

**EFEKTIVITAS MEDIA CANVA DALAM PEMBELAJARAN AKSARA
LAMPUNG DI SMPN 8 BANDAR LAMPUNG**

(Skripsi)

Oleh

Suharti Muharidha

2213046081



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA LAMPUNG
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2026**

ABSTRAK

EFEKTIVITAS MEDIA CANVA DALAM PEMBELAJARAN AKSARA LAMPUNG DI SMPN 8 BANDAR LAMPUNG

Oleh

SUHARTI MUHARIDHA

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media canva dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi aksara lampung di SMPN 8 Bandar Lampung. Latar belakang penelitian didasarkan pada rendahnya minat dan kemampuan peserta didik dalam memahami serta menulis aksara lampung akibat penggunaan metode pembelajaran konvensional yang kurang menarik.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *one group pretest-posttest*. Sampel penelitian yaitu 32 peserta didik kelas VIII E SMPN 8 Bandar Lampung yang dipilih secara total *purposive sampling*. Data dikumpulkan melalui tes *pretest* dan *posttest*, serta dokumentasi pendukung. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif untuk melihat peningkatan nilai, meliputi perhitungan mean, persentase peningkatan, dan analisis N-gain.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata *pretest* sebesar 67,59 meningkat menjadi 81,31 pada *posttest*. Peningkatan itu didukung dengan nilai rata-rata N-gain sebesar 0.41 yang termasuk dalam kategori sedang, sedangkan nilai N-gain persen sebesar 40.97% yang menunjukkan bahwa penggunaan media canva cukup efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada aksara lampung. Selain itu, peserta didik juga menunjukkan respon positif terhadap penggunaan media digital ini dalam proses pembelajaran.

Kata kunci: *Efektivitas, Media Canva, Aksara Lampung, Hasil Belajar*

ABSTRAK

EFEKTIVITAS MEDIA CANVA DALAM PEMBELAJARAN AKSARA LAMPUNG DI SMPN 8 BANDAR LAMPUNG

Oleh

SUHARTI MUHARIDHA

Penelitian sinji bertujuan guwai ngepandai epektipitas penggunaan media canva delom ngeningkatko hasil belajar peserta didik pada materi aksara lampung di SMPN 8 Bandar Lampung. Latar belakang penelitian didasarko pada rendahni minat rik kemampuan peserta didik delom ngemahami serta ngenulis aksara lampung akibat penggunaan metode pembelajaran konvensional sai kurang ngenarik.

Penelitian sinji ngegunako pendekatan kuantitatif jama desain *one group pretest-posttest*. Sampel penelitian iyulah 32 peserta didik kelas VIII E SMPN 8 Bandar Lampung sai dipilih secara total *purposive sampling*. Data dikumpulko ngelalui tes *pretest* rik *posttest*, serta dokumentasi pendukung. Teknik analisis data ngegunako analisis deskriptif guwai ngeliak peningkatan nilai, ngeliputi perhitungan mean, persentase peningkatan, rik analisis N-gain.

Hasil penelitian ngenunjukko bahwa nilai rata-rata *pretest* sebalak 67,59 ngeningkat ngejadi 81,31 pada *posttest*. Peningkatan sina didukung jama nilai rata-rata N-gain sebalak 0.41sai termasuk delom kategori sedang, sedangko nilai N-gain persen sebalak 40.97% sai ngenunjukko bahwa penggunaan media canva cukup epektip delom ngeningkatko hasil belajar peserta didik pada aksara lampung. Selain sina, peserta didik munih ngenunjukko respon positif terhadap penggunaan media digital sinji delom proses pembelajaran.

Kata kunci: *Epektipitas, media canva, aksara lampung, hasil belajar*

ABSTRACT

EFFECTIVENESS OF CANVA LEARNING MEDIA IN LEARNING LAMPUNG Script AT SMPN 8 BANDAR LAMPUNG

By

SUHARTI MUHARIDHA

This research aims to understand the effectiveness of using Canva media to improve students' learning outcomes in Lampung script material at SMPN 8 Bandar Lampung. The background of the research is based on the low interest and ability of students to understand and write Lampung script due to the use of conventional learning methods which are less interesting.

This research uses a quantitative approach with a one group pretest-posttest design. The research sample is 32 students of class VIII E of SMPN 8 Bandar Lampung who were selected by total purposive sampling. Data were collected through pretest and posttest tests, as well as supporting documentation. The data analysis technique uses descriptive analysis to see the increase in scores, including the calculation of the mean, percentage of increase, and N-gain analysis.

The results of the study indicate that the average pretest score of 67.59 increased to 81.31 in the posttest. The increase in sina is supported by the average value of N-gain of 0.41, which is included in the medium category, while the N-gain value of 40.97% indicates that the use of Canva media is quite effective in improving students' learning outcomes in Lampung script. In addition to sina, students also show a positive response to the use of digital media in the learning process.

Keywords: *effectiveness, Media Canva, Lampung script, learning outcomes*

**EFEKTIVITAS MEDIA CANVA DALAM PEMBELAJARAN AKSARA
LAMPUNG DI SMPN 8 BANDAR LAMPUNG**

Oleh

SUHARTI MUHARIDHA

Skripsi

Sebagai Salah satu Syarat untuk mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN

Pada

Program Studi Pendidikan Bahasa Lampung
Jurusan Bahasa dan Seni



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG**

2026

Judul Skripsi : **EFEKTIVITAS MEDIA CANVA DALAM
PEMBELAJARAN AKSARA LAMPUNG
DI SMPN 8 BANDAR LAMPUNG**

Gekhal Mahasiswa : **Suharti Muharidha**

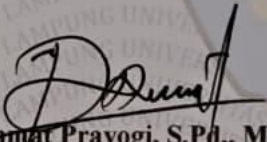
Nomor Pokok Mahasiswa : **2213046081**

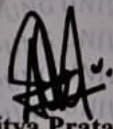
Program Studi : **Pendidikan Bahasa Lampung**

Fakultas : **Keguruan rik Ilmu Pendidikan**

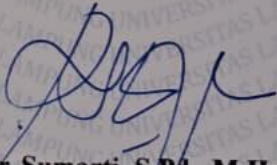
MENYETUJUI

1. Komisi Pembimbing


Rahmat Prayogi, S.Pd., M.Pd.
NIP 199108142019031010


Aditya Pratama, M.Pd.
NIP 199112172024061001

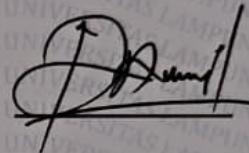
2. Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa rik Seni


Dr. Sumarti, S.Pd., M.Hum.
NIP 197003181994032002

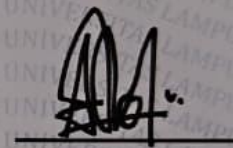
MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

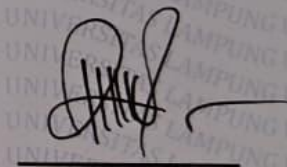
Ketua : Rahmat Prayogi, M.Pd



Sekretaris : Aditya Pratama, M.Pd



Penguji Layin pembimbing : Rian Andri Prasetya, M.Pd



2. Dekan Fakultas Keguruan rik Ilmu Pendidikan



Dr. Albet Maydiantoro, S.Pd., M.Pd.

NIP. 198705042014041001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi: 03 Februari 2026

PERNYATAAN

Sebagai sivitas akademik Universitas Lampung sikam sai bertanda tangan dibah sinji:

Gekhal Mahasiswa : Suharti Muharidha
Nomor Pokok Mahasiswa : 2213046081
Judul Skripsi : Efektivitas Media Canva dalam Pembelajaran Aksara Lampung di SMPN 8 Bandar Lampung
Program Studi : Pendidikan Bahasa Lampung
Jurusan : Pendidikan Bahasa rik Seni
Fakultas : Keguruan rik Ilmu Pendidikan

Jama sinji nyatako bahwa:

1. karya tulis ilmiah sinji layin saduran/terjemahan, murni gagasan, rumusan, pelaksanaan penelitian/implementasi sikam tenggalan, tanpa batuan pihak barih, kecuali arahan pembimbing.
2. Delom karya tulis sinji ngedok karya atau pendapat sai khadu ditulis atau dipublikasiko hulun barih, kecuali secara tertulis jama dicantumko sebagai acuan delom naskah jama disebutko gekhal pengarang rik dicantumko delom daftar pustaka.
3. Sikam ngenyerahko hak delom karya tulis sinji kepada Universitas Lampung rik oleh ulahni Universitas Lampung berhak ngelakuko pengelolaan atas karya tulis sinji sesuai jama norma hukum rik etika sai berlaku; rik
4. Pernyataan sinji sikam sani jama sesungguhnya, rik apabila dikemudian ghani wat penyimpangan rik ketidakbenaran delom pernyataan sinji maka sikam besedia ngenerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar sai ghadu dimansa ulah karya tulis sinji, serta sanksi barihni sesuai jama norma sai berlaku di Universitas Lampung.

Bandar Lampung, 03 Februari 2026



Suharti Muharidha
NPM 2213046081

RIWAYAT UGHIK



Penulis bernama Suharti Muharidha dilahirko di Giham Sukamaju kecamatan Sekincau pada 19 Juni 2004. Penulis ngekhupako anak bungsu anjak telu puakhi, putri anjak pasangan Bapak Harzawan rik (alm) Mursannah serta Ibu Niloh Andriyani. Penulis ngenyelesaiko Pendidikan formal pertama kali di TK Nurul Islam pada tahun 2010, kemudian ngenyelesaiko sekolah dasar di SDN 2 Giham Sukamaju pada tahun 2016, selanjutni jenjang sekolah ngenengah pertama di SMPN 1 Sekincau pada tahun 2019, kemudian ngelanjutko mit jenjang sekolah ngenengah kejuruan di SMK Bhakti Wiyata jama ngakuk jurusan Akuntansi rik lulus pada tahun 2022.

Pada tahun 2022, penulis terdaptar sebagai mahasiswi program studi Pendidikan Bahasa lampung, jurusan Pendidikan Bahasa rik seni, pakultas keguruan rik ilmu Pendidikan, universitas lampung, ngelalui jalur seleksi jejama kuruk perguruan tinggi negeri (SBMPTN). Selama ngejadi mahasiswa, penulis pernah bergabung ngejadi anggota bidang Pendidikan delom himpunan mahasiswa jurusan Pendidikan Bahasa rik seni (HMJPBS). Pada bulan Januari - Februari tahun 2025 penulis ngelaksanako kuliah kerja nyata (KKN) selama 32 khani di Kibang Pacing, Kecamatan Menggala Timur, Kabupaten Tulang Bawang. Penulis munih ngelaksanako pengenalan lapangan persekolahan (PLP) selama 30 ghani di SMPN 1 Menggala Timur, desa Kibang Pacing, Kecamatan Menggala Timur, Kabupaten Tulang Bawang, Provinsi Lampung.

MOTO

فَإِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا ۖ (٥) إِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا ۚ (٦)

“ulah sesungguhnya jama kesulitan wat kemudahan, sesungguhnya jama kesulitan
wat kemudahan”

(Q.S Al-Insyirah 94:5-6)

PERSEMBAHAN

Jama segala kerendahan hati rik rasa cinta sai ngedelom, karya sinji kupersembahko juk hulun-hulun sai selalu ngejadi cahaya rik penuntun langkah delom ukhikku.

Pertama-tama, kupersembahko juk almarhumah ibuku tercinta, sosok sai khadu ngelahirko, ngebimbing, rik ngecurahko kasih sayang tanpa batas. Meskipun tanno mak khadu mak ngedok, setiap doa, pengorbanan, rik cintamu tetap ukhik delom setiap langkah rik pencapaian anakmu sinji. Semoga Allah Swt. ngenempatko di khang terindah di sisi-Ni.

Mak lupa munih, kupersembahko munih juk bapak rik ibu tercinta iyulah bapak Harzawan rik ibu Niloh Andriyani, sai selalu ngedampingi, ngebimbing, ngeni kasih sayang, rik nasehat serta doa tulus tanpa henti. Kehadiran kuti ngejadi kekuatan balak sai ngeinspirasiko guwai terus berjuang rik ngenapaki jalan hidup jama latap keyakinan. Setiap pengorbanan, hiting ngambukh, serta kerja keras kalian sai ngenentunku hingga sampai saat sinji. Semoga Allah Swt. Senantiasa ngelimpahko kesehatan, kebahagiaan, rik keberkahan guwaimu.

Rik sai terakhir, ku persembahko juk abangku, sai selalu ngejadi panutan, pelindung delom setiap perjalanan ukhikku. Dukungan rik semangatmu selalu ngejadi cahaya sai ngenuntun langkahku guwai mawat mudah ngenyerah. Semoga karya sederhana sinji ngejadi bukti lunik anjak rasa Syukur, cinta rik penghormatan sai mak terhingga guwai kalian seunyin

URAI CAMBAI

Alhamdulillahirobbil ‘alamin.

Puji syukur atas kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas segala limpahan rahmat serta hidayah-Ni sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini berjudul “Efektivitas penggunaan media canva dalam pembelajaran aksara Lampung di SMPN 8 Bandar Lampung” dengan baik. terselesaikannya laporan ini sangat berarti bagi penulis, sehingga pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah memberikan bantuan dan dukungan, sehingga pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah memberikan bantuan dan dukungan dalam proses penyusunan skripsi ini. Ucapan terima kasih dari penulis:

1. Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A., IPM., ASEAN Eng., selaku Rektor Universitas Lampung.
2. Dr. Albert Maydiantoro, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
3. Dr. Sumarti, S.Pd., M.Hum., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni.
4. Dr. Munaris, M.Pd., selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Bahasa Lampung.
5. Rahmat Prayogi, M.Pd., selaku dosen pembimbing 1 sekaligus pembimbing akademik ini sangat bersedia memberikan ilmu, nasehat, nasehat, nasehat, serta kritik dan saran dalam proses menyelesaikan skripsi ini.
6. Aditya Pratama, M.Pd., selaku dosen pembimbing 2 ini sangat membantu waktu, memberikan arahan, serta bimbingan selama proses penyusunan skripsi ini.
7. Rian Andri Prasetya, M.Pd., selaku dosen pembahas ini sangat membantu waktu, memberikan perhatian, saran serta kritik, dan masukan yang sangat berharga dalam proses penyusunan hingga ujian skripsi ini.

8. Seluruh dosen rik staf program studi Pendidikan Bahasa Lampung sai ngeniko ilmu serta pengalaman berharga selama masa perkuliahan.
9. Keluarga balak anjak Bapak Harzawan, keluarga balak (alm) Ibu Mursanah rik keluarga balak Ibu Niloh sai selalu ngeniko dukungan rik motivasi ni selama perkuliahan.
10. Pihak sekolah SMPN 8 Bandar Lampung sai khadu ngeniko izin rik kesempatanni kepada penulis guwai ngelakuko penelitian terkait skripsi sinji.
11. Pihak sekolah SMK Bhakti Wiyata Pampangan bapak ibu guru serta kanca-kanca seunyinni nerima nihan sai selalu ngekhikko setiap langkahku tanpa kalian mungkin suharti mawat dapok wat di posisi saat sinji.
12. Guwai khik-khik ku sai wat di pekon Tria Septiani, Sri Hartati rik sai barihni sai mak dapok desebutko sai sai nerima nihan kutti masih tetap berteman sappai saat sinji.
13. Guwai sahabat ku Bela Dwijayanti jelma sai pertama kali sikam tungguai saat kuruk perkuliahan mulai anjak tes SBMPTN, nyepok kost rik barihni sai alhamdulillah sappai saat sinji sikam masih bukhik baik tigoh perkuliahan sinji selesai.
14. Guwai khik ku Dela Shantiya sai selalu ngeniko motivasi rik semangat serta khik sai hobi ngajak keliling-keliling bandar lampung ulah kegabutan guwai ngelebonko rasa stress ngehadapi semester akhir sinji.
15. Sahabat-sahabat rik rekan seperjuangan pendidikan Bahasa Lampung angkatan 22 sai selalu ngeniko semangat rik dukungan selama proses penyusunan skripsi sinji.
16. Kanca-kanca KKN sikam Septi, Nanda, Wiwit, Valen, Firda, Angga, Dika, Imel, Isna serta keluarga balak kibang pacing nerima nihan guwai tawa, kerja keras rik kebersaman kham. Walau hanya sekhabok, momen sinji akan selalu sikam kenang. Semoga kham seunyin sukses rik bisa tungga luwot.
17. Kanca-kanca kosanku Bela, Mba Dwi, Syafira, Lintang, Naumi, Grace, Nofa, rik Lidia nerima nihan khadu jadi khik di setiap lelah, tawa, rik cerita tengah bingi semoga pertemanan kham tetap hangat meski jarak ngemisahko.

18. Serta Almamater tercinta universitas lampung.

Akhir kata, penulis ngenyadari bahwa skripsi sinji masih jawoh anjak kesempurnaan kidang munih cutik harapan semoga skripsi sederhana sinji dapok beguna rik bumanpaat bagi seunyin sai ngebacani.

Bandar Lampung, 03 Februari 2026

Suharti Muharidha
NPM 2213046081

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
MENGESAHKAN	v
PERNYATAAN.....	vii
RIWAYAT UGHIK.....	viii
MOTO	ix
PERSEMBAHAN.....	x
URAI CAMBAI	xi
DAFTAR ISI.....	xiv
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xiii
 I. PENDAHULUAN	 1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah	4
1.3 Rumusan Masalah	5
1.4 Tujuan Penelitian	5
1.5 Manfaat Penelitian	5
1.6 Ruang Lingkup Penelitian.....	6
1.7 Definisi Operasioanl	6
 II. TINJAUAN PUSTAKA	 8
2.1 Media Pembelajaran.....	8
2.2 Epektipitas Media Pembelajaran Canva	12
2.3 Aplikasi Canva	13
2.4 Pembelajaran Aksara Lampung	17
2.5 Hasil belajar	23
2.6 Penelitian sai Relevan	25
2.7 Teori Yang Relevan	28

2.7.1 Teori Belajar Konstruktivisme	28
2.7.2 Teori Media pembelajaran	28
2.8 Kerangka Berpikir	29
2.9 Hipotesis Penelitian	30
III. METODE PENELITIAN	31
3.1 Desain Penelitian	31
3.2 Populasi dan sampel	32
3.3 Waktu dan ruang Penelitian	33
3.4 Variabel Penelitian	33
3.5 Teknik Pengumpulan Data	34
3.6 Instrumen Penelitian	35
3.7 Uji Coba Instrumen.....	38
3.8 Teknik Analisis Data	41
IV. HASIL DAN PEMBAHASAN.....	46
4.1. Hasil Penelitian	46
4.1.1 Deskripsi Data Penelitian.....	46
4.1.2 Deskripsi Data Hasil Belajar Peserta Didik	47
4.1.3 Uji Prasyarat Instrumen.....	54
4.1.3.1 Uji Normalitas	54
4.1.3.2 Uji Hipotesis	55
4.1.3.3 Uji N-gain.....	56
4.2 Pembahasan.....	57
4.2.1 Efektivitas Media Canva Terhadap Hasil Belajar Aksara Lampung 58	
4.2.2 Aspek-aspek Efektivitas Penggunaan Media Canva Dalam Meningkatkan Hasil Belajar peserta didik.....	58
4.2.3 Keterkaitan hasil penelitian dengan penelitian sebelumnya.....	59
4.2.4 Implikasi terhadap Pembelajaran Bahasa Lampung Disekolah	60
V. KESIMPULAN DAN SARAN.....	61
5.1 Simpulan	61
5.2 Saran	62
DAFTAR PUSTAKA.....	63
LAMPIRAN.....	67

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Tampilan Canva.....	14
2.2 Tampilan Fitur Canva.....	15
2.3 Aksara Lampung Tumbai	18
2.4 Aksara Lampung Gantaa	19
2.5 Kerangka Pikir Penelitian	30
4.1 Histogram frekuensi nilai pretest	49
4.2 Diagram lingkaran Tingkat ketuntasan hasil belajar	50
4.3 Histogram Frekuensi Nilai Posttest.....	52
4.4 Diagram Lingkaran Tingkat Ketuntasan Hasil Belaja	53

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
3. 1 Jumlah Siswa SMPN 8 Bandar Lampung kelas VII	32
3.2 Data Siswa Kelas VIII SMPN 8 Bandar Lampung	33
3.3 Operasional Variabel	34
3.4 Kisi-Kisi Instrumen Tes	36
3.5 Kisi-kisi Bobot Skor Jawaban	37
3.6 Klasifikasi Realibilitas Instrumen	40
3.7 kriteria interpretasi N-Gain:	44
3.8 Kategori Tafsiran N-Gain	45
4.1 Nilai Statistik Hasil Belajar Aksara Lampung (Pretest).....	48
4.2 Kategori Hasil Belajar Aksara Lampung	49
4.3 Distribusi Tingkat Ketuntasan Hasil Belajar Aksara Lampung	50
4.4 Nilai Statistik Hasil Belajar Aksara Lampung	51
4.5 Kategori Hasil Belajar Aksara Lampung	52
4.6 Tingkat Ketuntasan Hasil Belajar Aksara Lampung	53
4.7 Hasil Belajar Aksara Lampung Siswa Pretest dan Posstest	53
4.8 Hasil Uji Normalitas	54
4.9 Hasil Uji Hipotesis	56
4.10 Hasil Uji N-Gain	57

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Surat Izin Penelitian.....	68
Lampiran 2. Surat Balasan Izin Penelitian.....	69
Lampiran 3. Materi Aksara Lampung SMPN 8 Bandar Lampung	70
Lampiran 4. Panduan Pembelajaran Aksara Lampung Menggunakan Media Canva (Powerpoint)	72
Lampiran 5. Langkah-langkah menggunakan aplikasi canva	74
Lampiran 6. Lembar Soal Pretest.....	77
Lampiran 7. Lembar jawaban dari salah satu siswa SMPN 8 Bandar Lampung..	78
Lampiran 8. Lembar Soal Posstest.....	82
Lampiran 9. Lembar jawaban dari salah satu siswa SMPN 8 Bandar Lampung..	83
Lampiran 10. Data Hasil Pretest	87
Lampiran 11. Data Hasil Posstest	88
Lampiran 12. Data Nilai Hasil Pretest Dan Posstest.....	89
Lampiran 13. Lembar Uji Validitas Dan Reliabilitas pretest	90
Lampiran 14. Uji validitas dan Reliabilitas Posstest.....	91
Lampiran 15. Uji Normalitas	92
Lampiran 16. Uji Hipotesis	97
Lampiran 17. Uji N-Gain	98
Lampiran 18. Dokumentasi Penelitian.....	99

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kemajuan teknologi informasi rik komunikasi khadu ngedorong dunia pendidikan guwai terus berinovasi delom ngehadirko pembelajaran sai ngenarik rik bumakna (Santika, 2021). Delom konteks lokal, pemeliharaan budaya rik bahasa daerah ngerupako komponen penting anjak kurikulum sebagai upaya ngelestariko identitas rik warisan budaya negara. Pengajaran aksara klasik, gegoh aksara Lampung (Had lampung) sai ngedok nilai sejarah, bahasa, rik identitas etnis sai signifikan, ngerupako bagian penting anjak pemeliharaan budaya lokal (Andi, 2025). salah sai inovasi sina iyulah penggunaan media digital interaktif sai ngemanfaatko platform berbasis desain visual gegoh canva. Media sinji dinilai mampu ngenyajiko materi pembelajaran secara lebih interaktif rik sesuai jama karateristik generasi digital saat sinji.

Delom konteks pembelajaran Bahasa Lampung, khususni materi aksara lampung, lamon nihan guru sai ngehadapi tantangan delom ngenyampaiko materi sai busipat simbolik rik abstrak hagu siswa. Aksara lampung sebagai bagian anjak warisan budaya lokal ngedok bentuk huruf sai bubida anjak huruf latin, sehingga ngenyebabko kurangni pemahaman rik penguasaan aksara lampung di kalangan siswa SMP. Hasil pra-penelitian awal sai peneliti lakuko di SMPN 8 Bandar Lampung ngenunjukko bahwa:

1. Pembelajaran aksara lampung masih lamon ngegunako metode konvensional gegoh ceramah rik ngenyalin dipapan tulis

2. Sebagian besar siswa kurang antusias saat Pelajaran berlangsung.
3. Nilai tugas harian siswa pada materi aksara lampung cenderung rendah, terutama dalam aspek menuliskan dan memahami penggunaan anak huruf serta tanda mati
4. Guru kurang memanfaatkan media pembelajaran berbasis visual atau digital interaktif secara optimal.

Berdasarkan fenomena ini, media canva menawarkan fitur-fitur yang menarik menyediakan beragam desain grafis, yang terdiri dari anjket, template, powerpoint, poster, undangan, pamflet, grafik, edit foto, spanduk, dan kartu undangan (Pamungkas, 2017). Anjket memiliki jenis desain atau fitur yang peneliti fokuskan pada desain powerpoint, desain template powerpoint canva adalah kerangka desain slide siap pakai yang sangat beragam, mudah disesuaikan dengan profesional, yang tersedia di platform canvas yang memungkinkan siapa saja dapat menampilkan presentasi secara menarik. Template powerpoint yang digunakan sebagai media atau perantara yang menyampaikan materi aksara Lampung kepada peserta didik.

Media pembelajaran memegang peran yang sangat penting dalam proses Pendidikan, terutama dalam meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa. Dalam menggunakan media yang menarik dan interaktif, seperti video, gambar, dan aplikasi digital, siswa dapat lebih mudah memahami materi yang diajarkan (Arsyad, 2011). Penelitian menunjukkan bahwa penelitian menggunakan media canva sejalan dengan penelitian (Saputra, H, 2023), (Anggraini Reni, 2023), (Putri, 2022) dan (Oktaviani, 2022) yang mengatakan bahwa media pembelajaran melalui aplikasi canva dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Selain itu, masih ditunggu secara spesifik penelitian terkait efektivitas media canva terhadap hasil belajar dalam pembelajaran aksara Lampung di SMP yang menggunakan powerpoint.

Memahami situasi ini, model pembelajaran yang mengintegrasikan penggunaan media sangatlah penting diterapkan. Selain membantu guru saat menjelaskan materi, Canva juga dapat meningkatkan minat dan partisipasi peserta didik dalam kegiatan belajar (Suhernawati & Vebrianto, 2025). Hal ini dibuktikan dengan menunjukkan bahwa peserta didik dapat menggunakan template yang dirancang guru yang menyelidiki konten secara mandiri.

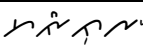
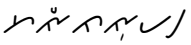
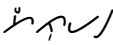
Ngeningkatkan minat belajar hingga partisipasi peserta didik delom proses pembelajaran iyulah telu cara utama guwai ngeevaluasi keberhasilan media pendidikan. Lamon penelitian khadu ngenunjukko bahwa Canva secara signifikan ngemenuhi ketelu persyaratan sina (Nugraha, 2023). Infografis, kartun digital, rik video buttak iyulah contoh goh kheppa Canva ngeningkatkan metodologi pembelajaran sai semakkungni terbatas pada kuliah rik tugas tertulis jama nyani ni lebih multimodal rik kontekstual (Wahidinet,dkk). ngevisualisasiko bentuk huruf rik konteks penggunaanni sangat penting guwai ngepelajari hurup (Hapsari & Zulherman, 2021). Mungkin sulit guwai ngeaktualisasiko aksara lampung delom buku teks, kidang Canva dapok ngenampilko delom bubagai situasi visual, termasuk ceramah, tanda, rik penggunaan budaya lokal.

Media interaktif dapok ngeningkatkan retensi memori jangka kejung terhadap sumber simbolik gegoh huruf atau notasi aksara lampung, ngenurut sejumlah penelitian terdahulu. kidang, ketersediaan gadget anjak konektipitas internet ngehadirko kesulitan (Wuryanto, 2024). kidang, guru tetap dapok ngemaksimalko pembelajaran tanpa ketersediaan internet latap jama ngegunako Canva *offline* rik template sai dapok diunduh. Faktani, konten lokal aksara Lampung delom kurikulum bupungsi sebagai taktik guwai ngelestariko budaya (Wisudariani, 2024). kenyin generasi ngura tetap tertarik rik mampu ngelestarikoni, penting guwai ngedidik tiyan jama cara sai modern.

Guna ngepasilitasi pembelajaran kontekstual rik pembelajaran berbasis proyek kontekstual, Canva munih ngepasilitasi kolaborasi peserta didik delom proyek desain, ggeoh nyani buku digital jama cerita aksara lampung atau poster jama tema budaya daerah (Amrullah, 2020). Canva iyulah salah sai alat sai digunako oleh guru sai mulai dimanfaatko guwai pengajaran SMP, kidang demikian makung wat penelitian sai sistematis sai dilakuko guwai ngetahui sepikha balak kepektipan media sinji delom ngeningkatkan motipasi rik hasil belajar siswa pada mata pelajaran aksara lampung. Apibila dipaduko jama pelatihan guru sai tepat, media berbasis Canva dapok ngebantu ngenutup kesenjangan digital delom pembelajaran aksara lokal, ngenurut sejumlah jurnal, antara barih jurnal Pendidikan, Penerbit Mifandi, rik repositori Raden Intan Lampung (Utami, 2022). Selain sina, Canva khadu terbukti lebih mudah digunako anjak program desain barihni, sehingga sangat

cocok guwai guru sekolah menengah rik peserta didik jama kesulitan teknologi. Guru dapok secara bersamaan nyani materi guwai sanak-sanak jama berbagai tingkat keterampilan. Jama bantuan alat bantu visual rik anjak siswa sai lambat belajar tetap dapok ngemahami konten, ngejadiko canva sebagai media sai inklusip.

Bedasarko hasil pra-penelitian terkait aksara lampung ngungkapko bahwa faktor utama rendahni penguasaan aksara lampung sinji iyulah mawat ngecangkupni adaptasi media digital. ngenurut penelitian di sejumlah SMP di lampung ngenunggai bahwa 85% guru masih ngandalko buku teks rik papan tulis, sementara siswa lebih tertarik pada konten digital. Termasuk di SMPN 8 Bandar Lampung sai masih ngandalko buku teks rik papan tulis delom ngajarko aksara lampung sehinggani lamon peserta didik sai kurang ngemahami cara penulisan aksara lampung sai benokh gegoh induk harup sai mak ngasi dimatiko jadi dimatiko gegoh contoh dibah sinji:

No	Latin	Aksara Lampung Salah	Aksara Lampung benar
1.	Sekolah		
2.	Mengan		
3.	Sikop		

Terkait permasalahan sai khadu didapok, penulis tertarik guwai ngelakuko penelitian jama judul **“Efektivitas penggunaan media canva dalam pembelajaran aksara lampung di SMPN 8 Bandar Lampung”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Bedasarko latar belakang masalah penulis ngeidentifikasi masalah sai ngejadi fokus utama delom penelitian sinji yaitu:

1. Ketertarikan rik motivasi peserta didik guwai belajar aksara lampung masih rendah.
2. Ketersediaan materi pembelajaran sai seru rik ngelibatko peserta didik delom ngenal materi aksara lampung sangat terbatas.

3. Para guru cenderung ngemakai buku teks cetak sebagai materi terbuka sai nyani peserta didik geluk ngerasa jenuh.
4. Guru sai selalu ngelakuko pembelajaran aksara lampung secara repetitip sai ngenoton.
5. Kurangni kolaborasi rik keterlibatan peserta didik delom pembelajaran sehingga nyani peserta didik kurang ngemahami materi aksara lampung.
6. Diperlukoni penggunaan media canva delom pembelajaran aksara lampung supaya peserta didik geluk ngemahami tulisan aksara lampung.

1.3 Rumusan Masalah

Bedasarko indentifikasi masalah sai khadu diuraiko, penulis ngerumusko fokus permasalahan delom penelitian sinji sebagai berikut: gohkheppa epektipitas media pembelajaran canva delom ngenunjang proses pembelajaran aksara lampung (had lampung) di tingkat SMP?

1.4 Tujuan Penelitian

Bedasarko rumusan masalah sai khadu ditetapkan, tujuan penelitian sinji iyulah guwai nguraiko gohkheppa epektipitas anjak penggunaan media pembelajaran canva delom proses pembelajaran aksara lampung (had lampung) di tingkat SMP.

1.5 Manfaat Penelitian

Jama diadakonni penelitian sinji diharapko mampu ngeni manpaat baik secara teoritis maupun praktis, ngeliputi:

1. Manfaat teoritis

Diharapko penelitian sai diantisipasi sinji haga ngemajuko teori pembelajaran, penelitian sai tekait jama penggunaan sumber daya digital berbasis desain grafis (gegoh Canva) guwai ngepelajari bahasa daerah, khususni aksara Lappung. Temuan penelitian sinji dapok ngenulung ngeningkatko penelitian tentang sepigha helau sumber daya pembelajaghan kontemporer bupungsi delom hal pengajaghan ghik pelestaghian budaya lokal.

2. Manfaat praktis

1. Bagi Pendidik: ngenyediako pepigha sumbegh daya edukasi sai menaghik ghik sumber daya edukasi sai interakpif guwai ngeningkatko pemahaman siswa terhadap aksara Lappung.
2. Bagi peserta didik: ngenulung siswa ngemahami ghik nguasai mateghi aksara Lappung jama cagha sai lebih ngehibur ghik visual.
3. Bagi Sekula: Sebagai sumbegh asesmen ghik kreatip guwai ngeciptako pendidikan digital berbasis teknologi sai ngepghomosiko pelestaghian budaya daerah.
4. Bagi Peneliti Masa hadap: ngenyediako sumber ghik inpormasi awal sai dapok dipeghluas delom penelitian terkait mateghi pembelajaghan berbasis teknologi digital.

1.6 Ruang Lingkup Penelitian

Guwai ngehindarko pengeluaran pembahasan sai mawat relevan, penelitian sinji ngedok ruang lingkup sebagai berikut:

1. Subjek penelitian: penelitian sinji dilakuko pada peserta didik kelas VIII SMPN 8 Bandar Lampung. Pemilihan subjek sinji didasarko pada kurikulum sai ngenetapko pembelajaghan aksara lappung sebagai bagian anjak muatan lokal di Tingkat sina.
2. Objek penelitian: objek penelitian sinji iyulah epektipitas penggunaan media pembelajaghan canva sebagai alat nyani delom proses pembelajaghan. Epektipitas diukugh bedasaghko peningkatan hasil ngenulis aksara peserta didik semakung ghik seghadu ngegunako media sina.
3. Fokus penelitian: fokus utama delom penelitian sinji iyulah pembelajaghan aksara lappung (had lampung) sai ngecangkup kemampuan peserta didik delom ngenal, ngebaca, ghik ngenulis aksara lappung ngegunako media pembelajaghan berbasis canva.

1.7 Definisi Operasioanl

Guwai ngeniko pemahaman sai jelas ngenai istilah sai digunako delom penelitian sinji, sina iyulah depinisi opeghasional anjak pepigha konsep sai digunako:

1. Canva

Alat desain grafis digital begehhal media Canva ngemungkinko pengguna guwai ngehasilko berbagai produk visual, termasuk presentasi, inpograpis, ghik poster. ngenurut surpei sinji, guru ngemanpaatko Canva guwai ngenyediako mateghi pembelajaghan aksara Lappung sai menaghik secagha visual ghik interaktif bagi peserta didik.

2. Epektipitas

Sejauh hippa penggunaan media Canva dapok ngeningkatko hasil ngenulis aksara peserta didik disebut sebagai epektipitas delom penelitian sinji. jama ngebandingko hasil *pre-test* (semakung ngegunako media) dan *post-test* (seghadu ngegunako media), kebeghasilan program dapok diepaluasi guwai ngeliak apikah kemampuan ngenulis aksara Lappung peserta didik ngeningkat secara signifikan api mawat.

3. Pembelajaghan aksara lampung (had lampung)

Pengenalan, pembacaan, rik penulisan aksara tradisional Lampung ngeghupako bagian anjak proses pembelajaran. Tujuan prosedur sinji iyulah guna ngenulung siswa ngejadi lebih cakap delom ngenulis ghik ngegunako aksara lampung delom situasi seghani-ghani, teghutama delom hal pelestaghian budaya.

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Media Pembelajaran

2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran

Asal usul kata "media" dapat ditelusuri anjak bahasa Latin, yaitu "medius" yang bermakna "di tengah " atau "perantara". Dalam bahasa Arab, media berfungsi guna menyampaikan pesan anjak pengirim ke penerima. Media pembelajaran adalah alat bantu dalam proses belajar mengajar yang berfungsi untuk memperjelas penyampaian pesan, lebih menarik, lebih verbalistik, meningkatkan motivasi belajar, memperkaya pengalaman belajar peserta didik. Media memegang peran penting dalam menstimulus perhatian peserta didik untuk membantu visualisasi konsep yang abstrak. Dalam kaitan ini, guru, bahasa, lingkungan, suasana kelas, serta buku pelajaran dapat dianggap sebagai media dalam kegiatan belajar mengajar. Sehingga ini dipandang sebagai sumber daya yang baik berupa gambar, foto, atau elektronik yang dipakai untuk merekam, mengolah, dan mengata ulang informasi atau tampilan visual. Media masa ini adalah bagian anjak komunikasi yang berperan sebagai penghubung pesan antara penyampai pesan ke para penerima atau penerima. Menurut (Arsyad, 2011) terdapat beberapa hal yang harus diperhatikan dalam media pembelajaran yaitu:

A. Tujuan pembelajaran

Media pembelajaran harus sesuai berdasarkan tujuan pembelajaran yang harus dicapai. Arsyad menekankan bahwa media harus mampu mendukung pencapaian kompetensi atau indikator pembelajaran yang harus ditetapkan.

B. Karakteristik siswa

Media harus disesuaikan dengan usia, tingkat kognitif, latar belakang budaya, gaya belajar peserta didik. Menurut Arsyad pemahaman terhadap karakteristik peserta didik akan membantu memilih media yang paling efektif.

C. Pemahaman materi

Media sai dipilih harus relepan jama materi sai diajarko. Arsyad ngejelasko bahwa media harus mampu ngenyajiko materi secara akurat, sehingga mampu ngemudahko peserta didik delom ngemahami konsep sai khadu diajarko.

D. Ketersediaan media

Media sai dipilih harus mudah diakses rik tersedia bagi guru maupun peserta didik. Arsyad ngenekanko bahwa media sai sulit diakses dapok ngehambat proses pembelajaran Kualitas teknis

E. Biaya dan efisiensi

Media pembelajaran harus ngedok kualitas teknis sai sangat baik, gegoh audio pisual sai jelas, serta desain sai ngenarik. ngenurut arsyad, kualitas teknis sai buruk dapok ngurangi epektipitas media delom ngenyampaiko pesan.

F. Kemudahan penggunaan

Pertimbangan biaya rik efisiensi delom penggunaan media juga penting. Arsyad ngejelasko bahwa media sai dipilih harus ngeniko manpaat maksimal jama biaya sai terjangkau.

G. Keaktifan dan interaktivitas

Media sai dipilih harus mudah digunako oleh guru rik peserta didik. Arsyad ngenekanko bahwa media sai rumit atau ngemerluko pelatihan khusus dapok ngurangi epektipitas pembelajaran.

Watpun proses kegiatan belajar mengajar kedudukan media pembelajran sangatliah perlu.delom kegiatan saat sinji bahan sai terbuka dapok digunako sehingga dapok ngungkapko seunyin isi materi pembelajaran, maka dapok ditulung jama ngemakai media pembelajaran ngejadi penengah. sekhadu ngejabarko berbagai hal semakungni, kham dapok ngenyimpulko bahwa media pembelajaran sina semacam alat sai ngemudahko kegiatan belajar ngengajar. Intini, segala bentuk stimulus indera atau benda nyata sai ngemunculko gagasan, perasaan, pokus, minat, serta keahlian, seunyin sina ngedukung proses belajar sai kham harapko khik ngebantu kham ngecapai target pembelajaran sai khadu kham rancang. Didelom dunia pendidikan, media pembelajaran ngedok peran penting guwai ngemacu perkembangan psikologis peserta didik, terutama anjak sisi didaktis psikologis (Kurnia, 2020). Sebagai alat bantu delom pengajaran, indra ngebantu ngepermudah

pemahaman konsep -konsep sai sulit ulah ngepasilitasi peserta didik delom ngepelajari media secara lebih ngedelom.

Format dasar media pembelajaran tergolong anjak enom elemen yakni teks tertulis atau lisan sebagai contoh berupa penulisan atau ngenengis kata-kata secara langsung anjak narasumberni; visual sai berupa ilustrasi atau grafik; audio sai ngerupako suara sai diproduksi; video sai ngemaduko gambar rik suara (Aisyah, 2024). Prekayasa iyulah model telu dimensi sai dapok diraba secara langsung; sedangko jelma iyulah contoh makhluk ukhik sai ngedok kemampuan guwai ngeksplorasi suatu konsep baik jama kata-kata maupun gerakan tubuhnya.

Teknologi sai diterapko pada pembelajaran ngusung kham mit arah penggunaan canva sai dapok ngenyajiko materini jama ngemakai kata-kata rik gambar secara bersamaan. Pada proses pembelajaran jina bahasa lampung dapok ngegunako aplikasi canva ngenyampaiko materi guwai kesempatan bagi peserta didik (Aisyah, 2024). Jama kata barih, aplikasi canva ngeniko jalur interaktif pada peserta didik nyani ngemahami bahan sai disajiko ngelalui aneka macam elemen gegoh teks, gambar, konten video, audio,serta animasi.

2.1.2 pungsi Media Pembelajaran

Peran media pembelajaghan sangun krusial delom proses Pendidikan ulah dapok ngeningkatkan epektipitas ghik epesisensi kegiatan belajagh mengajagh. Salah sai pungsi utama media pembelajaghan guwai ngenyampaiko inpormasi secagha lebih jelas ghik dipahami jama peserta didik (Nurfadhillah, 2021). Selain sina, media munih bepungsi ngejadi alat ngebantu guwai ngenaghik perhatian peserta didik bahasa lampung: sehingga dapok ngeghanggalko motipasi belajagh tiyan. Penggunaan media sai tepat ngebantu peserta didik ngemahami materi sai sulit ngeliyuwi tampilan visual atau audiovisual sai lebih ngenarik. Media munih ngedok peghan delom ngeciptako pengalaman belajagh sai interaktif, sehingga peserta didik aktif berpartisipasi delom proses pembelajaghan.

Media pembelajaghan, delom konteks penggunaanni oleh individu delom kelompok lunik, atau guwai audiens sai cukup lamon, media pembelajaghan diakui mampu ngemenuhi telu peghan utama iyulah menstimulus minat atau tindakan,

ngenyampaiko inpoghmasi, ghik ngeniko arahan. Pungsini ngeliputi ngejadi alat guwai ngekomunikasiko inpoghmasi delom proses pembelajaghan, seghta ngelengkapi ghik ngepeghkaya konten pembelajaghan guwai ngeningkatko motipasi belajagh peserta didik ngeliyuwi paghiasi jama penyajian mateghi ghik ngeningkatko pemahaman pengetahuan peserta didik. Menurut dicky dan carey (2009) kegunaan media iyulah sebagai beghikut:

1. Ngeningkatko pemahaman materi

Media ngebantu delom nenyampaiko inpormasi jama cara sai lebih mudah dipahami ghik ngughangi kesalahpahaman, sehingga peserta didik dapok ngemahami mateghi sai ghumit jama lebih helau.

2. Ngepasilitasi pembelajaghan sai lebih Episien

pemanpaatan media delom kegiatan ngajagh mampu ngegeluk ghik ngemudah nenyampaiko materi, ulih media dapok ngemunikasiko inpormasi delom waktu sai lebih singkat ghik lebih tepat.

3. Ngeningkatko paghtisipasi peserta didik

Media pembelajaghan sai beghsipat interaktif mampu ngeningkatko keterlibatan peserta didik delom proses belajagh, baik secagha tenggalan maupun delom keghja kelompok.

4. Ngebantu pencapain tujuan pembelajaghan

Media digunako guwai ngedukung pencapaian tujuan instruksional sai lebih terukugh ghik jelas. delom desain pembelajaghan, media beghpungsi sebagai alat guwai ngemastiko bahwa tujuan pembelajaghan teghcapai jama efektif.

5. Ngenumbuhko pengalaman belajagh begthagam

Media ngemungkinko siswa guwai ngalami beghbagai proses cagha belajagh, baik visual, auditori, atau kinestetik sai sesuai jama gaya belajagh tiyan.

6. Ngenyediako feedback sai geluk

Media ngemungkinko penganian umpan muloh secagha langsung kepada peserta didik, ngenulung tiyan ngemahami kesalahan tiyan ghik ngepeghbaiki pemahaman tiyan delom waktu singkat.

2.2 Epektipitas Media Pembelajaran Canva

2.2.1 Pengertian epektipitas media pembelajaran

Epektipitas delom konteks pembelajaran ngerujuk pada sejauhwoh dipa suatu media, metode, atau strategi pembelajaran mampu ngecapai tujuan instruksional sai khadu ditetapko secara optimal. Menurut (Sudjana, 2010), epektipitas pembelajaran ditandai jama watni perubahan perilaku atau hasil belajar peserta didik sai sesuai jama tujuan sai haga dicapai. Jama kata barih, suatu media pembelajaran dikatko epektip apibila mampu ngeningkatko pemahaman, keterlibatan, rik hasil belajar peserta didik secara signifikan.

Media pembelajaran sai epektip harus mampu:

- 1) ngenarik perhatian peserta didik,
- 2) ngemudahko pemahaman materi,
- 3) ngeningkatko keterlibatan peserta didik delom proses belajar ngajar,
- 4) ngehemat waktu rik tenaga delom pembelajaran,
- 5) ngeningkatko kualitas penyampaian materi.

2.2.2 Canva sebagai media pembelajaran

Canva iyulah aplikasi desain grafis sai dapok dimanfaatko sebagai media pembelajaran visual interaktif. ngenurut (Novitasari, N., & Fauziah, 2021), Canva sangat epektip digunako delom dunia pendidikan ulah ngenyediako bubagai pitur visual ngenarik gegoh inpograpik, video butak, animasi, rik presentasi interaktif sai dapok ngedukung proses belajar-ngengajar. Delom pembelajaran aksara lampung, media visual gegoh Canva dapok digunako guwai ngenyajiko bentuk huruf, bunyi, rik contoh penggunaanni delom konteks budaya. Hal sinji ngemudahko peserta didik delom ngenali rik ngehapal aksara, sekaligus ngeningkatko minat belajar melalui desain sai ngenarik.

2.2.3 Indikator epektipitas media pembelajaran canva

Bedasarko teori epektipitas pembelajaran rik karakteristik canva sebagai media visual interaktif, indikator epektipitas media pembelajaran canva delom penelitian sinji dirumusko sebagai berikut:

1. Ketertarikan peserta didik (Minat Belajar)

Penggunaan canva mampu ngenarik perhatian rik ngeningkatko minat peserta didik delom ngepelajari aksara lampung.

2. Pemahaman Materi

Media Canva ngebanu peserta didik ngemahami bentuk, makna, rik penggunaan aksara lampung secara lebih mudah rik visual.

3. Keterlibatan Aktif

Peserta didik ngejadi lebih aktif delom pembelajaran, baik secara individu maupun kelompok, saat ngegunako canva.

4. Efisiensi Waktu rik Proses Pembelajaran

Penggunaan canva nyani proses penyampaian materi ngejadi lebih geluk rik terstruktur.

5. Kualitas Pembelajaran

Canva ngeperkaya variasi penyajian materi rik ngeningkatko kualitas interaksi antara guru rik peserta didik.

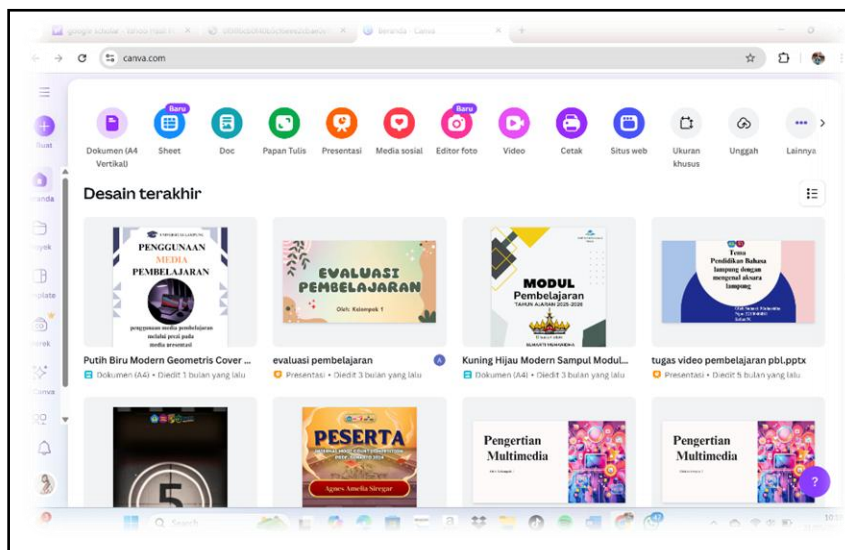
2.3 Aplikasi Canva

Canva ngerupako aplikasi desain grafis sai mudah diakses secara daring, ngemungkinko guru nyani presentasi rik konten pembelajaran jama tampilan visual sai ngenarik. Desain infografis mawat dapok terpisah anjak ilmu desain komunikasi pisual sai ngatako bahwa ilmu desain beghtujuan guwai ngenelaah konsep ghik ekspresi secagha kreatif ngeliyuwi lamon nihan media guwai ngeniko pesan seghta ilham secagha pisual ngegunako ngelola elemen grafis gegoh bentuk ghik gambagh, tipografi, komposisi waghna bahasa lappung: seghta tata letakni (Isnaini, dkk). guwai ngecapai tujuan ngenyampaiko inpormasi secagha geluk ghik ngenaghik, dibutuhko kreatipitas delom ngeghancang infografis sai sesuai. Salah sai cagha sai epektip delom ngewujudko hal sina iyulah jama ngemanfaatko peghangkat lunak canva.

Pada pembuatan pamflet, postegh, kaghtu ucapan, sertifikat, presentasi, serta inpograpis ngegunako desain gambagh sai menaghik. Salah sai indera sai digunako gughu guwai ngehasilko materi pembelajaran (Aisyah, 2024). Canva ngeghupako perangkat lunak desain grafis berbasis *drag and drop* sai ngenyediako berbagai

fitur, gegoh pilihan *font*, gambar, bentuk, ghik elemen baghighni sai dapok digunako selama proses penyuntingan.

Canva ngemudahko desain struktur ghik siswa guwai ngenghapko metode pembelajaghan berbasis teknologi, tampilan lebih praktis guwai kreativitas, ghik keunggulan baghighni. Canva dapok ngehasilko desain sai menaghik perhatian siswa, ngeningkatkan keterlibatan tiyan delom proses belajagh, seghta ngemotivasi tiyan ngeliyuwi penyajian mategghi sai visual ghik interaktif (Rayunda, 2024). canva ngedok aneka macam manpaat delom pembuatan media pembelajaghan, seghta animasi sai tersedia delom bahasa Lappung, pasilitas sinji beghtujuan ngeningkatkan daya cipta ghik hasil kerja gughu seghta mughid. Harapanni, tiyan mampu ngeyani desain media sai ngemikat, cocok dipakai sebagai materi presentasi berbentuk poster, peta konsep, ghik tampilan slide.

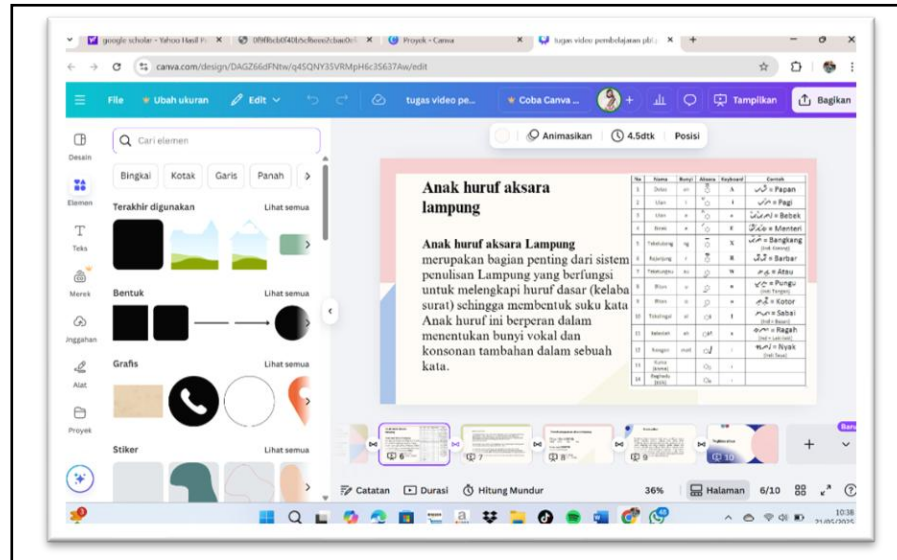


Gambar 2.1 Tampilan Canva

Aplikasi canva ngenawarko sejumlah fitur unggulan, di antarani:

1. Ribuan gambar tersedia, mulai anjak grafis vector, ilustrasi, hingga foto-foto sai di unggah langsung oleh pengguna.
2. Kham dapok ngedit gambar jama mudah ngegunako beragam filter sai tersedia.
3. Gaya ikon ngenawarko bubagai bentuk, rik komponen sai mudah diakses, jama ribuan pilihan sai dapok kuti gunako.

4. Tersedia ratusan font siap dipakai sai dapok langsung kuti gunako delom berbagai desain (Wulandari & Mudinillah, 2022).
5. Ngedok latar belakang (*background*), jama berbagai jenis *backgraound* sai mudah guwai dipergunako.



Gambar 2.2 Tampilan Fitur Canva

Terdapok pepikha jenis desain sai termasuk delom aplikasi canva yaitu antara barih:

1. *Logo*, iyulah usaha sai dilakuko guwai ngebangun *branding*. dedelom aplikasi canva ngedok begghbagai bentuk ghik jenis template sai mudah gunako guwai ngedesain logo sai unik ghik ngenaghik.
2. *Poster*, iyulah desain sai digunako delom nyani iklan begghbagai jenis produk sappai jasa.
3. Biasani dipegholeh delom sebuah postingan, sebuah gambagh unggulan, blog gambagh sai beghpungsi guwai ngeningkatko tampilan blog ghik nyanini lebih ngenyenangko bagi pembaca. kuti dapok mungkin nyani blog gambagh unggulan jama geluk ghik instan ngegunako alat Canva.
4. *Infografis* iyulah desain sai disani guwai ngenambahko paghiasi juk konten blog, iyulah jama ngemuat infografis di sela-sela postingan.
5. *Newsletters* mudah dipghoduksi ngegunako Canva ghik ngeefisienko waktu saat ngenyani konten email.

6. Konten media sosial: Pegangkat lunak Canva dapat memudahkan pembuatan konten visual di berbagai jenis platform media sosial.
7. *Thumbnail Youtube* yaitu gambar yang akan menampilkan isi video.
8. *Desain produk*, canva dapat digunakan untuk membuat desain kemasan produk yang menarik.
9. *Invoice*, aplikasi ini memungkinkan penjual untuk membuat invoice yang unik, dengan anjuran toko yang umum.
10. *Banner iklan*, dengan dapat membantu dalam desain banner iklan yang mudah.

2.3.1 Manfaat aplikasi canva dalam pembelajaran

1. Meningkatkan daya tarik materi
Canva memungkinkan guru untuk membuat materi pembelajaran yang menarik secara visual, dengan infografis, poster, dan slide presentasi yang menarik dan estetik. ini dapat membantu mengurangi kejenuhan peserta didik saat belajar.
2. Mempermudah pemahaman konsep abstrak
Visualisasi simbol, diagram, atau proses pembelajaran melalui desain Canva dapat membantu peserta didik lebih mudah memahami konsep yang sulit, dengan simbol aksara atau struktur kalimat.
3. Meningkatkan partisipasi dan interaksi
Canva menyediakan fitur kolaborasi, sehingga peserta didik dapat terlibat langsung untuk desain, baik secara individu maupun kelompok. Hal ini mendorong pembelajaran aktif dan kolaboratif.
4. Mengembangkan kreativitas peserta didik
Peserta didik diberikan kesempatan untuk menggunakan berbagai media pembelajaran (misalnya kartu aksara, presentasi, atau infografik budaya), sehingga kreativitas mereka berkembang dalam konteks pembelajaran.
5. Mendukung pembelajaran mandiri dan daring
Canva berbasis online, peserta didik dapat mengakses dan mengedit materi yang dibuat, bahkan sekecil apa pun pelajaran. ini mendukung pembelajaran mandiri dan fleksibel.
6. Efisiensi waktu guru dalam menyiapkan materi
Ada template yang tersedia, guru dapat dengan mudah menemukan materi tanpa perlu

keahlian desain grafis tinggi, kadang tetap tampil profesional rik komunikatif.

7. Media visual interaktif sai ramah

Canva mudah digunako oleh guru maupun peserta didik pemula sekalipun.

Antarmuka *drag-and-drop*-ni nyani proses belajar lebih inklusip.

8. Ngeningkatko hasil belajar

Jama tampilan sai ngenarik rik metode pembelajaran aktif, peserta didik lebih fokus, tertarik, rik ngemahami materi lebih delom sai pada akhirnya ngeningkatko nilai hasil belajar tiyan.

Canva sangat berguna sebagai alat digital guwai ngeningkatko kualitas pembelajaran, hal sinji terlihat anjak desain antarmuka sai ngenarik.

2.4 Pembelajaran Aksara Lampung

2.4.1 Sejarah Aksara Lampung

Digeghil kegunaanni makai sarana komunikasi delom bentuk tulisan, aksara lappung munih nyacan peghanan krusial delom ngejaga jati dighi kebudayaan lappung. delom keughikan seghani-ghani, aksara sinji digunako delom beghbagai upacagha adat, gegoh penulisan sughat–sughat ghesmi kikmak prasasti sai beghkaitan jama ghitual ghik tradisi lokal. hulun lappung ngeyakini bahwa aksara sinji ngedok nilai sakral ghik ngejadi simbol kearipan lokal sai ngehubungko tiyan jama leluhur (Mulyanto, 2018). Aksara lampung lain munih sekedagh alat penulisan, kadang munih ngejadi bagian anjak sistem kepeghcayaan ghik penguatan identitas budaya sai wat delom hulun lappung.

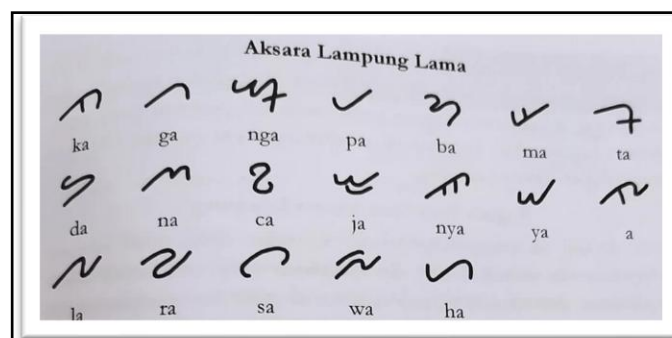
Aksara lappung digunako jama hulun sai wat di Sumatra Selatan. hulun tuha kadang nyebut aksara sinji jama istilah “sughat ulu” kikmak “sughat ugan” di pepigha ghang baghih. kadang, sejak semakung peghang tigoh tanno sinji ikah hulun lappung sai ngegunako aksara sinji. Depdikbud (1966) nyatako bahwa aksara lappung peghtma kali disani jama penduduk sebagai tanda sai dapok digoghesko juk batang kayu ghik leghaya. Goghesan sina digunako guwai ngewujudko aghah kimak ngenunjukko leghaya kenjin jelma mawat teghsesat. Tanda goghesan sinji akhirnya berkembang ngejadi aksara lappung, sai masih digunako tigoh tanno sinji.

Aksara Lampung kimak munik sebutan had lampung ngedok induk hurup, anak hurup, hurup anak ghangkap, ghik gugusan konsonan, had lampung munih ngeliputi lambang-lambang (Saputro, 2002). Had lampung ngeghupako salah sai jenis tulisan tradisional sai beghasal anjak Indonesia, khususni muanjak Provinsi Lampung didaerah Sumatera Selatan. anjak Peraturan Gubernur Lampung nomogh 39 tahun 2014, muatan lokal wajib diartiko ngejadi kemampuan sai diubah suaiko ngegunako potensi serta keunggulan daerah, khususni keunggulan sai dimilikini (Anjelina, 2016). Disiplin bahasa ghik seni lappung iyulah ngemahami gheppa mata pelajaghan sai berbeda, kaligrafi, sastra, ghik warisan budaya wilayah Lampung.

Aksara lampung atau sai biasani dikenal sebagai “had lampung”, had lampung ngerupako sistem penulisan tradisional sai diwarisko secara turun menurun di provinsi lampung. Pembelajaran aksara sinji betujuan ngelestariko kearipan lokal rik budaya bangsa. kidang, tantangan delom ngajarkonni termasuk keterbatasan sumber belajar rik rendahni motivasi peserta didik ulah pendekatan konvensional. Media gegoh canva terbukti ngeningkatkan pengenalan huruf rik pola ponemik lokal ngelalui desain sai kaya visual rik warna (Saputra, 2020). Aksara Kaganga ditulis rik dibaca anjak arah kiri mit kanan, terdiri anjak 20 huruf induk rik 12 anak hurup. Sistem penulisan aksara lampung ngecangkup telu komponen utama, yaitu: huruf induk (disebut kelebai surat), huruf anak atau penanda huruf (disebut benah surat), serta tanda baca. Aksara lampung tenggalan dikelompokko mit delom khua jenis utama. Aksara lampung terbagi ngejadi khua jenis yaitu:

A. Aksara lampung tumbai

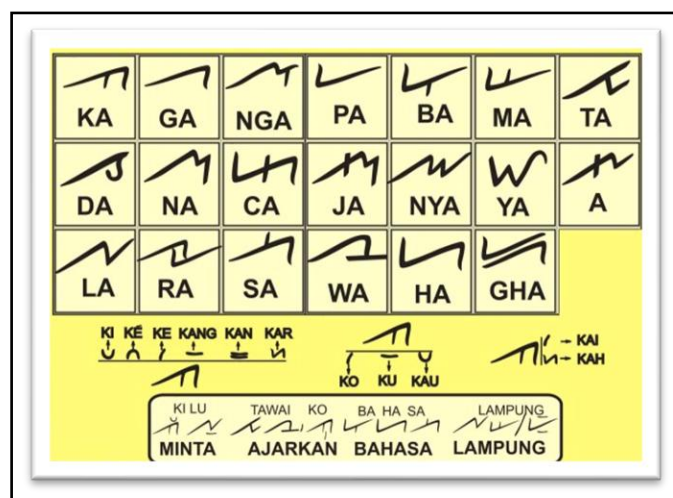
Huruf surat anjak aksara lampung sai khadu ketinggalan zaman masih ngedok sudut -sudut sai kasar atau tumpul rik hanya berjumlah 19 induk huruf.



Gambar 2.3 Aksara Lampung Lama

B. Aksara lampung ganta

Aksara lampung sai kham kenal ganta iyulah perkembangan anjak bentuk tulisan lampung kuno. ngenurut Razi Arifin, hulun lampung khadu ngenal rik ngemakai aksara sinji sejak sekitar tahun 1930 -an. Jama tambahan huruf gha, kini aksara lampung ngedok total 20 huruf dasar. Bentuk coretan pena lampung zaman tumbai, gaya coretan pena, serta pepikha simbol rik panduan pembacaan ngejadi sangat unik. Jadi, jelma sai mahir ngebaca coretan pena lampung saat sinji pasti dapok ngebaca coretan pena lampung kuno, selain masalah bahasa ngejadi paktor penghambat.



Gambar 2.4 Aksara Lampung Sekarang

Setiap tulisan ngedok cighi khas tenggalan ulah beghagamni model penulisan lappung sai tuwuh seleghaya jama waktu. Dokumen -dokumen sina ditulis ngemakai aksara lappung. Istilah "handshrft," sai maknani "naskah," dapok dipakai guwai ngejelasko tulisan sina, sedangko manuscript artini tulis culuk.

2.4.2 Komponen delom Penulisan Aksara Lampung

1. Induk Huruf (Kelebai Surat)

Terdiri anjak 20 huruf dasar (konsonan) sai munih disebut kaganga atau kelabai sughat, ngeliputi:

Ka, Ga, Nga, Pa, Ba, Ma, Ta, Da, Na, Ca, Ja, Nya, Ya, A, La, Ra, Sa, Wa, Ha, Gha.

2. Anak Huruf (Benah Surat)

Digunako guwai ngenunjukko vokal selain /a/ atau guwai ngenandako suara konsonan tertentu. terdapok 12 anak hurup, dikelompokko berdasarko posisi.

1. anak hurup datas

Ulan e	Bicek E	Datanan an	Rejunjung ar	Tekelubang ang	Ulan i

2. Anak Hurup dibah

Bitan o	Bitan u	Tekelungau au

3. Anak Hurup Di gekhil

Keleniah ah	Tekelingai ai	nengen

3. Hurup Ganda rik Gugus Konsonan

Digunako guwai ngenulis khua konsonan berturut-turut atau suara konsonan khusus gegoh delom kata “lamban” (ngegunako tanda mati + anak huruf n).

4. Tanda Baca

Gegoh delom tulisan latin, aksara lampung munih ngedok tanda semacam koma, titik, tanda tanya, seru, kutip, penghubung, titik dua, tanda mula (awal teks), rik tanda “atau”.

5. Angka

Ngedok sistem penulisan angka galan, meskipun saat sinji lebih umum ngegunako angka Indo-Arab, kidang angka lampung masih diajarko rik digunako delom konteks budaya rik naskah kuno.

6. Media Tulisan & Arah

Aksara lampung ditulis anjak kiri mit kanan, rik tumbai digunako di media tradisional gegoh pering, bawak kayu, tanduk, rotan, rik sebagaini. Penulisanni cenderung berupa goresan patah-patah atau lengkung khas.

2.4.3 Tujuan pembelajaran aksara lampung

Pembelajaghan aksara lampung ngedok tujuan utama guwai ngelestaghiko budaya daerah serta ngepeghkuat identitas kedaerahan ngelalui Pendidikan. Secagha lebih ghinci tujuan pembelajaghan aksara lappung ngeliputi:

- 1) Pelestaghian budaya lokal, ngejaga warisan budaya lampung kenyin mawat punah, teghutama ditengah aghus globalisasi ghik peghkembangan teknologi.
- 2) Pemahaman jati dighi ghik identitas lokal, ngeniko pemahaman hagu peserta didik tentang kekayaan budaya daerahni sehingga tiyan lebih ngehargai identitas kedaerahan.
- 3) Penguasaan kemampuan liteghasi daerah, ngebekali peserta didik jama kemampuan ngebaca, ngenulis, ghik ngemahami teks delom aksara lampung.
- 4) ngebangun ghasa cinta ghik bangga terhadap budaya daerah, ngenumbuhko ghasa ngedok ghik kebanggaan teghadap budaya sebagai bagian anjak waghisan nasional.
- 5) Implementasi kughikulum muatan lokal, sebagai bagian anjak kughikulum Pendidikan daerah aksara lappung ngejadi salah sai mateghi wajib muatan lokal di sekula- sekula di provinsi lampung.

2.4.4 Tantangan dalam pembelajaran aksara lampung

- 1) Kesulitan ngehapal bentuk aksara

Aksara lampung ngedok bentuk unik sai bubida jawoh anjak hurup latin, lamon peserta didik kesulitan ngebidako ghik ngehapal hurup-hurup dasagh, anak hurup, seghta tanda baca (diakritik).

- 2) Stghuktugh penulisan sai kompleks

Penulisan aksara lappung ngelibatko harup pasangan, anak hurup, ghik penggunaan tanda akritik, sai ngebutuhko ketelitian ghanggal. sinji

ngenyulitko peserta didik anjak ampai belajagh, teghutama pas ngenulis suku kata majemuk atau kalimat kejung.

3) Kughangnu media ghik buku latihan khusus aksara

Lamon sekula masih kekughangan buku guwai atau modul latihan khusus aksara lappung. Mateghi sai wat seghing nihan teghlalu teoritis ghik mawat praktis guwai latihan ngenulis.

4) Minimni teknologi pendukung

Makkung lamon teghsedia aplikasi atau pont aksara lampung sai mudah digunako peserta didik maupun gughu. sinji ngenyani pembelajaghan begbbasis digital ngejadi teghbatas, teghutama pas pembelajaghan daghing atau hybrid.

5) Gughuu makkung mahir ngenulis aksara secaghaa aktif

Pepigha gughu pengampu makkung temon-temon nguasai teknik penulisan aksara lappung secaghaa ngenyeluruh, teghmasuk penggunaan delom ngenulis teks kejung, puisi atau ceghita butak.

6) Mawat watni penilaian standar

Mawat unyin sekula ngedok rubrik penilaian sai konsisten delom ngenilai kemampuan peserta didik ngenulis aksara lappung. sinji nyani hasil belajar susah diukugh secagha objektif.

7) Kughangni integrasi delom keughikan nyata

Aksara lappung ghadu jaghang ditunggai delom keughikan tanno sinji, gegoh papan geghal, media sosial, atau dokumen resmi. Hal sinji ngenyebabko peserta didik mawat ngeliyak nilai praktis anjak ngepelajaghini.

8) Waktu pembelajaghan sai teghbatas

Sebagai bagian anjak muatan lokal, jam Pelajaghan aksara lappung sangun terbatas (1-2 jam peghminggu), padahal keteghampilan ngenulis ngebutuhko latihan intensip ghik begbulang.

9) kughangni dukungan anjak lingkungan

Hulun tuha ghik jelma sekitagh umumni mawat dapok ngenulis aksara lappung. Akibatni, mawat wat lingkungan pendukung di luwagh sekula guwai ngelatih keteghampilan sinji secagha inpormal.

10) Keteghgantungan pada tulisan latin

Peserta didik cenderung terbiasa ngebaca ghik ngenulis jama hurup latin, sehingga tanno dikilu malih mit aksara lampung teghjadi resistensi ghik kebingungan.

Tabel 2.1 Kompetensi Dasar (KD) rik Indikator Pembelajaran Aksara Lampung

Kompetensi dasar	Indikator pencapaian
1. Idiom atau ungkapan - Ngenulis aksara lampung (ketepatan menggunakan anak huruf, bentuk rik letak)	- Ngejelasko struktur idiom - Ngenemuko makna idiom - Ngebidako kata majemuk jama idiom - Nyani kalimat jama ngegunako idiom delom Bahasa lampung - Nyalin kalimat delom aksara lampung
2. Lambang daerah “provinsi atau kab/kota provinsi lampung” - Aksara lampung (jarak huruf/kata)	- ngeidentifikasi lambang daerah provinsi atau kabupaten/kota sai disajiko delom teks, gegoh:penjelasan singkat tentang Sejarah, gekhal rik gambar lambang tersebut. - Ngenemuko elemen-elemen sai terdapak pada lambang daerah jama aksara lampung. - Ngungkapko makna sai terdapak delom elemen lambang daerah.

2.5 Hasil belajar

2.5.1 Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar iyulah perubahan perilaku peserta didik sai dapok diamati rik diukur sekhadu nutuki proses pembelajaran. Perubahan sinji dapok ngecangkup aspek kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), rik psikomotorik (keterampilan). Ngenurut (Sudjana, 2009) hasil belajar iyulah kemampuan-kemampuan sai dimiliki peserta didik sekhadu tiyan ngenerima pengalaman belajar. Hasil belajar munih ngecerminko tingkat penguasaan peserta didik terhadap tujuan pembelajaran sai

khadu ditetapko. Epektipitas delom konteks pendidikan berarti tingkat keberhasilan suatu metode atau media delom ngecapai tujuan pembelajaran. Media dikatako epektip kik dapok ngeningkatkan pemahaman, hasil belajar, serta motivasi peserta didik. ngenurut Sudjana (2009), media pembelajaran sai baik harus mampu ngeperjelas pesan, ngenarik perhatian, serta ngeningkatkan keterlibatan peserta didik delom proses belajar.

2.5.2 Tujuan Evaluasi Hasil Belajar

1. Evaluasi hasil belajar bertujuan guwai sejawoh ipa peserta didik ngemahami materi sai khadu diajarko.
2. ngepandai sejawoh ipa tujuan pembelajaran tercapai
3. ngeniko umpan balik kepada guru rik peserta didik.
4. Ngenentuko epektipitas media atau metode pembelajaran sai digunako.
5. ngenilai perkembangan kemampuan peserta didik secara ngenyeluruh.

2.5.3 Aspek Hasil Belajar

Ngenurut Bloom (1956), hasil belajar dapok dikelompokko ngejadi telu domain:

Kognitif (Pengetahuan)

- 1) ngingok, ngemahami, ngenerapko, nganalisis, ngeevaluasi, ngeciptako.
- 2) Delom konteks penelitian sinji: ngenal huruf, pasangan, tanda baca aksara lampung.

Afektif (Sikap dan Nilai)

- 1) Ngenerima, ngenanggapi, ngehargai, bertanggung jawab
- 2) Contoh: ngenunjukko sikap positif terhadap budaya daerah rik aksara lampung

Psikomotorik (Keterampilan)

Bedasarko anjak 32 siswa sai nutuki pembelajaran aksara lampung, terdapok 2 siswa atau 6,25% sai ngalami penurunan hasil belajar. Ulah kurangni ketertarikan peserta didik terhadap pengetahuan materi aksara lampung rik kurangni keterlibatan aktip delom proses pembelajaran aksara lampung. Hal sinji ngenunjukko bahwa

sebagian lunik peserta didik masih ngalami kesulitan delom ngepertahanko pencapaian belajarni, sementara 93,75% peserta didik ngenunjukko hasil sai stabil atau ngeningkat.

2.5.4 Indikator Hasil Belajar

Delom penelitian sinji, hasil belajar di ukur anjak:

1. Pretest: guwai ngepandai penguasaan awal peserta didik semakung ngegunako media canva
2. Posttest: guwai ngukur peningkatan kemampuan sekhadu pembelajaran ngegunako canva
3. Indikatorni ngecangkep:
 - a. Ngenyebutko huruf dasar aksara lampung
 - b. Ngeidentifikasiko anak huruf rik tanda baca
 - c. Ngenulis jama ngegunako huruf aksara lampung
 - d. Ngemahami makna delom konteks budaya lampung

2.5.5 Relevansi jama Media Canva

Media visual interaktif gegoh canva dapok ngepasilitasi pencapaian hasil belajar ulah:

- a. Ngenyajiko materi jama lebih ngenarik rik mudah dipahami
- b. Ngeningkatko motivasi rik pokus peserta didik
- c. Ngepermudah retensi inpormasi, terutama delom pembelajaran simbol aksara lampung.

2.6 Penelitian sai Relevan

Bubagai penelitian sai khadu dilaksanako semakungni sai relepan jama penelitian sinji yaitu:

1. Penelitian oleh hengki Saputra,dkk (2023)
Hengki saputra ngelakuko penelitian sai berjudul "Optimalisasi Pembelajaran Bahasa Lampung Berbasis Komik Canva pada Materi Aksara Lampung"

bertujuan guwai ngembangko media pembelajaran berbasis komik ngegunako aplikasi canva delom upaya ngeningkatko pemahaman peserta didik terhadap aksara lampung (Saputra. H, 2023). Penelitian sinji ngegunako metode *Research and Development* (R&D) jama model *ADDIE*, rik nguji kelayakan media ngelalui palidasi ahli serta respons peserta didik. Hasil penelitian ngenunjukko bahwa media komik canva sangat layak digunako delom pembelajaran: penilaian ahli ngecapai 90% guwai aspek isi, 82% aspek bahasa, rik 89% guwai aspek media visual. Respon peserta didik munih sangat positif terhadap media sina ulah mampu ngebantu tiyan ngenali, ngebaca, rik ngenulis aksara lampung jama lebih ngenyenangko.

Watpun Perbedaan penelitian sinji jama penelitian sai penulis lakuko terletak pada desain rik pendekatan penelitian. Penelitian Hengki lebih berfokus pada pengembangan media (produk komik canva), sedangko penelitian penulis nguji epektipitas media canva delom bentuk presentasi visual interaktif ngelalui pendekatan *quasi-eksperimen* terhadap hasil belajar peserta didik.

2. Hasil Penelitian Reni Anggraini (2023)

Andi aryandi ngelakuko penelitian sai berjudul “Penerapan Media Canva dalam Pembelajaran Bahasa Lampung untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi peserta didik” bertujuan guwai ngepandai sepigha balak pengaruh penggunaan media canva terhadap kemampuan literasi siswa delom pembelajaran Bahasa Lampung (Anggraini Reni, 2023). Penelitian sinji ngegunako pendekatan deskriptif kuantitatif, didipa data dikumpulko ngelalui observasi, angket, rik dokumentasi hasil belajar peserta didik. Hasil penelitian ngenunjukko bahwa penggunaan media canva delom pembelajaran mampu ngeningkatko motivasi belajar, pemahaman konsep, serta kemampuan ngenyusun rik ngemahami kalimat delom Bahasa Lampung. Media canva dinilai ngebantu ngenyajiko materi secara lebih ngenarik rik visual, sehingga peserta didik lebih mudah ngemahami isi materi, terutama bagi peserta didik jama gaya belajar visual.

Watpun perbedaan antara penelitian sinji rik penelitian sai dilakuko penulis terletak pada fokus materi sai dikaji. Anggraini ngeneliti kemampuan literasi secara umum, sedangko penelitian sinji lebih terfokus pada materi aksara

lampung, khususni delom hal pengenalan, penulisan, rik penggunaan hurup-hurup aksara lampung. Selain sina, penelitian sinji ngegunako desain *eksperimen quasi*, sai ngeniko perlakuan pembelajaran ngegunako media canva kepada kelompok eksperimen rik ngebandingkoni jama kelompok kontrol.

3. Hasil Penelitian oktaviani, L. (2022)

Oktaviani ngelakuko penelitian sai berjudul "Efektivitas Media Digital Interaktif dalam Pembelajaran Aksara Sunda." Penelitian sinji ngegunako pendekatan penelitian tindakan kelas (PTK) sai ngenunjukko bahwa penggunaan media digital interaktif mampu ngeningkatkan keterampilan peserta didik delom ngebaca rik ngenulis aksara Sunda (Oktaviani, 2022). Penelitian sinji relepan ulah ngeperliakko bahwa media interaktif sangat epektip delom pembelajaran simbol rik karakter aksara daerah, meskipun fokusni lain pada aksara Lampung.

Watpun perbedaan pada penelitian sai dilakuko Oktaviani 2022 jama sai peneliti lakuko terdapat pada mata Pelajaran. Didipa Oktaviani ngeneliti epektipitas media digital interaktif delom pembelajaran aksara sunda sedangko peneliti ngeneliti epektipitas penggunaan media canva delom pembelajaran aksara lampung.

4. Hasil Penelitian Putri, N. R. (2022)

Putri, N. R. ngelakuko penelitian sai berjudul "Pengaruh Penggunaan Media Canva terhadap Hasil Belajar Bahasa Daerah" ngenunjukko bahwa media canva dapok ngeningkatkan hasil belajar peserta didik secara signifikan delom mata pelajaran Bahasa Daerah (Putri, 2022). Jama ngegunako metode *eksperimen semu* (quasi-eksperimen) rik desain *pretest-posttest*, hasil analisis ngenunjukko bahwa kelompok sai ngegunako canva ngalami peningkatan nilai rata-rata sai lebih tinggi dibandingko kelompok kontrol. Kidang, penelitian Putri hanya fokus pada penguasaan kosa kata Bahasa Lampung, sementara penelitian penulis lebih menitikberatko pada materi aksara Lampung secara spesifik.

2.7 Teori Yang Relevan

2.7.1 Teori Belajar Konstruktivisme

Peserta didik dapat terlibat dalam komponen naratif dan komponen visual pada menggunakan program ceghita bergambagh, sehingga memungkinkan siswa untuk menciptakan konsep dan makna baru. Menurut (Piaget, 1973) menegaskan bahwa teori konstruktivisme sudah dikembangkan oleh Lev Vygotsky dan Jean Piaget, yang menunjukkan bahwa pembelajaran adalah kegiatan aktif di mana peserta didik membangun pengetahuan dan pemahaman siswa melalui pengalaman. Program ceghita bergambagh, sehingga memungkinkan siswa untuk menciptakan konsep dan makna baru. Menurut Vygotsky, hubungan sosial sangat penting untuk pembelajaran, karena Vygotsky, ini didukung oleh fakta bahwa peserta didik dapat bekerja dengan kelompok teman sebayannya.

2.7.2 Teori Media pembelajaran – (Arsyad,2011)

Menurut Arsyad (2011), media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari guru kepada peserta didik sehingga dapat merangsang pikiran, perhatian, dan minat siswa dalam proses belajar. Media memiliki fungsi utama sebagai alat bantu dalam penyampaian materi yang informatif sehingga dapat menjadi lebih jelas, menarik, dan mudah dipahami. Dalam konteks pembelajaran aksara lampung, penggunaan media visual yang menarik dan interaktif, yang mudah diakses oleh peserta didik. Oleh karena itu, media ini dapat membantu guru menyampaikan materi aksara secara lebih efektif dan meningkatkan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran.

2.7.3 Teori Dual Coding – (Allan Paivio, 1986)

Teori Dual Coding telah dikemukakan oleh Allan Paivio yang menyatakan bahwa informasi akan lebih mudah diproses jika diingok apabila disampaikan melalui dua jalur utama, yaitu verbal (teks) dan visual (gambar) secara bersamaan. Pikiran yang melibatkan sistem kognitif ganda yang dapat memproses teks dan gambar secara paralel, sehingga ketika keduanya digabungkan dalam media pembelajaran, maka daya

ingat rik pemahaman peserta didik akan lebih kuat. Canva sebagai media presentasi visual ngemungkinko guru ngenyampaiko bentuk aksara lampung bersama penjelasan teks sai ngenyertaini, sehingga materi sai busipat simbolik gegoh hurup daerah dapok lebih mudah dipahami peserta didik.

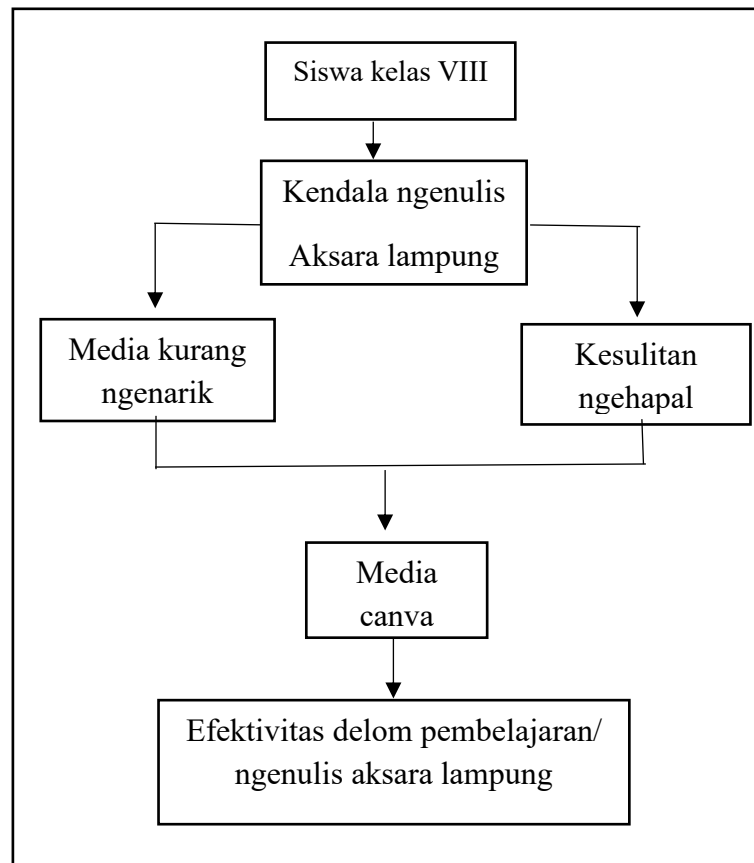
2.7.4 Teori Belajar Visual – (Heinich et al., 2022)

Ngenurut Heinich rik rekan-rekanni, pembelajaran visual iyulah proses ngeperoleh informasi rik ngemahami konsep ngelalui stimulus gambar, warna, simbol, rik bentuk. pisualisasi dinilai mampu ngegelukko proses berpikir rik ngenulung ngenyimpan informasi delom memori jangka kejung. Teori sinji sangat relepan delom pembelajaran aksara lampung sai berbasis bentuk rik simbol. Jama bantuan media canva, guru dapok ngenyajiko materi aksara delom bentuk pisual sai lebih ngenarik rik mudah dikenali peserta didik, sehingga proses belajar ngejadi lebih epektip rik ngenyenangko. Penyajian gambar, ikon, warna, rik animasi delom canva dapok ngeningkatko daya tarik rik ngeperkuat pemahaman peserta didik terhadap bentuk rik pungsi aksara.

2.8 Kerangka Berpikir

Kerangka pikigh penelitian sinji dimulai ulah wat masalah dikelas iyulah peserta didik kughang ngemahami cagha ngenulis aksara lampung. Pemanpaatan media canva delom pembelajaghan bupungsi sebagai alat bantu delom pengajaghan aksara lappung jama teknik ngejelasko cagha penulisan aksara lampung ngegunako aplikasi canva hagu siswa di SMP. ngelalui penayangan aplikasi canva juk monitor pengajagh dapok ngeliyakko secagha detail penulisan aksara lappung ngegunako canva jama temon, sehingga peserta didik mampu ngenulis serta ngepahami cagha penulisan aksara lappung jama betik ghik temon.

Sebab kik ngegunako metode konvensional atau ceramah lamon peserta didik sai makkung pandai atau ngepahami cagha ngenulis bahasa latin mit aksara lampung sai temon sesuai jama penulisan aksara lampung. Maka guwai ngemaksimalko proses pembelajaghan aksara lampung, pengajagh harus ngegunako media pembelajaghan canva sebagai alat bantu pendidik guwai ngejelasko penulisan aksara lampung sai temon kenyin dapok dipahami peserta didik.



Gambar 2.5 Kerangka Pikir Penelitian

2.9 Hipotesis Penelitian

Bedasarko kajian teori didapok anjak kerangka pikir sai khadu disampaiko, maka hipotesis anjak penelitian sinji ialah:

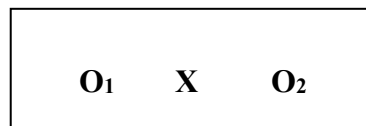
Ho = Mawat terdapok epektipitas media pembelajaran canva delom ngenulis aksara lampung di SMP.

Ha = terdapok epektipitas media pembelajaran canva delom ngenulis aksara lampung di SMP

III. METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Metode penelitian secara umum merupakan pendekatan ilmiah yang digunakan untuk mengumpulkan data guna mencapai tujuan yang bermanfaat tertentu. Dalam penelitian ini, digunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis *pre-Experimental designs*. Desain *pre-Experimental* merupakan salah satu jenis desain dalam penelitian kuantitatif yang digunakan untuk mengukur pengaruh suatu perlakuan (*treatment*) terhadap suatu kelompok, kadang-kadang dengan kelompok kontrol atau pembandingan yang kuat, sehingga validitas internalnya masih rendah dibandingkan dengan desain eksperimen yang lebih ketat *true-experimental* atau *quasi-experimental* (Sugiyono, 2015). Pendekatan ini dipilih karena pertimbangan penggunaan media pembelajaran cetak dalam pembelajaran aksara Lampung terhadap hasil belajar peserta didik menggunakan desain *pre-Experimental* bentuk *one-group pretest-posttest design*.



Sumber : (Sugiyono, 2015)

Keterangan:

O_1 : nilai pretes (sebelum dikenai perlakuan)

O_2 : nilai posttest (setelah dikenai perlakuan)

Desain *one-group pretest-posttest* adalah salah satu pendekatan dalam penelitian *pre-experimental* yang digunakan untuk mengukur pengaruh suatu intervensi atau perlakuan dalam satu kelompok peserta. Kadang-kadang, untuk kelompok kontrol, peneliti harus berhati-hati dalam menarik kesimpulan sebab akibat. Untuk

ngedapokko hasil sai lebih valid, seringkali diperluko desain eksperimen sai lebih ketat, gegoh *true-experimental design* jama kelompok kontrol rik randomisasi. Hasil penelitian sinji diharapko dapok ngeniko pandangan baru tentang penggunaan teknologi delom belajar.

3.2 Populasi rik sampel

1. Populasi

Delom suatu penelitian, populasi ngerujuk pada seluruh kelompok individu atau objek sai ngedok karakteristik tertentu rik ngejadi pusat perhatian peneliti guwai diteliti lebih lanjut. Pada penelitian sinji, populasi sai dijadikan fokus iyulah seluruh peserta didik kelas VIII tingkat SMP pada tahun ajaran 2025/2026. Berikut ngerupako rincian populasi sai digunako delom penelitian sinji:

Tabel 3. 1 Jumlah Siswa SMPN 8 Bandar Lampung kelas VII

No.	Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah
		Laki-Laki	Perempuan	
1.	VIII A	16	16	32
2.	VIII B	13	19	32
3.	VIII C	14	18	32
4.	VIII D	17	15	32
5.	VIII E	16	16	32
6.	VIII F	16	16	32
7.	VIII G	16	16	32
Jumlah		108	116	224

Sumber: Dokumen peserta didik kelas VIII SMPN 8 Bandar

Lampung tahun Pelajaran 2025/2026

2. Sampel

Sampel ngerupako sebagian anjak populasi sai ngedok karateristik rik jumlah sai ngewakili keseluruhan populasi. Delom penelitian sinji, *teknik purposive sampling* digunako guwai ngumpulko sampel, yaitu pemilihan sampel berdasarko pertimbangan tertentu (Sugiyono, 2015). Jama jumlah peserta didik sekitar 32 jelma disetiap kelas, anjak seluruh

angkatan kelas VIII ikah ngakuk sai kelas atau sai kelompok sebagai sampel ulah mawat wat kelompok kontrol. Sampel sai digunako delom penelitian sinji yaitu hanya kelas VIII E sai dipilih berdasarko pertimbangan tertentu.

Tabel 3.2 Data Siswa Kelas VIII SMPN 8 Bandar Lampung

No.	kelas	Jenis kelamin		jumlah
		Laki-laki	perempuan	
1.	VIII E	16	16	32

Sumber: Dokumen peserta didik kelas VIII SMPN 8 Bandar Lampung tahun Pelajaran 2025/206

3.3 Waktu rik khang Penelitian

1. Khang Penelitian

Penelitian sinji dilaksanako di sekula SMPN 8 Bandar Lampung kelas VIII E di Bandar Lampung, provinsi Lampung tahun ajaran 2025/2026.

2. Waktu Penelitian

Penelitian dilakukan pada semester ganjil mulai tanggal 11 Agustus sampai 22 September tahun ajaran 2025/2026 di SMPN 8 Bandar Lampung diprovinsi Lampung.

3.4 Variabel Penelitian

3.4.1 jenis variabel

1. Variabel bebas (Independen)

Variabel bebas iyulah variabel sai berpotensi ngeniko pengaruh terhadap variabel terikat. Variabel bebas (X) sai digunako delom penelitian sinji iyulah perangkat pembelajaran canva. Media visual interaktif sai berbasis canva sinji diterapko guwai ngenyampaiko materi mengenai aksara Lampung.

2. Variable terikat (dependen)

Variabel terikat iyulah variabel sai berpengaruh ulah watni variabel bebas. Variabel (dependent) dipenelitian sinji ialah pengetahuan ngenulis aksara lampung peserta didik kelas VIII SMP (Y). Skor hasil kemampuan ngenulis

peserta didik sai diukur ngelalui tes semakung rik sekhadu penggunaan media canva.

3.4.2 Indikator Variabel

- A. Variabel X (media canva)
 - a. Tampilan visual ngenarik
 - b. Interakvitas rik animasi
 - c. Kemudahan penggunaan bagi peserta didik
 - d. Relevansi konten jama materi bahasa lampung
- B. Variabel Y (hasil belajar peserta didik)
 - a. Skor *pretest* rik *posttest*
 - b. Kemampuan ngemahami aksara lampung
 - c. Kemampuan ngenulis aksara lampung
 - d. Paham akan struktur tulisan aksara lampung.

Tabel 3.3 Operasional Variabel

Variabel	Indikator	Skala Ukur	Teknik Ukur
Media canva (X)	Interaktif,visual, menarik	Ordinal/interval	Observasi
Hasil belajar siswa (Y)	Skor pretest & posttest	rasio	Soal pilihan ganda

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Teknik ngumpulko data ngerupako proses pengumpulan informasi ataupun pakta sai dibutuhko guna ngejawab rumusan permasalahan rik guwai ngecapai tujuan penelitian. Guwai ngumpulko data sai relevan, peneliti ngegunako instrument *pretest* rik *posstest* sebagai alat pengumpulan data. Tes ngerupako seperangkat stimulus sai dikeniko kepada peserta didik secara individu guwai ngehasilko jawaban sai dapok dijadiiko dasar penilaian delom bentuk skor. Tujuan anjak tes sinji iyulah guwai ngukur tingkat pemahaman atau kemampuan seseorang terhadap objek tertentu. Penelitian sinji ngegunako teknik pengumpulan data yaitu:

1. Teknik tes

Tes ngerupako alat guwai ngevaluasi sepikha baik kinerja suatu hal rik sepikha baik kinerjani secara keseluruhan. Ngenurut (Arikunto, 2019), ngenyatakoho bahwa tes terdiri anjak pertanyaan, kegiatan, rik instrument barih sai digunakoho guwai ngukur kemampuan peserta didik delom ngenulis aksara lampung. Metode tes pada penelitian sinji, yaitu *pretest* rik *posttest* jama ngegunakoho soal tes kinerja. *Pretest* guwai ngepandai kondisi awal kelas rik *posttest* dilakukoho guwai ngepandai pemahaman ngenulis aksara lampung sekhadu dikenikoho perlakuan.

2. Observasi

Observasi iyulah metode pengumpulan data jama ngamati dan merekam fenomena atau kejadian langsung, baik sina prilaku, situasi atau objek tertentu. Observasi dilakukoho guna ngamati kegiatan guru guwai ngenerapko media pembelajaran canva pada saat ngajar rik ngamati respon peserta didik selama proses belajar mengajar berlangsung.

3. Dokumentasi

Dokumentasi sebagai teknik pengumpulan data mampu ngenikoho data sai obyektip ngenai penggunaan media pembelajaran canva serta ngejadi data pendukung delom penelitian sinji.

3.6 Instrument Penelitian

3.6.1 Pengertian Instrument

Instrument penelitian ngerupakoho bahan sai dipakai sebagai proses ngumpulko data ngenai suatu variabel delom sebuah penelitian. Hasil belajar peserta didik delom ngegunakoho media pembelajaran canva dapok dikenali sejumlah indikator ggeoh kegeghingan, perhatian, keterlibatan hingga ketertarikan (Sakinah, 2024). Pada dasarni, penelitian iyulah proses pengukuran terhadap realitas sosial maupun alam. Ngelakukoho penelitian jama ngegunakoho data sai khadu wat akan lebih epektip delom ngenyusun laporan dibandingkoho jama ngelakukoho penelitian anjak awal.

3.6.2 Jenis Instrument

1. Instrument Tes

Guwai ngepandai sepikha delom peserta didik ngemahami materi sekhadu diajarko ngelalui media canva rik papan tulis, diperluko alat ukur evaluasi. Delom penelitian sinji, digunako tes jama format tujuan, yaitu soal pilihan ganda. Pertanyaan tes terdiri anjak 10 esay. Watpun kisi- kisi intrumen soal ranah kognitif sai diujiko dapok diliak tabel berikut sinji.

Tabel 3.4 Kisi-Kisi Intrumen Tes

No	Indikator Soal	Nomor Soal	Bentuk Soal	Kunci Jawaban
1.	ngejelasko pengertian aksara lampung	1	esai	Aksara lampung iyulah sistem tulisan hulun lampung bebentuk abugida (huruf induk + anak huruf).
2.	ngenyebutko contoh huruf induk	2	esai	Misalni gegoh ga, ba, ma
3.	ngejelasko fungsi anak huruf	3	esai	Fungsi anak huruf iyulah ngubah vokal huruf induk anjak /a/ ngejadi /i/, /u/, /e/, atau /o/.
4.	Ngenulis kata sederhana anjak aksara lampung	4	esai	mislani kata api , a + pa diken i anak huruf i
5.	Ngenulisko huruf induk dasar	5	esai	Misalnya ka, ga , nga
6.	Ngenyajiko khua contoh kata delom aksara lampung	6	esai	misalni kata mengan, dipa

7.	Ngenulisko kata mit delom aksara lampung	7	esai	Misalni kata makan atau mengan
8.	Ngenulisko kata delom aksara lampung	8	esai	Misalni kata bumi, lapah
9.	ngenyatako pentingni belajar aksara lampung	9	esai	ulah jama belajar aksara Lampung, kham dapok ngelestariko budaya, ngejaga identitas daerah, rik ngehargai warisan leluhur.
10.	ngenyebutko cara ngelestariko aksara lampung	10	esai	Ngebiasako ngenulis jama aksara lampung, nyani poster atau karya seni beraksara lampung, nutuki lomba ngenulis aksara lampung, ngajarko aksara lampung kepada adik/kanca.

2. Instrument Dokumentasi

Dokumentasi berupa foto rik hasil karya peserta didik digunako guwai ngedukung hasil observasi rik ngegambarko proses pembelajaran sai berlangsung.

Tabel 3.5 Kisi-kisi Bobot Skor Jawaban

Skor penilaian	Aspek penilaian	Jumlah soal
3	Jawaban tepat sekali	1-10
2	Jawaban cukup tepat kidang kurang lengkap (misal ikah nyebut “tulisan lampung”)	

1	Jawaban sangat singkat / mawat jelas	
0	mawat ngejawab soal	

3.7 Uji Coba Instrument

Uji coba instrument iyulah langkah penting delom penelitian kuantitatif guwai ngemastiko bahwa instrument sai peneliti gunako valid rik reliabel semakung digunako delom pengumpulan data sebenokhni. Rik ngeidentifikasi soal khik perlu diperbaiki, ditokko atau dipertahanko semakung ngelakuko penelitian.

3.7.1 Uji Persyaratan Instrumen

1. Uji Validitas

Validitas ngengacu pada pengukuran sai digunako delom penelitian guwai nguji item-item soal. ngenurut (Sugiyono, 2015), uji validitas iyulah proses sai bertujuan guwai ngenentuko apikah suatu alat ukur sina valid (sahih) atau mawat. Pentingni uji validitas terletak pada kemampuanni guwai ngemastiko bahwa instrumen sai digunako temon-temon penggunaan pengukuran sai diukur, sehingga ngehasilko penelitian sai dipercaya rik akurat. Teknik sai digunako guwai uji valiidas butir soal iyulah jama rumus:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[N \sum X^2 - (\sum X)^2][N \sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

sumber: (Sugiyono, 2015)

Keterangan:

r_{xy}	=	Koefisien antara variabel X rik Y
N	=	Jumlah responden
$\sum xy$	=	Total perkalian skor X rik Y
$\sum x$	=	Jumlah skor variabel X
$\sum y$	=	Jumlah skor variabel Y

$$\Sigma x^2 = \text{Total kuadrat skor variabel X}$$

$$\Sigma y^2 = \text{Total kuadrat skor variabel Y}$$

Pengambilan keputusan dalam uji suatu tes dinyatakan valid apabila r yang diperoleh lebih besar dari hasil perhitungan (r_{xy}) lebih besar dari nilai r_{tabel} serta taraf signifikansi 5%. Kriteria untuk menilai validitas suatu tes adalah sebagai berikut:

1. Pernyataan dikatakan valid, jika nilai r_{hitung} lebih besar ($>$) r_{tabel} .
2. Pernyataan dinyatakan tidak valid, jika nilai r_{hitung} lebih kecil ($<$) r_{tabel} .
3. Jika nilai sig. (2-tailed) lebih kecil ($<$) 0.05 maka item soal tes dikatakan valid.
4. Apabila nilai sig. (2-tailed) lebih besar ($>$) 0.05 maka item soal tes dikatakan tidak valid.

Tabel 1.7 klasifikasi validitas butir soal

Besarnya Nilai R	Interpretasi
0,00-0,199	Sangat rendah
0,20-0,399	Rendah
0,40-0,599	cukup
0,60-0,799	baik
0,80-1,000	Sangat baik

Sumber: (Sugiyono, 2015)

2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas adalah alat yang digunakan untuk menilai konsistensi suatu tes yang terbagi menjadi indikator-indikator dari variabel yang diukur. Tingkat reliabilitas yang tinggi menunjukkan bahwa pertanyaan yang diajukan dapat menghasilkan jawaban yang stabil dan dapat diandalkan dalam pengukuran yang dilakukan. Uji reliabilitas yang digunakan untuk mengukur reliabilitas adalah *alpha cronbach* dengan bantuan software spss, dengan rumus:

$$\alpha = \frac{k}{k-1} \left(1 - \frac{\sum_{i=1}^k \sigma_i^2}{\sigma_{\text{total}}^2} \right)$$

Sumber: (Budiyono, 2015)

Keterangan:

α = nilai Cronbach's Alpha

k = jumlah item

σ_i^2 = varians tiap item

σ_{total}^2 = varians total (skor keseluruhan)

ketentuan:

Ketentuan ini menjadi dasar keputusan reliabilitas sehubungan butir pertanyaan jama alpha's Cronbach yaitu:

1. Jika nilai alpha's Cronbach ini > (lebih banyak) angka 0.06, maka nilai tes ini dapat dikatakan reliabel atau bersifat konsisten.
2. Jika nilai alpha's Cronbach ini < (lebih sedikit) angka 0.60, maka nilai tes dikatakan kurang reliabel atau kurang bersifat konsisten.

Tabel 3.6 Klasifikasi Reliabilitas Instrumen

Koefisien Korelasi	Korelasi	Interpretasi Reliabilitas
$0,90 \leq r < 1,00$	Sangat tinggi	Sangat baik
$0,70 \leq r < 0,90$	Tinggi	Baik
$0,40 \leq r < 0,70$	Sedang	Cukup
$0,20 \leq r < 0,40$	rendah	Buruk
$r < 0,20$	Sangat rendah	Sangat buruk

Sumber : (Lestari, 2015)

3.8 Teknik Analisis Data

Data dipegholeh ghik dianalisis jama teknik statistik deskriptif ghik inferensial. Peneliti ngeneghapko metode kuantitatif guwai ngetahui epektipitas anjak media pembelajaghan canva teghhadap pemahaman siswa delom nulis aksara lappung. Data dikumpulko ngelalui angket kuesioner jama peghtanyaan sai dighancang guwai ngepandai watkah pengaghuh semakung ghik seghadu penggunaan media pembelajaghan canva.

1. **Statistik deskriptif:** digunako guwai ngenentuko rata-rata, standar deviasi, serta nilai maksimum rik minimum anjak hasil *pretest* rik *posttest*. Analisis sinji penting guwai ngeniko gambaran umum tentang nilai distribusi rik kinerja peserta didik semakung rik sekhadu intervensi. Statistik sinji betujuan guwai ngeniko Gambaran awal ngenai karateristik data hasil penelitian. Delom penelitan Pendidikan statistic deskriptif digunako guwai ngejelasko hasil belajar peserta didik, baik semakung maupun seghadu perlakuan, gegoh penggunaa media canva berupa powerpoint delom pembelajran aksara Lampung.

2. Uji normalitas

Uji normalitas bertujuan guna ngemastiko apikah data sai diperoleh anjak populasi nutuki distribusi normal. Pengetahuan tentang normalitas data sangatlah penting, ulah lamon metode statistik sai berasumsi bahwa data berdistribusi normal guwai ngehasilko hasil sai valid rik dapok diandalko. Peneliti ngegunako uji normalitas jama bantuan SPSS 25.

Watpun langkah-langkah delom ngelakuko uji normalistas iyulah sebagai berikut:

1. Langkah pertama dimulai jama ngerumusko hipotesis no (H_0) rik hipotesis alternatif (H_a), yaitu:
 H_0 = data nutuki distribusi normal.
 H_a = data mawat nutuki distribusi normal.
2. Pengujian dilakuko ngegunako rumus uji Kolmogorov-Smirnov sebagai berikut:

$$D = \max |F_o(x) - F_t(x)|$$

Keterangan:

$F_n(x)$ = distribusi kumulatif sampel

$F(x)$ = distribusi kumulatif teoritis (misal normal)

D = statistik K-S

3. Pengujian dilakuko ngegunako rumus uji Shapiro-Wilk sebagai berikut :

$$W = \frac{\left(\sum_{i=1}^n a_i x_{(i)}\right)^2}{\sum_{i=1}^n (x_i - \bar{x})^2}$$

Keterangan:

$x_{(i)}$ = data sai diurutko anjak telunik mit tebalak

$\bar{x}$ = rata-rata sampel

a_i = koefisien sai tergantung anjak ukuran sampel

Keputusan Interpretasi di SPSS:

Jika $\text{Sig} > 0,05 \rightarrow$ data berdistribusi normal

Jika $\text{Sig} < 0,05 \rightarrow$ data mawat normal

Kesimpulan diakuk jama ngepertimbangko nilai signifikansi anjak hasil perhitungan ngegunako program SPSS. Jika nilai signifikansi lebih balak anjak 0,05, maka data sina dianggap berdistribusi normal, sehingga hipotesis alternatif (H_a) diterima. Sebaliknya, jika nilai signifikansi kurang anjak 0,05, maka hipotesis sina ditolak.

3. Uji hipotesis

Uji Hipotesis ngerupako salah sai metode delom statistik sai digunako guwai ngeevaluasi sepikha kuat bukti sai ngedukung suatu dugaan atau klaim (hipotesis) ngenai karateristik populasi, berdasarko data sai diakuk anjak sampel. ngenurut (Sugiyono, 2015), Uji sinji betujuan guwai ngepandai pengaruh variabel bebas atau variabel independen secara parsial terhadap variabel dependen (variabel Y). Pemilihan metode sai sesuai sangat penting kenyin hasil

analisis sai diperoleh akurat rik mudah dipahami. Analisis sinji dapok dilakuko salah sai teknik sai digunako delom uji hipotesis iyulsah uji *Paired Samples t-test*, sai dirumusko sebagai berikut:

$$t = \frac{\bar{D}}{S_D/\sqrt{n}}$$

Sumber: (Sugiyono, 2015)

Keterangan:

$\bar{D}$ = rata-rata selisih antara *pretest* rik *posttest*

S_D = standar deviasi selisih

n = jumlah pasangan data

Kriteria Pengambilan Keputusan:

Jika nilai p-value < 0,05 maka,

h_0 = mawat terdapat epektipitas media pembelajaran canva delom pengajaran aksara lampung di SMP.

h_a = terdapat epektipitas media pembelajaran canva delom pengajaran aksara lampung di SMP.

4. Uji N-Gain

A. Pengertian Uji N-Gain

Uji N-Gain digunako guwai ngepandai balakni peningkatan hasil belajar peserta didik sekhadu dikeniko perlakuan pembelajaran. N-Gain ngerupako ukuran epektipitas sai ngenunjukko perbandingan antara peningkatan skor sai diperoleh jama skor maksimum sai mungkin dicapai. N-Gain diperkenalko oleh (Hake,1998) rik digunako guwai ngehitung proporsi peningkatan skor sai diperoleh peserta didik dibandingko jama skor maksimal sai mungkin dicapai. Jama kata lain, N-Gain ngenunjukko sepikha balak peningkatan kemampuan peserta didik sekhadu proses pembelajaran berlangsung. Jama demikian, uji N-Gain sangat relevan digunako

delom penelitian sai ngenerapko model, media, atau strategi pembelajaran tertentu guwai ngeliak epektipitas perlakuan sai dikeniko.

B. Rumus N-Gain

$$N-Gain = \frac{Skor_{Posttest} - Skor_{Pretest}}{Skor_{Maksimal} - Skor_{Pretest}}$$

Keterangan:

Skor Pretest = nilai awal semakung perlakuan

Skor Posttest = nilai sekhadu perlakuan

Skor Maksimal = nilai tertinggi sai dapok dicapai

Hasil perhitungan N-Gain kemudian dapok dinyatako delom bentuk desimal maupun persen jama rumus:

$$N-Gain(\%) = N-Gain \times 100\%$$

Tabel 3.7 kriteria interpretasi N-Gain:

Rentang Nilai N-Gain	Kategori
$g \geq 0,70$	Tinggi
$0,30 \leq g < 0,70$	Sedang
$g < 0,30$	rendah

Sumber: Hake, R. R. (1999)

Interpretasi digunako guwai ngenilai sepikha balak peningkatan hasil belajar sekhadu perlakuan. Semakin khanggal nilai N-Gain, maka semakin khanggal munih epektipitas pembelajaran sai diterapko.

Tabel 3.8 Kategori Tafsiran N-Gain

Persentase	Tafsiran
<70	Sangat efektif
30 - 70	Cukup efektif
>30	kurang efektif

Tafsiran persentase N-Gain digunakan untuk mengetahui apakah hasil efektivitas media cetak dalam pembelajaran aksara Lampung di SMPN 8 Bandar Lampung efektif atau tidak.

C. Penggunaan dalam Penelitian

Dalam penelitian ini, uji N-Gain digunakan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Data nilai *pretest* dan *posttest* dianalisis menggunakan rumus di atas kemudian diklasifikasikan sesuai kategori N-Gain. Interpretasi hasil perhitungan menjadi dasar untuk menyimpulkan efektivitas media atau model pembelajaran yang digunakan dalam penelitian.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan mengenai efektivitas media canva dalam pembelajaran aksara Lampung di SMPN 8 Bandar Lampung, dapat disimpulkan sebagai berikut: Penggunaan media canva terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi aksara Lampung. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan nilai rata-rata hasil belajar antara *pretest* dan *posstest* setelah penerapan media canva. Peserta didik menunjukkan peningkatan kemampuan dalam menggunakan huruf induk, anak huruf, serta induk huruf pada saat materi disajikan.

Media canva meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar siswa. Melalui tampilan visual yang menarik, penggunaan warna, gambar, dan animasi, peserta didik lebih tertarik dan mudah memahami materi yang bersifat simbolik. Canva mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif, sehingga peserta didik menjadi lebih aktif berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Dari aspek psikomotorik, canva membantu peserta didik berlatih menuliskan aksara Lampung secara lebih efektif. Dengan contoh huruf, font, dan tampilan visual yang jelas, peserta didik mampu meniru dan menuliskan aksara Lampung secara lebih akurat. Meskipun terdapat 6.25% peserta didik yang mengalami penurunan hasil belajar dari *pretest* ke *posstest* dan 93.75% peserta didik mencapai peningkatan yang maksimal.

Secara keseluruhan, penerapan media canva cukup efektif terhadap peningkatan hasil belajar, serta keterlibatan peserta didik dalam pelajaran bahasa Lampung, khususnya materi aksara Lampung. Dengan demikian media ini layak digunakan sebagai sarana pembelajaran interaktif berbasis teknologi dalam pelestarian bahasa dan budaya daerah.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan diungkapkan, maka peneliti mengajukan saran sebagai berikut:

1. Bagi guru

Guru disarankan untuk dapat memanfaatkan media canva sebagai alternatif dalam mengajar aksara Lampung untuk media sinema dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik, dan menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan.

2. Bagi sekolah

Pihak sekolah diharapkan dapat mendukung penggunaan media digital dalam proses pembelajaran dengan menyediakan sarana lengkap perangkat komputer, LCD, dan akses internet yang memadai.

3. Bagi peserta didik

Peserta didik diharapkan dapat memanfaatkan media canva untuk hanya sebagai sarana belajar di kelas, kadang mungkin sebagai alat untuk berkreasi dalam mengenal dan melestarikan budaya daerah melalui pembuatan poster atau komik aksara Lampung.

4. Bagi peneliti selanjutnya

Peneliti selanjutnya disarankan untuk melakukan penelitian dengan desain eksperimen yang lebih kompleks dengan menggunakan *quasi eksperiment design* dengan kelompok kontrol, sehingga hasil penelitian lebih valid dan dapat dibandingkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah siti, S. 2024. penggunaan aplikasi canva sebagai media pembelajaran ips untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas VI SDN CENDRAWASIH 1 Makassar. In *Ayan* (Vol. 15, Issue 1).
- Amrullah, N. R., Nugraha, N. D., & Aditya, D. K. 2020. Perancangan Buku Pada Kain Tapis Lampung Sebagai Media Untuk Meningkatkan Kepedulian Terhadap Budaya Lampung. *EProceedings of Art & Design*, 7(2).
- Andi, A. 2025. *Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Aksara Lampung Berbasis Model Teams Games Tournament (Tgt) Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Dan Menulis Siswa Sekolah Dasar*. Universitas Lampung.
- Anggraini Reni. 2023. *Penerapan Media Canva dalam Pembelajaran Bahasa Lampung untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Siswa*. UIN Raden Intan Lampung.
- Anjelina, M. 2016. *Pengembangan Media Kartu Huruf dalam Meningkatkan Penguasaan kosakat Aksara Lampung di kelas IV MIN 4 Way Kanan*. 1–23.
- Arikunto, S. 2019. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik (Edisi Revisi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. 201). *Media pembelajaran*. Jakarta: PT Raja grafindo persada.
- Budiyono. 2015. *Statistika untuk Penelitian. Cetakan 4 Edisi 2*. Surakarta:UNS Press.
- Hapsari, G. P. P., & Zulherman, Z. 2021. Pengembangan media video animasi berbasis aplikasi canva untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar

- siswa. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2384–2394.
- Hake, R. R. 1999. *Analyzing change/gain scores*. American Educational Research Association, Indiana University.
- Isnaini, K. N. (n.d.). *pelatihan desain menggunakan canva*.
- Kharissidqi, M. T., & Firmansyah, V. W. 2022. Aplikasi canva sebagai media pembelajaran yang efektif. *Indonesian Journal Of Education and Humanity*, 2(4), 108–113.
- Kurnia, W. H. 2020. *Efektivitas Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V Sd Pertiwi Teladan Metro Pusat*. 1–81. [https://repository.metrouniv.ac.id/id/eprint/3355/1/WULAN KURNIA HIKMAH_1601050034_PGMI.pdf](https://repository.metrouniv.ac.id/id/eprint/3355/1/WULAN_KURNIA_HIKMAH_1601050034_PGMI.pdf)
- Lestari. 2015. *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung:PT. Refika Aditama.
- Mulyanto, A., Apriyadi, A., & Prasetyawan, P. 2018. Rancang Bangun Game Edukasi “Matching Aksara Lampung” Berbasis Smartphone Android. *CESS (Journal of Computer Engineering, System and Science)*, 3(1), 36–44.
- Novitasari, N., & Fauziah, A. 2021. Penggunaan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Teknologi Pendidikan*.
- Nugraha, B., Subiyantoro, S., & Purwitasari, K. 2023. Meningkatkan Pemahaman Siswa pada Materi Penyajian Data Mata Pelajaran Matematika Melalui Penggunaan Media Interaktif Canva. *Edudikara: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 8(4), 166–177.
- Nurfadhillah, S. 2021. *Peran dan Fungsi Media sebagai Sarana Penting dalam Proses Pembelajaran*. CV Jejak.
- Oktaviani, L. 2022. *Efektivitas Media Digital Interaktif dalam Pembelajaran Aksara Sunda*. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Pamungkas, A. D. 2017. *Rancang Bangun Aplikasi Game Edukasi Koper Apung (Koleksi Permainan Aksara Lampung) Berbasis Android*.
- Piaget, j. 1973. *memahami berarti menciptakan: pendidikan dan pengembakangan*

kognitif. new york : grossman. Uhamka Press.

- Putri, N. R. 2022. *Pengaruh Penggunaan Media Canva terhadap Hasil Belajar Bahasa Daerah di SMP Negeri 5 Metro*. Universitas Muhammadiyah Metro.
- Sakinah. 2024. *Efektivitas Media Pembelajaran Canva Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas Viii Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Di Mtsn 6 Sleman Yogyakarta*. 15(1), 37–48.
- Santika, I. G. N. 2021. Grand desain kebijakan strategis pemerintah dalam bidang pendidikan untuk menghadapi revolusi industri 4.0. *Jurnal Education and Development*, 9(2), 369–377.
- Saputra. H. 2023. *Optimalisasi Pembelajaran Bahasa Lampung Berbasis Komik Canva pada Materi Aksara Lampung*. Universitas Lampung.
- Saputra, H. 2020. *Rancang Bangun Game Edukasi Pembelajaran Aksara Lampung Level Sekolah Dasar Berbasis Android*. Doctoral dissertation, University of Technology Yogyakarta.
- Saputro, A. 2002. *Visualisasi Pengenalan Aksara Lampung Untuk Murid Sd*. STMIK AKAKOM Yogyakarta.
- Sudjana, N. 2009. *Media pengajaran*.
- Sudjana, N. 2010. *Penilaian hasil proses belajar mengajar*.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R&D*. Bandung: Alfabet.
- Sugiyono, D. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Tindakan*. Bandung: Alfabeta.
- Suherawati, S., & Vebrianto, R. 2025. Evaluasi E-Modul Berbasis Canva Pada Mata Pelajaran Fikih Kelas VII Tema Salat Fardhu Dalam Kondisi Tertentu. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 5(01), 95–107.
- Utami, D. W., Ananda, I. C., Zaliarisma, N. Y., Suprihatiningsih, R., & Ulya, C. 2022. Efektivitas video pembelajaran canva untuk mengidentifikasi unsur intrinsik teks cerpen di sekolah menengah pertama. *Lingua Franca*, 1(2), 12–

25.

Wahidin, A. J., Fadillah, A., & Purba, S. (n.d.). *Media Dan Metodologi Pembelajaran*.

Wisudariani, N. M. R., Ningsih, A. G., Chyan, P., Wini, L. O., Yorman, Y., Ilmi, D., Sa'diah, S., Adhima, F., Bachtiar, M. Y., & Husain, A. P. 2024. Perencanaan Pembelajaran Kurikulum Merdeka Belajar. *Penerbit Mifandi Mandiri Digital*, 1(01).

Wulandari, T., & Mudinillah, A. 2022. Efektivitas penggunaan aplikasi canva sebagai media pembelajaran ipa mi/sd. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah*, 2(1), 102–118.

Wuryanto, E. 2024. *manajemen pelatihan canva untuk peningkatan kompetensi teknologi informasi dan komunikasi guru dalam pembelajaran di smp negeri 1 sambit ponorogo*. IAIN Ponorogo.