

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR DRAMA BERBANTUAN CANVA
DI SMA NEGERI 2 MEDAN**

Anggita Kirani Tri Septia¹, Trisnawati Hutagalung², Nurul Azizah³, Eskawana Nababan⁴, Fitri Salamah⁵, Hikmah Tiar Simanjuntak⁶, Yana Melia Sari Sipayung⁷,
Yuni Asri Nur Ain Lubis⁸

1,2,3,4,5,6,7,8 Jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Fakultas Bahasa dan
Seni, Universitas Negeri Medan

anggitakrni.2242111004@mhs.unimed.ac.id, eskawanababan@gmail.com,
hikmahtiar.2242111003@mhs.unimed.ac.id,
fitrisalamah.2242111004@mhs.unimed.ac.id, yanasipayung360@gmail.com,
yuniasrinurainlubis.2241111049@mhs.unimed.ac.id

ABSTRACT

This study aims to develop valid, practical, and effective Canva-based drama teaching materials to improve high school students' understanding of drama elements, performance skills, and learning motivation. The research method used was Research and Development (R&D) with the ADDIE model. The subjects were 11th-grade students of SMA Negeri 2 Medan and Indonesian language teachers. The data analysis technique used was qualitative data analysis using the Miles Huberman and Saldana model, including data reduction, data presentation, and conclusion drawing. The results indicate that Canva-based teaching materials are effective in improving students' understanding of drama concepts, practical skills (such as scriptwriting and performance), and affective aspects (such as self-confidence and collaboration). The use of Canva as a digital learning medium makes it easy for teachers and students to access the materials visually and interactively.

Keywords: *teaching materials, canva, drama*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar drama berbasis Canva yang valid, praktis, dan efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa SMA terhadap unsur-unsur drama, keterampilan pementasan, serta motivasi belajar. Metode penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model ADDIE. Subjek penelitian adalah siswa kelas XI SMA Negeri 2 Medan dan guru Bahasa Indonesia. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis data kualitatif dengan model Miles Huberman dan Saldana, meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa bahan ajar berbasis Canva efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep drama, keterampilan praktis (seperti menulis naskah dan pementasan), serta aspek afektif (seperti kepercayaan diri dan kerja sama) siswa. Penggunaan Canva sebagai media pembelajaran digital

memberikan kemudahan bagi guru dan siswa dalam mengakses materi secara visual dan interaktif.

Kata Kunci: bahan ajar, canva, drama

A. Pendahuluan

Pembelajaran drama di SMA memiliki peranan penting dalam mengembangkan kemampuan bahasa, estetika, dan karakter siswa. Drama tidak hanya dipahami sebagai materi sastra, tetapi juga sebagai pengalaman belajar yang melibatkan kegiatan membaca, menghayati tokoh, menyusun dialog, memerankan karakter, serta menganalisis konflik cerita. Aktivitas ini membantu siswa meningkatkan keterampilan berpikir kritis, kreativitas, komunikasi verbal–nonverbal, kerja sama, dan kepercayaan diri, sesuai dengan tuntutan Kurikulum Merdeka yang menekankan integrasi kemampuan kognitif dan karakter. Penelitian Widiastawa (2019) menunjukkan bahwa pembelajaran drama yang terencana dari tahap perencanaan hingga evaluasi dapat meningkatkan partisipasi dan keberanian siswa serta memperdalam pemahaman mereka terhadap elemen sastra.

Namun, pembelajaran drama di SMA, termasuk di SMA Negeri 2 Medan, masih menghadapi berbagai

kendala. Banyak siswa kesulitan memahami drama prolog karena keterbatasan kemampuan membaca interpretatif dan minimnya contoh visual. Mereka cenderung membaca prolog secara datar tanpa penjiwaan, serta mengalami hambatan dalam tampil karena rasa malu, kurang percaya diri, dan belum menguasai teknik vokal seperti intonasi, artikulasi, dan volume. Di sisi lain, guru juga terbatas oleh kurangnya media pembelajaran yang variatif, dominannya teks cetak yang monoton, ruang kelas yang sempit, jumlah siswa yang besar, serta waktu latihan yang tidak memadai, padahal drama membutuhkan proses praktik berulang untuk mencapai performa optimal.

Canva dipilih dalam penelitian ini karena kemudahan akses dan kelengkapan fitur sebagai platform desain grafis berbasis web. Canva menyediakan berbagai template seperti slide, poster, dan infografis yang dapat digunakan guru tanpa memerlukan kemampuan desain tingkat tinggi. Hidayatullah, Artharina, dan Sumarno (2023) menemukan bahwa Canva

efektif membantu guru menyusun presentasi, lembar kerja, dan alat evaluasi serta mendukung keterampilan abad ke-21 (4C). Selain itu, penelitian Malo, Raja, Nona, dan rekan (2025) menunjukkan bahwa visualisasi interaktif Canva dapat meningkatkan minat, partisipasi, dan pemahaman siswa. Keunggulan visual Canva sangat relevan untuk pembelajaran drama karena dapat memperjelas karakter, adegan, konflik, dan suasana panggung. Penggunaan Canva juga terbukti meningkatkan motivasi dan kreativitas siswa, sebagaimana ditunjukkan pada penelitian di MIS Syababul Qorib yang menilai media Canva lebih menarik dan inovatif.

Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan bahan ajar drama berbasis Canva yang valid, praktis, dan efektif digunakan di SMA Negeri 2 Medan. Bahan ajar ini dirancang untuk membantu siswa memahami prolog, dialog, karakter, serta teknik pementasan secara visual dan interaktif, sekaligus meningkatkan kemampuan guru dalam memanfaatkan media digital. Dengan desain visual yang menarik, contoh ekspresi, intonasi, serta langkah praktik, pengembangan ini diharapkan

mampu meningkatkan pemahaman materi, kemampuan beraksi, serta motivasi siswa dalam pembelajaran drama.

C. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan penelitian dan pengembangan (*Research and Development/R&D*) karena bertujuan menghasilkan produk berupa bahan ajar drama berbantuan Canva yang layak, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE (*Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate*) yang memberikan langkah sistematis mulai dari analisis kebutuhan, perancangan bahan ajar, pembuatan produk, uji coba pada siswa, hingga evaluasi untuk perbaikan.

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XI SMA Negeri 2 Medan sebagai pengguna bahan ajar, serta guru Bahasa Indonesia sebagai validator dan pemberi penilaian terhadap kelayakan bahan ajar. Penelitian dilaksanakan di SMA Negeri 2 Medan, yang menjadi lokasi untuk pelaksanaan analisis kebutuhan, validasi, dan uji coba penggunaan bahan ajar drama berbantuan Canva. Pemilihan subjek

dari kelas XI didasarkan pada kompetensi pembelajaran drama yang sesuai dengan capaian pembelajaran di tingkat tersebut.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini terdiri dari beberapa metode. Observasi dilakukan di SMA Negeri 2 Medan pada guru mata pelajaran Bahasa Indonesia yang mengajar materi teks drama di kelas XI. Kegiatan observasi bertujuan untuk melihat proses pembelajaran berlangsung, pendekatan yang digunakan guru, ketersediaan media, serta partisipasi siswa dalam memahami unsur-unsur teks drama. Wawancara dilakukan dengan salah satu guru Bahasa Indonesia di SMA Negeri 2 Medan yang mengampu materi teks drama pada kelas XI. Teknik wawancara menggunakan pedoman wawancara semi-terstruktur, sehingga peneliti dapat menggali jawaban lebih mendalam.

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis data kualitatif karena data diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis dilakukan secara bertahap mengikuti model analisis Miles Huberman, dan Saldana (2014), yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

1. Reduksi Data (Data Reduction)

Reduksi data merupakan proses penyederhanaan data mentah yang diperoleh dari lapangan. Pada tahap ini, peneliti menyeleksi, mengelompokkan, dan memfokuskan informasi yang relevan dengan pembelajaran teks drama. Miles et al. (2014) menjelaskan bahwa reduksi data adalah proses berpikir yang berlangsung terus-menerus sejak peneliti mulai mengumpulkan data hingga penelitian selesai.

2. Penyajian Data (Data Display)

Setelah data direduksi, informasi yang telah dipilih disajikan dalam bentuk uraian naratif, tabel, atau matriks. Penyajian ini bertujuan agar peneliti mudah memahami pola, hubungan, atau kecenderungan yang muncul dari data. Menurut Miles et al. (2014), penyajian data membantu peneliti melihat gambaran menyeluruh mengenai fenomena yang diteliti.

3. Penarikan Kesimpulan (Conclusion Drawing)

Tahap terakhir adalah menarik kesimpulan berdasarkan data yang telah dianalisis. Sugiyono (2019) menyatakan bahwa kesimpulan kualitatif harus diverifikasi agar tetap konsisten dan sesuai dengan bukti empiris.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan Proses Pengembangan Bahan Ajar Drama Berbantuan Canva

1. Tahap Analisis (Analysis)

Tahap ini menentukan dasar kebutuhan pengembangan bahan ajar. Ada empat aspek yang dianalisis: kebutuhan siswa, kebutuhan guru, sarana sekolah, dan materi drama.

a. Analisis Kebutuhan Siswa

Hasil pengamatan, wawancara, dan angket menunjukkan bahwa siswa SMA Negeri 2 Medan mengalami beberapa kendala dalam pembelajaran drama. Banyak siswa kesulitan memahami teori drama, terutama dalam membedakan unsur-unsur seperti tema, alur, amanat, tokoh, konflik, serta struktur naskah. Mereka juga kurang mampu membaca naskah dan memahami petunjuk teknis panggung. Selain itu, minat belajar siswa rendah karena materi drama hanya dibaca dan didiskusikan di kelas sehingga terasa monoton. Siswa juga membutuhkan media pembelajaran yang visual dan interaktif karena mereka lebih mudah memahami materi melalui gambar, ilustrasi, video, dan simulasi ekspresi. Di sisi lain, mereka menginginkan bahan ajar yang fleksibel dan dapat diakses melalui HP kapan saja. Siswa juga membutuhkan contoh

nyata seperti video pementasan, audio dialog, ilustrasi adegan, serta contoh ekspresi agar materi drama lebih mudah dipahami.

4. Analisis Kebutuhan Guru

Guru Bahasa Indonesia membutuhkan media pembelajaran yang lebih modern dan menarik dibandingkan PPT. Mereka membutuhkan media dengan desain profesional, warna yang menarik, ikon, serta visual yang estetik. Kemudahan penggunaan juga menjadi kebutuhan utama, sehingga platform seperti Canva sangat membantu karena dapat digunakan tanpa keterampilan desain grafis. Selain itu, guru membutuhkan bahan ajar yang lengkap dan mencakup pengertian drama, struktur dan unsur drama, contoh naskah, latihan analisis, video dan audio pendukung, hingga evaluasi dan rubrik penilaian. Bahan ajar yang dikembangkan juga harus selaras dengan Kurikulum Merdeka, terutama capaian pembelajaran (CP) dan alur tujuan pembelajaran (ATP).

5. Analisis Sarana Pembelajaran

Sarana sekolah mendukung penggunaan media berbasis Canva. Internet sekolah cukup stabil sehingga memudahkan akses Canva secara

online. Mayoritas siswa memiliki HP sehingga bahan ajar dapat diakses secara fleksibel. Ruang kelas juga dilengkapi LCD proyektor sehingga media dapat ditampilkan secara visual dengan mudah. Canva sendiri dapat digunakan secara gratis baik melalui HP maupun laptop, sehingga tidak menyulitkan guru maupun siswa.

6. Analisis Materi Drama

Materi drama yang akan dikembangkan mencakup pengertian dan hakikat drama, struktur naskah (orientasi, komplikasi, klimaks, resolusi), unsur intrinsik drama, ciri kebahasaan drama seperti dialog dan petunjuk laku, teknik membaca naskah, teknik bermain drama yang mencakup gestur, mimik, dan blocking, serta penilaian pementasan drama. Keseluruhan materi ini sangat ideal dikembangkan melalui platform Canva karena membutuhkan visualisasi kuat, contoh konkret, dan media pembelajaran yang interaktif.

1. Tahap Perancangan (*Design*)

Pada tahap ini dirancang struktur tampilan dan isi bahan ajar.

a. Perancangan Struktur Bahan Ajar

Struktur bahan ajar drama berbasis Canva meliputi: Cover dan identitas modul: Desain menarik, warna cerah, ilustrasi. Pendahuluan: Tujuan pembelajaran, manfaat buku, panduan penggunaan. Materi inti drama. Disajikan dalam bentuk: Infografis, peta konsep, slide interaktif

Contoh naskah

Contoh dan latihan: Analisis contoh naskah, latihan dialog, penentuan unsur, menulis naskah pendek.

e. Lembar kerja siswa (LKS): Dalam bentuk link interaktif dan format cetak.

f. Evaluasi: Soal pilihan ganda, uraian, dan penilaian praktik pementasan.

g. Refleksi belajar: Siswa menilai pemahaman dan kesulitan mereka.

b. Perancangan Tampilan Canva

Bahan ajar dirancang dengan memperhatikan:

a) Warna harmonis

b) Font yang mudah dibaca

c) Ikon dan ilustrasi pendukung

d) Layout ramah HP (mobile friendly)

e) Navigasi jelas antar-slide

c. Draft Bahan Ajar

Judul	Materi
Judul Buku dan Cover	
Pendahuluan	1. Pengertian Drama 2. Sejarah dan Perkembangan Drama 3. Fungsi dan Manfaat Drama dalam Pendidikan
Teori Dasar Drama	1. Hakikat Drama a. Unsur-Unsur Drama b. Tema c. Alur d. Tokoh dan Penokohan e. Latar f. Konflik g. Dialog 2. Struktur Drama a. Eksposisi b. Komplikasi c. Klimaks d. Resolusi e. Epilog
Jenis-Jenis Drama	1. Tragedi 2. Komedi 3. Drama Musikal 4. Drama Tari 5. Drama Tradisional dan Modern
Metode dan Teknik Pembelajaran Drama	1. Bermain Peran (Role Play) 2. Improvisasi 3. Pementasan Drama 4. Storytelling 5. Analisis Naskah Dram
Pengembangan Naskah Drama	1. Penulisan Naskah Drama 2. Dialog dan Monolog 3. Simplifikasi Naskah untuk Siswa
Pentingnya Drama dalam Pengembangan Karakter dan Keterampilan	1. Pengembangan Kreativitas dan Imajinasi 2. Pengembangan Kemampuan Berkomunikasi 3. Memahami Nilai Moral dan Sosial melalui Drama
Contoh Naskah Drama untuk Latihan	1. Naskah Drama Singkat Tema Persahabatan

	2. Naskah Drama Singkat Tema Tanggung Jawab
	3. Naskah Drama Tema Lingkungan Hidup
Aktivitas dan Latihan Drama	1. Latihan Berimajinasi dan Ekspresi 2. Latihan Dialog dan Improvisasi 3. Latihan Pementasan Drama
Evaluasi Pembelajaran Drama	1. Penilaian Kognitif (Tes Tertulis) 2. Penilaian Afektif (Sikap dan Kepercayaan Diri) 3. Penilaian Psikomotorik (Kemampuan Drama)

2. Tahap Produksi / Pengembangan (Development)

Pada tahap ini, semua desain yang dirancang mulai disusun menjadi bahan ajar lengkap di Canva.

a. Pembuatan Slide Bahan Ajar Materi disusun dalam bentuk:

a. Infografis Unsur Drama: Misalnya tema–tokoh–alur–latar ditampilkan dalam visual kotak warna.

b. Struktur Naskah Drama

c. Contoh Dialog.

b. Pembuatan Media Interaktif

a. Tombol klik ke latihan dan kuis.

b. QR code menuju Google Form evaluasi.

c. Penyusunan LKS Digital dan Cetak LKS berisi:

a. Latihan identifikasi unsur

b. Latihan membaca dialog

c. Latihan membuat naskah drama 6–10 baris

d. Latihan pementasan mini dalam kelompok

e. Refleksi diri

d. Penyusunan Rubrik Penilaian Pementasan

Rubrik mencakup:

a. Ekspresi

b. Intonasi

c. Pemahaman peran

d. Kerjasama

e. Penggunaan properti

f. Kerapian pementasan

3. Tahap Implementasi / Uji Coba (Implementation)

Bahan ajar diuji coba kepada siswa untuk melihat kelayakannya.

a. Uji Coba Terbatas

a) Dilakukan pada kelompok kecil (10–15 siswa).

b) Tujuan: melihat apakah siswa memahami tampilan, navigasi, dan isi materi.

c) Hasil biasanya menunjukkan:

d) Siswa antusias karena visual menarik

e) Siswa lebih cepat memahami struktur drama

f) Siswa mudah mengakses lewat HP

- | | |
|---|--|
| <p>b. Uji Coba Luas</p> <p>a) Dilakukan pada satu kelas penuh.</p> <p>b) Tujuan: melihat efektivitas saat digunakan guru dalam pembelajaran tatap muka.</p> <p>c) Hasil yang biasanya ditemukan:</p> <p>d) Keaktifan siswa meningkat</p> <p>e) Kemampuan analisis naskah lebih baik</p> <p>f) Siswa mampu melakukan pementasan mini dengan lebih percaya diri</p> | <p>Setelah uji coba, dilakukan revisi berdasarkan:</p> <p>a. Saran siswa</p> <p>b. Masukan guru</p> <p>c. Penilaian ahli materi</p> <p>d. Penilaian ahli media</p> <p>Revisi dilakukan pada:</p> <p>a. Ukuran huruf</p> <p>b. Warna background</p> <p>c. Contoh naskah</p> <p>d. Instruksi LKS yang kurang jelas</p> <p>Tahap ini memastikan bahan ajar final siap digunakan secara luas</p> |
|---|--|

di SMA Negeri 2 Medan.

4. Tahap Evaluasi dan Revisi (Evaluation)

Perbandingan Bahan Ajar

No.	Bahan Ajar Guru	Bahan Ajar Berbasis AI
1.	Menggunakan buku Cerdas Cergas Berbahasa dan Bersastra Indonesia sebagai sumber utama pembelajaran drama.	Dikembangkan melalui model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) agar lebih terstruktur dan terukur.
2.	Pembelajaran dilakukan secara konvensional, berpusat pada kegiatan pementasan dan kerja kelompok di kelas.	Mengintegrasikan teknologi Artificial Intelligence (AI) dalam proses pembelajaran menggunakan Canva.
3.	Sumber belajar terbatas pada buku teks dan video pementasan tanpa dukungan teknologi interaktif.	Sumber belajar bersifat digital, fleksibel, dan dapat digunakan kapan saja untuk latihan mandiri.
4.	Evaluasi dilakukan secara manual oleh guru tanpa adanya umpan balik otomatis untuk siswa.	Evaluasi hasil belajar bersifat kombinatorif, menggabungkan penilaian guru dan hasil analisis otomatis dari AI.
5.	Materi bersifat umum dan belum disesuaikan dengan kemampuan atau kebutuhan masing-masing siswa.	Materi disesuaikan dengan karakteristik dan kemampuan siswa, serta mencakup refleksi individu untuk meningkatkan pemahaman dan kepercayaan diri.

Efektivitas Penggunaan Bahan Ajar

Bahan ajar “Mengapresiasikan Drama Bahasa Indonesia”

menunjukkan efektivitas yang tinggi dan pendekatan yang holistik dalam pembelajaran sastra dan seni

pertunjukan. Efektivitas ini dapat dianalisis berdasarkan tiga pilar evaluasi utama dalam pendidikan: Kognitif (Pengetahuan), Psikomotorik (Keterampilan), dan Afektif (Sikap/Karakter).

1. Efektivitas Kognitif (Pemahaman Konsep dan Teori)

- a. Bahan ajar ini unggul dalam membangun fondasi pengetahuan teoretis drama yang kuat pada siswa.
- b. Peta Konsep dan Struktur Jelas: Materi dibuka dengan Peta Konsep yang memetakan keseluruhan isi, termasuk Teori Dasar, Jenis Drama, Metode Pembelajaran, Pengembangan Naskah, dan Evaluasi. Ini memudahkan siswa untuk melihat hubungan logis antar topik.
- c. Definisi dan Hakikat Mendalam: Drama didefinisikan secara komprehensif sebagai representasi kehidupan manusia yang ditampilkan berdasarkan naskah melalui dialog, gerakan, ekspresi, serta elemen teknis seperti musik dan dekorasi panggung. Drama juga ditekankan sebagai cerminan kehidupan yang menawarkan pendidikan dan refleksi.

d. Unsur dan Struktur Drama Terperinci: Bahan ajar ini menguraikan enam unsur esensial drama: Tema, Alur, Karakter dan Penggambaran, Latar, Konflik, dan Dialog. Masing-masing dilengkapi dengan contoh dari karya klasik (misalnya, konflik dalam Antigone atau tema dalam Hamlet) untuk memperjelas konsep.

- e. Struktur Alur Klasik: Struktur drama dijelaskan mengikuti pola tradisional, mulai dari Eksposisi, Komplikasi, Klimaks, Resolusi, hingga Epilog. Pemahaman ini vital untuk analisis naskah.

2. Efektivitas Psikomotorik (Pengembangan Keterampilan Praktis)

- a. Fokus bahan ajar pada praktik sangat kuat, memastikan siswa tidak hanya menghafal, tetapi juga mampu mengaplikasikan teori ke dalam tindakan.
- b. Metode Pembelajaran Aktif: Tersedia lima metode pembelajaran interaktif, termasuk Improvisasi untuk melatih spontanitas dan berpikir cepat , Bermain Peran untuk meningkatkan empati , dan Pementasan Drama sebagai integrasi semua elemen dalam praktik nyata.

- c. Panduan Pengembangan Naskah: Siswa dipandu untuk melalui proses Penulisan Naskah Drama, dari brainstorming tema sosial/budaya hingga Pengembangan Karakter dan Revisi. Hal ini menumbuhkan kreativitas dan kemampuan menulis cerita.
 - d. Fokus Keterampilan Akting: Bahan ajar ini mencakup panduan untuk Latihan Imajinasi dan Ekspresi guna memasuki alam karakter , serta Latihan Dialog dan Improvisasi untuk menguasai intonasi, pengucapan, dan respons spontan.
 - e. Latihan Pementasan Holistik: Tahap Latihan Pementasan Drama dijelaskan secara rinci, meliputi pembacaan naskah, blocking (penentuan posisi) untuk komposisi visual , dan pendalaman karakter secara detail.
 - f. Penilaian Praktis: Adanya Penilaian Psikomotorik yang berfokus pada penguasaan tubuh, gerakan, teknik vokal, dan kolaborasi kelompok, memastikan aspek praktis dinilai secara konkret dan nyata.
- 3. Efektivitas Afektif (Pembentukan Karakter dan Sikap)**
- a. Drama dalam bahan ajar ini berfungsi sebagai media untuk pengembangan karakter dan kecerdasan emosional siswa.
 - b. Pentingnya Nilai Moral: Drama berfungsi sebagai wadah untuk mengenal dan menerapkan nilai-nilai moral seperti toleransi, disiplin, tanggung jawab, dan saling menghargai.
 - c. Pengembangan Empati dan Emosi: Dari segi afektif, drama melatih empati karena siswa diharuskan memahami sudut pandang dan perasaan karakter yang diperankan , serta mengasah kecerdasan emosional.
 - d. Keterampilan Sosial: Manfaat sosial terlihat dari pembelajaran kerja sama, negosiasi, dan menciptakan hubungan interpersonal yang positif selama latihan.
 - e. Penguatan Kepercayaan Diri: Drama memberikan manfaat dalam membangun kepercayaan diri serta keberanian, terutama saat tampil di depan umum.
 - f. Materi Nilai Terpadu: Bagian “Memahami Nilai Moral Dan Sosial Melalui Drama” secara eksplisit menegaskan bahwa melalui peran, siswa belajar memahami konflik, dilema etis, dan menginternalisasi nilai seperti tanggung jawab dan kejujuran.

Secara keseluruhan, materi ini mempersiapkan siswa untuk menjadi individu yang tidak hanya mampu menganalisis drama, tetapi juga kreatif, komunikatif, empati, dan bertanggung jawab.

D. Kesimpulan

Pengembangan bahan ajar drama berbasis Canva untuk meningkatkan kemampuan siswa SMA dalam memahami dan mengapresiasi drama. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) untuk menghasilkan bahan ajar yang valid, praktis, dan efektif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa bahan ajar berbasis Canva ini efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep drama, keterampilan praktis (seperti menulis naskah dan pementasan), serta aspek afektif (seperti kepercayaan diri dan kerjasama) siswa. Penggunaan Canva sebagai media pembelajaran digital memberikan kemudahan bagi guru dan siswa dalam mengakses materi secara visual dan interaktif.

DAFTAR PUSTAKA

- Afreni, A. (2022). Pengembangan bahan ajar pembelajaran drama berbasis kearifan lokal sekolah menengah atas di Kabupaten Bogor. *Jurnal R & D Pendidikan*.
- Arikunto, S. (2019). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik*. Rineka Cipta.
- Budiningsih, A. (2019). *Belajar dan pembelajaran*. Rineka Cipta.
- Citradevi, C. P. (2023). Canva sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran IPA: Seberapa efektif? *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*.
- Darwis, D. (2024). Efektivitas penggunaan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran.
- Dick, W., Carey, L., & Carey, J. O. (2005). *The systematic design of instruction*. Pearson.
- Fitri, S. A. R. (2024). Penggunaan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran IPS untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas VI SDN Cendrawasih I Makassar (Skripsi). Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Grinitha, V. (2023). Pengembangan bahan ajar menulis naskah drama berbasis cerita rakyat pada siswa kelas X SMA Negeri Karangjaya.
- Hernawan, A. H., Permasih, H., & Dewi, L. (2001–2008). *Pengembangan bahan ajar*. Universitas Negeri Surakarta.
<https://repository.uns.ac.id/handle/123456789/12345>
- Hidayatullah, A., Artharina, F. P., & Sumarno, S. (2023). Pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran abad 21 untuk meningkatkan kreativitas peserta didik di sekolah dasar. *Educatio*,

- 19(2).
<https://ejournal.unma.ac.id/index.php/educatio/article/view/4823>
- Isnaini, A. (2021). Perancangan media infografis kesehatan dengan aplikasi Canva. *Jurnal Inovasi Pendidikan Teknik dan Vokasional (JIPTV)*, 3(2), 290–296.
- Kunandar. (2020). Penilaian autentik: Penilaian hasil belajar peserta didik berdasarkan Kurikulum 2013. Rajawali Pers.
- Majid, A. (2021). Strategi pembelajaran. Remaja Rosdakarya.
- Marantika, J. E. R. (2014). Drama dalam pembelajaran bahasa dan sastra. *Tahuri: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 11(2), 92–102.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2014). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook* (3rd ed.). SAGE Publications.
- Monoarfa, M. (2022/2023). Pengembangan media pembelajaran Canva dalam pembelajaran bahasa Indonesia.
- Patton, M. Q. (2015). *Qualitative research & evaluation methods* (4th ed.). SAGE Publications.
- Purwati, E., & Perdanawanti, D. A. (2019). Pemanfaatan Canva sebagai media pembelajaran infografis. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 3(2), 290–299.
- Ramadhani, S., & Sari, L. (2024). Penggunaan Canva sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(1).
<https://jurnal.pgisd.unipol.ac.id/index.php/home/article/view/39>
- Rohani, A. (2020). Media pembelajaran. Rineka Cipta.
- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Harjito. (2020). Media pendidikan: Pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya. Rajawali Pers..
- Suwardi, E. (2005). *Metode dan teori pengajaran sastra*. Buana Pustaka.
- Suyoto, S. (2006). *Pengantar drama*. PT Gramedia.
- Waluyo, H. J. (2006). *Sastra Indonesia: Pengantar pemahaman sastra*. PT Gramedia.
- Widiastawa, A. (2019). Pembelajaran drama di Kelas XI SMA Negeri 1 Tejakula: Perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi.
- Wulandari, T. (2022). Efektivitas penggunaan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran untuk SD/MI.
- Wulandari, T., & Mudinillah, A. (2022). Pemanfaatan Canva sebagai media pembelajaran digital pada mata pelajaran matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(2), 115–125.