



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL BERBASIS
APLIKASI CANVA UNTUK MENGIDENTIFIKASI ISI, SISTEMATIKA, DAN
KEBAHASAAN TEKS PROPOSAL PADA SISWA KELAS XI
MA SYEKH SUBAKIR NGLEGOK**

Ainun Nafi'ah¹⁾, Lailiyatus Sa'diyah²⁾, Agus Hermawan³⁾, Saptono Hadi⁴⁾

¹⁾²⁾³⁾⁴⁾ Universitas Nahdlatul Ulama Blitar

Email: ainunnfh123@gmail.com¹⁾, sadiyahlailiya@gmail.com²⁾,
agushermawan8992@gmail.com³⁾, saptono656@gmail.com⁴⁾

Abstract

Although it may seem trivial, many students still do not fully understand the material on proposal texts. Consequently, students frequently show low enthusiasm and engagement during the learning process, particularly when studying proposal texts. This study aims to: (1) analyze the results of developing Canva-based audio-visual learning media for examining the content, structure, and language of proposal texts among 11th-grade students at MA Syekh Subakir Nglegok, and (2) evaluate the feasibility of the learning media for the same purpose. The research methodology employed is Research and Development (R&D), following the steps outlined by Sivasailam Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, and Melvyn I. Semmel (1974). These steps include needs analysis, product design, product testing, and product revision. Based on the research findings, evaluations by subject matter experts yielded a score of 95.8% (highly feasible), media experts 95.8% (highly feasible), practitioners or teachers 89.4% (highly feasible), and students 84% (feasible). These results demonstrate that the developed learning media can serve as a motivator for improving students' learning outcomes and are considered highly feasible for implementation as an alternative solution for Indonesian language learning media, particularly in proposal text materials

Keywords: Audio Visual, Learning media, Canva application, Proposal

Abstrak

Meskipun terlihat sepele, ternyata masih banyak siswa belum memahami dengan betul materi teks proposal. Oleh karena itu, seringkali siswa memiliki semangat yang rendah atau kurang dalam mengikuti proses pembelajaran, khususnya pada materi teks proposal. Tujuan dari penelitian ini untuk: (1) mengetahui hasil pengembangan media pembelajaran audio-visual berbasis aplikasi Canva dalam menganalisis isi, penataan, dan kebahasaan teks proposal pada siswa/i kelas XI MA Syekh Subakir Nglegok, dan (2) menilai kelayakan media pembelajaran tersebut untuk tujuan yang sama. Pemakaian metode penelitian ini yaitu metode *Research and Development* (R&D) yang mengacu pada langkah menurut Sivasailam Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melvyn I. Semmel (1974), dengan cakupan tahapan analisis kebutuhan, perancangan produk, uji coba produk, serta revisi produk. Mengacu pada hasil penelitian, penilaian dari ahli materi menunjukkan skor 95,8% (sangat layak), ahli media 95,8% (sangat layak), praktisi atau guru 89,4% (sangat layak), dan siswa 84% (layak). Hasil ini memperlihatkan bahwa pengembangan media pembelajaran yang dilakukan bisa menjadi pendorong dalam peningkatan belajar siswa dan dinilai sangat layak untuk diimplementasikan sebagai solusi alternatif media dalam pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya dalam materi teks proposal

Kata Kunci: Canva, Media pembelajaran, Audio Visual, Proposal



I. PENDAHULUAN

Dalam kegiatan pembelajaran di kelas, ketepatan strategi, media pembelajaran, dan sumber belajar sangat diperlukan. Dengan menyesuaikan tingkat kompetensi dan performansi siswa menjadikan materi ajar akan kian dapat dimengerti dan proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan dapat berjalan dengan lancar (Hadi, S., & Hermawan, A., 2024). Media pembelajaran perlu dikembangkan karena hubungan diantara guru dan peserta didik yang terjalin menjadi makin mudah serta dapat membantu jalannya pembelajaran dengan lebih optimal. Selain itu, pengembangan media pembelajaran diwujudkan diharapkan rasa jenuh dan bosan tidak dialami siswa selama proses pembelajaran sehingga materi dapat diterima secara utuh dan tepat sasaran (Rohma, Ani dan Ummu Sholihah., 2021).

Aplikasi Canva sebagai media pembelajaran yang mengintegrasikan unsur audio dan visual memanfaatkan indera pendengaran dan penglihatan menunjang siswa lebih memahami materi pembelajaran dengan mudah. Pelajaran bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran yang tergolong cukup sulit untuk dipahami apabila tidak diteliti dengan cermat. Oleh sebab itu, media pembelajaran audio visual dibuat agar materi dapat disampaikan dengan baik dan pembelajaran yang monoton tidak terjadi di

suasana belajar, serta siswa dapat terbantu dalam memahami materi dengan mudah (Hapsari, Gita Permata Puspita dan Zulherman., 2021). Jadi, jika materi pelajaran bahasa Indonesia dikemas dalam sebuah media pembelajaran audio visual maka dapat membentuk ketertarikan pada siswa dan menjadi motivasi belajar. Materi mengidentifikasi isi, sistematika, dan kebahasaan proposal untuk siswa kelas XI merupakan materi yang dipilih peneliti untuk mengembangkan Canva sebagai media pembelajaran yang mengintegrasikan unsur audio dan visual.

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti di MA Syekh Subakir Nglepok Blitar dalam proses pembelajarannya yaitu hanya memakai buku lembar kerja siswa (LKS), papan tulis, serta masih menggunakan metode ceramah. Metode pembelajaran konvensional dalam hal ini menggunakan metode ceramah dan media pembelajaran berbasis teks sering membuat siswa merasa tidak tertarik, kelelahan, menghadapi hambatan dalam mengerti materi yang disampaikan oleh pengajar (Asyiroh, Nur Eva, et al., 2024).

Salah satu hal yang perlu dilakukan sebagai upaya mengatasi masalah tersebut adalah menentukan media pembelajaran yang tepat dengan memperhatikan ketersediaan sarana prasarana yang ada dalam lingkungan



kelas. Menurut hasil pengamatan yang telah dilakukan oleh peneliti, ruang kelas XI MA Syekh Subakir Nglepok dilengkapi dengan pengeras suara dan LCD Proyektor. Oleh karena itu, peneliti mengembangkan media pembelajaran aplikasi Canva yang mengintegrasikan unsur audio dan visual berupa video animasi yang dapat dengan mudah digunakan dalam ruang kelas.

Pada penelitian sebelumnya, yang juga meneliti tentang pembelajaran audio visual berbasis aplikasi *Canva* diketahui dapat menambah keinginan belajar siswa meningkat dan membuat proses pembelajaran yang diikuti oleh siswa menjadi lebih aktif. Pemakaian media pembelajaran berupa aplikasi *Canva* ialah salah satu cara untuk mendapatkan perhatian siswa sehingga siswa dengan mudah dapat memproses informasi yang disampaikan oleh guru (Hapsari, Gita Permata Puspita dan Zulherman., 2021). Penelitian serupa dapat diketahui bahwa pemakaian aplikasi *Canva* sebagai media berbasis audio visual dapat mengoptimalkan pembelajaran sehingga siswa tidak mudah merasa bosan dan jenuh. Tampilan yang menarik pada media audio visual berbasis aplikasi *Canva* memberikan daya tarik tersendiri bagi siswa (Kurnia, Ira Restu dan Titin Sunaryati., 2023).

Pada penelitian ini pemakaian aplikasi *Canva* berbasis media audio visual

dikembangkan berfokus pada pembelajaran bahasa Indonesia dengan materi mengidentifikasi isi, sistematika, dan kebahasaan proposal. Dengan demikian, tujuan penelitian ini dilakukan untuk mengukur bagaimana proses pengembangan pemakaian *Canva* sebagai media pembelajaran yang mengintegrasikan unsur audio dan visual dan hasil uji kelayakan pemakaian *Canva* sebagai media pembelajaran yang mengintegrasikan unsur audio dan visual sebagai pembelajaran teks proposal.

II. METODE

Penelitian ini direncanakan dengan model pengembangan yang mengacu pada langkah menurut Sivasailam Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melvyn I. Semmel (1974), 4-D yang dikembangkan mengacu pada empat tahap utama yang terdiri dari *Define, Design, Develop, dan Disseminate*. Selanjutnya model 4-P dijadikan adaptasi dari 4D, yang meliputi pendefinisian, perancangan, pengembangan, dan penyebaran (Trisandi, Y. P., 2021).

Dalam penelitian dan pengembangan ini, teknik pengumpulan data mencakup observasi, wawancara, dan angket. Sedangkan pedoman observasi, pedoman wawancara, dan lembar angket adalah instrumen pengumpulan data yang peneliti



gunakan. Observasi dilakukan di sekolah dengan tujuan mengamati secara langsung proses pembelajaran berlangsung yang kemudian nanti diambil hasilnya untuk analisis kebutuhan sesuai pedoman observasi. Wawancara dilakukan kepada guru bahasa Indonesia dalam rangka melakukan tahap analisis kebutuhan sesuai dengan pedoman wawancara. Lembar angket digunakan ketika pemakaian Canva sebagai media pembelajaran yang mengintegrasikan unsur audio dan visual diuji cobakan.

Uji validitas data dalam penelitian dan pengembangan ini meliputi uji validitas dan uji reliabilitas. Tawe, A., & Bado, B. (2022) mengatakan validitas atau kesahihan berkaitan dengan sejauh mana sebuah instrumen dapat mengukur sesuai dengan yang seharusnya diukur. Menurut Siregar, uji reliabilitas bertujuan untuk mengevaluasi seberapa jauh ketetapan hasil pengukuran saat dilakukan pengukuran ulang pada fenomena yang sama menggunakan alat ukur yang serupa. (Putri, P., et al., 2022).

Penelitian dan pengembangan ini menggunakan dua teknik analisis data, yaitu kualitatif dan kuantitatif. Pemakaian teknik analisis data kualitatif untuk hasil pengumpulan data yang dianalisis berupa masukan dan saran dari para ahli, praktisi, dan siswa. Penggunaan teknik analisis data kuantitatif untuk penyempurnaan penelitian

dan pengembangan ini. Pemakaian analisis kuantitatif persentase untuk pengolahan data yang didapatkan dari para responden diantaranya ahli materi, ahli media, praktisi/tenaga ahli, dan peserta didik. Metode analisis data yang diterapkan dalam penelitian ini ialah teknik analisis deskriptif dengan cara persentase. Pemakaian rumus dalam pengolahan data mencakup teknik analisis deskriptif dalam bentuk persentase, yang diterapkan untuk menganalisis data hasil pengumpulan melalui penyebaran angket. Angket ini ditujukan kepada ahli materi, ahli media, praktisi atau guru, serta siswa dalam rangka uji coba data.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

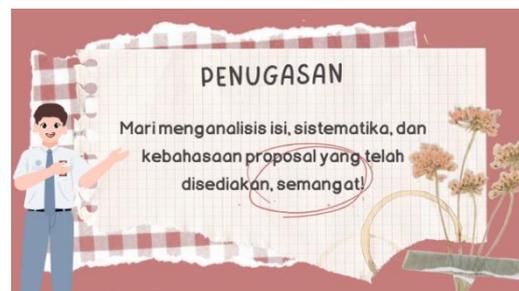
A. Hasil

1) Deskripsi Produk

Pemakaian Canva sebagai media pembelajaran yang mengintegrasikan unsur audio dan visualialah sebuah media pembelajaran yang dirancang untuk membantu dalam proses pembelajaran peserta didik kelas XI. Desain media pembelajaran Canva sebagai media pembelajaran yang mengintegrasikan unsur audio dan visual ini dibuat menarik, kreatif, dan praktis. Penyajian media pembelajaran audio visual ini diselaraskan pada Kurikulum 2013 pada Kompetensi Dasar: 3.13 mengidentifikasi isi, sistematika, dan kebahasaan proposal.



Bagian awal tampilan terdapat audio yang berisi pembuka meliputi perkenalan dan penjelasan apa saja yang akan dibahas di bagian selanjutnya.. Pada bagian isi terdapat materi mengidentifikasi isi, sistematika, dan kebahasaan proposal. Pada bagian penutup berisi penugasan dan kata-kata penutup. Berikut gambar desain Media Audio Visual Berbasis Aplikasi *Canva*.





2) Hasil Rekapitulasi Penelitian Angket oleh Responden

No.	Aspek Penilaian	Responden				Total Presentase
		Ahli Materi	Ahli Media	Ahli Praktisi atau Guru	Peserta Didik	
1.	Kelayakan Materi	93,7%	-	89,5%	84,3%	89,1%
2.	Kelayakan Penyajian	100%	100%	-	-	100%
3.	Kelayakan Tampilan	-	93,7%	92,1%	92,5%	92,7%
4.	Kelayakan Penyampaian	93,7%	-	-	-	93,7%
5.	Kelayakan Ketepatan Media	-	95%	-	-	95%
6.	Kelayakan Kemenarikan Media	-	-	-	87,8%	87,8%
Total Presentase		95,8%	96,2%	90,8%	88,2%	93%
Kriteria		Sangat Layak	Sangat Layak	Sangat Layak	Sangat Layak	Sangat Layak

Tabel di atas merupakan hasil penilaian dari masing-masing responden yang menunjukkan perbedaan terhadap dimensi. Menurut penilaian tersebut menyimpulkan bahwa Ahli Materi memberikan nilai dengan jumlah persentase 95,8% terhadap tiga dimensi, jumlah tersebut menandakan bahwa media tersebut sangat layak untuk diimplementasikan. Ahli Media memberikan nilai dengan jumlah persentase 96,2% terhadap tiga dimensi juga, jumlah tersebut menandakan bahwa media tersebut sangat layak untuk diimplementasikan. Kemudian Tenaga ahli memberikan nilai dengan jumlah persentase 90,8% terhadap dua dimensi, jumlah tersebut menandakan bahwa media tersebut sangat layak untuk diimplementasikan. Sedangkan nilai yang

didapatkan dari peserta didik mendapatkan jumlah persentase 88,2% terhadap tiga dimensi, jumlah tersebut menandakan bahwa media tersebut sangat layak untuk diimplementasikan.

Meskipun media tersebut mendapatkan nilai yang mengindikasikan bahwa sangat layak diimplementasikan tetapi saran dari validator masih diperlukan guna untuk meningkatkan penyempurnaan pada media tersebut.

B. Pembahasan

Pemakaian Canva sebagai media pembelajaran yang mengintegrasikan unsur audio dan visual merupakan media yang bisa dimanfaatkan sebagai alat yang dapat membantu siswa memberi menstimulus pada imajinasi dan kreativitas siswa saat mengikuti proses pembelajaran mengidentifikasi isi, sistematika, dan kebahasaan proposal.

Pengembangan produk ini disajikan pada enam dimensi yaitu dimensi materi, dimensi tampilan, dimensi penyajian, dimensi penyampaian, dimensi ketepatan media, dan dimensi kemenarikan. Uraian kajian terkait hasil produk berdasarkan enam dimensi disajikan sebagai berikut

1) Dimensi Isi atau Materi

Dalam dimensi materi, Media ini telah selaras dengan kompetensi dasar dan standard kompetensi pada materi mengidentifikasi isi,



sistematika, dan kebahasaan proposal. Dimensi materi pada pemakaian Canva sebagai media pembelajaran yang mengintegrasikan unsur audio dan visual mencakup materi yang diselaraskan dengan Kurikulum 13, kompetensi dasar, dan tujuan pembelajaran; capaian umum didasarkan pada bobot materi; kecakupan bobot materi untuk pencapaian umum; memacu peserta didik untuk mendapatkan imajinasi dalam mengidentifikasi isi, sistematika, dan kebahasaan proposal dan kesesuaian sebagai media pembelajaran.

Bagian kesesuaian materi dengan kompetensi dasar merupakan kktivitas pembelajaran yang direncanakan untuk dilaksanakan. Pada bagian depan pemakaian Canva sebagai media pembelajaran yang mengintegrasikan unsur audio dan visual telah disajikan KD dan indikator materi yang telah diselaraskan dengan materi. Pada dimensi kelayakan bobot isi, media pembelajaran ini selaras dengan materi yang dibutuhkan, yaitu sistematika, isi, dan kebahasaan proposal. Berdasarkan dimensi bahasa yang meliputi kesesuaian materi dalam media pemakaian Canva sebagai media pembelajaran yang mengintegrasikan unsur audio dan visual dengan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran, serta keterkaitan materi yang selaras dengan prinsip-prinsip yang berlaku

yaitu mengidentifikasi isi, sistematika, dan kebahasaan proposal.

Kecakupan bobot materi untuk pencapaian tujuan dapat mendorong peserta didik untuk mengidentifikasi isi, sistematika, dan kebahasaan proposal berdasarkan pemakaian aplikasi Canva sebagai media pembelajaran berbasis audio visual. Oleh karena itu, pemakaian Canva sebagai media pembelajaran yang mengintegrasikan unsur audio dan visual layak untuk diimplementasikan dalam pembelajaran mengidentifikasi isi, sistematika, dan kebahasaan proposal pada peserta didik kelas XI MA Syekh Subakir Nglekok. Dengan dibuktikan berupa persentase total 89,1% melalui penilaian oleh responden yang dapat diartikan bahwa media ini sangat layak untuk diterapkan.

2) Dimensi Penyajian Media

Dimensi Penyajian dalam media aplikasi *Canva* berbasis audio visual mencakup keselarasan media dengan materi, kemudahan dalam pemakaian media, dan media aman digunakan. Hasil dari pemakaian Canva sebagai media pembelajaran yang mengintegrasikan unsur audio dan visual telah disesuaikan dengan materi proposal. Sehingga media ini dapat berguna bagi siswa dalam mempelajari isi proposal khususnya pada materi mengidentifikasi isi, sistematika, dan kebahasaan proposal. Media ini sangat



mudah digunakan karena sudah tersedia petunjuk pemakaian dan media ini terkategori aman diimplementasikan dalam pembelajaran karena tidak membahayakan bagi pengguna begitupula pada bagian alatnya.

Berdasarkan dimensi penyajian pemakaian Canva sebagai media pembelajaran yang mengintegrasikan unsur audio dan visual yang meliputi kesesuaian media dengan materi, kemudahan pemakaian media, dan keamanan media, responden telah memberikan penilaian dan menyatakan bahwa implementasi dalam proses pembelajaran sangat layak dilakukan. Bukti dari penilaian tersebut terlihat pada hasil angket yang menunjukkan persentase total sebesar 100%, mengindikasikan tingkat kelayakan yang sangat tinggi untuk diimplementasikan.

3) Dimensi Tampilan Media

Dimensi tampilan pada media pembelajaran meliputi kejelasan petunjuk pemakaian media, kesesuaian ukuran, jenis, warna, dan bentuk dalam media (proporsional), keterbacaan teks atau tulisan dan kemenarikan tampilan serta isi pada pemakaian Canva sebagai media pembelajaran yang mengintegrasikan unsur audio dan visual.

Petunjuk pemakaian Canva sebagai media pembelajaran yang mengintegrasikan unsur audio dan visual disajikan dengan jelas.

Sehingga memudahkan siswa dalam menggunakan media pembelajaran tersebut. Tampilan produk media ini didesain dan disajikan secara menarik agar mengundang rasa penasaran siswa untuk menggunakan media pembelajaran tersebut. Kesesuaian ukuran huruf pada media diatur dengan ukuran sedang sehingga media dapat dengan mudah dilihat. Kesesuaian warna dan bentuk media sangat menarik dan sesuai dengan siswa kelas XI sehingga proses pembelajaran yang diikuti siswa bisa lebih antusias memakai media pembelajaran ini.

Berdasarkan dimensi tampilan media yang telah dijelaskan, penilaian oleh responden menunjukkan bahwa media tersebut layak diterapkan dalam pembelajaran. Terbukti dari hasil angket yang diisi responden, dengan persentase total 92,7%, yang menandakan bahwa media tersebut sangat layak untuk diterapkan.

4) Dimensi Penyampaian Media

Dimensi penyampaian yang meliputi kejelasan bahasa, kemudahan dalam memahami materi, dan keefektifan bahasa. Pada indikator kejelasan materi yang digunakan pada pemakaian Canva sebagai media pembelajaran yang mengintegrasikan unsur audio dan visual ini memakai kata dan kalimat yang jelas dan memudahkan pembaca dan pendengar dalam memahami kalimat yang ada di dalamnya, sehingga peserta didik



tidak mengalami kesulitan terhadap kejelasan bahasa yang digunakan pada pemakaian aplikasi Canva sebagai media pembelajaran berbasis audio visual. Indikator keefektifan bahasa yang komunikatif dan mudah dipahami merupakan pemakaian bahasa dalam pemakaian Canva sebagai media pembelajaran yang mengintegrasikan unsur audio dan visual yang diselaraskan dengan kecakapan peserta didik sehingga peserta didik mampu memahami bahasa yang disampaikan.

Berdasarkan penelitian terkait dimensi penyampaian media, responden menyatakan bahwa media tersebut layak diimplementasikan pada pembelajaran. Hal ini didukung oleh hasil angket penelitian yang memperlihatkan persentase total sebesar 93,7%, yang terkategori sangat layak untuk diterapkan.

5) Dimensi Ketepatan Media

Dimensi ketepatan pemakaian Canva sebagai media pembelajaran yang mengintegrasikan unsur audio dan visual meliputi kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran, media dapat mendorong peningkatan motivasi belajar siswa, sesuai dengan tingkat perkembangan mereka, serta memfasilitasi partisipasi aktif siswa dalam pemakaian Canva sebagai media pembelajaran yang mengintegrasikan unsur audio dan visual, dan keterbantuan peserta

didik dalam mengidentifikasi isi, sistematika, dan kebahasaan proposal menggunakan pemakaian aplikasi Canva sebagai media pembelajaran yang mengintegrasikan unsur audio dan visual. Pada indikator kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran, pemakaian Canva sebagai media pembelajaran yang mengintegrasikan unsur audio dan visual sesuai dengan tujuan pembelajaran yaitu setelah mempelajari materi mengenai isi, sistematika, dan kebahasaan proposal peserta didik mengidentifikasinya

Penelitian mengenai dimensi ketepatan Canva sebagai media pembelajaran yang mengintegrasikan unsur audio dan visual telah dilakukan, dan hasilnya memperlihatkan bahwa media tersebut dinyatakan cocok untuk diterapkan dalam pembelajaran, yang dibuktikan melalui hasil angket yang diisi oleh responden, dengan persentase total sebesar 95%, yang tergolong sangat layak untuk diterapkan

6) Dimensi Kemenarikan Media

Dimensi kemenarikan pemakaian Canva sebagai media pembelajaran yang mengintegrasikan unsur audio dan visual meliputi beberapa indikator diantaranya kemenarikan desain media, kemenarikan media untuk mengidentifikasi isi, sistematika, dan kebahasaan proposal. Pemakaian Canva sebagai media pembelajaran yang



mengintegrasikan unsur audio dan visual didesain agar peserta didik semangat dalam mengikuti pembelajaran, media dilengkapi dengan materi yang sangat menarik dan dapat membantu peserta didik agar tetap tertarik selama proses pembelajaran

Penelitian terhadap dimensi kemenarikan Canva sebagai media pembelajaran yang mengintegrasikan unsur audio dan visual telah dilakukan, dan hasilnya memperlihatkan bahwa media tersebut dinilai layak untuk diterapkan dalam pembelajaran. Bukti dari hal ini terlihat pada hasil angket yang diisi oleh responden, dengan persentase total mencapai 87,8%, yang termasuk dalam kategori sangat layak untuk diimplementasikan.

IV. SIMPULAN

Penelitian dan pengembangan ini menciptakan produk berupa pemakaian Canva sebagai media pembelajaran yang mengintegrasikan unsur audio dan visual untuk mengidentifikasi isi, sistematika, dan kebahasaan proposal peserta didik kelas XI MA Syekh Subakir Nglegok. Media ini dibuat dengan memanfaatkan fitur-fitur yang terdapat dalam aplikasi *Canva*. Media ini didesain dengan menarik sehingga dapat membuat siswa tidak bosan. Pemakaian Canva sebagai media pembelajaran yang mengintegrasikan unsur audio dan visual juga

dilengkapi dengan petunjuk, KD, dan indikator yang telah diselaraskan dengan materi mengidentifikasi isi, sistematika, dan kebahasaan proposal. Pemakaian Canva sebagai media pembelajaran yang mengintegrasikan unsur audio dan visual bermanfaat untuk mendorong rasa ingin tahu siswa dalam belajar, berpotensi menjadi pendorong peserta didik dalam belajar, dan bisa memberi peningkatan keterampilan siswa dalam mengidentifikasi isi, sistematika, dan kebahasaan proposal peserta didik.

Kegiatan penelitian dan pengembangan ini diterapkan pada kelas XI di MA Syekh Subakir Nglegok. Model pengembangan yang mengacu pada langkah menurut Sivasailam Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melvyn I. Semmel (1974), 4-D yang dikembangkan mengacu pada empat tahap utama yang terdiri dari *Define, Design, Develop, dan Disseminate*. Selanjutnya model 4-P dijadikan adaptasi dari 4D, yang meliputi pendefinisian, perancangan, pengembangan, dan penyebaran (Trisandi, Y. P., 2021). Pengembangan media pembelajaran ini didasarkan pada enam dimensi, yang mencakup dimensi kelayakan materi, kelayakan penyajian, kelayakan tampilan, kelayakan penyampaian, kelayakan ketepatan media, dan kelayakan kemenarikan. Penilaian keenam dimensi tersebut terbagi menjadi empat responden meliputi ahli/spesialis



materi, ahli media, tenaga ahli atau guru, dan peserta didik kelas XI MA Syekh Subakir Nglegok.

Penilaian terhadap kelayakan produk media pembelajaran yang dilakukan oleh empat kelompok responden menghasilkan penilaian sebagai berikut: Penilaian dari ahli materi terhadap tiga dimensi memperoleh persentase 95,8%, yang menunjukkan kategori sangat layak untuk diterapkan. Penilaian dari ahli media terhadap tiga dimensi menghasilkan total persentase sebesar 96,2%, juga termasuk kategori sangat layak untuk diimplementasikan. Penilaian dari tenaga ahli/guru, yaitu dua guru bahasa Indonesia, terhadap dua dimensi, mencapai total persentase 90,8%, yang masuk dalam kategori sangat layak untuk diimplementasikan. Sementara itu, penilaian dari peserta didik terhadap tiga dimensi memperoleh poin persentase 88,2%, yang berarti sangat layak untuk diterapkan.

DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Asyiroh, Nur Eva, Agus Hermawan, dan Lailiyatus Sa'diyah. (2024). *Pengembangan Media Video Animasi untuk Menunjang Pembelajaran Keterampilan Menulis*. Teks Deskripsi Siswa Kelas VII MTs Nurul Iman Blitar. *J-Symbol*. Vol.12, No.2.
- Dadi, I.K., Redhana, I.W., dan Juniartina, P.P. (2019). Analisis Kebutuhan untuk Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Mind Mapping. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sains Indonesia*. 2(2), 70-79.
- Hadi, Saptono dan Agus Hermawan. (2021). Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Taktis Meningkatkan efektivitas Pembelajaran. *Jurnal Simki Pedagogia*, 7(2), 436-447.
- Hapsari, Gita Permata Puspita dan Zulherman. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu Vol: 5 (4) 2384-2394*.
- Hikmah, V. N. Dan Purnamasari, I. (2017). Pengembangan Video Animasi “Bang Dasi” Berbasis Aplikasi Camtasia pada Materi Bangun Datar Kelas V Sekolah Dasar. *Mimbar Sekolah Dasar*, Vol 4(2) 182-191.
- Kustandi Cecep dan Bambang Sutjipto. (2011). *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Penerbit Ghalia Indonesia.
- Kurnia, Ira Restu dan Titin Sunaryati. (2023). *Media Pembelajaran Video Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa*. *Jurnal Educatio Vol.9, No. 3*, pp.1357-1363.
- Nurfadilah, Alfi, Agus Hermawan, dan Sri Utami. (2022). *Pengembangan Media Gambar Berseri Berbasis Video*



untuk Menulis Teks Prosedur Siswa
Kelas VII. Patria Educational Journal
Volume:2 16-23.

Ching Qing Vege House,
Medan. ESCAF, 1137-1142.

- Rohma, Ani dan Ummu Sholihah. (2021).
Pengembangan Media Audio Visual
Berbasis Aplikasi Canva Materi
Bangun Ruang Limas. Tesis.
Fakultas Tadris Matematika. UIN
Sayyid Ali Rahmatullah
Tulungagung. Tulungagung.
- Rusman. (2012). Model-Model
Pembelajaran: Mengembangkan
Profesionalisme Guru. Bandung: CV.
Alfabeta.
- Sumartiwi, Ni Made, I Made Suarjana, dan
Putu Rahayu Ujianti. (2022). Media
Pembelajaran Audio Visual Berbasis
Aplikasi Canva pada Materi Keliling
dan Luas Lingkaran. Jurnal Pedagogi
dan Pembelajaran, Vol. 5 (2) 220-
230.
- Hadi, S., & Hermawan, A. (2024).
Implementasi Media Pembelajaran
Interaktif Taktis Meningkatkan
Efektivitas Pembelajaran. Jurnal
Simki Pedagogia, 7(2), 436-447.
<https://doi.org/10.29407/jsp.v7i2.693>.
- Trisandi, Y. P. (2021, August).
Pengembangan perangkat
pembelajaran dengan penemuan
terbimbing pada pokok bahasan
fungsi kelas VIII. In Prosiding
Seminar Nasional Matematika dan
Pendidikan Matematika (Vol. 6, pp.
187-195).
- Tawe, A., & Bado, B. (2022). Analisis
Statistik Parametrik.
- Putri, P., Yuliana, Y., & Arwin, A. (2022).
Pengaruh Kualitas Pelayanan
Terhadap Kepuasan Pelanggan di