

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TEKS POSTER BERBASIS
PENDEKATAN GENRE DENGAN APLIKASI CANVA
UNTUK PESERTA DIDIK SMP KELAS VIII**

Tesis

Oleh

**AJI FATUROHMAN
NPM 23230401001**



**PROGRAM PASCASARJANA
MAGISTER PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG**

2025

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TEKS POSTER BERBASIS
PENDEKATAN GENRE DENGAN APLIKASI CANVA
UNTUK PESERTA DIDIK SMP KELAS VIII**

Oleh

AJI FATUROHMAN

TESIS

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
MAGISTER PENDIDIKAN**

Pada

**Program Studi Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Lampung**



**PROGRAM PASCASARJANA
MAGISTER PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG**

2025

ABSTRAK

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TEKS POSTER BERBASIS PENDEKATAN GENRE DENGAN APLIKASI CANVA UNTUK PESERTA DIDIK SMP KELAS VIII

Oleh

Aji Faturrohman

Permasalahan pada penelitian ini, kurangnya media pembelajaran yang inovatif, kreatif, dan kolaboratif yang mampu menarik minat dan kreatifitas peserta didik khususnya dalam pembelajaran Teks Poster untuk peserta didik SMP kelas VIII. Adapun tujuan penelitian, untuk Mengembangkan Media Pembelajaran Teks Poster Berbasis Pendekatan Genre dengan Aplikasi Canva khususnya pada Peserta Didik SMP kelas VIII.

Metode yang digunakan pada penelitian ini menggunakan model ADDIE, yaitu Analisis (*Analysis*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*). Proses pengembangan dimulai dari analisis kebutuhan peserta didik, perancangan prototipe menggunakan aplikasi Canva, implementasi media di kelas VIII SMP, uji kelayakan, dan uji efektivitas media pembelajaran.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) berhasil dikembangkan media pembelajaran teks poster berbasis pendekatan Genre dengan aplikasi Canva, (2) uji kelayakan media pembelajaran oleh ahli media mendapatkan skor 86,6%, dan ahli materi mendapatkan skor 88,7% yang dinyatakan sangat layak, (3) uji efektivitas media pembelajaran dinyatakan efektif dihitung menggunakan rumus *N-Gain* berdasarkan uji efektivitas di SMP Negeri 1 Bandar Lampung dengan peningkatan sebesar 0,78, SMP Global Madani Bandar Lampung dengan peningkatan 0,77, dan SMP Global Surya Bandar Lampung dengan peningkatan 0,74, yang secara keseluruhan tinggi dan efektif.

Kata Kunci: permasalahan, tujuan penelitian, metode penelitian, media pembelajaran, uji kelayakan, uji efektivitas.

ABSTRACT

DEVELOPMENT OF POSTER TEXT LEARNING MEDIA BASED ON A GENRE APPROACH WITH THE CANVA APPLICATION FOR CLASS VIII MIDDLE SCHOOL STUDENTS

By

Aji Faturhman

The problem in this research is the lack of innovative, creative and collaborative learning media that is able to attract students' interest and creativity, especially in poster text learning for class VIII middle school students. The research objective is to develop poster text learning media based on a genre approach using the Canva application, especially for class VIII junior high school students.

The method used in this research uses the ADDIE model, namely Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation. The development process starts from analyzing student needs, designing prototypes using the Canva application, implementing media in class VIII SMP, to feasibility testing and testing the effectiveness of learning media.

The results of the research show that (1) the poster text learning media based on the Genre approach was successfully developed using the Canva application, (2) the feasibility test of learning media by media experts got a score of 86.6%, and material experts got a score of 88.7% which was declared very feasible, (3) the effectiveness test of learning media is declared effective, calculated using the N-Gain formula based on the effectiveness test at SMP Negeri 1 Bandar Lampung with an increase of 0.78, SMP Global Madani Bandar Lampung with an increase of 0.77, and SMP Global Surya Bandar Lampung with an increase 0.74, which is overall high and effective.

Keywords: *problem, research objectives, research methods, learning media, feasibility test, effectiveness test.*

Judul tesis : **PENGEMBANGAN MEDIA
PEMBELAJARAN TEKS POSTER
BERBASIS PENDEKATAN GENRE
DENGAN APLIKASI CANVA UNTUK
PESERTA DIDIK SMP KELAS VIII**

Nama Mahasiswa : **Aji Faturrohman**

Nomor Pokok Mahasiswa : 2323041001

Program Studi : Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

MENYETUJUI
Komisi Pembimbing

Pembimbing I

Pembimbing II


Dr. Nurlaksana Eho Rusminto, M.Pd.
NIP 196401061988031001


Dr. Munaris, M.Pd.
NIP 197008072005011001

Mengetahui

Ketua Jurusan
Pendidikan Bahasa dan Seni

Ketua Program Studi
Magister Pendidikan Bahasa
dan Sastra Indonesia


Dr. Sumarti, M.Hum.
NIP 197003181994032002


Dr. Siti Samhati, M.Pd.
NIP 196208291988032001

MENGESAHKAN

Tim Penguji

Ketua : Dr. Nurlaksana Eko Rusminto, M.Pd.



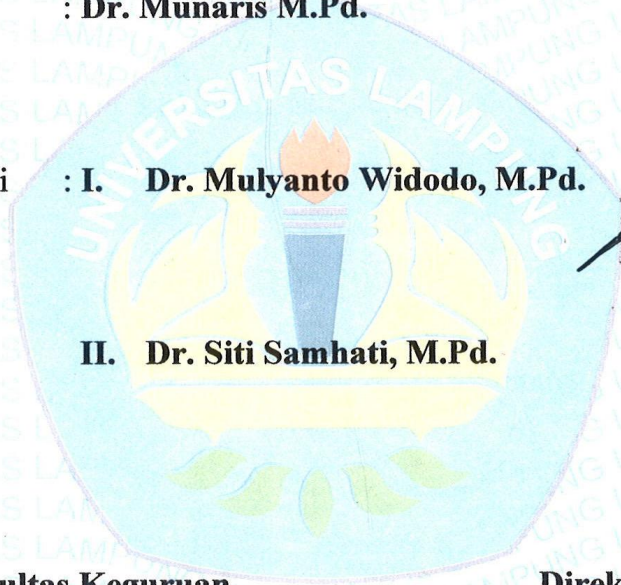
Sekretaris : Dr. Munaris M.Pd.



Anggota Penguji : I. Dr. Mulyanto Widodo, M.Pd.



II. Dr. Siti Samhati, M.Pd.

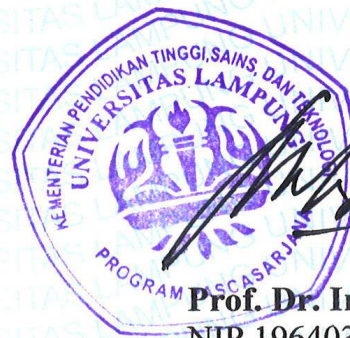


**Plt. Dekan Fakultas Keguruan
dan Ilmu Pendidikan,**

Direktur Pascasarjana,



Dr. Riswandi, M.Pd.
NIP. 197608082009121001



Prof. Dr. Ir. Murhadi, M.Si.
NIP 196403261989021001

Tanggal Lulus Ujian : 16 Januari 2025

LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan dengan sebenarnya bahwa

1. Tesis dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Teks Poster Berbasis Pendekatan Genre Dengan Aplikasi Canva untuk Peserta Didik SMP Kelas VIII. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan atas karya penulis lain dengan cara yang tidak sesuai tata etika ilmiah yang berlaku dalam Masyarakat akademik atau dengan plagiasisme.
2. Hak intelektual atas karya ilmiah ini diserahkan sepenuhnya kepada Universitas Lampung.

Atas pernyataan ini apabila kemudian hari ternyata ditemukan ketidakbenaran, saya bersedia menanggung akibat dan sanksi yang akan diberikan kepada saya sesuai dengan hukum yang berlaku.

Bandarlampung, 04 Februari 2025



Aji Faturrohman
NPM 2323041001

RIWAYAT HIDUP



Penulis Aji Faturrohman lahir di Tulang Bawang pada 06 November 1999. Penulis merupakan anak dari pasangan Dedi Suhardi dan Tri Sunarsih. Penulis menempuh pendidikan di SD Negeri Bandar Aji Jaya diselesaikan pada tahun 2012, SMP Negeri 1 Rawa Pitu diselesaikan pada tahun 2014, SMK Negeri 1 Rawa Pitu diselesaikan pada tahun 2018. Pendidikan S1 Penulis tempuh di STKIP PGRI Bandar Lampung diselesaikan pada tahun 2022. Penulis melanjutkan Pendidikan S-2 tahun 2023 di Universitas Lampung program studi Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia.

MOTO

*“Banyak orang berkata, jangan terlalu berambisi.
Tapi pada kenyataannya, ambisi bukti nyata dari sebuah mimpi”.*

“Mustajabnya doa, adalah orang tua”.

PERSEMBAHAN

Karya ini saya persembahkan untuk

Ayah dan Ibunda yang selalu memberikan cinta, kasih sayang, dukungan, nasihat, semangat dan tentunya motivasi. Serta penulis ucapkan untuk semua pihak yang telah memberikan dukungan dan semangat dalam menyelesaikan tesis ini.

SANWACANA

Alhamdulillah, segala puji bagi Allah atas segala Rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis diberikan kemampuan, kekuatan, petunjuk serta kemudahan untuk menyelesaikan tesis ini. Penelitian yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Teks Poster Berbasis Pendekatan Genre dengan Aplikasi Canva untuk Siswa SMP Kelas VIII, disusun sebagai salah satu untuk memperoleh gelar Magister Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Jurusan Bahasa dan Seni, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung.

Penulis telah banyak menerima masukan, dukungan, bantuan serta bimbingan dari berbagai pihak selama masa pengerjaan tesis ini. Oleh sebab itu, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah berjasa dan memberikan sumbangsih kepada penulis. Sebagai wujud rasa hormat penulis, penulis ucapkan kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A., I.P.M., selaku Rektor Universitas Lampung.
2. Prof. Dr. Ir. Murhadi, M.Si., selaku Direktur Pascasarjana Universitas Lampung.
3. Dr. Riswandi, M.Pd., selaku Plt. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
4. Dr. Sumarti M.Hum., selaku Ketua Jurusan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.
5. Dr. Siti Samhati, M.Pd., selaku Kepala Program Studi Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia.
6. Dr. Nurlaksana Eko Rusminto, M.Pd., selaku dosen pembimbing I tesis yang senantiasa selalu memberikan bimbingan serta arahan.
7. Dr. Munaris, M.Pd., selaku dosen pembimbing II tesis yang senantiasa selalu memberikan bimbingan serta arahan.
8. Dr. Rangga Firdaus, M.Kom., selaku validator ahli media yang senantiasa selalu memberikan bimbingan serta arahan.
9. Dr. I Wayan Ardi Sumarta. M.Pd., selaku validator ahli materi yang senantiasa selalu memberikan bimbingan serta arahan.

10. Bapak dan Ibu dosen Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia yang telah membekali penulis dengan berbagai ilmu pengetahuan.
11. Ayahanda dan Ibunda tercinta Dedi Suhardi dan Tri Sunarsih yang selalu memberikan do`a, semangat dan dukungannya kepada penulis.
12. Teman teman seperjuangan Angkatan 2023 yang juga memberikan dukungan, semangat dan hal-hal luar biasa pada penulis.
13. Serta semua pihak yang mungkin tidak dapat penulis sebutkan satu per satu dalam sanwacana ini dalam penyelesaian tesis tanpa terkecuali,

Semoga Allah S.W.T membalas segala keiklasan dan bantuan semua pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan tesis ini. Semoga tesis ini bermanfaat bagi kita semua, terutama bagi kemajuan Pendidikan, khususnya Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia.

Bandar Lampung, 04 Februari 2025

Aji Faturohman

DAFTAR ISI

COVER/HALAMAN DEPAN	i
ABSTRAK	ii
ABSTRACT	iii
LEMBAR PERNYATAAN	vi
RIWAYAT HIDUP	vii
MOTO	viii
PERSEMBAHAN	ix
SANWACANA	x
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR BAGAN	xvii
I. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	9
1.3 Tujuan Penelitian	9
1.4 Manfaat Penelitian	10
1.5 Ruang Lingkup.....	11
1.6 Keterbatasan Penelitian	12
II. TINJAUAN PUSTAKA	13
2.1 Media Pembelajaran.....	13
2.1.1 Hakikat Media Pembelajaran	13
2.1.2 Macam-macam Media Pembelajaran	14
2.1.3 Fungsi Media Pembelajaran.....	16
2.2 Poster	17
2.2.1 Pengertian Poster.....	17
2.2.2 Struktur Teks Poster	19
2.2.3 Kaidah Kebahasaan Poster.....	20
2.2.4 Jenis-jenis Poster	20

2.2.5 Manfaat Poster	21
2.2.6 Kriteria Poster	23
2.2.7 Kelebihan dan Kekurangan Poster	24
2.3 Materi Poster pada Kurikulum Merdeka	25
2.4 Pendekatan Genre	29
2.4.1 Hakikat Pendekatan Genre.....	29
2.4.2 Langkah-langkah Pendekatan Genre	30
2.4.3 Implementasi Pendekatan Genre dalam Pembelajaran.....	31
2.5 Aplikasi Canva	33
2.5.1 Pengertian Aplikasi Canva.....	33
2.5.2 Fitur Aplikasi Canva.....	34
2.5.3 Kelebihan Aplikasi Canva	35
2.5.4 Kekurangan Aplikasi Canva	36
2.5.5 Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran	37
2.5.6 Langkah-langkah Menggunakan Aplikasi Canva	40
III. METODE PENELITIAN	47
3.1 Jenis Penelitian.....	47
3.2 Prosedur Pengembangan	48
3.3 Waktu dan Tempat Penelitian.....	50
3.4 Uji Coba Produk.....	50
3.4.1 Desain Uji Coba	51
3.4.2 Subjek Uji Coba	51
3.4.3 Jenis Data.....	52
3.4.4 Instrumen Penelitian	52
3.4.5 Teknik Analisis Data	56
VI. HASIL DAN PEMBAHASAN.....	59
4.1 Hasil dan Pembahasan.....	59
4.1.1 Tahap Analisis (<i>Analisis</i>)	60
4.1.2 Tahap Desain (<i>Design</i>)	68
4.1.3 tahap pengembangan (<i>Development</i>)	79
4.1.4 Tahap Implementasi (<i>Implementation</i>).....	90

4.1.5 Tahap Evaluasi (<i>Evaluation</i>).....	103
V. KESIMPULAN DAN SARAN	104
5.1 Kesimpulan	104
5.2 Saran.....	106

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Materi Poster Kurikulum Merdeka.....	26
Tabel 2.2 Fitur-Fitur Aplikasi Canva.....	35
Tabel 3.1 Kisi Kisi Angket Ahli Media	53
Tabel 3.2 Kisi Kisi Angket Ahli Materi.....	54
Tabel 3.3 Kisi Kisi Angket Respon Penilaian Peserta Didik	55
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Skor Penilaian Terhadap Pilihan Jawaban Responden.....	56
Tabel 3.5 Kisi Kisi Skala Kelayakan Media Pembelajaran	57
Tabel 3.6 Kisi-Kisi Kategori Presentase Ketuntasan Peserta Didik	58
Tabel 4.1 Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran	61
Tabel 4.2 Hasil Analisis Media Pembelajaran	66
Tabel 4.3 Hasil Analisis Ahli Materi	67
Tabel 4.4 Tabel Uji Kelayakan Ahli Media	81
Tabel 4.5 Hasil Uji Kelayakan Ahli Media.....	82
Tabel 4.6 Uji Kelayakan Ahli Materi	86
Tabel 4.7 Hasil Uji Kelayakan Ahli Materi	87
Tabel 4.8 Rekapitulasi Nilai Akhir Uji Kelayakan.....	89
Tabel 4.9 Uji Efektivitas Peserta Didik SMP Negeri 1 Bandar Lampung.....	97
Tabel 4.10 Uji Efektivitas Peserta Didik SMP Global Madani Bandar Lampung	99
Tabel 4.11 Uji Efektivitas Peserta Didik SMP Global Surya Bandar Lampung.....	100

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Materi Poster pada Buku Paket Peserta Didik.....	28
Gambar 4.1 Tampilan Kegiatan Pembelajaran 1	71
Gambar 4.2 Tampilan Kegiatan Pembelajaran 2	73
Gambar 4.3 Tampilan Kegiatan Pembelajaran 3	75
Gambar 4.4 Tampilan Kegiatan Pembelajaran 4	77

DAFTAR BAGAN

Bagan 3.1 Metode ADDIE	47
Bagan 4.1 <i>Flowchart</i> Materi Teks Poster.....	70

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi memiliki pengaruh yang besar bagi berbagai sektor, yang salah satunya pendidikan. Teknologi dan pendidikan memiliki hubungan yang semakin erat seiring dengan perkembangan zaman. Teknologi telah menjadi bagian penting dari sistem pendidikan. Teknologi dalam dunia pendidikan, menawarkan berbagai macam fasilitas untuk meningkatkan proses belajar mengajar, yang memiliki dampak yang signifikan dalam menampilkan wajah pembelajaran yang dikombinasikan dalam bentuk modern. Tuntutan zaman mengarahkan dan memberikan transformasi di dunia pendidikan, untuk selalu senantiasa menyesuaikan perkembangan teknologi terhadap usaha dalam peningkatan mutu pendidikan yang khususnya pada proses pembelajaran (Salsabila dan Agustian, 2021).

Pendidikan menjadi roda untuk memberikan pencerahan dan menjadi tongkat pehaman terkait dengan keilmuan. (Nasution, 2023) mengungkapkan bahwa pendidikan adalah proses mentransfer pengetahuan, nilai-nilai, keyakinan, keterampilan, serta berbagai aspek lainnya. Pendidikan merepresentasikan suatu kegiatan pembelajaran yang dirancang secara terstruktur dan memiliki tujuan yang jelas. Dalam prosesnya, pembelajaran melibatkan interaksi dinamis antara pendidik dan peserta didik, dalam konteks kegiatan belajar-mengajar. Pendidik adalah roda penggerak proses terjadinya pembelajaran di kelas. Pendidik memiliki peran untuk menyampaikan materi, tujuan pembelajaran, metode pembelajaran, serta memberikan pemahaman dan pengetahuan kepada peserta didik dengan cara yang inovatif serta kolaboratif, agar peserta didik tertarik dan memiliki pemahaman yang baik terhadap materi yang diberikan kepada peserta didik.

Pendidikan akan selalu berkembang dengan seiring berjalannya zaman. Hal ini nampak pada perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK), yang telah membawa transformasi signifikan dalam dunia pendidikan. Perkembangan teknologi mempengaruhi gaya belajar dalam dunia pendidikan dan proses pembelajaran di kelas.

Hal ini tentu memberikan gaya belajar dan metode belajar yang perlu dikembangkan, guna memberikan pembelajaran yang kreatif dan kolaboratif. Terbaru, yaitu perkembangan dalam *Era Society 5.0* atau dapat diartikan sebagai era kedewasaan teknologi dan kemanusiaan. (Fricticarani, 2023) juga menjelaskan bahwa pendidikan di era teknologi 5.0 menghadapi tantangan dalam mengintegrasikan teknologi yang semakin maju ke dalam pembelajaran, sehingga perlu adanya perubahan dalam kurikulum dan metode pembelajaran yang berbasis teknologi.

Teknologi menawarkan berbagai alat yang dapat digunakan oleh pendidik guna meningkatkan kualitas pembelajaran yang interaktif, menarik, dan relevan dengan kebutuhan peserta didik. (Fuad, 2020) menjelaskan bahwa teknologi membawa tantangan baru dalam pembelajaran, termasuk mengembangkan pengetahuan tentang teknologi dan integrasi dengan konten pengajaran dan pembelajaran dalam konteks tertentu. Penggunaan media pembelajaran dengan teknologi tidak hanya meningkatkan minat belajar peserta didik, tetapi memberikan kemudahan bagi pendidik dalam menyampaikan materi secara lebih menarik dan interaktif. Selain itu, salah satu dampak positif dari perkembangan teknologi adalah kemudahan dalam mengakses dan menggunakan berbagai alat dan aplikasi digital untuk mendukung proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan penjelasan yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran dengan teknologi menjadi sebuah kebutuhan. Selain itu, dalam menggunakan media tersebut harus memperhatikan beberapa teknik agar media yang dipergunakan itu dapat dimanfaatkan dengan maksimal (Muhson, 2010).

Pendidik memiliki peran penting, untuk menentukan bagaimana media pembelajaran yang digunakan pada kegiatan pembelajaran di kelas memiliki daya dukung dan mampu memberikan ide kreatif dan inovatif, baik bagi pendidik dan bagi peserta didiknya. Hal ini juga di sampaikan oleh Majid (dalam Wulandari, 2023) yang menjelaskan bahwa peran pendidik menjadi peran penting kunci keberhasilan dalam mengembangkan misi pendidikan dan pengajaran di sekolah selain, bertanggung jawab untuk mengatur, mengarahkan, dan menciptakan suasana kondusif yang mendorong peserta didik untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran di kelas.

Dewasa ini, peserta didik memiliki kecenderungan dan ketertarikan pada hal yang memiliki hubungan dengan teknologi. Terlebih lagi, peserta didik saat ini sudah banyak sekali dibekali dengan gawai, yang dapat digunakan dan dimanfaatkan keberadaannya. Kemampuan peserta didik dalam menggunakan teknologi dapat diarahkan menjadi bahan media pembelajaran yang menarik dan kolaboratif. Teknologi berperan sebagai kendaraan dalam pengajaran. Teknologi dalam pendidikan dijadikan sebagai prana untuk tercapainya pembelajaran. Peserta didik yang dapat memanfaatkan teknologi dalam pendidikan dengan baik dapat dijadikan sebagai pengetahuan untuk menambah ilmu (Sudarsi dalam Nento dan Wanto, 2023).

Mata pelajaran Bahasa Indonesia memiliki tujuan untuk mengembangkan keterampilan berbahasa peserta didik, baik secara lisan ataupun tulisan. Salah satu kompetensi yang diajarkan di kelas VIII adalah kemampuan untuk membuat poster yang informatif dan menarik. Poster merupakan media komunikasi visual yang efektif dalam menyampaikan informasi secara singkat dan padat. Hal ini sejalan dengan pernyataan yang dijelaskan oleh (Sumartono, 2018) bahwa poster merupakan pesan singkat dengan bentuk gambar, dengan tujuan untuk mempengaruhi seseorang agar tertarik.

Kurikulum Merdeka yang saat ini diimplementasikan di sekolah-sekolah, memberikan kebebasan lebih besar bagi pendidik dan peserta didik dalam mengembangkan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan minat peserta didik. Hal ini sejalan dengan Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 7 Tahun 2022 tentang Kurikulum Merdeka yang memberikan fleksibilitas kepada pendidik dalam merancang pembelajaran berbasis proyek yang relevan dengan kebutuhan peserta didik.

Kurikulum ini menekankan pada pengembangan kompetensi peserta didik melalui pembelajaran yang fleksibel dan berfokus pada penguatan literasi dan numerasi. Dalam konteks ini, pembuatan poster dapat dijadikan sebagai salah satu proyek berbasis kompetensi, agar peserta didik dapat belajar secara kontekstual dan terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Implementasi Kurikulum Merdeka yang saat ini telah diterapkan

dibeberapa sekolah membuka peluang untuk memanfaatkan teknologi digital dalam pembelajaran, sehingga aplikasi seperti Canva menjadi sangat relevan untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

Melalui pembuatan poster, peserta didik tidak hanya belajar menyusun informasi dengan baik, peserta didik akan belajar untuk mengembangkan kreativitas mereka dalam merancang elemen-elemen visual. Namun dalam praktiknya, banyak peserta didik yang masih mengalami kendala dalam mendesain poster. Kendala ini sering disebabkan oleh keterbatasan pengetahuan dan keterampilan dalam menggunakan alat desain grafis. Tentunya, hal ini akan memberikan keterbatasan teknik dan keterampilan, kurangnya panduan dan referensi, serta kesulitan dalam mengorganisasi konten. Kendala dalam pembelajaran poster, perlu adanya alternatif agar tidak menghambat pencapaian tujuan pembelajaran. Untuk mengatasi kendala-kendala ini, penting bagi pendidik guna memberikan arahan dan dukungan, dengan cara menyediakan bahan atau media pembelajaran yang relevan dan interaktif serta praktis. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang dapat membantu peserta didik mengatasi kendala atau masalah tersebut. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran digital yaitu aplikasi Canva.

Aplikasi Canva menawarkan solusi yang praktis dan mudah digunakan bagi peserta didik untuk belajar membuat poster dalam bentuk digital. Dengan berbagai macam fitur dan desain grafis yang tersedia, peserta didik dapat lebih mudah memahami konsep desain dan menerapkannya dalam tugas mereka. Canva adalah salah satu diantara banyaknya aplikasi yang dapat digunakan pendidik dalam membuat media pembelajaran (Kaffah, 2023).

Aplikasi Canva merupakan program desain online yang menyediakan berbagai macam desain visual yang dapat memungkinkan pengguna (baik pendidik atau peserta didik) untuk membuat berbagai jenis materi visual. Hal ini juga di jelaskan oleh (Monoarfa dan Haling, 2021) bahwa Canva merupakan sebuah aplikasi desain online yang menyediakan berbagai macam fitur maupun peralatan. Aplikasi Canva sangatlah praktis yang dapat digunakan dan dimanfaatkan untuk membuat berbagai macam desain digital.

Selain itu, aplikasi Canva memberikan beragam macam fitur desain yang dapat dimanfaatkan oleh pendidik atau peserta didik di dalam pembelajaran. Aplikasi Canva dapat digunakan sebagai salah satu media untuk memberikan pengalaman belajar digital yang memadukan antara media aplikasi dan materi pembelajaran di kelas.

Selain kemudahan dalam penggunaan, aplikasi Canva diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat membuat proses belajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Peserta didik cenderung lebih antusias dan termotivasi ketika mereka belajar menggunakan alat yang menarik dan relevan dengan dunia digital yang mereka kenal. Salah satu materi yang dapat dikolaborasikan dengan aplikasi Canva adalah materi Poster pada mata Pelajaran Bahasa Indonesia kelas VIII jenjang SMP. Dengan dukungan media pembelajaran yang kreatif dan kolaboratif, serta perangkat yang memadai proses pembelajaran tidak hanya mencapai tujuan pembelajaran. Tetapi, membantu mengembangkan keterampilan desain grafis dalam era teknologi digital.

Selain kolaborasi antara materi dan teknologi, pendekatan dalam kegiatan belajar mengajar penting untuk diterapkan. Hal ini untuk memberikan daya dukung pada materi dan memberikan efektivitas pada media pembelajaran yang digunakan. Tentunya, pendekatan yang digunakan perlu memiliki korelasi dan kombinasi yang baik pada materi pembelajaran, agar baik materi atau media yang digunakan selaras, efisien dan efektif. Salah satu pendekatan yang dapat digunakan dalam pembelajaran materi poster dengan aplikasi Canva adalah pendekatan berbasis Genre. Pendekatan berbasis Genre menekankan pada pemahaman dan produksi berbagai jenis teks berdasarkan konteks sosial dan fungsinya. Pendekatan Genre adalah metode dalam pengajaran bahasa yang berfokus pada pembelajaran berbagai jenis teks.

Pendekatan Genre dalam konteks pembelajaran, menekankan pemahaman pada pengertian, struktur, ciri khas, dan fungsi sosial dari setiap jenis teks, sehingga peserta didik dapat menghasilkan teks yang sesuai dengan konvensi dan tujuan komunikatifnya. Pendekatan berbasis genre, dikenal juga sebagai sebagai pendekatan berbasis teks, melihat kompetensi komunikatif yang melibatkan penguasaan teks (Silalahi, 2020).

Pendekatan Genre adalah pendekatan dalam pembelajaran bahasa yang berfokus pada penggunaan bahasa dalam konteks tertentu. Hal ini menjelaskan bahwa peserta didik diajarkan untuk memahami bagaimana teks dibangun dalam genre tertentu dengan mempertimbangkan tujuan komunikasi, struktur teks, dan ciri kebahasaan yang khas dari genre tersebut (Alwi, 1998).

Pendekatan berbasis Genre memiliki integrasi yang baik dalam pembelajaran poster dengan aplikasi Canva. Hal ini didasarkan pada pendekatan berbasis Genre memiliki kemampuan untuk mempelajari berbagai jenis teks, yang apabila dalam materi poster dapat diterapkan dalam berbagai macam jenis-jenis poster yang memiliki berbagai macam gaya dan model teks yang didasarkan pada klasifikasinya seperti poster niaga, komersil, pendidikan, pengumuman, dan lain lain yang tentunya memiliki gaya dan penulisan teks yang unik dan menarik.

Pendekatan Genre dalam pembelajaran menekankan pada pemahaman dan produksi berbagai jenis teks berdasarkan konteks sosial dan fungsinya. Hal ini juga dijelaskan oleh (Kosasih, 2014) yang menjelaskan tidak hanya memfokuskan pada penguasaan struktur teks, tetapi juga pada kemampuan peserta didik dalam memahami makna dan fungsi teks tersebut dalam berbagai konteks komunikasi. Dalam konteks pembelajaran materi poster, pendekatan ini memungkinkan peserta didik untuk mengenali ciri-ciri khusus teks poster, termasuk struktur, tujuan, dan penggunaan bahasa yang efektif. Dengan menggunakan aplikasi Canva, peserta didik dapat menerapkan pendekatan Genre secara praktis. Canva menyediakan berbagai template poster yang dapat disesuaikan, memungkinkan peserta didik untuk mengidentifikasi dan mengadaptasi elemen-elemen genre yang relevan. Misalnya, siswa dapat memilih layout yang sesuai, menentukan warna dan font yang tepat, serta menambahkan gambar atau grafis yang mendukung pesan utama poster.

Proses ini tidak hanya membantu peserta didik dalam memahami struktur dan konvensi poster sebagai sebuah genre, tetapi juga melatih keterampilan digital mereka. Dalam pembelajaran, pendidik dapat membimbing peserta didik melalui langkah-langkah

analisis genre, dari memahami tujuan dan audiens, hingga merancang poster yang efektif. Dengan begitu, pendekatan genre dan penggunaan Canva dapat mendukung pengembangan keterampilan literasi visual dan kreatif siswa, sesuai dengan tujuan Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran berbasis proyek dan pengembangan keterampilan abad ke-21.

Selanjutnya, berdasarkan dari beberapa peserta didik yang telah diwawancarai pada saat kegiatan prapenelitian, jarang pendidik yang menggunakan pendekatan dan media pembelajaran dalam pembelajaran. Adapun cara pendidik untuk menghibur atau memberikan daya semangat belajar kepada peserta didik, pendidik biasanya memberikan game (*ice breaking*) atau beberapa pertanyaan pemantik untuk menarik perhatian peserta didik. Permasalahan yang nampak berdasarkan hasil wawancara tersebut yaitu, bahwa peserta didik akan tertarik dan lebih aktif ketika dalam mode game, namun tidak efektif dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, kegiatan pembelajaran yang monoton dan tanpa adanya variasi pembelajaran yang inovatif dan kreatif akan membuat peserta didik cenderung kurang aktif dan kurang kreatif, sehingga dalam penuangan ide dan gagasan kurang terimplementasi dengan baik.

Berdasarkan temuan masalah atau kendala tersebut, perlu adanya media yang relevan guna memberikan dukungan untuk memotivasi peserta didik agar capaian pembelajaran dapat memenuhi standar pencapaian. Hal ini perlu adanya alternatif untuk memenuhi kebutuhan peserta didik yang dapat membantu mereka untuk mengembangkan keterampilan literasi visual dan digital. Peserta didik juga perlu memahami bagaimana elemen-elemen visual dapat digunakan secara efektif untuk menyampaikan pesan dalam poster. Selain itu, peserta didik juga perlu dibimbing guna menghasilkan poster yang tidak hanya menarik secara visual tetapi juga sesuai dengan kaidah genre poster.

Materi poster sebagai salah satu mata pelajaran Bahasa Indonesia yang mengharuskan peserta didik berfikir kreatif, aktif, serta inovatif tentu perlu adanya sebuah media yang dapat memfasilitasi ide dan gagasannya tersebut yang dicantumkan dalam bentuk tulisan dengan media dan pendekatan yang interaktif. Maka dari itu, aplikasi Canva dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk memfasilitasi peserta didik dengan

teknologi dan berbasis pendekatan Genre. (Monoarfa dan Haling, 2021) menjelaskan bahwa pemanfaatan teknologi sangat diperlukan untuk menyampaikan materi khususnya dengan menggunakan visualisasi. Hal ini tidak hanya memberikan pengalaman pembelajaran secara praktik dan teori, akan tetapi peserta didik juga mendapatkan pengalaman dalam pembelajaran berbasis teknologi. Aplikasi Canva sebagai media pembelajaran desain grafis berbentuk digital dan *online*, sangat berguna untuk membantu pendidik dan peserta didik dalam kegiatan dan proses pembelajaran di kelas yang tentunya memberikan kemudahan, pengembangan kreativitas, penggunaan dan penguasaan teknologi, pembelajaran visual, memotivasi belajar, serta pengembangan keterampilan desain.

Pendekatan berbasis genre dalam pembelajaran materi poster dengan aplikasi Canva tidak hanya memberikan pengenalan teks atau terbatas pada jenis teks dalam Genre poster. Akan tetapi, pendekatan berbasis Genre diharapkan dapat memberikan peningkatan pemahaman, struktur, fungsi teks, pengembangan keterampilan literasi visual dan digital, peningkatan kreativitas dan inovasi, dan penguatan pembelajaran kolaboratif. Hal ini juga memberikan dampak yang baik dan positif dalam aspek pemahaman, keterampilan, dan kesadaran yang mendukung tujuan pendidikan yang holistik dan berpusat pada peserta didik sesuai dengan kurikulum merdeka.

Beralih dari pemaparan dan temuan masalah di atas, adapun penelitian terdahulu yaitu penelitian relevan, yang telah dilakukan oleh Atikah Wulandari pada tahun 2023 di SMP Quran Darul Fattah untuk kemenarikan produk mencapai 82,33%, sedangkan presentase uji coba kemenarikan oleh siswa sebesar 93,16%. Selanjutnya penelitian yang relevan yaitu oleh Azizah Rishafiyana tahun 2023 di SMP Widya Nusantara terkait dengan materi mencapai 95%, sedangkan presentase pada media mencapai 97%. Selanjutnya, adapun penelitian yang dilakukan oleh Azza Mylah Ula Syafira di SMP Negeri 9 Jember pada peserta didik kelas VIII tahun 2023 yang mendapat nilai dari validator ahli mencapai 88%, hasil dari ahli media sebesar 94%, hasil validasi oleh pendidik sebesar 86%, hasil angket dari peserta didik mencapai 91%, dan uji coba terhadap peserta didik mencapai 91%. Berdasarkan dari hasil penelitian terdahulu, menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan basis aplikasi Canva menarik untuk

diteliti lebih lanjut dengan berbagai macam materi yang menarik yang dapat dikombinasikan dan dikolaborasikan yang disesuaikan dengan kebutuhan pengajaran dan pembelajaran di kelas. Salah satu materi yang menarik yang dapat dikolaborasikan dengan basis teknologi aplikasi yaitu pada materi poster di kelas VIII SMP. Adapun kebaruan dari penelitian sebelumnya yaitu terletak pada materi yang difokuskan pada materi poster yang akan di kombinasikan dengan media pembelajaran Aplikasi Canva dan berbasis pendekatan Genre. Adapun yang lainnya, yaitu berkenaan dengan tahun, tempat dan waktu pelaksanaan penelitian.

Berdasarkan dari pemaparan latar belakang di atas, penulis tertarik untuk menelitian dengan judul penelitian Pengembangan Media Pembelajaran Teks Poster Berbasis Pendekatan Genre dengan Aplikasi Canva untuk Peserta Didik SMP Kelas VIII.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang yang telah disampaikan di atas, adapun rumusan masalah dalam penelitian yaitu sebagai berikut.

1. Bagaimanakah pengembangan media pembelajaran Teks Poster Berbasis Pendekatan Genre dengan Aplikasi Canva untuk Peserta Didik SMP Kelas VIII?
2. Bagaimanakah kelayakan media pembelajaran Teks Poster Berbasis Pendekatan Genre dengan Aplikasi Canva untuk Peserta Didik SMP Kelas VIII?
3. Bagaimanakah efektivitas media pembelajaran membuat Teks Potser digital Berbasis Pendekatan Genre menggunakan aplikasi Canva untuk Peserta Didik SMP Kelas VIII?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan pemaparan latar belakang dan bermuara pada rumusan masalah di atas, adapun tujuan penelitian yaitu sebagai berikut.

1. Untuk mendeskripsikan dan menjelaskan Pengembangan Media Pembelajaran teks Poster Berbasis Pendekatan Genre dengan Aplikasi Canva untuk Peserta Didik SMP Kelas VIII.

2. Untuk mendeskripsikan dan menjelaskan kelayakan Pengembangan Media Pembelajaran Teks Poster Berbasis Pendekatan Genre dengan Aplikasi Canva untuk Peserta Didik SMP Kelas VIII.
3. Untuk mendeskripsikan dan menjelaskan efektivitas Pengembangan Media Pembelajaran Teks Potser Berbasis Pendekatan Genre dengan Aplikasi Canva untuk Peserta Didik SMP Kelas VIII.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian pengembangan media pembelajaran poster berbasis aplikasi canva diharapkan dapat memiliki kontribusi dan manfaat baik secara teoretis dan tentunya secara praktis. Adapaun kedua manfaat penelitian baik secara teoretis dan praktis yaitu sebagai berikut.

1. Manfaat Teoretis

Secara teoretis penelitian Pengembangan Media Pembelajaran Teks Poster Berbasis Pendekatan Genre dengan Aplikasi Canva untuk Peserta Didik SMP Kelas VIII dapat bermanfaat untuk mengembangkan sebuah media ajar yang digunakan pada kegiatan belajar mengajar khususnya untuk materi teks poster. Informasi yang diperoleh dari penelitian pengembangan media pembelajaran ini dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan ilmu pengetahuan terutama dalam menulis dan membuat sebuah teks poster yang sesuai dengan materi serta kaidah Bahasa Indonesia.

2. Manfaat Praktis

Adapun manfaat penelitian secara praktis pada penelitian Pengembangan Media Pembelajaran Teks Poster Berbasis Pendekatan Genre dengan Aplikasi Canva untuk Peserta Didik SMP Kelas VIII sebagai berikut.

- a) Penelitian ini, diharapkan dapat digunakan sebagai rujukan bagi pendidik dalam proses pembelajaran. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat digunakan sebagai salah satu referensi bagi pendidik, yang khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia untuk membuat Poster.

- b) Penelitian ini dapat bermanfaat bagi peserta didik sebagai sumber belajar, untuk meningkatkan kemampuan dalam bidang teknologi yang dikolaborasikan dalam bentuk pembelajaran di kelas.
- c) Tentunya penelitian ini memiliki manfaat yang besar bagi peneliti, guna menambah pengalaman dan pengetahuan penelitian berkaitan dengan penulisan karya ilmiah.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup pada Penelitian Pengembangan Media Pembelajaran Teks Poster Berbasis Pendekatan Genre dengan Aplikasi Canva untuk Peserta Didik SMP kelas VIII yaitu sebagai berikut.

1. Variabel independen dalam penelitian ini, yaitu pengembangan media pembelajaran berbasis pendekatan Genre dengan aplikasi Canva. Variabel dependen dalam penelitian ini, yaitu keterampilan dan kreativitas peserta didik dalam membuat Teks Poster dalam bentuk digital.
2. Tempat penelitian dilaksanakan di SMP Negeri 1 Bandar Lampung yang beralamat di Jl. Mr. Gele Harun No. 30, Rawa Laut, Enggal, Kota Bandar Lampung, SMP Global Madani Bandar Lampung yang beralamat di Jl. Kav. Raya 14 No.1, Rajabasa, Kec. Rajabasa, Kota Bandar Lampung, Lampung 35142, dan SMP Global Surya Bandar Lampung yang beralamat di Jl. St. Jamil, No. 1, Gedong Meneng, Kec. Rajabasa, Kota Bandar Lampung, Lampung.
3. Waktu penelitian dilaksanakan semester ganjil tahun pelajaran 2024/2025.

1.6 Keterbatasan Penelitian

Keterbatasan penelitian pada Pengembangan Media Pembelajaran Teks Poster Berbasis Pendekatan Genre dengan Aplikasi Canva untuk Peserta Didik SMP Kelas VIII yaitu sebagai berikut.

- 1) Penelitian dilaksanakan di SMP Negeri 1 Bandar Lampung, SMP Global Madani Bandar Lampung, dan SMP Global Surya Bandar Lampung dengan memiliki karakteristik yang berbeda di SMP Negeri 1 Bandar Lampung sebagai sekolah utama tempat pengembangan.
- 2) Penelitian menunjukkan bahwa tidak semua peserta didik terbiasa menggunakan media digital dalam proses pembelajaran.
- 3) Penelitian ini hanya memfokuskan pada pengembangan media pembelajaran teks poster.
- 4) Evaluasi hanya sampai pada tahap efektivitas pengembangan media pembelajaran.

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan alat, metode, atau teknik yang digunakan untuk membantu proses belajar-mengajar agar lebih efektif dan efisien. Media pembelajaran memiliki banyak bentuk dan juga macam yaitu seperti buku, alat peraga, atau teknologi digital (Komputer, LCD Proyektor, Smartphone, Aplikasi, dan lain lain). Tujuan utama dari media pembelajaran adalah untuk menyampaikan materi pelajaran dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik. Maka dari itu, peran media dalam pembelajaran tidak hanya sebatas alat peraga akan tetapi sebagai cara atau alternatif untuk menarik perhatian peserta didik dan memberikan motivasi belajar yang lebih baik kepada peserta didik.

2.1.1 Hakikat Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk memberikan atau memfasilitasi pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran di kelas. Dengan media pembelajaran, alur pembelajaran dan cara pendidik memberikan materi kepada peserta didik akan lebih kreatif dan inovatif, yang tentunya peserta didik lebih terdorong dan lebih tertarik untuk menyimak dan menyaksikan dengan seksama terkait dengan materi yang diberikan. Maka dari itu, media pembelajaran memiliki manfaat dan pengaruh yang cukup besar baik bagi pendidik maupun peserta didik.

Media pembelajaran membantu pendidik dan memberikan alternatif bagi pendidik untuk menyampaikan materi dengan lebih kreatif dan inovatif yang dapat menumbuhkan motivasi peserta didik dalam proses pembelajaran di kelas. Menurut (Nurdyansyah, 2019) menjelaskan bahwa hakikat media pembelajaran mencakup segala bentuk alat atau sarana yang dapat digunakan oleh pendidik untuk menyampaikan materi kepada peserta didik. Media pembelajaran berfungsi untuk menarik perhatian, membangkitkan minat, serta merangsang pemikiran dan perasaan peserta didik, sehingga proses belajar mengajar dapat berlangsung secara efektif.

Media pembelajaran yang digunakan oleh pendidik berfungsi sebagai perantara untuk menyampaikan materi kepada peserta didik di dalam kelas. Menurut Hamka (dalam Daniyati et al., 2023) juga menjelaskan hakikat media pembelajaran adalah alat bantu fisik yang berfungsi sebagai perantara antara pendidik dan peserta didik guna mempermudah pemahaman materi. Penggunaan media ini bertujuan untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran, sekaligus menumbuhkan minat peserta didik untuk belajar lebih mendalam.

Media pembelajaran mencakup alat, metode, atau bahan yang digunakan dalam proses pendidikan untuk menyampaikan informasi dan memudahkan peserta didik dalam memahami materi. Media ini bisa berupa perangkat keras maupun perangkat lunak yang dimanfaatkan oleh pendidik saat mengajar. Dengan menggunakan media pembelajaran, diharapkan proses belajar mengajar dapat berjalan lebih efektif dan efisien sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai (Magdalena et al., 2021).

Menurut (Daniyati et al., 2023) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan melalui berbagai cara, seperti memengaruhi pikiran, perasaan, dan kemampuan peserta didik. Pada hakikatnya media pembelajaran bertujuan untuk menciptakan proses pembelajaran yang efektif sehingga peserta didik dapat memperoleh informasi baru dengan baik, serta membantu tercapainya tujuan pembelajaran.

Berdasarkan pemaparan terkait dengan media pembelajaran, dapat disimpulkan bahwa hakikat media pembelajaran merupakan segenap alat, cara atau metode yang digunakan oleh pendidik yang ditunjukkan kepada peserta didik di dalam kegiatan pembelajaran guna memberikan kemudahan sebagai alternatif bagi peserta didik untuk menyimak dan mempelajari materi pembelajaran dengan cara yang lebih inovatif dan efisien.

2.1.2 Macam-Macam Media Pembelajaran

Media pembelajaran memberikan warna dan bentuk baru yang digunakan oleh pendidik untuk menyampaikan materi pembelajaran dengan cara yang inovatif dan kreatif kepada peserta didiknya. Media pembelajaran bagi peserta didik akan mempermudah

dalam memahami materi, memberikan pengalaman belajar yang interaktif, dan membantu mengingat informasi yang lama.

(Syastra, 2015) mendefinisikan bahwa media pembelajaran adalah segala bentuk alat, baik yang bersifat fisik maupun teknis, yang digunakan dalam proses belajar mengajar. Media ini membantu pendidik dalam menyampaikan materi kepada peserta didik sehingga tujuan pembelajaran yang direncanakan dapat tercapai (Tafanao, 2018).

Sebagai prana untuk menyampaikan materi ajar kepada peserta didik, adapun Haney dan Ulmer (dalam Pelangi, 2020) membagi beberapa macam dan kategori utama media pembelajaran, yang sebelumnya telah dijelaskan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu baik fisik maupun teknis, yang antara lain sebagai berikut.

- 1) Media penyajian adalah media yang berfungsi untuk menyampaikan informasi kepada Peserta didik. Media ini dapat dikelompokkan menjadi beberapa jenis berdasarkan cara penyampaiannya, yaitu sebagai berikut.
 - a. Grafis, bahan cetak, dan gambar diam.
 - b. Media proyek diam.
 - c. Media audio.
 - d. Audio ditambah visual diam.
 - e. Gambar hidup (film).
 - f. Televisi.
 - g. Multimedia
- 2) Media objek tiga dimensi yang mengandung informasi, berfungsi untuk sebagai alat menyampaikan informasi. Media ini dapat berupa objek asli, seperti benda alami atau buatan, maupun replika yang dirancang menyerupai objek aslinya.
- 3) Media interaksi
Adalah jenis media yang memungkinkan terjadinya interaksi antara pengguna dan materi pembelajaran. (Rahmi dan Samsudi, 2020) dalam hal ini mengidentifikasi dan mengelompokkan berbagai jenis serta variasi media pembelajaran, antara lain sebagai berikut.

a) Media Audio

Meliputi radio, televisi, telfon, mp3, tape recorder, pita suara dan lain sebagainya.

b) Media Visual

Meliputi buku, gambar, foto, majalah, buku buku, surat kabar, poster, dan lain lain.

c) Media Audiovisual

Media audiovisual terbagi atas dua macam yaitu:

1) Audiovisual Gerak

Meliputi video, CD, ataupun gambar yang memiliki suara.

2) Audiovisual Diam

Meliputi slide dalam suara, film dalam suara.

Berdasarkan klasifikasi terkait dengan macam dan ragam media pembelajaran, pada dasarnya setiap media pembelajaran memiliki macam dan ragam. Contohnya media pembelajaran yang menggunakan gambar berarti terkategori dalam media pembelajaran audiovisual. Sedangkan media yang dapat dilihat dan didengar masuk dalam ragam media pembelajaran audiovisual seperti video atau CD.

2.1.3 Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting guna meningkatkan kualitas pendidikan. Dengan meningkatkan kualitas pendidikan, maka meningkatkan minat, dan motivasi belajar peserta didik, mempermudah pemahaman materi, dan membuat proses pembelajaran lebih efektif dan menyenangkan.

Media pembelajaran memiliki tiga fungsi utama yang saling terintegrasi. Fungsi tersebut meliputi memberikan stimulasi kepada peserta didik, meningkatkan minat peserta didik untuk mempelajari materi lebih dalam, serta berperan sebagai perantara antara pendidik dan peserta didik dalam menyampaikan informasi dan penjelasan selama proses pembelajaran di kelas (Aji, 2020). (Umar, 2014) menjelaskan ada beberapa fungsi dari media, antara lain sebagai berikut.

- a) Memudahkan pembelajaran bagi peserta didik dan pendidik.
- b) Memberikan pengalaman lebih nyata.
- c) Menarik perhatian peserta didik lebih besar (kegiatannya tidak membosankan).
- d) Lebih menarik perhatian dan minat peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran.
- e) Membangkitkan dunia teori dengan realitanya.

Berdasarkan pemaparan terkait dengan fungsi media pembelajaran, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memberikan feedback berupa kemudahan, kemenarikan, lebih kongkrit dan lebih kreatif dalam menyampaikan materi pembelajaran yang dibawakan oleh guru dan akan diberikan kepada siswa, serta peserta didik lebih tertarik dan menggugah rasa penasarannya untuk memperhatikan materi yang akan diajarkan.

2.2 Poster

Poster merupakan media visual yang unik dan menarik. Uniknya poster adalah mengkombinasikan antara warna, kata, dan gambar yang dikombinasikan dalam satu ruang. Menariknya poster adalah kata yang ditulis ringkas, padat, jelas dan menunjukkan sebuah informasi baik sebagai peringatan, himbuan, atau ajakan kepada khalayak umum.

2.2.1 Pengertian Poster

Poster merupakan salah satu media penyampai pesan dalam bentuk visual. Poster memiliki ciri dan karakter yang unik. Ciri dan karakter yang unik pada poster terlihat pada bentuknya. Kebanyakan poster yang telah dibuat, ditempel, ataupun disebarakan memiliki bentuk yang sama yaitu identik dengan gambar, warna dan desain grafis yang dapat menarik banyak perhatian. Sedangkan dalam pembelajaran di kelas, poster tidak hanya menjadi wahana pembelajaran, akan tetapi diharapkan menarik perhatian peserta didik, yang dalam hal ini peserta didik dapat secara kreatif dan inovatif membuat untuk tujuan komunikatif dan kolaboratif.

Menurut (Trianto, 2006) poster merupakan salah satu bentuk komunikasi visual yang menggabungkan elemen bahasa tulis dengan gambar atau ilustrasi berwarna. Media ini

digunakan untuk menarik perhatian masyarakat serta menyampaikan pesan secara efektif. Biasanya, poster memuat gambar atau ilustrasi menarik yang dipadukan dengan teks singkat dan persuasif. Melalui poster, seseorang dapat menyampaikan ide, perasaan, atau aspirasinya, sekaligus membujuk, mengajak, atau mengingatkan orang lain. Dengan demikian, salah satu fungsi utama poster adalah memengaruhi khalayak agar tergerak untuk bertindak atau memahami pesan tertentu.

Poster merupakan salah satu bentuk visual yang menarik karena memiliki paduan kata, warna dan gambar. (Sudjana dan Rivai, 2010) poster adalah media visual yang mengombinasikan desain yang menarik dengan elemen warna dan pesan yang jelas. Tujuan utamanya adalah menarik perhatian masyarakat yang melihatnya, sehingga pesan yang ingin disampaikan dapat tersampaikan dengan efektif. Hal ini sejalan dengan penjelasan oleh (Sanaky, 2013) yang menjelaskan bahwa poster merupakan media visual berukuran besar yang menonjolkan satu atau dua gagasan utama yang disajikan dalam bentuk visual.

Sejalan dengan definisi sebelumnya, (Anitah, 2008) menjelaskan bahwa poster adalah media visual yang menggabungkan elemen-elemen seperti garis, teks, dan gambar. (Arsyad, 2017) menambahkan bahwa poster merupakan media visual dua dimensi yang memuat gambar dan pesan singkat untuk menyampaikan informasi tertentu sekaligus memengaruhi audiens. Dalam konteks pembelajaran (Sadiman et al., 2011) menjelaskan bahwa poster dapat digunakan untuk menarik minat dan perhatian peserta didik terhadap pesan yang disampaikan, memperoleh dukungan terhadap suatu gagasan, serta mendorong peserta didik untuk memahami dan melaksanakan pesan yang tertuang dalam poster.

Berdasarkan pengertian poster di atas, dapat disimpulkan bahwa poster merupakan salah satu bahasa tulis yang mengkombinasikan unsur visual antara tulisan, gambar, dan juga warna warna. Poster adalah bentuk visual yang menarik dan unik karena memiliki beberapa kombinasi desain yang mudah diterima dan dicerna dalam memberikan ide, pikiran dan gagasan.

2.2.2 Struktur Teks Poster

Teks poster adalah teks yang berfungsi untuk menyampaikan informasi, pesan, atau ajakan secara singkat, jelas, dan menarik dengan menggabungkan elemen visual (gambar, warna, tata letak) dan elemen verbal (teks). Biasanya, teks poster digunakan untuk tujuan promosi, kampanye, edukasi, atau pemberitahuan, dan ditempatkan di tempat-tempat yang mudah terlihat oleh khalayak umum. Pesan dalam poster harus mudah dipahami dalam waktu singkat karena biasanya ditujukan untuk menarik perhatian orang yang lewat.

Poster merupakan media visual yang menggabungkan gambar atau desain dengan teks untuk menyampaikan pesan secara menarik dan efektif. Biasanya, poster digunakan dalam kegiatan promosi, edukasi, atau kampanye sosial (Sudjana dan Rivai, 2010). Struktur teks poster meliputi beberapa elemen penting, yaitu sebagai berikut.

- 1) Orientasi
 - a) Bagian ini bertujuan untuk menarik perhatian audiens.
 - b) Biasanya berupa judul besar, slogan, atau elemen visual menarik (seperti gambar atau warna mencolok).
 - c) Dapat mencakup pertanyaan atau pernyataan singkat yang memancing ketertarikan.
- 2) Penyajian Informasi
 - a) Bagian ini menyampaikan informasi utama atau pesan inti dari poster.
 - b) Teksnya singkat, padat, dan jelas. Menggunakan bahasa yang persuasif dan informatif.
 - c) Bisa berupa fakta, ajakan, atau pernyataan penting yang relevan dengan tujuan poster.
- 3) Penegasan Ulang (*Reiteration*)
 - a) Bagian ini menguatkan pesan utama poster dan biasanya memberikan ajakan langsung (*call-to-action*) kepada audiens.
 - b) Bisa berupa slogan akhir, ajakan untuk bertindak, atau informasi kontak.
 - c) Bagian ini memastikan audiens memahami pesan yang ingin disampaikan dan terdorong untuk melakukan sesuatu.

Poster mengutamakan pesan visual yang kuat dan kata-kata yang singkat tetapi memiliki dampak, sehingga orang yang melihatnya dapat dengan cepat menangkap inti pesan yang disampaikan. Dalam poster, setiap bagian ini biasanya dipadukan dengan elemen visual seperti gambar, warna, dan tata letak yang mendukung teks agar pesan dapat tersampaikan dengan efektif dan mudah dipahami.

2.2.3 Kaidah Kebahasaan Teks Poster

Teks poster adalah teks yang digunakan sebagai bagian dari media visual yang berfungsi untuk menyampaikan informasi, pesan, atau ajakan kepada khalayak umum secara ringkas dan menarik. Teks ini biasanya disertai dengan gambar, grafis, atau elemen desain lain untuk memperkuat pesan yang ingin disampaikan. (Laily, 2022) menjelaskan ada beberapa kaidah dalam teks poster, yang antara lain sebagai berikut.

- 1) Bahasa bersifat pesuasif
- 2) Bahasa tidak boleh mengandung sara
- 3) Bahasa menyatu dengan tema
- 4) Berisi pemberitahuan dan informasi
- 5) Biasanya gambar lebih mendominasi daripada tulisan.

2.2.4 Jenis-jenis Teks Poster

Teks poster adalah teks yang berfungsi untuk menyampaikan informasi, ajakan, atau pesan secara singkat, jelas, dan menarik. Poster biasanya menggunakan perpaduan antara teks dan gambar untuk menarik perhatian pembaca, dengan tujuan untuk memengaruhi atau memberikan informasi yang mudah dipahami dalam waktu singkat. Teks poster sering ditemui di tempat-tempat umum dan biasanya berkaitan dengan kampanye, promosi, pengumuman, atau kegiatan sosial. (Laily, 2022) membagi poster menjadi dua bagian, antara lain sebagai berikut.

- 1) Jenis poster berdasarkan isinya
 - a) Poste niaga, yaitu poster yang dibuat untuk media komunikasi dalam urusan perniagaan untuk menawarkan suatu barang, atau jasa.
 - b) Poster kegiatan, yaitu poster yang berisi suatu kegiatan, seperti kegiatan jalan sehat, senam, dan lain-lain.

- c) Poster pendidikan, yaitu poster yang bertujuan untuk mendidik.
 - d) Poster layanan masyarakat, yaitu poster untuk pelayanan kesehatan yang berhubungan dengan kesejahteraan masyarakat.
- 2) Jenis poster berdasarkan tujuannya
- a) Post Propaganda adalah poster yang memiliki tujuan untuk mengembalikan semangat pembaca atas perjuangan atau usul seseorang dalam melakukan hal yang bermanfaat bagi kehidupan.
 - b) Poster Kampanye adalah poster yang bertujuan untuk mencari simpati dari masyarakat pada saat dilakukannya petalihan umum.
 - c) Poster "Dicari" atau "Wanted" adalah poster yang bertujuan yang memuat orang hilang atau suatu perusahaan yang membutuhkan pekerja.
 - d) Poster "Cheesecake" adalah poster yang bertujuan untuk menarik perhatian publik, seperti bintang rock, artis, penyanyi, dll.
 - e) Poster Film adalah poster yang dibuat dengan tujuan untuk nempopulerkan suatu film yang diproduksi dalam industri Perfilman.
 - f) Poster Komik adalah poster yang digunakan untuk mempopulerkan buku-buku komik.
 - g) Poster Afiriasi adalah poster untuk memotivasi pembacanya, biasanya tentang kepemimpinan, dll.
 - h) Poster Riset adalah poster untuk mempromosikan berbagai kegiatan riset sehingga mengundang para pelaku akademik untuk ikut dalam mengapresiasi kegiatan tersebut.
 - i) Poster Kelas adalah poster yang berada di dalam kelas pelajar yang bertujuan untuk memotivasi pelajar, adapun juga poster tata tertib kelas.
 - j) Poster Komersial adalah poster yang hampir sama dengan Poster Niaga yaitu yang bertujuan untuk mempromosikan sesuatu.

2.2.5 Manfaat Poster

Poster memberikan berbagai macam manfaat, salah satunya dalam pembelajaran. Sebagai materi ajar poster digunakan untuk menyampaikan informasi secara ringkas dan

menarik peserta didik. Poster sebagai materi pelajaran adalah alat yang efektif untuk memvisualisasikan informasi dan menarik perhatian peserta didik.

Adapun (Anindiya et al., 2023) menjelaskan bahwa poster memiliki fungsi sebagai media untuk menyampaikan informasi, baik dalam bentuk pemberitahuan maupun ajakan. Dalam konteks pendidikan, pendidik dapat menyesuaikan isi poster agar relevan dengan materi pembelajaran. Poster membantu peserta didik memahami informasi hanya dengan mengamati gambar dan teks singkat yang disajikan. Hal ini secara tidak langsung dapat mendorong keaktifan peserta didik dalam merangkai kalimat dan menginterpretasikan visual menjadi teks.

Selanjutnya (Wijiyanti et al., 2016) menjelaskan ada beberapa manfaat poster sebagai kombinasi untuk media pembelajaran di kelas, antara lain sebagai berikut.

a) Motivasi

Penggunaan poster sebagai sarana motivasi dalam pendidikan memberikan pengaruh positif terhadap proses belajar mengajar. Poster dapat digunakan oleh pendidik untuk merangsang minat peserta didik agar tertarik mendalami isi pesan yang disampaikan. Selain itu, melalui pemanfaatan poster, secara tidak langsung peserta didik didorong untuk mengembangkan kreativitas dan inovasi dalam memahami dan mengolah informasi yang disajikan.

b) Menyadarkan

Pesan yang disampaikan melalui poster secara efektif dapat meningkatkan kesadaran peserta didik maupun masyarakat umum. Hal ini diharapkan mampu mendorong perubahan perilaku dalam kehidupan sehari-hari, yang pada akhirnya akan membentuk kebiasaan positif. Upaya untuk meningkatkan kesadaran ini sangat penting, karena kemampuan daya ingat manusia berperan dalam memengaruhi pola pikir dan cara pandangnya terhadap suatu hal.

c) Pengalaman Belajar yang Kreatif

Sebagai media pembelajaran, poster memungkinkan terciptanya proses belajar yang kreatif dan partisipatif. Kehadiran poster memberikan peluang bagi peserta didik untuk merepresentasikan apa yang telah mereka pelajari. Dengan demikian, poster

tidak hanya menjadi alat bantu, tetapi juga memberikan pengalaman baru yang dapat mendorong perkembangan kreativitas peserta didik dalam proses belajarnya.

2.2.6 Kriteria Poster

Poster merupakan bentuk dan wahana yang unik dan menarik. Dengan berbagai macam warna dan gambar yang dikombinasikan dengan bahasa tulis yang pendek, singkat, dan padat, tentunya hal ini mengundang rasa keingin tahun khalayak tentang wacana atau bahasa yang tertulis pada poster. Poster biasanya memberikan berbagai informasi baik sebagai himbauan, larangan, atau sekedar pemberitahuan.

Sabri (dalam Musfiqon, 2012) poster adalah media visual yang digunakan untuk menyampaikan pesan seperti pemberitahuan, peringatan, atau ajakan. Biasanya, poster dilengkapi dengan gambar-gambar menarik agar lebih efektif dan mudah dipahami. Lebih lanjut, menurut (Kustandi dan Sujipto, 2011) juga menjelaskan bahwa poster adalah media komunikasi yang efektif untuk menyampaikan pesan secara singkat, jelas, dan menarik. Hal ini karena poster bisa dibuat dalam berbagai bentuk dan ukuran sesuai kebutuhan.

Pada proses belajar mengajar, poster memiliki peran penting baik untuk menyampaikan informasi ataupun materi kepada peserta didik dalam bentuk visualisasi. Selain sebagai media penyampaian informasi dan materi secara visualisasi, poster dapat meningkatkan kreatifitas peserta didik. (Hess & Brook, 1998) menjelaskan ada beberapa kriteria poster yang baik, antara lain sebagai berikut.

- 1) Sederhana, Poster dibuat dengan ringkas dan hanya memuat hal-hal penting. Gambar dan tulisan di dalamnya harus saling mendukung, supaya orang yang melihat langsung paham pesan yang ingin disampaikan.
- 2) Menyajikan suatu ide untuk mencapai suatu tujuan pokok. Pesan dalam poster harus disampaikan dengan jelas dan fokus, sesuai dengan ide yang ingin disampaikan.
- 3) Berwarna, warna pada poster harus dipilih yang menarik perhatian dan desainnya dibuat semenarik mungkin. Pemilihan warna yang tepat sangat berpengaruh pada daya tarik poster.

- 4) Slogannya ringkas dan jitu, kata-kata dalam poster harus singkat, padat, dan jelas supaya pesan yang ingin disampaikan mudah dan cepat dipahami.
- 5) Tulisannya jelas, tulisan di poster harus sederhana, mudah dibaca, dan komunikatif. Selain itu, font yang dipilih juga harus sesuai dengan tata letak poster, warna yang pas, dan ukuran tulisan yang tepat supaya pesannya jelas dan tidak disalahpahami.
- 6) Motif dan desain bervariasi, tujuannya adalah agar poster jadi lebih menarik dan tidak membosankan.
- 7) Tepat guna, hal ini berkaitan dengan siapa target audiens poster dan informasi apa yang ingin disampaikan kepada mereka.

2.2.7 Kelebihan dan Kekurangan Poster

Keunikan dan kemenarikan Poster dapat digunakan untuk menyampaikan kesan, pesan, dan ide yang berfungsi untuk menarik perhatian, memperjelas sajian ide, mengilustrasi atau menyajikan fakta yang mungkin cepat dilupakan (Rizayawani et al., 2017). Selain sebagai alat komunikasi visual, sebagai pranata media pembelajaran, poster juga memiliki ranah kelebihan dan kekurangan.

(Wulandari, 2013) menjelaskan beberapa kelebihan dan kurangan pada media poster sebagai media pembelajaran, antara lain sebagai berikut.

- 1) Kelebihan Poster
 - a) Poster bisa memotivasi anak untuk belajar dengan menarik perhatian mereka.
 - b) Desainnya simpel dan mudah dipahami.
 - c) Pesannya mengandung makna yang luas.
 - d) Bisa dinikmati baik secara individu maupun bersama-sama di kelas.
 - e) Poster dapat ditempel di mana saja, sehingga memudahkan peserta didik untuk melihat, mempelajari, dan mengingat kembali materinya.
 - f) Poster juga bisa mendorong peserta didik untuk mengubah perilaku menjadi lebih baik.

2) Kekurangan Poster

Berdasarkan pada kelebihan yang telah dipaparkan di atas, poster sebagai media tidak luput dari kekurangan, diantaranya sebagai berikut.

- a) Efektivitas poster sangat tergantung pada tingkat pemahaman orang yang melihatnya.
- b) Bisa saja poster diartikan berbeda-beda oleh orang, bahkan bisa menyebabkan kesalahpahaman.
- c) Poster mungkin hanya menarik bagi kelompok tertentu, sementara kelompok lain kurang tertarik karena isinya yang spesifik.
- d) Jika poster terlalu lama dipasang di satu tempat, daya tariknya akan berkurang dan bahkan bisa membuat orang bosan.

Terlepas dari kelebihan dan kekurangan pada poster, tentunya poster sebagai salah satu materi ajar dan media visual yang saat ini masih sangat sering digunakan dan banyak ditemukan diberbagai sudut guna memberikan informasi bagi khalayak dapat membantu dan memberikan manfaat yang banyak bagi sejumlah kalangan. Manfaat ini didasarkan pada tujuan poster yang informasti, edukatif dan persuatif. Maka dari itu, kekurangan pada poster bukanlah sesuatu yang dapat menghambat tujuan dan manfaat poster itu sendiri.

2.3 Materi Poster Kurikulum Merdeka

Poster merupakan salah satu materi yang terdapat pada mata pelajaran Bahasa Indonesia semester ganjil keelas VIII/8 SMP. Poster tergabung pada dua materi yang lainnya yaitu iklan dan slogan. Dalam alur tujuan pembelajaran (ATP), materi poster, iklan, maupun slogan, digabungkan dalam satu bab pembahasan yaitu pada bab II. Sedangkan pada materi poster, iklan, maupun slogan, memiliki cakupan materi atau sub bab pembahasan tersendiri dalam ATP kurikulum merdeka dan buku paket siswa maupun guru yang diterbitkan oleh Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan (KEMENDIKBUD), dan dalam bagian Tujuan Pembelajaran materi poster memiliki bahasan materi tersendiri. Berikut alur tujuan pembelajaran (ATP) yang membahas

terkait dengan materi Poster, dan cakupan materi poster yang terdapat pada buku paket peserta didik kurikulum Kurikulum Merdeka.

Tabel 2.1 Materi Poster Kurikulum Merdeka

ELEMEN			
Menyimak	Membaca dan Memerisa	Berbicara dan Mempresentasikan	Menulis
BAB 2: Kreatif berkarya melalui iklan, slogan dan poster.	Mengeksplorasi dan mengevaluasi Iklan, Slogan dan Poster.	Peserta didik mampu mengeksplorasi dan mengevaluasi berbagai topik aktual terkait dengan iklan, slogan dan poster yang dibaca.	<ul style="list-style-type: none"> • Menjawab pertanyaan terkait dengan iklan yang dibaca • Menjawab pertanyaan terkait dengan slogan yang dibaca • Menjawab pertanyaan terkait dengan poster yang dibaca
	Mengungkapkan dan mempresentasikan iklan, slogan dan poster.	Peserta didik mampu mengungkapkan dan mempresentasikan	<ul style="list-style-type: none"> • Mempresentasikan iklan • Memberikan penilaian terhadap penampilan teman

		iklan, slogan dan poster.	<ul style="list-style-type: none"> • Memilih slogan yang paling disukai dan mempresentasikan • Berdiskusi kelompok dan mempresentasikan poster • Menjelaskan makna poster
	Menulis teks iklan, slogan dan poster.	Peserta didik mampu membuat teks iklan, slogan dan poster	<ul style="list-style-type: none"> • Membahas langkah langkah membuat iklan • Membahas langkah-langkah membuat slogan • Membahas langkah-langkah menulis poster • Berdiskusi kelompok untuk

			<p>membuat sebuah poster yang di dalamnya terdapat ilustrasi atau gambar yang menarik.</p>
--	--	--	--

(Sumber/ rujukan: ATP Kurikulum Merdeka)

Selanjutnya, selain cakupan materi poster yang tergabung dalam dua materi yang lain yaitu Iklan dan Slogan, berikut disajikan potongan materi poster yang terdapat dalam buku paket siswa dalam Kurikulum Merdeka.

Gambar 2.1 Materi Poster pada Buku Paket Peserta Didik

Kegiatan 8: Membuat Poster



Kreativitas

Tugas Kelompok

Duduklah berkelompok. Rancanglah sebuah poster untuk salah satu acara di sekolah kalian. Beberapa contoh acara yang bisa kalian buat posternya adalah lomba baca puisi, lomba pidato, dan lomba olahraga. Setelah selesai, tampilkanlah di depan kelas dan mintalah pendapat kelompok lain mengenai poster tersebut.

F. Membuat Iklan

Toko Bibit Buah dan Sayur
Panen Abadi
Jalan Wafat No. 2

Dapatkan bibit-bibit buah dan sayur unggul seperti tomat, cabai, mentimun, kentang, dan lainnya.

Bibit kami terbukti menghasilkan panen yang berlimpah.

Foto berasal dari petani yang menggunakan bibit kami.
"Bertani bersama kami"

Gambar 2.17 Iklan Bibit Buah dan Sayur

E. Membuat Poster



Membaca

Mengenal Poster

Sebuah iklan kadang ditampilkan dalam bentuk poster. Poster adalah plakat yang dipasang di tempat umum (berupa pengumuman atau iklan). Kalian dapat menemukan contoh poster yang ditempel di terminal, stasiun, dan tempat-tempat umum lainnya. Ukuran poster bervariasi. Ada yang kecil dan ada yang besar. Informasi yang disampaikan poster pun beragam, seperti poster pameran hasil pertanian dan festival musik sekolah.

KOPERASI PERTANIAN MERDEKA MEMPERSEMBAHKAN

PAMERAN HASIL PERTANIAN
2-10 Oktober 2020
Tempat: Lapangan Koperasi Pertanian Merdeka
Alamat: Desa Sambas, Kecamatan Sambas, Kabupaten Sambas

Budi:
• Lomba menggambar dan memamerkan
• Lomba menyusun panel health
• Lomba memasak

FESTIVAL MUSIK SEKOLAH
7-8 Desember 2019
09.00-15.00 WIB
DI AULA SMP 3

Gambar 2.16 Contoh Poster

Berdasarkan hasil uraian dan deskripsi terkait materi poster di atas, materi poster merupakan salah satu materi yang menuntut siswa kreatif dalam mengkombinasikan

kata, warna dan gambar yang menarik. Maka dari itu, berdasarkan komposisi dan komponen elemen pada materi poster yang terdapat dalam alur tujuan pembelajaran (ATP) pada kelas VIII lebih mengacu pada kegiatan kreatif berkarya, yang pada akhirnya siswa tidak hanya belajar sebatas materi, akan tetapi akan secara bersama-sama berkarya dengan ide kreatifnya melalui sebuah materi tersebut. Maka dari itu pula, pada bagian akhir tersebut tertulis siswa membuat langkah-langkah poster.

2.4 Pendekatan Genre

Pendekatan Genre adalah metode dalam pengajaran yang berfokus pada pembelajaran berbagai jenis teks. Pendekatan ini menekankan pemahaman struktur, ciri khas, dan fungsi dari setiap jenis teks, sehingga peserta didik dapat menghasilkan teks yang sesuai dengan konvensi dan tujuan komunikatifnya. Dengan pendekatan Genre, peserta didik tidak hanya belajar tentang tata bahasa, tetapi juga bagaimana bahasa digunakan dalam konteks tertentu untuk mencapai tujuan komunikasi yang spesifik.

2.4.1 Hakikat Pendekatan Genre

Pendekatan genre adalah cara mengajar bahasa yang fokus pada memahami struktur, fungsi, dan konteks berbagai jenis teks. Tujuannya adalah membantu peserta didik dapat membuat teks sesuai dengan aturan genre tertentu dan mencapai tujuan komunikasinya dengan efektif. Dengan memahami pendekatan ini, peserta didik diharapkan menjadi lebih memahami bagaimana menggunakan bahasa secara tepat sesuai dengan situasi dan tujuan komunikasinya secara efektif.

Menurut (Suryono, 2012) pendekatan Genre membantu peserta didik memahami bagaimana teks disusun berdasarkan aturan dan kebiasaan sosial dalam masyarakat. Pendekatan Genre tidak hanya mengajarkan struktur dan ciri khas bahasa dalam teks, tetapi juga menyoroti konteks dan fungsi sosial teks tersebut. Dengan begitu, peserta didik dapat menggunakannya secara tepat dalam kehidupan sehari-hari. Melalui pendekatan Genre, peserta didik belajar mengenali pola-pola teks sesuai jenisnya dan memahami bagaimana pola tersebut mendukung tujuan komunikasi yang ingin dicapai (Rahayu, 2010).

(Sudana, 2014) juga menjelaskan bahwa hakikat dari pendekatan Genre adalah cara belajar bahasa yang membantu peserta didik memahami bahasa secara lebih kontekstual dan sesuai dengan fungsinya. Dengan mempelajari berbagai jenis teks, peserta didik dapat memahami bagaimana bahasa digunakan dalam berbagai situasi dan menerapkan pemahaman ini dalam kehidupan sehari-hari.

Lebih lanjut (Munjiah, 2015) menjelaskan bahwa hakikat pendekatan Genre adalah metode yang fokus pada memahai jenis-jenis teks yang dibaca atau ditulis oleh peserta didik. Dengan pendekatan Genre, peserta didik diharapkan mampu mengenali dan membuat teks sesuai dengan tujuan komunikasi serta aturan yang berlaku untuk setiap jenis teks.

Berdasarkan dari deskripsi para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa pendekatan genre merupakan salah satu metode untuk memberikan pengalaman belajara yang memberikan gambaran dari berbagai macam teks, mulai dari ciri-ciri, struktur, dan kebahasaan suatu teks. Bukan hanya memahami berbagai macam genre teks, peserta didik diharapkan mampu menghasilkan teks yang sesuai dengan konvensi genre tertentu, baik dari segi struktur, bahasa, maupun tujuan komunikasinya

2.4.2 Langkah-langkah Pendekatan Genre

Menurut (Nurhadi, 2004) pendekatan Genre adalah metode belajar bahasa yang mengajarkan peserta didik memahami dan membuat teks dengan memperhatikan struktur dan ciri khas setiap jenis teks. Tujuannya adalah agar peserta didik bisa menguasai berbagai jenis teks yang sesuai dengan konteks penggunaannya.

Pendekatan Genre adalah metode pembelajaran bahasa yang menekankan penggunaan bahasa sesuai dengan konteks tertentu. Peserta didik diajarkan untuk memahami bagaimana sebuah teks disusun dalam jenis atau genre tertentu, dengan memperhatikan tujuan komunikasi, struktur, dan ciri khas bahasanya (Alwi, 1998).

Selanjutnya (Martin dan Rose, 2008) menjelaskan ada beberapa langkah dalam pendekatan genre, yaitu sebagai berikut.

1) *Building the Field* (Membangun Konteks)

Pada tahap ini, peserta didik diajak memahami konteks sosial dan budaya tempat sebuah teks atau genre digunakan. Guru memberikan berbagai sumber, seperti gambar, video, atau diskusi, untuk membantu membangun pengetahuan awal peserta didik.

2) *Modeling the Text* (Pemodelan Teks)

Pendidik memberikan contoh-contoh teks dari genre yang sedang dipelajari. Peserta didik kemudian mempelajari struktur dan ciri-ciri bahasa dalam teks tersebut.

3) *Joint Construction* (Konstruksi Bersama)

Pada tahap ini, pendidik dan peserta didik bekerja bersama untuk membuat teks sesuai dengan genre yang dipelajari. pendidik memberikan arahan dan bantuan, sementara peserta didik mulai mempraktikkan keterampilan yang telah mereka pelajari.

4) *Independent Construction* (Konstruksi Mandiri)

Peserta didik menulis atau membuat teks sendiri sesuai dengan genre yang dipelajari, dengan menerapkan apa yang telah mereka pelajari secara mandiri.

Setiap pendekatan mungkin memiliki variasi dalam implementasinya bergantung pada konteks pembelajaran, namun inti dari pendekatan genre adalah untuk membantu peserta didik memahami, mengkonstruksi, dan menggunakan teks secara efektif. Pendekatan Genre merupakan salah satu dari beberapa cara untuk memberikan pembelajaran dan pengalaman belajar bagi peserta didik yang dimulai dalam taraf pengenalan teks, memahami kebahasaan, ciri-ciri, dan sampai pada tahap mengkonstruksi teks secara mandiri.

2.4.3 Implementasi Pendekatan Genre dalam Pembelajaran

Pendekatan Genre dianggap efektif karena tidak hanya mengajarkan peserta didik tentang bentuk teks, tetapi juga mengapa dan bagaimana teks-teks tersebut digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, pendekatan ini membantu peserta didik mengembangkan keterampilan berbahasa yang fungsional dan relevan dalam berbagai konteks.

(Hyland, 2003) berpendapat bahwa pendekatan Genre membantu peserta didik dalam memahami cara teks digunakan dalam berbagai situasi dan untuk tujuan komunikasi yang berbeda. Ia juga menekankan pentingnya mengajarkan Genre yang bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan yang sesuai dengan kebutuhan dunia nyata, baik untuk keperluan akademisi maupun profesional.

(Martin dan Rose, 2008) mengembangkan konsep "*Teaching and Learning Cycle*" dalam pendekatan genre, yang mencakup langkah-langkah sebagai berikut.

a) Membangun Konteks (*Building the Field*)

Tahapan : Perkenalkan konteks sosial dan budaya di mana Genre (jenis-jenis) tersebut digunakan untuk tujuan audiens.

Pelaksanaan : Ajak peserta didik untuk melakukan diskusi tentang bagaimana situasi dan di mana biasanya teks tersebut digunakan.

b) Pemodelan Teks (*Text Modeling*)

Tahapan : Tampilkan contoh poster, lalu jelaskan teks yang sesuai dengan genre.

Pelaksanaan : Pendidik memberikan contoh teks dan mengajak peserta didik untuk menganalisisnya, melihat struktur, kosakata, dan ciri khas bahasa dari Genre tersebut. Misalnya, pada poster, peserta didik mencermati penggunaan kata perintah (melarang, memperingati, atau mengajak) dan langkah-langkah yang disusun secara berurutan.

c) Konstruksi Bersama (*Joint Contraction*)

Tahapan : Pendidik dan peserta didik bersama-sama menulis teks sesuai dengan Genre yang dipelajari.

Pelaksanaan : Pendidik memandu penulisan teks bersama di kelas dengan melibatkan peserta didik untuk menyumbangkan ide dan menyusun teks secara kolaboratif. Pendidik dapat menuliskan di papan tulis atau menampilkan teks menggunakan media digital.

d) **Konstruksi Mandiri (*Independent Construction*)**

Tahapan : Peserta didik menulis teks sendiri sesuai dengan genre yang telah dipelajari.

Pelaksanaan : Berikan tugas kepada peserta didik untuk menulis teks mereka sendiri, misalnya dengan membuat proyek berupa teks dengan berbagai tema secara mandiri.

2.5 Aplikasi Canva

Aplikasi Canva merupakan sebuah alat untuk membuat proyek digital yang berbasis teknologi. Aplikasi Canva menyediakan berbagai macam fitur menarik sebagai bahan untuk membuat berbagai macam proyek seperti brosur, presentasi, pamflet, poster, dan masih banyak lagi. Dengan berbagai macam kegunaan untuk membuat proyek, aplikasi Canva dapat berguna untuk mengembangkan kreativitas, meningkatkan kolaborasi teknologi digital, dan dapat digunakan untuk menyediakan materi edukatif oleh pendidik dalam pembelajaran sebagai sarana memfasilitasi peserta didik untuk mengembangkan pembelajaran visual yang dikolaborasikan dalam bentuk teknologi digital.

2.5.1 Pengertian Aplikasi Canva

Canva merupakan platform atau aplikasi desain grafis digital yang memungkinkan pengguna untuk membuat berbagai jenis konten visual seperti poster, presentasi, infografis, dan postingan media sosial. Selain itu, Canva juga menyediakan berbagai templat, elemen desain dan alat pengeditan yang sangat praktis digunakan, sehingga siapapun dapat menggunakannya tanpa keahlian khusus dalam bidang editing yang tentunya dapat menghasilkan sebuah karya yang menarik dan berkualitas. Selanjutnya, Canva dapat diakses melalui dua cara, cara pertama melalui web browser dan cara kedua menggunakan aplikasi.

(Purwati dan Perdanawanti, 2019) menjelaskan bahwa Canva adalah aplikasi online yang menyediakan berbagai fitur desain menarik. Aplikasi ini bisa digunakan untuk membuat poster, kartu ucapan, flyer, banner, sertifikat, bahkan untuk membuat presentasi PowerPoint dan mengedit video.

Sejalan dengan pengertian di atas, (Pelangi, 2020) menjelaskan bahwa Canva adalah program desain online yang menyediakan berbagai alat, seperti untuk membuat presentasi, resume, poster, brosur, dan lainnya. Selain itu, Canva juga memiliki fitur khusus untuk membuat berbagai jenis presentasi, seperti presentasi pendidikan, bisnis, periklanan, teknologi, dan lainnya. Selain untuk presentasi, aplikasi Canva juga menawarkan banyak desain dan templete gratis bagi penggunanya.

Pengertian ini juga didukung oleh (Maulia, 2023) yang menjelaskan bahwa Canva adalah program desain online yang menyediakan berbagai alat editing untuk membuat desain grafis, seperti poster, sampul Facebook, *flyer*, infografik, banner, dan presentasi. Canva juga bisa digunakan sebagai editor foto, menambahkan filter, dan masih banyak lagi.

Berdasarkan pada pengetahuan di atas, dapat disimpulkan bahwa canva merupakan aplikasi online yang digukan untuk membuat berbagai projek seperti poter, flyer,brosur, spanduk, banner, dan bukan hanya itu saja canva juga dapat digunakan untuk membuat powerpoint, editing photo dan vidio. Selain itu, canva juga merupakan aplikasi yang mudah digunakan karna canva sudah menyediakan templete yang dapat langsung digunakan oleh pengguna. Selanjutnya, canva dapat diakses dengan dua cara yaitu melalui web dan melalui aplikasi yang tentunya dapat menggunakan secara gratis atau berbayar.

2.5.2 Fitur Aplikasi Canva

Sebagai salah satu platform aplikasi dan visual, canva menjadi salah satu alternatif sebagai solusi untuk membuat berbagai desain tanpa harus memikirkan bagaimana desain dan template untuk memenuhi kebutuhan desain grafis. Canva yang memiliki banyak sekali desain grafis, dapat digunakan untuk berbagai kebutuhan guna editing proyek seperti poter, flyer,brosur, spanduk, banner, dan tentunya masih banyak lainnya.

Canva merupakan aplikasi yang dapat dimanfaatkan untuk membuat sebuah media pembelajaran (Melinda & Saputra, 2021). Lebih lanjut (Rahmatullah dan Ampa, 2020)

juga menjelaskan bahwa Canva adalah aplikasi desain digital yang memiliki banyak template dan alat desain yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran. Dengan menggunakan aplikasi Canva, diharapkan kegiatan pembelajaran peserta didik dapat lebih efektif, dan peserta didik lebih tertarik untuk memperhatikan pembelajaran dengan tampilan yang lebih kreatif (Rahmayanti dan Jaya, 2020).

Sebagai platform digital, Aplikasi Canva menyediakan banyak fitur yang bermanfaat untuk berbagai kalangan. Mulai dari template, pilihan font, warna, gambar, alat presentasi, dan masih banyak lagi yang bisa digunakan. Berikut penjelasan terkait dengan fitur desain aplikasi Canva.

Tabel 2.2 Fitur-Fitur Aplikasi Canva

Gambar	Dapat membuat desain dengan jutaan stok foto, vektor, dan ilustrasi, atau bahkan bisa unggah gambar sendiri.
Filter Foto	Edit foto jadi lebih mudah dengan filter siap pakai, atau jika kalian ingin lebih profesional, kalian dapat menggunakan editor foto. Canva punya pilihan untuk semua pengguna.
Ikon dan Bentuk Gratis	Gunakan ikon, bentuk, dan elemen dengan mudah dan gratis. Pilih dari ribuan elemen yang tersedia, atau unggah elemen sendiri untuk desain yang lebih menarik.
Ratusan Font	Pilih berbagai font keren dan menarik yang tentunya pas untuk desain yang kalian pilih. Semuanya sudah tersedia dan siap dipakai di Canva.

(Sumber tabel Pelangi, 2020)

2.5.3 Kelebihan Aplikasi Canva

Sebagai salah satu sarana visual digital aplikasi Canva tentunya memiliki kelebihan dan keunggulan sebagai nilai tambahan dalam berbagai segi konteks, baik itu individu, kelompok, produk, layanan ataupun pada situasi. Hal ini tentunya akan memberikan dampak yang baik dan signifikan sebagai kemampuan komunikasi yang baik, keterampilan teknis yang mumpuni, dan pengalaman digital visual online yang luas.

(Pelangi, 2020) menjelaskan ada beberapa kelebihan pada aplikasi Canva sebagai media online berbasis digital, yang antara lain sebagai berikut.

- a. Canva membantu kita dengan mudah membuat desain yang kita butuhkan, seperti poster, sertifikat, infografis, template video, presentasi, dan masih banyak lagi. Semuanya bisa dibuat dengan cepat langsung di aplikasinya.
- b. Canva menyediakan berbagai template menarik yang siap pakai, sehingga memudahkan pengguna untuk membuat desain. Pengguna hanya perlu menyesuaikan desain tersebut sesuai keinginan, seperti memilih font, warna, ukuran, gambar, dan elemen lainnya yang sudah tersedia.
- c. Aplikasi Canva sangat mudah diakses oleh semua kalangan. Pengguna Android dan iPhone dapat mengunduhnya langsung dari toko aplikasi App Store atau Play Store. Sedangkan untuk pengguna laptop cukup membuka Canva melalui browser seperti Chrome tanpa perlu mengunduh aplikasi tambahan.
- d. Canva punya dua pilihan, yaitu versi gratis dan berbayar. Versi gratisnya sudah lumayan lengkap untuk desain, sedangkan versi berbayar (seperti Canva Pro atau Akun Guru) punya lebih banyak elemen premium dan fitur tambahan yang bikin desain jadi lebih mudah dan keren.
- e. Aplikasi Canva fleksibel dan praktis dalam melakukan penyimpanan. Kalian dapat menyimpan desain dalam berbagai format, seperti gambar, PDF, atau video. Jadi, sangat mudah dan praktis apabila ingin di unduh atau langsung dicetak.

Berdasarkan pada kelebihan yang telah dijelaskan di atas, pada dasarnya canva sangatlah fleksibel dapat digunakan oleh siapaun, dimanapun dan kapanpun. Selain itu, Canva tidak hanya dapat digunakan dalam bentuk PC namun dapat juga digunakan menggunakan android. Maka dari itu, daya praktis pada Canva memberikan ruang pengalaman digital dan desain grafis kepada siapapun untuk mengakses.

2.5.4 Kekurangan Aplikasi Canva

Selain kelebihan Aplikasi Canva yang telah dijelaskan di atas, Canva sebagai sebuah sistem operasi digital tentu memiliki beberapa kelemahan. Berikut beberapa kelemahan pada aplikasi Canva.

- a. Aplikasi Canva membutuhkan koneksi internet yang stabil. Tanpa koneksi internet atau kuota, Aplikasi Canva tidak dapat digunakan untuk mendukung proses pembuatan desain.
- b. Aplikasi Canva menyediakan berbagai fitur seperti template, stiker, ilustrasi, font, dan lainnya. Beberapa fitur bersifat berbayar, namun banyak juga yang dapat digunakan secara gratis. Hal ini bukan menjadi kendala besar karena terdapat banyak template menarik yang dapat diakses tanpa biaya. Keberhasilan desain bergantung pada kreativitas pengguna dalam memanfaatkan fitur yang tersedia.
- c. Desain yang dihasilkan kadang memiliki kemiripan dengan desain orang lain, seperti dari template, gambar, atau warna yang digunakan. Namun, hal ini bukan menjadi masalah utama. Pengguna dapat memilih dan memodifikasi desain agar lebih unik sesuai kebutuhan (Pelangi, 2020).

Berdasarkan penjelasan di atas, kelemahan utama aplikasi Canva terletak pada kebutuhan akan koneksi internet dan kuota yang memadai, adanya fitur berbayar, serta kemungkinan desain yang serupa dengan pengguna lain. Dengan mempertimbangkan kelemahan tersebut, aplikasi Canva sebaiknya memberikan edukasi atau panduan kepada pengguna terkait hal-hal tersebut. Langkah ini bertujuan agar pengguna dapat mempersiapkan diri dengan memastikan akses internet yang stabil, memahami fitur berbayar, serta memaksimalkan kreativitas dalam menciptakan desain yang unik.

2.5.5 Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran

Aplikasi Canva sebagai media visual desain grafis digital, tentunya dapat dimanfaatkan sebagai sebuah alat dan media dalam pembelajaran oleh pendidik. Pendidik dapat menggunakan Aplikasi Canva untuk menarik perhatian peserta didik. Selain itu, Canva dapat digunakan sebagai media atau alat kebaruan untuk menjelaskan materi atau membuat sebuah proyek yang dikombinasikan dalam pembelajaran bersama peserta didik di kelas.

Aplikasi Canva memiliki dua peran utama dalam pembelajaran, yaitu sebagai suplemen dan substitusi. Sebagai suplemen, Canva memudahkan pendidik dalam menyusun media

pembelajaran sekaligus meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Penggunaan Canva dalam pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan menulis peserta didik, didukung oleh visualisasi karya yang menarik. Hal ini diharapkan dapat mendorong peningkatan kreativitas peserta didik, terutama dalam menghadapi tuntutan era digital saat ini (Susilawati dan Chairunnisa 2019).

(Pelangi, 2020) menjelaskan bahwa Aplikasi Canva menyediakan berbagai fitur yang dirancang khusus untuk mendukung kebutuhan pendidikan. Aplikasi Canva berfungsi sebagai alat untuk mendorong kreativitas dan kolaborasi di semua jenjang pembelajaran. Sebagai platform desain yang komprehensif, Canva dapat digunakan sebagai sarana untuk memenuhi kebutuhan berbagai kelas, membantu mengembangkan kreativitas serta keterampilan kolaboratif. Selain itu, Canva mempermudah proses pembelajaran visual dan komunikasi, menjadikannya lebih menarik dan menyenangkan.

Canva sebagai aplikasi teknologi, menyediakan berbagai platform yang mendukung para pendidik dalam melaksanakan pembelajaran dengan memanfaatkan media teknologi. Canva menawarkan beragam template menarik yang dirancang untuk meningkatkan minat peserta didik dalam proses belajar. Template tersebut dapat digunakan untuk membuat presentasi dalam format PowerPoint yang lebih atraktif melalui penambahan elemen seperti warna, gambar, font, dan lainnya, sehingga materi yang disampaikan menjadi lebih menarik. Selain itu, Canva juga dapat dimanfaatkan oleh peserta didik untuk berbagai keperluan, seperti membuat presentasi tugas, poster, puisi, iklan, dan lain-lain (Yuwono, 2022).

Hal ini juga di jelaskan oleh (Tanjung, 2019) yang menyatakan bahwa penggunaan Aplikasi Canva dalam media pembelajaran memiliki banyak keunggulan. Canva memungkinkan pembuatan berbagai jenis desain yang dilengkapi dengan fitur animasi, template, dan penomoran halaman. Fitur-fitur ini dapat meningkatkan kreativitas dan efisiensi waktu bagi pendidik maupun peserta didik dalam merancang media pembelajaran yang menarik. Media tersebut dapat digunakan untuk presentasi dalam bentuk slide, peta pikiran (mind mapping), atau poster. Selain itu, fitur drag-and-drop yang tersedia di Canva memudahkan pendidik dan peserta didik dalam

mengaplikasikannya di kelas.

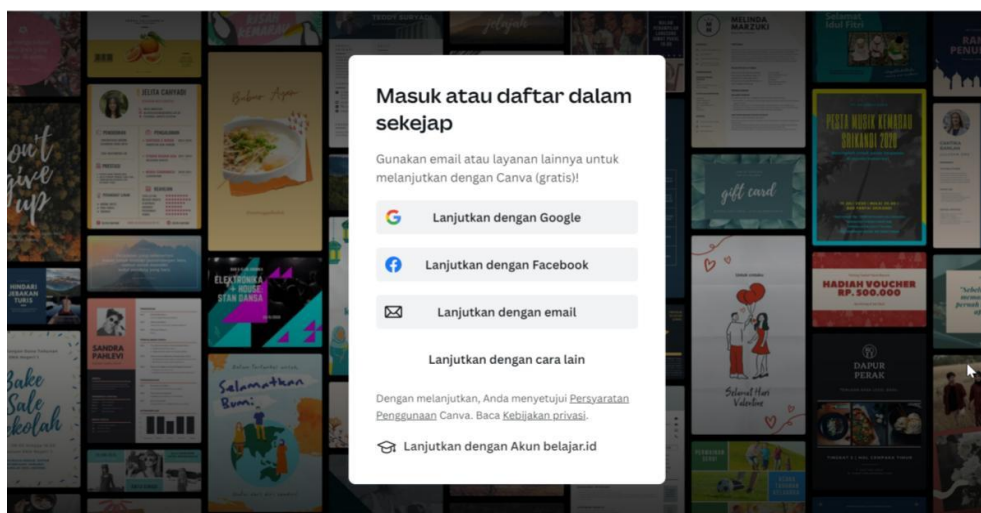
Berdasarkan pemaparan terkait dengan Aplikasi Canva sebagai media pembelajaran, dapat disimpulkan bahwa Aplikasi Canva dapat digunakan sebagai media untuk menarik perhatian peserta didik. Canva sebagai aplikasi desain grafis yang dikombinasikan dan dikomparasikan pada beberapa materi belajar, tentu bergantung bagaimana pendidik memberikan ruang dan manfaat untuk peserta didik dalam mendesain sebuah proyek dalam materi pembelajaran. Selain itu, hal yang paling penting adalah baik pendidik ataupun peserta didik tidak perlu repot atau pusing untuk menentukan font, warna gambar atau template, karena Canva sudah memfasilitasi itu semua hanya saja bagaimana pendidik dan peserta didik menggunakan kreatifitas dan inovasinya dalam hal mendesain.

2.5.6 Langkah-langkah Menggunakan Aplikasi Canva

Canva adalah satu dari beberapa aplikasi desain grafis yang populer dan mudah digunakan, baik oleh pemula ataupun oleh profesional sekalipun. Dengan menggunakan aplikasi Canva, dapat membuat berbagai macam desain yang menarik dan unik, yang tentunya dapat dimodifikasi dan disesuaikan dengan keinginan dan kemenarikan desain yang diinginkan. (Arifin, 2023) menjelaskan ada beberapa langkah-langkah menggunakan aplikasi Canva, yaitu sebagai berikut.

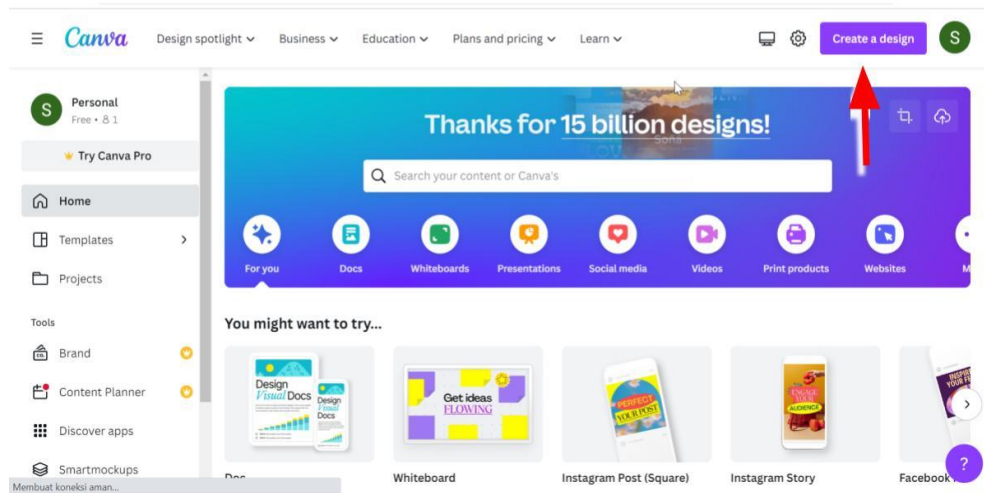
1) Membuat Akun Canva

Tujuan membuat akun pada aplikasi Canva, agar pengguna dapat memperoleh berbagai macam fitur gratis di aplikasi Canva, untuk membuat dan menggunakan berbagai desain yang menarik. Selanjut, untuk membuat akun kunjungi situs *Canva.com* dan pilih *'Sign Up'* untuk mendaftarkan akun. Pengguna bisa juga menyambungkan pada akun Google, Gmail ataupun Facebook. Setelah terdaftar, pengguna bisa *'Log In'* untuk membuat desain di aplikasi Canva.



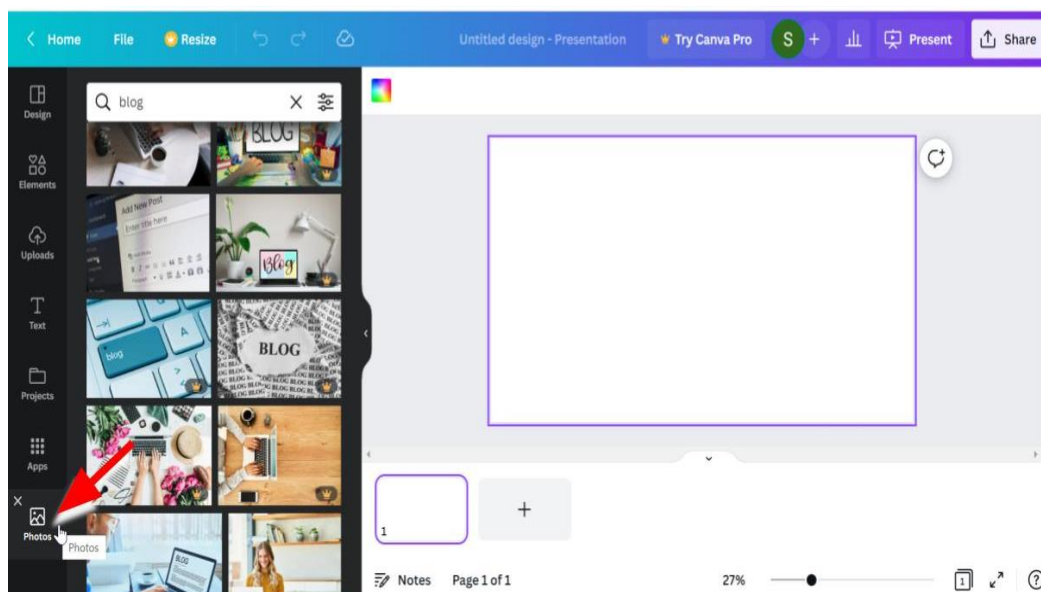
2) Membuat Desain Pertama pada Aplikasi Canva

Setelah akun pengguna terdaftar dan telah *'Log In'* dengan akun Canva, saatnya membuat desain dengan aplikasi Canva. Pengguna dapat mulai membuat desain pertama kali dengan cara klik menu *'Create a Design'*. Selanjutnya, pengguna dapat memilih desain yang menarik dan yang pengguna sukai.

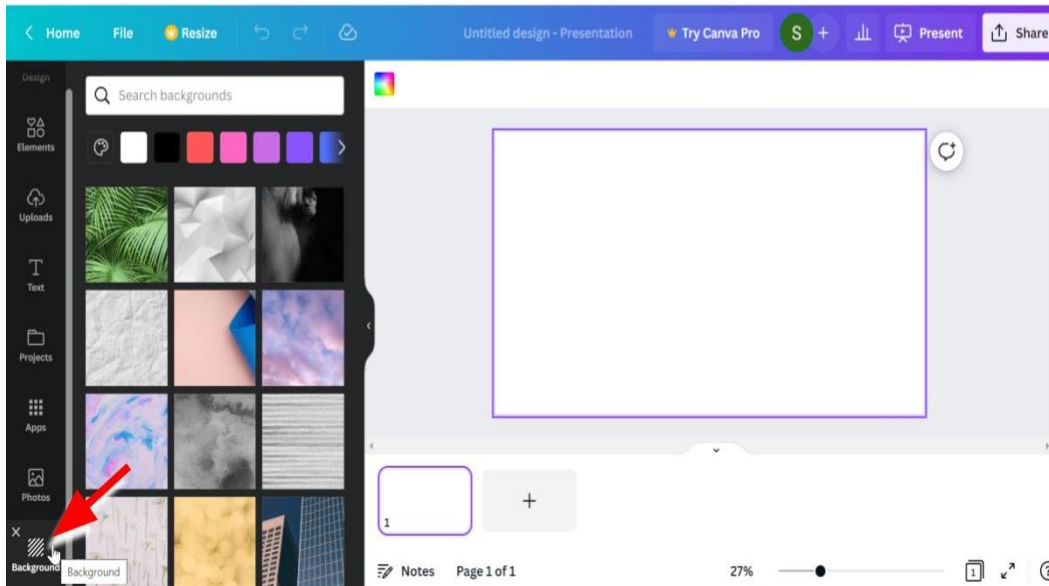


3) Memilih *Background*

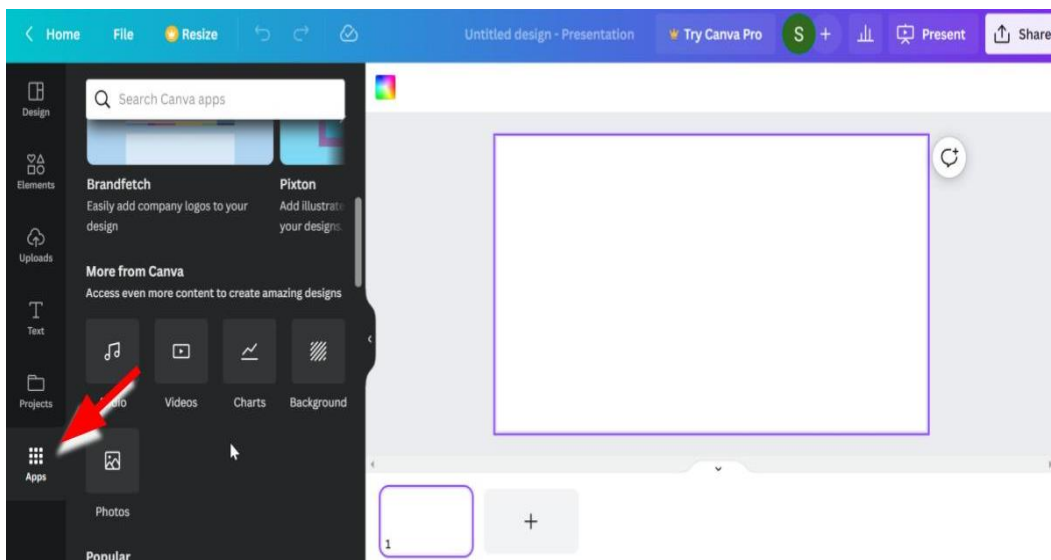
Setelah menentukan jenis desain apa yang ingin dibuat, sekarang bagaimana cara membuat desain untuk diri sendiri. Sebagai catatan, pengguna dapat menggunakan template yang ada, tapi pada contoh kali ini pengguna akan mencoba membuat desain baru. Selanjutnya, untuk memilih *Background*, ada dua pilihan yakni '*Photos*' dan '*Background*' yang dalam hal ini keduanya dapat digunakan. Perbedaannya adalah jika pengguna memilih menu '*Photos*', maka dapat menggunakan dan memilih foto gratis dengan berbagai ukuran yang dapat digunakan.



Selanjutnya di menu '*Background*' pilihan gambar akan seperti di bawah ini, bergantung desain apa yang akan pengguna buat. Pada contoh di bawah ini, desain yang akan dibuat adalah banner artikel.

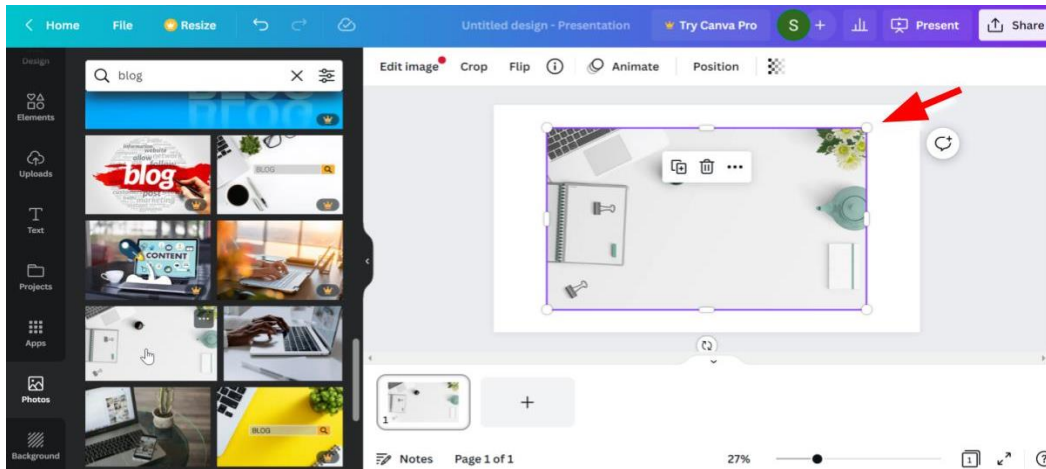


Sebagai catatan, jika pengguna tidak dapat menggunakan menu '*Photos*' atau '*Background*' pengguna dapat mengklik menu '*Apps*', ada beberapa menu tersembunyi seperti *Photos*, *Background*, *Sound*, *Video* dan lainnya.

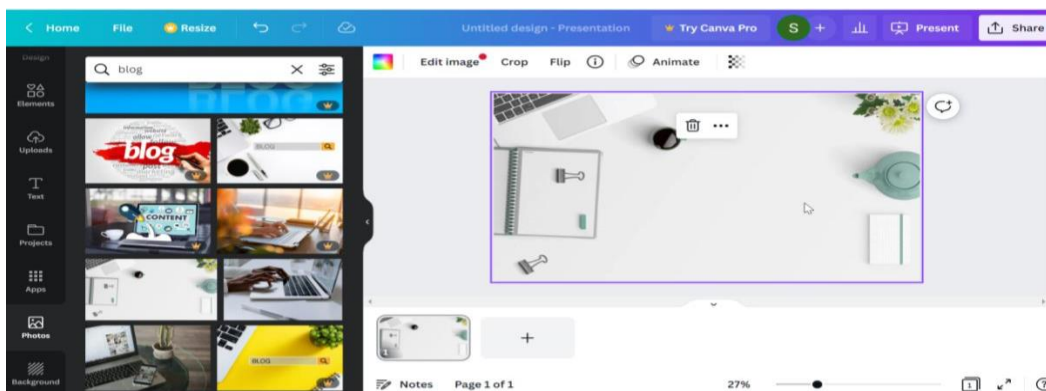


4) Mengedit *Background*

Setelah memilih gambar atau foto, ukurannya mungkin tidak mencukupi bidang desain. Lebih jelasnya, lihat gambar berikut.

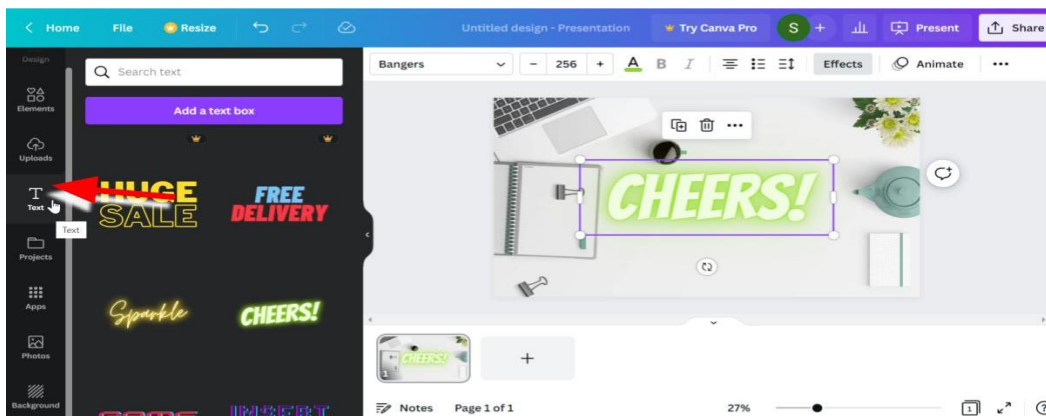


Pengguna bisa memilih salah satu ujung gambar dan menyeret atau menariknya hingga ukurannya sama dengan ukuran bidang desain. Hasil desainnya akan nampak seperti di bawah ini.

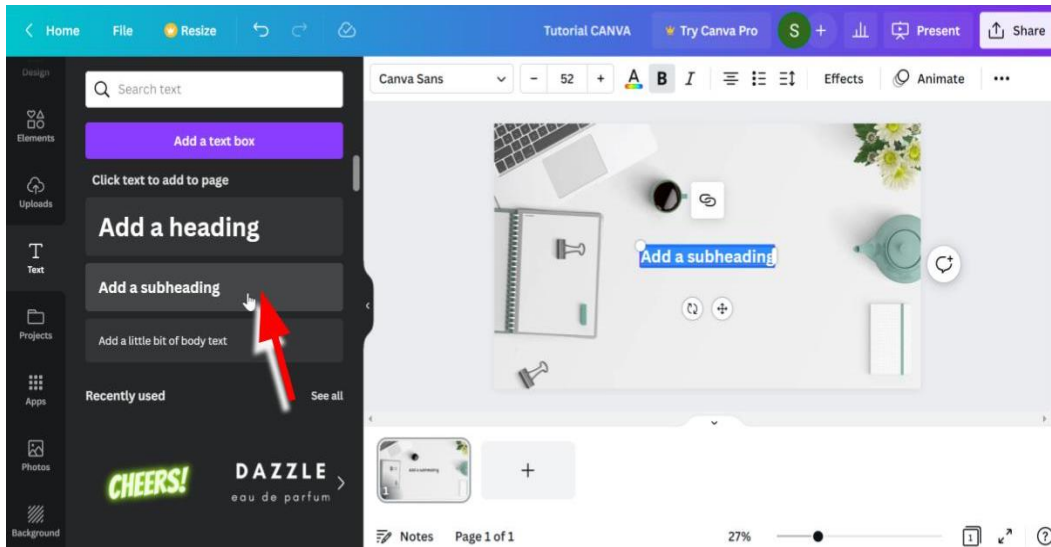


5) Menambahkan Teks

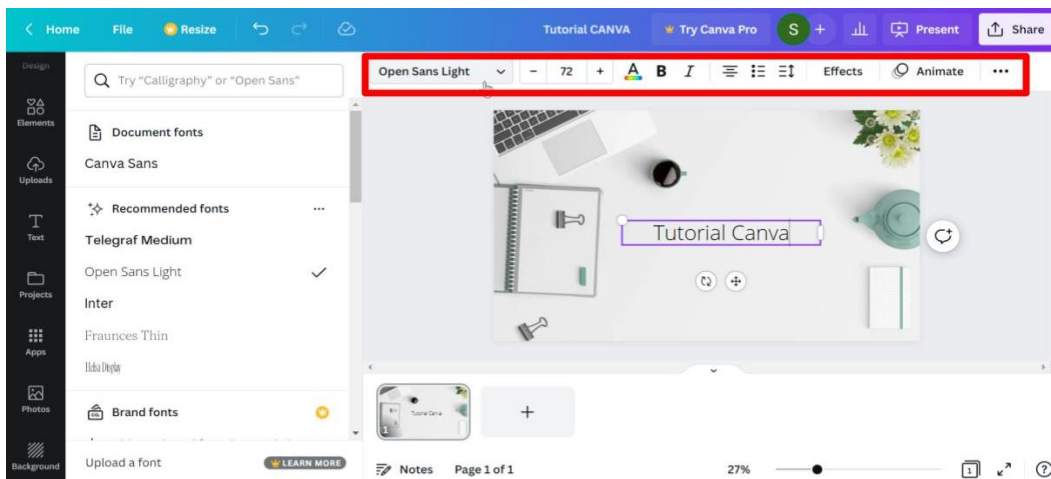
Setelah selesai memilih dan mengedit *'Background'* sekarang saatnya menambahkan teks. Cukup klik menu *'Text'* maka akan muncul berbagai macam *Text* dan template yang dapat digunakan. Seperti gambar di bawah ini.



Akan tetapi, jika pengguna ingin berkreasi dengan teks sendiri, pengguna dapat memilih menu seperti gambar di bawah ini.



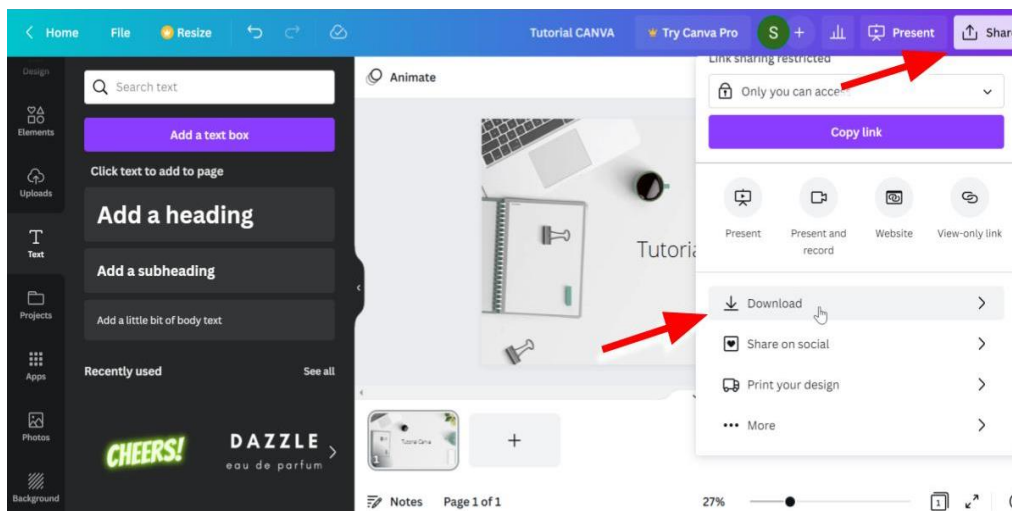
Pengguna tidak perlu risau dengan pemilihan teks yang dipilih, pengguna dapat memilih jenis huruf, ukuran, warna, dan lainnya di menu yang tersedia di atas. Lihat contoh di bawah ini.



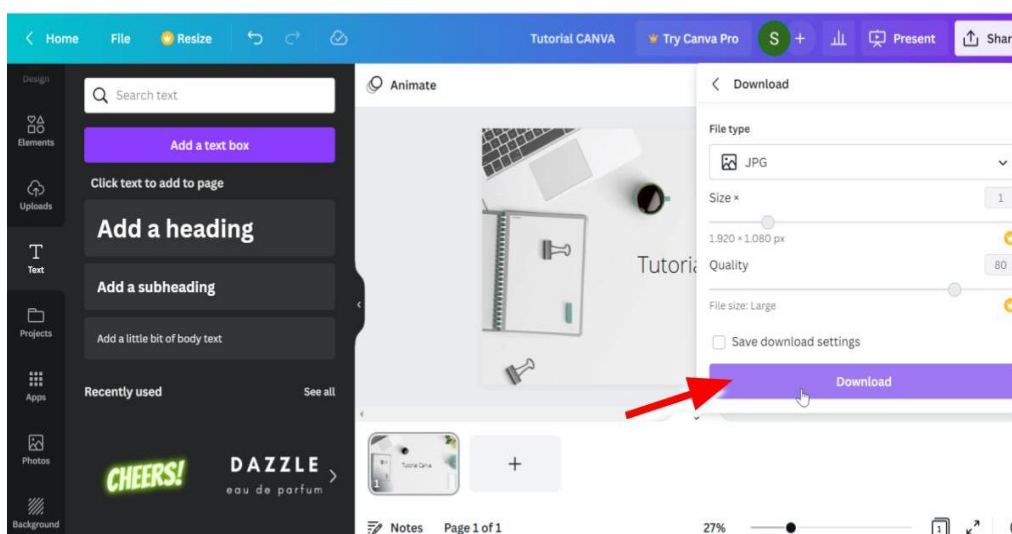
Setelah pengeditan selesai, maka teks yang telah di edit telah siap digunakan.

6) Mengunduh Hasil Desain

Sampai pada tahap ini, selanjutnya pengguna dapat mengunduh atau men-download hasil desain. Caranya, klik tombol 'Share' kemudian klik 'Download' yang tersedia di bagian pojok.



Setelah klik tombol 'Download' akan muncul pilihan menu PDF, JPG, PNG, dan lain lain. Pilih salah satu dengan pilihan yang pengguna inginkan, jika pilihan JPG maka klik JPG lalu klik 'Download' maka secara otomatis file akan tersimpan. Seperti pada contoh gambar di bawah ini.



Langkah-langkah atau cara di atas merupakan tahapan untuk membuat desain pada aplikasi Canva. Selanjutnya, jika peneliti menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi Canva, langkah-langkah di atas dapat digunakan untuk membuat berbagai macam desain yang dapat dikombinasikan dan dikolaborasi dalam pembelajaran sebagai media pembelajaran. Adapun salah satu desain yang dapat dikombinasikan dalam materi ajar yaitu pada materi poster. Materi poster adalah materi yang menarik,

menariknya dari materi poster adalah siswa akan berkreasi menciptakan sebuah poster untuk berbagai macam tema. Sedangkan untuk pembuatannya, media berbasis aplikasi menjadi sarana praktis bagi pendidik maupun peserta didik. Hal ini bertujuan untuk memberikan pengalaman yang berbasis digitalisasi dan era perkembangan TIK, dan tentunya mengefisiensi waktu.

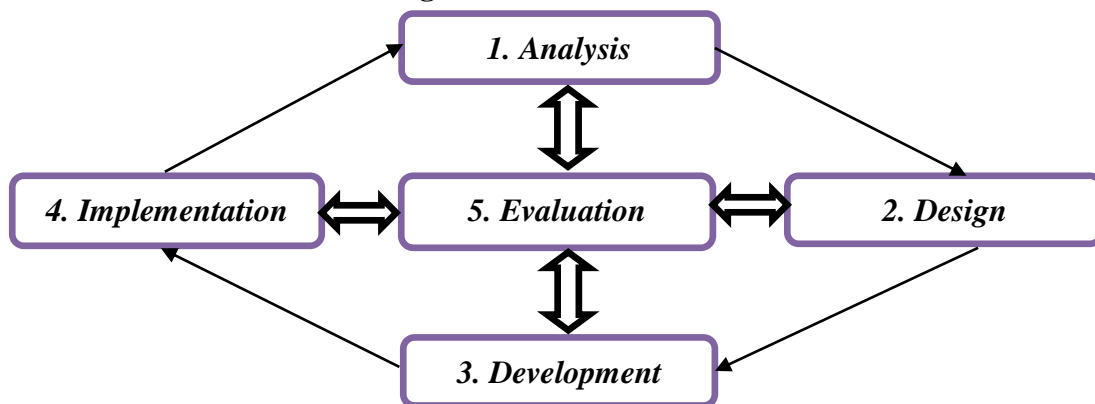
III. METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah pengembangan atau *Research and Development*. R&D merupakan penelitian yang digunakan oleh banyak peneliti guna menguji atau menghasilkan suatu produk. Dalam penelitian R&D peneliti akan berusaha memberikan sebuah kebaruan dengan cara mengembangkan sesuatu guna memiliki manfaat nilai dan daya praktis bagi banyak orang. (Sugiyono, 2018) juga menjelaskan bahwa metode *Research and Development* (R&D) adalah jenis penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji sejauh mana keefektifan produk tersebut. Tujuan dari penelitian pengembangan mencakup dua informasi utama, yaitu permasalahan yang akan diselesaikan dan alat yang akan digunakan atau dikembangkan untuk menyelesaikan masalah tersebut (Oktapiora, 2023).

Selanjutnya, model pembuatan produk dalam penelitian ini, menggunakan model ADDIE. Model ADDIE digunakan dan dipilih karena model ini telah tersusun, terprogram, dan sistematis dengan lima tahapan atau langkah yang telah disesuaikan. Sejalan dengan pengertian tersebut, hal ini juga di jelaskan oleh (Mustofa dan Kurniawan, 2020) yang menjelaskan bahwa pengembangan menggunakan model ADDIE dikenalkan dan dipopulerkan oleh Robert M. Branch yang di dalamnya memiliki lima tahapan. Berikut lima tahapan pengembangan model ADDIE.

Bagan 3.1 Metode ADDIE



Berdasarkan pemaparan terkait pengertian penelitian pengembangan, dapat disimpulkan bahwa penelitian pengembangan *Research and Development* (R&D) merupakan jenis penelitian yang digunakan untuk menguji atau mengasihkan terhadap produk tertentu. Tujuan dari penelitian R&D untuk memecahkan masalah dengan sebuah media atau alat sebagai sarana guna memberikan solusi atau daya praktis. Adapun dalam penelitian pengembang ini peneliti menggunakan metode R&D dengan model pengembangan ADDIE.

3.2 Prosedur Pengembangan

Model ADDIE memiliki lima tahapan atau prosedur. Berikut prosedur Pengembangan Media Pembelajaran Teks Poster Berbasis Pendekatan Genre dengan Aplikasi Canva untuk peserta didik SMP kelas VIII menggunakan pengembangan *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE.

1) Tahap Analisis (*Analysis*)

Tahapan analisis melibatkan beberapa hal yang perlu diperhatikan dan dilakukan.

Berikut adalah beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam tahap analisis.

- a) Pada tahap pertama, peneliti akan menganalisis penentuan tujuan pembelajaran, pemilihan materi, dan sasaran penelitian yang ingin dicapai.
- b) Pada tahap kedua, peneliti akan memilih media pembelajaran dan mengembangkan media pembelajaran menggunakan aplikasi Canva berbasis Pendekatan Genre.
- c) Pada tahap ketiga, peneliti akan melakukan penelitian awal di sekolah untuk mengamati penerapan pembelajaran teks poster sebelum menggunakan aplikasi Canva berbasis Pendekatan Genre.
- d) Tahap terakhir adalah penentuan sasaran pada peserta didik kelas VIII SMP untuk pembelajaran teks poster menggunakan aplikasi Canva berbasis Pendekatan Genre.

2) Tahap Desain (*Design*)

Tahapan desain sebagai prosedur dari model pengembangan ADDIE memiliki beberapa hal yang perlu diperhatikan yaitu sebagai berikut.

- a. Peneliti akan melakukan analisis terlebih dahulu terhadap kebutuhan media pembelajaran yang akan digunakan, berdasarkan pemilihan materi yang telah dilakukan pada tahap analisis sebelumnya.
- b. Selanjutnya, peneliti akan menganalisis dan menentukan berbagai elemen animasi, gambar, atau media lain serta alat yang akan digunakan untuk menjelaskan materi.

3) Tahapan Pengembangan (*Deveploment*)

Tahapan pengembangan mencakup serangkaian langkah sebagai bagian dari salah satu model pengembangan ADDIE. Berikut langkah langkah dalam tahapan pengembangan (*Deveploment*).

- a. Peneliti memberikan petunjuk kepada peserta didik untuk mengakses aplikasi Canva dan memilih template poster. Proses kolaborasi dan pengembangan dalam pembuatan media akan mengacu pada desain dan materi yang telah direncanakan pada tahap sebelumnya.
- b. Peneliti melakukan evaluasi terhadap media pembelajaran yang telah dibuat dengan meminta validasi dari ahli media dan ahli materi. Peneliti akan memberikan angket pengukuran yang telah disusun untuk mendapatkan umpan balik.

4) Tahap Implementasi (*Implementation*)

Tahap implementasi adalah langkah-langkah di mana media pembelajaran yang telah dikembangkan dan diuji coba diterapkan dalam pembelajaran di kelas. Tujuannya adalah untuk menguji efektivitas produk media pembelajaran yang menggunakan aplikasi Canva pada materi poster dengan pendekatan Genre di kelas VIII. Uji coba produk ini melibatkan peserta didik di kelas VIII untuk melihat respon mereka terhadap daya tarik dan kemudahan media pembelajaran berbasis pendekatan Genre dengan Aplikasi Canva yang telah dikembangkan pada materi poster.

5) Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi adalah proses pengukuran atau penilaian terhadap pengembangan media pembelajaran pada materi poster. Dalam tahap ini, keefektifan isi dan penyajian media pembelajaran akan dievaluasi untuk menilai kualitas media pembelajaran, yaitu aplikasi Canva yang telah dikembangkan dan dikolaborasikan dengan materi poster.

3.3 Waktu dan Tempat Penelitian

Waktu dan tempat penelitian ini dilakukan ditiga sekolah, yaitu SMP Negeri 1 Bandar Lampung, SMP Global Madani Bandar Lampung, dan SMP Global Surya Bandar Lampung. Pemilihan ketiga sekolah tersebut dikarenakan sekolah memiliki reputasi, sarana dan prasana yang memadai. Adapun mengapa peneliti melaksanakan penelitian di SMP Negeri 1 Bandar Lampung, SMP Global Madani Bandar Lampung, dan SMP Global Surya Bandar Lampung yaitu berdasarkan pertimbangan sebagai berikut.

- 1) SMP Negeri 1 Bandar Lampung, SMP Global Madani Bandar Lampung, dan SMP Global Surya Bandar Lampung telah menggunakan kurikulum terbaru yaitu Kurikulum Merdeka yang sesuai dengan cakupan materi poster yang peneliti angkat untuk penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis pendekatan Genre dengan aplikasi Canva.
- 2) Memiliki jaringan internet yang stabil dan memadai.
- 3) Memiliki fasilitas seperti LCD yang dapat menunjang proses peneliti dalam melaksanakan penelitian.

3.4 Uji Coba Produk

Produk yang telah dikembangkan perlu diuji untuk menilai kelayakannya. Uji coba produk merupakan bagian dari tahapan pengembangan dan termasuk dalam tahap evaluasi. Pada tahap ini, uji coba produk akan dilakukan oleh validator untuk mengevaluasi aspek media yang telah dikembangkan. Selain validator ahli media, terdapat juga validator ahli materi yang akan menilai kualitas materi dalam produk tersebut. Dalam tahap evaluasi, uji coba produk melibatkan peserta didik kelas VIII di sekolah untuk menguji sejauh mana kualitas produk yang dikembangkan dan apakah

produk tersebut layak digunakan. Berikut adalah penjelasan mengenai uji coba produk dalam penelitian pengembangan media pembelajaran teks poster berbasis pendekatan Genre dengan aplikasi Canva untuk peserta didik SMP kelas VIII.

3.4.1 Desain Uji Coba

Desain uji coba merupakan rencana atau strategi yang disusun oleh peneliti untuk merancang dan melaksanakan suatu penelitian. Dalam konteks ini, media adalah produk yang dikembangkan untuk materi pembelajaran dalam penelitian tersebut. Media akan diuji kelayakannya melalui tiga tahapan, yang dijelaskan sebagai berikut.

- a) Melakukan validasi media, kepada validator ahli media.
- b) Melakukan validasi materi, kepada validator ahli materi.
- c) Melakukan uji coba media yang telah dikembangkan, kepada peserta didik SMP kelas VIII.

3.4.2 Subjek Uji Coba

Subjek uji coba adalah individu yang digunakan untuk menguji suatu produk, metode, atau penelitian tertentu. Dalam hal ini, subjek uji coba pada penelitian pengembangan media pembelajaran teks poster berbasis pendekatan Genre dengan aplikasi Canva yaitu validator ahli dan peserta didik SMP kelas VIII, yang dijelaskan sebagai berikut.

1) Tahap Validasi Ahli

Validasi oleh para ahli sangat penting untuk mengidentifikasi kekurangan dalam produk yang dikembangkan. Proses validasi ini melibatkan evaluasi dari ahli media dan ahli materi yang relevan dengan topik pembelajaran yang dikembangkan.

2) Tahap Uji Keterbacaan Peserta Didik Kelas

Tahapan ini untuk mengetahui bagaimana efektivitas pada media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti. Dalam hal ini, subjek penelitian terdiri kurang lebih berjumlah 30 peserta didik kelas VIII pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas VIII di SMP Negeri 1 Bandar Lampung, SMP Global Madani Bandar Lampung, dan SMP Global Surya Bandar Lampung. Dengan demikian media pembelajaran yang sudah dikembangkan dan telah direvisi akan diujicobakan

kembali kepada peserta didik dan diberikan penilaian produk agar nantinya produk dapat direvisi kembali dan menghasilkan media pembelajaran yang relevan sesuai dengan yang dibutuhkan dan kebutuhan bagi peserta didik.

3.4.3 Jenis Data

Jenis data dalam pengembangan media pembelajaran teks poster berbasis pendekatan Genre dengan aplikasi Canva pada peserta didik SMP kelas VIII menggunakan jenis data kualitatif dan data kuantitatif. Dalam hal ini, kedua jenis data dideskripsikan sebagai berikut.

1) Data Kualitatif

Data kualitatif adalah data yang disajikan dalam bentuk deskripsi verbal untuk menjelaskan, menguraikan, dan menggambarkan fenomena yang sedang diteliti. Hasil analisis data dalam penelitian ini disajikan dalam bentuk naratif yang menggambarkan situasi yang diteliti. Selain itu, hasil data dalam penelitian kualitatif juga mencakup kritik dan saran terkait produk yang dikembangkan dalam penelitian tersebut.

2) Data Kuantitatif

Penelitian kuantitatif merupakan penelitian yang jenis datanya berupa angka. Dalam pemerolehan data pada penelitian kuantitatif, biasanya menggunakan rumus dan alat ukur guna memberikan gambaran dan jawaban. Data kuantitatif dalam penelitian pengembangan media pembelajaran teks poster berbasis pendekatan genre dengan aplikasi Canva untuk peserta didik SMP kelas VIII, diperoleh dari validator ahli, dan peserta didik SMP Negeri 1 Bandar Lampung, SMP Global Madani Bandar Lampung, dan SMP Global Surya Bandar Lampung.

3.4.4 Instrumen Penelitian

Instrumen merupakan alat yang digunakan oleh peneliti guna mengumpulkan data dan informasi yang relevan untuk menjawab pertanyaan penelitian atau untuk menguji hipotesis. Adapun dalam penelitian pengembangan media pembelajaran pada materi poster berbasis pendekatan Genre dengan aplikasi Canva pada peserta didik SMP kelas VIII, menggunakan instrumen penelitian sebagai berikut.

1) Angket

Angket merupakan serangkaian pertanyaan tertulis yang telah disiapkan oleh peneliti lalu dijawab oleh responden. Kemudian penilaian instrumen angket disusun menggunakan skala likert. (Sugiyono, 2018) juga menjelaskan bahwa angket adalah metode pengumpulan data yang dilakukan dengan memberikan serangkaian pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Selanjutnya, kisi kisi angket yang nantinya akan diberikan kepada responden, antara lain sebagai berikut.

a) Kisi-kisi Angket Validasi Ahli Media

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Angket Validasi Ahli Media

No	Aspek	Indikator
1.	Aspek rekaya perangkat lunak	Maintainable (dapat dikelola dan dipelihara dengan mudah)
		Usabilitas (mudah digunakan dan sederhana dalam pengoperasiannya)
		Kompabilitas (media pembelajaran dapat diinstalasi)
		Reusable (sebagian atau seluruh program media pembelajaran dapat dimanfaatkan kembali untuk pengembangan media pembelajaran lain)
		Efektif dan efisien dalam pengembangan dan penggunaan media pembelajaran.
2.	Aspek komunikasi audiovisual	Komunikatif (sesuai sasaran dan dapat diterima dengan keinginan sasaran)
		Kreatifitas dalam penuangan ide gagasan
		Sederhana dan memikat
		Audio (effect, backsound, music)
		Visual (layout desain, typhography, wana)
		Kejelasan suara

		Media bergerak
		Layout interactive (ikon navigasi)
		Jenis huru/teks yang digunakan
3.	Aspek lain	Petunjuk penggunaan media

Sumber: adaptasi dari (Arsyad, 2014).

b) Kisi-kisi Angket dari Ahli Materi

Tabel 3.2 Kisi-Kisi Angket Ahli Materi

No	Aspek	Indikator
1.	Kelayakan materi	Kedalaman materi
2.	Aspek keterkaitan standar kompetensi/kompetensi dasar/kurikulum	Relevansi standar tujuan pembelajaran dengan standar kompetens dasar/kurikulum
		Kesesuaian materi dengan standar kompetensi
3.	Aspek akurasi materi	Kebenaran dan ketepatan konsep
		Kebenaran dan ketepatan teori
		Kesesuaian teks dengan tingkat perkembangan siswa
4.	Aspek penyajian pembelajaran	Keruntutan penyajian materi
		Mendorong siswa untuk mengetahui isi media pembelajaran
		Merangsang keterlibatan partisipasi siswa untuk belajar mandiri dan kelompok
		Penyajian bersifat komunikatif dan interaktif
		Sistematis/runut/alur/logika jelas
	Gambar terlihat jelas dan mudah dipahami (membantu pemahamman)	
5.	Aspek komunikatif dan interaktif	Kemudahan untuk dipelajari
		Interaktivitas
6.	Aspek bahasa	Bahasa yang digunakan baku dan mudah

	dipahami siswa
	Tidak menimbulkan ambiguitas

Sumber: adaptasi dari (Arsyad, 2014).

c) Kisi-kisi Angket Penilaian Peserta Didik

Tabel 3.3 Kisi-Kisi Angket Respon Penilaian Peserta Didik

No	Aspek	Indikator
1.	Tampilan program	Kesesuaian warna latar pada program
		Kesesuaian warna tulisan
		Kesesuaian jenis dan ukuran tulisan
		Huruf mudah dibaca
		Kesesuaian gambar
		Kesesuaian animasi
		Kesesuaian vidio
		Kesesuaian suara
2.	Interaktif	Respons dari program
		Ketersediaan waktu untuk mempelajari materi dan menjawab tes/latihan pada program
3.	Kemudahan program	Bahasa mudah dipahami
		Kemudahan penggunaan program
		Kemudahan dalam bernavigasi (berpinda dari sub menu ke submenu lainnya)
		Petunjuk penggunaan program
		Memudahkan siswa belajar mandiri

Sumber: modifikasi dari (Anita, 2016).

2) Wawancara

Wawancara secara sederhana dapat diartikan sebagai komunikasi lisan antara dua pihak, di mana satu pihak (pewawancara) mengajukan pertanyaan kepada pihak lain (narasumber) dengan tujuan untuk memperoleh informasi atau data tertentu. Dalam konteks penelitian pengembangan, wawancara digunakan sebagai metode

untuk mengumpulkan data yang mendalam dari responden. Hasil dari wawancara dalam penelitian ini kemudian disajikan dalam bentuk tulisan.

3) Dokumentasi

Dokumentasi adalah salah satu metode pengumpulan bukti dalam penelitian. Dokumentasi berfungsi untuk memperkuat dan memastikan keabsahan data. Bentuk dokumentasi dapat berupa foto, video, atau catatan yang diambil selama proses penelitian.

3.4.5 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian pengembangan ini, adalah proses untuk menguraikan semua masukan, saran, dan tanggapan yang diberikan oleh validator berdasarkan angket yang telah disusun sebelumnya. Berikut adalah analisis yang akan digunakan dalam penelitian ini.

a) Analisis data validasi ahli materi, ahli media, dan responden

Angket tanggapan responden yang bersifat kuantitatif akan diolah dan disajikan dalam bentuk presentase menggunakan skala Likert, yang kemudian digunakan sebagai alat pengukuran. Menurut (Sugiyono, 2019) skala likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Dengan skala Likert, maka variabel yang akan diukur dijabarkan menjadi indikator variabel. Kemudian indikator tersebut dijadikan sebagai titik tolak untuk menyusun item-item instrument yang dapat berupa pernyataan atau pertanyaan. Selanjutnya, berikut tingkat pengukuran skala liket dari (Sugiyono, 2019) yang dalam penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut.

Tabel 3.4 Kisi-Kisi Skor Penilaian Terhadap Pilihan Jawaban Responden

No	Analisis Kuantitatif	Skor
1.	Sangat Baik	5
2.	Baik	4
3.	Cukup	3
4.	Kurang	2
5.	Sangat Kurang	1

Sumber: (Sugiyono, 2019)

- 1) Menghitung data dengan cara menghitung rata-rata jawaban berdasarkan skoring setiap jawaban yang diperoleh oleh responden dengan menggunakan rumus.

$$\text{Persentase jawaban dari responden} = \frac{\text{Jumlah skor yang didapatkan}}{\text{Jumlah skor teratas/tertinggi kemudian dikalikan 100\%}}$$

- 2) Selanjutnya, peneliti menghitung rata-rata hasil persentase jawaban dari responden, yang kemudian dikonversikan ke dalam pernyataan penilaian untuk menentukan kualitas dan manfaat yang diperoleh dari produk yang dikembangkan, berdasarkan pandangan peserta didik. Pengkonversian skor menjadi sebuah penilaian, yang dalam hal terdapat pada tabel di bawah ini.

Tabel 3.5 Kisi-kisi Skala Kelayakan Media Pembelajaran

Skor Presentase (%)	Interpretasi
81-100	Sangat Layak
61-80	Layak
41-60	Cukup Layak
21-40	Kuran Layak
0-20	Sangat Kurang Layak

Sumber: (Sugiyono, 2019)

b. Analisis efektivitas penggunaan media pembelajaran

Keefektivan media pembelajaran diukur melalui hasil pengerjaan soal yang menggunakan media pembelajaran yang telah dikembangkan oleh peneliti pada materi ajar, yaitu materi poster. Data yang diperoleh akan dianalisis untuk mengukur hasil yang dicapai oleh masing-masing responden dan dikelompokkan berdasarkan kategori yang telah ditentukan.

Selanjutnya, persentase peserta didik yang termasuk dalam kategori tuntas dapat dihitung menggunakan rumus berikut.

$$\text{Persentase peserta didik} = \frac{\text{Jumlah peserta didik yang tuntas}}{\text{Jumlah seluruh peserta didik}} \times 100$$

Namun, jika peneliti ingin mengetahui jumlah dari peserta didik yang tidak tuntas, menggunakan rumus, persentase peserta didik angket tidak tuntas = $100\% - \text{persentase peserta didik yang tuntas}$. Setelah mendapatkan kategori tuntas dan tidak tuntas, selanjutnya mendeskripsikan ke dalam data kualitatif berdasarkan pada tabel di bawah ini.

Tabel 3.6 Kisi-Kisi Kategori Presentase Ketuntasan Peserta Didik

Presentase Ketuntasan	Kategori
$X > 80$	Sangat Baik
$60 < X \leq 80$	Baik
$40 < X \leq 60$	Cukup
$0 < X \leq 40$	Kurang
$X \leq 20$	Sangat Kurang

Sumber: (Sugiyono, 2019)

c. Analisis Hasil Wawancara

Wawancara yang dilakukan oleh peneliti bertujuan untuk memperoleh jawaban atas beberapa pertanyaan sekaligus memperkuat data yang telah dikumpulkan. Analisis hasil wawancara, termasuk tanggapan dari validator ahli media dan validator ahli materi, memberikan wawasan mendalam yang mendukung strategi atau metode pengembangan yang akan diterapkan oleh peneliti.

V. SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan pada penelitian Pengembangan Media Pembelajaran Teks Poster Berbasis Pendekatan Genre dengan Aplikasi Canva untuk Peserta Didik SMP Kelas VIII dapat disimpulkan sebagai berikut.

- 1) Proses Pengembangan Media Pembelajaran Teks Poster Berbasis Pendekatan Genre dengan Aplikasi Canva untuk Peserta Didik SMP Kelas VIII dimulai dengan menetapkan kebutuhan peserta didik, dan selanjutnya menetapkan media yang cocok guna memberikan pemahaman yang baik terhadap peserta didik dengan media yang dikolaborasikan materi yang diajarkan kepada peserta didik. Selanjutnya, media yang dihasilkan memiliki beberapa komponen yaitu; teks, animasi, grafis, video dan ikon. Media ini juga bersifat mandiri, artinya peserta didik dapat menggunakan media tanpa bimbingan pendidik (media telah disediakan video pembelajaran). Media yang dikembangkan dapat digunakan secara fleksible (dengan catatan ada jaringan internet yang stabil) oleh individu, baik dengan handphone, tablet, laptop dan komputer, serta ditampilkan melalui proyeksi LCD Proyektor dengan bimbingan pendidik. Metode yang digunakan dalam proses pengembangan media pembelajaran menggugurkan metode ADDIE yang dilakukan di tiga sekolah yaitu SMP Negeri 1 Bandar Lampung sebanyak 30 responden, SMP Global Madani Bandar Lampung 30 responden, dan SMP Global Surya Bandar Lampung 30 responden. Adapun media yang dikembangkan mendapatkan hasil yang diharapkan sesuai dari penilaian ahli materi dan ahli media.
- 2) Uji Kelayakan Pengembangan Media Pembelajaran Teks Poster Berbasis Pendekatan Genre dengan Aplikasi Canva untuk Peserta Didik Kelas VIII dikategorikan sangat layak. Hal ini berdasarkan uji kelayakan yang dilakukan oleh validator ahli media dan validator ahli materi, yang dirinci berdasarkan angket penilaian terhadap media pembelajaran. Adapun skor kelayakan validator ahli media berdasarkan 1) Aspek rekayasa perangkat lunak mendapatkan skor 84%, 2) Aspek komunikasi 88,8% dan, 3) Aspek petunjuk penggunaan media 80%. Skor rerata pada kelayakan media mendapatkan persentase 86,6% dengan kategori sangat layak. Selanjutnya,

penilaian ahli materi berdasarkan hasil perhitungan pada kelayakan materi dari aspek 1) Kelayakan materi 80%, 2) Standar kelayakan kompetensi/kompetensi dasar/kurikulum 100%, 3) Aspek akurasi materi 93,3%, 4) Aspek penyajian pembelajaran 83,3%, 5) Komunikatif dan interaktif 90%, dan 6) Bahasa 90%. Berdasarkan skor rerata pada hasil rekapitulasi tersebut mendapatkan skor rerata 88,7%.

Berdasarkan dari data di atas, adapun skor akhir dari uji kelayakan yang telah dihitung secara keseluruhan, yaitu hasil skor dari ahli media dan ahli materi mendapatkan skor 87,65% dengan kategori sangat layak.

- 3) Uji efektivitas dilaksanakan di tiga sekolah, yaitu SMP Negeri 1 Bandar Lampung SMP Global Madani Bandar Lampung, dan SMP Global Surya Bandar Lampung yang dalam hal ini memperoleh hasil sebagai berikut.
 1. Uji efektivitas pada peserta didik SMP Negeri 1 Bandar Lampung pada 30 responden menunjukkan efektif. Hal ini berdasarkan rincian perolehan skor pretest yaitu 42,6% dan posttest mendapat skor 87,1%. Adapun peningkatan setelah penelitian dilakukan mendapatkan skor sebesar 0,78%.
 2. Uji efektivitas pada peserta didik SMP Global Madani Bandar Lampung pada 30 responden menunjukkan efektif. Hal ini berdasarkan rincian perolehan skor pretest yaitu 43,3% dan skor posttest yaitu 86,3%. Adapun peningkatan setelah penelitian dilakukan mendapatkan skor sebesar 0,77%.
 3. Uji efektivitas pada peserta didik SMP Global Madani Bandar Lampung pada 30 responden menunjukkan efektif. Hal ini berdasarkan rincian perolehan skor pretest yaitu 41,6% dan skor posttest yaitu 84,7%. Adapun peningkatan setelah penelitian dilakukan mendapatkan skor sebesar 0,74%.

Berdasarkan hasil uji efektivitas pada peserta didik SMP Negeri 1 Bandar Lampung SMP Global Madani Bandar Lampung, dan SMP Global Surya Bandar Lampung menunjukkan peningkatan dan efektivitas dalam pembelajaran berdasarkan dari hasil pretest dan posttest menggunakan perhitungan rumus *N-Gain*.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah disajikan pada bagian sebelumnya, penulis menyampaikan hal-hal sebagai berikut.

1. Bagi pendidik Bahasa Indonesia, kiranya dapat memanfaatkan hasil penelitian ini sebagai alat bantu dalam pembelajaran teks poster.
2. Bagi peserta didik, kiranya dapat memanfaatkan hasil penelitian ini sebagai sumber belajar yang dapat meningkatkan minat dan pemahaman tentang teks poster.
3. Bagi peneliti yang berminat pada topik yang sama, sekiranya dapat digunakan sebagai acuan dan referensi untuk penelitian selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdi Husnul. 2023. Outline : Rancangan Penulisan. Online [Tersedia] :
<https://www.liputan6.com/hot/read/5361170/outline-adalah-rencana-penulisan-yang-memuat-garis-besar-suatu-karangan-ini-manfaatnya?page=2>.
Diakses pada tanggal 08 Desember 2024.
- Aji, W. N. 2020. Aplikasi Tik Tok Sebagai Media Pembelajaran Keterampilan Bersastra. *Jurnal Metafora*. Vol. VI (2), 147-157.
- Alwi, H. (1998). *Pembentukan Kata dalam Bahasa Indonesia*. Gramedia Pustaka Utama.
- Anitah, S. 2009. *Media Pembelajaran*. Surakarta: Yuma Presindo.
- Anita, R. 2016. Pengembangan Media Pembelajaran Teks Anekdote Berbasis Animasi pada Siswa Kelas X SMK.
- Arifin, Syamsul. 2023. *Tutorial Menggunakan Canva*. Online [Tersedia]:
<https://www.gamelab.id/news/2265-tutorial-menggunakan-canva-pertama-kali-lengkap-dengan-gambar>. diakses 14 Juli 2024.
- Arsyad, A. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, Azhar. 2017. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Brown, J.D. 1995. *The Elements of Language Curriculum. A Systematic Approach to Program Development*. Massachusetts: Heinle and Heinle Publishers.
- Daniyati Ani dkk. 2023. Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Jurnal of Student Research (JSR)*. Vol. 1, No. 1, e-ISSN: 2963-9697, p-ISSN: 2963-9859.
- Dinamaryati. 2021. Penerapan Pendekatan Pembelajaran Berbasis Genre dengan Media Pembelajaran Kartu Topik untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Menyusun Teks Tanggapan di SMPN 4 Bolo Kelas IX-3 Semester I Tahun Pelajaran 2020/2021. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia*. Vol. 01, No. 02.
- Fuad M., Farida, A., Edi, S., & Ari, S.S. (2020), "Menjelajahi TPCK Guru: Siapkah Guru Bahasa Indonesia Menghadapi Pembelajaran Daring di Masa Wabah COVID-19. *Jurnal Universal Penelitian Pendidikan*, Vol. 8, No. 11B, hlm. 6091 – 6102. DOI: 10.13189/ujer.2020.082245.
- Frictarani, Ade dkk. 2023. Strategi Pendidikan untuk Sukses di Era Teknologi 5.0. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Teknologi Informasi*. Vol. 4, No.1.

- Grier, A.S. (2005). Integrating Needs Assessment Into Career and Technical Curriculum Development. *Journal of Industrial Teacher Education*, 42(1), 59-66.
- Harmayathi Wijaya dan Yuliwati. 2020. Pengaruh Pendekatan Berbasis Pendekatan Genre terhadap Kemampuan Menulis Siswa. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kesuma Negera II*.
- Harris M. 2021. *Pengertian Desain: Fungsi, Tujuan, Manfaat, dan Jenisnya*. Online [Tersedia] :
<https://www.gramedia.com/literasi/desain/?srsltid=AfmBOoqMis7Fb8t0TtPKXWXAkQjQ5ruZ2Ng0XZNUNfnIRFQ7JYkXAGP6>. Diakses 08 Desember 2024.
- Hess, G dan Brook, E. 1998. The Class Poster Conference as Teaching Tool. *Journal of Natural Resources and Life Science Education*, 27 (1), 225-258.
- Hidayat, Fitria & Nizar, Muhammad. 2021. MODEL ADDIE (ANALYSIS, DESIGN, DEVELOPMENT, IMPLEMENTATION AND EVALUATION) DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam*. Vol.1, No.1.
- Hyland, K. (2004). *Genre dan Penulisan Bahasa Kedua*. University of Michigan Press.
- Kaffah, Silmi Laila. 2023. Pemanfaatan Media Cetak Poster dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia dengan Menggunakan Aplikasi Canva di Kelas V SD. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*. 9 (16).
- Kaniawati Elsa. 2023. Evaluasi Media Pembelajaran. *Journal Student of Research*. Vol. 1, No.2.
- Kosasih, E. (2014). *Strategi Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Yrama Widya.
- Kustandi, C. dan Sujipto. 2011. *Media Pembelajaran: Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Laily, Nurul Iftitah. 2022. *Pengertian, Ciri ciri, Kaidah Kebahasaan dan Jenis jenisnya*. Tersedia [online]:
<https://katadata.co.id/berita/nasional/628c4724f263f/pengertian-poster-ciri-ciri-kaidah-kebahasaan-prinsip-dan-jenisnya#:~:text=Kaidah%20Kebahasaan%20Poster&text=Bahasa%20tidak%2>

Oboleh%20mengandung%20SARA,Gambar%20lebih%20mendominasi%20daripada%20tulisan. diakses pada tanggal 15 September 2024.

- Long, H.M. (Ed.). (2005). *Second Language Needs Analysis*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Magdalena, Ina. 2021. Pentingnya Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SDN Meruya Selatan 06 Pagi. *EDISI : Jurnal Edukasi dan Sains* Volume 3, Nomor 2, 312-325.
- Magdalena, Ina. 2020. Analisis Karakter dan Perkembangan Peserta Didik. *Jurnal Edukasi dan Sains*. Vol. 2, No. 3.
- Maulia, Sindi. 2013. Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran di Era Digital. *Prosiding Seminar Nasional: Hasil Penelitian, Pengabdian, dan Diseminasi*.
- Martin, J.R., & Rose, D. (2008). *Hubungan Genre: Pemetaan Budaya*. Equinox.
- Melind, T. & Saputra, E.R. (2021) Canva sebagai Media Pembelajaran IPA Materi Perpindahan Kalor di Sekolah Dasar. *JIPD (Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar)*. Vol. 5, No. 2
- Muhson, Ali. 2010. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Pendidikan Akutansi Indonesia*. Vol. 8, No. 2.
- Munjiah, S. (2015). Pendekatan Genre dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 14(2), 107-115.
- Musfiqon. 2012. *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Puskarya
- Mustofa, H. K. & Kurniawan, A. 2020. Pengembangan Bola Banel sebagai Media Pembelajaran Bola Voli di SDN 1 Buluagung. *Jurnal Kejora Jurnal Kesehatan Jasmani dan Olahraga*. Vol. 5, No.1.
- Moloeng, L. J. 2016. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Morissan. 2017. *Manajemen Public Relation: Strategi Menjadi Humas Profesional*. Jakarta: Prenada Media Group.

- Nasution, Fauziah. 2022. Pengertian Pendidikan, Sistem Pendidikan Sekolah Luar Biasa, dan Jenis-jenis Sekolah Luar Biasa. *JURNAL EDUKASI NONFORMAL*. Vol. 3, No. 2.
- Nento, Fauzani dan Manto, Roswan. 2023. Peran Teknologi dalam Pendidikan. *Jurnal E-Tech*. Vol. 11, No. 01.
- Nurgiantoro, B. 2010. *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Nurdyasyah. 2019. *Media Pembelajaran Inovatif*. Jawa Timur: UMSIDA Press.
- Nurhadi. (2004). *Pembelajaran Kontekstual dan Penerapannya dalam KBK*. Universitas Negeri Malang.
- Oktapira. 2023. Research & Development (R&D) Penelitian yang Inovatif dalam Pendidikan. *DHARMA ACARIA NUSANTARA: Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya*. Vol. , No. 1. e-ISSN: 2985-962X, p-ISSN: 2986-0393.
- Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 7 Tahun 2022 Tentang Standar Isi pada Pendidikan Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah.
- Pelangi Garris. 2020. Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Jenjang SMA. *Jurnal Sasindo Unpam*, Vol. 8, No. 2.
- Purati, Y. & Perdanawanti, L. (2019) Pelatihan Desain Menggunakan Aplikasi Canva untuk Anggota Komunitas Ibu Profesional Banyumas Raya. *Jurnal Pengabdian Mitra Masyarakat (JPMM)*, Vol.1, No. 1.
- Putri Vanya, K.M. 2024. Slide: Pengertian dan Fungsinya. <https://www.kompas.com/skola/read/2024/06/18/080000969/slide--pengertian-dan-fungsinya>. Diakses 08 Desember 2024.
- Rachma F.A, Iriani Tuti, dan Handoyo S.S. 2023. Penerapan Model ADDIE dalam Pengembangan Media Berbasis Video Simulasi Mengajar Keterampilan Memberikan *Reinforcement*. *Jurnal Pendidikan West Science*. Vol.1, No.8.
- Rahayu, P. H. (2010). Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Genre. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 17(1), 45-55.
- Rahmatullah, I. & Ampa, A.T. 2020. Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal Pendidikan Ekonomi UDIKSHA*, 12 (2).

- Rahmayanti, D. & Jaya, P. 2020. Pengaruh Penerapan Media Canva dengan Pendekatan Saintifik Terhadap Hasil Belajar Dasar Listrik dan Elektronika. *Jurnal 419 Vocation Teknik dan Informatika*, 8 (4).
- Rahmi, M. N. & Samsudi, M. A. 2020. Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Republik Indonesia, *Undang Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*.
- Riyadi, Arsyad. 2021. Membuat Slide untuk Pembelajaran. Online [Tersedia]: <https://www.ariyadi.com/2021/03/membuat-slide-presentasi-powerpoint.html>. Diakses 08 Desember 2024.
- Rusmayana Taufik. 2021. *Model Pembelajaran ADDIE Integrasi Pedati di SMK PGRI Karisma Bangsa Sebagai Pengganti Praktek Kerja Lapangan di Masa Pandemi covid 19*. Bandung: Widina Bhakti Persada.
- Sabdarini Christina, Ekok Asep Suhenda, dan Aswarliyansah. 2021. Pengembangan LKS Tematik Berbasis Kearifan Lokal pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*. Vol. 5, No. 5.
- Sadiman, Arif. 2010. *Media Pendidikan: Pengertian Pengembangan dan Pemanfaatan*. Jakarta: PT Rajawali Pers
- Salma. 2022. Pengertian Outline: Manfaat, Syarat dan Cara Membuat. Online [Tersedia] : <https://penerbitdeepublish.com/pengertian-outline/>. Di akses pada tanggal 08 Desember 2024.
- Salsabila Hanifar U. & Agustian Niar. 2021. Peran Teknologi dalam Pembelajaran. *Islamika: Jurnal Keislaman dan Pendidikan*. 3 (1).
- Sanaky, Hujair A.H. 2013. *Media Pembelajaran Interaktif Inovatif*. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara.
- Silalahi Musdiani N.S. 2020. Penerapan Pendekatan Berbasis Genre dalam Pengajaran Menulis Teks pada Siswa Kelas X SMA Swasta Mulia. *Jurnal BAHASTRA: Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 5 (2).
- Sitohang, Risma. 2014. Mengembangkan Bahan Ajar dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di SD. *Jurnal Kewarganegaraan*. Vol. 23, No. 2.
- Suarga. 2019. Hakikat, Tujuan, dan Fungsi Evaluasi dalam Pengembangan Pembelajaran. Vol. 8, No. 2.

- Sudana, I. G. P. (2014). Pengembangan Pembelajaran Bahasa Indonesia dengan Pendekatan Genre. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 22 (3), 120-133.
- Sudjana N, dan Rivai A. 2010. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitataif, dan R&D*. Bandung: CV Alfabeta.
- Sumartono. 2018. Penggunaan Poster sebagai Media Komunikasi Kesehatan. *Jurnal Komunikasikologi*. Vol. 15, No.1.
- Susilawati, Y. dan Chairunnisa. 2019. "INVESTIGATING THE EFFECT OF CANVA ON STUDENTS WRITING SKILLS." *English Review: Journal of English Education*. Vol 7, No. 2: 169–76. doi: 10.25134/erjee.v7i2.1800.
- Suryono, A. (2012). *Pendekatan Genre dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Syastra Muhammad Taufik. Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi bagi Siswa Kelas X SMA Amanda Batam. *CBIS Journal*, Vol. 3, No. 2. ISSN: 2337-8794.
- Tafanao, Talizaro. 2018. Peran Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*. vol.2 (2), 104-105.
- Taufiq, Ahmad. 2019. Analisis Karakteristik Peserta Didik. *El-Ghiroh*. Vol. 17, No. 1.
- Tanjung, Rahma E. 2019. Canva sebagai Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia SD Kelas Tinggi. *Indonesian Journal of Primary Education*. Vol. 1, No. 1.
- Teknologi Sesuai dengan Karakteristik Gaya Belajar. *Jurnal Pendidikan*, 4 (2), 355-363.
- Trianto, Agus. 2006. Bahasa Indonesia untuk SMP dan MTs Kelas VIII. Jakarta: Erlangga.
- Ubabudin. 2019. Hakikat Belajar dan Pembelajaran di Sekolah. *Jurnal Edukatif IAIS Sambas*. Vol. 5, No. 1.

- Umar. 2014. Media Pendidikan: Peran dan Fungsinya dalam Pembelajaran. *Jurnal Tarbawiyah*. Vol. 11 (1), 137.
- Waruwu Sabaati. 2023. Analisis Penggunaan Media Pembelajaran dengan Strategi Mengajar Guru dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas VIII pada Mata Pelajaran PPKn di SMP Swasta Kristen BNKP Teluk Dalam. *Jurnal FAGURU: Jurnal Ilmiah dan Guru*. Vol. 2, No. 2.
- Warsita, Bambang. 2013. Evaluasi Media Pembelajaran sebagai Pengendalian Kualitas. *Jurnal Teknodik*. Vol. 17, No. 4.
- Wijayanti, N, dkk. 2016. Penerapan Pendekatan Saintifik Berbantuan Media Poster dapat Meningkatkan Keterampilan Berbicara dalam Bahasa Indonesia Tema Cita Citaku. *E-Journal PGSD Pendidikan Ganesha*. Vol 4 (1), 1-9.
- Wulandari, Atikah. 2023. *Pengembangan Media Pembelajaran Teks Deskripsi Menggunakan Aplikasi Canva ntuk Siswa SMP Kelas VII*. Tesis: Universitas Lampung
- Wulandari, R. 2013. Poster sebagai Media Pendidikan Karakter. *Seminar Nasional Pendidikan*. Fakultas Ilmu Pendidikang Universitas Malang.
- Yuwono. 2021. Penggunaan Aplikasi Canva sebagai Strategi Pembelajaran Efektif Inovatif. Online [Tersedia]: [https:// smkn 1randu dongkal. sch.id/ berita/ detail/penggunaan- aplikasi-canva-sebagai-strategi-pembelajaran-efektif](https://smkn1randudongkal.sch.id/berita/detail/penggunaan-aplikasi-canva-sebagai-strategi-pembelajaran-efektif). Diakses 11 November 2023.
- Zalukhu, Agustinus dkk. 2023. Perangkat Lunak Aplikasi Pembelajaran Perangkat Lunak. *Jurnal Teknologi Informasi dan Industri*. Vol. 4, No. 1.