

## The Optimization of Canva Application in Improving News Text Writing Skills of Junior High School Students

Pemanfaatan Aplikasi Canva dalam Peningkatan Keterampilan Menulis Teks Berita Siswa tingkat SMP

Novita Wulandari<sup>1\*</sup> Liza Murniviyanti<sup>2</sup> Dian Nuzulia Armariena<sup>3</sup>

Universitas PGRI Palembang<sup>1,2,3</sup>

\*Corresponding author. Email: [wulandarinovita847@gmail.com](mailto:wulandarinovita847@gmail.com)

doi: 10.24036/jbs.v12i3.123812

Submitted: June 17, 2023

Revised: Dec 11, 2024

Accepted: Dec 20, 2024

### Abstract

This study explores the development of Canva-based learning videos aimed at improving news text writing skills among seventh-grade students one of the Junior High Schools in Palembang. The primary objective is to evaluate the effectiveness of these videos in enhancing students' writing abilities. The research employs a Development and Research (R&D) methodology, utilizing the ADDIE model, which includes five phases: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. Data collection methods consist of observations, questionnaires, tests, and documentation. Findings indicate that the developed learning videos are valid, practical, and effective. Validation results show an average score of 94% for material quality, 95% for media quality, and 90% for language quality, based on expert evaluations. Practicality is confirmed by a 100% positive response rate from educators' questionnaires. Effectiveness is demonstrated by a significant improvement in student performance, with an average pre-test score of 19.25 and a notable N-Gain value of 0.77 from post-test results. These findings suggest that Canva-based learning videos are a viable tool for enhancing writing skills in news text among middle school students.

**Key words:** *Canva-based learning videos, writing skills, ADDIE model, effectiveness evaluation*

### Abstrak

Studi ini mengeksplorasi pengembangan video pembelajaran berbasis Canva yang bertujuan untuk meningkatkan keterampilan menulis teks berita di kalangan siswa kelas tujuh di salah satu Sekolah Menengah Pertama di Palembang. Tujuan utama adalah untuk mengevaluasi efektivitas video ini dalam meningkatkan kemampuan menulis siswa. Penelitian ini menggunakan metodologi Pengembangan dan Penelitian (R&D), dengan memanfaatkan model ADDIE yang mencakup lima fase: Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Metode pengumpulan data terdiri dari observasi, kuesioner, tes, dan dokumentasi. Temuan menunjukkan bahwa video pembelajaran yang dikembangkan valid, praktis, dan efektif. Hasil validasi menunjukkan skor rata-rata 94% untuk kualitas materi, 95% untuk kualitas media, dan 90% untuk kualitas bahasa, berdasarkan evaluasi ahli. Praktisitas dikonfirmasi dengan tingkat respons positif 100% dari kuesioner para pendidik. Efektivitas ditunjukkan oleh peningkatan signifikan dalam kinerja siswa, dengan skor rata-rata pre-test sebesar 19,25 dan nilai N-Gain yang signifikan sebesar 0,77 dari hasil post-test. Temuan ini menunjukkan bahwa video pembelajaran berbasis Canva adalah alat yang layak untuk meningkatkan keterampilan menulis teks berita di kalangan siswa sekolah menengah.

**Kata kunci:** *Video pembelajaran berbasis Canva, keterampilan menulis, model ADDIE, evaluasi efektivitas*

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang pesat di dunia saat ini mencerminkan kemampuan manusia dalam berinovasi dalam berbagai aspek kehidupan. Salah satu bidang yang terpengaruh adalah pendidikan, yang berperan penting dalam menciptakan generasi penerus yang mampu menghadapi dinamika zaman. Tujuannya adalah untuk menghasilkan individu yang cerdas, berkarakter, dan mampu beradaptasi dengan perkembangan teknologi (Lai & Bower, 2019). Namun, kenyataannya,

perkembangan teknologi tidak diimbangi dengan motivasi belajar siswa yang memadai. Banyak siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi pelajaran yang disampaikan oleh pendidik, yang diperparah oleh kurangnya inovasi dalam metode pengajaran (Rahman et al. 2020). Oleh karena itu, penting bagi guru untuk menggunakan media pembelajaran yang menarik dan inovatif agar dapat meningkatkan pemahaman siswa (Garzón Artacho et al. 2020).

Media pembelajaran berbasis teknologi saat ini sangat penting dalam pendidikan, terutama sebagai upaya untuk menyampaikan materi pembelajaran dengan cara yang lebih menarik dan interaktif. Diharapkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi dapat meningkatkan ketertarikan siswa dalam memperhatikan materi dan memahami topik yang disampaikan oleh guru (Kalimullina, Tarkan, and Stepanova 2020). Fungsi media dianggap efektif ketika pesan disampaikan sesuai dengan esensi yang dimaksud. Oleh karena itu, penting untuk memilih media yang relevan, mengingat karakteristik pesan atau informasi yang beragam, agar pesan dapat tersalurkan dengan tepat (Selwyn et al. 2020).

Pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan interaktif merupakan upaya untuk mewujudkan pendidikan kolaboratif serta proses pendidikan yang aktif. Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi atau digital, seiring dengan kemajuan zaman, menjadi salah satu strategi terbaru bagi guru dalam menerapkan pembelajaran abad 21 (Zhang and Zou 2022). Media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat untuk menyampaikan pesan guru, tetapi juga dapat meningkatkan minat belajar siswa dan membangkitkan rasa ingin tahu yang tinggi dalam memahami materi pelajaran melalui teknologi digital (Bernacki, Greene, and Crompton 2020).

Hakikat pembelajaran adalah usaha sadar dari guru untuk membantu peserta didik agar dapat belajar sesuai dengan kebutuhan dan minat mereka. Dengan kata lain, pembelajaran merupakan usaha terencana dalam memanipulasi sumber-sumber belajar agar proses belajar dapat terjadi dalam diri peserta didik (Amtu et al. 2020). Dalam proses pembelajaran, peserta didik bertindak sebagai subjek yang belajar, sementara guru berperan sebagai subjek yang mengajar (Aldrup, Carstensen, and Klusmann 2022).

Pembelajaran bahasa pada jenjang SMP, berdasarkan penelitian terdahulu, masih banyak yang menggunakan media pembelajaran konvensional atau yang membosankan (Pawlak 2021). Hal ini menyebabkan siswa mengalami kejenuhan dalam memahami materi bahasa (Kehing and Yunus 2021). Media pembelajaran yang tidak selaras dengan perkembangan zaman dan teknologi saat ini dapat membuat siswa merasa bosan dan kurang mampu memahami materi yang disampaikan oleh guru.

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti di beberapa instansi pendidikan tingkat SMP, masih banyak guru yang menggunakan media pembelajaran yang kurang menarik. Meskipun beberapa guru telah menggunakan media pembelajaran digital seperti PowerPoint (PPT), sering kali mereka hanya menjelaskan isi materi tanpa menciptakan interaksi yang berarti dengan siswa. Selain itu, hasil observasi dan wawancara dengan guru menunjukkan bahwa banyak guru masih mengandalkan media pembelajaran konvensional atau sederhana, yang berdampak negatif pada sikap siswa dalam memperhatikan penjelasan guru (Hecht and Kahrens 2021). Siswa cenderung lebih tertarik untuk memperhatikan materi jika pendidik mampu menyajikan pembelajaran secara interaktif dan komunikatif (Kong 2021).

Pengaruh media pembelajaran yang digunakan oleh guru sangat penting bagi siswa untuk memahami materi yang diajarkan secara lebih efektif dan ringkas. Sayangnya, dalam bidang pendidikan, upaya untuk meningkatkan kompetensi guru dalam menggunakan dan mengembangkan media pembelajaran berbasis digital masih terbatas (Kawuryan et al. 2021). Akibatnya, sebagian besar pembelajaran di sekolah menengah pertama masih mengandalkan media pembelajaran yang sederhana atau konvensional (Suryani 2021). Menurut Kusumawardhani (2017) kompetensi guru dalam menyampaikan pembelajaran berpengaruh signifikan terhadap kemampuan siswa dalam memahami materi. Media pembelajaran berbasis digital dalam penyampaian materi bahasa sangat dipengaruhi oleh kemampuan pendidik untuk menyampaikan materi secara kreatif dan interaktif.

Media pembelajaran yang menggunakan Canva masih belum banyak dikenal oleh pendidik, terutama guru di tingkat SMP (Hapsari and Zulherman 2021). Penggunaan desain melalui aplikasi Canva dapat menjadi salah satu inovasi dalam media pembelajaran digital, karena aplikasi ini menawarkan berbagai desain menarik yang dapat disesuaikan dengan jenjang pendidikan serta semua mata pelajaran, mulai dari tingkat dasar hingga tinggi (Vargas et al. 2022). Canva adalah program desain online yang menyediakan berbagai alat, seperti presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, grafik, infografis, spanduk, penanda buku, bulletin, dan lain-lain. Dengan beragam fitur yang

ditawarkan, Canva dapat membantu guru dalam menciptakan materi pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif.

Materi penulisan kalimat dalam pembelajaran bahasa Indonesia termasuk dalam ranah keterampilan menulis. Meskipun keterampilan menulis seiring dengan perkembangan zaman semakin penting, hasil yang diperoleh masih memprihatinkan (Ghaffar, Khairallah, and Salloum 2020). Berdasarkan kajian terdahulu, ditemukan bahwa hasil tulisan siswa tingkat SMP dari segi bentuk dan tata bahasa masih banyak yang rancu (Beatty et al. 2021). Hal ini terlihat dari tulisan yang tidak rapi, susunan kata yang tidak tepat, penggunaan kata yang bertele-tele, serta kesalahan dalam pemilihan kata (Zulaiha and Triana 2023).

Oleh karena itu, masalah keterampilan menulis ini tidak dapat dibiarkan berlarut-larut. Seorang pendidik harus mampu menanggulangnya dengan menyiapkan langkah perubahan yang mengarah kepada media pembelajaran yang lebih baik. Salah satu kompetensi dalam pembelajaran bahasa Indonesia adalah pengenalan teks berita. Teks berita adalah teks yang mengandung informasi faktual tentang suatu hal atau kejadian yang sedang hangat diperbincangkan oleh masyarakat.

Salah satu kompetensi dasar dalam kurikulum bahasa Indonesia di sekolah menengah pertama (SMP) adalah menulis teks berita secara singkat, padat, dan jelas. Teks berita berisi informasi mengenai kejadian atau peristiwa yang terjadi secara aktual dan terpercaya. Suatu peristiwa layak diangkat menjadi berita jika mengandung unsur 5W+1H. Namun, penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi terkini dalam materi teks berita masih belum banyak dimanfaatkan oleh guru di SMP.

Menurut hasil observasi awal yang telah dilakukan, terdapat 50% siswa kelas VII yang nilainya masih di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), terutama pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Masalah ini paling kentara tampak pada materi teks berita, di mana siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi karena guru belum terbiasa menggunakan media pembelajaran yang variatif dan hanya mengandalkan modul sebagai sumber belajar. Hal ini menyebabkan materi yang disajikan menjadi monoton dan kurang menarik. Kelemahan dari pendekatan ini adalah jika siswa tidak dibekali dengan media pembelajaran yang konkret, mereka akan kesulitan mengulang kembali materi yang telah diajarkan. Oleh karena itu, penting untuk mengintegrasikan media pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik agar siswa dapat memahami dan mengingat materi dengan lebih baik (Shin and Crandall 2018).

Peningkatan keterampilan menulis laporan di kalangan siswa sekolah menengah telah menjadi titik fokus dalam penelitian pendidikan, dengan berbagai penelitian yang menyoroti keefektifan teknologi dan strategi interaktif yang digunakan oleh para guru. Metode pedagogis ini bertujuan untuk melibatkan siswa, menumbuhkan kreativitas, dan memberikan panduan terstruktur dalam proses penulisan. Tinjauan literatur ini mensintesis temuan-temuan terbaru tentang berbagai media dan strategi yang digunakan untuk meningkatkan keterampilan menulis laporan.

Strategi Response, Correcting, and Guiding (RCG), ketika diintegrasikan dengan presentasi PowerPoint, telah menunjukkan kemampuan yang signifikan dalam meningkatkan keterampilan menulis laporan siswa. Pendekatan ini berfokus pada pemberian umpan balik terhadap hasil kerja siswa, mengoreksi kesalahan, dan membimbing mereka melalui proses tinjauan sejawat dan penyuntingan mandiri. Pengaturan visual dan kemampuan presentasi PowerPoint berkontribusi pada lingkungan belajar yang lebih terstruktur. Ardini (2022) melaporkan bahwa nilai rata-rata siswa meningkat pesat setelah penerapan strategi ini, menggarisbawahi keefektifannya dalam mengembangkan kompetensi menulis.

Instagram telah muncul sebagai platform inovatif untuk mengajarkan penulisan laporan, dengan memanfaatkan gambar untuk menginspirasi dan menyusun ide-ide siswa. Dengan memilih dan menganalisis gambar, siswa dapat menghasilkan ide-ide konten yang meningkatkan fokus dan organisasi dalam tulisan mereka. Metode ini telah menerima umpan balik positif dari para siswa, dengan banyak yang menyatakan lebih suka menggunakan Instagram sebagai bagian dari pengalaman belajar mereka. Fauzia, dkk. (2024) mencatat bahwa rangsangan visual yang disediakan oleh Instagram secara signifikan memperkaya proses menulis, membuatnya lebih menarik dan interaktif.

Google Sites berfungsi sebagai alat serbaguna untuk membuat materi pembelajaran yang berpusat pada siswa, memungkinkan guru untuk merancang modul pengajaran yang komprehensif dan model pembelajaran yang efektif. Platform ini memfasilitasi integrasi metode pelatihan dan bimbingan yang inovatif, yang mendukung pengembangan profesional guru dan meningkatkan kualitas pembelajaran secara keseluruhan. Pristiwati dkk. (2024) menekankan pentingnya

mengintegrasikan Google Sites ke dalam praktik pedagogis untuk meningkatkan keterampilan menulis laporan di kalangan siswa.

Padlet diakui sebagai alat interaktif yang mendorong pembelajaran kolaboratif dan meningkatkan keterampilan menulis di kalangan siswa. Dengan memungkinkan siswa untuk berbagi dan mengatur ide-ide mereka dalam ruang digital, Padlet mendorong keterlibatan dan kreativitas. Penelitian yang dilakukan oleh Novianto dkk. (2024) menunjukkan bahwa siswa yang diajar menggunakan Padlet menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam kemampuan menulis mereka, baik pendidik maupun siswa mengakui keefektifannya sebagai sumber belajar. Wordwall menonjol sebagai platform interaktif yang melibatkan siswa dalam kegiatan menulis melalui teknologi. Pendekatan inovatifnya telah terbukti menghasilkan peningkatan yang signifikan dalam kinerja menulis siswa. Sebuah studi pretest-posttest yang dilakukan oleh Amri dan Sukmaningrum (2023) mengungkapkan peningkatan yang signifikan dalam keterampilan menulis di antara siswa yang menggunakan Wordwall, dengan demikian menunjukkan penerapan praktisnya dalam pendidikan bahasa.

Meskipun media dan strategi yang disebutkan di atas telah memberikan hasil yang positif dalam meningkatkan keterampilan menulis laporan, sangat penting untuk mengetahui kebutuhan dan preferensi siswa yang beragam. Beberapa siswa mungkin menganggap metode tradisional atau alat digital alternatif lebih bermanfaat. Oleh karena itu, para pendidik harus mengadopsi pendekatan yang fleksibel dan adaptif, mengintegrasikan berbagai strategi untuk mengakomodasi gaya belajar yang berbeda dan memaksimalkan efektivitas pendidikan. Kemampuan beradaptasi ini sangat penting dalam membina lingkungan belajar yang inklusif yang mendukung semua siswa dalam mengembangkan kompetensi menulis mereka.

Kekurangan kemampuan menulis siswa ini sedikit banyak disebabkan oleh kurangnya kreativitas dan pemahaman guru dalam memanfaatkan serta mengembangkan media pembelajaran, khususnya pada materi teks berita. Keterbatasan ini menyebabkan siswa kesulitan dalam memahami materi dan cepat merasa bosan selama proses pembelajaran. Menanggapi permasalahan tersebut, penelitian ini menawarkan penggunaan media yang dapat mendukung penyampaian materi pembelajaran bahasa agar lebih menarik, memberikan motivasi, merangsang proses belajar, serta memberikan dampak positif bagi siswa. Oleh karena itu, untuk mengatasi permasalahan ini, peneliti berencana melakukan penelitian pengembangan dan menghasilkan media yang dapat meningkatkan minat belajar siswa, dengan judul "Pemanfaatan Aplikasi Canva dalam Peningkatan Keterampilan Menulis Teks Berita Siswa tingkat SMP".

## METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan (Research and Development). Metode ini bertujuan untuk mengembangkan suatu produk yang dapat dipertanggungjawabkan secara substantif. Menurut Sugiyono (2019), penelitian dan pengembangan didefinisikan sebagai perencanaan dan penelitian yang berusaha mengembangkan ilmu secara sistematis berdasarkan data dari praktik. Dalam penelitian ini, digunakan Model ADDIE, yang terdiri dari lima tahap: Analisis (Analysis), Desain (Design), Pengembangan (Development), Implementasi (Implementation), dan Evaluasi (Evaluation). Model ini memberikan kerangka kerja yang sistematis untuk merancang dan mengembangkan media pembelajaran yang efektif.

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui beberapa metode, yaitu observasi, kuesioner, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk mengumpulkan berbagai data dan informasi yang diperlukan guna menjawab sejumlah permasalahan dalam penelitian. Kuesioner dirancang untuk memperoleh informasi secara langsung dari responden melalui jawaban mereka, dengan tujuan mengetahui hasil belajar yang dicapai oleh pendidik dan peserta didik selama proses pembelajaran. Instrumen ini terdiri dari dua tahap: pre-test, yang dilakukan sebelum penayangan video pembelajaran, dan post-test, yang dilakukan setelah penggunaan video pembelajaran. Pertanyaan dalam tes ini disusun untuk mengidentifikasi apakah terdapat pengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Selain itu, metode dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data langsung dari lokasi penelitian, termasuk kegiatan, foto, dan video yang relevan. Teknik analisis data dilakukan untuk memperoleh media pembelajaran berbentuk video yang berkualitas, teruji validitasnya, serta praktis digunakan. Langkah-langkah dalam menganalisis kriteria video yang akan dikembangkan meliputi analisis terhadap aspek praktis, kelayakan, dan keefektifan.

## HASIL

Hasil penelitian ini berfokus pada pengembangan video pembelajaran untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan materi teks berita. Produk ini diuji coba di salah satu SMP Negeri di Palembang dengan subjek penelitian siswa kelas VII. Peneliti menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D) dengan menerapkan model ADDIE, yang terdiri dari lima tahap: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.

Pada tahap awal, pengembangan video pembelajaran melibatkan beberapa analisis, yaitu analisis kurikulum, analisis kebutuhan peserta didik, dan analisis materi. Tahap ini bertujuan untuk menentukan kebutuhan yang berfokus pada keadaan saat ini, mengidentifikasi masalah yang ada, serta mencari solusi untuk menyelesaikan masalah tersebut. Selanjutnya, tahap desain bertujuan untuk merancang dan mendesain video yang akan dikembangkan. Hasil desain dalam pengembangan video pembelajaran ini akan disajikan sebagai berikut.



Gambar 1. Cover Video Pembelajaran



Gambar 2. Isi Materi Video Pembelajaran



Gambar 3. Tampilan Video Pembelajaran Berita

Setelah pembuatan rancangan selesai, tahap selanjutnya adalah peneliti membuat produk video pembelajaran yang siap untuk diimplementasikan. Pada tahap pengembangan ini, peneliti akan menghasilkan video menggunakan aplikasi Canva.

Setelah pembuatan video pembelajaran selesai, maka proses selanjutnya adalah menguji validasi produk. Validasi ini dilakukan oleh para ahli melalui pengisian angket penilaian untuk menilai validitas produk. Adapun jenis validasi yang dilakukan mencakup validasi materi, validasi media, dan validasi aspek kebahasaan. Adapun hasil validasi dari ketiga aspek tersebut sebagai berikut.

Tabel 1. Angket Penilaian Materi Video Pembelajaran oleh Validator Ahli

No	Indikator	Nilai Yang Diperoleh
<b>A. Tujuan pembelajaran</b>		
1.	Tujuan pembelajaran ditampilkan secara jelas dalam video	3
2.	Tujuan pembelajaran sesuai dengan materi yang disampaikan	4
<b>B. Materi pembelajaran</b>		
3.	Materi disampaikan secara jelas	4
4.	Materi disampaikan secara runtut	4
5.	Pemilihan kata sesuai dengan materi yang disampaikan	4
6.	Materi yang disampaikan dalam video penting bagi siswa	4
7.	Materi sudah disampaikan secara menarik	4
8.	Antara judul dan pembahasan isi materi sudah sesuai	4
9.	Penyajian materi dapat menarik minat belajar bagi siswa	4
10.	Penyajian materi membuat siswa menyimak dengan baik	3
11.	Penyajian materi dapat meningkatkan keaktifan siswa	3
<b>C. Metode pembelajaran</b>		
12.	Metode pembelajaran yang dipilih sudah tepat	4
<b>D. Sumber pembelajaran</b>		
13.	Video pembelajaran memudahkan siswa belajar materi tersebut	4
14.	Video pembelajaran dapat dijadikan acuan saat melakukan praktikum	4
<b>E. Kegiatan pembelajaran</b>		
15.	Pendahuluan dalam video pembelajaran sudah tepat	3
16.	Penjelasan dalam pemaparan materi teks berita bermanfaat sebagai gambaran awal siswa untuk memahami materi	4
17.	Langkah-langkah dalam penulisan teks berita di dalam video mudah dipahami	4
18.	Kesesuaian gambar dengan materi sudah jelas	4
<b>Jumlah Nilai</b>		<b>68</b>
<b>Persentase</b>		<b>94%</b>
<b>Kategori</b>		<b>Sangat Valid</b>

Berdasarkan hasil penilaian materi video pembelajaran oleh validator ahli maka ditemukan beberapa kelebihan dan kekurangan yang perlu diperhatikan. Dari segi tujuan pembelajaran, materi, metode, video pembelajaran, serta kegiatan pembelajaran, secara umum dinilai sudah baik

dan sesuai. Tujuan pembelajaran telah ditampilkan dengan jelas dan selaras dengan materi yang disampaikan. Materi disajikan dengan struktur yang runtut, pemilihan kata yang tepat, serta dinilai penting bagi siswa. Metode pembelajaran yang dipilih juga dianggap tepat, sementara video pembelajaran mampu memfasilitasi siswa dalam mempelajari materi dan dapat dijadikan acuan saat praktikum.

Di sisi lain, terdapat beberapa aspek yang perlu mendapat perhatian lebih lanjut, seperti penyajian materi yang belum sepenuhnya menarik serta upaya untuk meningkatkan keaktifan siswa. Oleh karena itu, diperlukan adanya perbaikan dalam hal penyajian materi yang lebih variatif dan penggunaan strategi pembelajaran yang lebih interaktif. Secara keseluruhan, materi video pembelajaran ini dinilai sangat valid oleh validator ahli dengan persentase 94%, namun masih terdapat ruang untuk peningkatan kualitas pembelajaran.

Tabel 2. Angket Penilaian Media Video Pembelajaran oleh Validator Ahli

No	Indikator	Nilai Yang Diperoleh
<b>A. Kesesuaian ukuran tulisan</b>		
1.	Kesesuaian memilih ukuran dan bentuk huruf	4
2.	Ukuran tulisan yang ada di video mudah dibaca	4
<b>B. Kesesuaian tampilan video</b>		
3.	Tampilan video pembelajaran (warna) yang menarik	4
4.	Ketepatan musik atau pengiring lagu sangat mendukung dalam video pembelajaran	4
<b>C. Kesesuaian penggunaan huruf dan gambar</b>		
5.	Keterbacaan teks pada video jelas	4
6.	Tata letak teks pada video mudah dipahami	4
7.	Kualitas gambar pada video yang menarik	3
8.	Kualitas suara pada video mudah didengar	4
9.	Tulisan dan gambar yang disajikan jelas dan mudah dipahami	3
10.	Penggunaan huruf mudah dibaca	4
<b>Jumlah Nilai</b>		<b>38</b>
<b>Persentase</b>		<b>95%</b>
<b>Kategori</b>		<b>Sangat Valid</b>

Berdasarkan tabel 2, maka dapat diidentifikasi beberapa kekuatan dan area yang perlu ditingkatkan. Dari segi tujuan pembelajaran, materi, metode, video pembelajaran, dan kegiatan pembelajaran, secara umum penilaian secara keseluruhan adalah positif dan selaras. Tujuan pembelajaran sudah ditampilkan dengan jelas dan konsisten dengan materi yang disajikan. Materi disampaikan secara terstruktur dan runtut, dengan pilihan kata yang tepat dan dianggap penting bagi siswa. Metode pembelajaran yang dipilih juga dinilai tepat, sedangkan video pembelajaran mampu memudahkan mahasiswa dalam mempelajari materi dan dapat digunakan sebagai referensi pada saat sesi praktikum.

Di sisi lain, terdapat beberapa aspek yang perlu mendapat perhatian lebih lanjut, seperti penyajian materi yang belum sepenuhnya menarik dan perlunya peningkatan keaktifan mahasiswa. Oleh karena itu, perlu dilakukan perbaikan dalam hal penyajian materi yang lebih variatif dan penggunaan strategi pembelajaran yang lebih interaktif. Secara keseluruhan, materi video pembelajaran dinilai "Sangat Valid" oleh para validator ahli, dengan persentase 95%, namun masih perlu dilakukan peningkatan kualitas dalam proses pembelajaran.

Tabel 3. Angket Penilaian Bahasa Video Pembelajaran oleh Validator Ahli

No	Indikator	Nilai Yang Diperoleh
<b>A. Lugas</b>		
1.	Video memiliki struktur kalimat yang efektif	4
2.	Video menggunakan istilah yang baku	3
3.	Video memiliki ketepatan bahasa	3
4.	Video memiliki ketepatan ejaan	3
5.	Video memiliki konsistensi penggunaan istilah	4
<b>B. Komunikatif, dialogis, dan interaktif</b>		
6.	Video menyajikan ketepatan penggunaan kaidah bahasa	3
7.	Video dapat meningkatkan kemampuan memotivasi peserta didik	4
8.	Video mampu mendorong kreativitas peserta didik	4
<b>C. Kesesuaian dengan siswa</b>		
9.	Kesesuaian video dengan perkembangan intelektual peserta didik	4
10.	Kesesuaian video dengan tingkat perkembangan	4
<b>Jumlah Nilai</b>		<b>36</b>
<b>Persentase</b>		<b>90%</b>
<b>Kategori</b>		<b>Sangat Valid</b>

Tabel 3 menyajikan penilaian aspek bahasa dari materi pembelajaran video oleh para validator ahli. Evaluasi tersebut mencakup tiga hal utama: Lugas, Komunikatif, dialogis, dan interaktif, dan Kesesuaian dengan siswa. Pada aspek Lugas, video dievaluasi memiliki struktur kalimat yang efektif, penggunaan terminologi yang baku, bahasa yang tepat, dan penggunaan terminologi yang konsisten. Aspek Komunikatif, dialogis, dan interaktif menilai kesesuaian penggunaan bahasa, kemampuan video dalam meningkatkan motivasi siswa, dan kemampuan video dalam mendorong kreativitas siswa. Aspek Kesesuaian dengan siswa menilai kesesuaian video dengan perkembangan intelektual siswa dan tingkat perkembangan mereka. Hasil penilaian secara keseluruhan menghasilkan skor total 36 dari 40, dengan persentase 90%, menempatkan materi pembelajaran video dalam kategori "Sangat Valid". Hal ini menunjukkan bahwa bahasa yang digunakan dalam materi pembelajaran video berkualitas tinggi dan sesuai dengan target siswa. Berdasarkan nilai tersebut yaitu kategori interpretasi skor kepraktisan video dimana interval kepraktisan dengan skor 80%-100% termasuk kedalam kategori sangat praktis. Sehingga, produk ini tidak memerlukan perbaikan dan revisi yang berarti dan dapat langsung diuji coba lapangan pada siswa kelas VII SMP.

Setelah dinyatakan valid oleh para ahli maka selanjutnya yaitu Penerapan. Tahap ini bertujuan untuk mengetahui kepraktisan dan keefektifan video. Maka prosedur selanjutnya adalah memberikan angket penilaian terhadap pendidik. Dan untuk mengetahui keefektifan Video, peneliti melakukan uji coba pada siswa kelas VII di salah satu SMP Negeri di Palembang. Uji coba awal dilakukan dengan mengambil data pada angket yang diberikan kepada pendidik. Angket kepraktisan pendidik diberikan kepada guru mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas VII SMP. Berdasarkan hasil uji lapangan (field test) diatas, didapatkan nilai N-Gain sebesar 0,77. Berdasarkan kriteria interpretasi N-Gain, hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan dan Video pembelajaran dikategorikan efektif untuk digunakan dalam proses belajar mengajar di sekolah menengah pertama.

Tahap selanjutnya adalah Evaluasi dari tahap desain sampai ke tahap implementasi yang bertujuan melakukan tindak revisi dari para validator ahli. Setelah dilakukan beberapa tahap revisi sesuai dengan saran validator, pengisian lembar angket validasi, dan angket respon pendidik serta soal pre-test dan post-test, maka peneliti melakukan analisis data untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan. Setelah melakukan uji kevalidan kepada para ahli, uji kepraktisan kepada pendidik, dan hasil tes pre-test dan post-test, maka produk video pembelajaran dinyatakan valid, praktis dan efektif.

Penelitian mengenai pengembangan produk pembelajaran bukanlah fenomena baru dalam kajian akademis. Sebagian besar penelitian sebelumnya telah mengeksplorasi berbagai aspek pengembangan dalam konteks pendidikan. Salah satu studi yang signifikan adalah oleh Alfarobby dan Parmin (2021), yang membahas pengembangan media video menulis berita berbasis literasi informasi untuk pembelajaran menulis teks berita bagi siswa kelas VIII SMP. Meskipun terdapat kesamaan dalam objek penelitian, yaitu materi teks berita, perbedaan mendasar terletak pada pendekatan pengembangan video yang berfokus pada literasi informasi.

Selanjutnya, Handini (2020) dari mengkaji pengembangan video pembelajaran membaca teks berita kelas VIII SMP. Walaupun penelitian ini juga mengkaji teks berita, perbedaannya signifikan, karena fokusnya terletak pada membaca, sementara penelitian saya berorientasi pada keterampilan menulis. Widiatmoko, dkk. (2020) menyajikan kajian tentang pengembangan kartu bergambar tiga dimensi sebagai media pembelajaran menulis teks berita untuk siswa kelas VIII SMP yang menunjukkan keragaman dalam metode pengajaran. Murniviyanti (2019) meneliti pembelajaran menulis teks berita tokoh idola dengan memperhatikan morfofonemik, dan Rusmayanti, dkk. (2022) melakukan analisis keterampilan menulis iklan menggunakan metode Point Counter untuk siswa kelas V SD. Dari kajian terdahulu ini, dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran yang efektif dalam keterampilan menulis teks berita sangat krusial dalam proses belajar siswa. Hal ini tidak hanya berpotensi meningkatkan hasil belajar, tetapi juga dapat memperkaya pengalaman belajar siswa secara keseluruhan.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang dilakukan mengenai pengembangan video pembelajaran berbasis Canva untuk meningkatkan keterampilan menulis teks berita pada siswa SMP, dapat disimpulkan beberapa poin penting. Pertama, hasil pengembangan video pembelajaran dinyatakan valid berdasarkan data yang diperoleh melalui lembar validasi dari ahli materi, dengan nilai 94%; ahli media, 95%; dan ahli bahasa, 90%. Semua nilai ini masuk dalam kategori "sangat valid." Kedua, video pembelajaran tersebut juga dinyatakan praktis, dengan data yang diperoleh dari lembar angket pendidik menunjukkan hasil 100%, yang tergolong dalam kriteria "sangat praktis." Ketiga, efektivitas pengembangan video pembelajaran ini terukur dari nilai soal post-test peserta didik, dengan hasil N-Gain sebesar 0,77, yang termasuk dalam kriteria tinggi dan dinyatakan "efektif." Dengan demikian, pengembangan video pembelajaran ini tidak hanya valid dan praktis, tetapi juga efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis teks berita siswa.

Penelitian selanjutnya dapat mempertimbangkan studi longitudinal untuk mengevaluasi dampak jangka panjang dari video pembelajaran berbasis Canva terhadap keterampilan menulis siswa, serta membandingkannya dengan media pembelajaran lain seperti animasi atau presentasi interaktif. Selain itu, perluasan penelitian untuk mengeksplorasi dampak video ini pada keterampilan membaca dan berbicara akan memberikan gambaran yang lebih komprehensif. Faktor sosial dan budaya di lingkungan belajar juga harus diselidiki untuk memahami pengaruhnya terhadap efektivitas pembelajaran. Mengumpulkan umpan balik kualitatif dari siswa mengenai pengalaman mereka dalam menggunakan video pembelajaran dapat memberikan wawasan berharga, sementara eksplorasi integrasi teknologi lain, seperti gamifikasi, dapat meningkatkan keterlibatan siswa. Terakhir, penelitian dapat difokuskan pada pengembangan kurikulum yang sistematis untuk mengintegrasikan video pembelajaran ini, termasuk pelatihan bagi pendidik dalam penggunaannya.

## REFERENSI

- Aldrup, Karen, Bastian Carstensen, and Uta Klusmann. 2022. "Is Empathy the Key to Effective Teaching? A Systematic Review of Its Association with Teacher-Student Interactions and Student Outcomes." *Educational Psychology Review* 34 (3): 1177–1216.  
<https://doi.org/10.1007/s10648-021-09649-y>.
- Alfarobby, Mufti Isror, and Parmin. 2021. "Pengembangan Media Video Menulis Berita Berbasis Literasi Informasi Untuk Pembelajaran Menulis Teks Berita Bagi Siswa Kelas Viii SMP." *Bapala* 8 (2): 1–17.  
<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/bapala/article/view/39489>.

- Amri, Faisal, and Rahmawati Sukmaningrum. 2023. "Implementation of Wordwall as a Learning Media to Improve Students' Writing Skill." *International Journal of Multidisciplinary Approach Research and Science* 1 (03): 495–502. <https://doi.org/10.59653/ijmars.v1i03.255>.
- Amtu, Onisimus, Korlina Makulua, Jacoba Matital, and Claudia Monique Pattiruhu. 2020. "Improving Student Learning Outcomes through School Culture, Work Motivation and Teacher Performance." *International Journal of Instruction* 13 (4): 885–902. <https://doi.org/10.29333/iji.2020.13454a>.
- Ardini, Dessy Ayu. 2022. "Improving Writing Skill on Report Text by Using RCG Strategy with PPT for Students of Senior High School." *Journal of Development Research* 6 (1): Process. <https://doi.org/10.28926/jdr.v6i1.218>.
- Beatty, Amanda, Emilie Berkhout, Luhur Bima, Menno Pradhan, and Daniel Suryadarma. 2021. "Schooling Progress, Learning Reversal: Indonesia's Learning Profiles between 2000 and 2014." *International Journal of Educational Development* 85 (102436): 102436. <https://doi.org/10.1016/j.ijedudev.2021.102436>.
- Bernacki, Matthew L, Jeffrey A. Greene, and Helen Crompton. 2020. "Mobile Technology, Learning, and Achievement: Advances in Understanding and Measuring the Role of Mobile Technology in Education." *Contemporary Educational Psychology* 60 (101827): 101827. <https://doi.org/10.1016/j.cedpsych.2019.101827>.
- Fauzia, Yona, Yusnita Febrianti, and Sintha Tresnadewi. 2024. "The Teaching of Report Text by Using Instagram to the Tenth Graders." *JoLLA Journal of Language Literature and Arts* 4 (7): 707–17. <https://doi.org/10.17977/um064v4i72024p707-717>.
- Garzón Artacho, Esther, Tomás Sola Martínez, José Luís Ortega Martín, José Antonio Marín Marín, and Gerardo Gómez García. 2020. "Teacher Training in Lifelong Learning—the Importance of Digital Competence in the Encouragement of Teaching Innovation." *Sustainability* 12 (7): 2852. <https://doi.org/10.3390/su12072852>.
- Ghaffar, May Abdul, Megan Khairallah, and Sara Salloum. 2020. "Co-Constructed Rubrics and Assessment for Learning: The Impact on Middle School Students' Attitudes and Writing Skills." *Assessing Writing* 45 (100468): 100468. <https://doi.org/10.1016/j.asw.2020.100468>.
- Handini, Annesiana. 2020. "Pengembangan Video Pembelajaran Membaca Teks Berita Bagi Siswa SMP Kelas VIII." *Basindo* 4 (2): 233–41. <https://journal2.um.ac.id/index.php/basindo/article/download/8387/6818>.
- Hapsari, Gita Permata Puspita, and Zulherman Zulherman. 2021. "Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Siswa." *Jurnal Basicedu* 5 (4): 2384–94. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1237>.
- Hecht, Julia, and Marion Kahrens. 2021. "How Does National Culture Affect the Teaching Style in Higher Education and What Are the Implications for the Student Experience?" *Tertiary Education and Management* 27 (2): 107–27. <https://doi.org/10.1007/s11233-021-09068-2>.
- Kalimullina, Olga, Bulent Tarman, and Irina Stepanova. 2020. "Education in the Context of Digitalization and Culture: Evolution of the Teacher's Role, Pre-Pandemic Overview." *Journal of Ethnic and Cultural Studies* 8 (1): 226–38. <https://doi.org/10.29333/ejecs/629>.
- Kawuryan, Sekar Purbarini, Suminto A. Sayuti, Aman, and Siti Irene Astuti Dwiningrum. 2021. "Teachers Quality and Educational Equality Achievements in Indonesia." *International Journal of Instruction* 14 (2): 811–30. <https://doi.org/10.29333/iji.2021.14245a>.

- Kehing, Katherine Livan, and Melor Md Yunus. 2021. "A Systematic Review on Language Learning Strategies for Speaking Skills in a New Learning Environment." *European Journal of Educational Research* 10 (4): 2055–65. <https://doi.org/10.12973/eu-jer.10.4.2055>.
- Kong, Yangtao. 2021. "The Role of Experiential Learning on Students' Motivation and Classroom Engagement." *Frontiers in Psychology* 12: 771272. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.771272>.
- Kusumawardhani, Prita Nurmalia. 2017. "Does Teacher Certification Program Lead to Better Quality Teachers? Evidence from Indonesia." *Education Economics* 25 (6): 590–618. <https://doi.org/10.1080/09645292.2017.1329405>.
- Lai, Jennifer W. M., and Matt Bower. 2019. "How Is the Use of Technology in Education Evaluated? A Systematic Review." *Computers & Education* 133: 27–42. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2019.01.010>.
- Murniviyanti, Liza. 2019. "Pembelajaran Menulis Teks Berita Tokoh Idola dengan Memperhatikan Morfofonemik Siswa Kelas VII." *Wahana Didaktika* 17 (3): 22. <https://doi.org/10.31851/wahanadidaktika.v17i3.3691>.
- Novianto, Ahmad, Dedeh Rohayati, and Didih Faridah. 2024. "Padlet as Learning Media to Improve Students' Writing Skills: EFL Teacher's and Students' Perspective." *Journal of English Education Program (JEEP)* 11 (1): 73. [https://doi.org/10.25157/\(jeep\).v11i1.13563](https://doi.org/10.25157/(jeep).v11i1.13563).
- Pawlak, Mirosław. 2021. "Investigating Language Learning Strategies: Prospects, Pitfalls and Challenges." *Language Teaching Research* 25 (5): 817–35. <https://doi.org/10.1177/1362168819876156>.
- Pristiwati, Rahayu, Dyah Prabaningrum, Annisa Tetty Maharani, Amilia Buana Dewi Islamy, Ardha Dwi Fauzizah, Sitti Nurfadhilah Basir, and Fia Findi Yuana. 2024. "The Utilization of Google Sites Media in Writing Skills in the 5.0 Era." *Teumulong: Journal of Community Service* 2 (4): 208–14. <https://doi.org/10.62568/jocs.v2i4.144>.
- Rahman, Zeinor, Tri Rijanto, Ismet Basuki, and Meini Sondang Sumbawati. 2020. "The Implementation of Blended Learning Model on Motivation and Students' Learning Achievement." *International Journal for Educational and Vocational Studies* 2 (9). <https://doi.org/10.29103/ijevs.v2i9.2694>.
- Rusmayanti, Deah, Dian Nuzulia, and Murjainah. 2022. "Analisis Keterampilan Menulis Iklan Menggunakan Metode Point Counter Point Siswa Kelas V SD Muhammadiyah 10 Palembang." *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)* 4 (4): 1195–1202. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i4.5422>.
- Selwyn, Neil, Thomas Hillman, Rebecca Eynon, Giselle Ferreira, Jeremy Knox, Felicitas Macgilchrist, and Juana M. Sancho-Gil. 2020. "What's next for Ed-Tech? Critical Hopes and Concerns for the 2020s." *Learning, Media and Technology* 45 (1): 1–6. <https://doi.org/10.1080/17439884.2020.1694945>.
- Shin, Joan Kang, and Joann (jodi) Crandall. 2018. "Teaching Reading and Writing to Young Learners." In *The Routledge Handbook of Teaching English to Young Learners*, 188–202. Milton Park, Abingdon, Oxon ; New York, NY : Routledge, 2018. | Series: Routledge handbooks in applied linguistics: Routledge.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R Dan D*. Bandung: Alfabeta.
- Suryani, Anne. 2021. "'I Chose Teacher Education Because...': A Look into Indonesian Future Teachers." *Asia Pacific Journal of Education* 41 (1): 70–88. <https://doi.org/10.1080/02188791.2020.1783202>.

- Vargas, Isabel Menacho, Clara Ivett Garcia Cabrera, César Augusto Achata Cortez, Ines Miryam Acero Apaza, and Mónica Díaz Reátegui. 2022. "The Canva Platform and Meaningful Learning in Regular Basic Education." *International Journal of Health Sciences (IJHS)*, 643–58. <https://doi.org/10.53730/ijhs.v6ns7.11213>.
- Widiatmoko, Dian Anggoro, Yanuar Bagas Arwansyah, and Nina Widyaningsih. 2020. "Pengembangan Kartu Bergambar Tiga Dimensi Sebagai Media Pembelajaran Menulis Teks Berita." *Tabasa* 1 (1): 70–80. <https://ejournal.uinsaid.ac.id/index.php/tabasa/article/download/2618/900>.
- Zhang, Ruofei, and Di Zou. 2022. "Types, Purposes, and Effectiveness of State-of-the-Art Technologies for Second and Foreign Language Learning." *Computer Assisted Language Learning* 35 (4): 696–742. <https://doi.org/10.1080/09588221.2020.1744666>.
- Zulaiha, Dewi, and Yunika Triana. 2023. "Students' Perception toward the Use of Open Educational Resources to Improve Writing Skills." *Studies in English Language and Education* 10 (1): 174–96. <https://doi.org/10.24815/siele.v10i1.25797>.