

VALIDITAS PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA BERBANTUAN CANVA, BLOOKET, DAN GOOGLE DRIVE

Dewi Sintiya¹, Charlina², Tria Putri Mustika³

^{1,2,3}Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, FKIP Universitas Riau

¹dewi.sintiya3115@student.unri.ac.id, ²charlina@lecturer.unri.ac.id,

³tria.putri@lecturer.unri.ac.id

ABSTRACT

This study aims to develop Indonesian language learning materials on anecdotal texts for 10th-grade high school students. The objectives of this learning material development are: 1) to determine how to develop Indonesian language learning materials using Canva, Blooket, and Google Drive for 10th-grade high school anecdotal texts, and 2) to determine the results of expert validation regarding the developed learning materials. The research method used is R&D (Research and Development), a type of research aimed at developing and validating a product. The selected development model is the ADDIE model, which consists of the Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation stages. The research instrument used was a questionnaire distributed to three validators (subject matter, media, and language experts). The research results showed that the subject matter expert provided 60 ratings, representing 100% of the total, and the product was categorized as "Highly Suitable." furthermore, the assessment by the language expert yielded a total score of 54 with a percentage of 90%, and this validation score falls into the "Highly Acceptable" category; the assessment by the media expert yielded a score of 65 with an acceptability percentage of 93% and falls into the "Highly Acceptable" category.

Keywords: Validity, Learning Media, Anecdotal Text, (R&D), ADDIE.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran Bahasa Indonesia materi teks anekdot kelas X SMA. Adapun tujuan dari pengembangan media pembelajaran ini adalah 1) untuk mengetahui bagaimana pengembangan media pembelajaran Bahasa Indonesia berbantuan Canva, Blooket dan Google Drive pada materi teks anekdot kelas X SMA, 2) untuk mengetahui hasil validasi ahli terkait produk media pembelajaran yang dikembangkan. Metode penelitian yang digunakan adalah R&D (*Research and Development*) yaitu jenis penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk. Model pengembangan yang dipilih adalah model ADDIE yang terdiri dari tahap *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation* dan *Evaluation*. Instrumen penelitian yang digunakan berupa angket yang disebarakan kepada tiga validator (validator ahli, media, dan bahasa). Hasil penelitian menunjukkan jumlah penilaian yang diberikan

oleh ahli materi adalah sebanyak 60 dengan persentase 100% dan termasuk dalam kategori “Sangat Layak”, selanjutnya penilaian dari ahli bahasa memperoleh total skor 54 dengan persentase sebesar 90% dan nilai validasi tersebut masuk dalam kategori “Sangat Layak”, penilaian ahli media memperoleh skor 65 dengan persentase kelayakan sebesar 93% dan termasuk dalam kategori “Sangat Layak”.

Kata Kunci: Validitas, Media Pembelajaran, Teks Anekdote, (R&D), ADDIE.

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan aspek yang sangat penting dalam perkembangan peserta didik serta menjadi landasan utama bagi kemajuan suatu negara. Semakin tinggi kualitas pendidikan yang dimiliki, maka semakin besar pula peluang negara tersebut untuk berkembang dan mencapai kemajuan di berbagai bidang (Ayub Dt et al., 2024:202).

Di era digital saat ini, pendidikan dituntut untuk mampu membekali peserta didik dengan berbagai kompetensi yang relevan dengan perkembangan zaman. Tujuan pendidikan tidak hanya berfokus pada transfer pengetahuan, tetapi juga pada kesiapan generasi penerus dalam menghadapi tantangan dan peluang yang muncul akibat perkembangan teknologi. Oleh sebab itu, penyelenggaraan pendidikan perlu dilakukan secara optimal guna

menghasilkan proses pembelajaran yang berkualitas. Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi telah memberikan pengaruh yang luas terhadap berbagai aspek kehidupan, termasuk bidang pendidikan. Salah satu bentuk pemanfaatan perkembangan tersebut adalah penggunaan teknologi informasi dan komunikasi yang berperan dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran, memperluas akses terhadap sumber belajar, serta mendukung terciptanya lingkungan belajar yang lebih inovatif dan interaktif (Azzahra et al., 2025).

Akan tetapi, dalam pelaksanaan digitalisasi pendidikan masih terdapat beberapa tantangan yang menjadi penghambat kemajuan dunia pendidikan. Salah satu tantangan yang dihadapi pendidikan saat ini adalah menyesuaikan proses pembelajaran dengan perkembangan

teknologi yang berlangsung secara cepat. Untuk menghadapi tantangan tersebut, diperlukan berbagai inovasi pembelajaran yang mampu mengintegrasikan teknologi ke dalam kegiatan belajar mengajar. Pengembangan inovasi pembelajaran hendaknya disesuaikan dengan karakteristik peserta didik agar dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Dengan demikian, peserta didik tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga memiliki kesempatan untuk mengembangkan kreativitas dan keterampilan yang dibutuhkan pada era digital (Setiani & Firmansyah, 2021).

Pemanfaatan teknologi dalam kegiatan pembelajaran dapat menjadi sarana untuk mengembangkan kemampuan serta potensi peserta didik secara lebih optimal. Kehadiran teknologi memberikan berbagai kemudahan yang dapat dimanfaatkan oleh guru dalam menciptakan proses pembelajaran yang lebih efektif, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Menurut Maa'ruf (2022), kemajuan teknologi dapat dimanfaatkan sebagai fasilitas pendukung dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis digital

yang mampu meningkatkan kualitas pembelajaran. Selain itu, perkembangan pendidikan di era digital membuka akses yang lebih luas bagi peserta didik untuk memperoleh informasi dan pengetahuan secara cepat serta mudah. Di sisi lain, kemajuan teknologi yang berjalan beriringan dengan perkembangan ilmu pengetahuan menuntut pendidik untuk terus beradaptasi dan berinovasi dalam melaksanakan pembelajaran. Guru dituntut mampu memilih serta mengembangkan metode, strategi, dan media pembelajaran yang kreatif agar penyampaian materi menjadi lebih efektif serta sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai (Siregar et al., 2024).

Meskipun demikian, pemanfaatan media pembelajaran dalam praktik pendidikan masih belum optimal di beberapa sekolah. Kondisi tersebut mencerminkan perlunya peningkatan kreativitas guru dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran yang lebih inovatif. Dalam proses pembelajaran, peran guru tidak hanya sebatas pada penyampaian materi, tetapi juga mencakup kemampuan memilih dan menggunakan media

pembelajaran secara tepat, terencana, dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Penggunaan media yang efektif dapat membantu peserta didik memahami materi dengan lebih baik, meningkatkan keterlibatan mereka dalam pembelajaran, serta mendukung tercapainya hasil belajar yang diharapkan (Perdana et al., 2020).

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting yang dapat menunjang efektivitas proses pembelajaran. Penggunaan media yang tepat dapat membantu menciptakan komunikasi yang lebih baik antara guru dan peserta didik sehingga proses penyampaian materi berlangsung secara lebih jelas dan menarik (Anggela et al., 2024). Selain berfungsi sebagai alat bantu penyampaian informasi, media pembelajaran juga dapat meningkatkan motivasi belajar dan mendorong partisipasi aktif peserta didik selama kegiatan pembelajaran. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Cahyadi (2019) yang menyatakan bahwa penggunaan media yang relevan dapat mengoptimalkan proses pembelajaran, membantu guru dalam menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, serta mendukung peserta

didik dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis.

Agar media pembelajaran dapat memberikan manfaat secara maksimal, guru perlu memahami kebutuhan belajar peserta didik sekaligus mengidentifikasi berbagai kendala yang mereka hadapi dalam memahami materi pembelajaran. Pemilihan media yang tepat perlu disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, karakteristik materi, dan kondisi peserta didik. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, berbagai media digital dapat dimanfaatkan untuk mendukung proses pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik. Beberapa platform yang dapat digunakan antara lain Canva, Google Drive, dan Blooket yang menyediakan beragam fitur untuk membantu penyajian materi, pengelolaan sumber belajar, serta pelaksanaan kegiatan evaluasi secara digital.

Canva merupakan salah satu platform desain grafis berbasis digital yang dikembangkan di Australia dan banyak dimanfaatkan dalam berbagai bidang, termasuk pendidikan. Platform ini memungkinkan pengguna untuk membuat beragam konten visual, seperti presentasi, poster,

dokumen, infografis, maupun desain untuk media sosial dengan cara yang mudah dan praktis. Salah satu keunggulan Canva adalah tersedianya berbagai template siap pakai yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan pengguna, sehingga proses pembuatan desain menjadi lebih efisien tanpa memerlukan kemampuan desain grafis yang mendalam (Herniyastuti & Kadir, 2024).

Platform ini menjadi salah satu alternatif yang banyak digunakan dalam dunia pendidikan karena mampu mendukung pembuatan media pembelajaran secara praktis dan menarik. Canva menyediakan berbagai template dan elemen desain yang dapat digunakan untuk menyusun materi pembelajaran dalam bentuk visual yang lebih interaktif. Canva memungkinkan pengguna membuat berbagai jenis desain, seperti presentasi, poster, infografis, brosur, dan konten visual lainnya. Selain itu, tersedia pula fitur pengeditan gambar, filter, stiker, bingkai, serta berbagai elemen grafis yang dapat membantu guru menghasilkan media pembelajaran yang lebih kreatif dan sesuai dengan

kebutuhan peserta didik (Oktavia et al., 2024).

Blooket merupakan situs web gratis yang menyediakan berbagai permainan edukatif untuk kegiatan belajar dan latihan. Blooket dirancang untuk meningkatkan proses pembelajaran melalui aktivitas interaktif berbasis permainan, serta dapat diakses oleh berbagai kalangan peserta didik dan pendidik. Integrasi permainan ke dalam pembelajaran mampu menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi siswa sehingga mendorong partisipasi aktif dalam kegiatan di kelas. Blooket memungkinkan guru menyelenggarakan permainan berbasis kuis dalam berbagai format yang dilengkapi dengan umpan balik secara langsung (*real-time feedback*), mode permainan yang dapat disesuaikan, kompetisi berbasis poin, serta pengulangan berkala (Sinaga et al., 2025).

Pemanfaatan media pembelajaran interaktif semakin penting dalam mendukung terciptanya proses pembelajaran yang efektif dan berpusat pada peserta didik. Media yang dikembangkan dengan memanfaatkan platform Canva dan Blooket memungkinkan penyajian

materi secara lebih menarik, visual, dan komunikatif sehingga dapat meningkatkan keterlibatan siswa selama pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu, penelitian ini berfokus pada pengembangan media pembelajaran berbantuan Canva, Blooket dan Google Drive sebagai salah satu upaya untuk meningkatkan pemahaman siswa kelas X SMA pada materi teks anekdot.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) yang bertujuan menghasilkan produk berupa media pembelajaran Bahasa Indonesia berbantuan Canva, Blooket, dan Google Drive pada materi teks anekdot serta menguji tingkat kelayakan melalui validasi yang dilakukan oleh tiga validator (validator media, materi dan bahasa). Menurut Sugiyono (2019:752), penelitian dan pengembangan (*Research and Development* atau R&D) merupakan metode penelitian yang bertujuan menghasilkan suatu produk sekaligus menguji tingkat efektivitas produk tersebut sebelum digunakan secara luas. Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE yang terdiri atas lima

tahap, yaitu *Analysis* (analisis), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi). Model ADDIE dipilih karena memberikan tahapan yang sistematis dalam mengembangkan produk pembelajaran mulai dari identifikasi kebutuhan hingga evaluasi produk yang dihasilkan. Instrumen penelitian yang digunakan adalah berupa angket. Penelitian ini akan menghasilkan produk media pembelajaran Bahasa Indonesia berbantuan Canva, Blooket, dan Google Drive pada materi teks anekdot yang ditujukan bagi peserta didik kelas X SMA IT Fadhilah Pekanbaru. Untuk mengetahui kelayakan produk sebelum diterapkan dalam proses pembelajaran, dilakukan uji validitas yang mencakup aspek materi, kebahasaan, dan media. Penilaian dilakukan oleh validator sesuai bidang keahliannya menggunakan instrumen berbentuk skala Likert. Seluruh data hasil validasi kemudian dianalisis dengan pendekatan deskriptif kuantitatif melalui perhitungan skor dan persentase pada setiap aspek penilaian. Hasil analisis tersebut selanjutnya digunakan sebagai dasar

untuk menentukan tingkat kelayakan media sekaligus sebagai acuan dalam melakukan penyempurnaan produk sebelum diimplementasikan.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Tahap analisis dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran, karakteristik peserta didik, serta permasalahan yang ditemukan selama proses pembelajaran Bahasa Indonesia. Data diperoleh melalui observasi kelas, wawancara dengan guru mata pelajaran, dan penyebaran angket analisis kebutuhan kepada peserta didik kelas X SMA IT Fadhilah Pekanbaru.

Hasil analisis menunjukkan bahwa pembelajaran masih didominasi penggunaan media yang bersifat konvensional, seperti buku paket dan presentasi sederhana. Kondisi tersebut menyebabkan peserta didik kurang aktif selama pembelajaran berlangsung. Selain itu, materi teks anekdot dianggap cukup sulit dipahami karena peserta didik mengalami kesulitan dalam mengidentifikasi struktur dan kaidah kebahasaan teks anekdot. Hasil analisis juga menunjukkan bahwa

sebagian besar peserta didik lebih tertarik pada media pembelajaran yang memadukan unsur visual, video, dan aktivitas interaktif berbasis permainan.

Berdasarkan temuan tersebut, diperlukan media pembelajaran yang mampu mengintegrasikan materi, sumber belajar, dan evaluasi dalam satu sistem yang mudah diakses oleh peserta didik. Oleh karena itu, dipilih Canva sebagai platform utama penyajian materi, Google Drive sebagai penyimpanan sumber belajar, dan Blooket sebagai media evaluasi interaktif.

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Angket Analisis Kebutuhan Materi

No	Pertanyaan	Rata-rata	Persentase
1.	P1	0.96	96%
2.	P2	0.64	64%
3.	P3	0.32	32%
4.	P4	0.84	84%
5.	P5	0.56	56%
6.	P6	0.92	92%
7.	P7	0.76	76%
8.	P8	1	100%
9.	P9	0.44	44%
10.	P10	0.92	92%
11.	P11	0.92	92%
12.	P12	0.64	64%
13.	P13	0.76	76%
14.	P14	0.52	52%
15.	P15	0.76	76%
16.	P16	0.68	68%
17.	P17	0.68	68%
Rata-rata		0.72	72%
Kriteria		Butuh	

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Angket Analisis Kebutuhan Media

No	Pertanyaan	Rata-rata	Persentase
1.	P18	0.96	96%
2.	P19	0.92	92%
3.	P20	0.76	76%
4.	P21	0.76	76%
5.	P22	0.80	80%
6.	P23	0.84	84%
7.	P24	0.88	88%
8.	P25	0.92	92%
9.	P26	0.64	64%
10.	P27	0.80	80%
Rata-rata		0.83	83%
Kriteria		Sangat Butuh	

Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Angket Analisis Kebutuhan Evaluasi

No	Pertanyaan	Rata-rata	Persentase
1.	P28	0.88	88%
2.	P29	0.84	84%
3.	P30	0.88	88%
4.	P31	0.92	92%
5.	P32	0.40	40%
6.	P33	0.96	96%
Rata-rata		0.813	81%
Kriteria		Sangat Butuh	

2. Tahap Perancangan (*Design*)

Tahap perancangan dilakukan dengan menyusun konsep media yang akan dikembangkan. Pada tahap ini disusun struktur materi, alur penggunaan media, desain tampilan, serta integrasi antara Canva, Google Drive, dan Blooket.

Materi yang dimasukkan ke dalam media disesuaikan dengan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran pada materi teks anekdot. Selanjutnya, dibuat storyboard yang memuat urutan halaman media mulai dari halaman pembuka, petunjuk penggunaan,

capaian pembelajaran, materi, video pembelajaran, latihan, hingga evaluasi.

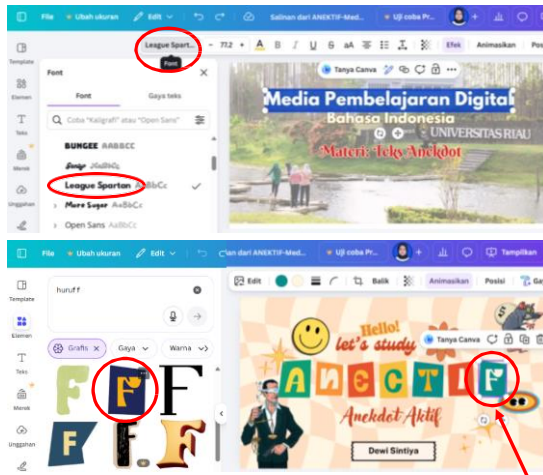
Selain itu, peneliti juga menentukan kombinasi warna, jenis huruf, ikon, ilustrasi, serta navigasi yang digunakan agar tampilan media lebih menarik dan mudah digunakan oleh peserta didik.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan merupakan proses merealisasikan rancangan menjadi produk yang dapat digunakan dalam pembelajaran. Media dikembangkan menggunakan Canva sebagai platform utama yang memuat seluruh komponen pembelajaran. Pada halaman utama media disajikan menu navigasi yang menghubungkan peserta didik ke berbagai sumber belajar. Materi pembelajaran disusun dalam bentuk teks, gambar, dan video yang dapat diakses secara langsung melalui Google Drive. Selain itu, peserta didik juga dapat mengerjakan evaluasi melalui tautan Blooket yang telah terintegrasi ke dalam media. Setelah produk selesai dikembangkan, dilakukan validasi oleh ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Tujuan validasi adalah untuk

mengetahui tingkat kelayakan media sebelum digunakan dalam proses pembelajaran.

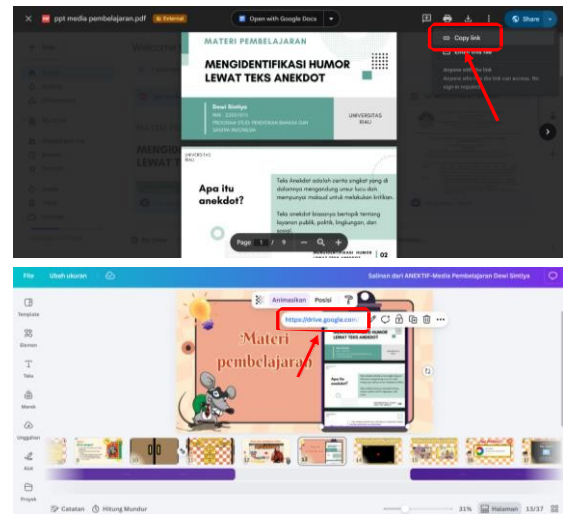
a. Pembuatan produk media pembelajaran



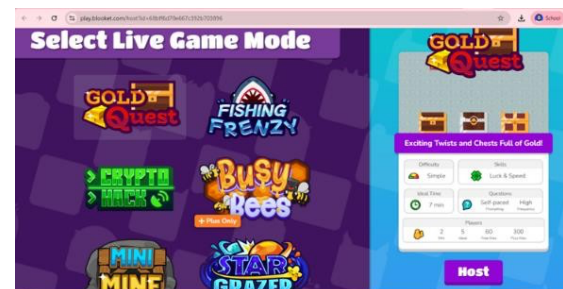
Gambar 1. Tampilan Halaman Utama Media



Gambar 2. Tampilan Materi Teks Anekdot



Gambar 3. Integrasi Google Drive dalam Media



Gambar 4. Integrasi Blooket sebagai Evaluasi

b. Hasil Validasi Media Pembelajaran

Setelah media pembelajaran Bahasa Indonesia berbantuan Canva, Blooket, dan Google Drive selesai dikembangkan, tahap berikutnya adalah melakukan uji validitas produk. Kegiatan validasi dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan media sebelum diterapkan dalam proses pembelajaran. Penilaian dilakukan oleh tiga validator yang terdiri atas ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media.

Masing-masing validator menilai produk berdasarkan instrumen yang telah disusun sesuai aspek yang diukur, yaitu kesesuaian materi, kebahasaan, dan tampilan media.

Tabel 4. Validator Ahli

No	Nama Validator	Ahli	Asal Instansi
1.	Dr. Mangatur Sinaga, M.Hum.	Ahli Materi	Universitas Riau
2.	Dr. Desi Sukenti, S.Pd., M.Ed.	Ahli Bahasa	Universitas Islam Riau
3.	Dr. Zariul Antosa, M.Sn.	Ahli Media	Universitas Riau

Hasil Validasi Ahli Materi

Penilaian ahli materi dilakukan terhadap aspek kesesuaian isi, ketepatan konsep, relevansi materi dengan capaian pembelajaran, serta kelengkapan materi teks anekdot yang disajikan dalam media.

Tabel 5. Hasil Validasi Ahli Materi

Pernyataan	Nilai	Persentase	Rata-Rata	Kriteria
P1	5	100%	100%	Sangat Baik
P2	5	100%		
P3	5	100%		
P4	5	100%		
P5	5	100%		
P6	5	100%		
P7	5	100%		
P8	5	100%		
P9	5	100%		
P10	5	100%		
P11	5	100%		
P12	5	100%		
Jumlah			60	
Rata-rata			5,0	
Persentase			100%	

Hasil penilaian menunjukkan bahwa seluruh indikator memperoleh

skor maksimal. Persentase kelayakan mencapai 100% dengan rata-rata skor 5,0. Hasil tersebut menunjukkan bahwa materi yang disajikan dalam media telah sesuai dengan capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, serta karakteristik materi teks anekdot untuk peserta didik kelas X SMA IT Fadhilah.

Hasil Validasi Ahli Bahasa

Aspek kebahasaan meliputi ketepatan penggunaan bahasa Indonesia, kejelasan informasi, keterbacaan, kesesuaian dengan karakteristik peserta didik, serta efektivitas kalimat yang digunakan dalam media.

Tabel 6. Hasil Validasi Ahli Bahasa

Pernyataan	Nilai	Persentase	Rata-Rata	Kriteria
P1	4	80%	90%	Sangat Baik
P2	5	100%		
P3	5	100%		
P4	4	80%		
P5	5	100%		
P6	4	80%		
P7	4	80%		
P8	5	100%		
P9	4	80%		
P10	5	100%		
P11	5	100%		
P12	5	100%		
Jumlah			54	
Rata-rata			4,5	
Persentase			90%	

Berdasarkan hasil validasi, aspek bahasa memperoleh skor total 54 dengan persentase 90%. Nilai tersebut menunjukkan bahwa

penggunaan bahasa dalam media sudah sangat baik dan mudah dipahami oleh peserta didik. Meskipun demikian, validator memberikan masukan terkait perbaikan beberapa unsur ejaan dan penyesuaian ilustrasi gambar agar lebih selaras dengan isi materi yang disampaikan.

Hasil Validasi Ahli Media

Penilaian ahli media mencakup aspek desain tampilan, navigasi, kemudahan penggunaan, konsistensi tata letak, kualitas visual, dan keterpaduan antarfitur Canva, Blooket, dan Google Drive.

Tabel 7. Hasil Validasi Ahli Media

Pernyataan	Nilai	Persentase	Rata-Rata	Kriteria
P1	4	80%	93%	Sangat Baik
P2	5	100%		
P3	5	100%		
P4	5	100%		
P5	4	80%		
P6	4	80%		
P7	5	100%		
P8	5	100%		
P9	5	100%		
P10	5	100%		
P11	4	80%		
P12	5	100%		
P13	4	80%		
P14	5	100%		
Jumlah			65	
Rata-rata			4,6	
Persentase			93%	

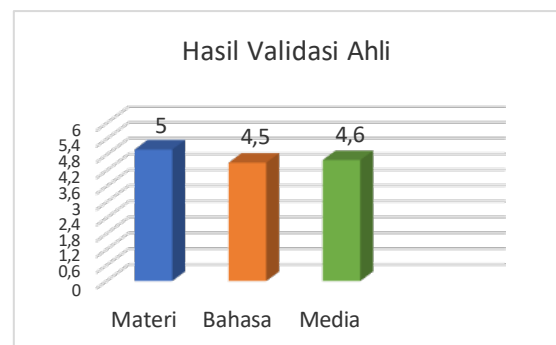
Hasil validasi ahli media menunjukkan bahwa media memperoleh skor 65 dengan persentase kelayakan sebesar 93%.

Nilai tersebut mengindikasikan bahwa produk yang dikembangkan telah memenuhi kriteria media pembelajaran yang baik, baik dari segi tampilan visual, kemudahan navigasi, maupun integrasi fitur yang digunakan. Validator media juga menyatakan bahwa produk telah memenuhi aspek kelayakan sehingga tidak memerlukan revisi substansial.

Rekapitulasi Hasil Validasi

Tabel 8. Rekapitulasi Hasil Validasi

Produk			
No.	Validator	Persentase (%)	Kategori
1.	Ahli Media	93%	Sangat Layak
2.	Ahli Materi	100%	Sangat Layak
3.	Ahli Bahasa	90%	Sangat Layak
4.	Rata-Rata	94%	Sangat Layak



Gambar 5. Diagram Hasil Validasi Produk

4. Tahap Implementasi

(Implementation)

Tahap implementasi dilakukan setelah media dinyatakan layak oleh

para validator. Media kemudian diuji coba kepada peserta didik kelas X SMA IT Fadhilah Pekanbaru. Selama proses implementasi, peserta didik menggunakan media pembelajaran untuk mempelajari materi teks anekdot. Guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing peserta didik dalam mengakses materi, video pembelajaran, dan evaluasi yang tersedia pada media. Hasil implementasi menunjukkan bahwa peserta didik dapat menggunakan media dengan baik serta memberikan respon positif terhadap tampilan, kemudahan penggunaan, dan aktivitas evaluasi berbasis permainan yang tersedia melalui Blooket.

5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi dilakukan secara berkelanjutan selama proses pengembangan. Evaluasi bertujuan untuk memperbaiki kekurangan yang ditemukan berdasarkan masukan dari validator maupun pengguna. Beberapa revisi yang dilakukan meliputi penyempurnaan penggunaan bahasa, penyesuaian ilustrasi gambar dengan materi, serta perbaikan tata letak beberapa komponen media. Setelah revisi dilakukan, media memperoleh penilaian sangat layak

dari ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media.

Dengan demikian, media pembelajaran Bahasa Indonesia berbantuan Canva, Blooket, dan Google Drive yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan untuk digunakan dalam pembelajaran teks anekdot di kelas X SMA.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Bahasa Indonesia berbantuan Canva, Blooket, dan Google Drive berhasil dikembangkan menggunakan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Produk yang dihasilkan mengintegrasikan penyajian materi, sumber belajar, dan evaluasi ke dalam satu media pembelajaran digital sehingga memudahkan peserta didik dalam mengakses seluruh komponen pembelajaran secara terpadu.

Hasil uji validitas menunjukkan bahwa media memperoleh kategori sangat layak dengan rata-rata persentase sebesar 94%, yang terdiri atas validasi ahli materi sebesar 100%, ahli media 93%, dan ahli

bahasa 90%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media telah memenuhi aspek kelayakan isi, kebahasaan, dan tampilan sehingga layak digunakan sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi teks anekdot di kelas X SMA. Selain memiliki tampilan yang menarik, media ini juga mampu mendukung pembelajaran yang lebih interaktif melalui pemanfaatan Canva sebagai media utama, Google Drive sebagai pusat sumber belajar, dan Blooket sebagai media evaluasi berbasis permainan.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggela, Y., Ahmal., & Bunari. (2024). *Pengembangan Media Kalender Sejarah Untuk Peningkatan Berfikir Sejarah Peserta Didik pada Materi Perang Dunia I dan II Kelas XI SMA Negeri 1 Kabun.* 3(1), 251–263.
- Ayub Dt, A., Isjoni, I., & Yuliantoro, Y. (2024). Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Sejarah Siswa Kelas XI IPA 5 SMA Muhammadiyah 1 Pekanbaru Berkemajuan. *JAMPARING: Jurnal Akuntansi Manajemen Pariwisata Dan Pembelajaran Konseling*, 2(1), 202–206.
- Azzahra, K., Lubis, W., Tamba, R., Faisal, F., & Aulia, S. M. (2026). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Canva Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas II SDN 064007 Medan. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 10(1), 5742–5750. <https://doi.org/10.31004/jptam.v10i1.37053>
- Cahyadi. (2019). Sumber Belajar. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Hamzah, A., Nur Fadli, I., Aquami, Faisal, Syarifuddin, A., Nurlaili, Yulia Tri, S., Botty, M. (2025). Pendampingan Pengembangan Penilaian Pembelajaran: Media Pembelajaran Blended Learning Menggunakan Aplikasi Blooket di SD Negeri 35 Kota Pagaralam. *Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Masyarakat*, 8(4), 639–645. <https://doi.org/10.29303/jppm.v8i4.9989>
- Herniyastuti, H., & Kadir, A. (2024). Pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran dalam upaya meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia pada siswa kelas V SDN 101 Pajalesang tahun pelajaran 2023/2024. *Jurnal PGSD Universitas Lamappapoleonro*, 2(2), 88–96.

- <https://doi.org/10.57093/jpgsdunipol.v2i2.39>
- Maa'ruf, A. dan A. (2022). A s - S A B I Q U N. *As-Sabiqun*, 4(November 2022), 1276–1287.
- Oktavia, S., Arono, & Yanti, N. (2024). Penggunaan Canva sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia berdasarkan Kurikulum Merdeka di Madrasah Aliyah Negeri Rejang Lebong. *Jurnal Ilmiah Korpus*, 8(2), 312–325.
<https://doi.org/10.33369/jik.v8i2.37769>
- Perdana, I., Saragi, R. E. S., & Aribowo, E. K. (2020). Students' Perception of Utilizing Kahoot In Indonesian Language Learning. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 08(02), 290–306.
- Rahmaniah, N., Marini, A., & Azmi, A. N. (2022). Pemanfaatan aplikasi Canva sebagai inovasi pembelajaran mahasiswa PGMI pada mata kuliah media pembelajaran di era Kurikulum Merdeka. *JMIE: Journal of Madrasah Ibtidaiyah Education*, 6(1), 133–148.
<https://doi.org/10.32934/jmie.v6i1.463>
- Setiani, R. N., & Firmansyah, D. (2021). KAHOOT! Sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Dikombinasikan dengan Aplikasi Math: Aritgeo Saat Pandemi COVID-19. *Pythagoras: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 10(1), 13–28.
<https://doi.org/10.33373/pythagoras.v10i1.2850>
- Sinaga, N., Widyantoro, A., & Sinaga, A. N. (2025). The effectiveness of blooket on students' vocabulary learning among secondary school students. *Indonesian Research Journal in Education [IRJE]*, 9(02), 1273–1288.
<https://doi.org/10.22437/irje.v9i02.44887>
- Siregar, D. T., Bunari, B., Asril, A., Ahmal, A., & Antosa, Z. (2024). Pengembangan Media Komik Digital pada Materi Proklamasi Kemerdekaan Indonesia Sebagai Sumber Belajar Siswa Kelas XI IPS. *Jurnal Akuntansi Manajemen Pariwisata Dan Pembelajaran Konseling*, 2(1), 63–73.
- Sugiyono, D. (2019). Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D. In *Penerbit Alfabeta*. Bandung.
- Sutinah, T., & Suryaman, M. (2025). Pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran di sekolah dasar dalam meningkatkan mutu pembelajaran. *Jurnal Tahsinia*, 6(9), 1390–1402.
<https://doi.org/10.57171/jpge9b21>