

BAB IV

HASIL PENGEMBANGAN

4.1 Hasil pengembangan Media Pembelajaran

Produk yang dikembangkan, berupa bahan pengajaran, telah melibatkan data uji coba dari siswa kelas VII SMP Negeri 2 Gido. Produk tersebut telah melewati proses validasi oleh ahli, diuji coba, dan terbukti cocok untuk digunakan dalam pembelajaran. Penelitian pengembangan dilakukan di SMP Negeri 2 Gido, Kecamatan Gido, Kabupaten Nias. Media pembelajaran menggunakan Aplikasi Canva untuk materi menulis surat pribadi dan dinas di kelas VII.

Dalam penelitian ini, media pembelajaran dibuat melalui aplikasi Canva dan disajikan dalam bentuk tautan yang dapat diakses melalui perangkat seperti ponsel, laptop, dan komputer. Aplikasi *Canva* digunakan untuk menghasilkan media pembelajaran yang dapat diakses melalui tautan. Media pembelajaran tersebut disebarakan melalui tautan yang dikirimkan melalui *platform* seperti *WhatsApp*, dan sebagainya.

Proses pengembangan produk ini mengikuti model pengembangan 4D, dengan tahapan utama sebagai berikut:

1.1.1 Tahap Pendefinisian (*Define*)

Tujuan dari tahap ini adalah untuk menetapkan dan mendefinisikan persyaratan yang diperlukan dalam pembelajaran. Proses ini melibatkan lima tahapan utama:

a. Persiapan

Pada tahap ini, peneliti melakukan observasi di kelas VII SMP Negeri 2 Gido. Dari observasi tersebut, diketahui bahwa siswa cenderung pasif dan terbatasnya variasi media yang digunakan selama proses

pembelajaran. Masalah yang ditemukan adalah penggunaan media papan tulis dan metode ceramah oleh guru. Menghadapi permasalahan ini, peneliti memutuskan untuk mengembangkan produk menggunakan Aplikasi Canva sebagai bahan pengajaran. Hal ini bertujuan untuk mencegah rasa bosan siswa dan meningkatkan keterlibatan aktif mereka dalam mempelajari materi.

b. Analisis Siswa

Pada tahap analisis siswa ini, dilakukan pengamatan terhadap siswa kelas VII di SMP Negeri 2 Gido yang menjadi subjek penelitian. Sebanyak 31 siswa diamati, dengan 14 siswa laki-laki dan 17 siswa perempuan. Observasi dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung. Karena minat belajar tiap siswa berbeda, peneliti menemukan bahwa hambatan utama adalah kurangnya keterlibatan siswa dalam mempelajari materi yang disampaikan karena kurangnya variasi dalam media pembelajaran.

c. Analisis Konsep

Materi pembelajaran yang dipilih untuk pengembangan produk ini sesuai dengan kurikulum kelas VII pada Kompetensi Dasar 3.14, yaitu menelaah unsur-unsur dan kebahasaan dari surat pribadi dan surat dinas yang dibaca dan didengar.

d. Analisis Tugas

Analisis tugas ini disusun berdasarkan kompetensi dasar dan indikator pencapaian yang tercantum dalam materi yang diberikan. Analisis tugas ini didasarkan pada Kompetensi Dasar 3.14, yaitu menelaah unsur-unsur dan kebahasaan dari surat pribadi dan surat dinas yang dibaca dan didengar.

e. Perumusan Tujuan Pembelajaran

Pada tahap ini, diharapkan siswa dapat mengikuti dan memahami setiap instruksi yang disediakan dalam produk yang dibuat. Siswa juga diharapkan dapat menelaah unsur-unsur dan kebahasaan dari surat pribadi dan surat dinas yang dibaca dan didengar.

1.1.2 Tahap Perencanaan (*Design*)

Pada tahap ini, peneliti melakukan seleksi struktur atau rangkaian yang sederhana yang sesuai dengan kebutuhan dan fungsi yang dimiliki oleh media tersebut. Rangkaian media terdiri dari bagian awal, petunjuk penggunaan, menu utama, kegiatan pembelajaran, dan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran yang terakhir dievaluasi. Tahap seleksi struktur atau rangkaian media meliputi:

a. Pengantar

Peneliti memilih Aplikasi sebagai media pembelajaran dalam bentuk bahan pengajaran karena di lokasi peneliti, variasi penggunaan media pembelajaran masih kurang, yang menyebabkan kebosanan siswa. Peneliti juga ingin memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran. Pemilihan media berbentuk aplikasi yang memanfaatkan teknologi tersebut sangat cocok untuk keperluan tersebut.

b. Pemilihan Format

Pemilihan format produk yang dihasilkan, yaitu bahan pengajaran dalam bentuk Aplikasi, dilakukan sesuai dengan tahapan pembuatan media presentasi. Pemilihan format dalam pengembangan ini didasarkan pada desain isi pembelajaran yang sistematis, terstruktur, dan menarik bagi siswa yang akan mengikuti proses pembelajaran.

c. Rancangan Awal

Pada tahap ini, peneliti membuat produk yang akan digunakan dengan menggunakan perangkat laptop. Proses pembuatan dilakukan melalui aplikasi Canva. Pertama-tama, peneliti merancang slide awal dengan memilih template dan diagram, serta menyesuaikan latar belakang dengan teks atau kalimat. Setelah itu, peneliti melanjutkan dengan halaman yang berisi profil peneliti sebagai pembuat media pembelajaran dari aplikasi Canva. Peneliti juga merancang animasi agar media menjadi lebih

menarik sehingga siswa lebih bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran dengan baik.

d. Penyusunan Teks Acuan Patokan

Pada tahap penyusunan tes ini, peneliti menyusun evaluasi pembelajaran yang sesuai dengan materi yang telah disampaikan. Proses penyusunan dilakukan sesuai dengan kriteria dan instrumen penelitian yang telah ditetapkan.

4.1.3 Tahap Pengembangan (*Development*)

Untuk membuat dan mengembangkan media pembelajaran sesuai dengan model pembelajaran, tahap pengembangan dimulai dengan mengumpulkan sumber daya seperti fitur, gambar, latar belakang, serta materi dari para ahli untuk mendukung proses pembelajaran peserta didik. Pada tahap ini, peneliti mengembangkan produk dalam bentuk bahan pengajaran yang berupa aplikasi. Produk yang dihasilkan dapat diakses melalui tautan dan digunakan melalui perangkat seperti ponsel dan laptop. Berikut ini adalah hasil pengembangan media pembelajaran.

a. Tampilan kegiatan apersepsi

Pada bagian apersepsi dalam Aplikasi Canva, terdapat pembukaan yang mencantumkan identitas peneliti. Peneliti memulai dengan menyapa peserta didik, memberikan semangat kepada mereka, dan mengajak untuk berdoa bersama dalam memulai kegiatan pembelajaran.

Tampilan awal dari media pembelajaran dapat dilihat seperti berikut:



Gambar 3.1 Tampilan profil peneliti

- b. Penampilan Kompetensi Dasar, sasaran pembelajaran, dan materi yang akan diajarkan.

Dalam tampilan ini, akan disertakan kompetensi dasar sebagai dasar pengetahuan, tujuan pembelajaran sebagai panduan, serta judul materi yang akan dijelaskan dalam media pembelajaran melalui Aplikasi Canva.



Gambar 3.2 Penyajian Kompetensi Dasar



Gambar 3.3 Pengenalan Tampilan



Gambar 3.4 Penampilan Sasaran Pembelajaran

c. Penyajian Konten Materi

Dalam bagian isi ini, terdapat informasi mengenai definisi surat, karakteristiknya, serta struktur surat baik yang bersifat pribadi maupun dinas.

**UNIVERSITAS NIAS**
CENTER OF EXCELLENCE

MENGENAL DAN MEMAHAMI SURAT

Surat adalah sarana komunikasi untuk menyampaikan informasi tertulis oleh suatu pihak kepada pihak lain

Surat pribadi adalah bentuk komunikasi tulis (surat-menysurat) yang dilakukan oleh seseorang kepada orang lain sebagai pribadi bukan sebagai wakil atau urusan yang berkaitan dengan kelembagaan/ kedinasan/ resmi.

06

Gambar 3.5 Tampilan Penjelasan tentang Surat Pribadi

**UNIVERSITAS NIAS**
CENTER OF EXCELLENCE

ciri surat pribadi

1 TIDAK MEMILIKI KOP ATAU KEPALA SURAT	2 TIDAK MEMILIKI NOMOR SURAT	3 BAHASA YANG DIGUNAKAN BEBAS TUJUAN	4 BERSIFAT LEBIH BEBAS
---	---	---	---

07

Gambar 3.6 Tampilan Crir-Ciri Surat Pribadi



JENIS JENIS SURAT PRIBADI

- 1. SURAT CINTA**
- 2. SURAT PERMOHONAN**
- 3. UCAPAN TERIMA KASIH**
- 4. UNDANGAN**
- 5. PERNYATAAN**

Gambar 3.7 Jenis-Jenis Surat Pribadi



Struktur Surat Pribadi

1. Alamat dan tanggal pembuatan surat
2. Nama orang yang di tuju
3. Salam pembuka
4. Paragraf pembuka
5. Paragraf isi
6. Penutup dan tanda tangan



Gambar 3.8 Tampilan Struktur Surat Pribadi



UNIVERSITAS NIAS
CENTER OF EXCELLENCE

Sura Dinas

Surat dinas adalah surat yang ditulis dalam situasi formal dan untuk kepentingan formal. Surat dinas berisi tentang keperluan kedinasan yang bersifat resmi. Isi surat dinas berkaitan dengan topik kedinasan. Misalnya, undangan rapat, permohonan maaf suatu instansi kepada orang/ instansi/ perusahaan, lamaran pekerjaan, surat permintaan izin tidak masuk, izin menggunakan tempat

10

Gambar 3.9 Tampilan Penjelasan mengenai Surat Dinas



UNIVERSITAS NIAS
CENTER OF EXCELLENCE

Bagian Surat Dinas

1 Kepala Surat	4 Lampiran	7 Salam Pembuka	10 Pengirim Surat
2 Nomor Surat	5 Hal/Perihal	8 Isi Surat	11 Tanda tangan
3 Tanggal Surat	6 Alamat Surat	9 Salam Penutup	12 Tembusan Surat

11

Gambar 3.10 Tampilan Bagian Surat Dinas

d. Tampilan uji kompetensi



Gambar 3.11 Tampilan Penilaian Kompetensi



Gambar 3.12 Tampilan Penutup

Setelah selesai mengembangkan media pembelajaran menggunakan aplikasi Canva, langkah berikutnya adalah melakukan validasi kepada sejumlah validator, termasuk validator materi, validator bahasa, dan validator desain. Validasi ini bertujuan untuk mendapatkan umpan balik dan saran agar produk bisa diperbaiki menjadi lebih baik. Hasil dari proses validasi adalah sebagai berikut:

1. Validasi ahli Materi

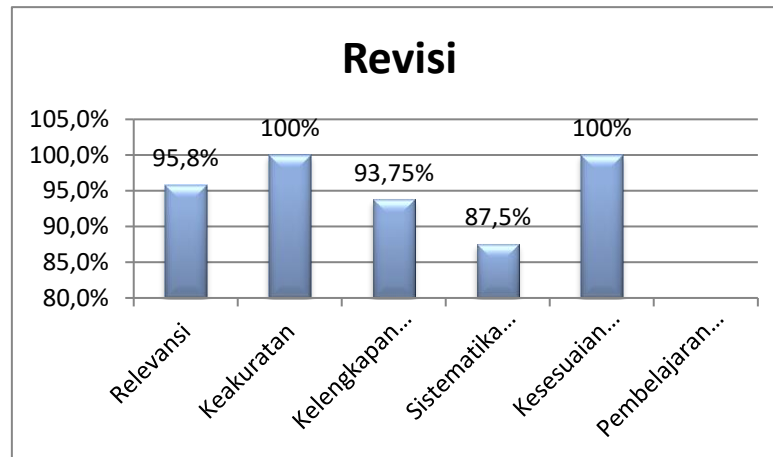
Fase validasi bertujuan untuk menilai konsistensi dengan kriteria pengujian yang telah ditetapkan. Dalam tahap ini, peneliti menghitung skor rata-rata dari uji validasi, yang kemudian digunakan untuk menentukan kelayakan produk. Jika produk belum memenuhi standar yang ditetapkan, hasil validasi dari para validator dapat digunakan sebagai landasan untuk melakukan revisi. Dalam proses ini, penulis mengacu pada saran dan masukan dari para validator. Untuk itu, fase validasi ini dapat berulang beberapa kali hingga semua kriteria kelayakan terpenuhi.

Tabel 11
Hasil Angket Kelayakan Media Aplikasi Canva
Oleh Validator Ahli Materi

No	Aspek	Indikator	Revisi
1	Relevansi	1. Topik materi relevan dengan kompetensi yang harus dikuasai siswa	4
		2. Tugas relevan dengan kompetensi yang harus dikuasai	4
		3. Contoh-contoh penjelasan relevan dengan kompetensi yang harus dikuasai	3
		4. Kedalaman materi sesuai dengan tingkat perkembangan siswa	4
		5. Kelengkapan uraian materi sesuai dengan tingkat perkembangan siswa	4
		6. Jumlah ilustrasi yang fungsional cukup	4
Jumlah Skor			23
Tingkat Pencapaian			95,8
2	Keakuratan	7. Materi yang dijelaskan sesuai dengan kebenaran keilmuan	4
		8. Materi yang disajikan sesuai dengan perkembangan mutakhir	4
		9. Materi yang disajikan sesuai dengan kehidupan sehari-hari	4
		10. Pengemasan materi sesuai dengan pendekatan keilmuan yang bersangkutan	4
Jumlah Skor			16
Tingkat Pencapaian			100
3	Kelengkapan sajian	11. Menyajikan kompetensi yang harus dikuasai siswa	3

		12. Menyajikan manfaat dan pentingnya penguasaan kompetensi bagi kehidupan siswa	4
		13. Menyajikan daftar isi	4
		14. Menyajikan daftar pustaka	4
Jumlah Skor			15
Tingkat Pencapaian			93,75
4	Sistematika sajian	15. Uraian materi mengikuti alur pikir dari sederhana ke kompleks	3
		16. Uraian materi mengikuti alur pikir dari lingkup lokal ke global	4
Jumlah Skor			7
Tingkat Pencapaian			87,5
5	Kesesuaian sajian dengan tuntutan pembelajaran yang terpusat pada siswa	17. Mendorong rasa keingintahuan siswa	4
		18. Mendorong terjadinya interaksi siswa dengan sumber belajar	4
		19. Mendorong siswa membangun pengetahuannya sendiri	4
		20. Mendorong siswa untuk mengamalkan isi bacaan	4
Jumlah Skor			16
Tingkat Pencapaian			100
JUMLAH KESELURUHAN SKOR			77
TINGKAT PENCAPAIAN			96,25
KRITERIA			SANGAT LAYAK

Keterangan dari kelima aspek tabel diatas setelah dirata-ratakan produk bahan pengajaran yang telah direvisi oleh dosen validasi materi dari kelima aspek yaitu: Relevansi 96,8%, keakuratan 100%, kelengkapan sajian 93,75%, sistematika sajian 87,5%, dan kesesuaian sajian dengan tuntutan pembelajaran yang terpusat pada siswa 100% setelah dirata-ratakan mencapai 96,25% dengan kriteria “sangat praktis” sehingga produk ini layak untuk digunakan dan di uji coba kepada siswa/siswi kelas VII SMP Negeri 2 Gido.



Grafik 1 Hasil Angket Validasi Secara Keseluruhan Ahli Materi

2. Validasi Bahasa

Penilaian ahli bahasa diperoleh dari hasil angket validasi bahasa serta saran dan komentar dari validator berdasarkan penggunaan bahasa dalam media pembelajaranyang telah dibuat. Media pembelajaran direvisi oleh ahli bahasa sebanyak dua kali.

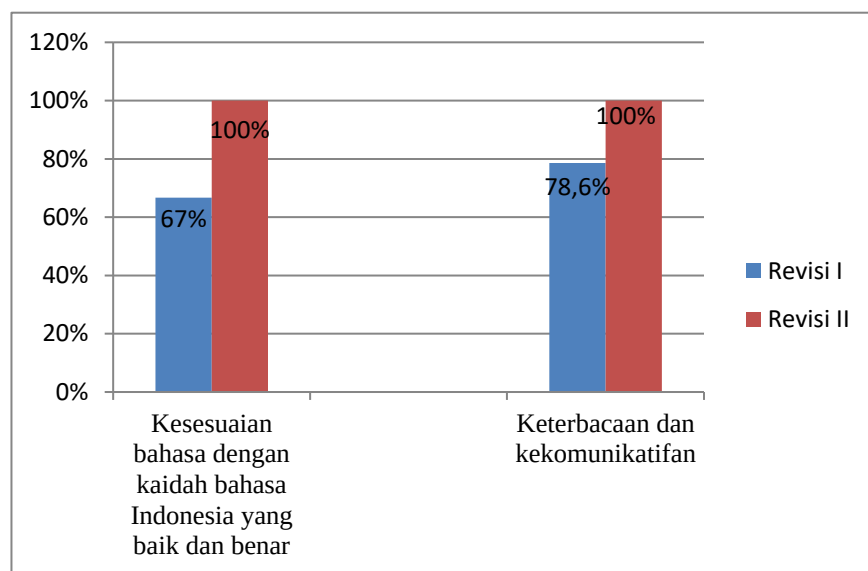
Hasil validasi ahli bahasa terhadap media pembelajaran melalui Aplikasi *Canva* untuk revisi I setelah dirata-ratakan mendapat persentase 67,7% dari dua aspek, yaitu aspek kesesuaian bahasa dengan kaidah Bahasa Indonesia yang baik dan benar dan keterbacaan komunikatifan sedangkan revisi ke II setelah dirata-ratakan 100% dengan aturan kaidah Bahasa Indonesia yang baik dan benar dan aspek keterbacaan dan kekomunikatifan.

Tabel 12

Hasil Angket Kelayakan Media Aplikasi *Canva* Oleh Validator Ahli Bahasa

No.	Aspek	Indikator	Revisi I	Revisi II
1	Kesesuaian bahasa dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar	1. Ketepatan penggunaan ejaan	3	4
		2. Ketepatan penggunaan istilah	3	4
		3. Ketepatan penyusunan struktur kalimat	2	4
Jumlah Skor			8	12
Tingkat Pencapaian			66,7	100

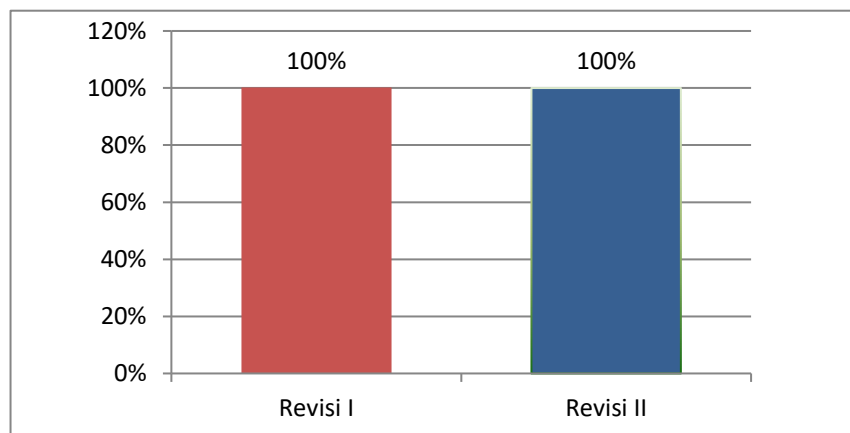
2	Keterbacaan dan kekomunikatifan	4. Panjang kalimat sesuai dengan tingkat pemahaman anak	3	4
		5. Struktur kalimat sesuai dengan pemahaman siswa	3	4
		6. Pembuatan alinea sesuai dengan pemahaman siswa	4	4
		7. Bahasa yang digunakan bahasa setengan formal (bahasa sehari-hari di kelas)	4	4
Jumlah Skor			14	16
Tingkat Pencapaian			87,5	100
JUMLAH KESELURUHAN SKOR			22	28
TINGKAT PENCAPAIAN			78,6	100
KRITERIA			SANGAT LAYAK	SANGAT LAYAK



Grafik 2 Hasil Angket Penilaian Kelayakan Media Pembelajaran Melalui Aplikasi Canva Tiap Indikator Oleh Ahli Bahasa Revisi I

Setelah melakukan revisi dan perbaikan sesuai dengan saran dari validator media pembelajaran melalui Aplikasi *Canva* dinyatakan “Valid” oleh validator ahli bahasa yang dapat dilihat pada lampiran.

Hasil validasi media pembelajaran melalui Aplikasi *Canva* dari dua aspek pada revisi I dengan pencapaian 67% dan pada revisi II dengan pencapaian 100% yang disajikan pada grafik 3 berikut:



Grafik 3 Hasil Validasi Ahli Bahasa Revisi I dan Revisi II

Keterangan :

Nilai Rata-rata: Revisi I dengan pencapaian 67%

Nilai Rata-rata: Revisi II dengan pencapaian 100%

a) Revisi pertama

Hasil revisi pertama memperoleh tingkat pencapaian 67% kualifikasi layak. Revisi I diuraikan sesuai dengan saran perbaikan secara lisan dari ahli tentang penggunaan kata yang perlu dihapus pada penjelasan dalam media pembelajaran melalui Aplikasi *Canva* bentuk lisan mengganti kata-kata yang lebih baik dan tepat.

b) Revisi kedua

Berdasarkan analisis data yang diperoleh dari validasi ahli bahasa pada revisi I. Peneliti melanjutkan revisi II dengan melakukan perbaikan saran dan kritik dari ahli validasi yang menghasilkan tingkat pencapaian 100% kategorisangat layak, Revisi II merupakan revisi terakhir dengan hasil angket yang memuaskan tanpa kritikanpada lembar angket.

Tabel 13
Hasil Angket Penilaian Kelayakan Media Pembelajaran Oleh Validator Ahli
Desain Revisi I dan Revisi II

No	Indikator	Revisi I	Revisi II
1	Kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran	1	4
2	Kesesuaian media dengan karakteristik siswa	1	5
3	Kesesuain media sebagai sumber belajar	2	5
4	Kemampuan media dalam motivasi siswa	2	2
5	Kemampuan media dalam menarik perhatian siswa	2	4
6	Kemampuan media untuk dapat menciptakan rasa senang siswa	1	2
7	Kemampuan media untuk alat bantu memahami dan mengingat informasi	1	4
8	Kemampuan media untuk mengulang apa yang dipelajari	2	3
9	Kemampuan media sebagai stimulus belajar	2	4
10	Kemampuan media untuk umpan balik dengan segera	1	4
11	Kesesuaian media dengan lingkungan belajar	2	5
12	Kemudahan media dalam praktik belajar pembelajaran	1	4
13	Efisiensi media dalam kaitannya dengan waktu	2	5
14	Keamanan media bagi siswa	2	4
15	Kualitas media	2	3
JUMLAH KESELURUHAN SKOR		24	58
TINGKAT PENCAPAIAN		40	96,7
KRITERIA		CUKUP LAYAK	SANGAT LAYAK

Berdasarkan hasil validasi ahli desain terhadap produk berupa media Aplikasi *Canva* untuk revisi I setelah dirata-ratakan mendapat 40% sedangkan revisi II setelah dirata-ratakan mendapatkan persentase 96,7%.

Berdasarkan hasil revisi pertama analisi data yang diperoleh dari ahli desain, maka peneliti melakukan dua kali revisi. Hasil revisi I diuraikan sesuai dengan saran serta masukkan dari validator ahli desain secara lisan maupun tulisan, sebagai berikut:

1. Tampilan desain tidak menarik

2. Banyak tulisan tidak jelas
3. Perpaduan warna desain kurang menarik

4.1.4 Tahap Penyebaran (*Disseminate*)

Langkah-langkah yang dilakukan peneliti dalam tahap penyebaran ini adalah mengaplikasikan media pembelajaran Aplikasi *Canva* secara langsung kepada peserta didik dikelas. Setelah media pembelajaran Aplikasi *Canva* dinyatakan layak berdasarkan masukan dari para ahli maka peneliti melakukan tahap-tahap penerapan media pembelajaran Aplikasi *Canva* atau uji coba dalam belajar. Uji coba pengembangan penelitian dilakukan dikelas VII SMP Negeri 2 Gido. Penilaian media ini terdiri dari 3 tahap yaitu sebagai berikut:

1. Uji coba produk perorangan, terdiri dari 3 peserta didik dengan pencapaian uji coba produk 95,5% penskoran sangat praktis.
2. Uji coba kelompok kecil dilakukan dengan jumlah sampel sebanyak 6 orang peserta didik dikelas VII SMP Negeri 2 Gido dengan pencapaian uji kelompok kecil 94,7% dengan kriteria sangat praktis.
3. Uji coba lapangan dilakukan dengan jumlah peserta didik sebanyak 19 orang peserta didik dengan pencapaian 92,2% dengan kriteria sangat praktis.

4.2 Hasil Uji Coba Produk

4.2.1 Kepraktisan Media Pembelajaran Melalui Aplikasi *Canva*

1. Uji Coba Perorangan

Hasil dari siswa terhadap tahap uji coba dalam kelompok kecil telah dilakukan di SMP Negeri 2 Gido, pada kelas VII SMP dengan mengambil sampel dari 3 siswa. Respons siswa mencakup aspek ketertarikan, materi, bahasa, penggunaan, dan ilustrasi. Hasil dari respons siswa pada uji coba kelompok kecil menunjukkan bahwa media pembelajaran melalui Aplikasi *Canva* telah berhasil digunakan dalam pembelajaran, dengan skor rata-rata mencapai 95,5%, masuk dalam kategori sangat praktis.

2. Uji Coba Kelompok Kecil

Hasil dari siswa pada tahap uji coba dalam kelompok kecil telah dilakukan di SMP Negeri 2 Gido, pada kelas VII SMP dengan mengambil sampel dari 6 siswa. Respons siswa mencakup aspek ketertarikan, materi, bahasa, penggunaan, dan ilustrasi. Hasil dari respons siswa pada uji coba kelompok kecil menunjukkan bahwa media pembelajaran melalui Aplikasi *Canva* telah berhasil digunakan dalam pembelajaran, dengan skor rata-rata mencapai 94,7%, masuk dalam kategori sangat praktis.

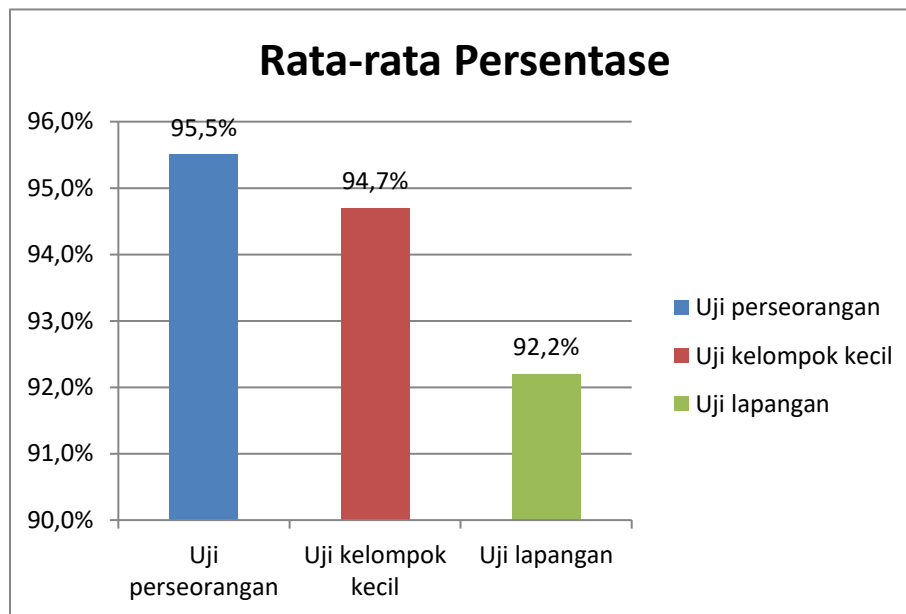
3. Uji Coba Lapangan

Hasil dari siswa pada tahap uji coba lapangan telah dilakukan di SMP Negeri 2 Gido, pada kelas VII SMP dengan melibatkan 19 siswa. Respons siswa mencakup aspek ketertarikan, materi, bahasa, penggunaan, dan ilustrasi. Dari hasil respons siswa pada uji coba lapangan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran melalui Aplikasi *Canva* telah memenuhi syarat untuk digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya dalam materi menelaah struktur dan bahasa surat pribadi dan surat dinas, dengan rata-rata skor perolehan sebesar 92,2, masuk dalam kategori sangat praktis.

Tabel 14
Penilaian Kepraktisan Media Pembelajaran Melalui Aplikasi *Canva*

No	Uji Coba Produk	Skor	% Pencapaian	Kategori
1	Uji coba perorangan	42,0	95,5%	Sangat Praktis
2	Uji coba kelompok kecil	41,0	94,7%	Sangat Praktis
3	Uji coba lapangan	40,6	92,2%	Sangat Praktis

Setelah melakukan 3 uji coba produk media pembelajaran melalui Aplikasi *Canva* hasil uji coba perorangan 95,5% uji kelompok kecil 94,7% dan uji uji lapangan 92,2%. Maka hasil pencapaian ketiga percobaan tersebut masing-masing di kategorikan “sangat praktis”. Grafik 5 hasil uji coba kepraktisan media pembelajaran melalui Aplikasi *Canva* dapat dilihat sebagai berikut:



Grafik 4 Hasil Uji Coba Kepraktisan Produk

1.2.2. Efektifitas media Aplikasi Canva

Efektifitas dilakukan dengan menggunakan tes hasil belajar berupa soal *essay*, yang dilakukan setelah kegiatan belajar dengan menggunakan media pembelajaran melalui Aplikasi *Canva*. Berikut hasil tes belajara peserta didik.

a. Uji Coba Perorangan

Uji coba perorangan dilakukan untuk mengetahui efektifitas hasil belajarpeserta didik dilakukan di sekolah SMP Negeri 2 Gido, di kelas VII dengan jumlah siswa sebanyak 3 orang peserta didik. Pada tahapan menunjukan ahli memberikan tes *essay* yang akan digunakan alternatif media ukur untuk mengetahui target kemampuan siswa dalam proses pembelajaran yang sedang berlangsung. Dalam penelitian ini, peneliti memberikan soal *essay* KD 3.14 Menelaah unsur-unsur dan kebahasaan dari surat pribadi dan surat dinas yang dibaca dan didengar. Yang akan dikerjakan oleh peserta didik dapat memahami hasil pencapaian kemampuan siswa dalam proses pembelajaran.

b. Uji Coba Kelompok Kecil

Uji coba dalam kelompok kecil dilakukan untuk mengevaluasi efektivitas pembelajaran siswa di SMP Negeri 2 Gido, pada kelas VII dengan partisipasi 6 siswa. Pada tahap ini, peneliti memberikan penjelasan dan arahan kepada siswa tentang penggunaan media Aplikasi *Canva* dalam proses pembelajaran, dan memberikan soal esai yang berkaitan dengan Kompetensi Dasar 3.14, yaitu menganalisis unsur-unsur dan kebahasaan dari surat pribadi dan surat dinas.

c. Uji Coba Lapangan

Uji lapangan dilakukan untuk mengetahui efektifitas hasil belajar peserta didik di lakukan di sekolah SMP Negeri 2 Gido, di kelas VII dengan jumlah siswa sebanyak 19 orang peserta didik. Pada tahapan menunjukan ahli memberikan tes *essay* yang akan dipergunakan alternatif media ukur untuk

mengetahui target kemampuan siswa dalam proses pembelajaran yang sedang berlangsung. Dalam penelitian ini, peneliti memberi soal *essay* KD 3.13 yang akan dikerjakan oleh peserta didik dapat memahami hasil pencapaian kemampuan siswa dalam proses pembelajaran. Penilaian terhadap uji efektifitas di SMP Negeri 2 Gido dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 15
Hasil Uji Coba Perorangan Belajar Peserta Didik

No	Nama Peserta didik	KKM	Skor	Nilai	Keterangan
1	Andrew Claudius Harefa	70	18	90	Tuntas
2	Grasella Elivina Mendrofa	70	19	95	Tuntas
3	Natania Cahya Ningtias Laoli	70	19	95	Tuntas

Tabel 16
Hasil Uji Coba Kelompok Kecil Belajar Peserta Didik

No	Nama Peserta Didik	KKM	Skor	Nilai	Keterangan
1	Celsy Kasih Murni Mendrofa	70	19	95	Tuntas
2	Esron G. D. Mendrofa	70	18	90	Tuntas
3	Julius Arisman Mendrofa	70	17	85	Tuntas
4	Maria Patria Kasih Waruwu	70	17	85	Tuntas
5	Silvia Aprilianti Mendrofa	70	19	95	Tuntas
6	Teti Marni Mendrofa	70	19	95	Tuntas

Tabel 17
Hasil Uji Coba Lapangan Belajar Peserta Didik

No	Nama Peserta Didik	KKM	Skor	Nilai	Keterangan
1	Alfaisyah Julfan Mendrofa	70	18	90	Tuntas
2	Alfons Candrawan P. Mendrofa	70	18	90	Tuntas
3	Asna Mendrofa	70	17	85	Tuntas
4	Charlie Hati Saro Waruwu	70	17	85	Tuntas
5	Cristin Haga S. Harefa	70	19	95	Tuntas
6	Darwin Syah Putra Mendrofa	70	19	95	Tuntas
7	Dedis F. Waruwu	70	18	90	Tuntas
8	Destin J. Zebua	70	18	90	Tuntas
9	Egreat Himnist Y. Mendrofa	70	18	90	Tuntas

10	Fiktor Iman Seftiawan Zebua	70	18	90	Tuntas
11	Fitri Edrian Waruwu	70	19	95	Tuntas
12	Frans Aditia Mendrofa	70	17	85	Tuntas
13	Jelita Gea	70	19	95	Tuntas
14	Jerisman Mendrofa	70	18	90	Tuntas
15	Luster Verdin O. Mendrofa	70	16	80	Tuntas
16	Novan Paskah P. Mendrofa	70	18	90	Tuntas
17	Peter Zefanya Harefa	70	18	90	Tuntas
18	Virnie Chinlesya Zebua	70	18	90	Tuntas
19	Yolenta Lindia Mendrofa	70	19	95	Tuntas

Tabel 18
Presentase Ketuntasan Belajar Peserta Didik

No	Ketuntasan Peserta Didik Uji Perorangan	Jumlah Peserta Didik	KKM
1	peserta didik yang tuntas	3	70
2	Peserta didik yang tidak tuntas	-	70
Presentase Ketuntasan Belajar		93,3%	
No	Ketuntasan Peserta Didik Uji Kelompok Kecil	Jumlah Peserta Didik	KKM
1	peserta didik yang tuntas	6	70
2	Peserta didik yang tidak tuntas	-	70
Presentase Ketuntasan Belajar		90,8%	
No	Ketuntasan Peserta Didik Uji Lapangan	Jumlah Peserta Didik	KKM
1	peserta didik yang tuntas	19	70
2	Peserta didik yang tidak tuntas	-	70
Presentase Ketuntasan Belajar		90,0%	

Setelah melakukan tes hasil belajar peserta didik sebanyak 3 kali, hasil ketuntasan belajar peserta didik pada uji coba perorangan 93,3%, uji coba kelompok kecil mencapai 90,8%, dan uji coba tes lapangan mencapai 90,0%. Maka dari hasil pencapaian tes belajar peserta didik dapat dikategorikan dengan kriteria “sangat efektif”.

4.3 Analisis Data

4.3.1 Kelayakan Media Melalui Aplikasi *Canva*

Hasil dari pengembangan produk awal kemudian akan divalidasi produk dikatakan praktis jika secara teoritis para ahli menyatakan bahwa produk dalam kategori “sangat praktis” sesuai dengan karakteristik penelitian masing-masing. Validasi dilakukan oleh beberapa tenaga ahli yang sudah berpengalaman untuk menilai media melalui Aplikasi *Canva* bahasa Indonesia yang telah dibuat oleh peneliti dan saran-saran yang diberikan digunakan untuk memperbaiki media melalui Aplikasi *Canva*. Pada materi Menelaah unsur-unsur dan kebahasaan dari surat pribadi dan surat dinas.

1. Validasi Ahli Isi dan Materi

Peneliti melakukan validasi materi/isi untuk memperoleh informasi yang akan digunakan dalam merevisi materi dan meningkatkan kualitas media melalui Aplikasi *Canva*. Validasi materi/isi dilakukan oleh satu validator, dengan menggunakan lembar angket penilaian yang mencakup 5 aspek: relevansi, keakuratan, kelengkapan sajian, sistematika sajian, dan kesesuaian sajian dengan tuntutan pembelajaran yang berpusat pada siswa. Instrumen penilaian kelayakan materi dan isi memiliki beberapa indikator, dengan total 16 pertanyaan. Validasi dilakukan oleh dosen sebagai validator materi sebanyak 2 kali proses revisi. Hasil dari revisi pertama mencapai tingkat pencapaian 52,5%, masuk dalam kategori praktis. Kemudian, penelitian melanjutkan kegiatan revisi kedua dan berhasil mencapai skor rata-rata 92,5%, masuk dalam kategori sangat praktis dengan menerapkan perbaikan dan kritik dari dosen validator materi, termasuk penerapan

apersepsi atau pendekatan materi sebelumnya dengan jelas dan pemberian tugas yang sesuai.

2. Validasi Ahli Bahasa

Spesialis bahasa mengevaluasi penggunaan Bahasa Indonesia yang sesuai dengan EYD (Ejaan Yang Disempurnakan) pada materi analisis struktur dan kebahasaan. Proses validasi telah dilakukan oleh dua validator yang diberi angket berisi indikator penilaian yang mencakup beberapa aspek. Hasil dari revisi pertama mencapai tingkat 67%, termasuk dalam kategori praktis. Selanjutnya, peneliti melanjutkan revisi kedua dan berhasil mencapai skor rata-rata 100%, masuk dalam kategori sangat praktis, dengan memperbaiki saran dan kritik dari dosen validator spesialis bahasa, termasuk penyesuaian penulisan teks dengan materi yang disampaikan dalam media pembelajaran melalui Aplikasi *Canva*.

3. Validasi Ahli Desain

Ahli desain media Aplikasi *Canva* bahasa indonesia menilai cara mendesain media Aplikasi *Canva* bahasa indonesia. Pada revisi I memperoleh tingkat pencapaian 40%. Kemudian peneliti melanjutkan revisi II dan mencapai rata-rata skor 96,7% kategori sangat praktis dengan melakukan perbaikan saran dan kritik dari dosen validasi ahli desain yaitu menambah *opening* dan tampilan awal pada media Aplikasi *Canva*, mengganti latar *background* agar sesuai dengan nuansa materi surat pribadi dan dinas, memperbaiki pengenalan identitas, sesuai posisi huruf dengan baik dan rapi.