

DIGITALISASI PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA MELALUI MEDIA INTERAKTIF CANVA SITE BERBASIS MODEL ADDIE

Muhammad Ridwan Taofiq¹, Asih Sutiasih², Ayu Puji Rahayu³

^{1, 2, 3} Institut Pendidikan Indonesia (IPI), Garut, Indonesia

email: muhammadridwantaofiq1@gmail.com¹, asihsutiasih7@gmail.com²,
ayupujirahayu14@institutpendidikan.ac.id³

Abstrak

Transformasi digital dalam pendidikan menuntut guru untuk menghadirkan pembelajaran yang inovatif dan mampu meningkatkan keterampilan literasi peserta didik. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan proses pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Canva Site menggunakan model ADDIE serta menganalisis efektivitasnya dalam meningkatkan kemampuan siswa menganalisis bagian-bagian buku fiksi dan nonfiksi. Penelitian menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan (Research and Development) dengan model ADDIE yang meliputi tahap Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Subjek penelitian terdiri atas 30 siswa kelas VII MTs Al-Fadlilyah Darussalam Ciamis. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, angket, dokumentasi, dan analisis hasil pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan memperoleh kategori sangat layak berdasarkan validasi ahli materi dan ahli media. Implementasi media Canva Site mampu meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan siswa, serta kemampuan menganalisis unsur buku fiksi dan struktur buku nonfiksi. Selain itu, penggunaan media digital memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif melalui integrasi teks, gambar, video, dan latihan berbasis digital. Temuan penelitian menunjukkan bahwa digitalisasi pembelajaran melalui Canva Site berkontribusi terhadap peningkatan literasi membaca dan literasi digital siswa. Dengan demikian, Canva Site dapat menjadi alternatif media pembelajaran inovatif yang mendukung pembelajaran Bahasa Indonesia pada era digital.

Kata Kunci: digitalisasi pembelajaran; Canva Site; Model ADDIE; Literasi Digital; buku fiksi dan nonfiksi

Abstract

Digital transformation in education requires teachers to create innovative learning environments that enhance students' literacy skills. This study aimed to describe the development process of Canva Site-based interactive learning media using the ADDIE model and analyze its effectiveness in improving students' ability to analyze the components of fiction and nonfiction books. The study employed a Research and Development (R&D) approach using the ADDIE model, consisting of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation stages. The participants were 30 seventh-grade students of MTs Al-Fadlilyah Darussalam Ciamis. Data were collected through observation,

questionnaires, documentation, and learning outcome analysis. The findings revealed that the developed learning media was categorized as highly feasible based on expert validation. The implementation of Canva Site significantly improved students' learning motivation, engagement, and ability to analyze fiction and nonfiction texts. Furthermore, the integration of text, images, videos, and interactive exercises provided a more meaningful learning experience. The study also indicated that digital learning media contributed to the enhancement of reading literacy and digital literacy skills. Therefore, Canva Site can serve as an innovative instructional medium to support Indonesian language learning in the digital era.

Keywords: *digital learning; Canva Site; ADDIE; digital literacy; fiction and nonfiction books*

Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah mengubah paradigma pendidikan dari pembelajaran konvensional menuju pembelajaran berbasis digital. Digitalisasi pembelajaran menjadi salah satu strategi yang diperlukan untuk menjawab tantangan pendidikan abad ke-21 yang menuntut peserta didik memiliki kemampuan berpikir kritis, kreatif, komunikatif, dan kolaboratif. Dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia, pemanfaatan teknologi digital menjadi penting karena dapat meningkatkan keterampilan literasi membaca sekaligus literasi digital siswa. Hal ini menunjukkan bahwa digitalisasi pembelajaran menjadi suatu kebutuhan yang tidak dapat dihindari.

Kemampuan menganalisis bagian-bagian buku fiksi dan nonfiksi merupakan salah satu kompetensi penting yang harus dikuasai siswa SMP/MTs. Namun, berdasarkan hasil observasi awal ditemukan bahwa pembelajaran masih didominasi metode ceramah dan penggunaan buku teks sehingga siswa mengalami kesulitan dalam memahami struktur buku fiksi maupun nonfiksi. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran yang tepat akan sangat berpengaruh terhadap keberhasilan pembelajaran. Namun, pada kenyataannya, pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah masih banyak menggunakan metode konvensional yang cenderung monoton, sehingga kurang mampu meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa.

Literasi tidak lagi dipahami sebagai kemampuan membaca dan menulis semata, tetapi juga kemampuan memahami, mengevaluasi, dan menggunakan informasi secara kritis. Oleh karena itu, diperlukan inovasi pembelajaran yang mampu mengintegrasikan literasi membaca dan literasi digital secara bersamaan. Salah satu alternatif yang dapat digunakan adalah Canva Site, yaitu platform digital yang memungkinkan guru mengembangkan media pembelajaran berbasis website sederhana dengan tampilan visual yang menarik dan interaktif.

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media digital mampu meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa. Namun, penelitian mengenai pengembangan Canva Site pada materi analisis bagian-bagian buku fiksi dan nonfiksi masih terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini difokuskan pada pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Canva Site menggunakan model ADDIE untuk meningkatkan kemampuan analisis siswa terhadap buku fiksi dan nonfiksi.

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mendeskripsikan proses pengembangan media Canva Site menggunakan model ADDIE; (2) mengetahui kelayakan media yang

dikembangkan; dan (3) menganalisis efektivitas penggunaan media dalam meningkatkan kemampuan literasi dan analisis siswa.

Metode

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri atas lima tahapan, yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation.

Penelitian dilaksanakan di MTs Al-Fadlilyah Darussalam Ciamis dengan subjek penelitian sebanyak 30 siswa kelas VII. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, angket, dokumentasi, dan analisis hasil pembelajaran.

Tahap Analysis dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan siswa, karakteristik peserta didik, dan permasalahan pembelajaran. Hal ini selaras dengan pendapat Branch dalam model ADDIE yang menyatakan bahwa tahap analisis merupakan tahap awal yang sangat penting karena menjadi dasar dalam menentukan kebutuhan pembelajaran dan pengembangan media yang sesuai dengan kondisi peserta didik. Tahap Design meliputi penyusunan tujuan pembelajaran, desain tampilan media, dan penyusunan materi. Tahap Development dilakukan dengan mengembangkan media pembelajaran berbasis Canva Site yang memuat materi, video, ilustrasi, dan latihan interaktif. Tahap Implementation dilakukan melalui uji coba media pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Tahap Evaluation dilakukan untuk mengetahui efektivitas media berdasarkan respons siswa dan hasil pembelajaran.

Data dianalisis menggunakan teknik deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Data angket diolah menggunakan persentase, sedangkan data observasi dan dokumentasi dianalisis secara deskriptif.

Hasil dan Pembahasan

Hasil Penelitian

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Canva Site berhasil dikembangkan sesuai dengan tahapan model ADDIE. Pada tahap analisis ditemukan bahwa siswa mengalami kesulitan dalam membedakan buku fiksi dan nonfiksi serta kurang tertarik pada pembelajaran konvensional.

Pada tahap perancangan, media dikembangkan dengan tampilan visual menarik yang memadukan teks, gambar, video, dan kuis interaktif. Selanjutnya, tahap pengembangan menghasilkan media berbasis Canva Site yang dapat diakses secara daring melalui perangkat digital siswa.

Tahap implementasi menunjukkan bahwa siswa lebih aktif dan antusias selama pembelajaran berlangsung. Media pembelajaran mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Selain itu, hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan kemampuan siswa dalam menganalisis bagian-bagian buku fiksi dan nonfiksi.

Hasil angket evaluasi media menunjukkan mayoritas siswa memberikan respons positif terhadap penggunaan Canva Site. Sebagian besar siswa menyatakan bahwa media pembelajaran lebih menarik dibandingkan metode pembelajaran biasa serta membantu mereka memahami materi dengan lebih mudah.

Pembahasan

Pembelajaran merupakan suatu proses yang kompleks dan melibatkan berbagai komponen yang saling berkaitan, seperti guru, siswa, tujuan, materi, metode, dan media pembelajaran. Pembelajaran tidak hanya sekadar proses penyampaian informasi dari

guru kepada siswa, tetapi juga merupakan proses interaksi yang bertujuan untuk mengubah perilaku dan meningkatkan kompetensi siswa. Menurut Oemar Hamalik (2014), "pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi dalam mencapai tujuan pembelajaran." Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran merupakan suatu sistem yang terdiri dari berbagai komponen yang saling berkaitan.

Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Canva Site terbukti efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia. Hal ini sejalan dengan teori Daryanto (2016) yang menyatakan bahwa media interaktif dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa dalam pembelajaran. Hal tersebut selaras dengan pendapat Munir (2017), "*pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi mampu menciptakan suasana belajar yang lebih efektif, efisien, dan menarik bagi peserta didik*".

Model ADDIE juga terbukti efektif digunakan dalam pengembangan media pembelajaran karena memiliki tahapan yang sistematis dan terstruktur. Hal tersebut selaras dengan pendapat Dick and Carey (2009), "*model ADDIE merupakan pendekatan sistematis dalam merancang dan mengembangkan pembelajaran yang efektif melalui lima tahapan utama*". Dengan menggunakan model ADDIE, proses pengembangan media dapat dilakukan secara terstruktur dan berkelanjutan melalui tahap analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Tahap analisis membantu peneliti memahami kebutuhan siswa, sedangkan tahap evaluasi memberikan kesempatan untuk memperbaiki media agar lebih optimal.

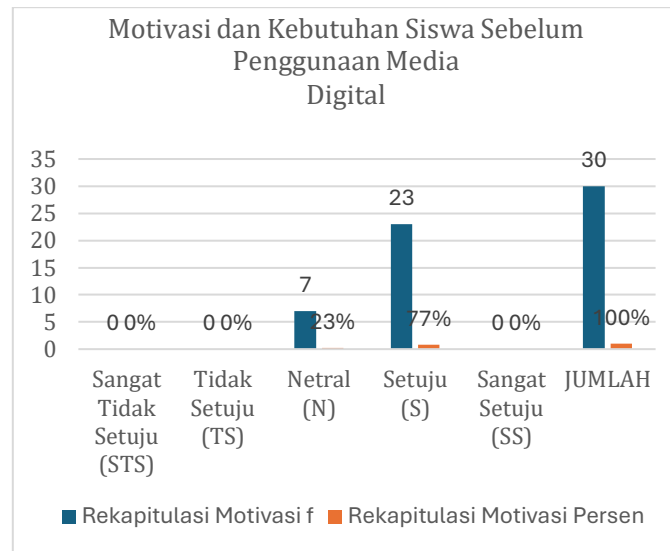
Dalam proses desain, peneliti juga memperhatikan aspek humanis pembelajaran. Konsep pembelajaran humanis ini sejalan dengan Rogers (1983) yang menjelaskan bahwa pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang mampu memberikan kebebasan kepada siswa untuk berkembang, berekspresi, dan menemukan pengalaman belajar yang bermakna. Media tidak hanya berisi materi, tetapi juga memberikan ruang kepada siswa untuk berpikir kreatif, mengekspresikan ide, dan mencoba membuat karya bagian-bagian buku fiksi dan nonfiksi secara mandiri.

Selain meningkatkan kemampuan analisis siswa, implementasi penggunaan media Canva Site juga mendukung pengembangan literasi membaca dan literasi digital. Siswa tidak hanya membaca teks, tetapi juga berinteraksi dengan materi melalui video, animasi, dan latihan interaktif. Kondisi tersebut membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan bermakna, sesuai dengan pendapat Mulyasa (2017), yang menyatakan bahwa implementasi pembelajaran yang baik harus mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan.

Media pembelajaran digital juga memberikan pengalaman belajar yang lebih fleksibel karena dapat diakses kembali oleh siswa di luar jam pembelajaran. Dengan demikian, siswa memiliki kesempatan untuk belajar secara mandiri sesuai dengan kebutuhan masing-masing.

Meskipun demikian, penggunaan media berbasis digital masih memiliki beberapa keterbatasan, seperti ketergantungan pada koneksi internet dan perangkat teknologi yang dimiliki siswa. Oleh karena itu, guru perlu mempertimbangkan kesiapan sarana dan prasarana sebelum menerapkan pembelajaran digital secara penuh.

Untuk memperjelas hasil analisis data, berikut disajikan grafik dan tabel hasil angket analisis kebutuhan siswa sebelum penggunaan media pembelajaran digital.



Gambar 1. Rekapitulasi Motivasi dan Kebutuhan Siswa Sebelum Penggunaan Media Digital

Tabel 1. Rekapitulasi Motivasi dan Kebutuhan Siswa Sebelum Penggunaan Media Digital

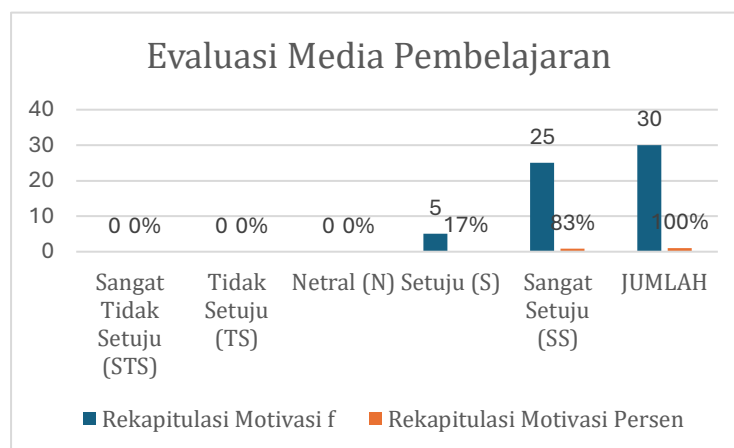
Kategori	Frekuensi	Persentase
Sangat Tidak Setuju (STS)	0	0%
Tidak Setuju (TS)	0	0%
Netral (N)	7 siswa	23%
Setuju (S)	23 siswa	77%
Sangat Setuju (SS)	0	0%
Jumlah	30 Siswa	100%

Berdasarkan Gambar 1. dan Tabel 1. terlihat bahwa mayoritas siswa berada pada kategori “Setuju” terhadap motivasi dan kebutuhan penggunaan media pembelajaran digital dalam pembelajaran Bahasa Indonesia sebanyak 23 siswa dengan jumlah persentasi sebesar 77%, dan pada kategori “Netral” terhadap motivasi dan kebutuhan penggunaan media pembelajaran digital dalam pembelajaran Bahasa Indonesia sebanyak 7 siswa dengan jumlah persentasi sebesar 23%, sedangkan untuk sisanya pada kategori “Sangat Tidak Setuju (STS)”, “Tidak Setuju (TS)” dan “Sangat Setuju (SS)” tidak ada yang memilih.

Berdasarkan hasil tersebut menunjukkan bahwa siswa sering merasa bosan ketika pembelajaran berlangsung dan mengalami kesulitan memahami materi bagian-bagian buku fiksi dan nonfiksi, sehingga sebagian besar siswa merasa membutuhkan pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif menggunakan pengembangan media pembelajaran berbasis Canva site.

Selanjutnya, untuk memperjelas hasil evaluasi siswa Menurut Arikunto (2018), evaluasi merupakan proses pengumpulan data untuk mengetahui sejauh mana tujuan pembelajaran telah tercapai. Tahap evaluasi dalam penelitian ini dilakukan untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran yang dikembangkan. Hasil evaluasi siswa

setelah penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Canva Site, berikut disajikan grafik dan tabelnya.



Gambar 2. Rekapitulasi Evaluasi Media Pembelajaran

Tabel 2. Rekapitulasi Evaluasi Media Pembelajaran

Rekapitulasi Evaluasi Media Pembelajaran		
Kategori	Frekuensi	Persentase
Sangat Tidak Setuju (STS)	0	0%
Tidak Setuju (TS)	0	0%
Netral (N)	0	0%
Setuju (S)	5 siswa	17%
Sangat Setuju (SS)	25 siswa	83%
Jumlah	30 Siswa	100%

Berdasarkan Gambar 2. dan Tabel 2. terlihat bahwa mayoritas siswa berada pada kategori “Sangat Setuju” terhadap penggunaan media pembelajaran digital sebanyak 25 siswa dengan jumlah persentasi sebesar 83%, dan pada kategori “Setuju” terhadap penggunaan media pembelajaran digital sebanyak 5 siswa dengan jumlah persentasi sebesar 17%, sedangkan untuk sisanya pada kategori “Sangat Tidak Setuju (STS)”, “Tidak Setuju (TS)” dan “Netral (N)” tidak ada yang memilih.

Berdasarkan hasil tersebut menunjukkan bahwa seluruh siswa memberikan respon sangat positif terhadap penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Canva Site, siswa merasa media mudah digunakan, tampilannya menarik, materi lebih mudah dipahami, dan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Hasil penelitian ini sejalan dengan teori belajar konstruktivisme Piaget (1977) yang menekankan bahwa siswa akan lebih mudah memahami pembelajaran ketika mereka terlibat langsung dalam pengalaman belajar. Berdasarkan hasil observasi, siswa juga terlihat lebih aktif selama pembelajaran berlangsung.

Kesimpulan

Digitalisasi pembelajaran Bahasa Indonesia melalui pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Canva Site menggunakan model ADDIE terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan siswa menganalisis bagian-bagian buku fiksi dan nonfiksi. Media pembelajaran yang dikembangkan mampu meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan siswa, serta kemampuan literasi membaca dan literasi digital siswa.

Model ADDIE memberikan tahapan pengembangan yang sistematis sehingga media yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan siswa dan tujuan pembelajaran. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran berbasis Canva Site dapat menjadi alternatif inovatif dalam menciptakan pembelajaran Bahasa Indonesia yang lebih interaktif, kreatif, dan menyenangkan.

Daftar Pustaka

- Arikunto, S. (2018). *Dasar-dasar evaluasi pendidikan* (Edisi 3). Bumi Aksara.
- Arsyad, A. (2017). *Media pembelajaran* (Edisi Revisi). Rajawali Pers.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach*. Springer.
- Dick, W., Carey, L., & Carey, J. O. (2015). *The systematic design of instruction* (8th ed.). Pearson.
- Hamalik, O. (2016). *Proses belajar mengajar*. Bumi Aksara.
- Mulyasa, E. (2017). *Menjadi guru profesional*. Remaja Rosdakarya.
- Munir. (2017). *Pembelajaran digital*. Alfabeta.
- Piaget, J. (1977). *The development of thought: Equilibration of cognitive structures*. Viking Press.
- Rogers, C. R. (1983). *Freedom to learn for the 80s*. Charles Merrill Publishing Company.