Pengembangan Media Canva Berbasis TikTok dalam Pembelajaran Teks Prosedur untuk Siswa Sekolah Menengah Pertama

Asy Syifa Dhewi, Ariesty Fujiastuti*

Universitas Ahmad Dahlan, Jl. Pramuka, No. 42, Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta, 55161, Indonesia

*Penulis korespondensi, email: ariesty.fujiastuti@pbsi.uad.ac.id

doi: 10.17977/um065.v5.i1.2025.11

Riwayat artikel
Diajukan: 23 Desember 2024
Direvisi: 7 Januari 2025
Diterima: 8 Januari 2025
Diterbitkan: 10 Januari 2025

Kata kunci
Canva
Media pembelajaran
Teks prosedur
TikTok

Abstrak
Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengembangan, kelayakan, dan menerapkan (implementasi) media Canva berbasis TikTok dalam pembelajaran teks prosedur kelas VII di SMP Negeri 1 Liwa. Jenis penelitian ini adalah pengembangan atau R&D dengan menggunakan model pengembangan ADDIE milik Dick dan Carry (1996) dan memiliki 5 langkah, yakni Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation. Subjek coba pada penelitian ini dilakukan oleh ahli media, ahli materi, ahli pengajaran, serta pengguna media yang merupakan siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Liwa. Teknik dan instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara dan observasi. Sementara itu, teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis data kuantitatif-deskriptif. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang telah dikembangkan termasuk dalam kategori "Sangat Layak". Adapun nilai rata-rata yang diperoleh dalam media pengembangan ini sebesar 92,4. Skor tersebut didapatkan dari ahli media sebesar 82,2 poin; dari ahli materi sebesar 95 poin; dari ahli pengajaran sebesar 100 poin. Skor dari peserta didik sebesar 79,73 dan termasuk dalam kategori "Layak".

1. Pendahuluan

Pendidikan perlu mengikuti perkembangan zaman agar kualitas pembelajaran semakin membaik. Pada era society 5.0 ini media sosial menjadi alat yang sangat berguna bagi kemajuan pendidikan. Selain itu, kurikulum menjadi aspek yang cukup penting dalam pendidikan. Kedudukannya sebagai pusat dalam sebuah pendidikan menjadikannya pedoman dalam implementasi pendidikan. Pelaksanaan pendidikan berdasarkan kurikulum karena merupakan alat untuk mencapai tujuan pendidikan. Menurut (Rawung et al., 2021) kurikulum merupakan suatu tujuan tertentu yang akan dicapai oleh peserta didik dengan mempelajari banyak hal. Selanjutnya, dijelaskan bahwa penyesuaian kurikulum dilakukan untuk memenuhi keterampilan dan tantangan yang hadir.

Hakikat dari Kurikulum Merdeka adalah pendidikan yang didasarkan pada kodrat alam dan zaman, dimana setiap peserta didik memiliki bakat dan minat masing-masing (Cholilah et al., 2023). Awalnya, tujuan merdeka belajar adalah untuk secara efektif mengurangi keterlambatan belajar selama pandemi Covid-19. Karakteristik kurikulum merdeka, yaitu pengembangan soft skills dan karakter, fokus pada materi esensial, serta pembelajaran yang fleksibel.

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan di SMP Negeri 1 Liwa, pendidik belum memanfaatkan kemajuan media dalam proses pembelajaran. Padahal, pada kurikulum merdeka ini pendidik memiliki keleluasaan untuk memilih berbagai perangkat ajar sehingga pembelajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan belajar dan minat peserta didik serta mampu menciptakan pembelajaran berkualitas.

Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa yang bernama Shesy, baginya bahasa Indonesia sebenarnya tidak membosankan. Namun, yang menjadi masalah adalah banyaknya pembahasan yang ada dalam setiap materi sebuah teks, mulai dari pengertian, struktur, bahkan hingga kebahasaan. Selain itu, "Bagi teman-teman yang lain, bahasa Indonesia dianggap tidak penting karena merupakan bahasa sehari-hari. Seharusnya kami mempelajari bahasa asing saja." Lanjut Shesy yang menyampaikan hasil obrolan kecil bersama teman-temannya.

Hal tersebut menyebabkan peserta didik memiliki masalah utama dalam pembelajaran, yakni merasa bosan saat belajar. Bahasa Indonesia menjadi pelajaran yang kurang diminati bagi kebanyakan peserta didik

© 2025 The Authors
This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License

karena dianggap kurang menantang dan penyampaian materi oleh pendidik yang kurang asik. Melalui hal itu, maka pendidik di zaman yang serba digital ini seharusnya sudah mampu memanfaatkan media sosial dengan harapan agar peserta didik memiliki ketertarikan terhadap pembelajaran bahasa Indonesia. Media pembelajaran penting bagi peserta didik karena dapat memberikan konsep baru, menunjang kompetensi, dan keterampilan. Keberadaannya sebagai media yang mampu menyampaikan pesan atau informasi ini memuat maksud dan tujuan dalam pembelajaran (Rohima, 2023).

Media pembelajaran merupakan seluruh media yang dapat menyampaikan informasi kepada siswa atau segala sesuatu yang mampu memperjelas informasi kepada siswa tanpa pengaruh keberadaan pendidik, seperti buku teks, rekaman audio, dan audio visual (Nurfadhillah et al., 2021). Berdasarkan observasi yang telah dilakukan, peserta didik lebih sering dan suka mengoperasikan TikTok dibandingkan media lainnya. Alasan peserta didik memilih TikTok karena durasi yang terdapat di dalam aplikasi tersebut lebih pendek dibandingkan Youtube. Perbandingan dengan aplikasi lain juga dipertanyakan oleh peneliti kepada peserta didik, misalnya dengan Instagram. Bagi peserta didik, TikTok memiliki fitur yang lebih sederhana dan lengkap dibandingkan Instagram. Selain itu, TikTok dapat membantu peserta didik untuk mengedit video yang ingin ditampilkan dengan lebih mudah. Berdasarkan indikasi tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa aplikasi TikTok memenuhi kriteria sebuah media pembelajaran yang baik, yaitu menarik dan dekat dengan siswa, khususnya dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

Media pembelajaran masing-masingnya akan memiliki kekurangan dalam penerapannya. Hal ini terjadi pada media TikTok, seperti sulit memfokuskan peserta didik saat menonton video tayangan TikTok yang telah ditentukan pendidik. TikTok menjadi basis dalam media pembelajaran ini, sementara itu Canva menjadi media yang dikembangkan dalam penelitian ini. Canva merupakan aplikasi yang bersifat gratis dan berbayar (premium) berbasis online yang dapat digunakan dengan mudah dalam mendesain media pembelajaran (Rahmatullah et al., 2021). Media Canva dikolaborasikan dengan media TikTok agar penyebaran materi dapat lebih luas dan peserta didik lebih mudah menemukan pembelajaran tersebut dalam bentuk media yang mereka senangi. Media pembelajaran berbasis TikTok di sekolah sangat berhubungan dengan kurikulum merdeka mata pelajaran bahasa Indonesia tentang pembelajaran teks prosedur di SMP kelas VII pada Bab 4 "Menjaga Ketersedian Air Bersih melalui Teks Prosedur" dengan tujuan pembelajaran, yakni menulis teks prosedur dari gagasan, hasil pengamatan, dan pengalaman (Subarna et al., 2021). Sehubungan dengan pernyataan di atas, peneliti tertarik mengkaji "Pengembangan Media Canva Berbasis Tiktok dalam Pembelajaran Teks Prosedur untuk Siswa Sekolah Menengah Pertama".

Relevansi antara penelitian (Sakirah, 2024) dengan penelitian yang saat ini dilakukan adalah persamaan pada jenis penelitian dan basis media yang dikembangkan. Perbedaannya terletak pada media yang dikembangkan dan materi pembelajaran. Relevansi antara penelitian (Jannah, Z. R., Harjono, H. S., & Suryani, 2022) dengan penelitian yang saat ini dilakukan adalah persamaan pada jenis penelitian dan teks yang digunakan. Perbedaannya terletak pada media yang dikembangkan. Relevansi antara penelitian (Arwindhi & Fujiastuti, 2023) dengan penelitian yang saat ini dilakukan adalah persamaan pada jenis penelitian dan teks yang digunakan. Perbedaannya terletak pada media yang dikembangkan. Relevansi antara penelitian (Juniar et al., 2023) dengan penelitian yang saat ini dilakukan adalah persamaan pada jenis penelitian dan media yang digunakan. Perbedaannya terletak pada teks yang digunakan. Relevansi antara penelitian (Sutawi & Fitrihana, 2022) dengan penelitian yang saat ini dilakukan adalah persamaan pada jenis penelitian dan media yang digunakan. Perbedaannya terletak pada pembelajaran yang digunakan.

Adapun tujuan dari penelitian ini, yakni mendeskripsikan, mengetahui kelayakan, serta menerapkan (implementasi) media Canva berbasis TikTok dalam pembelajaran teks prosedur kelas VII di SMP Negeri 1 Liwa. Suatu hal yang baik untuk mampu menarik minat dan memberikan tantangan kepada peserta didik untuk semangat dalam mengikuti pembelajaran bahasa Indonesia. Nantinya, media ini bisa terus dimanfaatkan dalam pembelajaran bahasa Indonesia dengan materi teks prosedur kelas VII di SMP Negeri 1 Liwa.

2. Metode

Metode penelitian dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau R&D yang digunakan sebagai strategi dalam mengembangkan model, perencanaan, pelaksanaan, hingga evaluasi dalam pembelajaran. Metode penelitian ini mengkombinasikan antara metode penelitian kuantitatif dan kualitatif yang digunakan secara bersamaan dalam satu kegiatan penelitian agar nantinya dapat diperoleh data yang lebih komprehensif, valid, reliable, dan objektif (Sugiyono, 2016). Hal ini sependapat dengan Mulyatiningsih (2019), model dalam bidang pendidikan berasal dari hasil pemikiran yang bersifat konseptual dan pelaksanaannya terorganisir mulai dari perencanaan, pelaksanaan, hingga evaluasi hasil.

Penelitian ini banyak digunakan dalam mengembangkan media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi terutama dalam pengembangan software dan hardware (Arifin, 2014). Penelitian R&D ini menggunakan model pengembangan tahapan yang digunakan oleh Dick dan Carry (1996) yang biasanya disebut

© 2025 The Authors
This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License

dengan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) dan Development Research sehingga diterjemahkan menjadi penelitian pengembangan (Sugiyono, 2016).

Dalam menciptakan produk baru, R&D memanfaatkan teknologi terbaru dan bahan baku yang mutakhir agar mendapatkan produk yang berkualitas dan layak untuk digunakan. Model ADDIE dipilih dalam penelitian ini karena lebih tepat dan cocok dengan pengembangan media pembelajaran. Pengembangan dalam penelitian ini menggunakan media Canva dan media sosial berupa TikTok. Melalui pengamatan yang telah dilakukan, pelajar sering mengaplikasikan TikTok, Instagram, YouTube, dan media sosial lainnya. Namun, tidak memanfaatkannya untuk mempelajari materi pembelajaran (Fujiastuti et al., 2024). Hal ini yang menjadi alasan mengapa penelitian ini berbasis media TikTok.

Subjek penelitian ini adalah ahli media, ahli materi, ahli pengajaran, dan pengguna media, yakni peserta didik kelas VII SMP Negeri 1 Liwa sebagai pengguna media Canva dalam teks prosedur berbasis media TikTok. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah angket, wawancara, dan observasi. Penelitian ini menggunakan teknik analisis data berupa kuantitatif-deskriptif. Hasil analisis data dapat dilihat dari angket yang telah diisi oleh ahli media, ahli materi, ahli pengajaran. Kemudian, setelah diketahui hasil nilai dari validasi ahli media, ahli materi, ahli pengajaran maka dihitung presentase dan diklasifikasikan dari nilai yang telah didapatkan (Arikunto, 2019) dengan rumus sebagai berikut.

Tabel 1. Klasifikasi Presentase

No.	Nilai	Keterangan
1.	81 - 100	Sangat Layak (SL)
2.	61 - 80	Layak (L)
3.	41 - 60	Kurang Layak (KL)
4.	21 - 40	Tidak Layak (TL)
5.	0 - 20	Sangat Tidak Layak (STL)

Setelah diketahui nilai presentase melalui hasil validasi dari para ahli dan pengguna media, maka selanjutnya adalah mencari nilai rata-rata dari hasil data yang telah diperoleh dengan rumus sebagai berikut.

$$\chi = \frac{\sum \chi}{N} \quad (1)$$

Keterangan:
χ = Nilai rata-rata
$\sum \chi$ = Jumlah nilai yang ada
N = Jumlah penilai

Kemudian, setelah mendapatkan nilai rata-rata, maka dimasukkanlah kriteria kelayakan produk pada nilai yang sudah ditetapkan.

3. Hasil dan Pembahasan

Bahasa Indonesia memiliki 4 keterampilan, yakni menyimak yang merupakan proses kegiatan mendengarkan, memahami, mengapresiasi, serta menginterpretasi lambang-lambang lisan dengan penuh perhatian untuk memperoleh informasi, menangkap isi atau pesan, serta memahami makna komunikasi yang telah disampaikan oleh pembicara melalui ujaran atau bahasa lisan (Tarigan, 2008); berbicara yang diartikan suatu keterampilan berbahasa yang berkembang pada kehidupan anak, yang hanya didahului oleh keterampilan menyimak, dan pada masa tersebutlah kemampuan berbicara atau berujar dipelajari (Tarigan, 1992); membaca yang merupakan suatu proses yang dilakukan serta digunakan oleh pembaca untuk memperoleh pesan yang hendak disampaikan oleh penulis melalui media kata atau bahasa tulis (Tarigan, 2021); serta menulis yang merupakan suatu keterampilan berbahasa yang digunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung, tidak secara tatap muka dengan orang lain (Tarigan, 2018).

Tahap pertama yang dilakukan dalam penelitian ini adalah menganalisis materi, menganalisis kurikulum, dan menganalisis kebutuhan peserta didik. Analisis data dalam (Arifin, 2014: 133) terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan, yakni analisis data mencakup prosedur organisasi data, reduksi, serta penyajian data, baik dalam bentuk bagan, tabel, maupun grafik; produk yang dikembangkan diklasifikasikan berdasarkan jenis dan komponen; data dianalisis secara kuantitatif-naratif; dapat dijadikan dasar dalam revisi produk, maka penyajian hasil analisis dibatasi pada ha-hal yang bersifat faktual tanpa interpretasi pengembang; penggunaan perhitungan statistik harus sesuai dengan media yang dikembangkan.Hal tersebut dilakukan agar mendapatkan informasi mengenai masalah yang terjadi di kelas dengan kegiatan observasi. Kegiatan tersebut dilaksanakan dengan dua cara, yakni melalui wawancara kepada guru serta peserta didik dan mengikuti pembelajaran di kelas secara langsung. Kegiatan ini dilakukan di SMP Negeri 1 Liwa.

© 2025 The Authors
This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License

Terdapat masalah yang ditemukan setelah dilakukan observasi, yakni sebagian peserta didik kelas VII SMP Negeri 1 Liwa kurang memahami materi yang dijelaskan oleh guru. Pada saat pembelajaran, guru hanya menyampaikan materi melalui buku paket. Kurang kreatif dan kurang inovatifnya guru dalam menyampaikan materi menjadi latar belakang kurangnya minat peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Media yang digunakan guru dalam menyampaikan materi hanya berupa media instan yang disediakan oleh sekolah.

Selain itu, Kurikulum yang diterapkan oleh SMP Negeri 1 Liwa adalah Kurikulum Merdeka. Kurikulum Merdeka memberikan keleluasaan kepada pendidik untuk menghasilkan sebuah produk (menciptakan) pembelajaran yang berkualitas dan sesuai dengan kebutuhan dan lingkungan belajar peserta didik. Namun, Kurikulum Merdeka mengharuskan peserta didik untuk belajar mandiri sehingga peserta didik kesulitan untuk memahami pelajaran. Melalui media yang dikembangkan dalam penelitian ini, diharapkan agar peserta didik dapat tertarik untuk belajar sehingga dapat memahami materi dengan baik, serta mampu membantu peserta didik untuk memahami pembelajaran secara mandiri. Selain itu juga mampu memenuhi karakter Kurikulum Merdeka yang menggunakan teknologi dalam pembelajaran. Oleh karena itu, dikembangkanlah media Canva dalam pembelajaran teks prosedur berbasis TikTok.

Melalui wawancara dan observasi yang telah dilakukan, maka diketahui bahwa salah satu yang dibutuhkan oleh peserta didik adalah hal yang dapat membuat peserta didik termotivasi untuk belajar bahasa Indonesia. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang menarik. Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilaksanakan sebelumnya, peserta didik tertarik dengan salah satu media sosial berupa TikTok. Oleh karena itu, penelitian pengembangan media Canva dalam pembelajaran teks prosedur berbasis TikTok sangat tepat untuk digunakan dalam proses pembelajaran

Tahap kedua merupakan kegiatan yang dilakukan ini memiliki proses sistematik dalam (Mulyatiningsih, 2019: 200) karena rancangan yang dibuat bersifat konseptual dan akan mendasari proses pengembangan berikutnya yang dimulai dari menetapkan tujuan belajar, membuat scenario saat belajar mengajar, merancang perangkat pembelajaran, merancang materi pembelajaran, dan bahan evaluasi hasil belajar. Tahap ini merupakan kegiatan merancang produk media pembelajaran. Sebelum merancang produk, maka perlu menentukan tujuan pembelajaran yang akan dicapai, merancang proses kegiatan pembelajaran, menentukan perangkat pembelajaran, menyiapkan materi, menyipkan bahan evaluasi, dan hasil akhir pembelajaran. Hal tersebut bertujuan untuk menarik pengguna media agar tertarik dengan produk yang dikembangkan sebagai media pembelajaran.

Tahap perancangan desain produk dimulai dari mempersiapkan aplikasi Canva dan TikTok. Aplikasi Canva dapat diunduh melalui App Store/Play Store/Google Store atau market lain yang menyediakan aplikasi tersebut. Aplikasi ini juga dapat digunakan dalam web dengan menautkannya pada akun google pengguna media. Aplikasi ini digunakan secara online sebagai media utama dalam perancangan video. Kemudian, video ini disebarkan melalui aplikasi TikTok. Tahap selanjutnya adalah menyiapkan materi pembelajaran, yakni materi mengenai teks prosedur yang sesuai dengan Kurikulum Merdeka.

Tahap yang ketiga ini merupakan tahapan realisasi dari *design*, dalam (Mulyatiningsih, 2019: 200) rancangan yang masih konseptual sebelumnya direalisasikan menjadi produk yang siap diimplementasikan. Misalnya saja pada tahap *design* telah dirancang penggunaan model dan metode, maka pada tahap pengembangan dibuatlah perangkat pembelajaran dengan model dan metode baru seperti modul, media, serta materi pelajaran.Tahap yang dilakukan selanjutnya adalah membuat konsep awal mengenai alur pembelajaran yang disusun secara runtut mulai dari salam pembuka; perkenalan peneliti, judul; penyampaian capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran; apersepsi; penyampaian materi, seperti pengertian teks prosedur, ciri-ciri teks prosedur, struktur teks prosedur, sampai tahapan menulis teks prosedur; latihan soal; contoh video teks prosedur, game pembentukan kelompok; soal dan kunci jawaban evaluasi; daftar pustaka; profil; dan salam penutup. Kemudian, media dikembangkan menjadi media yang utuh dengan video animasi yang menarik. Berikut contoh gambar media yang telah dikembangkan.

© 2025 The Authors
This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License

Gambar 1. Tampilan Hasil Video Bagian Perkenalan Peneliti, Dosen, dan Institusi

Produk media yang telah dikembangkan akan divalidasi oleh ahli media, ahli materi, ahli pengajaran, dan pengguna media. Uji validasi ini dilakukan dengan cara mengisi lembar validasi. Namun, dalam penelitian ini ahli media dan ahli pengajaran melakukan validasi melalui google form yang telah disediakan oleh peneliti. Sementara itu, ahli materi mengisi lembar validasi secara langsung atau secara luring. Uji validasi ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran. Hasil validasi dari ahli media, ahli materi, dan ahli pengajaran termasuk dalam kategori "Sangat Layak". Setelah media divalidasi oleh para ahli, selanjutnya adalah implementasi kepada pengguna media, yakni peserta didik kelas VII SMP Negeri 1 Liwa.

Terdapat beberapa saran yang disampaikan oleh para ahli, antara lain dari ahli media menyarankan agar bagian font perlu diperbesar, penulisan kalimat perlu dicek keefektifannya, serta perlu dipertimbangkan media pembelajaran yang terpusat pada siswa. Sementara itu, ahli materi menyarankan bagian penulisan angka kelas 7 seharusnya menggunakan angka romawi, yakni kelas VII. Saran lain yang disampaikan oleh ahli pengajaran adalah volume suara dapat lebih besar. Setelah media pembelajaran divalidasi, maka dilakukan penghitungan dengan rumus dan hasil sebagai berikut.

Berikut penghitungan dengan rumus yang digunakan untuk mencari skor ideal dalam instrumen dari hasil validasi oleh ahli media.

Jumlah skor ideal = jumlah skor tertinggi x jumlah nilai instrumen (2)

= 5 x 27

= 135

Kemudian, untuk mengetahui kelayakan produk media pembelajaran dapat dihitung dengan rumus sebagai berikut.

$$P\ (x) = \frac{jumlah\ skor\ yang\ diperoleh}{jumlah\ skor\ ideal}\ x\ 100 \quad (3)$$

$$P\ (x) = \frac{111}{135}\ x\ 100$$

P (x) = 82,2

Berdasarkan skor yang diperoleh melalui validasi oleh ahli media, maka dapat disimpulkan bahwa produk pengembangan media pembelajaran teks prosedur untuk siswa SMP Negeri 1 Liwa kelas VII termasuk dalam kategori "Sangat Layak" dengan jumlah skor 82,2.

Berikut rumus yang digunakan untuk mencari skor ideal dalam instrumen yang diperoleh dari hasil validasi ahli materi.

Jumlah skor ideal = jumlah skor tertinggi x jumlah nilai instrumen

= 5 x 20

= 100

© 2025 The Authors
This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License

Kemudian, untuk mengetahui kelayakan produk media pembelajaran dapat dihitung dengan rumus sebagai berikut.

$$P\ (x) = \frac{jumlah\ skor\ yang\ diperoleh}{jumlah\ skor\ ideal}\ x\ 100$$

$$P\ (x) = \frac{95}{100}\ x\ 100$$

$$P\ (x) = 95$$

Berdasarkan skor yang diperoleh melalui validasi oleh ahli materi, maka dapat disimpulkan bahwa produk pengembangan media pembelajaran teks prosedur untuk siswa SMP Negeri 1 Liwa kelas VII termasuk dalam kategori "Sangat Layak" dengan jumlah skor 95.

Berikut rumus yang digunakan untuk mencari skor ideal dalam instrumen dari hasil validasi oleh ahli pengajaran.

Jumlah skor ideal = jumlah skor tertinggi x jumlah nilai instrumen

= 5 x 20

= 100

Kemudian, untuk mengetahui kelayakan produk media pembelajaran dapat dihitung dengan rumus sebagai berikut.

$$P\ (x) = \frac{jumlah\ skor\ yang\ diperoleh}{jumlah\ skor\ ideal}\ x\ 100$$

$$P\ (x) = \frac{100}{100}\ x\ 100$$

$$P\ (x) = 100$$

Berdasarkan skor yang diperoleh melalui validasi oleh ahli pengajaran, maka dapat disimpulkan bahwa produk pengembangan media pembelajaran teks prosedur untuk siswa SMP Negeri 1 Liwa kelas VII termasuk dalam kategori "Sangat Layak" dengan jumlah skor 100.

Hasil penilaian dari para ahli (ahli media, ahli materi, ahli pengajaran) yang didapatkan sebelumnya menjadi bahan untuk menghitung nilai rata-rata.

Tabel 2. Rata-Rata Hasil Validasi oleh Ahli Media, Ahli Materi, Ahli Pengajaran, Pengguna Media

No.	Penilaian	Skor	Keterangan
1.	Ahli Media	82,20	Sangat Layak (SL)
2.	Ahli Materi	95,00	Sangat Layak (SL)
3.	Ahli Pengajaran	100,00	Sangat Layak (SL)
Jumlah		277,20	

Setelah mengetahui hasil data dari para ahli, selanjutnya adalah menghitung nilai rata-rata kelayakan. Berikut merupakan rumus yang akan digunakan untuk menghitung nilai rata-rata kelayakan produk media pembelajaran yang telah ditentukan.

$$\chi = \frac{\sum \chi}{N}$$

Keterangan:
χ = Nilai rata-rata
$\sum \chi$ = Jumlah nilai yang ada
N = Jumlah penilai

$$\chi = \frac{277,20}{3}$$

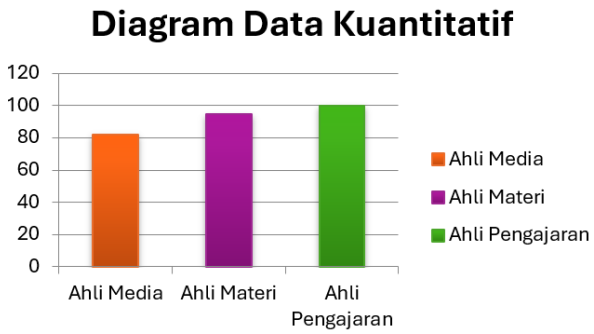
= 92,40

© 2025 The Authors
This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License

Tabel 3. Hasil Data Kuantitatif

No.	Penilaian	Skor	Keterangan
1.	Ahli Media	82,20	Sangat Layak (SL)
2.	Ahli Materi	95,00	Sangat Layak (SL)
3.	Ahli Pengajaran	100,00	Sangat Layak (SL)
Jumlah		277,20	
Rata-Rata		92,40	Sangat Layak (SL)

Apabila disajikan dalam bentuk diagram batang, maka diperoleh dengan hasil berikut.



Gambar 2. Diagram Data Kuantitatif

Berdasarkan hasil yang telah didapatkan, rancangan media yang telah dikembangkan, yakni media Canva berbasis TikTok pembelajaran teks prosedur untuk siswa kelas VII SMP Negeri 1 Liwa termasuk dalam kategori "Sangat Layak" dan dapat diimplementasikan dalam pembelajaran.

Tahap keempat dalam (Mulyatiningsih, 2019: 201), tahap ini dilakukan penerapan atau implementasi rancangan dan metode yang telah dikembangkan sebelumnya pada kondisi yang nyata, yakni di kelas. Materi yang disampaikan sesuai dengan model atau metode yang telah dikembangkan. Kemudian, setelahnya akan dilakukan evaluasi awal dengan tujuan memberi umpan balik pada penerapan model dan metode sebelumnya.

Tahap selanjutnya adalah implementasi kepada pengguna media, yakni peserta didik SMP Negeri 1 Liwa. Hasil skor yang diperoleh dari pengguna media berjumlah 79,73 dengan kategori kelayakan "Layak". Uji validasi oleh pengguna media dilakukan secara daring, yakni dengan mengisi dalam *google form* yang telah dibuat oleh peneliti. Berikut rumus yang digunakan untuk mencari skor ideal dalam instrumen.

Jumlah skor ideal = jumlah skor tertinggi x jumlah nilai instrumen

= 5 x 15

= 75

Sesuai dengan jumlah peserta didik, yakni 30 siswa. Maka hasil skor ideal yang telah dihitung dikalikan dengan jumlah peserta didik dengan hasil berikut.

75 x 30 = 2.250

Kemudian, untuk mengetahui kelayakan produk media pembelajaran dapat dihitung dengan rumus sebagai berikut.

Skor Kelayakan:

$$P\ (x) = \frac{jumlah\ skor\ yang\ diperoleh}{jumlah\ skor\ ideal}\ x\ 100$$

$$P\ (x) = \frac{1794}{2250}\ x\ 100$$

P (x) = 79,73

© 2025 The Authors
This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License

Berdasarkan skor yang diperoleh melalui validasi oleh pengguna media, maka dapat disimpulkan bahwa produk pengembangan media pembelajaran teks prosedur untuk siswa SMP Negeri 1 Liwa kelas VII termasuk dalam kategori "Layak" dengan jumlah skor 79,73.

Tahap yang terakhir adalah evaluasi, tahap ini digunakan untuk memberi umpan balik kepada pendidik maupun peserta didik dan memiliki dua bentuk, dalam (Mulyatiningsih, 2019: 201) bentuk yang pertama adalah evaluasi formatif yang dilakukan setiap akhir pembelajaran. Bentuk yang kedua adalah evaluasi sumatif yang dilaksanakan setiap akhir semester dengan tujuan untuk mengukur kompetensi akhir dari mata pelajaran. Kekurangan dalam media yang telah dikembangkan, antara lain *font* perlu diperbesar dan penulisan kalimat perlu dicek keefektifannya. Kemudian, kesalahan lain terletak pada bagian kepenulisan angka kelas 7 yang seharusnya menggunakan angka romawi, yakni kelas VII. Terdapat kekurangan dalam video bagian volume suara perlu diperbesar.

Berdasarkan uraian di atas, disimpulkan bahwa pengembangan media Canva dalam pembelajaran teks prosedur berbasis TikTok untuk siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Liwa sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran. Melalui hasil impementasi, media layak digunakan dalam pembelajaran juga dapat dilihat melalui komentar yang diberikan oleh peserta didik, seperti "Media pembelajarannya bagus, keren."; "Aku lumayan suka dengan pertanyaan yang diberikan."; "Pembelajarannya mudah dipahami."; "Medianya sudah baik untuk pembelajaran."; dan peserta didik menjadi tertarik dalam pembelajaran sehingga lebih aktif dan kondusif selama kegiatan belajar mengajar. Dengan demikian, penelitian ini sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, yakni mengembangkan media Canva dalam pembelajaran teks prosedur berbasis TikTok untuk mengetahui kelayakannya, menerapkan (implementasi), dan mengevaluasi.

4. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media Canva dalam pembelajaran teks prosedur berbasis media TikTok untuk siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Liwa disimpulkan bahwa penelitian dengan judul "Pengembangan Media Canva Berbasis Tiktok dalam Pembelajaran Teks Prosedur untuk Siswa Sekolah Menengah Pertama" termasuk dalam jenis penelitian pengembangan atau R&D (Research and Development) dengan menggunakan model ADDIE yang memiliki 5 langkah atau tahapan, antara lain Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. Selanjutnya, kriteria kelayakan pengembangan media Canva berbasis TikTok dalam pembelajaran teks prosedur untuk siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Liwa berdasarkan penilaian dari para ahli, yakni ahli media, ahli materi, ahli pengajaran; serta pengguna media, yakni peserta didik dikategorikan sebagai produk pembelajaran yang "Sangat Layak" untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Berkenaan dengan hal itu, nilai rata-rata yang diperoleh sebesar 89,23. Skor tersebut didapatkan dari ahli media sebesar 82,2 poin; dari ahli materi sebesar 95 poin; dari ahli pengajaran sebesar 100 poin; serta dari peserta didik sebesar 79,73. Jadi, media pembelajaran ini "Sangat Layak" untuk digunakan dalam pembelajaran.

Kontribusi Penulis

Seluruh penulis memiliki kontribusi yang sama terhadap artikel. Semua penulis telah membaca dan menyetujui versi akhir artikel.

Pendanaan

Tidak ada dukungan pendanaan yang diterima.

Deklarasi Konflik Kepentingan

Penulis menyatakan tidak ada potensi konflik kepentingan sehubungan dengan penelitian, kepenulisan, dan/atau publikasi artikel ini.

Daftar Rujukan

Arifin, Z. (2014). *Penelitian Pendidikan: Metode dan Paradigma Baru* (A. Kamsyach, G. Slamet, & M. Sudrajat (eds.); Cetakan Ke). PT Remaja Rosdakarya Offset.

Arikunto, P. D. S. (2019). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.

Arwindhi, A., & Fujiastuti, A. (2023). Powtoon: Inovasi media pembelajaran teks prosedur untuk siswa sekolah menengah atas. *Wiyata Dharma: Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan*, *11*(2), 153–162. https://doi.org/10.30738/wd.v11i2.16426

Cholilah, M., Tatuwo, A. G. P., Komariah, & Rosdiana, S. P. (2023). Pengembangan Kurikulum Merdeka Dalam Satuan Pendidikan Serta Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Pembelajaran Abad 21. *Sanskara Pendidikan Dan Pengajaran*, *1*(02), 56–67. https://doi.org/10.58812/spp.v1i02.110

Fujiastuti, A., Himawan, R., Wirawati, D., & Sularso, S. (2024). Harnessing local arts through android technology to boost critical reading among students. *Psychology, Evaluation, and Technology in Educational Research*, *6*(2), 234–245. https://doi.org/10.33292/petier.v6i2.215

© 2025 The Authors
This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License

Jannah, Z. R., Harjono, H. S., & Suryani, I. (2022). Pengembangan Video Berbasis Aplikasi Canva untuk Pembelajaran Menulis Teks Prosedur. *VOX EDUKASI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, 13(2), 389-398.*, *13*(April), 348–356.

Juniar, R. T., Setiyadi, R., & Susanti, E. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Materi Teks Cerita Rakyat Dengan Menggunakan Pendekatan Saintifik Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Pada Teks Cerita Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Profesi Pendidikan*, *2*(1), 22–29. https://doi.org/10.22460/jpp.v2i1.12647

Mulyatiningsih, E. (2019). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan* (A. Nuryanto (ed.); Cetakan Ke). Alfabeta.

Nurfadhillah, S., Fadhilatul Barokah, S., Nur'alfiah, S., Umayyah, N., Yanti, A. A., & Tangerang, U. M. (2021). Pengembangan Media Audio Visual Pada Pembelajaran Matematika Di Kelas 1 Mi Al Hikmah 1 Sepatan. *PENSA : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, *3*(1), 149–165. https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa

Rahmatullah, Inanna, & Ampa. (2021). Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Kinemaster. *In Prosiding Seminar Nasional*, *1*(1), 1–8. http://digilib.unila.ac.id/3817/17/BAB II.pdf

Rawung, W. H., Katuuk, D. A., Rotty, V. N. J., & Lengkong, J. S. J. (2021). Kurikulum dan Tantangannya pada Abad 21. *Jurnal Bahana Manajemen Pendidikan*, *10*(1), 29. https://doi.org/10.24036/jbmp.v10i1.112127

Rohima, N. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Keterampilan Belajar Pada Siswa. *Publikasi Pembelajaran*, *1*(1), 1–12.

Sakirah, R. L. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Biologi Berbasis Tiktok Pada Materi Bioteknologi di SMPN 1 Trumon Timur. *Doctoral Dissertation, UIN Ar-Raniry Banda Aceh*, *4*(1), 88–100.

Subarna, R., Dewayani, S., & Setyowati, C. E. (2021). Bahasa Indonesia untuk SMP Kelas VII. In *Pusat Kurikulum dan Perbukuan Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Jalan Gunung Sahari Raya No. 4 Jakarta Pusat* (Vol. 1, Issue 1).

Sugiyono, P. D. (2016). *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development/ R&D)* (S. Y. Suryandari (ed.); Cetakan Ke). Alfabeta.

Sutawi, T. A., & Fitrihana, N. (2022). *Pengembangan Video Tutorial CAD Richpeace Menggunakan Aplikasi TikTok untuk Media Pembelajaran di SMKN 2 Godean*. *Vol 17*(0), 1.

Tarigan, H. G. (1992). *Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Bahasa* (Vol. 151, pp. 10–17).

Tarigan, H. G. (2008). Menyimak sebagai suatu keterampilan berbahasa. In *Angkasa* (p. 15).

Tarigan, H. G. (2018). *Menulis Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa* (p. 19).

Tarigan, H. G. (2021). *Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Bahasa* (pp. 11–13).

© 2025 The Authors
This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License