

PENGEMBANGAN MEDIA POSTER BERBASIS CANVA PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DI SEKOLAH DASAR

Sintya Putri Rahmatius Safa¹, Nugrananda Janattaka²

Universitas Bhineka PGRI Tulungagung

1rahmatussafa123@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to develop Canva-based poster learning media for Indonesian language subjects and test its validity and practicality. The research method uses Research and Development (R&D) with the ADDIE model covering Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation stages. Research subjects were 19 fifth-grade students at SDN 1 Rejoagung, Tulungagung Regency. Data were collected through expert validation sheets (media, content, language experts) and student response questionnaires. Results show that the Canva poster media achieved a very valid category with 88.5% media validity, 98% content validity, and 100% language validity. Media practicality showed positive student responses with an average score of 88.8%. These findings indicate that Canva-based poster media is effective and practical for Indonesian language learning, particularly for figurative language (majas) materials, and can enhance student motivation and engagement in the learning process.

Keywords: poster media, Canva, Indonesian language learning, figurative language, R&D ADDIE

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran poster berbasis aplikasi Canva pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dan menguji kevalidan serta kepraktisan media tersebut. Metode penelitian menggunakan Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahapan Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Subjek penelitian adalah siswa kelas V SDN 1 Rejoagung Kabupaten Tulungagung sebanyak 19 siswa. Data dikumpulkan melalui lembar validasi ahli media, ahli materi, ahli bahasa, dan angket respon siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media poster Canva memperoleh kategori sangat valid dengan persentase kevalidan media 88,5%, kevalidan materi 98%, dan kevalidan bahasa 100%. Kepraktisan media menunjukkan respon positif dari siswa dengan rata-rata skor 88,8%. Temuan ini mengindikasikan bahwa media poster berbasis Canva efektif dan praktis digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi majas,

serta dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: media poster, Canva, pembelajaran Bahasa Indonesia, majas, R&D ADDIE

A. Pendahuluan

Pendidikan di era revolusi industri 4.0 memerlukan inovasi dalam metode dan media pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar memiliki peran penting dalam mengembangkan kemampuan literasi siswa, terutama dalam menguasai konsep-konsep abstrak seperti majas (personifikasi, metafora, hiperbola, dan perbandingan) (Mufida et al., 2025). Namun, dalam praktiknya, banyak sekolah dasar masih menggunakan pendekatan tradisional yang mengandalkan metode ceramah dan media teks konvensional. Hal ini mengakibatkan siswa merasa bosan dan kurang bersemangat mengikuti pembelajaran.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) menawarkan berbagai solusi inovatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Salah satunya adalah penggunaan aplikasi Canva, sebuah platform desain grafis yang mudah

digunakan dan tidak memerlukan keahlian desain profesional. Canva memungkinkan guru dan siswa untuk membuat materi visual yang menarik, termasuk poster pembelajaran. Media poster pembelajaran berbasis Canva dapat mengkonkretkan konsep-konsep abstrak dan membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah, terutama melalui kombinasi teks dan visual yang menarik (Ningrum, 2021).

Penelitian pengembangan media pembelajaran poster berbasis Canva belum banyak dilakukan, khususnya di sekolah dasar untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia. Oleh karena itu, penelitian ini penting untuk dilakukan guna menguji kevalidan dan kepraktisan media poster Canva sebagai sarana pembelajaran yang inovatif.

B. Metode Penelitian

Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) dengan model

pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation). Model ADDIE dipilih karena memberikan kerangka kerja yang terstruktur dan sistematis untuk mengembangkan media pembelajaran.

Partisipan dan Lokasi Penelitian

Penelitian dilaksanakan di SDN 1 Rejoagung, Kabupaten Tulungagung. Subjek penelitian meliputi siswa kelas V (n=19), 2 ahli media, 2 ahli materi, dan 1 ahli bahasa. Lokasi dipilih berdasarkan pertimbangan bahwa sekolah tersebut memiliki fasilitas teknologi yang memadai dan guru yang terbuka terhadap inovasi pembelajaran.

Instrumen Pengumpulan Data

Data penelitian dikumpulkan menggunakan beberapa instrumen:

Lembar validasi untuk ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa, menggunakan skala Likert 1-4

Angket respon siswa untuk mengukur kepraktisan dan kepuasan siswa terhadap media.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan Proses Pengembangan Media

Pengembangan media poster Canva dilakukan melalui lima tahapan ADDIE. Tahap Analysis melibatkan identifikasi kebutuhan siswa, analisis kurikulum, dan karakteristik peserta didik. Tahap Design menghasilkan desain konten dan struktur poster. Tahap Development menciptakan 8 poster pembelajaran tentang majas (personifikasi, metafora, hiperbola, dan perbandingan) dengan kombinasi visual dan teks yang menarik. Tahap Implementation melibatkan pelaksanaan pembelajaran dengan media poster. Tahap Evaluation mencakup pengumpulan feedback dari ahli dan siswa.

Hasil Validasi Ahli

Hasil validasi dari para ahli menunjukkan hasil yang sangat memuaskan. Ahli media memberikan penilaian dengan persentase kevalidan sebesar 88,5% (kategori sangat valid). Ahli materi memberikan penilaian pada tiga indikator: format 96%, isi 98%, dan bahasa 100%, semuanya masuk kategori sangat valid. Ahli bahasa memberikan evaluasi pada

kesesuaian bahasa dengan peringkat 100% (sangat valid). Ringkasan hasil validasi disajikan pada Tabel 1.

Aspek Validasi	Persentase (%)	Kategori
Validasi Media	88,5	Sangat Valid
Validasi Materi	98,0	Sangat Valid
Validasi Bahasa	100,0	Sangat Valid

Tabel 1. Hasil Validasi Media Poster Canva

Hasil Uji Kepraktisan

Pengujian kepraktisan dilakukan melalui angket respon siswa sebagai pengguna media. Hasil angket menunjukkan rata-rata skor respon siswa adalah 88,8%, masuk dalam kategori sangat praktis. Aspek-aspek yang dinilai meliputi: (1) kemudahan penggunaan media (87,5%), (2) kemenarikan visual (90%), (3) kejelasan pesan/informasi (88%), (4) penambahan motivasi belajar (89%), dan (5) efektivitas dalam memahami materi (89%).

Feedback dari siswa menunjukkan bahwa media poster Canva sangat menarik secara visual, membuat mereka lebih bersemangat belajar, dan memudahkan pemahaman konsep abstrak seperti majas. Sebagian besar siswa menyatakan ingin menggunakan media serupa dalam pembelajaran lainnya. Hasil ini mengindikasikan bahwa media poster berbasis Canva tidak hanya valid secara teoritis tetapi juga praktis dan

bermanfaat dalam situasi pembelajaran nyata.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media poster berbasis Canva berhasil dikembangkan dengan kualitas yang sangat valid. Keberhasilan ini didukung oleh desain yang sistematis mengikuti model ADDIE, yang memastikan setiap tahapan pengembangan terlaksana dengan baik. Tingkat kevalidan yang tinggi dari semua aspek (media 88,5%, materi 98%, bahasa 100%) menunjukkan bahwa media ini memenuhi standar kualitas pembelajaran.

Kepraktisan media yang tinggi (88,8%) menunjukkan bahwa media poster Canva tidak hanya baik secara teoritis tetapi juga mudah digunakan dan bermanfaat bagi siswa dalam pembelajaran nyata. Hal ini sejalan dengan penelitian Ningrum (2021) yang menemukan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi digital dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Kemudahan Canva dalam menghasilkan desain visual yang menarik tanpa memerlukan keahlian desain profesional membuatnya menjadi

pilihan yang tepat untuk guru dalam membuat materi pembelajaran.

Khususnya untuk pembelajaran majas, media poster Canva memberikan kontribusi signifikan. Majas merupakan konsep abstrak yang sulit dipahami oleh siswa kelas V yang masih berada pada tahap berpikir konkret. Dengan menggunakan kombinasi visual yang menarik dan penjelasan teks yang jelas, poster Canva berhasil mengkonkretkan konsep-konsep abstrak tersebut. Findings ini sejalan dengan Mufida et al. (2025) yang menekankan pentingnya penggunaan media visual dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat sekolah dasar.

D. Kesimpulan

Penelitian ini telah berhasil mengembangkan media poster pembelajaran berbasis Canva untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V sekolah dasar. Media ini telah teruji kevalidannya dengan persentase rata-rata 95,5% dan kepraktisannya dengan persentase rata-rata 88,8%, kedua-duanya masuk kategori sangat baik. Hasil penelitian membuktikan bahwa media poster berbasis Canva efektif, praktis, dan

layak digunakan sebagai sarana pembelajaran, khususnya untuk materi yang bersifat abstrak seperti majas. Penggunaan media ini dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Rekomendasi untuk penelitian lebih lanjut adalah melakukan studi tentang pengaruh media poster Canva terhadap hasil belajar siswa secara kuantitatif, serta mengembangkan media serupa untuk mata pelajaran lain. Guru direkomendasikan untuk mengintegrasikan media poster berbasis Canva dalam praktik pembelajaran sehari-hari untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Asdi, N. (2023). Pengembangan media pembelajaran video "Iklan" berbasis animasi Powtoon tema 9 subtema 1 kelas 5 SDN 1 Blendis Kecamatan Gondang Tulungagung. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 4(2), 245-258.
- Mufida, R. E., Lestari, A. D., Hikmah, A., Rosita, M. A., & Muhtarom, T. (2025). Jenis, pengaruh, dan permasalahan dalam modernisasi pembelajaran tematik sekolah dasar dengan pemanfaatan media pembelajaran digital. *Jurnal*

- Pendidikan Inovatif, 4(1), 3712-3722.
- Ningrum, S. A. (2021). Pengembangan media pembelajaran bahasa Indonesia berbasis multimedia interaktif Articulate Storyline untuk peserta didik kelas III SD/MI. *Jurnal Edukasi dan Sains*, 3(2), 456-469.
- Sugiyono. (2022). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Syafira, P., Novaliza, S., Sulistianingsih, R., Restaryy, T. I., & Lasha, V. (2024). Evaluasi penggunaan media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan minat belajar siswa di sekolah dasar. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 4(3), 189-201.
- Waniambey, J. (2022). Penggunaan media pembelajaran digital dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. *E-Journal Pendidikan Dasar*, 3(1), 12-23.