

**PENGEMBANGAN MATERI AJAR TEKS CERPEN BERBANTUAN CANVA
SISWA KELAS XI MAN 1 MEDAN**

Dewi Pakpahan¹, Great Novie Perangin-angin², Nazwa Desilhan Maha³,

Thesaloni Octapia Siahaan⁴

¹PBSI FBS Universitas Negeri Medan

²PBSI FBS Universitas Negeri Medan

³PBSI FBS Universitas Negeri Medan

⁴PBSI FBS Universitas Negeri Medan

Pakpahandewitriana@gmail.com

ABSTRACT

The purpose of this research is to create short story text teaching materials using Canva for 11th-grade students at MAN 1 Medan. This development was undertaken because the previous teaching modules focused solely on text, lacked visual appeal, and did not integrate digital media appropriate to the needs of students born in the digital age. This research applied the ADDIE model, which includes analysis, design, and development, without involving direct implementation with students. Data was obtained through document analysis, teacher interviews, internal observations, and expert assessments. The resulting development resulted in a short story text e-module that combines visual elements, illustrations, and project-based activities such as short story writing. Expert validation results indicated that this product is suitable for use and aligns with the Independent Curriculum, particularly in supporting creativity, digital literacy, and student learning motivation. This study concluded that Canva is effective as a tool for developing engaging, interactive short story text teaching materials that are appropriate for the characteristics of 21st-century students.

Keywords: Teaching materials, Canva, Short story text, ADDIE, Digital literacy, Independent Curriculum.

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menciptakan bahan ajar teks cerpen yang memanfaatkan Canva untuk siswa kelas XI di MAN 1 Medan. Pengembangan ini dilakukan karena modul ajar yang ada sebelumnya masih berfokus pada teks saja, kurang menarik secara visual, dan tidak mengintegrasikan media digital yang sesuai dengan kebutuhan siswa yang lahir di era digital. Penelitian ini menerapkan model ADDIE yang mencakup langkah analisis, desain, dan pengembangan, tanpa melibatkan tahap implementasi kepada siswa secara langsung. Data diperoleh melalui analisis dokumen, wawancara dengan guru, observasi internal, dan penilaian dari para ahli. Hasil pengembangan berupa e-modul teks cerpen yang menyatukan elemen visual, ilustrasi, dan kegiatan berbasis proyek seperti

penulisan cerpen. Hasil validasi oleh ahli menunjukkan bahwa produk ini cocok

untuk digunakan dan sejalan dengan Kurikulum Merdeka, terutama dalam mendukung kreativitas, literasi digital, dan motivasi belajar siswa. Penelitian ini menyimpulkan bahwa Canva efektif sebagai alat untuk mengembangkan bahan ajar teks cerpen yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik siswa di abad ke-21.

Kata Kunci: Bahan ajar, Canva, Teks cerpen, ADDIE, Literasi digital, Kurikulum Merdeka.

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital di sektor pendidikan telah mengakibatkan perubahan besar dalam cara pengajaran guru dan proses belajar siswa. Perubahan ini memerlukan adanya inovasi pembelajaran yang tidak hanya fokus pada penyampaian materi, tetapi juga mengutamakan pengalaman belajar yang aktif, kreatif, dan sesuai dengan karakteristik siswa di abad ke-21. Siswa di tingkat SMA/MA saat ini hidup dalam ekosistem digital yang kaya akan informasi dan sangat visual, sehingga metode pembelajaran tradisional yang bersifat tekstual dan monoton sering kali tidak cukup menarik untuk menyita perhatian dan meningkatkan pemahaman mereka. Hal ini menjadi tantangan utama bagi para guru Bahasa Indonesia, khususnya ketika mengajarkan materi sastra seperti cerpen yang memerlukan

pemahaman, interpretasi makna, serta kemampuan analitis yang tinggi.

Pembelajaran cerpen tidak hanya mengharuskan siswa memahami elemen-elemen intrinsik dan ekstrinsiknya, tetapi juga mendorong mereka untuk mengembangkan sensitivitas estetika, kemampuan berpikir kritis, dan keterampilan dalam menciptakan karya sastra yang orisinal. Namun, kenyataannya, banyak siswa yang masih kesulitan memahami struktur dan makna cerpen disebabkan oleh kurangnya media pembelajaran yang menarik dan relevan. Materi ajar yang ada sering kali hanya berupa teks panjang tanpa adanya visual yang mendukung, yang membuat siswa merasa bosan dan kurang terlibat. Ini bertentangan dengan prinsip Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran berbasis proyek, kreativitas, dan pengalaman kontekstual yang bermakna.

Dengan kemajuan teknologi pendidikan, pemanfaatan media digital menjadi salah satu solusi penting untuk mengatasi masalah tersebut. Contohnya, aplikasi Canva memiliki berbagai fitur desain visual yang dapat membantu guru dalam menciptakan bahan ajar yang lebih menarik, modern, dan komunikatif. Dengan tampilan yang menarik dan mudah digunakan, Canva memungkinkan penyajian materi cerpen menjadi lebih interaktif melalui infografis, ilustrasi, warna, dan tata letak yang dapat memperdalam pemahaman siswa. Selain itu, penggunaan Canva sejalan dengan teori multimedia learning yang menyatakan bahwa informasi yang disampaikan melalui gabungan teks dan visual dapat meningkatkan daya ingat serta mempermudah proses penginternalisasian konsep.

Di sisi lain, kemajuan kecerdasan buatan (Artificial Intelligence/AI) memberikan kesempatan baru dalam merancang pembelajaran. Meskipun dalam penelitian ini fokus pada AI bukanlah yang utama, keberadaannya tetap memainkan peran penting dalam konteks pendidikan digital saat ini. AI dapat membantu guru dalam

menciptakan ide konten, menganalisis kebutuhan siswa, dan mempercepat proses pembuatan bahan ajar. Perpaduan Canva dengan dukungan AI menawarkan kesempatan bagi guru untuk menghasilkan bahan ajar yang lebih efisien, relevan, dan adaptif. Ini sangat penting, terutama untuk materi ajar yang digunakan dalam pembelajaran sastra yang memerlukan tingkat kreativitas yang tinggi.

Dalam usaha menghasilkan bahan ajar yang efektif dan tepat sesuai dengan konteks pembelajaran di sekolah, pendekatan Case Method menjadi strategi yang sangat tepat. Metode ini memungkinkan peneliti untuk mempelajari masalah nyata yang terjadi di kelas, menganalisis kebutuhan siswa, dan merumuskan solusi berupa pengembangan bahan ajar yang lebih terarah. Dengan menggunakan Case Method, pengembangan bahan ajar tidak hanya bersifat teoritis, tetapi juga berdasarkan kondisi riil di lapangan, sehingga produk yang dihasilkan menjadi lebih relevan dan bermanfaat.

Berdasarkan hal tersebut, tulisan ini dibuat untuk menjelaskan tahapan pengembangan materi pengajaran teks cerpen dengan bantuan Canva

bagi siswa kelas XI di MAN 1 Medan, dengan pendekatan Metode Kasus. Diharapkan artikel ini dapat memberikan sumbangsih dalam pengembangan pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya dalam hal kreativitas, efektivitas penggunaan media pembelajaran, serta pemanfaatan teknologi digital sebagai bagian dari strategi pengajaran di era abad ke-21. Temuan dari penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan alternatif bagi guru dalam merancang materi ajar yang tidak hanya informatif, tetapi juga menarik, serta dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar mengajar. dipaparkan fokus permasalahan dan tujuan dilakukannya penelitian.

Bagian-bagian yang dimaksud di atas tidak harus diuraikan dalam bentuk poin-poin terpisah. Ketajaman bagian ini merupakan pondasi bagi reviewer untuk menilai naskah yang dikirim.

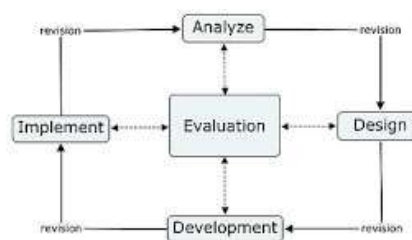
B. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (research and development) yang mengadaptasi model ADDIE. Namun, penelitian hanya dilaksanakan sampai pada

tahap analisis, perancangan, dan pengembangan produk, tanpa melanjutkan ke tahap implementasi serta evaluasi lapangan. Dengan demikian, fokus utama penelitian ini adalah menghasilkan produk bahan ajar yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran teks cerpen.

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan (ADDIE), yang meliputi tahap analisis kebutuhan, desain produk, dan pengembangan modul. Tahap implementasi dan evaluasi tidak dilakukan sehingga kajian terpusat pada proses penyusunan dan penyempurnaan produk.



Gambar 1. Model Penelitian ADDIE

2. Sumber dan Jenis Data

Data penelitian diperoleh dari beberapa sumber, yaitu:

Modul pembelajaran teks cerpen yang sebelumnya digunakan oleh guru.

Guru Bahasa Indonesia di MAN

1 Medan sebagai informan utama mengenai kebutuhan pembelajaran.

Dokumen kurikulum Merdeka, khususnya capaian pembelajaran fase E yang relevan dengan materi cerpen.

Hasil validasi ahli, mencakup penilaian terhadap aspek materi, bahasa, media, dan desain visual.

3. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan melalui beberapa teknik berikut:

1. Analisis dokumen, yakni mengkaji modul ajar cerpen yang sudah ada untuk mengidentifikasi kekurangan dan kebutuhan revisi.

2. Wawancara terbatas dengan guru Bahasa Indonesia guna memperoleh informasi mengenai kebutuhan pembelajaran dan permasalahan di kelas.

3. Validasi ahli, yaitu penilaian kelayakan materi, bahasa, media, dan desain visual oleh para pakar terkait.

4. Observasi internal, berupa pengamatan selama proses perancangan dan pengembangan bahan ajar berbasis Canva.

4. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan mencakup:

Lembar analisis kebutuhan siswa dan guru.

- Lembar penilaian ahli materi.
- Lembar penilaian ahli media/desain.
- Lembar penilaian ahli bahasa.

Instrumen kelayakan bahan ajar yang memuat indikator kesesuaian materi, ketepatan bahasa, kualitas tampilan visual, serta efektivitas pedagogis.

5. Teknik Analisis Data

Analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif melalui tiga langkah:

1. Reduksi data, yaitu memilah dan menyederhanakan data dari hasil wawancara, analisis dokumen, observasi, dan validasi ahli.

2. Penyajian data, dengan menyusun uraian sistematis mengenai proses pengembangan produk dan temuan hasil validasi.

3. Penarikan kesimpulan, yakni menentukan tingkat kelayakan produk bahan ajar serta relevansinya dengan

kebutuhan pembelajaran teks cerpen di kelas XI.

C. Hasil Penelitian

1. Hasil Tahap Analisis (Analyze)

Tahap awal penelitian menunjukkan bahwa proses pembelajaran cerpen di kelas XI MAN 1 Medan masih menghadapi beberapa persoalan. Bahan ajar yang digunakan guru cenderung padat teks, kurang memanfaatkan ilustrasi, serta tidak didesain dengan pendekatan visual yang menarik. Kondisi ini menyebabkan siswa cepat bosan dan kesulitan memahami unsur-unsur cerpen secara mendalam. Guru juga menilai bahwa bahan ajar tersebut belum mampu mendorong kreativitas siswa dalam menghasilkan karya tulis.

Selain itu, karakteristik siswa yang merupakan generasi digital menuntut media pembelajaran yang lebih interaktif dan visual. Hal ini memperkuat perlunya sebuah bahan ajar digital yang lebih sesuai dengan gaya belajar siswa, khususnya yang memadukan unsur warna, visual, dan aktivitas kreatif. Analisis ini menjadi dasar penting dalam pengembangan bahan ajar berbantuan Canva.

2. Hasil Tahap Perancangan (Design)

Pada tahap desain, peneliti mulai menyusun kerangka bahan ajar yang lebih terstruktur dan komunikatif. Perancangan dilakukan dengan menentukan tujuan pembelajaran, menyederhanakan isi materi, serta menyesuaikan alur penyajian dengan kebutuhan siswa.

Bahan ajar dirancang dengan menggabungkan teks, ikon, infografis, dan ilustrasi yang dapat memperjelas konsep cerpen. Peneliti juga merancang instrumen validasi ahli yang mencakup aspek isi, tampilan visual, dan ketepatan bahasa. Model rancangan ini disiapkan untuk memastikan bahwa produk yang dihasilkan tidak hanya informatif, tetapi juga menarik dan mudah digunakan.

Tabel 1. Kriteria Kelayakan Bahan Ajar (Ahli Materi, Bahasa, dan Media)

No	Aspek	Indikator Penilaian
1	Kelayakan Materi	Ketepatan konsep, keluasan materi, kedalaman materi, relevansi

		dengan CP, kebermanfaatan
2	Kelayakan Bahasa	Keterbacaan, kebakuan bahasa, kejelasan instruksi, kesesuaian dengan tingkat perkembangan siswa
3	Kelayakan Media/Desain	Kesesuaian warna, jenis font, tata letak, kualitas ilustrasi, konsistensi desain
4	Kelayakan Pembelajaran	Kejelasan tujuan, kesesuaian aktivitas, daya tarik, mendorong kreativitas, memfasilitasi berpikir kritis

3. Hasil Tahap Pengembangan (Develop)

Tahap pengembangan merupakan proses realisasi dari

sebelumnya. Pada tahap ini bahan ajar dibuat menggunakan Canva, dengan memanfaatkan template, warna, dan elemen desain modern. Hasilnya berupa bahan ajar digital yang memuat konsep cerpen, contoh teks, analisis unsur cerita, serta kegiatan menulis kreatif.

Selanjutnya, draf bahan ajar divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Para validator menilai kelayakan isi, struktur penyajian, kualitas visual, dan kesesuaian bahasa. Saran dan komentar dari ahli digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi hingga diperoleh bahan ajar yang lebih matang dan layak digunakan.

Valid ator	Aspek	Skor Mak simal	Skor Diper oleh	Perse ntase	Kate gori
Ahli Mate ri	Isi & Penyaj ian	40	35	87,5%	San gat Lay ak
Ahli Medi a	Desain Visual & Media	40	34	85%	San gat Lay ak
Ahli Bah asa	Kebah asaan	40	36	90%	San gat Lay ak
rancangan		yang	telah	disusun	ak

Rata-rata kelayakan:

(87,5%>sangat layak)

4. Hasil Tahap Implementasi (Implement)

Tahap implementasi dalam penelitian ini dilakukan secara terbatas berupa simulasi penggunaan bahan ajar, bukan uji coba langsung ke siswa. Simulasi melibatkan guru Bahasa Indonesia untuk memastikan bahwa bahan ajar dapat diterapkan dalam pembelajaran cerpen.

Hasil simulasi menunjukkan bahwa bahan ajar digital Canva mudah dioperasikan, hemat waktu, dan mampu memfasilitasi kegiatan pembelajaran yang lebih variatif. Analisis potensi penerapan juga memperlihatkan bahwa fasilitas sekolah, seperti perangkat komputer dan akses internet, mendukung penggunaan bahan ajar digital ini di kelas.

5. Hasil Tahap Evaluasi (Evaluate)

Evaluasi dilakukan dalam dua bentuk, yaitu evaluasi formatif dan sumatif. Evaluasi formatif dilakukan selama proses pengembangan, untuk memperbaiki kesalahan teknis, menata ulang tampilan, serta memastikan bahwa setiap bagian bahan ajar koheren dan mudah dipahami.

Evaluasi sumatif dilakukan setelah produk final selesai dan divalidasi oleh para ahli. Secara umum, para validator menyatakan bahwa bahan ajar berbantuan Canva layak digunakan karena memenuhi aspek kejelasan materi, daya tarik visual, dan kesesuaiannya dengan karakteristik siswa. Temuan ini menunjukkan bahwa media digital berbasis Canva mampu meningkatkan kualitas penyajian materi cerpen dan dapat menjadi alternatif bahan ajar yang inovatif.

D. Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan bahan ajar menggunakan model ADDIE memberikan dampak positif dalam menghasilkan produk yang sistematis dan teruji. Penggunaan Canva terbukti efektif mendukung pembelajaran cerpen karena sesuai dengan teori multimedia yang menekankan pentingnya kombinasi teks dan visual dalam meningkatkan pemahaman siswa.

Integrasi elemen desain juga berkontribusi pada peningkatan minat belajar, sejalan dengan teori motivasi yang menyebutkan bahwa media yang menarik secara visual mampu

meningkatkan fokus dan keterlibatan peserta didik. Temuan ini menguatkan pentingnya inovasi bahan ajar, terutama untuk materi sastra yang selama ini masih didominasi metode konvensional.

E. Kesimpulan

Proses pengembangan materi ajar teks cerpen yang didukung oleh Canva untuk siswa kelas XI di MAN 1 Medan telah berhasil menciptakan e-modul yang inovatif, menarik, serta sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di era digital saat ini. Tahapan pengembangan yang mengikuti model ADDIE yang meliputi analisis, perancangan, dan pengembangan menunjukkan bahwa modul sebelumnya tidak memenuhi kebutuhan siswa yang digolongkan sebagai digital native, terutama dalam hal visualisasi dan interaksi. Produk yang dihasilkan menggabungkan elemen teks, ilustrasi, desain visual, dan aktivitas kreatif seperti penulisan cerpen. Hasil dari validasi para ahli menunjukkan bahwa modul ini layak untuk digunakan dan sejalan dengan Kurikulum Merdeka yang mengutamakan kreativitas, literasi digital, dan pembelajaran yang berorientasi pada siswa. Oleh karena

itu, Canva terbukti menjadi media yang efektif dalam pengembangan materi ajar teks cerpen dan bisa dijadikan alternatif pembelajaran yang menarik, interaktif, serta relevan dengan keterampilan yang diperlukan di abad ke-21.

DAFTAR PUSTAKA

- Andayani. (2015). Pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis kompetensi. UNY Press.
- Branch, R. M. (2009). Instructional design: The ADDIE approach. Springer.
- Dick, W., & Carey, L. (1996). The systematic design of instruction. Harper Collins.
- Gustafson, K. L., & Branch, R. M. (2002). Survey of instructional development models. ERIC.
- Holmes, W., Bialik, M., & Fadel, C. (2021). Artificial intelligence in education: Promises and implications for teaching and learning. Center for Curriculum Redesign.
- Keller, J. M. (2010). Motivational design for learning and performance: The ARCS model approach. Springer.
- Kemdikbud. (2022). Capaian Pembelajaran Bahasa Indonesia Fase E (SMA/MA) Kurikulum Merdeka. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Mayer, R. E. (2020). Multimedia learning (3rd ed.). Cambridge University Press.

- Molenda, M. (2015). In search of the elusive ADDIE model. *Performance Improvement*, 54(2), 40–42.
- Musfiqon. (2012). Pengembangan media dan sumber belajar. Prestasi Pustaka.
- Munandar, S. C. U. (2009). Pengembangan kreativitas anak berbakat. Rineka Cipta.
- Novita, R., et al. (2023). Pengaruh penggunaan Canva terhadap motivasi belajar siswa. *Jurnal Pembelajaran Digital*, 5(1).
- Nurgiyantoro, B. (2010). Teori pengkajian fiksi. Gadjah Mada University Press.
- OECD. (2023). Digital and AI skills for future learning. OECD Publishing.
- Prastowo, A. (2015). Panduan kreatif membuat bahan ajar inovatif. Diva Press.
- Reiser, R. A., & Dempsey, J. V. (2017). Trends and issues in instructional design and technology. Pearson.
- Sakhia, D., et al. (2024). Pengembangan modul elektronik berbantuan Canva untuk pembelajaran cerpen SMA. *Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, 9(1).
- Sardiman, A. M. (2011). Interaksi dan motivasi belajar mengajar. RajaGrafindo Persada.
- Silvia, D., Nursalim, D., & Sakhia, D. (2024). E-modul berbasis Canva untuk pembelajaran cerpen. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 8(2).
- Tarigan, H. G. (2015). Prinsip-prinsip dasar sastra. Angkasa.
- Triningsih, S. (2021). Pemanfaatan Canva sebagai media pembelajaran. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 6(3).
- UNESCO. (2021). Recommendation on the ethics of artificial intelligence. UNESCO Publishing.