pada materi teks iklan, slogan, dan poster kelas VIII SMP. Video pembelajaran ini berdurasi 10 menit dan dapat dijalankan menggunakan aplikasi pemutar video seperti *gome* player, VLC dan sebagainya. Video pembelajaran dibuat sesuai dengan hasil analisis kebutuhan guru, analisis kebutuhan peserta didik, analisis kurikulum dan analisis konsep/ materi. Prosedur pengembangan yang digunakan yaitu prosedur pengembangan dengan model 4D. Model pengembangan 4D terdiri dari 4 tahapan yaitu *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), dan *dissemination* (penyebaran). Namun, pada penelitian ini hanya sampai tahap *development* (pengembangan) karena keterbatasan.

Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh validator, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan mendapat kategori sangat valid/layak. Terdapat empat aspek kelayakan yang dinilai oleh validator, yaitu aspek kelayakan isi, aspek kelayakan bahasa, aspek kelayakan penyajian, aspek kelayakan kegrafikan, dan aspek respon pendidik. Dari keempat aspek tersebut, diperoleh nilai sebagai berikut. *Pertama*, pada aspek kelayakan isi memperoleh

nilai 98% dengan kategori sangat valid. *Kedua*, pada aspek kelayakan bahasa memperoleh nilai 100% dengan kategori sangat valid. *Ketiga*, pada aspek kelayakan penyajian memperoleh nilai 100% dengan kategori sangat valid. *Keempat*, pada aspek kelayakan kegrafikan memperoleh nilai 100% dengan kategori sangat valid. *Kelima*, pada aspek respon pendidik diperoleh nilai 93% dengan kategori sangat valid.

Dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan aplikasi *canva* dalam pembuatan media pembelajaran pada materi teks iklan, slogan, dan poster dapat dimanfaatkan atau digunakan dalam membuat media pembelajaran teks iklan, slogan, dan poster. Selain itu, pemanfaatan aplikasi *canva* ini dapat menjadi acuan dalam membuat media pembelajaran lainnya. Melalui media *canva* ini, peserta didik juga termotivasi dalam mengikuti pembelajaran, sehingga dapat menumbuhkan semangat dan motivasi peserta didik dalam belajar, sehingga peserta didik tidak merasa bosan atas materi yang disampaikan oleh pendidik. Peneliti juga mengharapkan agar di lembaga kependidikan yang lain juga dapat mengakses media pembelajaran tersebut, terkhusus pada pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi teks iklan, slogan, dan poster dengan media yang digunakan yaitu video animasi yang dirancang menggunakan *canva*. Karena *canva* ini menarik sekali dijadikan sebagai alat pembantu dalam proses pembelajaran, dan lembaga pendidikan yang lain juga dapat menggunakan media pembelajaran sesuai dengan perkembangan zaman. Sehingga dapat memudahkan seorang pendidik dalam memberikan materi pembelajaran.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan, terdapat saran-saran yang diajukan kepada pihak-pihak yang terkait. Adapun pihak tersebut antara lain:

1. Bagi guru, diharapkan hasil dari pengembangan media video pembelajaran menggunakan *canva* ini dapat dimanfaatkan guru dalam pembelajaran teks iklan, slogan, dan poster
2. Bagi peserta didik, hasil penelitian dan pengembangan media video pembelajaran menggunakan *canva* ini diharapkan mampu untuk meningkatkan motivasi dan semangat peserta didik dalam belajar teks iklan, slogan, dan poster.
3. Bagi peneliti lain, hasil penelitian dan pengembangan ini dapat dijadikan bahan perbandingan atau rujukan untuk mempertimbangkan dan melaksanakan penelitian pengembangan, khususnya yang berkaitan dengan video pembelajaran menggunakan *canva* pada materi teks iklan, slogan, dan poster kelas VIII SMP/MTs.

DAFTAR PUSTAKA

- Afdhaluzzikri, Muhammad. 2022. "Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas II Jenjang Sekolah Dasar Negeri Reusak Kabupaten Aceh Barat. *Skripsi*. Banda Aceh: UIN Arraniry Banda Aceh.
- Akhiruddin, A. (2019). Peningkatan Hasil Belajar Sosiologi Pada Pokok Bahasan Nilai Dan Norma Melalui Pembelajaran Inquiry Siswa Kelas X SMA Negeri 16 Makassar. *Socioedu Journal* (Pendidikan, Sosial, Humaniora), 3(2).
- Canva. 2020. "Canva for Education - Free Graphic Design Tool for Schools." Canva for Education. Diambil 6 Maret 2024 (<https://www.canva.com/education/>).
- Danim, Sudarwan. 2010. *Media Komunikasi Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Firdausi, Isnani. Razaq. 2022. "Efektivitas Media Canva Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Materi Iklan Kelas V MI Nurul Ihsan Boyolali Tahun Pelajaran 2022/2023". *Skripsi*. Semarang: UIN Walisongo Semarang.
- Gusfitri, Maya Lestari. 2021. *Bahasa Indonesia Untuk Siswa Kelas VIII*. Jakarta: Kemendikbudristek.
- Gustafson, K., & Branch, R. (2002). "Survey of Instructional Development Models (4th ed.)". Syracuse, NY: *ERIC Clearinghouse on Information & Technology*.
- Hanafi. 2017. "Konsep Penelitian R&D Dalam Bidang Pendidikan". *Jurnal Kajian Keislaman*, 5 (2).
- Hardani. Dkk. 2020. *Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*. Yogyakarta: Pustaka Ilmu Group Yogyakarta.
- Junaedi, S. (2021). "Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Daring untuk Meningkatkan Kemampuan Kreativitas Mahasiswa pada Mata Kuliah English for Information Communication and Technology". *Bangun Rekaprima: Majalah Ilmiah Pengembangan Rekayasa, Sosial dan Humaniora*, 7 (2), 80-89.

KBBI. https://www.kbbi.web.id/#google_vignette.

Kristanto, Andi. 2016. *Media Pembelajaran*. Jawa Timur: Bintang Surabaya.

Kosasih, Engkos. 2016. *Jenis-Jenis Teks dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia SMP*. Jakarta: Erlangga.

Kurniawan, Asep. 2018. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. (Bandung: Remaja Rosdakarya.

Lestari, Sudarsi. “Peran Teknologi dalam Pendidikan di Era Globalisasi”. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2 (2).

Muharom, Nabila Aprilia. 2021. “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Aplikasi *Canva* Pada Kelas V Tema 1 Subtema Organ Gerak Hewan”. *Skripsi*. Bogor. Universitas Pakuan.

Nuha, Aulia. 2024. “Pembuatan E-LKPD Interaktif Liveworksheet Berbasis CTL sebagai Media Pembelajaran Keterampilan Membaca Teks Artikel Ilmiah Populer Siswa Kelas VIII SMP. *Skripsi*. Padang: Universitas Negeri Padang.

Nurrahmah, Faiza. 2024. “Pembuatan E-LKPD Interaktif Liveworksheet Berbasis CTL sebagai Media Pembelajaran Keterampilan Membaca Teks Iklan, Slogan, dan Poster Siswa Kelas VIII SMP”. *Skripsi*. Padang: Universitas Negeri Padang.

Pelangi, Garis. 2020. “Pemanfaatan Aplikasi *Canva* Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Jenjang SMA/MA”. *Jurnal Sasindo Unpam*, 8 (2).

Pertiwi, Gusti Manja. “Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis *Canva* pada Materi Sistem Pernapasan pada Manusia Terintegrasi Ayat Al-qur’an”. *Skripsi*. Pekanbaru: UIN Sultan Syarif Kasim Riau.

Prasasti, A. M. Y., & Fadhilasari, I. (2022). Analisis Aspek Makna pada Slogan Peringatan Membuang Sampah dengan Menggunakan Unsur Komedi: Tinjauan Semantik. *Jurnal Ilmiah Buana Bastra*, 9 (1), 78–87.

Rahmi et al. 2024. *Konsep Dasar Media Pembelajaran*. Jakarta: Kemendikbud.

- Rishafiyani, Azizah. 2023. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Canva* pada Materi Membuat Iklan, Slogan, dan Poster pada Siswa Kelas VIII SMP Widya Nusantara". *Skripsi*. Palembang: Universitas Sriwijaya.
- Rofadhilah. 2019. "Aplikasi *Canva* Sebagai Pembelajaran Desain Grafis di SMK". *Jurnal Matematika dan Ilmu Pengetahuan*. Hlm: 2-5
- Rohani, 2019. *Media Pembelajaran*. Sumatera Utara: UIN Sumatera Utara.
- Safitri, Anggy Dwi Nur. 2023. "Pemanfaatan Aplikasi *Canva* Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 5 Purbalingga. *Skripsi*. Purwokerto: UIN Profesor Kiai Haji Saifuddin Zuhri Purwokerto.
- Sihombing, Yenni., dkk. 2023. "Problematikan Guru Dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran". *Jurnal Pendidikan Mandala*. 8 (2).
- Sumartono dan Hani Astuti. 2018. "Penggunaan Poster Sebagai Media Komunikasi Kesehatan". *Komunikologi*. 15(1).
- Sumiharsono, Rudy dan Hisbiyatul Hasanah. 2017. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Syarifuddin dan Eka Dwi Utari. 2022. *Media Pembelajaran (Dari Masa Konvensional Hingga Masa Digital)*. Palembang: Bening Media Publishing.
- Yuliana, I., Abidin, Z., & Arip, A. G. 2023. "Pengembangan E-modul Praktikum Pembuatan Tape Ketan Berbasis *Canva* untuk Meningkatkan *Enterpreneurial Skills* dan Kemampuan Kognitif Siswa Madrasah Aliyah. *BIO EDUCATION: (The Journal of Science and Biology Education)*, 8(1).