

Pengembangan Media Ajar *Canva* dan *Wordwall* pada Pembelajaran Cerpen Siswa SMPN 1 Wita Ponda

Husnawati¹

Gazali²

Moh. Tahir³

¹²³ **Magister Bahasa Indonesia, Universitas Tadulako, Palu**

¹husnawatyhusna@gmail.com

²gazali_lembah@yahoo.co.id

³tahir.moh62@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menguji kelayakan media pembelajaran berbasis *Canva* dan *Wordwall* pada materi cerpen untuk siswa kelas VIII SMPN 1 Wita Ponda. Latar belakang penelitian ini adalah kebutuhan akan media pembelajaran yang interaktif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik di era digital. Metode yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (Research and Development) dengan model ADDIE yang meliputi tahap analisis (analisis), design (desain), development (pengembangan), implementation (implementasi), dan evaluation (evaluasi). Subjek penelitian terdiri atas validator ahli, praktisi, dan siswa sebagai pengguna media. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memperoleh rata-rata skor validasi sebesar 95,7% dengan kategori sangat valid. Hasil uji coba menunjukkan tingkat kelayakan sebesar 83,33% pada uji coba individu dan 89,7% pada uji coba terbatas, yang termasuk dalam kategori sangat layak. Media *Canva* berperan dalam menyajikan materi secara visual, sedangkan *Wordwall* meningkatkan interaktivitas melalui kuis pembelajaran. Dengan demikian, media pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan valid dan layak digunakan sebagai alternatif inovatif untuk meningkatkan pemahaman dan minat belajar siswa terhadap materi cerpen.

Kata Kunci: *Media pembelajaran; Canva; Wordwall; Pembelajaran cerpen*

Pendahuluan

Perkembangan ilmu pengetahuan memiliki dampak yang signifikan terhadap kehidupan sehari-hari, terutama dalam bidang pendidikan. Setiap individu kini diharuskan untuk memiliki pendidikan yang tidak hanya mencakup aspek intelektual yang tinggi, tetapi juga keterampilan yang memadai. Seiring berjalannya waktu, pendidikan mengalami transformasi yang sangat cepat, terutama dengan adanya inovasi di bidang teknologi yang berperan krusial dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Oleh karena itu, para pendidik perlu melakukan inovasi dalam metode pengajaran dengan mengembangkan media pembelajaran yang interaktif. Langkah ini penting agar proses pembelajaran menjadi lebih menarik, tidak monoton, dan tidak membosankan, sehingga tidak menghambat efektivitas pembelajaran. Dengan demikian, peran media dalam proses pembelajaran sangatlah vital, karena dapat menjadikan pengalaman belajar lebih menarik dan bervariasi bagi siswa menurut Muhson (2010:1). Dalam konteks ini, media pembelajaran berfungsi sebagai alat untuk menyampaikan dan menerima informasi, di mana peserta didik dan pendidik menjadi penerima pesan tersebut. Pesan tersebut dapat disampaikan melalui simbol komunikasi, baik secara verbal maupun non-verbal menurut Setyawan (2012:2).

Media yang sering digunakan dalam proses pembelajaran saat ini belum mampu meningkatkan efektivitas pencapaian hasil belajar, disebabkan oleh kriteria pemilihan media yang kurang tepat. Menurut Sudjana dan Rivai (2002:34), dalam memilih media pembelajaran, beberapa kriteria yang perlu diperhatikan adalah: a) Keselarasan dengan tujuan pembelajaran, b) Dukungan terhadap materi ajar, dan c) Aksesibilitas media.

Saat ini, upaya untuk mengembangkan konten pembelajaran masih sangat terbatas. Sebagian besar konten yang ada masih disampaikan secara lisan, sehingga muncul kebutuhan untuk mengembangkan konten pembelajaran yang berbasis multimedia, seperti media pembelajaran interaktif yang mengintegrasikan elemen audio dan visual. Pemanfaatan media audio-visual dalam pembelajaran berbasis teknologi menawarkan alternatif yang efektif untuk mengoptimalkan proses belajar. Dengan media ini, proses pembelajaran menjadi lebih menarik, mudah disajikan, dan dapat diperbarui kapan saja. Di samping itu, penggunaan audio-visual dapat menciptakan interaksi yang lebih baik dalam pembelajaran, yang diharapkan dapat meningkatkan efektivitas dan kualitas proses belajar mengajar, khususnya dalam pembelajaran bahasa Indonesia, terutama pada materi cerpen di kelas VIII SMP Negeri 1 Wita Ponda.

Terdapat berbagai jenis media yang dapat mendukung proses pembelajaran, salah satunya adalah perangkat lunak komputer. Priyanto Hidayatullah dalam penelitian yang dikutip oleh Priandana & Asto (2015: 2) mengungkapkan bahwa sebagian besar perangkat lunak presentasi saat ini hanya mampu menampilkan materi pelajaran dalam bentuk statis. Sebagai alternatif, terdapat animasi edukatif yang dapat diartikan secara sempit sebagai visualisasi materi pelajaran dalam format animasi yang dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar.

Media pembelajaran interaktif tersebut dapat dibuat dengan menggunakan perangkat lunak seperti Canva dan Wordwall. Kedua platform ini dipilih karena memiliki berbagai fitur menarik yang dapat meningkatkan daya tarik materi pembelajaran. Dengan demikian, proses belajar mengajar tidak akan terasa monoton dan membosankan, terutama jika hanya mengandalkan tulisan dan gambar. Penelitian oleh Dewi (2021) menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif berbasis aplikasi digital dapat meningkatkan hasil belajar dan keaktifan siswa secara signifikan. Wordwall, dengan fitur kuis interaktif, permainan edukatif, dan umpan balik langsung, membantu siswa memahami materi dengan lebih baik.

Menurut Azhar Arsyad (2017) pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi cerpen, bertujuan untuk mencapai standar kompetensi yang telah ditentukan, sehingga diperlukan pemahaman yang mendalam dalam menerapkan teori. Untuk mengurangi ketidakpahaman dalam teori tersebut, penting untuk menggunakan media pembelajaran yang tepat. Metode ceramah yang selama ini digunakan cenderung membuat peserta didik merasa bosan dan mengurangi kemampuan mereka untuk belajar secara mandiri.

Media pembelajaran interaktif dapat berperan penting dalam proses belajar, sehingga pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan dapat tercapai dengan cara yang efektif dan efisien. Media berfungsi sebagai alat untuk menyampaikan informasi kepada penerima pesan, sehingga mereka dapat memahami informasi tersebut dengan baik.

Media yang sering dimanfaatkan dalam proses pembelajaran adalah media audio-visual. Hal ini disebabkan oleh kemampuan media audio-visual yang dapat dilihat, diraba, dirasakan, dan didengar oleh peserta didik. Selain itu, media interaktif juga dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran karena mampu menarik perhatian siswa. Canva, sebagai salah satu platform, menyediakan gambar dan cerita yang menarik, sehingga

dapat meningkatkan minat peserta didik dan mengurangi kebosanan selama proses belajar. Media interaktif ini dapat diakses secara online melalui situs www.canva.com, yang menyajikan materi cerpen khusus untuk siswa kelas VIII di SMP Negeri 1 Wita Ponda. Meskipun berbagai penelitian telah mengkaji penggunaan media pembelajaran digital dalam proses belajar mengajar, masih terdapat sejumlah kesenjangan yang menjadi dasar dilakukannya penelitian ini. Pertama, sebagian besar penelitian sebelumnya lebih menitikberatkan pada penggunaan media digital secara umum, seperti presentasi berbasis PowerPoint atau video pembelajaran, tanpa mengoptimalkan platform desain interaktif seperti Canva sebagai media pembelajaran yang terstruktur dan sistematis, khususnya pada materi cerpen.

Kedua, penelitian yang mengintegrasikan media pembelajaran dengan penguatan literasi masih cenderung terbatas. Banyak studi yang hanya berfokus pada peningkatan hasil belajar, namun belum secara khusus mengaitkannya dengan tahapan literasi seperti pembiasaan, pengembangan, dan pembelajaran dalam satu kesatuan media yang utuh.

Ketiga, dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya materi cerpen di tingkat SMP, penggunaan media interaktif berbasis digital masih belum maksimal. Pembelajaran masih didominasi oleh penggunaan buku teks dan media cetak, sehingga kurang mampu menarik minat dan keterlibatan siswa. Hal ini menunjukkan adanya kebutuhan akan inovasi media yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik di era digital.

Keempat, penelitian yang mengembangkan media berbasis Canva umumnya belum secara spesifik dirancang untuk akses berbasis perangkat mobile (Android) yang terintegrasi dengan kebutuhan siswa dalam belajar mandiri. Padahal, pemanfaatan perangkat mobile memiliki potensi besar dalam mendukung fleksibilitas belajar.

Kelima, masih terbatasnya penelitian yang dilakukan pada konteks lokal tertentu, seperti di SMP Negeri 1 Wita Ponda, yang memiliki karakteristik dan kebutuhan pembelajaran yang berbeda. Oleh karena itu, penelitian ini hadir untuk mengisi kekosongan tersebut dengan mengembangkan media pembelajaran interaktif yang kontekstual dan relevan dengan kondisi nyata di lapangan.

Dengan demikian, penelitian ini berupaya mengisi kesenjangan tersebut melalui pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Canva yang terintegrasi dengan konsep literasi dan dirancang khusus untuk materi cerpen di tingkat SMP, sehingga diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia secara lebih efektif dan menarik.

Pembelajaran Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang dapat melibatkan siswa secara aktif dalam proses memperoleh pengetahuan, sehingga menumbuhkan rasa ingin tahu dalam diri mereka. Dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia, materi yang akan dibahas adalah cerpen di tingkat SMP, namun penggunaan telepon seluler untuk tujuan ini masih tergolong jarang. Umumnya, siswa mendapatkan informasi mengenai cerpen di sekolah menengah pertama melalui buku, CD, atau media cetak lainnya. Fenomena ini mendorong munculnya gagasan untuk menciptakan media interaktif yang dapat digunakan oleh siswa dalam memahami cerpen di tingkat sekolah menengah pertama. Dengan demikian, diharapkan pembelajaran menjadi lebih menarik dan efektif.

Media interaktif yang digunakan dalam pembelajaran ini adalah Canva, yang dapat diakses secara daring melalui situs web www.canva.com. Canva berfungsi untuk memfasilitasi pembaca dalam menikmati dan memahami cerpen tanpa harus mengalami kesulitan dalam membaca setiap kata dari isi cerpen tersebut. Dalam konteks

pembelajaran Bahasa Indonesia, materi cerpen sering kali disajikan dalam proses pengajaran. Bahan ajar yang tersedia dalam aplikasi Android berbentuk teks cerpen.

Secara sederhana, literasi dapat diartikan sebagai kemampuan untuk membaca dan menulis. Menurut Khotimah dan rekan-rekannya (2020:147), ada tiga tahap dalam literasi, yaitu pembiasaan, pengembangan, dan pembelajaran. Aplikasi Android ini mencakup ketiga aspek tersebut: pembiasaan dalam membaca teks cerpen, pengembangan materi cerpen dalam aplikasi, serta penerapan dalam konteks pembelajaran cerpen itu sendiri. Oleh karena itu, penerapan aplikasi Android yang berisi materi cerpen untuk siswa kelas VIII sangat penting untuk diintegrasikan ke dalam dunia pendidikan. Dengan demikian, diharapkan siswa dapat lebih mudah dan efektif dalam memahami serta menikmati karya sastra melalui teknologi yang tersedia disebut *multimedia learning* yang dikemukakan oleh Richard Mayer (2009). Kebaruan (novelty) dalam penelitian ini terletak pada pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Canva yang secara khusus dirancang untuk materi cerpen pada siswa kelas VIII SMP. Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang umumnya hanya memanfaatkan media digital secara umum atau terbatas pada presentasi statis, penelitian ini menghadirkan media yang lebih interaktif, menarik, dan mudah diakses melalui perangkat mobile.

Selain itu, kebaruan penelitian ini juga tampak pada integrasi konsep literasi yang mencakup tiga tahap utama, yaitu pembiasaan, pengembangan, dan pembelajaran, ke dalam satu platform digital. Media yang dikembangkan tidak hanya berfungsi sebagai alat penyampaian materi, tetapi juga sebagai sarana untuk melatih kemampuan literasi siswa secara berkelanjutan melalui aktivitas membaca cerpen yang terstruktur.

Kebaruan lainnya terletak pada pemanfaatan platform Canva sebagai media pembelajaran yang dioptimalkan untuk menyajikan materi sastra, khususnya cerpen, dengan pendekatan visual yang lebih menarik. Penggunaan fitur desain, ilustrasi, dan tata letak yang variatif menjadikan pembelajaran lebih kontekstual dan tidak monoton, sehingga mampu meningkatkan minat belajar siswa. Di samping itu, penelitian ini juga mengangkat konteks lokal, yaitu penerapan media pada siswa SMP Negeri 1 Wita Ponda, yang sebelumnya masih didominasi oleh penggunaan media konvensional seperti buku dan CD. Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi baru dalam bentuk inovasi media pembelajaran berbasis teknologi yang relevan dengan kebutuhan peserta didik di era digital. Secara keseluruhan, novelty penelitian ini terletak pada kombinasi antara pengembangan media interaktif berbasis Canva, integrasi literasi tiga tahap, serta penerapan pada materi cerpen dengan pendekatan yang lebih menarik dan berbasis kebutuhan nyata di lapangan. Hal ini menjadikan penelitian ini memiliki nilai tambah dibandingkan penelitian-penelitian sebelumnya dalam bidang pengembangan media pembelajaran Bahasa Indonesia.

Oleh karena itu, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengevaluasi kepraktisan aplikasi android yang menyajikan materi cerpen yang berlandaskan kearifan lokal serta permainan bahasa. Hasil dari penelitian mengenai kepraktisan aplikasi android untuk materi cerpen kelas VIII di SMP yang mengusung kearifan lokal dan permainan bahasa menunjukkan skor sebesar 93,8%. Skor ini termasuk dalam kategori sangat praktis dan dapat diterapkan tanpa perlu adanya revisi.

Metode

Penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Menengah Pertama di Wita Ponda dan direncanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2025/2026. Metode yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan, atau yang dikenal dengan *Research and Development (R&D)*, yaitu suatu pendekatan untuk menciptakan produk tertentu serta

menguji efektivitas produk tersebut. Dalam penelitian ini, konsep ADDIE diterapkan untuk merancang pembelajaran yang berfokus pada kinerja, sesuai dengan filosofi pendidikan yang menekankan pada siswa, inovasi, keaslian, dan inspirasi. Proses pengembangan mengikuti model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*), yang merupakan pendekatan yang umum digunakan untuk menghasilkan desain yang efektif.

Analysis (Analisis)

Tahapan analisis merupakan langkah awal yang dilakukan dalam proses penelitian pengembangan. Tujuan dari analisis ini adalah untuk menentukan materi yang tepat dan mendapatkan pemahaman mengenai jenis media pembelajaran yang diperlukan oleh siswa. Dalam penelitian pengembangan ini, analisis yang dilakukan meliputi:

1. Analisis Peserta Didik Analisis peserta didik dilakukan pada fase awal perencanaan dengan mengamati karakteristik siswa agar media yang dikembangkan dapat sesuai dengan minat dan kebutuhan mereka. Menurut Piaget dalam (Fatimah Ibda, 34:2015), pada usia remaja, anak berada dalam tahap operasional konkret. Pada tahap ini, anak cenderung lebih menyukai metode pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif, bukan yang kaku atau monoton. Oleh karena itu, dengan pengembangan media interaktif diharapkan siswa akan lebih menikmati proses belajar dan dapat mengeksplorasi informasi yang tersedia dalam media tersebut.
2. Analisis Kurikulum Kurikulum adalah suatu program pendidikan yang mencakup berbagai bahan ajar dan pengalaman belajar yang disusun secara sistematis berdasarkan norma-norma yang berlaku. Ini menjadi pedoman bagi tenaga pendidik dan siswa untuk mencapai tujuan pendidikan (Dakir, 2004: 3). Menurut Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 pasal 1 Ayat 19, kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan yang mencakup tujuan, isi, bahan pelajaran, serta metode yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Dalam pelaksanaan pembelajaran, kurikulum 2013 diterapkan secara menyeluruh dalam satu tema. Peneliti berencana untuk mengembangkan media interaktif menggunakan Canva dan Wordwall pada materi cerpen untuk kelas VIII di Sekolah Menengah Pertama.

Design (Desain)

Tahapan desain ini dilakukan dengan melakukan perancangan media interaktif canva dan wordwall, dengan menetapkan alur canva dan wordwall yang dibuat serta pembuatan skrip atau naskah. Serta pembuatan gambar dan tulisan juga dilakukan dalam tahapan desain agar mempermudah dalam tahapan pengembangan.

Development (Pengembangan)

Setelah tahap desain selesai, sehingga dapat menghasilkan produk yang ingin diteliti oleh peneliti. Tahapan selanjutnya yang dilakukan ialah tahapan pengembangan. Langkah awal yang dilakukan di dalam tahapan pengembangan yaitu validasi produk dan revisi produk. Validasi dilakukan oleh 3 para ahli, yaitu ahli media, ahli materi dan ahli bahasa. Validasi dilakukan dengan mengisi instrumen yang sudah disediakan oleh peneliti. Hasil dari validasi yang berupa saran dan masukan sangat berguna untuk penyempurnaan media yang diteliti.

Implementation (Implementasi)

Pada tahap ini, peneliti melaksanakan penerapan media interaktif yang berbasis Canva dan Wordwall dalam proses pembelajaran bagi siswa di sekolah menengah. Langkah awal yang diambil adalah melakukan uji coba satu per satu. Setelah uji coba tersebut selesai, peneliti melanjutkan dengan uji coba terbatas untuk mengevaluasi tanggapan peserta didik terhadap penggunaan Canva dan Wordwall.

Evaluation (evaluasi)

Selanjutnya, pada tahap evaluasi, media interaktif yang telah diimplementasikan perlu dilakukan penilaian. Evaluasi ini mencakup revisi akhir dari produk yang telah dikembangkan, berdasarkan masukan dan saran yang diterima dari peserta didik selama proses implementasi berlangsung. Dalam penelitian ini, subjek uji coba adalah media interaktif yang diterapkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi cerpen untuk kelas VIII di sekolah menengah. Uji coba produk dilakukan melalui uji lapangan terbatas.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini mencakup lembar instrumen dari ahli media, ahli materi, serta instrumen untuk evaluasi oleh ahli media. Instrumen tersebut berfungsi sebagai dokumentasi untuk menilai kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan. Pertanyaan-pertanyaan dalam instrumen ini berkaitan dengan aspek-aspek kelayakan dari sudut pandang ahli media, ahli bahasa, ahli materi, serta peserta didik.

1. Angket untuk Uji Validasi Angket uji validasi adalah suatu alat yang memberikan gambaran umum mengenai penilaian dari validator terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan. Fungsi utama dari lembar validasi ini adalah untuk mengevaluasi sejauh mana kelayakan media serta kriteria yang sesuai dengan desain media yang telah dibuat oleh peneliti.
2. Angket Uji Coba Produk Dalam penelitian ini, angket uji coba produk yang digunakan peneliti ditujukan kepada responden yang terdiri dari siswa. Angket ini diisi setelah pelaksanaan uji coba media. Tujuan pengisian angket ini adalah untuk mengumpulkan tanggapan siswa mengenai media interaktif seperti Canva dan Wordwall pada materi cerpen, yang nantinya dapat menjadi dasar untuk melakukan perbaikan pada produk yang telah dikembangkan. Aspek yang dinilai oleh para ahli peneliti disusun menggunakan skala Likert dengan rentang skor 1-4. Dengan penerapan skala ini, validator diberikan kebebasan dalam memberikan penilaian terhadap media yang dirancang. Validitas media akan ditentukan berdasarkan rata-rata skor yang diperoleh dari penilaian para validator.
3. Tabel 1. Skor Penilaian

Skor Penilaian	Kategori
4	SS : Sangat Setuju
3	S : Setuju
2	KS : Kurang Setuju
1	TS : Tidak Setuju

(Suryono, 2025)

Kriteria dalam mengambil keputusan dalam validasi media dapat dilihat di tabel. Media dapat digunakan jika penilaian rata-rata validator dikategorikan valid dan sangat valid.

Tabel 2. Interval Rata-Rata Skor Penilaian

Rata-rata Skor	Kategori
Validitor	
81 – 100	Sangat
Valid	
61 – 80	Valid
41 – 60	Cukup Valid
21 – 40	Tidak Valid
0 – 20	Sangat Tidak Valid

(Suryono, 2025)

Sementara itu, kategori dalam kelayakan media yang dikembangkan di kategorikan sebagai berikut:

Tabel 3. Kriteria Kelayakan Media

Persentase Skor	Kategori Kelayakan
<21%	Sangat Tidak Layak
21% - 40%	Tidak Layak
41% - 60%	Cukup Layak
61% - 80%	Layak
81% - 100%	Sangat Layak

Arikunto dalam (Lis Ernawati, 207: 2017)

Media pembelajaran interaktif yang telah dikembangkan dapat diterapkan apabila penilaian rata-rata dari validator menunjukkan kategori layak dan sangat layak. Proses analisis data dari uji coba produk dilakukan menggunakan skala Likert 1-4. Angket yang digunakan untuk uji coba produk disebarkan kepada peserta didik dengan tujuan untuk mengevaluasi media yang diterapkan, sementara pendidik juga menerima angket untuk memberikan tanggapan terhadap media tersebut. Dengan mengetahui persentase skor yang diperoleh, langkah selanjutnya adalah menentukan kelayakan media yang telah dikembangkan.

Hasil

Hasil penelitian secara umum menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Canva dan Wordwall memiliki tingkat validitas yang sangat tinggi. Temuan ini mengindikasikan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan dari segi isi, tampilan, maupun penyajian, sehingga sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran. Tingginya skor validasi juga menunjukkan bahwa media tersebut mampu mendukung pembelajaran yang lebih efektif, menarik, dan interaktif.

Hasil penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa evaluasi terhadap media interaktif yang berbasis Canva dan Wordwall mencakup lima aspek utama. Pada aspek pertama, yaitu materi, diperoleh rata-rata skor sebesar 95%, yang masuk dalam kategori sangat valid. Selanjutnya, pada aspek kedua yang mencakup desain Canva dan Wordwall, rata-rata skor yang diperoleh adalah 96%, juga dalam kategori sangat valid. Aspek ketiga, yang berfokus pada kesederhanaan, menunjukkan rata-rata skor 95% dengan kategori sangat valid. Pada aspek keempat, yaitu keterpaduan, rata-rata skor yang didapatkan adalah 92,5%, yang masih tergolong sangat valid. Terakhir, pada aspek kelima mengenai

keseimbangan, diperoleh rata-rata skor 100%, yang menunjukkan kategori sangat valid. Secara keseluruhan, dari kelima aspek yang dievaluasi, rata-rata skor akhir dari penilaian validasi oleh para praktisi mencapai 95,7%, yang juga termasuk dalam kategori sangat valid. Hasil ini menunjukkan bahwa media interaktif berbasis Canva dan Wordwall memiliki kualitas yang sangat baik dalam semua aspek yang dinilai.

Tabel 4. Rata-rata Skor Validasi Media tiap Aspek dalam Media Interaktif

Aspek Penilaian	Persentase rata-rata tiap aspek	Kategori Validasi
Materi	95%	Sangat Valid
Desain Cerpen	96%	Sangat Valid
Kesederhanaan	95%	Sangat Valid
Keterpaduan	92,5%	Sangat Valid
Keseimbangan	100%	Sangat Valid
Rata-rata Skor	95,7%	Sangat Valid

Hasil yang ditampilkan dalam tabel 4 penilaian terhadap media pembelajaran interaktif menunjukkan bahwa seluruh aspek berada pada kategori sangat valid, dengan rata-rata skor keseluruhan mencapai 95,7%. Hal ini mengindikasikan bahwa media pembelajaran berbasis Canva memiliki kualitas yang sangat baik dan layak digunakan dalam proses pembelajaran, baik dari segi isi maupun penyajian.

Pada aspek materi, diperoleh persentase sebesar 95% dengan kategori sangat valid. Hal ini menunjukkan bahwa materi cerpen yang disajikan telah sesuai dengan kompetensi pembelajaran, memiliki keakuratan isi, serta mudah dipahami oleh peserta didik. Kesesuaian materi ini menjadi dasar penting dalam menentukan keberhasilan penggunaan media pembelajaran.

Selanjutnya, pada aspek desain cerpen, diperoleh skor tertinggi kedua yaitu 96% dengan kategori sangat valid. Hal ini menandakan bahwa tampilan visual, pemilihan warna, tata letak, serta penggunaan elemen grafis dalam media sudah sangat menarik dan mampu meningkatkan minat belajar siswa. Desain yang baik juga berperan dalam memudahkan siswa dalam memahami isi cerpen.

Pada aspek kesederhanaan, diperoleh skor sebesar 95% dengan kategori sangat valid. Ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memiliki tampilan yang tidak rumit, mudah digunakan, serta memiliki navigasi yang jelas. Kesederhanaan ini penting agar siswa dapat menggunakan media secara mandiri tanpa mengalami kesulitan.

Pada aspek keterpaduan, diperoleh skor sebesar 92,5%, yang merupakan nilai terendah dibandingkan aspek lainnya, namun tetap berada pada kategori sangat valid. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun integrasi antara komponen media (materi, desain, dan aktivitas) sudah baik, masih terdapat sedikit ruang untuk penyempurnaan agar keterkaitan antar unsur menjadi lebih optimal.

Sementara itu, aspek keseimbangan memperoleh skor tertinggi yaitu 100% dengan kategori sangat valid. Hal ini mengindikasikan bahwa proporsi antara teks, gambar, dan elemen interaktif dalam media sudah sangat ideal. Keseimbangan ini berperan penting dalam menciptakan tampilan yang nyaman dan tidak membebani siswa dalam memahami materi.

Jika dilihat secara keseluruhan, hasil rata-rata sebesar 95,7% menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif yang dikembangkan memiliki tingkat validitas yang

sangat tinggi. Dengan demikian, media ini tidak hanya layak digunakan, tetapi juga berpotensi besar dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran, khususnya dalam materi cerpen.

Tabel 5. Hasil Penilaian Uji Coba

No	Tahapan Uji Coba	Presentase	Kategori
1.	Uji Coba Satu satu	83,33%	Sangat Layak
2.	Uji Coba Terbatas	89,7%	

Berdasarkan tabel 5, terlihat bahwa uji coba terbatas menunjukkan persentase yang lebih tinggi dibandingkan dengan uji coba satu per satu, dengan angka mencapai 89,7%. Siswa dapat memanfaatkan media pembelajaran interaktif seperti Canva dan Wordwall untuk belajar secara mandiri. Tahapan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Canva dan Wordwall dilakukan melalui model ADDIE yang terdiri dari lima tahap. Pada tahap *analysis* (analisis), peneliti terlebih dahulu mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran dengan menganalisis karakteristik siswa, permasalahan yang dihadapi dalam pembelajaran cerpen, serta kesesuaian dengan kurikulum yang digunakan. Hasil analisis menunjukkan bahwa siswa membutuhkan media yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan perkembangan teknologi agar proses pembelajaran tidak monoton.

Selanjutnya, pada tahap *design* (perancangan), dilakukan perencanaan media pembelajaran dengan menyusun alur materi yang meliputi penyajian cerita, penjelasan unsur-unsur cerpen, serta penyusunan kuis interaktif. Selain itu, dibuat pula desain tampilan atau storyboard media, serta ditentukan penggunaan Canva sebagai sarana penyajian materi visual dan Wordwall sebagai media kuis interaktif untuk meningkatkan keterlibatan siswa.

Pada tahap *development* (pengembangan), media mulai dibuat sesuai dengan rancangan yang telah disusun. Materi pembelajaran dan tampilan visual dikembangkan menggunakan Canva, sedangkan kuis interaktif dibuat melalui Wordwall. Kedua media tersebut kemudian diintegrasikan agar saling mendukung dalam proses pembelajaran. Setelah itu, dilakukan validasi oleh ahli materi dan ahli media untuk memastikan kualitas media. Hasil validasi digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi agar media menjadi lebih layak digunakan.

Tahap berikutnya adalah *implementation* (implementasi), yaitu penerapan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar di kelas. Guru menggunakan media Canva untuk menyampaikan materi, sementara siswa berinteraksi dengan kuis Wordwall sebagai bentuk latihan dan evaluasi. Pada tahap ini juga diamati tingkat keterlibatan, minat, dan respon siswa terhadap penggunaan media tersebut.

Terakhir, pada tahap *evaluation* (evaluasi), dilakukan penilaian terhadap efektivitas media pembelajaran yang telah digunakan. Evaluasi dilakukan baik secara formatif selama proses pembelajaran maupun secara sumatif melalui hasil belajar siswa. Selain itu, dikumpulkan pula tanggapan siswa terhadap media yang digunakan. Hasil evaluasi ini menjadi dasar untuk melakukan perbaikan dan penyempurnaan media agar lebih optimal dalam mendukung proses pembelajaran.

Hasil Pengembangan Media

Tahapan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Canva dan Wordwall dilakukan melalui model ADDIE yang terdiri dari lima tahap. Pada tahap *analysis* (analisis), peneliti terlebih dahulu mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran

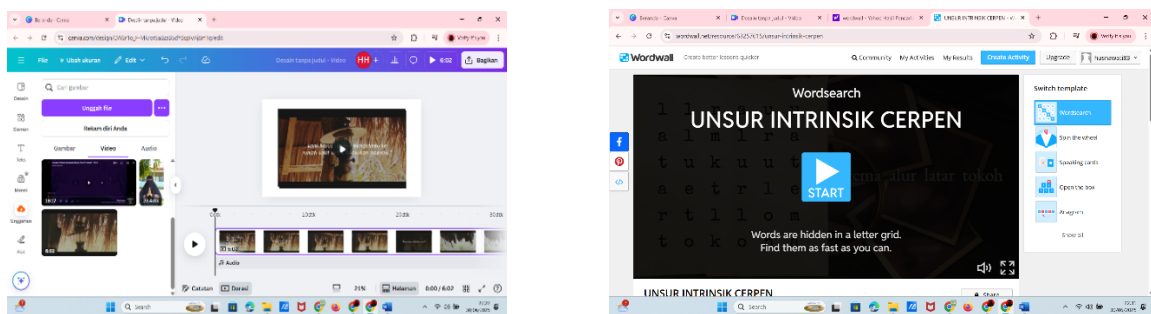
dengan menganalisis karakteristik siswa, permasalahan yang dihadapi dalam pembelajaran cerpen, serta kesesuaian dengan kurikulum yang digunakan. Hasil analisis menunjukkan bahwa siswa membutuhkan media yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan perkembangan teknologi agar proses pembelajaran tidak monoton.

Selanjutnya, pada tahap design (perancangan), dilakukan perencanaan media pembelajaran dengan menyusun alur materi yang meliputi penyajian cerita, penjelasan unsur-unsur cerpen, serta penyusunan kuis interaktif. Selain itu, dibuat pula desain tampilan atau storyboard media, serta ditentukan penggunaan Canva sebagai sarana penyajian materi visual dan Wordwall sebagai media kuis interaktif untuk meningkatkan keterlibatan siswa.

Pada tahap *development* (pengembangan), media mulai dibuat sesuai dengan rancangan yang telah disusun. Materi pembelajaran dan tampilan visual dikembangkan menggunakan Canva, sedangkan kuis interaktif dibuat melalui Wordwall. Kedua media tersebut kemudian diintegrasikan agar saling mendukung dalam proses pembelajaran. Setelah itu, dilakukan validasi oleh ahli materi dan ahli media untuk memastikan kualitas media. Hasil validasi digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi agar media menjadi lebih layak digunakan.

Tahap berikutnya adalah *implementation* (implementasi), yaitu penerapan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar di kelas. Guru menggunakan media Canva untuk menyampaikan materi, sementara siswa berinteraksi dengan kuis Wordwall sebagai bentuk latihan dan evaluasi. Pada tahap ini juga diamati tingkat keterlibatan, minat, dan respon siswa terhadap penggunaan media tersebut.

Terakhir, pada tahap *evaluation* (evaluasi), dilakukan penilaian terhadap efektivitas media pembelajaran yang telah digunakan. Evaluasi dilakukan baik secara formatif selama proses pembelajaran maupun secara sumatif melalui hasil belajar siswa. Selain itu, dikumpulkan pula tanggapan siswa terhadap media yang digunakan. Hasil evaluasi ini menjadi dasar untuk melakukan perbaikan dan penyempurnaan media agar lebih optimal dalam mendukung proses pembelajaran.



Gambar 1. Media Pembelajaran yang di kembangkan

Pada tahap awal, yaitu *analysis* (analisis), pengembangan media interaktif dilakukan melalui beberapa langkah, dimulai dengan analisis peserta didik. Tujuan dari analisis ini adalah untuk memahami karakteristik peserta didik agar media interaktif yang dirancang sesuai dengan kemampuan berpikir siswa kelas VIII di sekolah menengah pertama. Selanjutnya, analisis kurikulum dilakukan oleh peneliti untuk mengidentifikasi kebutuhan yang diperlukan dalam pengembangan media interaktif. Analisis ketiga adalah analisis materi, yang bertujuan untuk memastikan bahwa materi yang dikembangkan sesuai dengan kompetensi dasar, indikator, dan tujuan pembelajaran yang ada dalam media interaktif.

Tahap kedua dari pengembangan media interaktif adalah *design* (desain). Pada tahap ini, langkah pertama yang diambil adalah merancang media interaktif, mulai dari pembuatan alur cerita, penulisan skrip, pengenalan fitur, hingga penggunaan fitur yang disediakan, serta menyusun tutorial dan penutup.

Tahap ketiga dalam proses ini adalah *development* (pengembangan). Pada fase ini, peneliti melakukan validasi atau evaluasi terhadap media interaktif dengan melibatkan tiga orang validator dan dua praktisi. Validator terdiri dari ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa, sementara praktisi terdiri dari dua guru yang memberikan masukan berdasarkan pengalaman mereka. Media interaktif yang telah dirancang kemudian dinilai dan direvisi untuk memastikan bahwa produk akhir sesuai dengan kebutuhan yang diharapkan. Proses revisi dilakukan berdasarkan kritik, saran, dan komentar yang diberikan oleh masing-masing validator dan praktisi. Setelah media interaktif dinilai dan direvisi, langkah berikutnya adalah melakukan uji coba individu dan uji coba terbatas. Uji coba individu dilaksanakan pada 21 Januari 2026 di Morowali dengan melibatkan tiga siswa kelas VIII SMP. Sementara itu, uji coba terbatas dilakukan pada 22 Januari 2026 di SMP Negeri 1 Wita Ponda dengan melibatkan delapan siswa kelas VIII SMP.

Tahap keempat adalah *implementation* (implementasi), di mana seharusnya peneliti menerapkan media interaktif melalui uji coba publik. Namun, dalam proses pembuatan media ini, peneliti hanya mencapai tahap pengembangan.

Tahap terakhir dalam proses ini adalah *evaluation* (evaluasi). Pada fase evaluasi, dilakukan penilaian terhadap proses yang telah dilalui, termasuk validasi media interaktif serta pengujian produk. Di tahap ini, peneliti melakukan perbandingan antara hasil dari uji coba produk dengan kelayakan media interaktif yang telah dikembangkan. Evaluasi ini bertujuan untuk memastikan bahwa produk dan media interaktif yang dihasilkan memenuhi standar yang ditetapkan dan dapat berfungsi dengan baik dalam konteks penggunaannya.

Kelayakan Media

Selain itu, tingginya hasil validasi juga menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif ini telah memenuhi prinsip-prinsip pembelajaran yang efektif, seperti kejelasan tujuan, keterlibatan aktif siswa, serta pemberian umpan balik secara langsung. Keberadaan kuis interaktif melalui *Wordwall* memungkinkan siswa untuk langsung menguji pemahamannya setelah mempelajari materi, sehingga proses belajar menjadi lebih bermakna. Hal ini sejalan dengan pendekatan pembelajaran berbasis aktivitas (*active learning*) yang menekankan partisipasi siswa secara langsung dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, media ini tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai sarana untuk meningkatkan kualitas interaksi belajar.

Di sisi lain, hasil yang sangat valid ini juga memberikan implikasi bahwa media pembelajaran berbasis teknologi seperti Canva dan *Wordwall* dapat menjadi alternatif inovatif dalam mendukung pembelajaran di era digital. Penggunaan media ini mampu menjawab tantangan pembelajaran yang menuntut kreativitas guru dalam menciptakan suasana belajar yang menarik dan tidak monoton. Meskipun demikian, pengembangan media serupa di masa mendatang tetap perlu memperhatikan aspek keterpaduan yang masih dapat ditingkatkan, serta melakukan pengujian dalam skala yang lebih luas agar diperoleh data yang lebih komprehensif mengenai efektivitasnya di berbagai kondisi.

Kelayakan media interaktif dapat dinilai melalui hasil evaluasi validasi dan pengujian. Proses validasi dilakukan oleh tiga validator dan dua praktisi, yang meliputi ahli media, ahli materi, ahli bahasa, serta dua praktisi. Sementara itu, pengujian dilakukan dalam dua tahap, yaitu uji coba individu dan uji coba terbatas. Penilaian terhadap media interaktif

menggunakan angket dengan skala 1-4.

Penilaian media interaktif mencakup lima aspek. Pada aspek pertama, yaitu aspek materi, diperoleh rata-rata skor 95% yang tergolong sangat valid. Aspek kedua, desain media interaktif, mendapatkan rata-rata skor 96% dengan kategori sangat valid. Aspek ketiga, kesederhanaan, menunjukkan rata-rata skor 95% dan juga dinyatakan sangat valid. Aspek keempat, keterpaduan, memperoleh rata-rata skor 92,5% yang masuk dalam kategori sangat valid. Terakhir, aspek kelima, keseimbangan, mencapai rata-rata skor 100% dengan kategori sangat valid. Dari kelima aspek tersebut, rata-rata skor akhir yang diperoleh dari penilaian validasi dan praktisi adalah 95,7%, yang menunjukkan kategori sangat valid.

Hasil validasi media pembelajaran yang menunjukkan persentase tinggi yakni 94% dari ahli media, 100% dari ahli materi, dan 92% dari ahli bahasa menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan yang sangat baik. Hal ini sejalan dengan teori pengembangan media pembelajaran dalam model ADDIE yang menekankan pentingnya tahap evaluasi sebagai proses untuk memastikan kualitas produk sebelum diimplementasikan secara luas. Menurut Robert Maribe Branch (2009), validasi oleh para ahli merupakan bagian dari evaluasi formatif yang bertujuan untuk memperbaiki dan menyempurnakan produk agar sesuai dengan kebutuhan pengguna. Tingginya skor dari masing-masing validator menunjukkan bahwa media tersebut telah memenuhi aspek desain, isi, dan kebahasaan secara optimal.

Selain itu, hasil ini juga didukung oleh teori kelayakan media pembelajaran yang dikemukakan oleh Azhar Arsyad (2017), yang menyatakan bahwa media yang baik harus memenuhi tiga aspek utama, yaitu kesesuaian materi, kejelasan bahasa, dan tampilan yang menarik. Skor 100% pada aspek materi mengindikasikan bahwa isi media sudah sangat relevan dengan kompetensi yang ingin dicapai, sementara skor tinggi pada aspek bahasa dan media menunjukkan bahwa penyajian informasi mudah dipahami dan menarik bagi peserta didik. Temuan ini juga konsisten dengan berbagai penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis digital yang telah melalui proses validasi ahli cenderung memiliki tingkat efektivitas dan kelayakan yang tinggi, serta mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan tidak hanya valid secara teoritis, tetapi juga memiliki potensi besar untuk digunakan dalam proses pembelajaran di kelas.

Media pembelajaran dapat dianggap memenuhi syarat jika telah memenuhi sejumlah kriteria tertentu. Penilaian terhadap kelayakan media ini diperoleh melalui evaluasi yang dilakukan oleh berbagai pihak, seperti ahli materi, ahli media, ahli bahasa, serta praktisi. Selain itu, terdapat juga uji coba secara individu dan uji coba dalam skala terbatas. Hasil dari penilaian media pembelajaran menunjukkan angka-angka sebagai berikut: Validasi dari Ahli Media memperoleh skor persentase sebesar 94%, sementara Validasi dari Ahli Materi mencapai skor persentase 100%. Validasi dari Ahli Bahasa mencatat skor persentase 92%, diikuti oleh Validasi Praktisi I yang mendapatkan skor persentase 95%, dan Validasi Praktisi II dengan skor persentase 96%. Untuk uji coba satu per satu, skor persentasenya adalah 83,33%, sedangkan uji coba terbatas menunjukkan skor persentase 89,7%. Dengan demikian, data ini memberikan gambaran yang jelas mengenai kelayakan media pembelajaran yang telah dievaluasi secara menyeluruh.

Simpulan

Hasil penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa penilaian terhadap media interaktif mencakup lima aspek utama. Penilaian untuk media interaktif, seperti

Canva dan Wordwall, juga terdiri dari lima aspek tersebut. Aspek pertama, yaitu materi, menunjukkan rata-rata skor sebesar 95% yang tergolong dalam kategori sangat valid. Selanjutnya, pada aspek kedua yang berhubungan dengan desain media interaktif, diperoleh rata-rata skor 96% yang juga masuk dalam kategori sangat valid. Aspek ketiga adalah kesederhanaan, di mana rata-rata skor yang diperoleh adalah 95%, sehingga juga dinyatakan sangat valid. Pada aspek keempat, yaitu keterpaduan, rata-rata skor yang didapatkan adalah 92,5%, yang termasuk dalam kategori sangat valid. Terakhir, untuk aspek kelima yang berkaitan dengan keseimbangan, diperoleh rata-rata skor sempurna sebesar 100%, yang menunjukkan kategori sangat valid. Secara keseluruhan, dari kelima aspek tersebut, rata-rata skor akhir dari penilaian validasi dan praktisi mencapai 95,7%, yang juga dikategorikan sangat valid.

Penilaian yang dilakukan oleh validator dan praktisi menunjukkan kategori yang sangat valid dengan skor yang sangat memuaskan: validasi oleh ahli media memperoleh skor 94%, validasi oleh ahli materi mendapatkan skor 100%, validasi oleh ahli bahasa mencapai skor 92%, validasi oleh praktisi I memperoleh skor 95%, dan validasi oleh praktisi II mendapatkan skor 96%. Dengan demikian, skor rata-rata yang dihasilkan dari keseluruhan validasi dan penilaian praktisi adalah 95,4%. Selanjutnya, hasil dari uji coba individual yang melibatkan tiga siswa menunjukkan rata-rata skor sebesar 83,33%, yang mengindikasikan kategori sangat layak. Tahapan berikutnya yang dilakukan oleh peneliti adalah uji coba terbatas yang melibatkan delapan siswa di SMP Negeri 1 Wita Ponda, di mana skor rata-rata yang diperoleh adalah 89,7%, juga dengan kategori sangat layak. Hasil-hasil ini menunjukkan bahwa instrumen yang diuji memiliki kualitas yang tinggi dan layak digunakan dalam konteks pendidikan.

Daftar Pustaka

- Arif S Sadiman. (2009). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatnya*. Jakarta: Rajawali Press.
- Canva. (n.d.). *Canva: Design anything*. Diakses dari <https://www.canva.com>.
- Dakir, H. (2004). *Perencanaan dan Pengembangan Kurikulum*. Yogyakarta: Rineka Cipta.
- Ibda, F. (2015). Perkembangan kognitif: teori jean piaget. *Intelektualita*, 3(1). 1-7
- Irwandani, I., & Juariyah, S. (2016). Pengembangan media pembelajaran berupa komik fisika berbantuan sosial media instagram sebagai alternatif pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni*, 5(1), 33.
- Johnson, L. (2020). *Interactive learning tools in the classroom: A review of Wordwall and its effectiveness*. *International Journal of Teaching and Learning*, 12(2), 78-85.
- Julianus dan Jesi Alexander Alim. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Interaktif Berbasis Komputer pada Topik Bilangan Bulat untuk Siswa SD Pendidikan Matematika FKIP UNRI. *Jurnal Tunjuk Ajar*, 1(1). 1-13.
- Muhson, A. (2010). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Pendidikan Akutansi Indonesia*. 8(2), 1-10.
- Nazir, Moh. (2014). *Metode Penelitian*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Noveri & Ety Hayati. (2020). *Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia dan Teknologi Informasi*. Tangerang: UNPAM Press.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *MISYKAT Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran Hadist Syari Ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171-210.
- Priandana, V., & Asto. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbantuan Software Macromedia Flash Pada Kompetensi Dasar Menerapkan

- Macam- macam Gerbang Dasar Rangkaian Logika di SMK Negeri 2 Bojonegoro. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*. 4(1), 177-181.
- Saidah, Karimatus dan Rian Damariswara. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Materi Dongeng Berbasis Kearifan Lokal Jawa Timur bagi Siswa Kelas III SD. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran Premiere Educandum*. 9 (1). Hal 73-81.
- Setyawan, A. (2012). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Adobe Flash Professional Cs6 pada Mata Kuliah Hidrolika di Jurusan Teknil Sipil dan Perencanaan Universitas Negeri Yogyakarta. *Jurnal Ekonomi & Pendidikan*. 8 (20), 58.
- Smith, J. (2021). *The impact of visual design on learning outcomes*. *Journal of Educational Technology*, 15(3), 45-60.
- Sugiyono. (2025). *Metode Penelitian Pendidikan pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta. Bandung.
- Suryono, I. (2021). *Belajar dan Pembelajaran Teori dan Konsep Dasar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Wordwall. (n.d.). *Wordwall: Create interactive activities*. Diakses dari <https://www.wordwall.net>.