

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teori

2.1.1 Konsep Dasar Modul Pembelajaran

a. Pengertian Modul

Modul merupakan salah satu alat bantu pembelajaran yang dapat digunakan peserta didik dalam proses pembelajaran (Najuah, 2020). Melalui modul, siswa dapat melakukan pembelajaran secara mandiri dengan berpedoman pada unsur – unsur yang terdapat dalam modul. Penggunaan modul pembelajaran ini selaras dengan perkembangan kurikulum di Indonesia, di mana modul dapat menjadikan proses pembelajaran lebih berpusat pada keefektifan siswa (*student centered*) dari pada guru (*teacher centered*). Modul juga membantu guru dalam membimbing peserta didik dan menambah perbendaharaan sumber belajar mereka.

Modul merupakan salah satu bagian dari bahan ajar yang perlu diinovasi (Fauzan, t.t.)

Inovasi tersebut tidak hanya dari segi kontennya saja, namun juga harus memperhatikan aspek lain yang terkait dengan modul tersebut. Salah satu bentuk inovasi dalam pengembangan modul adalah adanya modul digital. Modul berasal dari kata “*mudule*” yang berarti bagian, kursus, dan unit, modul merupakan bahan ajar yang di bentuk untuk memudahkan peserta didik dalam pembelajaran. (Faidar dan Azis 2023) Penggunaan modul dapat di lakukan secara mandiri oleh peserta didik melalui petunjuk penggunaan yang terdapat dalam modul.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa modul adalah salah satu alat bantu pembelajaran yang penting untuk digunakan oleh peserta didik dalam proses belajar – mengajar. Modul juga merupakan bagian dari bahan ajar yang perlu diinovasi agar lebih efektif dalam mendukung pembelajaran. Dengan kata lain, modul berfungsi sebagai bahan ajar yang dirancang khusus untuk memudahkan siswa dalam memahami materi dan meningkatkan proses belajar mereka.

b. Karakteristik Modul

Menurut (Fauzan, t.t.) karakteristik modul adalah sifat – sifat yang harus di miliki modul agar mudah di pahami dan di gunakan oleh peserta didik. Dalam mengembangkan modul hendaknya memperhatikan beberapa karakteristiknya dengan baik. Modul mempunyai 5 karakteristik, yaitu instruksi diri, mandiri, berdiri sendiri, adaptif dan mudah digunakan.

1. Instruksi diri (*self instruction*)

Modul hendaknya di susun sedemikian rupa sehingga bisa di gunakan secara mandiri oleh peserta didik dalam belajar. Instruksi yang ada dalam modul hendaknya sejelas mungkin. Selain itu untuk memenuhi kriteria instruksi diri (*self instruction*) modul juga harus memenuhi 10 hal berikut :

- a. Modul hendaknya mengandung tujuan pembelajaran yang jelas, harus memuat standar kompetensi (SK) dan kompetensi dasar (KD)
- b. Berisi materi pelajaran yang di susun dalam unit – unit kegiatan yang spesifik, tujuannya adalah agar materi pelajaran tersebut dapat di pelajari secara tuntas.
- c. Adanya contoh dan ilustrasi gambar yang bisa menambah kejelasan pemaparan materi pelajaran.
- d. Memuat soal – soal latihan terkait materi pelajaran maupun yang lain untuk mengukur kemampuan peserta didik.
- e. Kontekstual, artinya materi yang di sajikan terkait langsung dengan lingkungan peserta didik dan sesuai dengan apa yang di hasapi olehnya.
- f. Bahasa yang di gunakan hendaknya komunikatif dan mudah di pahami.
- g. Adanya rangkuman setelah penyampaian materi pembelajaran.
- h. Adanya instrument penilaian yang bias di lakukan secara mandiri (*self assessment*).
- i. Disediakan umpan balik atas penilaian mandiri peserta didik, umpan balik itu penting sebagai alat ukur penguasaan peserta didik terhadap materi pelajaran.

j. Disediakan rujukan dan informasi lain yang relevan dengan materi pelajaran.

2. Mandiri (*Self Contained*)

Modul bisa disebut mandiri bila semua unsur materi pelajaran sudah ada di dalamnya. Tujuannya memberikan kesempatan peserta didik untuk mempelajari materi pembelajaran secara keseluruhan, karena materi pelajaran telah dikemas secara utuh menjadi satu kesatuan. Pembagian dan pemisahan yang ada dalam modul dilakukan secara hati-hati jangan sampai ada materi pelajaran yang tertinggal atau bahkan tidak diletakkan sebagaimana mestinya.

3. Berdiri Sendiri (*Stand Alone*)

Maksudnya adalah modul tidak tergantung pada bahan ajar yang lain. Dia bisa berdiri sendiri. Dengan menggunakan modul peserta didik bisa mempelajari materi, mengerjakan tugas, menilai, dan mengukur kemampuannya secara mandiri.

4. Adaptif

Modul hendaknya adaptif. Artinya modul harus menyesuaikan diri dengan perkembangan zaman sehingga tidak ketinggalan zaman. Modul bisa mengadopsi setiap perkembangan ilmu pengetahuan yang ada. Modul bersifat luwes, artinya bisa dikembangkan sesuai dengan kebutuhan yang ada.

5. Mudah Digunakan (*User Friendly*)

Modul hendaknya termasuk kategori user friendly atau mudah digunakan. Informasi yang digunakan hendaknya jelas, instruksinya juga harus jelas. Tujuannya adalah mempermudah peserta didik dalam menggunakannya sebagai rujukan dalam belajar.

menurut (Hamka 2024) karakteristik modul adalah sifat – sifat yang harus di miliki modul agar mudah di pahami dan di gunakan oleh peserta didik dalam proses belajar – mengajar. ada beberapa karakteristik modul yaitu :

1. Fokus pada Capaian Pembelajaran (CP).

Modul berfokus pada Capaian Pembelajaran (CP) yang merupakan seperangkat pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang harus dipelajari oleh peserta didik pada setiap jenjang pendidikan.

2. Pembelajaran Berpusat pada Peserta Didik.

Modul dirancang untuk pembelajaran yang berpusat pada peserta didik. Artinya, peserta didik diberi lebih banyak kebebasan untuk belajar dan mengeksplorasi pengetahuannya sendiri.

3. Pendekatan Pembelajaran yang Beragam.

Modul memungkinkan penggunaan berbagai pendekatan pembelajaran yang beragam, seperti belajar mandiri, belajar kelompok, proyek, dan lain sebagainya.

4. Asesmen yang Beragam.

Modul menggunakan asesmen yang beragam untuk mengukur pencapaian belajar peserta didik. Asesmen ini tidak hanya terpaku pada tes tertulis, tetapi juga mencakup berbagai bentuk asesmen lainnya, seperti observasi, portofolio, dan proyek.

5. Integrasi Teknologi.

Modul mendorong penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Teknologi dapat digunakan untuk membantu peserta didik dalam belajar, seperti mencari informasi, mengerjakan tugas, dan berkomunikasi dengan guru dan teman sebaya.

Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa Modul harus dirancang dengan instruksi yang jelas dan mudah dipahami, serta mencakup materi yang lengkap, terstruktur, dan relevan dengan konteks peserta didik. Selain itu, modul harus dapat digunakan secara mandiri, tidak tergantung pada bahan ajar lain, dan mudah diakses oleh peserta didik. Modul juga perlu adaptif dengan perkembangan zaman, berfokus pada capaian pembelajaran, serta mendukung pembelajaran yang berpusat pada peserta didik melalui pendekatan yang beragam. Integrasi teknologi dan asesmen yang beragam juga penting untuk mendukung proses evaluasi dan

meningkatkan efektivitas pembelajaran. Dengan karakteristik ini, modul dapat meningkatkan motivasi belajar, memberi kesempatan eksplorasi mandiri, dan mendukung pencapaian kompetensi peserta didik secara maksimal.

c. Tujuan penulisan modul

Menurut (Fauzan, t.t.) Di dalam modul terdapat kegiatan kerja yang isinya berupa lembar pelaksanaan kegiatan atau petunjuk kerja. Isi modul tidak hanya berupa materi pelajaran namun juga terdapat kegiatan kerja yang dapat dimanfaatkan oleh siswa. Dalam penyusunan bahan ajar tentu ada maksud dan tujuannya. tujuan penulisan modul sebagaimana berikut:

1. Mempermudah dan memperjelas penyajian pesan agar sifatnya tidak terlalu verbal.
2. Menjadi sebuah solusi adanya keterbatasan ruang, waktu, ruang, dan daya kemampuan peserta didik.
3. Penggunaan bisa bervariasi dan bisa digunakan secara tepat.
4. Dapat digunakan secara tepat dan bervariasi.
5. Memompa semangat dan motivasi peserta didik dalam belajar.
6. Mengembangkan potensi yang dimiliki siswa dalam berinteraksi dengan lingkungan.
7. Memungkinkan peserta didik untuk belajar secara mandiri.
8. Memungkinkan peserta didik mengevaluasi dan mengukur kemampuannya secara mandiri.

Menurut (Hamka 2024) ada beberapa tujuan penulisan modul yaitu:

1. Menyediakan Perangkat Ajar yang Memandu Guru Melaksanakan Pembelajaran.

Modul ajar merupakan panduan bagi guru dalam melaksanakan pembelajaran di kelas. Modul ajar yang dirancang dengan baik akan membantu guru dalam: (a) Memenuhi Capaian Pembelajaran (CP) yang telah ditetapkan dalam kurikulum. (b) Menyusun kegiatan pembelajaran yang efektif dan efisien. (c) Memilih dan

menggunakan media pembelajaran yang tepat. (d) Melakukan penilaian pembelajaran yang objektif dan terukur.

2. Meningkatkan Kualitas Pembelajaran.

Dengan menggunakan modul ajar yang berkualitas, diharapkan kualitas pembelajaran di kelas akan meningkat. Hal ini dapat dilihat dari beberapa indikator, seperti: (a) Peningkatan hasil belajar peserta didik. (b) Meningkatnya motivasi belajar peserta didik. (c) Meningkatnya minat belajar peserta didik. (d) Meningkatnya keaktifan belajar peserta didik.

3. Meningkatkan Efisiensi dan Efektivitas Pembelajaran.

Modul ajar yang dirancang dengan baik dapat membantu guru dalam menghemat waktu dan tenaga dalam mempersiapkan pembelajaran.

4. Memudahkan Guru dalam Melaksanakan Pembelajaran.

Modul ajar yang mudah digunakan dan dipahami akan membantu guru dalam melaksanakan pembelajaran dengan lebih mudah dan lancar. Hal ini terutama penting bagi guru-guru yang baru mengajar atau yang belum memiliki banyak pengalaman dalam mengajar.

5. Memudahkan Guru dalam Melaksanakan Pembelajaran.

Modul ajar yang mudah digunakan dan dipahami akan membantu guru dalam melaksanakan pembelajaran dengan lebih mudah dan lancar. Hal ini terutama penting bagi guru-guru yang baru mengajar atau yang belum memiliki banyak pengalaman dalam mengajar.

Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa tujuan penulisan modul memiliki tujuan dan manfaat yang jelas untuk mendukung pembelajaran yang efektif. Modul tidak hanya berisi materi pelajaran, tetapi juga kegiatan kerja yang membantu peserta didik untuk belajar secara mandiri dan mengukur kemampuannya. Tujuan penyusunan modul antara lain untuk mempermudah penyajian materi, mengatasi keterbatasan waktu dan ruang, serta memotivasi peserta didik untuk mengembangkan potensi diri. Selain itu, modul juga berfungsi sebagai panduan bagi guru

dalam melaksanakan pembelajaran, meningkatkan kualitas pembelajaran, serta meningkatkan efisiensi dan efektivitas proses belajar-mengajar. Modul yang dirancang dengan baik akan memudahkan guru dalam melaksanakan tugas mengajarnya dan membantu siswa mencapai capaian pembelajaran yang ditetapkan.

d. Unsur-Unsur Modul

Menurut (Fauzan, t.t.) unsur – unsur modul adalah komponen-komponen yang menyusun modul, baik modul pembelajaran maupun modul lainnya. Dalam menyusun modul, ada beberapa unsur – unsur yaitu:

1. Judul modul
2. Petunjuk umum Dalam petunjuk umum terdiri dari beberapa hal, yaitu: kompetensi dasar, pokok bahasan, indikator pencapaian hasil, referensi, strategi pembelajaran, lembar kegiatan pembelajaran, petunjuk bagi peserta didik dalam menggunakan modul, dan evaluasi.
3. Materi modul
4. Evaluasi dalam setiap semester.

Menurut (Abdul Azis) unsur-unsur modul adalah sebuah unsur terbentuknya sebuah penyusunan modul dengan teratur. Dalam penyusunan modul ada beberapa unsur-unsur yaitu:

1. Identitas modul adalah informasi tentang modul
2. Kompetensi awal adalah pengetahuan dan keterampilan awal yang dimiliki peserta didik sebelum mempelajari materi dalam modul.
3. Petunjuk pembelajaran adalah panduan langkah-langkah dalam mengerjakan tugas atau aktivitas dalam modul.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa unsur-unsur modul adalah komponen penting dalam suatu modul pembelajaran yang dirancang untuk memungkinkan peserta didik belajar secara mandiri.

Komponen-komponen ini umumnya meliputi judul, petunjuk belajar, tujuan, informasi pendukung (materi), latihan dan soal evaluasi, serta petunjuk kerja yang membantu siswa mencapai kompetensi yang telah ditetapkan secara mandiri.

e. Langkah-Langkah Penyusunan Modul

Menurut (Fauzan, t.t.) langkah – langkah penyusunan modul adalah prosedur yang dilakukan untuk membuat modul pembelajaran atau pelatihan. Langkah-langkah tersebut meliputi analisis kebutuhan, desain, implementasi, penilaian, dan evaluasi.

1. Analisis kebutuhan

Menurut (Fauzan, t.t.) Salah satu hal yang bisa dilakukan dalam analisis kebutuhan adalah dengan menganalisis silabus dan Rencana Pembelajaran Semester (RPS) yang digunakan oleh lembaga tertentu. Dari kedua hal tersebut, pengembangan akan mengetahui beberapa informasi terkait isi materi pelajaran, alokasi waktu, tujuan pembelajaran, strategi pembelajaran, penilaian yang digunakan, dan hal-hal yang terkait dengan pembelajaran.

2. Desain

Dari hasil analisis kebutuhan, pengembangan bisa menjadikannya dasar dalam mendesain modul yang diinginkan. Dalam mendesain modul pengembangan harus menetapkan kerangka bahan pembelajaran yang akan dibuat, menetapkan tujuan pembelajaran yang diinginkan, menetapkan langkah-langkah pembelajaran, menentukan tugas yang akan dilakukan, dan menentukan instrumen penilaian yang akan diterapkan.

3. Implementasi

Implementasi modul yang akan dikembangkan harus sesuai dengan alur yang telah didesain dan ditetapkan dalam modul. Dalam mengimplementasikan modul, hendaknya memperhatikan materi, alat, media, skenario pembelajaran, dan lingkungan belajar. Harapannya adalah agar tujuan pembelajaran bisa tercapai.

4. Penilaian

Penilaian hasil belajar bertujuan untuk mengukur sejauh mana tingkat pemahaman peserta didik dalam belajar menggunakan modul. Penilaian yang dilakukan hendaknya sesuai dengan apa yang telah ditetapkan dalam modul. Oleh karena itu penentuan instrumen penilaian

hendaknya disusun dengan baik agar menggapai tujuan yang telah ditentukan.

5. Evaluasi yang di dalamnya memuat validasi

Modul yang telah dikembangkan hendaknya dievaluasi. Evaluasi tersebut bisa dilakukan secara periodik. Tujuannya adalah untuk mengetahui tingkat keberhasilan penggunaan modul dan memperbaiki kekurangan yang ada. Dalam mengevaluasi sebuah modul memerlukan tenaga ahli untuk memvalidasinya. Validasi tersebut bisa terkait dengan materi maupun media dengan melibatkan tenaga ahli. Hasil validasi yang diperoleh dijadikan rujukan dan masukan untuk memperbaiki modul yang telah dihasilkan.

6. Jaminan kualitas

Agar hasil modul bisa dipertanggungjawabkan, maka harus terus menjamin kualitasnya dengan baik. Jaminan kualitas tersebut salah satunya adalah dengan memperbaiki modul berdasarkan hasil validasi dan evaluasi dari tim ahli.

Menurut (Hamka 2024) ada beberapa langkah – langkah penyusunan modul, yaitu :

1. Melakukan analisis pada siswa, guru, dan satuan pendidikan mengenai kondisi dan kebutuhannya.

Pada tahap ini guru dapat mengidentifikasi masalah-masalah yang muncul dalam pembelajaran, guru dapat menganalisis kondisi dan kebutuhan siswa dalam pembelajaran sehingga modul ajar yang didesain akurat dengan masalah yang ada dalam pembelajaran.

2. Melakukan asesmen diagnostik pada siswa mengenai kondisi dan kebutuhan dalam pembelajaran.

Pada tahap ini guru mengidentifikasi kesiapan siswa sebelum belajar. Guru melakukan asesmen ini secara spesifik untuk mengidentifikasi kompetensi, kekuatan, dan kelemahan siswa.

3. Melakukan identifikasi dan menentukan entitas profil pelajar Pancasila yang akan dicapai.

Pada tahapan ini guru dapat mengidentifikasi kebutuhan siswa dan beracuan dengan pendidikan berkarakter. Profil pelajar pancasila hakikatnya dapat dicapai dengan project , oleh karena itu guru harus mampu merancang alokasi waktu dan dimensi program profil pelajar pancasila.

4. Mengembangkan modul ajar yang bersumber dari Alur Tujuan Pembelajaran.

Alur tersebut berdasarkan dengan Capaian Pembelajaran. Esensi dari tahapan ini adalah pengembangan materi sama halnya seperti mengembangkan materi pada rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP).

5. Mendesain jenis, teknik, dan instrumen asesmen.

Pada tahap ini guru dapat menentukan instrumen yang dapat digunakan untuk asesmen yang beracuan pada tiga instrumen asesmen nasional yaitu asesmen kompetensi minimum, survei karakter, dan survei lingkungan belajar.

6. Modul ajar disusun berdasarkan komponen-komponen yang telah direncanakan
7. Guru dapat menentukan beberapa komponen secara esensial yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.
8. Komponen esensial dapat dielaborasi dalam kegiatan pembelajaran
9. Setelah tahapan sebelumnya telah diterapkan, maka modul siap digunakan
10. Evaluasi modul.

Berdasarkan pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa, langkah – langkah penyusunan modul, Langkah pertama adalah analisis kebutuhan, di mana pengembang modul menganalisis silabus dan Rencana Pembelajaran Semester (RPS) untuk memahami materi, tujuan, dan penilaian yang diperlukan. Dari analisis ini, pengembang kemudian melakukan desain modul, menetapkan tujuan pembelajaran, materi, langkah-langkah pembelajaran, dan instrumen penilaian yang tepat. Implementasi modul harus mengikuti desain yang telah ditetapkan, dengan memperhatikan alat,

media, dan lingkungan pembelajaran. Penilaian dilakukan untuk mengukur pemahaman siswa, sesuai dengan tujuan modul yang telah ditetapkan. Setelah implementasi, evaluasi modul perlu dilakukan secara periodik dengan melibatkan tenaga ahli untuk memvalidasi dan memperbaiki modul yang ada. Jaminan kualitas modul dilakukan dengan memperbaiki modul berdasarkan hasil evaluasi dan validasi. Selain itu, Hamka (2024) menambahkan bahwa penyusunan modul melibatkan analisis kondisi siswa, asesmen diagnostik, identifikasi profil pelajar Pancasila, dan pengembangan modul berdasarkan alur capaian pembelajaran. Setelah desain, modul disusun, diuji, dan dievaluasi untuk memastikan efektivitasnya dalam pembelajaran.

2.1.2 Canva

Menurut (Rochimmatussa'adah dkk. 2024) Aplikasi *Canva* merupakan aplikasi publikasi online yang diluncurkan pada tahun 2013. *Canva* membantu membuat desain dan publikasi secara online. Hal tersebut bertujuan untuk memberdayakan masyarakat di seluruh dunia agar dapat membuat desain dengan mudah. *Canva* dapat diakses melalui PC dan handphone dengan berbagai macam tools yang dapat digunakan dengan pilihan gratis dan berbayar. Sebagai seorang pendidik yang dapat menjawab tantangan zaman era globalisasi, *Canva* menjadi pilihan mudah bagi pendidik untuk mengembangkan proses pembelajaran. Fasilitas yang disediakan sangat mudah dipahami.

Menurut (Yuliana dkk. 2023) *Canva* adalah platform desain grafis yang digunakan untuk membuat grafis media sosial, presentasi, poster, dokumen serta konten visual lainnya. Aplikasi ini juga menyediakan beragam template desain untuk digunakan, mulai dari yang gratis (*free*) hingga berbayar (*pro*). *Canva* dapat membantu pengguna untuk membuat dan merancang berbagai macam desain kreatif, mulai dari mendesain brosur, iklan, presentasi, video hingga infografik. *Canva* tersedia dalam beberapa versi yaitu web, android, dan *iphone*. Media *Canva* dapat

digunakan pada pembelajaran di sekolah maupun tingkat perpustakaan tinggi. *Canva* memberikan kemudahan dalam membuat desain apapun, diantaranya presentasi, grafik, *Cover Ebook*, video, *Mapping* dengan animasi yang telah tersedia dan bisa langsung dipublikasikan dimanapun. Dalam mendesain pun tidak harus menggunakan laptop, tetapi dapat dilakukan melalui HP (*gadget*).

Menurut (Monoarfa dan Haling, t.t.) *Canva* adalah program desain *online* yang menyediakan bermacam peralatan seperti presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, grafik, infografis, Jurnal Sasindo Unpam, Vol 8, No 2, Desember 2020 82 spanduk, penanda buku, bulletin, dan lain sebagainya yang disediakan dalam aplikasi *canva*. Adapun jenis-jenis presentasi yang ada pada *Canva* seperti presentasi kreatif, pendidikan, bisnis, periklanan, teknologi, dan lain sebagainya.

Dari pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa *Canva* adalah aplikasi desain grafis berbasis online yang telah diluncurkan sejak 2013 dan dapat diakses melalui PC maupun perangkat seluler. aplikasi ini menawarkan berbagai kemudahan dalam membuat berbagai jenis desain seperti presentasi, poster, brosur, infografik, video, hingga grafik media sosial, dengan opsi penggunaan gratis dan berbayar. Fitur-fiturnya yang mudah dipahami dan beragam template desain yang tersedia, memungkinkan pengguna, termasuk pendidik, untuk mengembangkan materi pembelajaran secara kreatif. *Canva* juga menyediakan beragam alat desain yang dapat digunakan di berbagai perangkat, baik laptop maupun ponsel, dan memungkinkan pengguna untuk mempublikasikan desain secara langsung. Aplikasi ini juga mendukung pembuatan desain untuk berbagai keperluan, baik itu kreatif, pendidikan, bisnis, atau periklanan.

kelebihan aplikasi *canva* menurut (Rochimmatussa'adah dkk. 2024) yaitu: dapat diakses di mana saja, Dapat diakses menggunakan *PC* dan *Handphone*, Tersedia berbagai macam tools, Fitur unduh desain dengan berbagai macam format, Desain tersimpan secara otomatis.

Adapun kelebihan dari aplikasi *canva* menurut (Yuliana dkk. 2023) yaitu : memiliki beragam desain grafis, animasi, template, dan nomor halaman yang menarik, dapat meningkatkan kreativitas pendidik dalam mendesain media pembelajaran karena banyak fitur yang telah disediakan, serta memuat fitur drag and drop, dapat menghemat waktu dalam mendesain media pembelajaran yang praktis, peserta didik dapat mempelajari kembali materi melalui media pembelajaran *Canva* yang telah diberikan oleh pendidik; memiliki resolusi gambar yang baik dan slide media *Canva* dapat dicetak dengan otomatisnya pengaturan ukuran cetakan, dapat melakukan kolaborasi dengan pendidik lain dalam mendesain media dan membuat tim desain *Canva* untuk saling berbagi media pembelajaran serta dapat mendesain media pembelajaran kapanpun, tidak hanya menggunakan laptop tetapi juga dapat menggunakan ponsel

kelebihan aplikasi *canva* menurut (Monoarfa dan Haling, t.t.) yaitu: Memudahkan seseorang dalam membuat desain yang diinginkan atau diperlukan, seperti; pembuatan poster, sertifikat, infografis, template video, presentasi, dan lain sebagainya yang disediakan dalam aplikasi *Canva*, Karena aplikasi ini menyediakan berbagai macam template yang sudah tersedia dan menarik, maka memudahkan seseorang dalam membuat suatu desain yang sudah disediakan, hanya menyesuaikan saja keinginan serta pemilihan tulisan, warna, ukuran, gambar, dan lain sebagainya yang disediakan, Mudah dijangkau, aplikasi *Canva* mudah dijangkau disemua kalangan karena bisa didapat melalui Android ataupun Iphone, hanya dengan mendownloadnya untuk mendapatkan aplikasi ini, jika memakai gawai. Apabila memakai laptop, caranya ialah dengan membuka chrome atau web *Canva* dan masuk pada aplikasi *Canva* tanpa harus mendownload.

Dari pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa, kelebihan. Aplikasi *canva* ini adalah dapat diakses di mana saja, baik melalui PC maupun ponsel, dengan berbagai macam tools yang memudahkan penggunaanya, seperti fitur unduh desain dalam berbagai format dan penyimpanan otomatis. Selain itu, *Canva* menawarkan beragam template

dan desain grafis yang menarik, serta animasi yang memperkaya tampilan media pembelajaran. Aplikasi ini juga dapat meningkatkan kreativitas pendidik dengan fitur drag and drop yang memudahkan pembuatan media pembelajaran secara praktis dan efisien. Pengguna dapat menghemat waktu dan mencetak desain dengan resolusi gambar yang baik. Canva memungkinkan kolaborasi antarpendidik dalam merancang media pembelajaran, serta dapat digunakan kapan saja dan di mana saja. Kemudahan aksesnya di perangkat Android, iPhone, dan web juga menjadikannya pilihan tepat untuk berbagai kalangan, bahkan tanpa perlu mengunduh aplikasi di laptop.

kekurangan dari aplikasi *canva* menurut ((Rochimmatussa'adah dkk. 2024) yaitu : Tidak kompleks aplikasi desain offline, Hanya dapat diakses secara online, Beberapa fitur template berbayar, Undur format MP4 membutuhkan waktu yang lama, Belum ada insert *table*.

Kekurangan dari aplikasi *canva* menurut (Yuliana dkk. 2023) yaitu : aplikasi *Canva* mengandalkan jaringan internet yang cukup stabil, jika tidak adanya internet atau kuota pada handphone maupun laptop, maka *Canva* tidak dapat diakses dan digunakan untuk proses mendesain, dalam aplikasi *Canva* ada template, stiker, ilustrasi, font, dan lainlain secara berbayar, dan terkadang desain yang dipilih terdapat kesamaan desain dengan orang lain, entah itu templatennya, gambar, warna, dan sebagainya.

kekurangan dari aplikasi *canva* menurut (Monoarfa dan Haling, t.t.) yaitu: Aplikasi *Canva* mengandalkan jaringan internet yang cukup dan stabil, bila mana tidak adanya internet atau kuota dalam gawai maupun leptop yang akan menjangkau aplikasi *Canva*, *Canva* tidak dapat dipakai atau mendukung dalam proses mendesain, Dalam aplikasi *Canva* ada template, stiker, ilustrasi, font, dan lain sebagainya secara berbayar. Jadi, ada beberapa yang berbayar ada yang stidak. Tetapi hal ini tidak masalah dikarenakan banyak template yang menarik dan gratis lainnya. Hanya bagaimana pengguna dapat mendesain sesuatu secara menarik dan mengandalkan kreativitas sendiri, Terkadang desain yang dipilih terdapat kesamaan desain dengan orang lain, entah itu templatennya, gambar, warna,

dan sebagainya. Tetapi ini juga tidak menjadi masalah, kembali lagi kepada pengguna dalam memilih sesuatu desain yang berbeda.

Dari pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa kekurangan aplikasi canva ini adalah ketergantungan pada koneksi internet yang stabil, karena aplikasi ini hanya dapat diakses secara online, sehingga jika tidak ada internet atau kuota, pengguna tidak dapat menggunakan aplikasi ini untuk mendesain. Beberapa fitur, seperti template, stiker, ilustrasi, dan font, hanya tersedia dalam versi berbayar, yang dapat membatasi akses bagi sebagian pengguna. Selain itu, proses pengunduhan dalam format tertentu, seperti MP4, terkadang memakan waktu cukup lama. Kekurangan lain yang sering ditemui adalah desain yang dipilih terkadang memiliki kesamaan dengan desain orang lain, karena banyaknya pengguna yang memilih template atau elemen desain yang sama. Selain itu, aplikasi ini juga tidak memiliki fitur untuk memasukkan tabel, yang bisa menjadi keterbatasan dalam beberapa jenis desain.

2.1.3 Teks Negosiasi

a. Pengertian Teks Negosiasi

Teks negosiasi adalah teks yang berisi upaya komunikasi antara dua pihak atau lebih yang bertujuan untuk mencapai kesepakatan bersama menurut. (Aulia, t.t.) Teks negosiasi adalah kegiatan berunding atau tawar-menawar untuk mencapai kesepakatan atau persetujuan bersama antara beberapa pihak. Kesepakatan tersebut merupakan hal yang disetujui bersama setelah mengatasi berbagai perbedaan atau perselisihan antara dua belah pihak. Teks ini sering digunakan dalam berbagai konteks, seperti dunia bisnis, politik, sosial, atau bahkan dalam kehidupan sehari-hari. Proses negosiasi sendiri melibatkan proses tawar-menawar, penyampaian pendapat, dan mencari titik temu atas perbedaan kepentingan. Menurut (PIPIT DWI KOMARIAH 2022). Teks negosiasi merupakan teks yang menggambarkan aktivitas tawar – menawar yang dilakukan oleh dua pihak atau lebih untuk mencapai kesepakatan bersama. Dalam negosiasi, pihak-pihak yang terlibat sering kali memiliki tujuan yang berbeda, namun dengan melalui komunikasi terbuka, mereka berusaha menemukan jalan

tengah yang bisa diterima bersama. Hasil dari negosiasi ini bisa berupa kesepakatan dalam bentuk apapun, seperti kesepakatan harga, peraturan, kontrak, atau keputusan penting lainnya. Menurut (Nurpauzi dan Rostikawati 2020) negosiasi merupakan suatu aktivitas seseorang dalam melakukan tawar menawar antara satu pihak dengan pihak lain untuk menggapai suatu persetujuan yang berbeda.

Dari beberapa pendapat para ahli di atas dapat di simpulkan bahwa, Teks negosiasi merupakan suatu bentuk interaksi antara dua pihak atau lebih dengan tujuan mencapai kesepakatan setelah melalui proses diskusi dan tawar-menawar. Proses ini biasanya melibatkan perbedaan kepentingan yang perlu diselesaikan dengan mencari solusi yang dapat diterima oleh semua pihak. Teks negosiasi digunakan dalam berbagai bidang, seperti dunia bisnis, politik, dan kehidupan sehari-hari, dan hasilnya dapat berupa kesepakatan terkait harga, kontrak, peraturan, atau keputusan lainnya yang penting.

b. Ciri – ciri teks negosiasi

Menurut (PIPIT DWI KOMARIAH 2022). ciri – ciri teks negosiasi terbagi atas beberapa bagian yaitu:

- a. Melibatkan dua belah pihak atau lebih.

Sebuah negosiasi terjadi karena terdapat paling sedikit dua pihak yang memiliki tujuan berbeda sehingga harus dilakukan perundingan demi mencapai penyelesaian yang saling menguntungkan.

- b. Menghasilkan kesepakatan yang menguntungkan kedua belah pihak.

Sesuai dengan tujuannya, didalam teks negosiasi terdapat pernyataan yang menunjukkan hasil kesepakatan bersama.

- c. Menjadi sarana menemukan penyelesaian masalah atau mencari jalan tengah.

Terkadang, di sekitar kita, ada permasalahan yang tidak kunjung terpecahkan, masalah tersebut menggantung bahkan justru memunculkan permasalahan baru. Hal ini bias terjadi karena tidak ada proses komunikasi yang baik.

- d. Mengarah pada tujuan praktis.

Tawar – menawar yang dilakukan dalam negosiasi mengarah pada tercapainya tujuan bersama, yaitu keputusan yang saling menguntungkan.

- e. Mengutamakan kepentingan bersama.

Meskipun tiap – tiap pihak yang bernegosiasi memiliki kepentingan atau tujuan sendiri, kedua belah pihak akan berunding atau melakukan tawar – menawar agar tercapai sebuah kesepakatan bersama.

- f. Memiliki keterkaitan dengan rencana yang belum terjadi.

Negosiasi dilakukan untuk mencari cara terbaik atau jalan tengah dalam penyelesaian sebuah permasalahan untuk mencapai tujuan.

Menurut (Kendari 2024) ciri-ciri teks negosiasi yaitu:

- a. Menghasilkan kesepakatan,
- b. Menghasilkan keputusan yang saling menguntungkan,
- c. Berfungsi sebagai sarana untuk mencari penyelesaian,
- d. Mengarah pada tujuan praktis,
- e. Memprioritaskan kepentingan bersama.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa teks negosiasi memiliki beberapa ciri utama, di antaranya melibatkan dua pihak atau lebih yang memiliki tujuan berbeda, yang kemudian melakukan perundingan untuk mencapai kesepakatan yang saling menguntungkan. Proses negosiasi bertujuan untuk menemukan solusi atau jalan tengah terhadap suatu permasalahan dengan mengutamakan kepentingan bersama, meskipun masing-masing pihak memiliki tujuan pribadi. Negosiasi juga mengarah pada keputusan yang praktis dan terkait dengan rencana yang belum terwujud, dengan fokus pada penyelesaian masalah secara efektif dan efisien.

c. Unsur – unsur teks negosiasi

Menurut (PIPIT DWI KOMARIAH 2022). struktur teks negosiasi terbagi atas beberapa bagian yaitu:

a. Orientasi

Bagian orientasi atau pembuka negosiasi biasanya berupa salam, sapa, atau pernyataan untuk mengawali pembicaraan.

b. Pengejuan.

Bagian pengajuan berisi penyampaian tujuan negosiasi, yaitu keinginan atau harapan yang di ajukan untuk di setujui bersama.

c. Penewaran.

Bagian penawaran merupakan inti dari kegiatan negosiasi, yaitu proses tawar – menawar di antara kedua belah pihak.

d. Persetujuan.

Bagian persetujuan berisi kesepakatan yang telah di capai oleh kedua belah pihak.

e. Penutup.

Bagian penutup merupakan akhir dari proses negosiasi, biasanya berupa ucapan terimakasih dan salam.

d. Kaidah kebahasaan teks negosiasi

Menurut (PIPIT DWI KOMARIAH 2022). kaidah kebahasaan teks negosiasi terbagi atas beberapa bagian yaitu:

- a. Berisi tuturan pasangan.
- b. Mengandung pronominal.
- c. Menggunakan kalimat langsung.
- d. Menggunakan kalimat deklaratif.
- e. Menggunakan kalimat interogatif.
- f. Menggunakan kalimat persuasif.

2.2 Hasil Riset Yang Relevan

1. (Darniyanti, Rahmayati, dan Filahanasari 2023) dengan judul Pengembangan Modul Pembelajaran Berbantu Canva Mata Pelajaran IPAS untuk Mendukung Merdeka Belajar Kelas IV di Sekolah Dasar. Penelitian ini mengembangkan modul pembelajaran untuk materi pelajaran IPAS di kelas IV sekolah dasar. Hasil pengembangan bahan ajar modul pembelajaran dinyatakan sangat valid. Berdasarkan hasil yang diperoleh

dari validator dengan rata-rata 83,8 % dengan dikatagori sangat valid, hasil praktikalitas dengan rata-rata 95 % dengan dikatagori sangat praktis, dan untuk hasil efektifitas ketuntasan hasil siswa dengan rata-rata 87,5 % dengan dikatagori sangan efektif. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa modul pembelajaran yang dibuat sudah sangat valid, praktis dan efektif untuk digunakan guru dalam belajar mengajar.

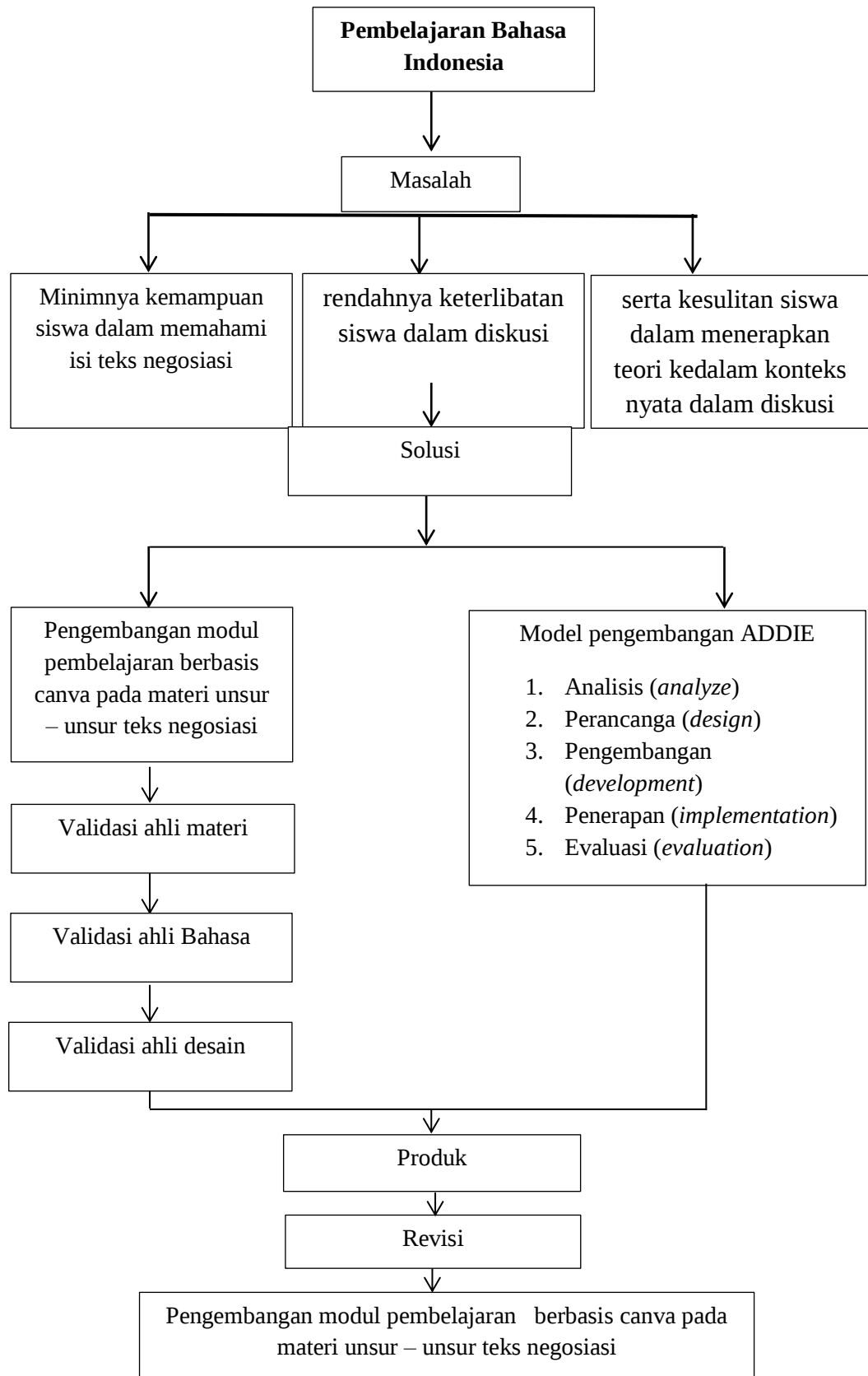
2. (Faidar dan Azis 2023) dengan judul Pengembangan Modul Elektronik Sejarah Berbasis Problem Based Learning (PBL) untuk Siswa Kelas XII di SMA Labschool USK. Peneltian ini mengembangkan modul elektronik untuk siswa kelas XII di SMA. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 1) modul elektronik sejarah yang digunakan saat ini di SMA Labschool USK pada kelas XII adalah modul dari Kemendikbud, 2) proses pengembangan modul ini dilakukan dengan media Heyzine sesuai dengan saran dari ahli dan pendidik, proses uji coba awal dilakukan pada enam peserta didik dengan hasil akhir modul elektronik sejarah berbasis PBL untuk siswa kelas XII di SMA Labschool USK sangat layak digunakan, dengan perolehan skor 98% dari ahli modul, 88% dari ahli materi, 86% dari pendidik, dan 90% dari peserta didik.

2.3 Kerangka Berpikir

Kerangka pemikiran penelitian ini dimulai dari identifikasi masalah, dimana peneliti mengidentifikasi permasalahan yang di hadapi dalam konteks penelitian, seperti kesulitan siswa dalam memahami isi teks negosiasi, metode pengejaran guru masih konvesional dan belum ada pengembangan modul pembelajaran. Proses ini bertujuan untuk memhami tantangan yang ada untuk menentukan focus penelitian yang tepat. Selanjutnya, dari permasalahan yang di identifikasi, dirumuskan tujuan penelitian yang jelas. Dari tujuan ini akan menjadi dasar bagi peneliti untuk mencapai solusi yang relevan, seperti mengembangkan modul pembelajaran yang lebih efektif dengan menggunakan model ADDIE untuk meningkatkan pemahaman mengenai unsur-unsur teks negosiasi.

Kemudian setelah menetapkan solusi, maka hasil akhir adalah buat produk yang berupa modul pembelajaran berbasis *canva* yang layak, praktis, dan efektif

untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang unsur-unsur teks negosiasi. Dengan demikian, kerangka berpikir ini menggambarkan alur penelitian yang atau produk yang lebih efektif.



Bagian 2.1 Kerangka Berpikir