

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERBASIS CANVA UNTUK
MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS PUISI SISWA KELAS 4 SD
NEGERI 48 LUBUKLINGGAU**

Sheviana Shelly¹, Asep Sukenda Ekok², R. Angga Bagus Kusnanto³
Universitas PGRI Silampari^{1,2,3}
shevianashelly@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar berbasis *Canva*. Menguji kevalidan, praktisan dan keefektifan Pengembangan Bahan Ajar Berbasis *Canva* Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Puisi Siswa Kelas 4 SD Negeri 48 Lubuklinggau. Jenis penelitian ini yaitu *Research and Development* dengan model pengembangan 4-D subjek penelitian ini adalah siswa-siswi kelas IV SD Negeri 48 Lubuklinggau. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, observasi dan angket. Berdasarkan hasil validitas bahan ajar berbasis *Canva* penilaian ahli bahasa, media dan materi menunjukkan bahwa bahan ajar berbasis *Canva* memenuhi kriteria Valid dan skor rata-rata 0,91. Sedangkan dari analisis penilaian lembar kepraktisan guru dan siswa diperoleh bahwa bahan ajar berbasis *Canva* memenuhi kriteria praktis dengan skor rata-rata 4,95. Kemudian dari analisis efektif diperoleh bahwa bahan ajar berbasis *Canva* materi menulis puisi memenuhi kriteria efektif dengan skor rata-rata 0,99. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa bahan ajar berbasis *Canva* terbukti Valid, Praktis dan Efektif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia SD Negeri 48 Lubuklinggau.

Kata kunci: Bahasa Indonesia, Bahan Ajar, Pengembangan, Canva, Menulis Puisi

ABSTRACT

This research aims to develop Canva-based teaching materials. Testing the validity, practicality and effectiveness of Canva-based Teaching Material Development to Improve Poetry Writing Skills of Grade 4 Students of SD Negeri 48 Lubuklinggau. This type of research is Research and Development with 4-D model, the subject of this research is grade IV students of SD Negeri 48 Lubuklinggau. Data collection techniques use interviews, observations and questionnaires. Based on the results of the validity of Canva-based teaching materials, the assessment of linguists, media and materials shows that Canva-based teaching materials meet the Valid criteria and an average score of 0.91. Meanwhile, from the assessment analysis of teacher and student practicality sheets, it was found that Canva teaching materials met practical criteria with an average score of 4.95. Then from the effective analysis, it was obtained that the teaching materials based on Canva poetry writing materials met the effective criteria with an average score of 0.99. Based on the results of the study, it can be concluded that Canva-based teaching materials are proven to be Valid, Practical and Effective in learning Indonesian SD Negeri 48 Lubuklinggau

Keywords: Indonesian, Teaching Materials, Development, Canva, Writing Poetry

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah suatu proses untuk mengembangkan potensi yang ada di diri untuk hidup bermasyarakat (Amalia, 2017:186). Begitu juga dengan pendidikan tingkat sekolah dasar merupakan potensi diri agar memiliki suatu kemampuan, kecerdasan dan keterampilan. Mengembangkan potensi diri pada setiap individu salah satunya dengan melalui suatu proses pembelajaran. Dalam mengembangkan potensi ini bisa memanfaatkan kemajuan teknologi, komunikasi & informasi.

Kemajuan teknologi informasi & komunikasi semakin berkembang sangat pesat tentu hal ini memiliki dampak pada dunia pendidikan. Oleh karena itu, sebagai seorang guru harus dapat memanfaatkan semua kemajuan & kemudahan ini dalam proses belajar mengajar. Banyak aplikasi-aplikasi yang memudahkan guru untuk membuat bahan ajar, media, LKPD akan tetapi guru tidak mengetahui hal ini atau bahkan tidak bisa memanfaatkan aplikasi-aplikasi tersebut. Salah satu aplikasi yang dapat digunakan dalam pembuatan bahan ajar yaitu menggunakan aplikasi *Canva*.

Pelangi (2020:81) berpendapat bahwa *Canva* adalah program desain *online* yang menyediakan bermacam peralatan seperti presentasi, *resume*, poster, pamflet, brosur, grafik, infografis, spanduk, penanda buku dan *bulletin* yang disediakan dalam aplikasi *Canva*. Aplikasi *Canva* juga bisa dimanfaatkan untuk membuat LKPD, bahan ajar, komik, video animasi dan buku cerita untuk menunjang pembelajaran siswa agar lebih tertarik untuk belajar. Aplikasi *Canva* menyediakan *template* yang menarik untuk digunakan.

Berdasarkan hasil observasi siswa pada kelas IVa SD Negeri 48 Lubuklinggau peneliti menemukan suatu permasalahan yang terjadi di kelas, terdapat beberapa faktor yang menjadi penyebab terhambatnya proses pembelajaran yaitu kurangnya sumber buku yang dimiliki siswa, siswa hanya mempunyai 1 sumber buku saja yaitu buku tematik serta siswa kesulitan dalam membuat puisi. Sedangkan, berdasarkan hasil analisis kebutuhan siswa peneliti menemukan bahwa siswa kelas IVa SD Negeri 48 Lubuklinggau siswa menyukai buku yang dilengkapi gambar menarik, siswa menyukai puisi akan tetapi merasa kesulitan untuk membuat puisi karya pribadi serta siswa tidak memiliki buku pegangan lain untuk pelajaran materi menulis puisi. Hal ini terbukti berdasarkan hasil wawancara pada kelas IVa SD Negeri 48 Lubuklinggau dengan Ibu Melia Nuryanti S.Pd dan hasil angket kebutuhan siswa. Maka dari itu siswa pada kelas IVa SD Negeri 48 Lubuklinggau membutuhkan bahan ajar berbasis *Canva* untuk meningkatkan keterampilan menulis puisi.

Majid (Kosasih, 2021:1) mengemukakan bahwa bahan ajar merupakan segala bentuk bahan yang digunakan dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Adanya bahan ajar ini tentu untuk meningkatkan pengetahuan, keterampilan dan sikap agar siswa dapat mencapai kompetensi dasar yang ingin dicapai. Atmazaki (Ganie, 2015:58) menjelaskan bahwa puisi adalah kekuatan yang meluap-luap yang meminta penyalurannya dalam bentuk karya sastra. Puisi ini merupakan bentuk kata-kata yang ditulis dari pemikiran, pengalaman, rasa dan imajinasi dari penulis. Pada siswa kelas IVa SD Negeri 48 Lubuklinggau ini siswa kesulitan dalam menulis puisi pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Solusi pada siswa kelas IVa SD Negeri 48 Lubuklinggau membutuhkan bahan ajar untuk mengatasi kesulitan dalam menulis puisi tersebut.

Bahan ajar yang dikembangkan berupa buku ajar. Dalam membuat buku ajar tentu harus memperhatikan materi, tampilan serta soal untuk melihat perkembangan kompetensi menulis puisi pada siswa. Hal tersebut sesuai dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Setiyawati dkk (2022:1087-1088) dengan judul "Pengembangan Bahan

Ajar Buku Cerita Rakyat Bergambar Berbasis Aplikasi *Canva* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar". Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan bahan ajar berbasis *Canva* dapat meningkatkan pemahaman siswa pada materi cerita rakyat. Hal inilah membuat pentingnya bahan ajar dalam menunjang proses pembelajaran peserta didik, maka penulis memilih judul "**Pengembangan Bahan Ajar Berbasis *Canva* Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Puisi Siswa Kelas 4 SD Negeri 48 Lubuklinggau**".

METODE PENELITIAN

Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah pengembangan model 4-D. Model pengembangan 4-D terdiri dari 4 tahap utama yaitu: *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Develop* (Pengembangan) dan *Disseminate* (Penyebaran) meliputi Pengembangan Bahan Ajar Berbasis *Canva* Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Puisi Siswa Kelas 4 SD Negeri 48 Lubuklinggau. Penelitian ini dilakukan hingga dihasilkan produk yang memenuhi kriteria valid, praktis dan efektif. Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 48 Lubuklinggau. Adapun hasil dari pengembangan dalam hal ini adalah bahan ajar berbasis *Canva* pada materi menulis puisi. Instrumen penelitian yang digunakan adalah

Tabel 1. Interpretasi Validitas Aiken's V

No	Koefisien korelasi	Interpretasi Validitas
1	$> 0,80$	Tinggi
2	$0,60 \leq V < 0,80$	Sedang
3	$0,40 \leq V < 0,60$	Cukup
4	$0 \leq V < 0,40$	Buruk

Modifikasi Febriandi (Lestari dkk, 2020:260)

Kriteria menyatakan bahan ajar berbasis *Canva* memiliki validitas yang baik, jika minimal tingkat validitas yang dicapai adalah tingkat valid $0,40 \leq V < 0,60$. jika tingkat pencapaian validitas dibawah valid, maka perlu dilakukan revisi berdasarkan masukan (koreksi) para validator sampai diperoleh bahan ajar berbasis *Canva* yang ideal dari ukuran validitas isinya.

Uji kepraktisan dilakukan dengan tujuan untuk menguji produk pengembangan telah praktis. Angket kepraktisan dilakukan oleh wali kelas IVb dan *big group*.

Uji keefektifan dilakukan dengan tujuan untuk menguji bahan ajar berbasis *Canva* telah efektif. Pengambilan data uji coba menggunakan *pretest* dan *post test*. Data penelitian meliputi: data valid, data praktis dan data efektif.

Uji validitas dilakukan dengan tujuan untuk memastikan bahwa bahan ajar berbasis *Canva* yang akan digunakan bersifat layak/valid berdasarkan penilaian validator. Adapun teknik analisis data yang digunakan dalam analisis validasi adalah sebagai berikut:

1. Menghitung skor validitas dari hasil validasi ahli menggunakan rumus:

$$V = \frac{\sum s}{[n(c - 1)]}$$

(Widoyoko, 2019:180)

2. Hasil validitas yang telah diketahui persentasinya dapat dicocokkan dengan kriteria validitas yang disajikan pada Tabel 1. Bahan ajar berbasis *Canva* yang

dikembangkan memiliki tingkat kevalidan yang baik, jika minimal kriteria kevalidan yang dicapai berada pada kategori $0,40 \leq V < 0,60$.

Adapun teknik analisis data yang digunakan dalam analisis kepraktisan adalah sebagai berikut:

1. Menghitung skor kepraktisan dari hasil respon guru dan peserta didik menggunakan rumus:

$$\bar{X} = \frac{\sum x}{n}$$

(Widoyoko, 2019:237)

2. Hasil kepraktisan yang telah diketahui persentasinya dapat dicocokkan dengan kriteria kepraktisan yang disajikan pada tabel 2.

Tabel 2. Rentang dalam Kriteria Kepraktisan Media

No	Rumus Rentang Skor	Rata-rata Skor	Kategori
1	$X > \bar{X}_i + 1,8 \times Sb_i$	>4,2	Sangat praktis
2	$\bar{X}_i + 0,6 \times Sb_i < X \leq \bar{X}_i + 1,8 \times Sb_i$	>3,4 – 4,2	Praktis
3	$\bar{X}_i - 0,6 \times Sb_i < X \leq \bar{X}_i + 0,6 \times Sb_i$	>2,6 – 3,4	Cukup praktis
4	$\bar{X}_i - 1,8 \times Sb_i < X \leq \bar{X}_i - 0,6 \times Sb_i$	>1,8 – 2,6	Kurang praktis
5	$X \leq \bar{X}_i - 1,8 \times Sb_i$	$\leq 1,8$	Tidak praktis

(Widoyoko, 2019:238)

Adapun teknik analisis data yang digunakan dalam analisis keefektifan adalah sebagai berikut:

1. Menghitung skor keefektifan dari hasil rata-rata *pretest* dan *post test* akan dihitung hasil tes dengan rumus *N-gain* (g):

$$N - gain = \frac{\text{Nilai post test} - \text{Nilai Pretest}}{\text{Nilai Maksimum} - \text{Nilai Pretest}}$$

(Pratiwi, 2019:58)

2. Hasil keefektifan yang telah diketahui persentasinya dapat dicocokkan dengan kriteria keefektifan yang disajikan pada tabel 3.

Tabel 3. Interpretasi *N-gain* (g)

No	Koefisien korelasi	Interpretasi <i>N-gain</i> (g)
1	$g > 0,7$	Tinggi
2	$0,3 \leq g < 0,7$	Sedang
3	$g < 0,3$	Rendah

HASIL PENELITIAN & PEMBAHASAN

Penelitian bahan ajar berbasis *Canva* materi menulis puisi telah dikembangkan dengan mengacu pada model pengembangan 4D yang terdiri dari empat tahapan yaitu tahap pendefinisian (Define), perancangan (Design), pengembangan (Develop) dan penyebaran (Disseminate).

Hasil Penelitian

Penelitian pengembangan yang dilakukan menghasilkan produk berupa bahan ajar berbasis *Canva* materi menulis puisi pada pembelajaran bahasa Indonesia kelas VI yang diharapkan dapat membantu siswa dalam menulis puisi. Hasil analisis data kevalidan bahan ajar.

Berdasarkan data uji coba yang telah dijelaskan, berikut ini disajikan hasil uji terhadap bahan ajar berbasis *Canva*:

a. Uji Coba Kevalidan

Tabel 4. Hasil Analisis dari Validasi Ahli Bahasa

Aspek yang dinilai	Indikator penilaian	Banyak butir	Angka Aiken's V	Kriteria Koefisien Aiken's V
Kelayakan bahasa	Lugas	4	0,87	Tinggi
	Kesesuaian dengan kaidah bahasa	4	0,87	Tinggi
	Kesesuaian dengan perkembangan peserta didik	2	0,87	Tinggi
	V rata-rata		0,87	Tinggi

Tabel 5. Hasil Analisis dari Validasi Ahli Media

Aspek yang dinilai	Indikator penilaian	Banyak butir	Angka Aiken's V	Kriteria Koefisien Aiken's V
Kesesuaian Media	Tampilan	5	0,85	Tinggi
	Penyajian media	3	0,83	Tinggi
Pembelajaran	Komponen media	2	1	Tinggi
	V rata-rata		0,89	Tinggi

Tabel 6. Hasil Analisis dari Validasi Ahli Materi

Aspek yang dinilai	Indikator penilaian	Banyak butir	Angka Aiken's V	Kriteria Koefisien Aiken's V
Ketepatan Materi	Pendahuluan	4	1	Tinggi
	Isi media pembelajaran	4	1	Tinggi
	Penutup materi	2	0,87	Tinggi
	V rata-rata		0,96	Tinggi

Tabel 7. Hasil Penilaian Seluruh Validator Terhadap Bahan Ajar

No	Nama	Skor rata-rata yang diperoleh		
		Bahasa	Media	Materi
1	Dr. Satinem, M.Pd	0,87	-	-
2	Dr. Leo Charli, M.Pd	-	0,89	-
3	Melia Nuryanti, S.Pd	-	-	0,96

Rata-rata	0,87	0,89	0,96
V Total		0,91	
Kategori		Tinggi	

Berdasarkan keseluruhan penilaian kevalidan bahan ajar berbasis *Canva* yang diberikan oleh 3 ahli yaitu ahli bahasa, media dan materi terhadap bahan ajar berbasis *Canva* menunjukkan bahwa bahan ajar berbasis *Canva* yang telah disusun dan dikembangkan sehingga memperoleh skor rata-rata 0,91 dengan tabel interpretasi validasi *Aiken's V* termasuk kedalam kategori Tinggi.

b. Uji Coba Kepraktisan

Tabel 8. Hasil Kepraktisan Uji Coba *Small Group*

No	Nama Siswa	Pernyataan										Total
		P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	
1	Abduh	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50
2	Aini	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50
3	Azka	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50
4	Bintang	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50
5	Eka	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	49
6	Fauzi	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	49
	Jumlah	30	30	30	30	29	30	30	30	30	29	298
	Rata-rata	5	5	5	5	4,8	5	5	5	5	4,8	4,9

Tabel 9. Hasil Analisis Uji Coba Kepraktisan Respon Guru

No	Pernyataan	Jumlah butir pernyataan	Skor yang diperoleh
1	Penggunaan kompetensi dasar tidak jelas	1	5
2	Penggunaan indikator pencapaian kompetensi dasar yang sangat jelas	1	5
3	Keseluruhan tampilan pada bahan ajar berbasis <i>Canva</i> tidak menarik	1	5
4	Tampilan pada bahan ajar berbasis <i>Canva</i> sangat membosankan	1	5
5	Materi pada bahan ajar berbasis <i>Canva</i> mudah dipahami	1	5
6	Penggunaan bahan ajar ini tidak dapat meningkatkan adanya rasa keingintahuan lebih dalam tentang materi menulis puisi	1	5
7	Gambar atau ilustrasi yang disajikan tidak sesuai dengan materi	1	5
8	Penggunaan bahasa yang jelas dan sederhana dalam menjelaskan materi	1	5
9	Tulisan dalam bahan ajar ini tidak terlalu kecil dan besar	1	5
10	Soal-soal yang disajikan tidak membuat siswa kebingungan dalam menjawab	1	4
	Jumlah	10	49
	Rata-rata		4,9

Tabel 10. Hasil Angket Kepraktisan Siswa dan Guru

No	Penilai	Skor yang diperoleh	Rata-rata	Kriteria
1	6 siswa kelas IVa SDN 48 Lubuklinggau	298	4,9	Sangat Praktis
2	Desi Vusfita Sari, S.Pd	49	4,9	Sangat Praktis
Total		347	4,95	Sangat Praktis

Berdasarkan keseluruhan penilaian kepraktisan bahan ajar berbasis *Canva* yang diberikan oleh guru dan *small group* terhadap bahan ajar berbasis *Canva* menunjukkan bahwa bahan ajar berbasis *Canva* yang telah disusun dan dikembangkan sehingga memperoleh skor rata-rata 4,95. Sehingga termasuk dalam kategori Sangat baik atau Sangat praktis.

c. Uji Coba Keefektifan

Tabel 11. Data Hasil Penilaian Dan Perhitungan Keefektifan Bahan Ajar Berbasis *Canva* Menggunakan Rumus *N-Gain*

No	Nama Siswa	Pretest	Post test	<i>N-Gain</i>	Kategori
1	Fikey Andwar	30	100	1	Tinggi
2	Geisha Aprilia Sari	50	100	1	Tinggi
3	Jemmy	30	100	1	Tinggi
4	Julia Lestari	30	100	1	Tinggi
5	Kayla Olivia Zaharani	40	100	1	Tinggi
6	Kayyisa Afiqa Rahmadani	30	100	1	Tinggi
7	Khoirun Nisa	30	100	1	Tinggi
8	Laura Zulfanita Putri	60	95	0,87	Tinggi
9	M. Alfi Nauzul Ramadhan	30	100	1	Tinggi
10	M. Bari Saputra	30	95	0,92	Tinggi
11	M. Farel Candra Rupa	30	100	1	Tinggi
12	M. Gilang Ramadhan	30	100	1	Tinggi
13	M. Kaka Aldiansyah	50	100	1	Tinggi
14	M. Langit Kurniawan	50	100	1	Tinggi
15	M. Maulana Al-Ghifari	45	95	0,90	Tinggi
16	M. Nurul Irfan	30	100	1	Tinggi
17	Meiza Viona Ardhian	30	100	1	Tinggi
18	Mua'mirza Islami	50	100	1	Tinggi
19	Muhammad Faiz Al Farizy	50	100	1	Tinggi
20	Mutiara Farah	50	100	1	Tinggi
21	Nabila Silvania	60	100	1	Tinggi

22	Nanda Larasati	40	100	1	Tinggi
23	Nayla Salsabila	30	100	1	Tinggi
24	Nazuwa Saputri	60	100	1	Tinggi
25	Niko Maulana	40	100	1	Tinggi
26	Nova Nurlaily	25	100	1	Tinggi
27	Nursakina	50	100	1	Tinggi
28	Salsabilah Rahma	50	100	1	Tinggi
Jumlah		1130	2785	27,69	
Rata-rata		40,35	99,46	0,99	Tinggi

Berdasarkan tabel 11 diperoleh bahwa rata-rata skor *pretest* adalah 40,35. Sedangkan, Rata-rata skor *posttest* 99,46 dan rata-rata skor *N-gain* yang diperoleh 0,99 termasuk dalam Interpretasi Validitas tinggi atau sangat efektif. Maka dari itu bahan ajar berbasis *Canva* dikatakan layak digunakan dan diuji cobakan.

Pembahasan

Bahan ajar adalah segala bahan dan materi yang dapat meningkatkan pengetahuan (kognitif), keterampilan (psikomotorik) dan sikap (afektif) agar peserta didik dapat mencapai kompetensi dasar tertentu. *Canva* adalah aplikasi desain grafis secara *online* dengan berbagai desain yang telah disediakan. Bahan ajar berbasis *Canva* materi menulis puisi bertujuan untuk membantu proses pembelajaran dalam siswa memahami materi dan menjadi bahan bacaan bagi siswa sehingga pembelajaran menjadi efektif dan efisien. Bahan ajar berbasis *Canva* dibuat sesuai dengan kurikulum 2013 yang digunakan di SD Negeri 48 Lubuklinggau.

Desain bahan ajar berbasis *Canva* disesuaikan dengan materi menulis puisi yaitu gambar yang digunakan sesuai dengan materi yang disampaikan. Setelah Bahan ajar berbasis *Canva* dibuat, langkah selanjutnya pemberian penilaian pada lembar angket oleh para ahli validator yakni bahasa, media dan materi.

Penilaian angket validasi ahli bahasa bertujuan untuk memberi penilaian terhadap bahan ajar berbasis *Canva* dengan tetap memperhatikan penggunaan bahasa Indonesia yang baik dan benar serta memberikan saran yang diberikan oleh ahli bahasa. Penilaian angket validasi ahli media bertujuan untuk memberikan penilaian terhadap bahan ajar berbasis *Canva*. Penilaian yang diberikan ahli media adalah penyajian dan penggunaan bahan ajar berbasis *Canva* sesuai dengan karakteristik siswa untuk mempermudah memahami materi, dan memperbaiki saran yang diberikan oleh ahli media. Selanjutnya penilaian oleh ahli materi bertujuan untuk melihat kebenaran isi materi yang sesuai dengan KI dan KD, keruntutan sistematika pada pembelajaran bahasa Indonesia tema 6 cita-citaku, subtema 3 giat berusaha meraih cita-cita, materi tentang menulis puisi, serta tetap memperbaiki saran yang diberikan oleh ahli materi. Dari penilaian ahli bahasa, ahli media dan ahli materi diketahui bahwa bahan ajar berbasis *Canva* kategori tinggi/sangat valid dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Selanjutnya yaitu pemberian penilaian pada lembar angket respon siswa pada uji *small group* dan kepraktisan guru. *Small group* yang dilakukan dengan subjek 6 orang siswa pada pengembangan bahan ajar berbasis *Canva* ini memiliki tujuan untuk memperoleh masukan awal mengenai bahan ajar yang dikembangkan, serta pada angket respon guru disini bertujuan untuk mengetahui pemahaman konsep siswa dengan bantuan

bahan ajar berbasis *Canva*. Dapat disimpulkan dari hasil lembar kepraktisan angket respon siswa dan guru bahwa bahan ajar berbasis *Canva* sangat praktis digunakan dalam proses pembelajaran.

Kemudian, pemberian *pretest* dan *posttest* pada uji *big group* yang berjumlah 28 orang siswa. *Big group* pada pengembangan bahan ajar ini memiliki tujuan untuk mengetahui tingkat keefektifan bahan ajar berbasis *Canva*. Dapat disimpulkan dari hasil *pretest* dan *posttest* dengan menggunakan rumus *N-gain* bahwa bahan ajar berbasis *Canva* kategori tinggi/sangat efektif digunakan dalam proses pembelajaran.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan bahan ajar berbasis *Canva* untuk meningkatkan keterampilan menulis puisi siswa kelas 4 SD Negeri 48 Lubuklinggau, dapat disimpulkan Perancangan desain bahan ajar berbasis *Canva* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia menggunakan model 4D yang memuat 4 tahap yaitu: 1) Pedefinisian (*Define*), Perancangan (*Desain*), Pengembangan (*Development*), Penyebaran (*Disseminate*). bahan ajar ini dikembangkan menggunakan aplikasi *Canva*. Kevalidan bahan ajar berbasis *Canva* pada pembelajaran Bahasa Indonesia yang dikembangkan didapat berdasarkan hasil penilaian lembar angket yang telah diisi oleh ahli bahasa, media dan materi bahwa produk berada dikategori “Tinggi”. Sehingga dapat disimpulkan bahwa bahan ajar berbasis *Canva* valid dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Kepraktisan bahan ajar berbasis *Canva* yang dikembangkan didapat berdasarkan hasil pengisian lembar angket dari hasil respon *small group* dan respon guru diperoleh tingkat kepraktisan dengan kriteria sangat praktis. Kefektifan bahan ajar berbasis *Canva* yang dikembangkan didapat berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest* dengan menggunakan rumus *N-gain* bahwa bahan ajar berbasis *Canva* kategori tinggi/sangat efektif digunakan dalam proses pembelajaran. Sehingga dapat disimpulkan bahwa bahan ajar berbasis *Canva* yang dikembangkan dinyatakan valid, praktis dan efektif sehingga dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Admelia dkk. (2022). *Efektifitas Penggunaan Aplikasi Canva Dalam Pembuatan Modul Pembelajaran Interaktif Hypercontent di Sekolah Dasar Al Ikhwan*. Kacaneegara Jurnal Pengabdian pada Masyarakat, 5(2), 177-186.
- Affandy dkk. (2021). *Tetap Kreatif Dan Inovatif Di Tengah Pandemi Covid-19*. Pekalongan: NEM.
- Ahmad S. R. & Hendri P. (2015). *Mudah Menguasai Bahasa Indonesia*. Bandung: CV Yrama Widya.
- Amalia, I. F. dkk. (2017). *Pengaruh Metode Pembelajaran 3N (Niteni, Nirokke, Nambahi) Terhadap Keterampilan Menulis Puisi Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Sekolah Dasar*. In Seminar Nasional Teknologi Pembelajaran dan Pendidikan Dasar 2017 (304-309).
- Amalia, M. D. dkk. (2017). *Pengembangan Media Diorama Pada Pembelajaran Tematik Terintegrasi Tema Indahnya Negeriku Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. Jurnal Penelitian Pendidikan, 20(2), 185-198.
- Amri, S., & Rohman, M. (2013). *Startegi & Desain Pengembangan Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustakarya.

- Amrina dkk. (2021). *Pemanfaatan Aplikasi Canva Pada Pembelajaran Kitabah di SMPIT Brilliant Batusangkar Kelas 7*. *Muhadasah: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 3.2: 90-105.
- Azzahra dkk. (2022). *Pengembangan Modul Pembelajaran Tematik Berbantuan QR-Code Kelas V SDIT An-Nida Lubuklinggau*. *Linggau Journal of elementary school education (LJESE)*, 2(3), 104-112.
- Burhaein, E. (2017). *Aktifitas Fisik Olahraga Untuk Pertumbuhan dan Perkembangan Siswa SD*. Prodi Ikor Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta. Indonesia *Jurnal Of Primary Education*. 1.(1), 52-53.
- Febriandi dkk. (2019). *Validitas LKS Matematika dengan Pendekatan Sainifik Berbasis Outdoor Pada Materi Bangun Datar*. *JP3D (Jurnal Pembelajaran dan Pengajaran Pendidikan Dasar)*, 2(2), 152.
- Ganie, T. N. (2015). *Buku Induk Bahasa Indonesia*. Yogyakarta: Araska.
- Hamzah, A. (2019). *Metode Penelitian & Pengembangan (Research and Development) Uji Produk Kuantitatif dan Kualitatif Proses dan Hasil Dilengkapi Contoh Proposal Pengembangan Desain Uji Kualitatif dan Kuantitatif*. Malang: CV Literasi Nusantara Abadi.
- Husain, M.Z. dkk. (2020). *Pengembangan media audio visual berbasis Microsoft Powerpoint siswa kelas V Sekolah Dasar*. *Jurnal Riset dan Inovasi Pendidikan dasar*, 1 (1), 38-48.
- Husda, A., & Sembiring, R. A. (2020). *Implementasi Gaya Belajar Kinestetik Sebagai Apresiasi Mahasiswa UNPRI Terhadap Pemaknaan Unsur Puisi*. *Jurnal Education And Development*, 8(4), 494-494.
- Irfan, I. dkk. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Powerpoint di Sekolah Dasar*. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(2), 16-27.
- Istiqlal, M. (2017) *Pengembangan Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Matematika*. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*. 2(1), 43-54.
- Juarsih, C. & Dirman. (2014). *Karakteristik Peserta Didik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Kosasih, E. (2021). *Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Lestari, F. dkk. (2021). *Pengembangan Bahan Ajar Matematika Berbasis Problem Based Learning Pada Siswa Sekolah Dasar*. *Jurnal basicedu*, 5(1), 394-405.
- Mariska, S & Rahmatina. (2022). *Pengembangan Bahan Ajar E-Modul Menggunakan Aplikasi Canva Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas V SDN Gugus 8 Mandiangin Koto Selayan Kota Bukittinggi*. *Journal of Basic Education Studies*, 5(2), 489-501.
- Monoarfa, M., & Haling, A. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Canva dalam Meningkatkan Kompetensi Guru*. In *Seminar Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat*.
- Navirida, E. (2017). *Pengembangan Bahan Ajar Matematika Dengan Pedekatan Kontekstual Materi Mengubah Pecahan Ke Bentuk Persen Dan Desimal Serta Sebaliknya Untuk Siswa Kelas V SD*. *Simki-Pedagogia*, 1(1), 1-8.
- Pelangi, G. (2020). *Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA*. *Jurnal Sasindo UNPAM*, Vol.8 No. 2, 79-96.
- Pratiwi, I. W. (2019). *Pengaruh Model Pembelajaran Numbered Heads Together (NHT) Berbantuan Konsep Gamifikasi Dalam Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Dan Minat Belajar Siswa SMP*. (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).

- Rahmasari, E. A., & Yogananti, A. F. (2021). *Kajian Usability Aplikasi Canva (Studi Kasus Pengguna Mahasiswa Desain)*. ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia, 7(01), 165-178.
- Rahmawati. (2020). *Pemanfaatan Bahan Ajar Pendidikan Agama Islam Berbasis Model Experiential Learning terhadap Hasil Belajar Peserta Didik di SD Inpres Kampung Mejang Kabupaten Gowa*. Skripsi Sarjana (S1), Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar.
- Ratri, R. K. (2008). *Cakap Berbahasa Indonesia*. Yogyakarta: Ar-Ruzz media.
- Resmini, S. dkk. (2021). *Pelatihan penggunaan aplikasi canva sebagai media pembuatan bahan ajar dalam pembelajaran bahasa Inggris*. Jurnal. Abdimas Siliwangi, Vol 4 (2), 335-343.
- Setiyawati, E. S. dkk. (2022). *Pengembangan Bahan Ajar Buku Cerdas Rakyat Bergambar Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar*. Jurnal Kajian Pendidikan Dasar (Kapedas), 1(2), 108-120.
- Sholeh, M. dkk. (2020). *Penggunaan aplikasi Canva untuk membuat konten gambar pada media sosial sebagai upaya mempromosikan hasil produk UKM*. Selaparang Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan, 4(1), 430-436.
- Siregar, LL., R. dkk. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Modul Elektronik Mata Kuliah Diagnosis Kendaraan Di Program Studi Pendidikan Teknik Mesin Universitas Sriwijaya*. Jurnal Pendidikan Teknik Mesin. 4(1), 44-50.
- Siswanto, W. (2013). *Pengantar Teori Sastra*. Yogyakarta: Aditya Media.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). *Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika*. Rahma Elvira Tanjung 1), Delsina Faiza 2) 1. Jurnal Vokasional Teknik Elektronika Dan Informatika, 7(2), 79–85.
- Toyidin. (2013). *Sastra Inovasi Puisi, Prosa, Drama*. Subang CV. Pustaka Bintang.
- Widoyoko, E.P. (2019). *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Wilujeng, I. W. dkk. (2021). *Pengembangan E Modul Berbasis Canva Digital Tentang Manfaat Hewan Bagi Manusia Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar*. In Prosiding Seminar Nasional PGSD UNIKAMA (Vol. 5, No. 1, pp. 261-270).
- Wulandari dkk. (2022). *Efektivitas Penggunaan Aplikasi CANVA sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD*. Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA). 2.1: 102-118.