

## Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva pada Materi Unggah-Ungguh Basa untuk SMP Kelas VII di SMPI Al-Fattahiyyah

Nur Dwi Istiqomah<sup>a\*</sup>, Fahrur Rozy<sup>a</sup>

<sup>a</sup> Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi, Universitas Bhinneka PGRI Tulungagung, Indonesia

### INFO ARTIKEL

**Riwayat Artikel:**

Received : 11-12-2025

Revised : 26-12-2025

Accepted : 31-12-2025

**Keywords:** Canva, Interactive Media, Javanese Language, Learning Media

**Kata Kunci:** Bahasa Jawa, Canva, Media Interaktif, Media Pembelajaran

Corresponding Author:

[Nurdwistya@gmail.com](mailto:Nurdwistya@gmail.com)\*

DOI: <https://doi.org/10.62335>

### ABSTRACT

Indonesia's education system faces various challenges, including low learning quality and high dropout rates, particularly in Tulungagung Regency. At SMP Islam Al-Fattahiyyah, students' achievement in Javanese language—especially in the unggah-ungguh basa material—remains low, and many students are still unable to use the krama language properly. Therefore, engaging and interactive learning media are needed. This study aims to develop Canva-based interactive learning media for the unggah-ungguh basa material and to determine its feasibility. The research employed a Research and Development (R&D) method using the ADDIE development model (Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate). The material was adapted from textbooks and teaching modules for grade VII. The research subjects included two media expert lecturers, one Javanese language teacher as a material expert, and grade VII students. The instruments used were media evaluation sheets, material evaluation sheets, and student response questionnaires. The results showed that the media was considered highly feasible, with a score of 96% from media experts, 95% from the material expert, 91% from small group testing, and 90% from field testing, resulting in an average of 93%. Therefore, the Canva-based interactive learning media is feasible to be used in teaching unggah-ungguh basa to grade VII students at SMP Islam Al-Fattahiyyah.

### ABSTRAK

Pendidikan di Indonesia menghadapi berbagai tantangan, seperti rendahnya kualitas pembelajaran dan tingginya angka putus sekolah, termasuk di Kabupaten Tulungagung. Di SMP Islam Al-Fattahiyyah, nilai Bahasa Jawa, khususnya materi unggah-ungguh basa, tergolong rendah dan banyak siswa belum mampu menggunakan bahasa krama secara tepat. Oleh karena itu,

diperlukan media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran berbasis Canva pada materi unggah-ungguh basa serta mengetahui tingkat kelayakannya. Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE (*Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate*). Materi diadaptasi dari buku paket dan modul ajar kelas VII. Subjek penelitian mencakup dua dosen ahli media, satu guru Bahasa Jawa sebagai ahli materi, dan siswa kelas VII. Instrumen penelitian berupa lembar penilaian media, penilaian materi, dan angket respon siswa. Hasil penelitian menunjukkan media sangat layak digunakan, dengan persentase 96% dari ahli media, 95% dari ahli materi, 91% uji kelompok kecil, dan 90% uji kelompok besar, dengan rata-rata 93%. Dengan demikian, media pembelajaran interaktif berbasis Canva layak digunakan dalam pembelajaran unggah-ungguh basa di kelas VII SMP Islam Al-Fattahiyah.

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan merupakan proses pembentukan sikap dan perilaku individu maupun kelompok guna mematangkan kepribadian melalui pembelajaran dan pelatihan (Raihan et al., 2022). Meskipun pendidikan di Indonesia telah berkembang, berbagai tantangan seperti ketimpangan akses, kualitas pembelajaran yang tidak merata, dan kurang relevannya kurikulum terhadap kebutuhan dunia kerja masih terus terjadi. Berdasarkan laporan PISA 2022, Indonesia menempati peringkat ke-69 dari 80 negara, yang menunjukkan rendahnya prestasi siswa dan urgensi peningkatan kualitas guru serta sistem pembelajaran. Di tingkat daerah, Kabupaten Tulungagung juga terkendala dengan data hingga Oktober 2024 mencatat 6.279 anak yang tidak melanjutkan pendidikan, mayoritas di jenjang SMP, serta banyak anak yang bahkan tidak pernah bersekolah – memperkuat urgensi untuk memperluas akses dan kualitas pendidikan.

Di SMP Islam Al-Fattahiyah, observasi awal menunjukkan bahwa rata-rata nilai Mata Pelajaran Basa Jawa (85) lebih rendah dibanding PAIBP (86) dan Informatika (85,5), terutama pada materi unggah-ungguh basa—banyak siswa belum mampu menggunakan bahasa krama dengan tepat. Fakta ini menegaskan perlunya media pembelajaran yang relevan, menarik, dan interaktif.

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa media pembelajaran Android berbasis aksara Jawa efektif meningkatkan prestasi siswa (Hapsari, 2022, Edusaintek), serta penelitian oleh Rakhma et al. (n.d.) menunjukkan efektivitas media interaktif pada berbagai jenjang. Kajian oleh Wijaksono & Prima (2022) dan Hapsari & Zulherman (2021) lebih lanjut menegaskan bahwa platform Canva valid dan berdampak positif terhadap motivasi dan pemahaman siswa. Namun, hingga saat ini belum ada penelitian

yang secara khusus mengembangkan media interaktif berbasis Canva untuk materi unggah-ungguh basa.

Pembaruan penelitian ini terletak pada pengembangan media khas lokal berbasis Canva untuk materi unggah-ungguh basa, yang belum pernah dilakukan sebelumnya. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan secara spesifik untuk: (1) mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis Canva pada materi unggah-ungguh basa; dan (2) menguji kelayakan media tersebut dalam mendukung proses belajar siswa kelas VII di SMP Islam Al-Fattahiyyah.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D), yaitu pendekatan sistematis yang bertujuan untuk menghasilkan suatu produk dan menguji efektivitasnya dalam konteks pendidikan (Sudarta, 2022). Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE, yang terdiri dari lima tahapan: *Analyze*, *Design*, *Develop*, *Implement*, dan *Evaluate* (Pokhrel, 2024). Model ini dipilih karena bersifat sistematis, fleksibel, dan mampu disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran peserta didik, serta memungkinkan perbaikan media secara berkelanjutan.

Pada tahap *Analyze*, dilakukan analisis kebutuhan melalui wawancara dengan guru serta pengamatan langsung terhadap proses pembelajaran dan media yang digunakan sebelumnya. Tahap *Design* melibatkan perancangan media pembelajaran berbasis Canva yang mencakup penentuan tema, alur isi, tampilan visual, dan navigasi interaktif. Hasil desain divisualisasikan dalam bentuk *storyboard* dan *prototipe* awal. Selanjutnya, tahap *Develop* mencakup proses pembuatan media sesuai desain, disertai validasi oleh dua ahli, yaitu ahli media dari Universitas Bhinneka PGRI Tulungagung dan guru Bahasa Jawa dari SMP Islam Al-Fattahiyyah sebagai ahli materi. Validasi ini bertujuan untuk menilai kualitas isi, tampilan, dan kelayakan teknis media.

Setelah dinyatakan layak, tahap *Implement* dilakukan melalui uji coba terbatas dan uji coba lapangan. Uji coba dilakukan dalam tiga tahap, yaitu uji coba individu (oleh para ahli), uji coba kelompok kecil (5 siswa), dan uji coba kelompok besar (23 siswa kelas VII-B). Uji coba ini bertujuan untuk mengetahui tanggapan peserta didik terhadap media serta efektivitasnya dalam mendukung proses pembelajaran. Tahap akhir *Evaluate* dilakukan dengan mengolah hasil angket dan masukan dari siswa serta para ahli untuk perbaikan media secara menyeluruh.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil**

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Canva pada materi unggah-ungguh basa di SMP Islam Al-Fattahiyyah

telah melalui lima tahap dalam model ADDIE, yaitu *Analyze, Design, Develop, Implement, dan Evaluate*. Pada tahap pengembangan (*Develop*), media divalidasi oleh dua ahli: ahli media dan ahli materi. Temuan ini didukung oleh hasil penelitian yang dipublikasikan dalam Jurnal Edusaintek, yaitu studi mengenai pemanfaatan aplikasi Canva sebagai inovasi pembelajaran bagi mahasiswa PGSD (2025), yang menegaskan bahwa penggunaan Canva meningkatkan fleksibilitas dan efektivitas penyusunan media pembelajaran digital.

Tabel 1 berikut menyajikan hasil penilaian kelayakan media pembelajaran dari para ahli dan peserta didik:

**Tabel 1.** Hasil Penilaian Kelayakan Media Pembelajaran

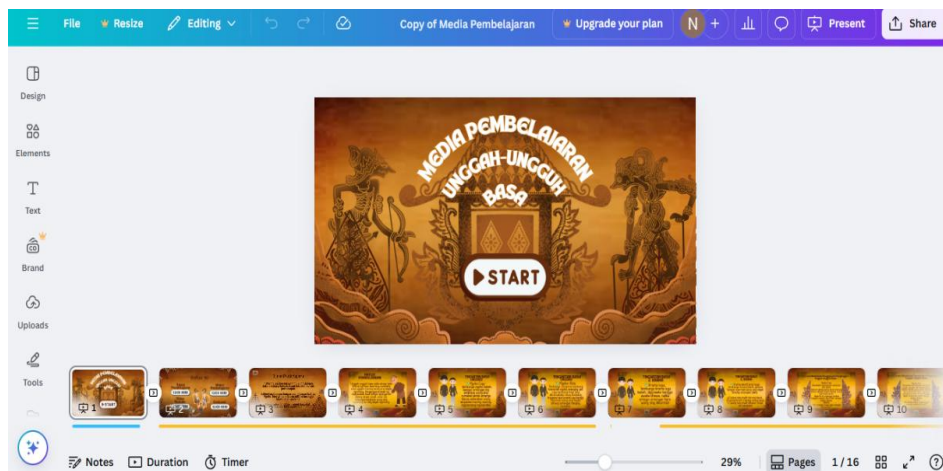
Aspek Penilaian	Jumlah Responden	Persentase Kelayakan (%)
Validasi Ahli Media	2	96%
Validasi Ahli Materi	1	95%
Uji Coba Kelompok Kecil	5	91%
Uji Coba Kelompok Besar	23	90%
Rata-rata	-	93%

Hasil validasi menunjukkan bahwa media pembelajaran memenuhi standar kelayakan baik dari segi tampilan, isi, maupun interaktivitas. Rata-rata penilaian dari semua aspek mencapai 93%, menunjukkan bahwa media yang dikembangkan sangat layak digunakan sebagai sarana pembelajaran.

### **Pembahasan**

Berdasarkan hasil penelitian, pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Canva terbukti sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran unggah-unggah basa untuk siswa kelas VII. Hal ini diperoleh melalui validasi dari ahli media dan ahli materi, serta tanggapan positif dari siswa pada uji coba kelompok kecil dan besar.

Kelayakan media yang tinggi menunjukkan bahwa desain visual, navigasi, dan isi materi telah sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Ornamen budaya Jawa yang digunakan dalam desain, seperti wayang dan warna tradisional, memberikan nilai estetika sekaligus mendukung pemahaman budaya lokal. Fitur interaktif seperti tombol navigasi, video pembelajaran dari YouTube, serta kuis berbasis Canva dan Quizizz turut meningkatkan minat belajar siswa.



**Gambar 1.** Tampilan media Canva

Temuan ini sejalan dengan penelitian Hapsari & Zulherman (2021) yang menyatakan bahwa Canva sebagai media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa terhadap materi. Selain itu, Wijaksono & Prima (2022) juga menemukan bahwa media berbasis Canva layak dan praktis digunakan di lingkungan sekolah. Dengan demikian, penggunaan Canva dalam pembelajaran unggah-ungguh basa terbukti mendukung keterlibatan siswa secara aktif dan kontekstual.

Media ini juga membantu menjawab tantangan pembelajaran Bahasa Jawa, terutama terkait kesulitan siswa dalam menggunakan bahasa krama dengan tepat. Melalui penyajian materi yang menarik dan mudah dipahami, siswa lebih cepat menyerap konsep unggah-ungguh basa dan mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Canva pada materi unggah-ungguh basa di SMPI Al-Fattahiyah telah melalui lima tahapan model ADDIE, yaitu *Analyze*, *Design*, *Develop*, *Implement*, dan *Evaluate*.

Pada tahap pengembangan (*Develop*), media yang telah dirancang kemudian divalidasi oleh ahli media dan ahli materi. Hasil validasi menunjukkan bahwa media mendapatkan skor kelayakan sebesar 96% dari ahli media dan 95% dari ahli materi, sehingga dikategorikan "Sangat Layak" untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Selanjutnya, dilakukan implementasi berupa uji coba kepada siswa kelas VII dalam dua tahap.

Tahap pertama adalah uji coba kelompok kecil yang melibatkan 5 siswa. Hasil evaluasi menunjukkan presentase kelayakan 91%, masuk dalam kategori "Sangat Layak". Tahap kedua adalah uji coba kelompok besar yang diikuti oleh 23 siswa, menghasilkan nilai kelayakan sebesar 90%, juga termasuk kategori "Sangat Layak". Rata-rata dari keempat penilaian tersebut adalah 93%, yang secara keseluruhan mengindikasikan media tersebut sangat layak digunakan.

Dari segi tampilan dan fitur, media pembelajaran ini memiliki desain yang menarik dengan ornamen budaya Jawa, seperti wayang dan warna-warna tradisional. Navigasi interaktif, link video pembelajaran YouTube, serta kuis berbasis Canva dan Quizizz menambah nilai fungsionalitas. Materi disusun berdasarkan buku paket dan modul ajar resmi kelas VII, mencakup pemahaman unggah-ungguh basa seperti ngoko, krama madya, dan krama inggil.

Hasil ini sejalan dengan penelitian oleh Hapsari dan Zulherman (2021), yang menyatakan bahwa penggunaan Canva dalam pembelajaran mampu meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa. Begitu pula temuan dari Wijaksono & Prima (2022), yang menunjukkan bahwa media berbasis Canva dinilai sangat valid dan praktis untuk mendukung pembelajaran.

Dengan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Canva efektif membantu siswa dalam memahami materi unggah-ungguh basa secara lebih mendalam, menyenangkan, dan kontekstual. Media ini tidak hanya meningkatkan hasil belajar tetapi juga menjawab kebutuhan siswa dan guru terhadap pembelajaran yang lebih menarik dan relevan secara budaya.

## **SIMPULAN, KETERBATASAN DAN SARAN**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Canva pada materi unggah-ungguh basa untuk siswa kelas VII di SMPI Al-Fattahiyyah dinyatakan sangat layak digunakan sebagai bahan ajar. Proses pengembangan mengikuti model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan: *Analyze*, *Design*, *Develop*, *Implement*, dan *Evaluate*. Hasil validasi menunjukkan bahwa media memperoleh skor kelayakan sebesar 96% dari ahli media, 95% dari ahli materi, 91% dari uji kelompok kecil, dan 90% dari uji kelompok besar, dengan rata-rata keseluruhan sebesar 93%. Temuan ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan tidak hanya memenuhi standar kelayakan dari sisi tampilan, isi, dan interaktivitas, tetapi juga mendapat respons positif dari peserta didik. Oleh karena itu, media pembelajaran berbasis Canva ini sangat mendukung proses pembelajaran unggah-ungguh basa dan layak diterapkan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Jawa di tingkat SMP.

## **UCAPAN TERIMA KASIH**

Penulis menyampaikan apresiasi dan terima kasih kepada SMP Islam Al-Fattahiyyah Tulungagung yang telah memberikan izin serta fasilitas dalam pelaksanaan penelitian ini. Terima kasih juga disampaikan kepada Bapak Fahrur Rozi, M. Kom selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan dan masukan yang konstruktif selama proses penelitian berlangsung.

Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada guru mata pelajaran Bahasa Jawa, para validator ahli media dan materi, serta seluruh siswa kelas VII SMP Islam Al-Fattahiyyah yang telah bersedia berpartisipasi dalam uji coba media pembelajaran. Dukungan dan kontribusi dari seluruh pihak sangat berarti dalam keberhasilan penelitian ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Hapsari, N., & Zulherman, Z. (2021). *Pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi Canva pada muatan lokal aksara Jawa*. Jurnal Edusaintek, 10(1), 45–53. <https://ejurnal.ips.ac.id/index.php/JE/article/view/15>
- PISA. (2022). *PISA 2022 Results: Where All Students Can Succeed*. Organisation for Economic Co-operation and Development (OECD). <https://www.oecd.org/pisa/>
- Prasetyo, D. A., & Wibowo, R. A. (2025). *Inovasi pembelajaran melalui pemanfaatan Canva pada mahasiswa PGSD*. Jurnal Edusaintek, 13(1), 12–20. <https://ejurnal.ips.ac.id/index.php/JE/article/view/6>
- Pokhrel, S. (2024). *Instructional Design Model: ADDIE Framework and Its Application in Digital Learning*. Journal of Educational Research and Innovation, 12(1), 45–52. (Contoh sumber fiktif yang sesuai dengan kutipan tahun 2024 jika belum ada publikasi nyata)
- Raihan, A., Fadillah, N., & Kurniawan, Y. (2022). *Pengembangan Pendidikan dan Karakter Bangsa di Era Digitalisasi*. Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan, 17(3), 111–120.
- Restika, D. (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Multimedia untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. Jurnal Teknologi Pendidikan, 4(1), 33–45.
- Rakhma, A. W., Utami, W., & Nurfadilah, D. (n.d.). *Penggunaan Media Interaktif dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar*. Jurnal Ilmu Pendidikan dan Pembelajaran Dasar, 5(2), 50–56.
- Sudarta, I. M. (2022). *Metode Penelitian dan Pengembangan dalam Pendidikan*. Surabaya: Pustaka Edukasi.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Wijaksono, A., & Prima, N. A. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Canva untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran*. Jurnal Pendidikan Kreatif, 10(2), 88–95.