

**PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS CANVA PADA MATERI
TEKS BERITA KELAS VII SMP ABDI AGAPE PONTIANAK****Okfalia¹, Ramadhan Kusuma Yuda², Fitriani³**Universitas PGRI Pontianak^{1,2,3}e-mail: okfalia10@gmail.com

Diterima: 17/09/2026; Direvisi: 05/10/2026; Diterbitkan: 16/10/2026

ABSTRAK

Pembelajaran teks berita di sekolah menengah pertama memerlukan media yang tidak hanya menyajikan materi secara informatif, tetapi juga mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik. Kebutuhan tersebut menjadi dasar pengembangan media pembelajaran yang dapat memadukan materi, contoh, visual, latihan, dan evaluasi dalam satu alur pembelajaran. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media interaktif berbasis *Canva* pada materi teks berita untuk peserta didik kelas VII SMP Abdi Agape Pontianak. Penelitian menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang mencakup tahap *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Subjek uji coba terdiri atas 29 peserta didik kelas VII B. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, lembar validasi, angket respons peserta didik, dan tugas menulis teks berita, kemudian dianalisis secara deskriptif kuantitatif. Hasil validasi menunjukkan tingkat kelayakan media sebesar 97,33%, bahasa sebesar 96%, dan materi sebesar 97,33%, dengan rata-rata keseluruhan 96,8% yang termasuk kategori sangat layak. Respons peserta didik mencapai 82,24% dengan kategori sangat baik, sedangkan 86,21% peserta didik memenuhi kriteria penyelesaian tugas menulis teks berita. Dengan demikian, media interaktif berbasis *Canva* dinilai sangat layak dan dapat dimanfaatkan sebagai media pendukung pembelajaran teks berita pada konteks uji coba penelitian.

Kata Kunci: *Canva, Media Interaktif, Pengembangan, Teks Berita.*

ABSTRACT

Learning news texts in junior high schools requires instructional media that not only present information clearly but also provide a more interactive and engaging learning experience. This need underlies the development of learning media that integrates instructional materials, examples, visual elements, exercises, and assessments within a coherent learning sequence. This study aimed to develop interactive learning media based on *Canva* for teaching news texts to seventh-grade students at SMP Abdi Agape Pontianak. The study employed a *Research and Development* (R&D) method using the ADDIE development model, consisting of *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, and *Evaluation*. The trial subjects were 29 seventh-grade students from class VII B. Data were collected through observation, interviews, validation sheets, student response questionnaires, and news-text writing tasks, and were analyzed using descriptive quantitative analysis. The validation results indicated that the media achieved a feasibility score of 97.33%, the language component 96%, and the material component 97.33%, resulting in an overall average of 96.8%, categorized as highly feasible. Student responses reached 82.24%, categorized as very good, while 86.21% of students met the criteria for completing the news-text writing task. Therefore, the interactive learning media based on *Canva* was considered highly feasible and suitable for use as supporting media in news-text instruction within the context of the study trial.

Keywords: *Canva, Interactive Media, Development, News Text.*

PENDAHULUAN

Pembelajaran Bahasa Indonesia di jenjang sekolah menengah pertama tidak hanya diarahkan pada penguasaan konsep kebahasaan, tetapi juga pada kemampuan peserta didik menggunakan bahasa untuk memahami dan menghasilkan informasi secara tepat. Salah satu materi yang menuntut keterpaduan kemampuan tersebut adalah teks berita karena peserta didik perlu mengenali struktur, unsur informasi, serta kaidah kebahasaan sekaligus mengorganisasikannya menjadi tulisan yang informatif. Jannaini dan Tamsin (2024) memperlihatkan bahwa penguasaan terhadap struktur, unsur, dan kaidah kebahasaan teks berita masih menjadi bagian yang perlu diperhatikan dalam pembelajaran peserta didik kelas VII. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran teks berita membutuhkan pengalaman belajar yang tidak berhenti pada penjelasan konseptual, tetapi memberi ruang bagi peserta didik untuk mengamati contoh, memahami karakteristik teks, berlatih, dan menghasilkan tulisan secara bertahap.

Kebutuhan tersebut semakin relevan ketika pembelajaran berlangsung dalam lingkungan pendidikan yang semakin dekat dengan teknologi digital. Media pembelajaran interaktif memungkinkan materi disajikan melalui kombinasi teks, visual, video, animasi, latihan, dan aktivitas yang dapat mendorong keterlibatan peserta didik selama proses belajar. Aisyah dan Hendaryan (2025) menunjukkan bahwa pembelajaran menulis teks berita dengan dukungan media interaktif dapat menjadi alternatif dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih berorientasi pada aktivitas peserta didik. Dengan demikian, pemanfaatan media digital dalam pembelajaran teks berita bukan semata-mata persoalan mengikuti perkembangan teknologi, melainkan berkaitan dengan bagaimana teknologi digunakan untuk menjembatani konsep, contoh, aktivitas latihan, dan proses menghasilkan teks.

Canva menjadi salah satu aplikasi yang berpotensi digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran dengan karakteristik tersebut karena memungkinkan penyusunan materi dalam tampilan visual yang dapat dipadukan dengan berbagai komponen pembelajaran. Namun, keberadaan *Canva* sebagai aplikasi desain tidak secara otomatis menjadikan produk yang dihasilkan sebagai media pembelajaran interaktif. Nilai pedagogisnya bergantung pada bagaimana materi disusun, bagaimana informasi divisualisasikan, serta bagaimana peserta didik diarahkan untuk berinteraksi dengan isi pembelajaran. Setiani et al. (2024) menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbantuan *Canva* dapat dikembangkan untuk mendukung pemahaman konsep, sedangkan Safitri et al. (2025) memperlihatkan pemanfaatan multimedia interaktif *Canva* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Kedua penelitian tersebut memperkuat peluang penggunaan *Canva* sebagai sarana pengembangan media, tetapi sekaligus mengisyaratkan bahwa rancangan media perlu disesuaikan dengan karakteristik materi dan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai.

Penggunaan *Canva* juga telah diterapkan pada berbagai materi dan jenjang pembelajaran, tetapi konteks penggunaannya menunjukkan ruang pengembangan yang masih terbuka. Kamila dan Kowiyah (2022), misalnya, mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* pada materi pecahan untuk siswa sekolah dasar, sedangkan Maulinda et al. (2024) mengembangkan *e-module* interaktif Bahasa Indonesia berbasis *Canva* pada materi teks prosedur. Astiningsih et al. (2025) juga mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* dengan pendekatan *Discovery Learning*, sementara Rifai (2026) menggunakannya dalam pengembangan media pembelajaran untuk materi Pancasila di sekolah dasar. Keragaman konteks tersebut menunjukkan bahwa *Canva* telah dimanfaatkan untuk

berbagai kebutuhan pembelajaran, tetapi efektivitas dan karakteristik media tetap sangat dipengaruhi oleh materi, karakteristik peserta didik, serta desain aktivitas yang dibangun di dalam produk.

Penelitian yang dilakukan oleh Fitriani dan Arni (2023) membahas pengembangan model *Project Based Learning* berbasis potensi lokal dalam pembelajaran menulis teks drama di SMA Negeri Kabupaten Kubu Raya. Penelitian tersebut menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan Plomp serta melibatkan penilaian ahli dan pengumpulan respons peserta didik. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini terletak pada penggunaan metode penelitian pengembangan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia serta perhatian terhadap respons peserta didik. Adapun perbedaannya terletak pada produk yang dikembangkan, yaitu model pembelajaran PBL berbasis potensi lokal pada materi teks drama, sedangkan penelitian ini mengembangkan media interaktif berbasis Canva pada materi teks berita kelas VII SMP Abdi Agape Pontianak dengan menggunakan model ADDIE.

Khusus dalam pembelajaran bahasa, pengembangan media perlu mempertimbangkan karakteristik keterampilan yang hendak dibentuk, bukan hanya kualitas tampilan produk. Hindriyani et al. (2025) menunjukkan bahwa media pembelajaran teks multimodal dapat digunakan untuk mendukung keterampilan membaca pemahaman teks berita, sehingga penggunaan berbagai bentuk representasi informasi memiliki relevansi dengan pembelajaran teks berita. Pada keterampilan produktif, Satrio et al. (2025) menunjukkan pemanfaatan media visual dalam pembelajaran keterampilan menulis siswa SMP, sedangkan Amalia et al. (2025) menemukan bahwa *interactive multimedia* dapat mendukung peningkatan *writing performance* dalam pembelajaran bahasa. Temuan tersebut memperlihatkan bahwa unsur visual dan interaktivitas memiliki potensi untuk membantu peserta didik memahami informasi sekaligus menggunakannya dalam aktivitas berbahasa, sehingga pengembangan media teks berita sebaiknya tidak hanya berorientasi pada penyampaian materi, tetapi juga menyediakan pengalaman belajar yang menghubungkan pemahaman konsep dengan praktik menulis.

Meskipun berbagai penelitian telah membuktikan potensi *Canva*, media interaktif, multimedia, dan media visual dalam pembelajaran, masih terdapat ruang yang perlu diperjelas pada pengembangan media untuk materi teks berita kelas VII. Penelitian Aisyah dan Hendaryan (2025) secara langsung membahas pembelajaran menulis teks berita berbasis media interaktif, sedangkan penelitian Sariwati dan Hariadi (2025) yang menjadi rujukan awal penelitian ini telah memanfaatkan video animasi berbasis *Canva* pada materi teks berita kelas VII. Keberadaan penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan *Canva* dan media interaktif dalam pembelajaran teks berita bukanlah sesuatu yang sepenuhnya baru, sehingga kebaruan penelitian tidak tepat jika hanya diklaim berdasarkan penggunaan aplikasi *Canva*. Ruang pengembangan penelitian ini terletak pada perancangan satu media interaktif yang mengorganisasikan materi teks berita, contoh, unsur visual, video, animasi, latihan, serta kuis dalam satu alur pembelajaran yang ditujukan secara spesifik untuk kebutuhan peserta didik kelas VII, kemudian diuji kelayakannya melalui penilaian ahli dan respons pengguna. Dengan posisi tersebut, penelitian ini berupaya melengkapi penelitian terdahulu yang cenderung menempatkan *Canva* sebagai alat penyajian atau menggunakannya pada materi dan karakteristik pembelajaran yang berbeda.

Atas dasar persoalan dan celah penelitian tersebut, pengembangan media interaktif berbasis *Canva* pada materi teks berita dipandang relevan untuk menghadirkan sumber belajar yang lebih terpadu dan mudah digunakan dalam proses pembelajaran. Media yang dikembangkan tidak diarahkan sekadar untuk memperindah penyajian materi, tetapi untuk menghubungkan penjelasan konsep dengan contoh, visualisasi informasi, aktivitas latihan, dan

evaluasi dalam sebuah pengalaman belajar yang lebih aktif. Pendekatan pengembangan semacam ini diharapkan dapat memberikan alternatif bagi guru dalam menyajikan materi teks berita sekaligus membantu peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang lebih variatif sesuai karakteristik pembelajaran digital. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan mengembangkan media interaktif berbasis *Canva* pada materi teks berita untuk peserta didik kelas VII SMP Abdi Agape Pontianak serta mengetahui kelayakan dan respons peserta didik terhadap media yang dikembangkan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) untuk menghasilkan media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* pada materi teks berita kelas VII di SMP Abdi Agape Pontianak. Pengembangan produk mengacu pada model ADDIE yang meliputi *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Tahap *Analysis* dilakukan dengan mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran dan karakteristik materi teks berita, sedangkan tahap *Design* digunakan untuk merancang struktur, tampilan, materi, latihan, dan *edu quiz* dalam media. Tahap *Development* mencakup penyusunan produk serta validasi oleh tiga validator, yaitu ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi, sedangkan tahap *Implementation* dilakukan melalui uji coba pada 29 peserta didik kelas VII B yang terdiri atas 17 laki-laki dan 12 perempuan pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Tahap *Evaluation* dilakukan dengan menelaah hasil validasi, respons peserta didik, serta hasil tugas menulis teks berita sebagai dasar untuk menentukan kelayakan dan perbaikan produk. Pemilihan kelas VII B sebagai subjek uji coba didasarkan pada kesesuaian tingkat kelas dengan sasaran produk yang dikembangkan serta keterlaksanaan uji coba pada kelompok belajar yang tersedia di lokasi penelitian.

Data penelitian diperoleh melalui lembar validasi, angket respons peserta didik, dan tugas menulis teks berita. Lembar validasi diberikan kepada ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi untuk menilai kualitas produk sesuai bidang keahlian masing-masing, sedangkan angket diberikan kepada 29 peserta didik setelah menggunakan media dalam pembelajaran. Instrumen menggunakan skala Likert dengan rentang skor 1–5 dan disusun berdasarkan aspek yang berkaitan dengan kualitas tampilan serta fungsi media, penggunaan bahasa, kesesuaian materi, dan respons peserta didik terhadap media. Selain itu, tugas menulis teks berita digunakan untuk memperoleh gambaran ketercapaian peserta didik dalam menyelesaikan tugas setelah penggunaan media. Data dikumpulkan secara langsung selama proses uji coba dengan mengikuti tahapan penggunaan media, pemberian angket, dan pelaksanaan tugas menulis. Hasil penilaian validator kemudian digunakan sebagai dasar revisi produk sebelum media diterapkan pada tahap uji coba peserta didik.

Analisis data dilakukan secara kuantitatif deskriptif dengan mengubah skor yang diperoleh menjadi persentase berdasarkan perbandingan antara skor aktual dan skor maksimal, kemudian hasilnya diinterpretasikan menggunakan kategori kelayakan yang telah ditetapkan. Hasil validasi ahli digunakan untuk menentukan tingkat kelayakan media, sedangkan data angket digunakan untuk mengidentifikasi respons peserta didik terhadap penggunaan media interaktif berbasis *Canva*. Persentase respons peserta didik selanjutnya dikategorikan menjadi sangat baik pada rentang 81–100%, baik pada 61–80%, netral pada 41–60%, kurang baik pada 21–40%, dan sangat buruk pada 0–20%. Data tugas menulis teks berita dianalisis berdasarkan jumlah peserta didik yang dapat menyelesaikan tugas sesuai kriteria yang ditetapkan dalam penelitian dan dinyatakan dalam bentuk persentase. Seluruh hasil analisis digunakan secara deskriptif untuk menggambarkan kelayakan produk, respons pengguna, dan hasil pelaksanaan

uji coba, tanpa menarik kesimpulan kausal mengenai efektivitas media karena penelitian ini berfokus pada pengembangan produk.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* pada materi teks berita untuk siswa kelas VII SMP Abdi Agape Pontianak. Pengembangan media pembelajaran tersebut dilakukan untuk mendukung proses pembelajaran teks berita agar lebih interaktif dan menarik bagi siswa. Hasil pengembangan disajikan berdasarkan lima tahap model ADDIE, yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*.

1. *Analysis* (Analisis)

Pada tahap analisis dilakukan observasi dan wawancara untuk mengetahui kondisi pembelajaran, kebutuhan guru dan peserta didik, serta karakteristik materi. Hasil analisis menunjukkan bahwa sekolah telah menggunakan media pembelajaran interaktif, tetapi media yang tersedia belum secara khusus disesuaikan dengan materi teks berita. Peserta didik masih mengalami kesulitan memahami materi teks berita, khususnya dalam menulis teks berita dan menggunakan kaidah kebahasaan. Temuan ini menjadi dasar pengembangan media yang berfokus pada unsur, struktur, kaidah kebahasaan, contoh, dan latihan teks berita.

2. *Design* (Desain)

Tahap desain menghasilkan rancangan isi dan tampilan media. Materi disusun berdasarkan kebutuhan pembelajaran teks berita dan dituangkan ke dalam *storyboard*. Rancangan media meliputi halaman awal, profil, tujuan pembelajaran, materi, contoh teks berita, latihan, serta kuis interaktif. Pemilihan jenis huruf, tata letak, gambar, video, dan animasi disesuaikan agar informasi mudah dibaca dan navigasi mudah digunakan. Rancangan juga dikonsultasikan dengan guru Bahasa Indonesia untuk memastikan kesesuaian materi dengan pembelajaran.

3. *Development* (Pengembangan)

Pada tahap pengembangan, rancangan diwujudkan menjadi media interaktif berbasis *Canva*. Produk memadukan teks, gambar, video, animasi, contoh berita, latihan, dan kuis interaktif. Setelah produk selesai, dilakukan validasi oleh ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi. Proses validasi menjadi dasar revisi sebelum media diimplementasikan. Tahap awal pengembangan menghasilkan tampilan pembuka media interaktif berbasis *Canva* yang berfungsi sebagai halaman utama untuk mengarahkan peserta didik menuju berbagai bagian pembelajaran. Tampilan awal dirancang secara sederhana agar peserta didik dapat mengenali identitas media dan memahami bahwa media tersebut digunakan untuk pembelajaran teks berita. Halaman ini menjadi titik awal navigasi sebelum peserta didik mengakses informasi, tujuan pembelajaran, materi, maupun aktivitas evaluasi yang tersedia. Tampilan awal media pembelajaran ditunjukkan pada Gambar 1.



Gambar 1. Tampilan awal media pembelajaran

Gambar 1 memperlihatkan halaman pembuka media interaktif berbasis *Canva* yang menjadi akses awal menuju komponen pembelajaran. Pada halaman tersebut, peserta didik dapat melanjutkan navigasi untuk mengakses bagian-bagian media yang telah disediakan. Struktur tampilan dibuat sebagai halaman utama agar perpindahan dari satu komponen pembelajaran ke komponen lainnya dapat dilakukan secara terarah.

Setelah halaman pembuka, media menyediakan bagian yang memuat informasi pendukung pembelajaran. Bagian tersebut mencakup profil, tujuan pembelajaran, dan referensi yang digunakan dalam penyusunan media. Penyediaan informasi tersebut dimaksudkan agar peserta didik mengetahui arah pembelajaran serta sumber yang menjadi dasar penyusunan materi. Tampilan informasi profil, tujuan, dan referensi media interaktif berbasis *Canva* disajikan pada Gambar 2.



Gambar 2. Tampilan informasi profil, tujuan, dan referensi media interaktif berbasis *Canva*

Gambar 2 menunjukkan beberapa komponen informasi pendukung yang terdapat dalam media. Bagian profil memberikan informasi mengenai media yang dikembangkan, sedangkan bagian tujuan memuat arah pembelajaran yang hendak dicapai peserta didik. Selain itu, bagian referensi mencantumkan sumber yang digunakan dalam penyusunan materi media pembelajaran.

Komponen utama media terdapat pada bagian materi pembelajaran teks berita. Materi disusun dengan memadukan informasi tertulis dengan elemen visual yang tersedia dalam media sehingga peserta didik dapat mengakses materi secara bertahap. Penyajian materi mencakup

pokok bahasan yang diperlukan dalam pembelajaran teks berita sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Tampilan isi materi pada media interaktif berbasis *Canva* disajikan pada Gambar 3.



Gambar 3. Tampilan isi materi media interaktif berbasis *Canva*

Gambar 3 memperlihatkan tampilan materi pembelajaran yang menjadi bagian inti media. Materi disajikan melalui halaman-halaman yang dapat diakses secara berurutan sesuai dengan struktur media. Penyajian tersebut memberikan ruang bagi peserta didik untuk membaca dan mempelajari materi sebelum melanjutkan pada bagian latihan atau evaluasi yang tersedia.

Selain materi pembelajaran, media dilengkapi dengan aktivitas evaluasi dalam bentuk *edu quiz*. Bagian ini ditempatkan sebagai salah satu komponen interaktif yang dapat digunakan peserta didik untuk mengerjakan pertanyaan berkaitan dengan materi teks berita yang telah dipelajari. Kehadiran aktivitas tersebut melengkapi rangkaian media dari penyampaian materi menuju latihan dan evaluasi. Tampilan *edu quiz* media interaktif berbasis *Canva* ditunjukkan pada Gambar 4.



Gambar 4. Tampilan edu quiz media interaktif berbasis *Canva*

Gambar 4 menunjukkan tampilan *Edu Quiz* yang berisi aktivitas evaluasi pembelajaran. Pada bagian ini, peserta didik dapat mengerjakan berbagai pertanyaan yang berkaitan dengan materi teks berita untuk mengukur pemahaman setelah mengikuti pembelajaran. Dengan demikian, media pembelajaran tidak hanya menyediakan bahan yang dapat dipelajari, tetapi juga dilengkapi dengan latihan dan evaluasi sebagai tahap lanjutan dari materi yang telah disajikan.

Hasil validasi produk menunjukkan bahwa ketiga validator memberikan penilaian pada kategori sangat layak. Rata-rata hasil validasi mencapai 96,8%, yang menunjukkan bahwa

produk telah memenuhi kriteria kelayakan untuk digunakan dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil tersebut, produk dapat dilanjutkan ke tahap implementasi setelah dilakukan revisi sesuai dengan saran dan masukan yang diberikan oleh para validator.

Tahap validasi dilakukan untuk memperoleh penilaian terhadap kelayakan media interaktif berbasis *Canva* sebelum digunakan dalam uji coba pembelajaran. Penilaian melibatkan tiga validator, yaitu ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi, dengan instrumen yang terdiri atas 15 butir penilaian menggunakan skala Likert 1–5. Setiap validator memberikan skor berdasarkan aspek yang sesuai dengan bidang keahliannya, kemudian skor yang diperoleh dibandingkan dengan skor maksimal untuk menentukan persentase kelayakan media. Hasil penilaian dari ketiga validator secara keseluruhan disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Validasi Media Interaktif

Validator	Skor diperoleh	Skor maksimal	Persentase	Kategori
Ahli Media	73	75	97,33%	Sangat layak
Ahli Bahasa	72	75	96%	Sangat layak
Ahli Materi	73	75	97,33%	Sangat layak
Rata-rata	218	225	96,8%	Sangat layak

Berdasarkan Tabel 1, penilaian dari ketiga validator menunjukkan persentase kelayakan yang berada pada kategori sangat layak. Ahli media memberikan skor 73 dari skor maksimal 75 dengan persentase 97,33%, sedangkan ahli bahasa memberikan skor 72 dari 75 atau 96%. Penilaian ahli materi memperoleh skor 73 dari 75 dengan persentase 97,33%. Secara keseluruhan, media interaktif memperoleh skor 218 dari skor maksimal 225 dengan persentase rata-rata 96,8%, sehingga produk yang dikembangkan berada pada kategori sangat layak berdasarkan hasil validasi ahli.

4. Implementation (Implementasi)

Media yang telah direvisi berdasarkan hasil validasi kemudian diimplementasikan pada 29 peserta didik kelas VII B. Media digunakan sebagai sarana dalam pembelajaran materi teks berita, sedangkan peserta didik mengikuti kegiatan dengan memanfaatkan fitur yang tersedia. Setelah pembelajaran selesai, peserta didik mengisi angket respons untuk memberikan penilaian terhadap tampilan, kemudahan penggunaan, kejelasan materi, daya tarik, dan kebermanfaatan media. Peserta didik juga diberikan tugas membuat teks berita sebagai bagian dari evaluasi penggunaan media. Hasil angket respons menunjukkan persentase sebesar 82,24%. Berdasarkan kriteria yang digunakan, hasil tersebut termasuk kategori sangat baik. Angket terdiri atas 12 pertanyaan dan diberikan kepada seluruh peserta didik setelah penggunaan media.

Untuk mengetahui respons peserta didik terhadap media interaktif berbasis *Canva*, penilaian dilakukan melalui angket yang diberikan setelah peserta didik menggunakan media dalam proses pembelajaran. Skor angket selanjutnya dikonversi ke dalam bentuk persentase untuk menentukan kategori respons peserta didik terhadap media yang dikembangkan. Pengelompokan kategori diperlukan agar hasil persentase dapat diinterpretasikan secara konsisten berdasarkan rentang skor yang telah ditetapkan. Kriteria interpretasi persentase respons peserta didik disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Kategori Persentase Skor Angket Respons Peserta Didik

No.	Persentase (%)	Kategori
1.	81–100	Sangat Baik
2.	61–80	Baik
3.	41–60	Netral
4.	21–40	Kurang Baik
5.	0–20	Sangat Buruk

Berdasarkan Tabel 2, persentase skor angket respons peserta didik dikelompokkan ke dalam lima kategori. Persentase 81–100% dikategorikan sangat baik, sedangkan rentang 61–80% termasuk kategori baik. Selanjutnya, persentase 41–60% berada pada kategori netral, 21–40% termasuk kategori kurang baik, dan 0–20% dikategorikan sangat buruk. Kriteria tersebut digunakan sebagai dasar untuk menentukan kategori respons peserta didik terhadap media interaktif berbasis *Canva* pada tahap uji coba.

5. Evaluation (Evaluasi)

Evaluasi dilakukan dengan menelaah hasil validasi, respons peserta didik, dan hasil tugas membuat teks berita. Ahli media menyarankan agar penggunaan media didukung jaringan internet yang baik dan stabil karena fitur *Canva* diakses secara daring. Ahli bahasa memberikan masukan mengenai konsistensi penggunaan huruf kapital dan huruf kecil serta kesesuaian penulisan dengan kaidah bahasa Indonesia. Masukan tersebut dijadikan dasar perbaikan media.

Hasil evaluasi tugas membuat teks berita menunjukkan persentase ketuntasan sebesar 86,21%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik mencapai kriteria ketuntasan dalam menyusun teks berita setelah menggunakan media yang dikembangkan. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* dapat mendukung peserta didik dalam memahami dan menerapkan materi teks berita melalui kegiatan penyusunan teks.

Pembahasan

Hasil pengembangan menunjukkan bahwa media interaktif berbasis *Canva* memperoleh tingkat kelayakan yang sangat tinggi dari tiga validator. Penilaian ahli media mencapai 97,33%, ahli bahasa 96%, dan ahli materi 97,33%, dengan rata-rata keseluruhan sebesar 96,8% sehingga produk berada pada kategori sangat layak. Capaian tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi aspek tampilan, kebahasaan, dan kesesuaian isi untuk digunakan dalam pembelajaran teks berita. Temuan ini dapat dipahami dari karakter media yang tidak hanya menyajikan materi dalam bentuk teks, tetapi juga menggabungkan unsur visual, navigasi, latihan, dan evaluasi dalam satu alur pembelajaran. Secara konseptual, penggunaan beberapa bentuk representasi informasi dalam satu media selaras dengan prinsip pembelajaran multimedia yang menempatkan kombinasi unsur verbal dan visual sebagai bagian penting dalam mendukung proses belajar pada lingkungan digital (Çeken & Taşkın, 2022). Dengan demikian, tingginya skor validasi tidak semata-mata berkaitan dengan tampilan media, tetapi juga dengan keterpaduan komponen yang mendukung penyampaian materi.

Kelayakan media tersebut juga memperlihatkan bahwa *Canva* dapat dimanfaatkan bukan sekadar sebagai perangkat untuk menghasilkan tampilan pembelajaran, melainkan sebagai ruang untuk mengorganisasikan pengalaman belajar secara lebih terarah. Temuan ini memiliki kedekatan dengan Sariwati dan Hariadi (2025) yang memanfaatkan video animasi berbasis *Canva* pada materi teks berita kelas VII dan melaporkan penggunaannya dalam

mendukung minat belajar siswa. Penelitian Utami et al. (2026) juga memperlihatkan bahwa media pembelajaran interaktif *Canva* dapat dikaitkan dengan peningkatan *student engagement*, meskipun diterapkan pada konteks pembelajaran IPS sekolah dasar. Sementara itu, Agustina et al. (2026) menunjukkan relevansi penggunaan multimedia pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas VII. Kesamaan tersebut menguatkan bahwa media digital interaktif memiliki peluang untuk dikembangkan sesuai karakteristik mata pelajaran dan jenjang peserta didik, sedangkan penelitian ini memberikan konteks yang lebih spesifik pada pembelajaran teks berita kelas VII di SMP Abdi Agape Pontianak.

Respons peserta didik terhadap media mencapai 82,24% dan termasuk kategori sangat baik. Respons tersebut menunjukkan bahwa media dapat diterima oleh peserta didik setelah digunakan dalam proses pembelajaran, terutama karena penyajiannya menyediakan perpaduan antara materi, elemen visual, latihan, dan *edu quiz*. Pola penyajian semacam ini memberi peserta didik kesempatan untuk tidak hanya membaca materi, tetapi juga berinteraksi dengan komponen pembelajaran yang tersedia dalam media. Hasil tersebut sejalan dengan Listiani et al. (2024) yang menemukan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* berkaitan dengan hasil belajar matematika siswa, serta Hamzari et al. (2024) yang mengembangkan media interaktif berbasis *Macromedia Flash* sebagai alternatif penyajian pembelajaran. Walaupun teknologi dan bidang kajiannya berbeda, kedua penelitian tersebut memperlihatkan bahwa unsur interaktivitas dapat menjadi bagian penting dalam merancang media yang melibatkan peserta didik selama pembelajaran.

Respons positif peserta didik juga perlu dipahami dalam kaitannya dengan karakter pembelajaran bahasa yang membutuhkan keterlibatan aktif dalam memahami dan menghasilkan teks. Windiastuti et al. (2025) melalui analisis kebutuhan pengembangan media pembelajaran interaktif pada keterampilan menulis teks berita menunjukkan adanya kebutuhan terhadap media yang dapat mendukung pembelajaran menulis secara lebih sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Temuan tersebut memiliki relevansi langsung dengan penelitian ini karena produk yang dikembangkan tidak berhenti pada penyampaian konsep teks berita, tetapi juga menyediakan latihan dan aktivitas yang dapat mengarahkan peserta didik menuju penyelesaian tugas. Prasetyo et al. (2022) juga menunjukkan bahwa penggunaan media audio visual dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran keterampilan menulis teks berita. Oleh karena itu, integrasi unsur visual dan aktivitas pembelajaran dalam media *Canva* dapat dipandang sebagai upaya untuk menghadirkan materi teks berita melalui pengalaman belajar yang lebih variatif, meskipun hasil penelitian ini belum dapat digunakan untuk menyatakan bahwa media secara kausal meningkatkan keterampilan menulis.

Hasil penyelesaian tugas menulis teks berita sebesar 86,21% memberikan gambaran tambahan mengenai keterlaksanaan pembelajaran setelah peserta didik menggunakan media. Persentase tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik mampu menyelesaikan tugas yang diberikan sesuai kriteria penelitian, tetapi temuan tersebut tidak dapat disamakan dengan bukti efektivitas eksperimental karena penelitian ini berorientasi pada pengembangan produk. Hubungan antara penggunaan media interaktif dan keterampilan menulis juga perlu dilihat secara hati-hati karena kemampuan menulis dipengaruhi oleh pemahaman struktur teks, penguasaan bahasa, kemampuan mengembangkan gagasan, serta kesempatan berlatih. Yanti dan Bahri (2026) menunjukkan keterkaitan antara *student engagement* dan keterampilan menulis melalui aktivitas berbasis permainan dalam pembelajaran *EFL*, sedangkan Prasetyo et al. (2022) memberikan bukti bahwa media audio visual dapat digunakan dalam pembelajaran menulis teks berita. Kedua temuan tersebut memperkuat relevansi aktivitas interaktif dan multimodal bagi pembelajaran keterampilan menulis, sementara penelitian ini menempatkan

kedua unsur tersebut dalam produk *Canva* yang dikembangkan khusus untuk materi teks berita kelas VII.

Dari sisi pengembangan produk, temuan penelitian juga menunjukkan bahwa media interaktif perlu dibangun berdasarkan kebutuhan pembelajaran, bukan hanya berdasarkan daya tarik teknologi. Setiawaty et al. (2025) melalui *systematic literature review* mengenai media berbasis Android dalam pembelajaran Bahasa Indonesia menunjukkan luasnya pemanfaatan media digital dalam pembelajaran bahasa, sedangkan Sumatraputra et al. (2023) menunjukkan pemanfaatan media interaktif berbasis *augmented reality* untuk mendukung motivasi belajar siswa sekolah menengah. Kedua penelitian tersebut memperlihatkan bahwa bentuk teknologi dapat beragam, sehingga pemilihan media seharusnya mempertimbangkan tujuan pembelajaran, karakter materi, dan kondisi pengguna. Dalam penelitian ini, *Canva* dipilih karena memungkinkan penggabungan materi, visual, latihan, dan evaluasi dalam satu produk yang relatif mudah diakses peserta didik. Dengan demikian, kontribusi produk bukan terletak pada penggunaan *Canva* semata, melainkan pada cara teknologi tersebut diorganisasikan menjadi media pembelajaran yang mengikuti kebutuhan materi teks berita.

Secara keseluruhan, hasil penelitian memperlihatkan bahwa media interaktif berbasis *Canva* yang dikembangkan memiliki kelayakan sangat tinggi dan memperoleh respons sangat baik dari peserta didik, dengan hasil penyelesaian tugas yang juga menunjukkan capaian positif. Temuan tersebut memperkuat penelitian Sariwati dan Hariadi (2025), tetapi sekaligus memperluas konteks pengembangan karena produk dalam penelitian ini mengintegrasikan materi, contoh, elemen visual, latihan, dan *edu quiz* dalam satu rangkaian pembelajaran untuk kelas VII SMP Abdi Agape Pontianak. Kontribusi tersebut juga didukung oleh Çeken dan Taşkın (2022) yang menekankan pentingnya prinsip multimedia dalam berbagai lingkungan belajar serta oleh penelitian-penelitian yang menunjukkan potensi media interaktif dalam meningkatkan keterlibatan dan mendukung pembelajaran keterampilan (Listiani et al., 2024; Utami et al., 2026; Yanti & Bahri, 2026). Meskipun demikian, ruang lingkup temuan masih terbatas pada satu kelas dengan 29 peserta didik dan satu materi pembelajaran, sehingga penerapannya pada karakteristik sekolah, jumlah peserta didik, atau materi Bahasa Indonesia yang berbeda masih memerlukan pengujian lebih lanjut. Penelitian berikutnya dapat memperluas uji coba pada kelompok yang lebih beragam, mengembangkan materi lain, mengadaptasi media untuk kondisi jaringan terbatas, serta menggunakan desain eksperimental apabila ingin menguji efektivitas produk secara lebih kuat.

KESIMPULAN

Penelitian pengembangan ini menghasilkan media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* untuk materi teks berita kelas VII di SMP Abdi Agape Pontianak melalui tahapan *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Hasil validasi menunjukkan bahwa produk memperoleh persentase rata-rata 96,8% dari ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi sehingga termasuk kategori sangat layak. Respons 29 peserta didik terhadap penggunaan media mencapai 82,24% dan berada pada kategori sangat baik, sedangkan 86,21% peserta didik dapat menyelesaikan tugas menulis teks berita sesuai kriteria yang ditetapkan. Temuan tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan mampu menyediakan pengalaman belajar yang memadukan penyajian materi, unsur visual, latihan, dan *edu quiz* dalam satu alur pembelajaran, sehingga berpotensi digunakan sebagai media pendukung pembelajaran teks berita pada konteks uji coba penelitian.

Kontribusi utama produk terletak pada pengintegrasian berbagai komponen pembelajaran dalam media *Canva* yang dirancang secara khusus untuk kebutuhan pembelajaran

teks berita kelas VII, bukan semata-mata pada penggunaan aplikasinya. Meskipun memperoleh hasil validasi dan respons yang tinggi, temuan penelitian ini belum dapat dijadikan bukti efektivitas secara kausal karena pengembangan hanya diuji pada satu kelas dengan jumlah 29 peserta didik dan tidak menggunakan kelompok pembandingan. Oleh karena itu, penggunaan media pada konteks sekolah atau karakteristik peserta didik yang berbeda masih memerlukan pengujian lebih luas. Pengembangan berikutnya disarankan mencakup uji coba pada jumlah dan jenjang peserta didik yang lebih beragam, materi Bahasa Indonesia lainnya, adaptasi untuk kondisi jaringan internet yang terbatas, serta penelitian eksperimental untuk memperoleh bukti yang lebih kuat mengenai pengaruh media terhadap hasil belajar dan keterampilan menulis teks berita.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, A., Sanjaya, M. R., Sutiono, E., & Nilawijaya, R. (2026). Multimedia pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas VII. *Komputer dan Pembelajaran*, 4(1), 31–35. <https://journal.unbara.ac.id/index.php/kompen/article/view/3572>
- Amalia, N. R., Mujahidah, M., Dalle, H. A., & Tjalla, M. (2025). Enhancing students' writing performance through interactive multimedia in the EFL classroom. *Eltin: Journal of English Language Teaching in Indonesia*, 13(2), 391–400. <https://e-journal.stkipsiliwangi.ac.id/index.php/eltin/article/view/6231>
- Aisyah, A. L., & Hendaryan, H. (2025). Pembelajaran menulis teks berita berbasis media interaktif pada siswa kelas XI MAN 3 Cijantung Ciamis. *Diksatrasia: Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 9(2), 680–694. <https://jurnal.unigal.ac.id/diksatrasia/article/view/19230>
- Astiningsih, D. M., Zahra, N. T., Yanti, R. R., Nurussama, A., & Rahayu, T. G. (2025). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Canva berdasarkan model *Discovery Learning* pada materi pengolahan data. *Jurnal Ilmu Pendidikan Guru Sekolah Dasar dan Usia Dini*, 2(3), 76–84. <https://sihojournal.com/index.php/pedasud/article/view/1068>
- Çeken, B., & Taşkın, N. (2022). Multimedia learning principles in different learning environments: A systematic review. *Smart Learning Environments*, 9, Article 19. <https://link.springer.com/article/10.1186/s40561-022-00200-2>
- Fitriani, F., & Arni, A. (2023). Pengembangan model PBL (Project Based Learning) berbasis potensi lokal dalam pembelajaran menulis teks drama di SMA Negeri Kabupaten Kubu Raya. *EDUKASIA Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(2), 2477–2484. <https://doi.org/10.62775/edukasia.v4i2.613>
- Hamzari, S., Anwar, W. S., & Suchyadi, Y. (2024). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Macromedia Flash pada pelajaran matematika materi sudut. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 10(2), 556–567. <https://journal.stkipsubang.ac.id/index.php/didaktik/article/view/2853>
- Hindriyani, N. M. L., Sudiana, I. N., & Wisudariani, N. M. R. (2025). Media pembelajaran teks multimodal untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman teks berita siswa. *Journal of Education Action Research*, 9(2), 181–190. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEAR/article/view/97827>
- Jannaini, F., & Tamsin, A. C. (2024). Analisis struktur, unsur, dan kaidah kebahasaan teks berita siswa kelas VII SMP Negeri 2 Payakumbuh. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(2), 27978–27987. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/18112>

- Kamila, Z., & Kowiyah, K. (2022). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Canva pada materi pecahan untuk siswa sekolah dasar. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(1), 72–83. <https://j-cup.org/index.php/cendekia/article/view/1663>
- Listiani, N. P. A., Soeprianto, H., Salsabila, N. H., & Subarinah, S. (2024). Efektivitas media pembelajaran interaktif berbasis Articulate Storyline 3 terhadap hasil belajar matematika siswa kelas XI SMA. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 14(3), 682–692. <https://www.ejournal.tsb.ac.id/index.php/jpm/article/view/1761>
- Maulinda, T. N., Megawati, E., & Rafidah, F. (2024). Efektivitas pengembangan e-modul interaktif Bahasa Indonesia materi teks prosedur berbasis Canva. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 8(3), 486–493. <https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/SAP/article/view/19323>
- Prasetyo, Y., Usman, H., & Rasyid, M. (2022). Peningkatan keterampilan menulis teks berita melalui penggunaan media audio visual. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 8(4), 1617–1623. <https://ejournal.unma.ac.id/index.php/educatio/article/view/4067>
- Rifai, M. I. (2026). Development of Canva-based interactive learning media for teaching Pancasila to elementary school students. *Indonesian Journal of Innovative Teaching and Learning*, 3(1), 34–42. <https://ojs.aeducia.org/index.php/ijitl/article/view/462>
- Safitri, J., Yenti, I. N., Herlina, E., & Nari, N. (2025). Pengembangan multimedia interaktif Canva untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di SMPN 1 Pariangan. *Lattice Journal: Journal of Mathematics Education and Applied*, 5(1), 104–118. <https://ejournal.uinbukittinggi.ac.id/lattice/article/view/9238>
- Sariwati, J., & Hariadi, T. (2025). Pemanfaatan video animasi berbasis Canva terhadap minat belajar siswa kelas VII pada materi teks berita. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (SNPP)*, 4, 67–76. <https://journal.upgripnk.ac.id/index.php/snpp/article/view/8577>
- Satrio, O., Harjono, H. S., & Wini, L. O. (2025). Meningkatkan keterampilan menulis teks prosedur siswa SMP dengan pemanfaatan media visual. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, dan Sastra*, 11(1), 767–774. <https://e-journal.my.id/onoma/article/view/5311>
- Setiani, I., Medriati, R., Purwanto, D. A., & Uhum, M. U. (2024). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbantuan aplikasi Canva untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa. *Journal of Teaching and Learning Physics*, 9(1), 57–68. <https://journal.uinsgd.ac.id/index.php/jtlp/article/view/31633>
- Setiawaty, R., Ilmiyyah, N., Putri, P. T., Khoryati, M., & Mulyani, S. (2025). Media pembelajaran berbasis Android dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar: *Systematic literature review*. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)*, 5(4), 4471–4478. <https://jurnal.spada.ipts.ac.id/index.php/JIPDAS/article/view/3552>
- Sumatraputra, A. N., Tapanuli, F. M., & Maringgita, I. (2023). Pemanfaatan aplikasi interaktif berbasis augmented reality untuk meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah menengah. *Jurnal Literasi Digital*, 3(3), 160–170. <https://www.pusdig.my.id/literasi/article/view/599>
- Utami, N. K. T. P., Kertih, I. W., & Indrayani, L. (2026). Media pembelajaran interaktif Canva untuk meningkatkan keterlibatan siswa (student engagement) dalam pembelajaran IPS topik “Daerahku Kebanggaanku” kelas V SD. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 6(1), 592–605. <https://jurnal.bimaberilmu.com/index.php/jppi/article/view/3890>



- Windiastuti, M. N., Melasarianti, L., & Nugroho, B. A. P. (2025). Analisis kebutuhan pengembangan media pembelajaran interaktif pada menulis teks berita kelas XI SMA. *Jurnal Basataka (JBT)*, 8(2), 1768–1777. <https://jurnal.pbsi.uniba-bpn.ac.id/index.php/BASATAKA/article/view/1184>
- Yanti, A. D., & Bahri, S. (2026). Understanding student engagement and writing skills through interactive game-based activities among young learners in EFL classrooms. *International Journal of Language Teaching and Education*, 10(1), 493–498. <https://online-journal.unja.ac.id/IJoLTE/article/view/57072>