



PENGEMBANGAN MEDIA KLIPING BEBAS CANVA PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DI SEKOLAH DASAR

Armi Resmita¹⁾, Junaidi²⁾, Syafruddin³⁾, Ardi Satrial⁴⁾

¹⁾³⁾ Universitas Terbuka, Indonesia

²⁾ Universitas Islam Negeri Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi, Indonesia

⁴⁾ STAI Solok Nan Indah, Indonesia

email: armiresmita@gmail.com, junaidi@uinbukittinggi.ac.id, syafruddin@unismuh.ac.id, ardisatrial@gmail.com

Abstract

One of the factors that influences the improvement of students' understanding and learning outcomes is the use and development of appropriate learning media by teachers, because the media functions as a tool to deliver teaching materials. Therefore, this study aims to evaluate the validity, practicality, and effectiveness of Canva-based clipping learning media for explanatory text material in grade 6 of elementary school. This study uses the R&D (Research and Development) method with the ADDIE (analysis, design, development, implementation, and evaluation) development model developed by Dick and Carry. The sources of information in this study involved validators and students as research subjects. The results of the development and trial of Canva-based clipping learning media show that this media is very valid overall, practical in its implementation and use, and effective in improving students' abilities in extracting information and presenting explanatory texts. The analysis data shows that student learning outcomes in the skills aspect reached 87.63 and the knowledge aspect reached 90.15. Thus, Canva-based clipping learning media can be a useful alternative for teachers in helping students who have difficulty in learning, especially in understanding and identifying text structures in Indonesian language lessons.

Keywords: Learning media, clippings, Canva, explanatory text.

Abstrak

Salah satu faktor yang mempengaruhi peningkatan pemahaman dan hasil belajar siswa adalah penggunaan serta pengembangan media pembelajaran yang sesuai oleh guru, karena media berfungsi sebagai alat untuk menyampaikan materi ajar. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi validitas, praktikalitas, dan efektivitas media pembelajaran klipings berbasis Canva untuk materi teks eksplanasi di kelas 6 SD. Penelitian ini menggunakan metode R&D (*Research and Development*) dengan model pengembangan ADDIE (*analysis, design, development, implementation, and evaluation*) yang dikembangkan oleh Dick dan Carry. Sumber informasi dalam penelitian ini melibatkan validator dan siswa sebagai subjek penelitian. Hasil pengembangan dan uji coba media pembelajaran klipings berbasis Canva menunjukkan bahwa media ini sangat valid secara keseluruhan, praktis dalam pelaksanaan dan penggunaannya, serta efektif dalam meningkatkan kemampuan siswa dalam mengekstraksi informasi dan menyajikan teks eksplanasi. Data analisis menunjukkan bahwa hasil belajar siswa dalam aspek keterampilan mencapai 87,63 dan aspek pengetahuan mencapai 90,15. Dengan demikian, media pembelajaran klipings berbasis Canva dapat menjadi alternatif yang berguna bagi guru dalam membantu siswa yang mengalami kesulitan dalam pembelajaran, khususnya dalam memahami dan mengidentifikasi struktur teks pada pelajaran bahasa Indonesia.

Kata Kunci: Media pembelajaran, klipings, canva, teks eksplanasi.

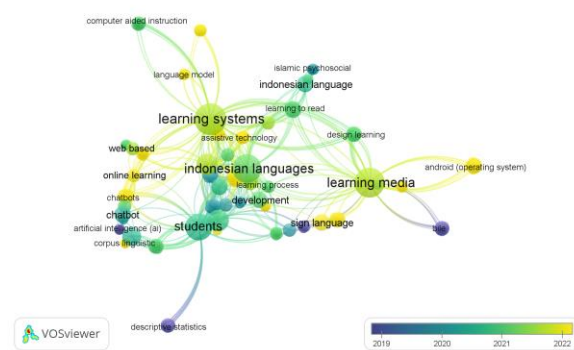


I. PENDAHULUAN

Di antara berbagai faktor yang memengaruhi peningkatan pemahaman dan hasil belajar siswa adalah pemanfaatan serta pengembangan media pembelajaran yang sesuai oleh guru. Media pembelajaran berfungsi sebagai alat untuk menyampaikan materi ajar (Zahwa & Syafi'i, 2022). Sebagai contoh, pada materi teks eksplanasi, seringkali hanya beberapa contoh teks yang disajikan, yang menyebabkan siswa kesulitan dalam mengeksplorasi informasi dan belum optimal dalam mengidentifikasi struktur teks tersebut. Untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap teks eksplanasi serta hasil belajar mereka, guru perlu mengembangkan media pembelajaran yang efektif. Media pembelajaran merupakan alat yang strategis yang digunakan untuk menentukan keberhasilan proses belajar siswa (Alti et al., 2022). Media memberikan pemahaman langsung terhadap materi yang diajarkan. Seiring dengan kemajuan teknologi, berbagai opsi media dapat dikembangkan secara efektif yang sesuai dengan tuntutan kurikulum. Disamping sebagai sumber belajar, media pembelajaran digunakan guru untuk meningkatkan minat serta hasil belajar siswa. Siswa akan tertarik mengikuti pelajaran jika guru menggunakan media yang menarik dalam pembelajaran. Menurut (Wigfield et al., 2014), diperlukan kreatifitas

guru menggunakan strategi dan memfasilitasi pemahaman siswa agar termotivasi untuk membaca. Selain itu, melalui media, materi pembelajaran dapat sampai kepada siswa dengan jelas, efektif, dan efisien (Nurrita, 2018).

Berdasarkan database scopus merujuk penelitian terdahulu tentang pengembangan pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan kata kunci “pengembangan media”, “pembelajaran bahasa indonesia”, “media pembelajaran”, dan “system pembelajaran”. Seluruh temuan dari kata kunci tersebut penulis analisis menggunakan software VoSviewer seperti gambar 1. VoSviewer merupakan suatu alat untuk menganalisis data yang juga digunakan oleh peneliti sebelumnya (Rahman et al., 2024; Rasdiany et al., 2024).



Gambar 1
Hasil analisis pengembangan media pembelajaran (data scopus tahun 2019-2024)

Dari 180 items 19 clusters 991 links dan 1036 total link strengths ditemukan bahwa penelitian sebelumnya dari berbagai negara



hanya focus meneliti secara terpisah antara media pembelajaran dengan pembelajaran Bahasa Indonesia, sementara penelitian ini menggabungkan antara media dengan pembelajaran Bahasa Indonesia, justru itu, penelitian ini layak dilakukan karena belum ditemukan penelitian yang membahas tentang pengembangan pembelajaran bahasa indonesia berbasis media canva.

Oleh karena itu, guru diharapkan dapat bersikap kreatif dalam merancang dan mengembangkan media pembelajaran untuk membantu siswa memahami materi dan mencapai tujuan pembelajaran. Salah satu materi yang diajarkan dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia adalah teks eksplanasi. Salah satu media pembelajaran yang cocok untuk materi teks eksplanasi adalah klipng.

II. METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian R&D (*Research and Development*) (Sugiono, 2016) (Saputro, 2017) dengan model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE (analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi) yang dikembangkan oleh Dick dan Carry (Rayanto, 2020). Sumber informasi dalam penelitian ini berasal dari validator dan siswa sebagai subjek penelitian. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan angket (Fitri et al., 2024;

Marlena et al., 2023; D. A. Sari et al., 2024). Semua data kemudian dianalisis menggunakan metode analisis deskriptif (Ismuhadi et al., 2023).

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil

Hasil dari penelitian ini adalah media klipng yang dirancang dengan menggunakan aplikasi canva. Media ini berisi kumpulan teks eksplanasi yang dapat digunakan oleh siswa sebagai referensi sehingga siswa dapat memahami informasi yang disajikan dengan baik. Penelitian ini dilaksanakan bertujuan untuk menghasilkan produk berupa klipng berbasis canva di kelas 6 SD yang valid, praktis, dan efektif yang dihasilkan melalui tahapan pengembangan model ADDIE (*analysis, design, development, Implementation, dan evaluation*). Tahapan pengembangan tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Analisis (Analisis) yang mencakup analisis kebutuhan, analisis materi / kurikulum, dan analisis karakteristik siswa (Putra & Syarifuddin, 2019).

2. Desain (*Design*)

- a. Alur prosedur pembuatan klipng

Klipng dirancang sesuai dengan karakteristik siswa yang menyukai gambar-gambar dan berwarna mencolok (Nurseto, 2012). Klipng dirancang dimulai dari bagian



sampul yang diberi elemen-elemen yang menarik. Pada bagian sampul terdapat judul kliping, kelas dan nama sekolah. Judul kliping menggunakan ukuran huruf lebih besar dari kelas dan nama sekolah agar judul dapat dibaca dengan jelas. Warna yang digunakan pada sampul juga lebih menarik sesuai dengan warna yang disukai siswa SD. Selanjutnya, ditambahkan dengan kata pengantar pada halaman ke dua, dan daftar isi pada halaman ke 3. Kemudian disajikan contoh-contoh teks eksplanasi yang telah diambil dari internet tersebut. Setiap halaman kliping diberikan elemen-elemen dan warna yang menarik. Pada halaman terakhir juga dituliskan sumber rujukan.

Kliping yang sudah dirancang, dilakukan uji validitas. Uji validitas dilakukan oleh validator dengan menggunakan instrumen validitas media. Instrumen penelitian terlebih dahulu divalidasi oleh 3 validator, yakni 1) Dr. Yusrial, MA, 2) Dr. Redo Andi marta, M.Pd, 3) Dr. Ardi Satrial, MA.

Berdasarkan catatan validator di atas, dapat disimpulkan bahwa instrument dapat digunakan tetapi perlu penambahan aspek penilaian terkait dengan keindahan media, sehingga terdapat lima aspek penilaian untuk menvalidasi media kliping.

b. Cakupan materi kliping

Materi kliping meliputi contoh-contoh teks eksplanasi yang diambil dari internet (Aritonang & Pangaribuan, 2021; Faruq, Muhammad Al dan Sholihah, 2020). Terdapat beberapa judul teks diantaranya : penemuan laptop, fakta unik tentang pelangi, gerhana bulan, permasalahan sampah, virus corona, kebakaran hutan, pembangkit listrik, proses terjadinya arus listrik pada pembangkit listrik, jenis pembangkit listrik, proses menghasilkan listrik dari PLTA, 4 bentuk kerjasama Indonesia dengan negara ASEAN dibidang sosial budaya, dan lain-lain. Teks dapat ditambahkan pada kliping sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

c. Sistematika penyajian kliping

Peneliti merancang kliping sesuai dengan hasil analisis kebutuhan, analisis kurikulum dan analisis karakteristik siswa (Deviana & Sulistyani, 2021). Materi yang disajikan mengacu pada hasil analisis KI, KD, dan tujuan pembelajaran. Adapun spesifikasi media kliping yang dikembangkan adalah :

- 1) Didesain menggunakan aplikasi canva secara gratis melalui *log in* dengan menggunakan email belajar.
- 2) Aplikasi canva yang digunakan terhubung yang internet.
- 3) Menggunakan *font* yang bervariasi



- 4) Menggunakan ikon gambar-gambar yang disukai oleh anak-anak
- 5) Dilengkapi dengan warna yang menarik seperti warna merah muda, biru, hijau, ungu, kuning, coklat, hitam, putih, dan jingga.
- 6) Kliping juga dilengkapi dengan petunjuk penggunaan.

Format penyajian kliping meliputi bagian pembuka, inti dan penutup (Suharsono, 2020). Pada Bagian pembuka terdapat sampul, kata pengantar, dan daftar isi. Pada bagian inti terdiri dari kumpulan teks eksplanasi yang diambil dari internet. Sedangkan pada bagian penutup terdapat daftar rujukan.

d. Proses produksi

Tahapan produksi meliputi rancangan, validasi dan evaluasi (Imania & Bariah, 2019). Pada tahap rancangan, peneliti menggunakan aplikasi canva secara online dengan memanfaatkan fitur-fitur yang ada pada canva. Kliping disajikan semenarik mungkin agar siswa tertarik untuk membacanya. Terdapat 23 halaman termasuk judul kliping dan halaman ini dapat ditambahkan sesuai kebutuhan. Selanjutnya produk yang sudah dirancang divalidasi oleh validator. Sebelum proses validasi dilakukan, peneliti merancang instrumen validasi produk dan juga dilakukan validasi terhadap instrumen yang digunakan tersebut. Setelah

instrumen dikatan valid dan layak digunakan, peneliti dapat melakukan validasi terhadap produk yang dikembangkan. Apabila produk sudah dikatan valid, maka dapat digunakan dalam pembelajaran untuk melakukan uji praktikalitas dan efektifitas. Produk yang dikembangkan dapat dievaluasi dengan menggunakan evaluasi formatif dengan melihat tahap pengembangan apakah sesuai dengan rencana atau tidak.

3. Pengembangan (*development*)

Materi kliping yang didapatkan dari internet dikembangkan sesuai dengan sistematika penyajian kliping menggunakan aplikasi canva (Juniati et al., 2023) dengan cara sebagai berikut :

- a. Ketikkan google dengan menggunakan akun belajar.id
- b. Pada sudut kanan atas terdapat 9 titik, klik titik tersebut, kemudian pilih dan klik aplikasi canva.
- c. Pilih *template classroom newsletter* dan pilih *design* yang diinginkan
- d. Pindahkan materi yang sudah didapatkan dari internet ke *design* yang ada pada canva dan sesuaikan font yang diinginkan
- e. Sisipkan gambar dengan cara klik *elements* pada sudut kiri atas pilih *frame* kemudian *copy* gambar ke *frame* yang dipilih



- f. Teks dapat disisipkan dengan cara klik *text* kemudian klik *add a text box*
- g. Untuk membuat sampul, daftar isi, daftar rujukan dapat dilakukan dengan langkah yang sama.
- h. Kliping yang telah di *design* dapat di *download* berbentuk *file pdf* dengan cara klik *share* pada sudut kanan atas tampilan, klik *download*, pilih tipe *file pdt* kemudian klik *download*

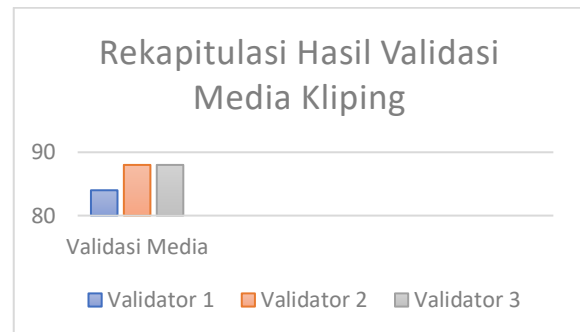
Selanjutnya, media kliping divalidasi oleh ahli materi, ahli Bahasa, dan akademisi/praktisi Pendidikan. Disamping melakukan validasi media, peneliti juga melakukan validasi terhadap RPP yang digunakan saat uji coba produk. Yang bertindak sebagai validator adalah: 1) Dr. Ardi Satrial, MA, 2) Dr. Redo Andi Marta, M.Pd, 3) Suardi,S.Pd

Adapun hasil validasi dapat diuraikan berikut ini:

a. Validasi media kliping

Media kliping divalidasi oleh validator ahli dan validator praktisi(Andriani et al., 2019). Validasi media meliputi aspek kelayakan isi, penyajian, kebahasaan media, kontekstual media, dan keindahan media pembelajaran. Validasi dilakukan oleh 2 orang ahli (ahli materi dan ahli Bahasa), dan 1 orang praktisi dengan V1 adalah validator ahli materi, V2 merupakan validator ahli Bahasa dan V3

validator dari praktisi. Rekapitulasi hasil validasi media dapat dilihat pada gambar 2



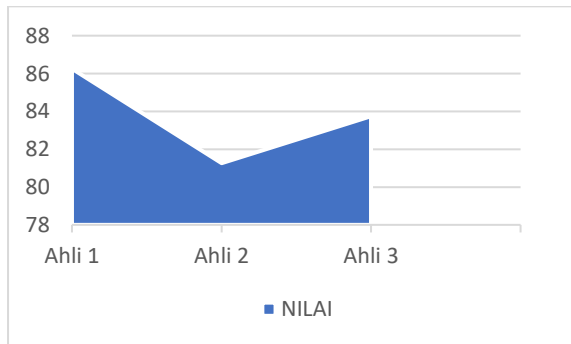
Gambar 2

Hasil Validasi Media Kliping

Berdasarkan paparan pada gambar 2 dapat dilihat bahwa nilai rata-rata untuk setiap pertanyaan pada umumnya berkisar antara 80 – 100 berada pada kategori baik dan sangat baik. Sedangkan rata-rata hasil validasi secara keseluruhan diperoleh 86,67 dengan kategori sangat baik atau ditetapkan valid. Jadi, dapat disimpulkan bahwa media kliping sangat baik atau valid digunakan dalam proses pembelajaran.

b. Validasi RPP

Validasi RPP divalidasi oleh validator ahli dan praktisi. Validator RPP dilakukan terhadap beberapa aspek meliputi identitas, KI, KD, indikator pencapaian kompetensi atau tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, kegiatan pembelajaran, media dan penilaian(Pattimura et al., 2020). Data hasil validasi RPP oleh validator secara keseluruhan dapat dilihat pada gambar 3.



Gambar 3

Rekapitulasi Hasil Validasi RPP

Berdasarkan gambar 3 terlihat bahwa nilai rata-rata untuk setiap pertanyaan pada umumnya berkisar antara 73,33 – 100 berada pada kategori baik dan sangat baik. Sedangkan rata-rata validasi keseluruhan diperoleh 83,75 dengan kategori sangat baik. Jadi, dapat disimpulkan bahwa RPP valid untuk digunakan dalam proses pembelajaran karena komponen RPP sudah sesuai dengan permendikbud nomor 21 tahun 2016.

4. Implementasi (*Implementation*)

Media kliping yang telah dinyatakan valid, kemudian diuji cobakan untuk melihat tingkat kepraktisan dalam penerapannya pada proses pembelajaran (M. Sari et al., 2021). Pelaksanaan uji coba skala kecil yang telah dilaksanakan di SDN 01 Tarung-Tarung Kecamatan IX Koto Sungai Lasi pada 11 orang siswa kelas 6.

a. Uji Praktikalitas

Uji praktikalitas dilakukan bertujuan untuk melihat tingkat kepraktisan media

pembelajaran yang dikembangkan (Norhayati et al., 2018). Untuk melihat kepraktisan media dilakukan dengan mengisi angket respon guru dan siswa. Sedangkan keterlaksanaan RPP melalui lembar observasi yang telah disediakan. Hasil evaluasi angket tersebut disajikan berikut ini:

1) Keterlaksanaan RPP

Observasi keterlaksanaan RPP difokuskan untuk melihat apakah pembelajaran dilaksanakan sesuai dengan RPP yang dirancang dan melihat apakah ada kendala selama pelaksanaannya (Elis Ratna Wulan & Rusdiana, 2015). Data observasi keterlaksanaan RPP diambil dari lembar observasi keterlaksanaan RPP yang didapatkan dari *observer* pada saat pembelajaran berlangsung. Observasi dilakukan dengan menggunakan indikator observasi keterlaksanaan RPP. Data hasil observasi keterlaksanaan RPP dapat dilihat pada gambar 4.



Gambar 4

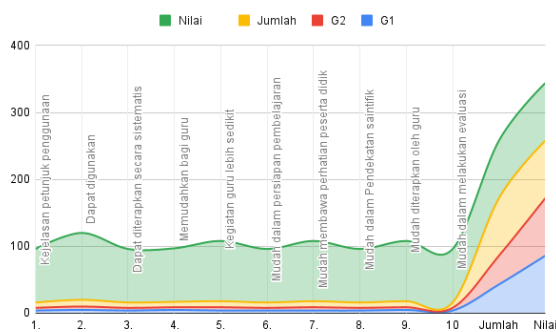
Hasil Observasi Keterlaksanaan RPP



Berdasarkan gambar 4 terlihat bahwa keterlaksanaan RPP berada pada kategori sangat praktis dengan persentase 86,67 %. Berdasarkan hasil rata-rata keterlaksanaan RPP menunjukkan bahwa kemampuan guru dalam melaksanakan RPP yang digunakan dikategorikan sangat praktis yang ditunjukkan dengan penilaian keterlaksanaan RPP oleh dua orang guru yaitu Trisupikrianti, S.Pd dan Febri Yennita, S.Pd. Jadi, dapat disimpulkan bahwa RPP yang digunakan sudah sangat praktis dan diterapkan dengan baik dalam proses pembelajaran.

2) Hasil angket respon guru

Anket respon guru diberikan untuk mengetahui pendapat guru terhadap media yang telah dirancang (Paseleng & Arfiyani, 2015). Hasil penilaian respon guru terhadap praktikalitas media klipings berbasis canva pada materi teks eksplanasi kelas 6 Sekolah Dasar dapat dilihat pada data respon guru gambar 5.

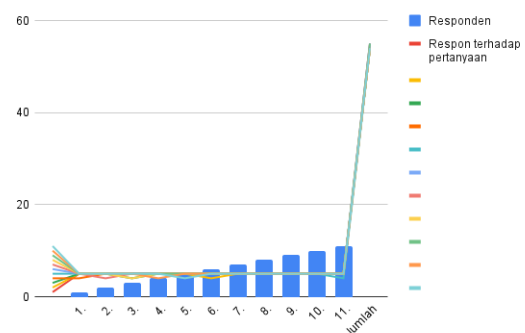


Gambar 5
Hasil Angket Respon Guru

Berdasarkan gambar 5 terlihat bahwa persentase rata-rata penilaian responden terhadap media klipings berbasis canva yaitu 86, ini menunjukkan ketegori sangat praktis. Jadi, dapat disimpulkan bahwa medis klipings berbasis canva sangat praktis atau mudah digunakan dalam pembelajaran dan mendapatkan respon baik dari rekan guru.

3) Hasil angket respon siswa

Angket respon siswa diberikan dengan tujuan untuk mengetahui pendapat siswa tentang tingkat kepraktisan media klipings (Sulistyawati et al., 2021). Angket diberikan kepada siswa kelas 6 SDN 01 Tarung-Tarung dengan jumlah 11 orang. Hasil penilaian angket respon siswa dapat dilihat pada gambar 6.



Gambar 6

Respon Siswa Terhadap Media Klipping

Berdasarkan gambar 6 dapat terlihat bahwa persentase kepraktisan pada angket respon siswa berkisar antara 98% sampai 100% dengan kategori sangat praktis. Sedangkan persentase angket respon siswa



secara keseluruhan adalah 98,67 termasuk dalam kategori sangat praktis. Berdasarkan data tersebut, dapat disimpulkan bahwa media klipring yang dirancang dengan menggunakan canva dikategorikan sangat praktis, karena tampilan teks yang disajikan pada klipring sangat menarik, bervariasi, lebih berwarna dan bergambar sehingga siswa sangat tertarik untuk membaca teks dan merasa terbantu dalam memahami informasi yang disajikan pada teks eksplanasi. Selain itu, siswa juga mendapatkan pengalaman baru terhadap media pembelajaran yang digunakan karena tampilan teksnya berbeda dengan yang ada pada buku.

b. Uji Efektifitas

Uji efektifitas bertujuan untuk mengetahui apakah media klipring yang dirancang dengan menggunakan canva dapat digunakan untuk mencapai tujuan yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa (Nida et al., 2023). Uji efektifitas dilakukan pada siswa kelas 6 SDN 01 Tarung-Tarung. Keefektifan media klipring dapat dilihat dari hasil belajar siswa yang meliputi penilaian proses dan hasil. Berikut ini dipaparkan tentang efektifitas media klipring dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi teks eksplanasi kelas 6 SD.

1) Penilaian proses

a) Aspek penilaian sikap

Penilaian sikap dilakukan selama proses pembelajaran dilakukan dengan menggunakan rubrik penilaian sikap. Rubrik penilaian sikap menilai tentang sikap yang muncul dan menonjol dalam pembelajaran berlangsung (Artapati & Budiningsih, 2017). Adapun aspek penilaian sikap meliputi penilaian aspek spiritual dan aspek sosial. Penilaian sikap siswa kelas 6 SDN 01 Tarung-Tarung, guru mencatatnya pada lembar jurnal penilaian sikap. Penilaian sikap siswa yang menonjol adalah pada butir sikap bersyukur, dan ikhlas. Sedangkan aspek social, butir sikap yang menonjol ditampilkan oleh siswa adalah santun.

b) Aspek penilaian keterampilan

Penilaian aspek keterampilan dilakukan selama proses pembelajaran (Wildan, 2017). Analisis hasil belajar aspek keterampilan yang telah dicapai, maka terlihat bahwa media klipring dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa dalam menyajikan informasi dari teks eksplanasi karena mereka dapat membaca contoh-contoh teks eksplanasi yang ada pada klipring. Hasil penilaian keterampilan yang diperoleh siswa di atas 70. Nilai terendah yang diperoleh siswa 75 dan nilai tertinggi adalah 100. Jadi, nilai rata-rata aspek keterampilan mencapai 87,27 di atas nilai KKM.



2) Penilaian hasil belajar (aspek pengetahuan)

Penilaian aspek pengetahuan dilaksanakan bertujuan untuk mengukur tingkat ketuntasan belajar siswa (Wildan, 2017). Setelah proses pembelajaran, siswa diberikan latihan-latihan untuk mengukur kemampuan siswa. Analisis hasil belajar yang dicapai, maka terlihat bahwa media kliping dapat membantu mereka dalam memahami teks eksplanasi, sehingga mereka memperoleh hasil belajar yang sangat baik. Jika nilai yang diperoleh siswa lebih dari KKM sekolah yaitu 70, maka siswa tersebut dikatakan tuntas. Hasil Penilaian Aspek Pengetahuan rata-rata mencapai 90,15. Hal ini berarti kemampuan siswa dalam menggali informasi dalam teks eksplanasi meningkat. Sehingga disimpulkan bahwa media kliping sangat efektif digunakan dalam pembelajaran materi teks eksplanasi.

5. Evaluasi

Pada tahap ini peneliti melakukan evaluasi formatif yang dilakukan selama proses pengembangan (Ardiningsih, 2019). Evaluasi ini bertujuan untuk mengetahui apakah setiap tahapan berjalan sesuai dengan rencana yang sudah dirancang di awal penelitian. Adapun hasil evaluasi tersebut dapat diuraikan berikut ini:

a. Tahap Analisis

Pada tahap analisis yang meliputi analisis kebutuhan, kurikulum, dan analisis karakteristik siswa, peneliti dapat melakukan hal ini dengan baik (Muqdamien et al., 2021). Peneliti sudah melakukan tahapan ini sesuai dengan rancangan pada awal penelitian. Peneliti dapat menyelesaikan tahap ini dengan mudah karena penelitian dilakukan pada kelas sendiri sehingga peneliti menganalisis masalah yang dihadapi sendiri di kelas dan sudah memahami karakteristik siswa sebelumnya. Begitu juga halnya dengan analisis kurikulum, peneliti tidak menemukan kesulitan yang berarti karena peneliti sudah menggunakan kurikulum yang sama sebelumnya. Jadi, dapat disimpulkan bahwa pada tahap ini dapat diselesaikan oleh peneliti dengan baik.

b. Tahap Desain

Peneliti sudah mendesain media kliping berbasis canva sesuai dengan penyajian kliping yang sudah direncanakan pada awalnya (Irmawati et al., 2023). Pada tahap ini terdapat tambahan desain yaitu petunjuk penggunaan kliping. Hal ini peneliti lakukan mengingat pentingnya petunjuk penggunaan kliping agar siswa mudah menggunakan kliping tersebut. Jadi, secara keseluruhan tahap ini dapat diselesaikan dengan baik tanpa ada kendala dan halaman materi kliping dapat ditambahkan sesuai dengan kebutuhan.



c. Tahap Pengembangan

Pada tahap ini peneliti melakukan pengembangan produk berupa media klipung dengan melakukan uji validitas (Kurniawati et al., 2023). Uji validitas dilakukan bertujuan untuk mengetahui apakah media klipung layak untuk digunakan. Pada tahap ini peneliti dapat melakukannya dengan baik, walaupun terdapat kendala dalam menemui validator, tetapi hal ini dapat berjalan sesuai dengan rencana awal penelitian. Hasil validasi dari validator menyatakan bahwa media klipung layak digunakan dalam pembelajaran.

d. Tahap Implementasi

Pada tahap ini, peneliti melakukan uji praktikalitas dan uji efektifitas (Indra & Fitria, 2021). Peneliti melakukan pengujian skala kecil terhadap media yang dikembangkan pada siswa kelas 6 SDN 01 Tarung-Tarung yang berjumlah 11 orang. Peneliti tidak menemukan kendala dalam melakukan tahap ini. Berdasarkan hasil penelitian, media klipung sangat praktis dan efektif digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi teks eksplanasi. Jadi, tahap implementasi terlaksana sesuai dengan rencana awal penelitian.

e. Tahap evaluasi

Tahap ini dilakukan untuk melihat apakah penelitian pengembangan media klipung terlaksana sesuai dengan rancangan

penelitian dari tahap awal sampai tahap akhir (Rahmah, 2023). Evaluasi yang dilakukan berupa evaluasi formatif.

B. Pembahasan

Pengembangan media klipung berbasis Canva untuk materi teks eksplanasi kelas 6 SD menggunakan model ADDIE (analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi) telah berhasil diselesaikan dengan baik. Media klipung yang dibuat menggunakan aplikasi Canva telah melalui berbagai pengujian, termasuk uji validitas, praktikalitas, dan efektivitas. Peneliti melakukan uji validitas dengan melibatkan tiga validator, yaitu ahli materi, ahli media, dan praktisi. Sedangkan uji praktikalitas dan efektifitas dilakukan uji coba skala kecil pada siswa kelas 6 SDN 01 Tarung-Tarung.

Pengembangan media klipung berbasis canva pada materi teks eksplanasi bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif dan diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Media klipung yang dikembangkan mengikuti model ADDIE, yang terdiri dari lima tahap, yaitu: (1) analisis, (2) desain, (3) pengembangan, (4) implementasi, dan (5) evaluasi. Pembahasan mengenai hasil penelitian pengembangan ini dapat dilihat berikut ini:



1. Validitas Media Kliping Berbasis

Canva pada Materi Teks Eksplanasi

Kelas 6 SD

Rancangan media kliping yang telah dikembangkan haruslah teuji kevalidannya (Simamora & Asri, 2024). Media kliping dikatakan valid apabila telah memenuhi kriteria tertentu seperti kelayakan isi, penyajian, kebahasaan, kontekstual dan aspek keindahan. Hasil validasi dari 3 orang validator kemudian dianalisis untuk dicari dari masing-masing indikator dan masing-masing aspek. Hasil validasi dapat dipaparkan berikut ini:

a. Validasi media kliping berbasis canva

Berdasarkan hasil analisis data hasil validasi media kliping oleh para ahli dan praktisi Pendidikan diperoleh nilai rata-rata 86,67. Jika dilihat dari kategori yang telah dikembangkan termasuk kategori sangat valid. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media kliping yang dikembangkan telah memenuhi kebutuhan, kurikulum, dan karakteristik siswa.

b. Validasi RPP

Validasi RPP disesuaikan dengan komponen RPP. Komponen tersebut antara lain, identitas, tujuan pembelajaran, materi, metode, langkah-langkah pembelajaran, sumber belajar serta penilaian. Rancangan RPP disesuaikan dengan prinsip-prinsip RPP. Rancangan RPP dapat dikatakan valid apabila

telah sesuai dengan pendapat validator. Validasi RPP dilakukan oleh 3 orang validator dengan berpedoman pada prinsip dan komponen RPP. Hasil penelitian menggambarkan bahwa RPP yang dirancang telah sesuai dengan prinsip dan komponen RPP. Kesesuaian terlihat pada bagian identitas, tujuan pembelajaran, materi, metode, rincian kegiatan pembelajaran, sumber, dan penilaian. Artinya, secara keseluruhan RPP telah menggambarkan komponen RPP yang sesuai dengan permendikbud nomor 21 tahun 2016.

2. Praktikalitas Media Kliping Berbasis

Canva pada Materi Teks Eksplanasi

Kelas 6 SD

Media kliping yang telah dinyatakan valid oleh ahli dan praktisi, selanjutnya dilakukan uji praktikalitas (Kurniawati et al., 2023). Hal ini bertujuan untuk melihat apakah media yang telah dikembangkan praktis atau tidak, dilakukan uji coba skala kecil pada siswa kelas 6 SDN 01 Tarung-Tarung yang berjumlah 11 orang. Praktikalitas yang diamati adalah tingkat keterlaksanaan RPP, angket respon guru, dan angket respon siswa terhadap praktikalitas media pembelajaran. Untuk lebih jelasnya dapat dijabarkan berikut ini:

a. Keterlaksanaan RPP

Hasil observasi keterlaksanaan RPP terlihat bahwa pembelajaran terlaksana sesuai



dengan perencanaan yang telah dibuat. Hal ini dapat dibuktikan dengan hasil observasi keterlaksanaan RPP yang diperoleh 86,67 dengan kategori sangat praktis. Data ini menunjukkan bahwa RPP yang dibuat dapat dilaksanakan dengan baik tanpa ada kendala.

b. Hasil Analisis Data Respon Guru Terhadap Media Kliping Berbasis Canva pada Materi Teks Eksplanasi Kelas 6 SD

Hasil analisis data angket respon guru secara keseluruhan menunjukkan bahwa media kliping berbasis canva yang dikembangkan sangat praktis digunakan pada proses pembelajaran. Hal ini dapat dibuktikan melalui perolehan nilai rata-rata angket respon guru diperoleh nilai sebesar 86 dengan kategori sangat praktis.

c. Hasil Analisis Data Respon Siswa Terhadap Media Kliping Berbasis Canva pada Materi Teks Eksplanasi Kelas 6 SD

Hasil analisis terhadap angket respon siswa menunjukkan bahwa siswa menjadi lebih mudah dalam memahami teks eksplanasi karena menyajikan banyak contoh-contoh teks eksplanasi. Media kliping juga dirancang menggunakan gambar dan warna yang menarik sesuai dengan karakteristik siswa yang suka dengan gambar-gambar berwarna. Nilai rata-rata respon angket siswa diperoleh 98,67 dengan kategori sangat praktis. Jadi, dapat disimpulkan bahwa media kliping sangat

praktis digunakan dalam pembelajaran dan sangat membantu siswa dalam memahami informasi yang terdapat pada teks.

3. Efektivitas Media Kliping Berbasis Canva

Media pembelajaran dikatakan efektif jika membawa pengaruh baik terhadap tercapainya tujuan pembelajaran (Saputra & Gunawan, 2021). Berdasarkan hasil uji efektifitas pada tahap implementasi menunjukkan rata-rata hasil penilaian pengetahuan dan keterampilan siswa dalam menggali dan menyajikan informasi yang terdapat pada teks eksplanasi telah menunjukkan kemajuan dari pada sebelumnya.

Penilaian proses yaitu mencakup penilaian sikap dan penilaian keterampilan. Untuk penilaian sikap dan keterampilan dapat dilihat pada lampiran. Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa media kliping berbasis canva dikatakan efektif digunakan dalam proses pembelajaran.

IV. SIMPULAN

Secara keseluruhan setelah diadakan pengembangan dan uji coba yang sudah peneliti lakukan terhadap media pembelajaran kliping berbasis canva pada materi teks eksplanasi kelas 6 SD terlihat bahwa validitas media pembelajaran kliping berbasis canva pada materi teks eksplanasi



kelas 6 SD secara keseluruhan berada pada kategori sangat valid, media pembelajaran klipng yang dirancang dengan menggunakan aplikasi canva telah dinyatakan praktis dari segi pelaksanaan dan penggunaannya, dan media pembelajaran klipng berbasis canva ini telah dinyatakan efektif untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menggali informasi dan menyajikan teks eksplanasi. Hal ini terlihat berdasarkan analisis data, hasil belajar siswa aspek keterampilan adalah 87,63 dan aspek pengetahuan mencapai 90,15. Dengan demikian, media pembelajaran klipng berbasis Canva merupakan salah satu alternatif yang dapat digunakan oleh guru untuk membantu siswa yang mengalami kesulitan dalam pembelajaran, khususnya dalam menggali informasi dan mengidentifikasi struktur teks dalam pelajaran bahasa Indonesia.

DAFTAR RUJUKAN

- Alti, R. M., Anasi, P. T., Silalahi, D. E., Fitriyah, L. A., Hasanah, H., & ... (2022). *Media Pembelajaran*. books.google.com.
- Andriani, M., Muhali, M., & Dewi, C. A. (2019). Pengembangan modul kimia berbasis kontekstual untuk membangun pemahaman konsep siswa pada materi asam basa. *Hydrogen: Jurnal Kependidikan Kimia*, 7(1), 25–36. <https://doi.org/https://doi.org/10.33394/hjkk.v7i1.1653>.
- Ardiningsih, D. (2019). Pengembangan game kuis interaktif sebagai instrumen evaluasi formatif pada mata kuliah teori musik. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 6(1), 92–103. <https://doi.org/https://doi.org/10.21831/jitp.v6i1.17725>.
- Aritonang, F. D., & Pangaribuan, T. R. (2021). Analisis Kelayakan Isi Buku Teks Bahasa Indonesia Untuk SMA Kelas XII Berbasis Kurikulum 2013 Terbitan Kemendikbud. *Basastra*, 10(2), 131. <https://doi.org/10.24114/bss.v10i2.25496>.
- Artapati, L. W., & Budiningsih, C. A. (2017). Pelaksanaan pembelajaran Kurikulum 2013 di SD Negeri Serayu Yogyakarta. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 4(2), 185–200. <https://doi.org/https://doi.org/10.21831/jitp.v4i2.13016>.
- Deviana, T., & Sulistyani, N. (2021). Analisis kebutuhan pengembangan e-Modul matematika HOTS beroerintasi kearifan lokal daerah di kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 9(2), 158–172. <https://doi.org/https://doi.org/10.22219/jp2sd.v9i2.18147>.
- Elis Ratna Wulan, E., & Rusdiana, A. (2015). *Evaluasi pembelajaran*. Pustaka Setia.
- Faruq, Muhammad Al dan Sholihah, R. (2020). Konsep Keluarga Sakinah Menurut Muhammad Quraish Shihab. *Studi Ilmu Keagamaan Islam*, 1, 4.
- Fitri, A., Bahar, M., Azwar, Z., Ediz, M. H., & Yusrial, Y. (2024). Divorce Lawsuit Due to Impotence Perspective Maslahat



- Theory: Case study of the Andoolo Religious Court Decision, Southeast Sulawesi. *El-Ussrah: Jurnal Hukum Keluarga*, 7(1), 220–236.
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.22373/ujhk.v7i1.21860>.
- Imania, K. A. N., & Bariah, S. H. (2019). Rancangan pengembangan instrumen penilaian pembelajaran berbasis daring. *Petik: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 5(1), 31–47.
- Indra, W., & Fitria, Y. (2021). Pengembangan Media Games IPA Edukatif Berbantuan Aplikasi Appsgeyser Berbasis Model PBL untuk Meningkatkan Karakter Peduli Lingkungan Siswa Sekolah Dasar. *JEMS: Jurnal Edukasi Matematika Dan Sains*, 9(1), 59–66.
<https://doi.org/http://doi.org/10.25273/jems.v9i1.8654>.
- Irmawati, I., Baktiar, M., & Hutapea, B. (2023). Pemanfaatan E-Modul Bahan Ajar Berbasis Aplikasi Canva pada Prodi Pendidikan Matematika dalam Proses Pembelajaran Jarak Jauh. *Jurnal Pendidikan Sains Dan Komputer*, 3(01), 145–152.
<https://doi.org/https://doi.org/10.47709/jpsk.v3i01.2738>.
- Ismuhadi, I., Sukartiningsih, W., & Syafruddin, S. (2023). Pengembangan Model Digitalisasi Perangkat Pembelajaran Untuk Mengoptimalkan Pemanfaatan Akun Belajar.Id Pada Drive Bersama. *Pedagogi: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 10(1), 34–47.
<https://doi.org/10.25134/pedagogi.v10i1.7438>.
- Juniati, S. R., Giarini, K. A., Allika, A. N., & Aeni, A. N. (2023). Pengembangan E-Book SAREHAT (Sabar Rendah Hati) sebagai Media Pembelajaran PAI di Sekolah Dasar Tentang Keteladanan Nabi Muhammad SAW. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(1), 4363–4370.
<https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jptam.v7i1.5929>.
- Kurniawati, R., Hermawan, A., & ... (2023). PENGEMBANGAN MEDIA KLIPING DALAM PEMBELAJARAN MENULIS TEKS PROSEDUR PADA SISWA KELAS XI SMA/MA. *Jurnal PENEROKA: Kajian*
<https://doi.org/https://doi.org/10.30739/peneroka.v3i1.1907>.
- Marlena, R., Cahya, M., Iskandar, M. Y., & Yusrial, Y. (2023). Methods for Memorizing the Quran for Higher Education. *Ahlussunnah: Journal of Islamic Education*, 2(2), 77–82.
<https://doi.org/https://doi.org/10.58485/jie.v2i2.210>.
- Muqdamien, B., Umayah, U., Juhri, J., & Raraswaty, D. P. (2021). Tahap Definisi Dalam Four-D Model Pada Penelitian Research & Development (R&D) Alat Peraga Edukasi Ular Tangga Untuk Meningkatkan Pengetahuan Sains Dan Matematika Anak Usia 5-6 Tahun. *Intersections*, 6(1), 23–33.
<https://doi.org/https://doi.org/10.47200/intersections.v6i1.589>.
- Nida, L. S., Sunaengsih, C., & Karlina, D. A. (2023). Pengembangan E-LKPD Berbasis Fun Learning pada Materi Nilai-Nilai Pancasila untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas VI. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(1), 194–207.
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.35931/am.v7i1.1755>.



- Norhayati, N., Hasanuddin, H., & Hartono, H. (2018). Pengembangan media pembelajaran berbasis contextual teaching and learning untuk memfasilitasi kemampuan pemecahan masalah matematis siswa madrasah tsanawiyah. *JURING (Journal for Research in Mathematics Learning)*, 1(1), 19–32. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.24014/juring.v1i1.4771>.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. In *Jurnal misykat*. core.ac.uk.
- Nurseto, T. (2012). Membuat Media Pembelajaran yang Menarik. *Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan*, 8(1). <https://doi.org/10.21831/jep.v8i1.706>.
- Paseleng, M. C., & Arfiyani, R. (2015). Pengimplementasian media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada mata pelajaran matematika di sekolah dasar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 5(2), 131–149. <https://doi.org/https://doi.org/10.24246/j.scholaria.2015.v5.i2.p131-149>.
- Pattimura, S. C., Maimunah, M., & Hutapea, N. M. (2020). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Menggunakan Pembelajaran Berbasis Masalah untuk Memfasilitasi Pemahaman Matematis Peserta Didik. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(2), 800–812. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/cendekia.v4i2.286>.
- Putra, A., & Syarifuddin, H. (2019). Analisis Kebutuhan Pengembangan Lembar Kerja Siswa Berbasis Penemuan Terbimbing Kelas VIII Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Edukasi Matematika Dan Sains*, 6(1), 39. <https://doi.org/10.25273/jems.v6i1.5327>.
- Rahmah, I. Z. (2023). *Pengaruh Kurikulum Merdeka Terhadap Motivasi Belajar Siswa di UPT SPF SD Negeri Bontoramba Kota Makassar*. UNIVERSITAS BOSOWA.
- Rahman, I., Kaema, M. T., Nurhapipah, N., Nelwati, S., Sabri, A., & Rahmanda, R. (2024). Systematic Literature Review: Analysis of Project-based Learning Models from Elementary to High School. *Al-Ashri: Ilmu-Ilmu Keislaman*, 9(2), 53–66.
- Rasdiany, A. N., Akmal, F., Pasaleron, R., Dafrizal, D., Ningsih, R., & Rahman, I. (2024). Systematic Literature Review: The Impact of Social Competence on Teacher Communication Intelligence. *Jurnal Kepemimpinan Dan Pengurusan Sekolah*, 9(2), 239–251. <https://doi.org/https://doi.org/10.34125/jkps.v9i2>.
- Rayanto, Y. H. (2020). *Penelitian Pengembangan Model Addie Dan R2d2: Teori &Praktek*. books.google.com.
- Saputra, P. W., & Gunawan, I. G. D. (2021). Pemanfaatan media pembelajaran digital dalam upaya meningkatkan efektivitas pembelajaran di masa Covid-19. *Prosiding Seminar Nasional IAHN-TP Palangka Raya*, 3, 86–95. <https://doi.org/https://doi.org/10.33363/sn.v0i3.94>.
- Saputro, B. (2017). *Manajemen penelitian pengembangan (research &development) bagi penyusun tesis dan disertasi*. books.google.com.



- Sari, D. A., Yusrial, Y., Fadly, A. S., Yumna, Y., Dahliana, D., & Taruddin, T. (2024). PELATIHAN TAHSIN UNTUK MENINGKATKAN DAN MEMPERBAIKI BACAAN AL-QUR'AN. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 8(3), 2842–2850. <https://doi.org/https://doi.org/10.31764/jmm.v8i3.23271>.
- Sari, M., Murti, S. R., Habibi, M., Laswadi, L., & Rusliah, N. (2021). Pengembangan Bahan Ajar E-Book Interaktif Berbantuan 3D Pageflip Profesional Pada Materi Aritmetika Sosial. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 789–802. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i1.490>.
- Simamora, A. A., & Asri, M. T. (2024). Pengembangan E-LKPD Interaktif untuk Melatihkan Kemampuan Literasi Digital Peserta Didik Kelas X SMA pada Materi Virus. *Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi (BioEdu)*, 13(2), 339–355. <https://doi.org/https://doi.org/10.26740/bioedu.v13n2.p339-355>.
- Sugiono, S. (2016). Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan r & d. In *Bandung: Alfabeta*.
- Suharsono, D. D. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Menulis Feature berdasarkan Hasil Analisis Kebutuhan Belajar Mahasiswa Program Jurnalistik di Universitas Negeri Malang. *Jurnal Kiprah*, 8(1), 27–37. <https://doi.org/https://doi.org/10.31629/kiprah.v8i1.1968>.
- Sulistiyawati, E., Faizah, L., Nisa, I., & Putra, I. G. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis STEM Rumah Hidrolik Ditinjau dari Hasil Belajar dan Respon Siswa Terhadap Matematika. *Journal Focus Action of Research Mathematic (Factor M)*, 3(2), 125–138. https://doi.org/https://doi.org/10.30762/factor_m.v3i2.2611.
- Wigfield, A., Mason-Singh, A., Ho, A. N., & Guthrie, J. T. (2014). Intervening to improve children's reading motivation and comprehension: Concept-oriented reading instruction. *Advances in Motivation and Achievement*, 18, 37–70. <https://doi.org/10.1108/S0749-742320140000018001>.
- Wildan, W. (2017). Pelaksanaan penilaian autentik aspek pengetahuan, sikap dan keterampilan di sekolah atau madrasah. *Jurnal Tatsqif*, 15(2), 131–153. <https://doi.org/https://doi.org/10.20414/jtq.v15i2.3>.
- Zahwa, F. A., & Syafi'i, I. (2022). Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Ekonomi*, 19(01), 61–78. <https://doi.org/10.25134/equi.v19i01.3963>.