



**Peningkatan Keterampilan Menulis Siswa Kelas XB SMA Negeri 5 Kupang  
Melalui Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Berbasis *Canva***

**Crosby Akanfani, Karus M. Margareta, Evarista Yulia Djerahi**  
*PPG Prajabatan Gelombang 1 Tahun 2023 LPTK Universitas Nusa Cendana  
SMA Negeri 5 Kupang*  
Email: [crosbyosaakanfani@gmail.com](mailto:crosbyosaakanfani@gmail.com)

**ABSTRACT**

This research is based on the limited learning references that students in Class XB of SMA Negeri 5 Kupang use in writing when learning Indonesian. This research aims to improve the writing skills of class XB students at SMA Negeri 5 Kupang by using Canva-based interactive teaching materials. This research is Classroom Action Research (PTK) involving 36 students of SMA Negeri 5 Kupang class XB in the 2023/2024 academic year. The tools used in this research are observation, interviews and tests, all of which are analyzed using descriptive statistics. The research results showed that (1) student assessment results increased from cycle I to cycle III, reaching 75%, 90%, and 95%, respectively exceeding the Criteria for Complete Learning Objectives (KKTP) with a score of 88; (2) teachers have shown improvement in creating interactive open materials using the Canva application; and (3) students have a positive response when using interactive teaching materials because they are easier to understand. The research results showed that, (1) Student assessment results increased from cycle I to cycle III, namely 75%, 90%, 95% and exceeded the Learning Objective Completion Criteria (KKTP) with a score of 88; (2) There has been an increase in teacher skills in developing interactive teaching materials based on the Canva application; (3) Students respond positively when using interactive teaching materials because they are easier to understand, interesting, and can be used anytime and anywhere. The conclusion of this research is that the development of Canva-based interactive teaching materials is able to increase the learning motivation of class XB students at SMA Negeri 5 Kupang for the 2023/2024 academic year.

**Keywords: Learning Motivation, Canva, Indonesian Language Learning**

**ABSTRAK**

Penelitian ini didasari oleh keterbatasan referensi belajar yang menjadi pegangan peserta didik kelas XB SMA Negeri 5 Kupang dalam menulis pada pembelajaran bahasa Indonesia. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan menulis peserta didik kelas XB SMA Negeri 5 Kupang dengan menggunakan bahan ajar interaktif berbasis Canva. Penelitian ini adalah penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang melibatkan 36 peserta didik SMA Negeri 5 Kupang kelas XB pada tahun ajaran 2023/2024. Alat yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, dan tes yang semuanya dianalisis dengan menggunakan statistik deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) hasil asesmen peserta didik mengalami peningkatan dari siklus I hingga siklus III, mencapai 75%, 90%, dan 95%, masing-masing melebihi Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP) dengan nilai 88; (2) guru telah menunjukkan peningkatan dalam pembuatan bahan terbuka interaktif menggunakan aplikasi Canva; dan (3) peserta didik memiliki respon yang positif ketika menggunakan



bahan ajar interaktif karena lebih mudah dipahami. Hasil penelitian menunjukkan bahwa, (1) Hasil asesmen peserta didik mengalami kenaikan dari siklus I sampai siklus III, yaitu 75%, 90%, 95% dan melebihi Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP) dengan nilai 88; (2) Terjadi peningkatan keterampilan guru dalam mengembangkan bahan ajar interaktif berbasis aplikasi Canva; (3) Respon peserta didik positif ketika menggunakan bahan ajar interaktif karena lebih mudah dipahami, menarik, serta dapat digunakan kapan saja dan dimana saja. Simpulan dari penelitian ini adalah pengembangan bahan ajar interaktif berbasis Canva mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas XB SMA Negeri 5 Kupang tahun ajaran 2023/2024.

**Kata Kunci: Motivasi Belajar, Canva, Pembelajaran Bahasa Indonesia**

## PENDAHULUAN

Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek) Republik Indonesia meluncurkan kebijakan baru yang disebut Program Merdeka Belajar. Tujuan kebijakan ini adalah untuk memberikan kebebasan belajar kepada peserta didik, pendidik, dan sekolah. Kebebasan untuk memilih sumber belajar sendiri adalah bagian penting dari program ini agar peserta didik tidak hanya berfokus pada buku teks, tetapi juga mencari sumber belajar yang lebih beragam dan sesuai dengan minat mereka. Menurut Darmawan dan Winataputra (2020), Kurikulum Merdeka berusaha untuk memperkuat kemandirian siswa dan memfasilitasi pembelajaran yang berpusat pada siswa dengan menekankan pemberdayaan dan pengembangan keterampilan abad ke-21. Hal ini sejalan dengan Riyanto (2019) yang berpendapat bahwa Kurikulum Merdeka bertujuan untuk membebaskan siswa dari belenggu kurikulum yang terlalu teoritis dan mempromosikan pembelajaran yang lebih kontekstual dan relevan dengan kehidupan nyata. Dalam proses pengembangannya, Kurikulum Merdeka telah melibatkan berbagai pembaruan dalam konteks kurikulum, seperti penekanan pada pembelajaran aktif, berbasis proyek, dan berpusat pada peserta didik (Ananta & Sumintono, 2020). Selain itu, Haryanto (2019), juga mengungkapkan bahwa keberhasilan implementasi Kurikulum Merdeka sangat bergantung pada peran aktif guru sebagai fasilitator pembelajaran yang mampu memfasilitasi siswa dalam mengembangkan keterampilan, pengetahuan, dan sikap.

Dalam pembelajaran bahasa Indonesia terdapat empat elemen diantaranya elemen menyimak, membaca, menulis, dan berbicara. Keempat keterampilan berbahasa itu akan dapat dikuasai dengan baik, apabila siswa sering melakukan latihan-latihan yang erat kaitannya dengan keterampilan berbahasa. Keempat aspek keterampilan ini harus dikaitkan satu dengan yang lain karena apabila salah satu tidak ada, maka yang lainnya tidak akan berfungsi dengan baik (Tarigan, 2000:2). Dari keempat keterampilan yang telah disebutkan di atas, penulis berfokus pada keterampilan menulis, dikarenakan keterampilan menulis berperan sangat besar dalam keberhasilan pembelajaran bahasa Indonesia. Menulis merupakan salah satu keterampilan yang memerlukan perhatian khusus baik oleh guru mata pelajaran ataupun pihak-pihak yang bersangkutan dalam penyusunan kurikulum pembelajaran. Saat ini kegiatan menulis lebih banyak disajikan dalam bentuk teori, tidak banyak melakukan praktik menulis. Keterampilan menulis, menurut Ahmad Rofi'uddin dan Darmiyati Zuhdi (1999: 159), adalah kemampuan menggunakan bahasa tulis untuk mengungkapkan pikiran, gagasan, pendapat, atau tanggapan terhadap pernyataan keinginan atau perasaan.



Guru yang kurang kreatif dalam memilih bahan terbuka, metode, dan media pembelajaran adalah penyebab lain dari terbatasnya kemampuan menulis peserta didik. Oleh karena itu kreativitas guru sangat penting dalam memilih media pembelajaran interaktif yang tepat untuk mendukung berlangsungnya kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dan berpihak pada peserta didik. Salah satu tantangan dan permasalahan yang dihadapi dalam pembelajaran bahasa Indonesia yaitu adanya keterbatasan buku atau sumber belajar yang relevan atau sesuai bagi peserta didik fase E. dalam hal ini tentu peserta didik yang baru memulai fase E masih belum memiliki pengalaman dengan kemerdekaan belajar dikarenakan keterbatasan referensi sebagai bahan pendukung dalam belajar.

Kendala dalam pembelajaran terkait sumber referensi belajar seperti ini tentu sangat berpengaruh pada capaian pembelajaran tiap mata pelajaran salah satunya yaitu pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Peserta didik cenderung kesulitan dalam mengikuti proses pembelajaran Bahasa Indonesia dikarenakan kurangnya pemahaman mereka tentang apa yang telah dijelaskan oleh guru di dalam kelas. Dalam proses pembelajaran pada Kurikulum Merdeka ini, peserta didik diberi kesempatan dan kebebasan untuk mengakses sumber belajar di internet. Namun, permasalahannya ialah interpretasi pada sumber Bahasa Indonesia yang ada di internet belum dapat dipertanggungjawabkan. Kesalahan dalam menafsirkan sumber belajar Bahasa Indonesia juga mempengaruhi cara peserta didik melihat atau menganalisis informasi yang mereka peroleh, sehingga mengakibatkan prestasi belajar Bahasa Indonesia peserta didik terdata rendah di awal. Hasil penilaian pertemuan pertama menunjukkan bahwa peserta didik memiliki prestasi belajar yang buruk dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Sebagian besar peserta didik menerima nilai di bawah rata-rata Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP) dengan nilai 85, dan nilai ini berasal dari nilai pengetahuan atau asesmen formatif yang diberikan di akhir pembelajaran.

Guru sebagai pendidik dituntut untuk kreatif dan inovatif dalam menyediakan dan menyiapkan sumber belajar yang relevan dan sesuai dengan kebutuhan belajar peserta didik. Salah satu cara guru dalam menyiapkan bahan ajar yang sesuai dengan kebutuhan belajar peserta didik yaitu melalui mengembangkan bahan ajar interaktif yang dapat menarik minat dan perhatian peserta didik untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran khususnya pada pelajaran bahasa Indonesia. Menurut Jamilah et al. (2020), bahan ajar interaktif adalah bahan ajar yang sifatnya aktif dengan desain tertentu serta dapat melakukan perintah balik pada penggunaanya (peserta didik) untuk menjalankan aktivitas sehingga peserta didik terlibat interaksi dua arah dengan bahan ajar yang sedang dipelajari. Penggunaan bahan ajar interaktif ini dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi pelajaran di kelas, misalnya bahan ajar interaktif menggunakan aplikasi Canva. Canva adalah aplikasi editor yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran (Melinda & Saputra, 2021). Canva menyediakan berbagai template atau alat desain yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran yang menarik, seperti presentasi, pamflet, resume, media sosial, brosur, poster, dan lainnya (Rahmatullah dkk., 2020). Canva adalah media pembelajaran yang lebih menarik, sehingga siswa dapat lebih fokus pada pelajaran (Rahmayanti & Jaya, 2020). Sejalan dengan ini, Resmini dkk., (2021) juga mengungkapkan bahwa Canva adalah program desain online yang menawarkan banyak template desain untuk media pembelajaran. Canva telah muncul di dunia teknologi yang ramai. Menurut Triningsih (2021), Canva dapat membantu guru mendesain media pembelajaran dan menarik minat peserta didik dengan menyediakan materi pembelajaran yang menarik dan media pembelajaran yang menarik.



Penggunaan aplikasi *canva* untuk membuat bahan ajar interaktif ini diperkuat dengan penelitian yang dilakukan oleh N Jamilah (2020) dengan judul penelitian “*Pengembangan Bahan Ajar Interaktif ‘POST’ dalam Pembelajaran Apresiasi Puisi untuk Siswa Kelas X SMA*”. Dalam penelitian tersebut menunjukkan bahwa, Proses pengembangan bahan ajar interaktif dengan menggunakan perencanaan produk media audiovisual “POST” yang terdiri dari (1) pengumpulan data, (2) perencanaan produk, (3) pengembangan produk, (4) uji coba awal, (5) revisi hasil uji coba , (6) uji coba lapangan, (7) penyempurnaan hasil uji coba lapangan, (8) uji coba lapangan, (9) penyempurnaan produk akhir, dan (10) diseminasi dan implementasi untuk menjadikan CD pembelajaran sebagai bahasanya. Skor uji coba individu awal dan aktivitas siswa menunjukkan bahwa produk bahan ajar interaktif yang menggunakan media audiovisual "POST" sangat efektif.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka rumusan masalah yang dapat peneliti susun yaitu “*Bagaimana meningkatkan motivasi belajar bahasa indonesia melalui pengembangan bahan ajar interaktif berbasis canva*”.

## METODE PENELITIAN

Pendekatan pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan saintifik. Menurut Permendikbud Nomor 103 Tahun 2014, pendekatan saintifik dioperasionalkan dalam bentuk kegiatan pembelajaran yang di dalamnya memuat pengalaman belajar dalam bentuk kegiatan mengamati, menanya, mengumpulkan informasi (mencoba), menalar (mengasosiasi), dan mengomunikasikan. Untuk mendapatkan kelima pengalaman tersebut, Permendikbud No 22 Tahun 2016, merekomendasikan agar diterapkan pembelajaran berbasis penyingkapan/penelitian (*discovery/inquiry learning*), pembelajaran berbasis pemecahan masalah (*problem based learning*), dan pembelajaran berbasis proyek (*project based learning*). yakni dengan pengamatan (*Observation*), mengumpulkan informasi, mengolah informasi, dan mengomunikasikan. Metode yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas dengan desain siklus yang terdiri dari 4 tahap, yaitu (1) Perencanaan (*planning*), (2) pelaksanaan tindakan (*action*), (3) evaluasi (*evaluation*), (4) refleksi (*reflection*). John Elliot (Daryanto, 2018: 3) mengatakan bahwa PTK adalah tentang situasi sosial dengan maksud untuk meningkatkan kualitas tindakan di dalamnya. Seluruh prosesnya mencakup; telaah, diagnosis, perencanaan, pelaksanaan, pemantauan, dan pengaruh yang menciptakan hubungan antara evaluasi diri dengan perkembangan profesional. Pendapat lain diutarakan oleh Kemmis & Mc Taggart (Daryanto, 2018: 3) bahwa PTK adalah suatu bentuk refleksi diri kolektif yang dilakukan oleh peserta-pesertanya dalam situasi sosial untuk meningkatkan menalaran dan praktik sosial.

Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas XB SMA Negeri 5 Kupang yang berjumlah 36 orang. Pemilihan peserta didik kelas XB dilakukan dengan alasan karena berdasarkan hasil observasi, antusiasme dan motivasi peserta didik dalam proses pembelajaran sangat minim sehingga nilai atau prestasi belajar peserta didik masih di bawah standar yang ditentukan atau rendah. Untuk mengatasi masalah ini, perubahan perlu dilakukan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik serta hasil belajar mereka.

Pelaksanaan penelitian di SMA Negeri 5 Kupang tahun ajaran 2023/2024 ini awali dengan kegiatan perencanaan, dan persiapan untuk memperoleh gambaran awal dan informasi



permasalahan yang terjadi pada kelas yang menjadi objek kajian. Penelitian dilaksanakan kurang lebih satu bulan selama proses pembelajaran berlangsung.

Langkah-langkah dalam penelitian ini meliputi:

**a. Perencanaan (Planning)**

Tahap perencanaan atau planning meliputi pembuatan perangkat pembelajaran (modul ajar), observasi proses pembelajaran di kelas, persiapan sarana dan prasarana penelitian serta menentukan indikator penelitian.

**b. Pelaksanaan Tindakan (Action)**

Tahap pelaksanaan atau action meliputi seluruh tindakan yang dilakukan dalam rencana pelaksanaan pembelajaran (modul ajar/RPP). Dalam tahap ini dilakukan pula pengamatan penelitian dan hasil tindakan.

**c. Evaluasi (Evaluation)**

Tahap evaluasi dilakukan setelah menemukan bukti-bukti nyata adanya peningkatan yang terjadi dalam proses pembelajaran di kelas dan prestasi belajar peserta didik setelah dilakukannya proses pelaksanaan tindakan.

**d. Refleksi (reflection)**

Tahap refleksi dilakukan melalui refleksi bersama rekan sejawat, masukan dari guru pamong dan dosen pendamping lapang yang membimbing selama proses penelitian berlangsung.

Data yang diambil adalah motivasi belajar peserta didik melalui teknik observasi dan angket penilaian bahan ajar yang dikembangkan. Hasil angket kuesioner akan dihitung melalui rumus berikut dengan perhitungan kualifikasi tingkat kelayakan berdasarkan presentase:

$$\text{Presentase Skor (\%)} = \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100 \%$$

Keterangan:

95% - 100%	: Sangat baik
85% – 90%	: Baik
75% - 80%	: Cukup
65% - 70%	: Kurang baik
0% - 60%	: Tidak baik

Analisis hasil pengembangan bahan ajar berbasis Canva terhadap motivasi belajar peserta didik melalui perbandingan siklus 1, 2, dan 3 dengan skala penilaian 1-100. Rumus perhitungannya sebagai berikut:

$$\text{Presentase Skor (\%)} = \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100 \%$$



Motivasi belajar dikatakan meningkat jika terjadi perubahan hasil perolehan skor pada asesmen formatif yang mampu mencapai kriteria ketuntasan tujuan pembelajaran (KKTP). Tujuan penelitian ini dapat tercapai jika 80% peserta didik telah mencapai KKTP (88).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Data hasil penelitian yang diperoleh di kelas XB SMA Negeri 5 Kupang tahun ajaran 2023/2024 dapat ditinjau melalui analisis siklus I, II, dan III sebagai berikut:

### Siklus I

Pada siklus I, tahap (1). Perencanaan yang dilakukan adalah melakukan diskusi bersama guru pamong, membuat rencana pelaksanaan pembelajaran, merancang strategi dan skenario pembelajaran, menyusun asesmen dan membuat bahan ajar konvensional. Tahap (2). Pelaksanaan tindakan dengan melakukan observasi pengamatan langsung, wawancara guru dan peserta didik, dan pelaksanaan pembelajaran. Tahap (3) Hasil tindakan observasi dan wawancara dengan guru pada siklus I, diketahui jika peserta didik tidak memegang buku sebagai pegangan referensi belajar di sekolah. Guru sudah memberikan bahan ajar namun bentuknya masih konvensional berupa teks dalam file word biasa dalam hal ini belum interaktif, memuat aspek visual, audio visual, dan sebagainya. Hasil pengamatan secara langsung dalam proses kegiatan pembelajaran di kelas yaitu peserta didik mengakses sumber dari internet secara bebas. Hasil wawancara dengan peserta didik diketahui bahwa bahan ajar yang dibagikan peneliti pada siklus 1 berupa teks biasa konvensional di anggap lebih sulit dipahami dan tidak menyenangkan. Tahap (4). Evaluasi dan Refleksi untuk keseluruhan perolehan skor nilai asesmen formatif peserta didik masih di bawah KKTP 88 yang membuktikan bahwa pada siklus I prestasi belajar peserta didik masih dapat dikatakan dalam kategori rendah.

### Siklus II

Pada siklus II, Tahap (1). Perencanaan yang dilakukan adalah menyusun perangkat dan skenario pembelajaran, menyusun angket penialain bahan ajar serta menyusun bahan ajar interaktif menggunakan Canva. Tahap (2). Pelaksanaan Tindakan yang dilakukan adalah melakukan kegiatan pembelajaran berdasarkan skenario, membagikan bahan ajar interaktif melalui grup WhatsApp, dan membagikan angket penilaian bahan ajar. Tahap (3). Hasil Tindakan dapat ditinjau dari perolehan hasil post test pada siklus 2 mengalami peningkatan dibandingkan dengan siklus 1. Selain perolehan nilai juga terdapat temuan dimana bahan ajar pada pertemuan II yang sudah dimodifikasi menjadi lebih interaktif dengan menambahkan aspek visual yang disusun melalui aplikasi Canva juga banyak digunakan peserta didik sebagai bahan referensi selama kegiatan pembelajaran terutama dalam proses mengerjakan LKPD. Hasil wawancara yang dilakukan pada peserta didik terkait perbedaan bahan ajar di pertemuan I dan II juga mengatakan lebih menarik yang pertemuan II karena sudah di rangkum atau di singkat jadi lebih enak di pelajari, bahan ajar pertemuan I susah untuk dipahami dan bahan ajar pertemuan II sangat menyenangkan. Tahap (4). Evaluasi dan Refleksi dapat disimpulkan pada siklus II terjadi peningkatan motivasi belajar peserta didik yang belum signifikan dipengaruhi oleh penggunaan bahan ajar interaktif yang dibagikan oleh guru.

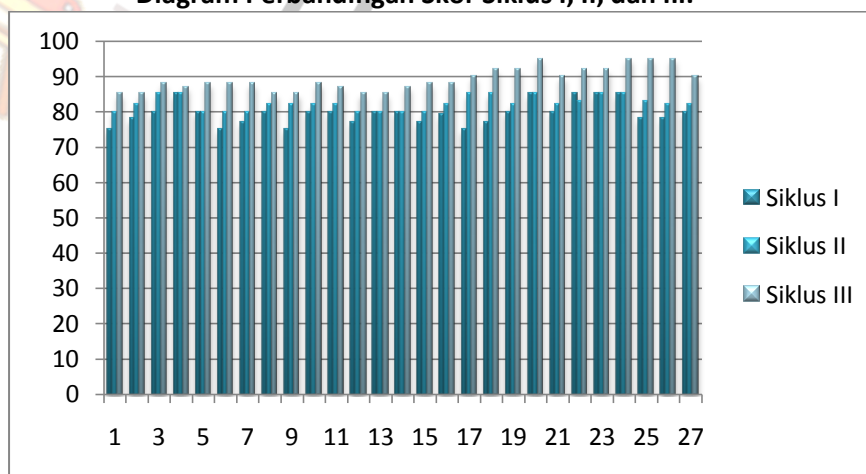


### Siklus III

Pada siklus III, tahap (1). Perencanaan Tindakan yang dilakukan adalah menyusun perangkat dan skenario pembelajaran, menyusun angket penilaian bahan ajar, membuat asesmen formatif, dan mengembangkan bahan ajar interaktif berbasis Canva. Tahap (2). Pelaksanaan Tindakan dengan melakukan serangkaian kegiatan pembelajaran berdasarkan tahap perencanaan, melakukan wawancara peserta didik, dan membagikan angket penilaian bahan ajar. Tahap (3) Hasil Tindakan dapat dilihat dari perolehan skor post-test pada siklus III, nilai peserta didik sudah mengalami peningkatan yang signifikan. Berdasarkan hasil wawancara dengan peserta didik, bahan ajar yang digunakan pada siklus III lebih menarik karena menambahkan aspek audio visual melalui scan barcode, isi bahan ajar juga lebih ringkas banyak menambahkan gambar, peta konsep, infografis, dan sebagainya sehingga lebih mudah di pahami. Tahap (3). Evaluasi dan Refleksi dari penggunaan bahan ajar interaktif berdasarkan hasil angket penilaian indikator bahan ajar memperoleh presentase kelayakan 95 % dengan kualifikasi tingkat kelayakan **“sangat baik”**. Selain itu hasil dari asesmen rata-rata melebihi KKTP, sehingga dapat disimpulkan penggunaan bahan ajar interaktif berbasis Canva dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik sehingga prestasi belajar peserta didik ikut meningkat.

Peningkatan motivasi belajar berdasarkan hasil dari penggunaan bahan ajar interaktif berbasis Canva dari siklus I, siklus II, dan siklus III dapat ditinjau berdasarkan diagram dan tabel perbandingan presentase berikut:

**Diagram Perbandingan Skor Siklus I, II, dan III.**



Perolehan nilai motivasi belajar peserta didik yang dilihat dari hasil asesmen formatif tentu menjadi perhatian utama bagi guru, dimana perlu adanya inovasi agar terciptanya perubahan motivasi belajar peserta didik untuk hasil belajar yang lebih baik. Oleh sebab itu diperlukan rencana yang dilakukan guru saat ini sebagai bentuk penyelesaian masalah terkait motivasi belajar peserta didik saat ini. Salah satu tindakan yang dapat dilakukan oleh guru diantaranya mengembangkan bahan ajar interaktif yang dapat di akses peserta didik sebagai pegangan pada saat pelaksanaan pembelajaran.

Pengembangan bahan ajar menjadi inovasi yang dapat dilakukan guru masa kini. Hal ini dikarenakan kemajuan teknologi yang semakin berkembang memunculkan banyak software atau platform tertentu yang dapat dimanfaatkan sebagai media dalam pembelajaran, salah satunya aplikasi yang gencar diakses saat ini adalah Canva. Aplikasi Canva adalah sebuah situs sekaligus



aplikasi yang menyediakan tools untuk membuat desain grafis dan publikasi online. Kelebihan aplikasi ini dapat digunakan guru sebagai media untuk mengembangkan bahan ajar interaktif yang dapat di unduh dalam bentuk yang beragaram, seperti PDF, PNG, MP4, dan sebagainya. Pengembangan bahan ajar interaktif berbasis aplikasi Canva memiliki berbagai kelebihan bagi guru dan juga peserta didik.

## SIMPULAN

Penggunaan bahan ajar interaktif berbasis Canva dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar peserta didik kelas XB SMA Negeri 5 Kupang tahun ajaran 2023/2024. Prestasi belajar yang ditinjau dari hasil asesmen formatif dari siklus I, II, dan III menunjukkan peningkatan dan ketuntasan dari siklus I ke siklus II dan siklus III yakni mencapai presentase 90%, perolehan nilai pada siklus III juga sebanyak 30 peserta didik mencapai KKTP (88). Uji kelayakan pengembangan bahan ajar menunjukkan presentase skor 95% berkategori kelayakan “sangat baik”.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ananta, B., & Sumintono, B. (2020). *Kurikulum Merdeka Belajar dan Dampaknya terhadap Pendidikan Karakter di Era Disrupsi*. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 10(1), 1-12.
- Darmawan, D., & Winataputra, AS (2020). *Kurikulum Merdeka: Menuju Pendidikan yang Berwawasan Industri 4.0*. *Jurnal*
- Daryanto. (2014). *Penelitian Tindakan Kelas dan Penelitian Tindakan Sekolah*. Yogyakarta: Penerbit Gava Media
- Garris Pelangi. 2020. *Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA*. *Jurnal Sasindo Unpam*, Vol 8, No 2.
- Haryanto, A. (2019). *Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Menengah Atas*. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*.
- Jamilah, N., dkk. (2020). *Pengembangan Bahan Ajar Interaktif 'POST' dalam Pembelajaran Apresiasi Puisi untuk Siswa Kelas X SMA*. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 8(1), 45-56.
- Melinda, M., & Saputra, RR (2021). *Media Pembelajaran Berbasis Canva dalam Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa*.
- Rahmatullah, A., dkk. (2020). *Penggunaan Canva dalam Pembelajaran di Era Digital*. *Jurnal Inovasi Pendidikan*.



Rahmayanti, R., & Jaya, A. (2020). *Penerapan Canva sebagai Media Pembelajaran Interaktif dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, 6(2).

Resmini, dkk. (2021). *Pemanfaatan Canva sebagai Media Pembelajaran Interaktif di Era Digital*. Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan, 9(2).

Sadjati. n.d. *Hakikat Bahan Ajar*. IDIK4009/MODUL 1 Pengembangan Bahan Ajar

Siti Nurhabibah Anajjah. 2021. *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Pendekatan Concrete- Pictorial-Abstract (Cpa) Dalam Pembelajaran Matematika Kelas II Sekolah Dasar*. Skripsi. Universitas Pendidikan Indonesia.

Triningsih, T. (2021). *Pemanfaatan Canva dalam Pembelajaran Berbasis Teknologi*. Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknologi Informatika.

