

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dampak perkembangan teknologi yang pesat pada masa ini mempengaruhi kehidupan masyarakat sehari-hari. Pemanfaatan teknologi secara tepat dapat membantu dalam kegiatan pendidikan karena pembelajaran pada hakekatnya merupakan proses interaktif antara guru sebagai fasilitator dan siswa sebagai peserta didik, yang berlangsung secara dinamis. Penggunaan dan pemanfaatan teknologi dapat menjadi alternatif untuk menciptakan pembelajaran yang interaktif dan efektif. Pemanfaatan teknologi dalam menciptakan pembelajaran yang interaktif dapat dilakukan dalam semua mata pelajaran. Salah satu mata pelajaran yang dapat menggunakan teknologi adalah bahasa Indonesia.

Pembelajaran di abad 21 merupakan proses pendidikan yang membimbing siswa pada kemampuan berpikir yang lebih tinggi. Keterampilan yang dimaksud di sini adalah proses berpikir yang membawa siswa ke tingkat kognitif yang lebih tinggi di mana siswa berpikir kritis, kreatif, logis dan sistematis melalui analisis, evaluasi, dan kreasi ulang yang terampil. Konsep berpikir ini dikenal sebagai keterampilan berpikir tingkat tinggi (HOTS).

Masalah yang sering dihadapi guru selama pendidikan adalah kurangnya perhatian siswa untuk mengikuti pendidikan, diharapkan para guru mampu mengatasi permasalahan tersebut agar dapat meningkatkan minat belajar pada siswa. Untuk mengatasi masalah ini, guru harus mengikuti perkembangan

teknologi yang berkembang pesat saat ini dan dapat mempengaruhi semua bidang kehidupan, termasuk dunia pendidikan, khususnya pendidikan. Pendidik dapat menggunakan teknologi untuk meningkatkan kualitas pengajaran dengan menyajikan materi melalui lingkungan belajar yang disajikan dengan cara yang paling menarik.

Bagi guru, hanya menggunakan kata-kata untuk menyampaikan pembelajaran saja tidak cukup. Akan tetapi juga memerlukan sarana atau alat untuk menyampaikan pesan penjelasan guru yang biasa disebut dengan media. Fatria dan Lestari dalam jurnalnya yang berjudul "Penerapan Media Pembelajaran Google Drive Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia" Vol. 2 No. 1 Tahun 2017 menyatakan media adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, dapat membangkitkan semangat, perhatian dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran pada siswa".

Media yang tepat akan berdampak pada hasil belajar yang baik. Secara langsung bahan ajar merupakan sarana penunjang proses belajar yang baik, meningkatkan minat dan menarik siswa untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Tujuan pembelajaran akan sangat membantu dalam pencapaian prestasi siswa. Berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan peneliti di beberapa sekolah, dalam proses pembelajaran guru menggunakan media buku paket dan adapun media lain yang digunakan oleh guru yaitu tampilan slide *powerpoint*.

Tampilan *powerpoint* yang digunakan saat pembelajaran hanya berupa materi saja dan belum ada penampilan seperti video. Kemudian, banyak guru yang

tidak memanfaatkan semaksimal mungkin fasilitas yang ada disekolah, contohnya LCD proyektor. Salah satu penyebab guru tidak menggunakan media tersebut adalah kurangnya kemampuan guru dalam membuat atau mendesain media pembelajaran berbasis multimedia interaktif. Hal ini tentu saja mengakibatkan proses pembelajaran terkesan monoton dan kurang menarik.

Dewi (2018:8) “Media pembelajaran adalah sesuatu yang membantu pengajar dalam menciptakan lingkungan belajar agar terasa nyaman bagi para audiens. Tidak hanya itu, penggunaan media akan membuat para audiens dapat melakukan berbagai aktivitas. Sehingga, mereka tidak hanya bergantung kepada pendidik sebagai salah satunya sumber belajar.”

Penggunaan media yang menarik dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa. Dalam proses pembelajaran, banyak media yang dapat digunakan, salah satunya adalah multimedia interaktif. Multimedia interaktif digunakan untuk menyampaikan pesan atau materi pembelajaran yang lebih menarik.

Salah satu aplikasi yang digunakan untuk membuat media pembelajaran berbasis multimedia interaktif adalah dengan menggunakan aplikasi *Canva*. *Canva* merupakan merupakan salah satu software pengolah video yang kelengkapan fasilitas dan kemampuannya yang sangat bagus dan *software* ini sangat membantu dan memudahkan pengguna dalam membuat modul interaktif. *Canva* merupakan sebuah *tools* desain grafis yang dirancang untuk membantu penggunanya membuat berbagai desain keren dan kreatif. Menyediakan lebih dari delapan ribu *template*, bahkan dalam versi gratis, peneliti memutuskan untuk

menggunakan aplikasi yang disediakan oleh *Canva* sebagai lingkungan belajar selama penelitian.

Belajar Bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran wajib di semua jenjang Pendidikan. Hal ini ditunjukkan dengan Standar Pendidikan di Indonesia, dimana Bahasa dan Sastra Indonesia masuk dalam daftar mata pelajaran wajib dalam ujian nasional di semua jenjang Pendidikan. Bahasa Indonesia juga merupakan bahasa utama di Negara Kesatuan Republik Indonesia. Karena bahasa Indonesia mempunyai fungsi lain yaitu bahasa nasional dan alat pemersatu bangsa atau penghubung antar semua daerah dan budaya suku.

Samsiyah (2016:11) “Fungsi bahasa indonesia adalah sebagai sarana komunikasi bagi manusia baik lisan maupun tulisan yang berfungsi untuk meningkatkan produktivitas pendidikan.” Dengan demikian diharapkan dapat mempercepat laju belajar dan membantu guru untuk menggunakan waktunya secara lebih baik dalam menyajikan informasi, sehingga dapat lebih banyak membina dan mengembangkan semangat belajar siswa. Selain itu juga untuk memantapkan pengajaran, dengan jalan meningkatkan kemampuan siswa dengan berbagai media komunikasi secara lebih konkret.

Pembelajaran bahasa indonesia juga bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan seperti berkomunikasi secara efektif sesuai dengan etika yang berlaku baik secara lisan maupun tertulis, menghargai dan bangga menggunakan bahasa indonesia sebagai bahasa persatuan dan bahasa negara, dan menikmati serta memanfaatkan karya sastra untuk memperluas wawasan, memperluas budi pekerti, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa.

Permendikbud No.37 tahun 2018 dalam pelajaran Bahasa Indonesia terdapat materi yang membahas tentang teks eksplanasi yang ada pada KD 3.4 menganalisis struktur dan kebahasaan teks eksplanasi, dan 4.4 memproduksi teks eksplanasi secara lisan atau tulis dengan memerhatikan struktur dan kebahasaan.

Teks eksplanasi merupakan sebuah karangan yang berisi penjelasan-penjelasan lengkap mengenai suatu topik yang berhubungan dengan berbagai fenomena, baik fenomena alam maupun sosial yang terjadi di kehidupan sehari-hari. Mempelajari teks ini bertujuan untuk memberikan informasi sejelas-jelasnya kepada pembaca agar paham dengan suatu fenomena yang terjadi.

Melalui pembelajaran teks eksplanasi siswa diharapkan dapat berlatih mengungkapkan pikiran untuk menerangkan atau menjelaskan serangkaian proses dari suatu peristiwa atau fenomena yang diketahui secara benar. Memahami struktur teks eksplanasi siswa dituntut memahami persoalan peristiwa yang ingin ditulis. Dengan begitu kemampuan menulis siswa akan terlatih secara kritis dalam mencari pengetahuan dan fakta-fakta, mengeluarkan ide atau gagasan. Razak dalam Febriana (2017:12) Struktur teks eksplanasi terdiri dari empat aspek. Keempat aspek itu adalah judul teks, pernyataan umum tentang suatu peristiwa, pernyataan khusus tentang suatu peristiwa, dan interpretasi.

Adapun faktor penting yang dapat digunakan sebagai acuan dalam memperbaiki kualitas pendidikan yaitu dengan melihat TPACK guru, Dikutip “Imam Fitri Rahmadani dalam jurnal berjudul *Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK) Kerangka Pengetahuan Guru Abad 21* Vol. 6 No. 1 tahun 2019 TPACK adalah kerangka teoritis yang dibutuhkan guru dalam

mengintegrasikan teknologi kedalam pembelajaran. Pemerintah dapat menentukan kebijakan-kebijakan yang akan ditetapkan untuk mengembangkan profesionalisme guru.” Kerangka kerja *Technological Pedagogical Content Knowledge* (TPACK) adalah kerangka teoritis yang dibutuhkan guru dalam mengintegrasikan teknologi kedalam pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Modul Interaktif Pada Materi Teks Eksplanasi Kelas XI.”**

B. Identifikasi Masalah

Penelitian ini diawali dengan adanya suatu permasalahan yang akan diselesaikan. Banyak sekali permasalahan yang dapat dikaji oleh peneliti, namun tidak semua permasalahan dapat dijabarkan dalam penelitian ini.

Arikunto (2013:14) “Untuk sampai pada batasan masalah yang menjadi ganjalan di dalam pikirannya yang sekiranya dapat dicarikan jawabannya melalui kegiatan penelitian yang akan dilakukan”. Tahap ini dinamakan tahap identifikasi masalah.

Adapun masalah yang muncul berkaitan dengan penelitian ini, dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Minimnya penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif.
2. Media yang digunakan dalam pembelajaran khususnya pelajaran bahasa Indonesia umumnya masih menggunakan buku paket yang tersedia di sekolah dan menggunakan media berbasis *power point*.
3. Minimnya pemanfaatan fasilitas sekolah dalam proses pembelajaran berupa LCD Proyektor.

C. Batasan Masalah

Batasan masalah adalah ruang lingkup masalah atau membatasi ruang lingkup masalah yang terlalu luas sehingga penelitian lebih bisa fokus untuk dilakukan.

Arikunto (2013:14) “Dari banyak masalah yang berhasil di daftar atau diidentifikasi dengan menyesuaikan diri pada keterbatasan-keterbatasan yang dimiliki, peneliti hanya memilih satu atau beberapa masalah yang dipandang penting dan berguna untuk dicarikan pemecahannya”. Tahap inilah yang disebut batasan masalah.

Identifikasi masalah di atas, maka diperlukan pembatasan masalah yang menjadi fokus pembahasan pada penelitian agar tidak meluas dari kajian. Dalam penelitian ini permasalahan dibatasi pada pembelajaran pengetahuan dan keterampilan materi teks eksplanasi yang dikembangkan, yakni:

1. Media pembelajaran yang dikembangkan adalah media pembelajaran berbasis modul interaktif berbantuan aplikasi *Canva*. Aplikasi *Canva* berperan sebagai media belajar dimana materi pembelajaran dibuat dengan bentuk video yang interaktif menggunakan desain dengan template dan animasi dengan elemen.
2. Materi yang menjadi tema bahan ajar adalah teks eksplanasi pada silabus kurikulum 2013 dan kompetensi dasar yang digunakan yaitu:
 - 3.4 Menganalisis struktur dan kebahasaan teks eksplanasi.
 - 4.4 Memproduksi teks eksplanasi secara lisan atau tulis dengan memerhatikan struktur dan kebahasaan.

3. Penelitian dilaksanakan di SMK Al-Washliyah Sukoharjo Medan dan objek penelitian adalah siswa kelas XI yang berjumlah 25 orang.

D. Rumusan Masalah

Untuk memperoleh hasil penelitian yang lebih baik, maka perlu dirumuskan masalah yang akan diteliti. Sugiyono (2019:63) “Rumusan masalah merupakan suatu pertanyaan yang akan dicari jawabannya melalui pengumpulan data.”

Berdasarkan identifikasi masalah dan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran berbasis modul interaktif pada materi teks eksplanasi untuk siswa kelas XI?
2. Bagaimana validasi ahli materi dan ahli media pada pengembangan media pembelajaran berbasis modul interaktif pada materi teks eksplanasi untuk siswa kelas XI?
3. Bagaimana kelayakan dan keefektifan pengembangan media pembelajaran berbasis modul interaktif pada materi teks eksplanasi untuk siswa kelas XI?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian merupakan pedoman dalam suatu kegiatan yang dilakukan. Arikunto (2013:97) “Tujuan peneliti adalah rumusan kalimat yang menunjukkan adanya sesuatu hal yang diperoleh saat penelitian selesai”.

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini adalah:

1. Mendeskripsikan pengembangan media pembelajaran berbasis modul interaktif pada materi teks eksplanasi untuk siswa kelas XI.

2. Mendeskripsikan validasi ahli materi dan ahli media pada pengembangan media pembelajaran berbasis modul interaktif pada materi teks eksplanasi untuk siswa kelas XI.
3. Mendeskripsikan kelayakan dan keefektifan pengembangan media pembelajaran berbasis modul interaktif pada materi teks eksplanasi untuk siswa kelas XI.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat bagi siswa
 - a. Menambah minat belajar siswa, khususnya pembelajaran teks eksplanasi.
 - b. Siswa dapat belajar secara mandiri, efektif dan terarah.
2. Manfaat bagi peneliti
 - a. Memberikan pengalaman dan pengetahuan dalam membuat media pembelajaran yang lebih inovatif untuk pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya pada materi teks eksplanasi.
 - b. Menambah kreativitas untuk membuat desain dan produk media pembelajaran yang lebih kreatif, inovatif, dan produktif.
3. Manfaat bagi guru
 - a. Membantu guru untuk membangkitkan minat siswa dalam kegiatan pembelajaran teks eskplanasi.
 - b. Diharapkan mampu menginspirasi guru untuk membuat media pembelajaran yang lebih kreatif dan interaktif.

BAB II

KAJIAN TEORITIS DAN KERANGKA KONSEPTUAL

A. Kajian Teoritis

Dalam penyusunan skripsi ini, kajian teoritis merupakan landasan dalam mendekati permasalahan penelitian, dalam kajian teoritis diuraikan teori-teori yang berhubungan variabel yang diteliti.

Surahman Ence, Adri Satrio dan Herminarto Sofyan (2020:49) “Kajian teori merupakan salah satu tahapan dalam proses penelitian yang harus dilakukan oleh peneliti yang penyusunan kajian teorinya menjadi dasar pertimbangan dalam penentuan langkah-langkah penelitian.” Seorang peneliti harus memiliki kesadaran yang tinggi perihal penyusunan kajian teori yang baik dan benar.

Kajian teoritis memuat sejumlah teori yang berkaitan dengan hal-hal yang dikaji dalam suatu penelitian. Teori tersebut digunakan sebagai landasan pemikiran dan acuan bagi pembahasan masalah yang diteliti. Mengingat pentingnya hal itu, maka teori yang digunakan harus berkaitan dengan masalah yang akan diteliti, sasarannya adalah untuk kejelasan uraian suatu penelitian. Pada bab ini akan diuraikan tentang menganalisis struktur dan kebahasaan serta memproduksi teks eksplanasi secara lisan atau tulisan dengan memperhatikan struktur dan kebahasaan.

1. Media Pembelajaran

a. Definisi Media Pembelajaran

Anto andrijanto dalam jurnalnya berjudul ”*Perancangan buku pedoman umum ejaan bahasa indonesia sebagai media pembelajaran ejaan di sekolah* ”

Vol. 04 No. 02 tahun 2017, kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Makna umumnya adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi dari sumber informasi kepada penerima informasi. Sedangkan, pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, perlengkapan yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran.

Marsudi dalam jurnalnya berjudul “*Penerapan model konstruktivistik dengan media file gambar 3D untuk meningkatkan motivasi dan prestasi hasil belajar*” Vol. 23 No. 1 Tahun 2016 media pembelajaran merupakan alat bantu pembelajaran dalam rangka penyampaian materi sebagai pesan agar lebih mudah diterima oleh penerima yaitu siswa, sehingga siswa termotivasi serta aktif dalam mengikuti pembelajaran.”

Azhar Arsyad (2011:3) “Menjelaskan bahwa media dapat dipahami secara garis besar meliputi manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap”.

Sesuai dengan pernyataan dari para ahli diatas dapat dijelaskan bahwa pembelajaran merupakan sebuah usaha nyata yang dilakukan pendidik untuk menggerakkan peserta didik sehingga peserta didik mampu menyerap pengetahuan dan kegiatan belajar mengajar.

Dalam penelitian ini juga tidak terlepas dari kemampuan dan keterampilan untuk menulis. Dengan hal ini peneliti bertujuan untuk mengasah dan mengembangkan keterampilan dan pengetahuan siswa dalam menulis melalui proses berpikir.

Allah SWT berfirman:

وَتِلْكَ الْأَمْثَالُ نَضْرِبُهَا لِلنَّاسِ وَمَا يَعْقِلُهَا إِلَّا الْعَالِمُونَ

Artinya : Dan perumpamaan-perumpamaan ini kami buat untuk manusia; dan tiada yang memahaminya kecuali orang-orang yang berilmu” (Qs. Al – Ankabut : 43).

Dari surah di atas dapat di jelaskan bahwa demikianlah Allah mengumpamakan sesuatu perumpamaan bagi manusia. Hanya orang berakal yang dapat memikirkan perumpamaan tersebut. “Tiada yang memahaminya kecuali orang-orang yang berilmu”. Dari ayat di atas kita mengetahui bahwa jika kita berilmu maka kita dapat memahami begitu banyak hal yang tidak hanya bermanfaat untuk diri sendiri namun juga untuk orang lain. Dalam hal ini perkembangan jaman yang diikuti dengan perkembangan teknologi yang ada, memiliki manfaat bagi kita.

Perkembangan teknologi yang ada memudahkan kita dalam belajar. Seperti yang akan peneliti uraikan dalam penelitian ini. Perkembangan teknologi berbasis aplikasi *Canva* dapat membantu minat siswa dalam belajar karena aplikasi ini memiliki metode interaktif berbentuk video pembelajaran yang terdapat animasi sehingga menarik minat belajar siswa agar siswa tidak jenuh dalam pembelajaran yang dilakukan dan mudah memahami materi yang diajarkan.

b. Tujuan Media Pembelajaran dan Manfaat Media Pembelajaran

1. Tujuan Media Pembelajaran

Sanaky (2013:6) Tujuan dan manfaat media pembelajaran sebagai berikut:

1. Mempermudah proses pembelajaran di kelas. Seorang guru yang menggunakan media pembelajaran di kelas akan mempermudah proses pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dari ketertarikan siswa memperhatikan penjelasan guru.
2. Meningkatkan efisiensi antara materi pelajaran dengan tujuan pembelajaran. Ketepatan waktu sangat diperlukan dalam proses pembelajaran karena semua kegiatan di dalam kelas diperhitungkan mulai dari kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup.
3. Membantu konsentrasi pembelajaran dalam proses pembelajaran
Hal yang harus dilakukan adalah fokus pada hal-hal yang akan dipelajari. Dengan demikian, memusatkan pikiran pada proses pembelajaran akan membantu siswa dalam menangkap penjelasan yang diberikan oleh guru.

2. Manfaat Media Pembelajaran

Kustandi (2013:20) “Manfaat media pembelajaran baik secara umum maupun khusus sebagai alat bantu pembelajaran bagi pengajar dan pembelajar”. Jadi manfaat media pembelajaran adalah pengajaran lebih menarik perhatian pembelajar sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar, bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga dapat lebih dipahami pembelajar, serta memungkinkan pembelajar menguasai tujuan pengajaran yang baik, metode pembelajaran bervariasi, tidak semata-mata hanya komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata lisan pengajar, pembelajar tidak bosan, dan pengajar tidak kehabisa tenaga, pembelajar lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan penjelasan dari pengajar saja, tetapi juga aktivitas lain yang dilakukan seperti: mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain-lain.

Munadi (2013:86) manfaat media pembelajaran bagi pengajar dan pembelajaran , sebagai berikut:

1. Manfaat media pembelajaran bagi pengajar,
 1. Memberikan pedoman, arah untuk mencapai tujuan pembelajaran.
 2. Menjelaskan struktur dan urutan pengajaran secara baik,
 3. Memberikan kerangka sistematis mengajar secara baik,
 4. Memudahkan kendali pengajar terhadap materi pelajaran,

5. Membantu kecermatan, ketelitian dalam penyajian materi pembelajaran,
6. Membangkitkan rasa percaya diri seorang pengajar,
7. Meningkatkan kualitas pengajaran
8. Memberikan dan meningkatkan variasi belajar
9. Menyajikan inti informasi, pokok-pokok secara sistematis, sehingga memudahkan penyampaian,
10. Menciptakan kondisi dan situasi belajar yang menyenangkan dan tanpa tekanan

2. Manfaat media pembelajaran bagi pembelajaran adalah :

1. Meningkatkan motivasi belajar pembelajar,
2. Memberikan dan meningkatkan variasi belajar bagi pembelajar,
3. Memudahkan pembelajar untuk belajar,
4. Merangsang pembelajar untuk berpikir dan beranalisis,
5. Pembelajaran dalam kondisi dan situasi belajar yang menyenangkan dan tanpa tekanan, dan
6. Pembelajar dapat memahami materi pelajaran secara sistematis yang disajikan.

Adapun manfaat media pembelajaran Sanaki (2013:112) yaitu:

- 1) Meletakkan dasar-dasar berpikir konkret dan mengurangi verbalisme;
- 2) Memperbesar perhatian para siswa.
- 3) Meletakkan dasar-dasar penting untuk perkembangan belajar, membuat pelajaran lebih mantap.
- 4) Memberikan pengalaman yang nyata dan dapat menumbuhkan kegiatan berusaha sendiri di kalangan siswa.
- 5) Menumbuhkan pemikiran yang teratur dan kontinu, hal ini terutama dalam gambar hidup.
- 6) Membantu tumbuhnya pengertian atau perkembangan kemampuan berbahasa.
- 7) Memberikan pengalaman-pengalaman yang tidak mudah diperoleh dengan cara lain serta membantu berkembangnya efisiensi yang lebih mendalam serta keragaman yang lebih banyak dalam belajar.

c. **Klasifikasi Media Pembelajaran**

Sanjaya (2008:221) “Media pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi beberapa klasifikasi tergantung dari sudut mana melihatnya. Dilihat dari sifatnya, media dapat dibagi menjadi dua yaitu media auditif dan media audiovisual.”

- 1) Media auditif, yaitu media yang hanya dapat didengar saja, atau media yang hanya memiliki unsur suara, seperti radio dan rekaman suara.
- 2) Media audiovisual, yaitu jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang dapat dilihat, seperti rekaman video, berbagai ukuran film, *slide* suara, dan lain sebagainya. Kemampuan media ini dianggap lebih baik dan lebih menarik sebab mengandung kedua unsur jenis media yang pertama dan kedua, dilihat dari kemampuan jangkauannya, Sanjaya (2008: 213) mengatakan media dapat dibagi ke dalam:

- a. Media yang memiliki daya liput yang luas dan serentak seperti radio dan televisi. Melalui media siswa dapat mempelajari hal-hal atau kejadian-kejadian yang aktual secara serentak tanpa harus menggunakan ruangan khusus.
- b. Media yang mempunyai daya liput yang terbatas oleh ruang dan waktu, seperti film *slide*, film video, dan lain sebagainya.
- c. Dilihat dari cara atau teknik pemakaiannya, media dapat dibagi ke dalam: Media yang diproyeksi, seperti film, *slide*, film *strip*, transparansi, dan lain sebagainya. Jenis media yang demikian memerlukan alat proyeksi khusus, seperti *film projector* untuk memproyeksi film, *slide projector* untuk memproyeksi film *slide*, *Over Head Projector (OHP)* untuk memproyeksikan transparansi. Tanpa dukungan alat proyeksi semacam ini, maka media semacam ini tidak akan berfungsi apa-apa.
- d. Media yang diproyeksikan, seperti gambar, foto, lukisan, radio, dan lain sebagainya.

Rudy Brets dalam Sanjaya (2008:212) ada tujuh klasifikasi media, yaitu:

- a) Media audiovisual gerak, seperti: film suara, pita video, film TV.
- b) Media audiovisual diam, seperti: film rangkai suara.
- c) Audio semigerak, seperti: tulisan jauh bersuara.
- d) Media visual bergerak, seperti: film bisu.
- e) Media visual diam, seperti: halaman cetak, foto, *microphone*, *slide* bisu.
- f) Media audio, seperti: radio, telepon, pira audio
- g) Media cetak, seperti: buku, modul, bahan ajar mandiri.

Klasifikasi Media Pembelajaran Arsyad (2006:36) adalah:

- a) Media berbasis manusia (guru, tutor, main-peran, kegiatan kelompok, field- trap)

- b) Media berbasis cetak (buku, penuntut, buku latihan, alat bantu kerja, dan lembaran lepas)
- c) Media berbasis visual (buku, alat bantu kerja, bagan, grafik, peta, gambar,dan slide)
- d) Media berbasis audio- visual (video, film, program slide-tape, televisi)
- e) Media berbasis komputer (pengajaran dengan bantuan komputer, interaktif video, hypertext).

Dari beberapa kelompok media yang telah dijelaskan di atas, peneliti memilih media berbasis modul interaktif yang dikelompokkan dengan media berbasis komputer sebagai media pembelajaran dalam penelitian nantinya.

2. Konsep Pengembangan Media Pembelajaran

a. Pengertian Penelitian Pengembangan

Sutarti dan Irawan (2017:25) “Penelitian dan pengembangan pendidikan R&D adalah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan yang terdiri dari mempelajari temuan penelitian yang berkaitan dengan produk yang akan dikembangkan.”

Sugiyono (2012:297) “Penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut”. Produk tersebut tidak selalu berbentuk benda atau perangkat keras (hardware), seperti buku, modul, alat bantu pembelajaran di kelas atau di laboratorium, tetapi bisa juga perangkat lunak (software), seperti program komputer untuk pengolahan data, pembelajaran di kelas, perpustakaan atau laboratorium, ataupun model-model pendidikan, pembelajaran, pelatihan, bimbingan, evaluasi, dan manajemen.

Arifin (2012:126) “Penelitian dan pengembangan merupakan suatu metode yang dapat digunakan untuk mengatasi kesenjangan antara penelitian dasar dan penelitian terapan”. Sering kali ditemui adanya kesenjangan antara

hasil-hasil penelitian dasar yang bersifat teoritis dan hasil penelitian terapan yang bersifat praktis. Kesenjangan ini dapat diatasi dengan penelitian dan pengembangan.

Dalam Penelitian dan pengembangan yang akan dilakukan peneliti. Peneliti akan menghasilkan produk tertentu melalui aplikasi yang bernama *Canva*. Dari aplikasi ini peneliti akan menerangkan materi pembelajaran dengan bentuk interaktif yang didesain dengan sangat menarik sehingga peserta didik tidak monoton dalam proses pembelajaran dan menguji kelayakan produk tersebut. Apakah produk tersebut layak untuk dijadikan bahan ajar.

Dari pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, yang dapat dijadikan media pembelajaran yang dapat dikembangkan dalam proses pembelajaran.

b. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Sugiyono (2015:407) “Menjelaskan bahwa penelitian dan pengembangan bertujuan untuk mengembangkan suatu produk yang sudah ada namun dapat di uji kelayakan serta keefektivitasnya.” Dalam penelitian pengembangan produk yang dapat dihasilkan berupa: materi pembelajaran, buku, sistem pembelajaran, model- model perencanaan pembelajaran, strategi pembelajaran, media pembelajaran, program, kuis, dan kurikulum. Dalam bidang pendidikan serta pembelajaran, penelitian pengembangan

memfokuskan kajian pada bidang desain pada bahan ajar, produk (media), maupun proses pembelajaran.

Terdapat beberapa tujuan penelitian dalam dunia pendidikan, diantaranya:

1. Menjembatani kesenjangan antara sesuatu yang terjadi dalam penelitian pendidikan dengan praktik pendidikan.
2. Menghasilkan produk penelitian yang dapat digunakan untuk mengembangkan mutu pendidikan dan pembelajaran secara efektif.

Sedangkan Setyosari (2010:122-123) tujuan dari penelitian pengembangan adalah sebagai berikut:

1. Menilai perubahan-perubahan yang terjadi selama kurun waktu tertentu.
2. Untuk menghasilkan suatu produk baru melalui proses pengembangan.

Berdasarkan pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa tujuan penelitian pengembangan adalah untuk menghasilkan suatu produk baru yang efektif sesuai dengan rancangan pembelajaran.

3. Hakikat Teks Eksplanasi

a. Pengertian Teks Eksplanasi

Kamus Besar Bahasa Indonesia, teks adalah naskah yang berupa kata-kata asli dari pengarang. Sedangkan eksplanasi adalah penjelasan, sedangkan kompleks adalah rumit, sulit, saling berhubungan. Anderson (2003:80) "Teks eksplanasi adalah bentuk teks yang menyajikan serangkaian peristiwa."

Napitupulu dalam jurnalnya berjudul "Pemahaman genre dalam keterampilan menulis mahasiswa bahasa Inggris FKIP Universitas HKBP Nommensen Medan" Vol. 18 No.3 Tahun 2010 teks eksplanasi adalah jenis teks factual yang menjelaskan proses-proses yang terjadi didalam evolusi fenomena

yang alamiah. Eksplanasi digunakan untuk menjelaskan proses terjadinya sesuatu secara logis, tetapi bukan pendeskripsian benda-benda.”

Priyatni (2014:82) “Teks eksplanasi adalah teks yang berisi penjelasan tentang proses yang berhubungan dengan fenomena-fenomena alam, sosial, ilmu pengetahuan, budaya dan lainnya.

Penjelasan di atas menunjukkan teks eksplanasi adalah naskah yang berisi penjelasan sesuatu hal atau kejadian yang saling berhubungan. Teks eksplanasi adalah teks yang memaparkan penjelasan informasi tentang fenomena kausalitas. Fenomena tersebut bisa berupa fenomena sosial, budaya ekonomi dan sebagainya. Berdasarkan pemaparan tersebut, teks ekplanasi merupakan teks yang menjelaskan tentang terjadinya suatu fenomena dari awal sampai akhir, dimana siswa perlu mengetahui bagaimana terjadinya suatu fenomena di alam sekitarnya.

Teks ekplanasi juga menerangkan atau menjelaskan mengenai proses atau peristiwa alam maupun sosial yang artinya teks eksplanasi memiliki pola penyajian menerangkan atau menjelaskan suatu peristiwa atau fenomena. Artinya, setiap bagian proses fenomena harus memiliki penjelasan yang tepat, sehingga penyajian penulisan teks ekplanasi dapat mudah dikenali oleh pembaca.

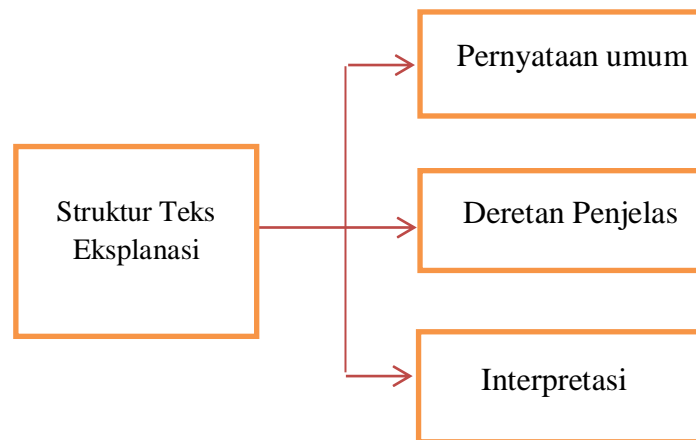
b. Struktur Teks Eksplanasi

Teks eksplanasi memiliki struktur dalam penulisannya. Struktur teks ekplanasi berisi pernyataan umum, deretan penjelas dan interpretasi.

Razak (2017:23) “Struktur pernyataan khusus merupakan paragraf faktual yang menerangkan struktur pernyataan umum melalui satu paragraf atau lebih.”

Kemendikbud (2017: 63) “Membagi struktur teks eksplansi dan kebahasaan teks eksplanasi seperti gambar berikut.

Bagan 2.1 Struktur Teks Eksplanasi



Struktur teks eksplanasi terdiri dari pernyataan umum, dimana di pertanyaan umum :

1) Pernyataan umum

Pernyataan umum berisi suatu pernyataan umum tentang suatu topik yang akan dijelaskan proses terjadinya suatu peristiwa, proses terbentuknya peristiwa, dan sebagainya. Pernyataan umum ini bersifat ringkas, menarik, dan jelas sehingga mampu membangkitkan minat pembaca untuk membaca secara detail.

2) Deretan penjelas

Pada bagian ini berisi perincian proses atau sebab terjadinya suatu fenomena yang juga mencakup akibat dan dampak yang ditimbulkan.

3) Interpretasi

Interpretasi berisi penafsiran penulis mengenai topik dengan perspektif tertentu yang lebih luas dan menyeluruh, serta menjelaskan korelasi peristiwa yang menyertainya.

Dari penjelasan di atas disimpulkan bahwa teks eksplanasi digunakan untuk mengetahui proses terjadinya sesuatu, dimana dalam penyusunan teksnya terdiri dari pernyataan umum, deret penjelas dan interpretasi. Teks eksplanasi ini biasa digunakan untuk menjelaskan peristiwa alam, ilmu pengetahuan, maupun sosial yang terjadi di lingkungan sekitar, karena teks ini akan secara lengkap memberikan penjelasan terhadap proses terjadinya sesuatu, dampak akibat yang ditimbulkan, penjelasan yang bersifat ringkas dan menarik sehingga membuat pembaca tertarik untuk membaca teks ini.

c. Ciri Kebahasaan Teks Eksplanasi

Dalman (2013:18) “Setiap paragraf minimal berisi kalimat pokok dan paling tidak satu kalimat pendukung.” Sedangkan, Mahsun (2014: 189) “Ciri kebahasaan teks eksplanasi berkaitan dengan fakta suatu proses yang meliputi kelas- kelas benda, maksudnya kata benda umum, bukan kata yang spesifik”. Penggunaan kata umum ini agar lebih mudah dipahami oleh siswa. Penjelasan yang berkaitan dengan kelas suatu benda biasanya menggunakan kata kerja bersifat teknis dan menunjukkan urutan proses. Selain kata kerja, ada pula kata hubung atau konjungsi. Konjungsi yang banyak digunakan dalam teks eksplanasi adalah konjungsi waktu. Konjungsi waktu berfungsi memberikan keterangan pada urutan kejadian sehingga membentuk suatu proses yang jelas.

Berdasarkan kaidah kebahasaan secara umum, teks eksplanasi sama dengan kaidah pada teks prosedur. Sebagai teks yang berkategori faktual (nonsastra), teks eksplanasi menggunakan banyak kata yang bermakna denotatif. Sebagai teks yang berisi paparan proses, baik secara kausalitas maupun

kronologis, teks tersebut menggunakan banyak konjungsi kausalitas ataupun kronologis.

1. Konjungsi kronologis (hubungan waktu)

Konjungsi merupakan kata hubung. Konjungsi menghubungkan kata dengan kata, frasa dengan frasa, klausa dengan klausa, atau kalimat dengan kalimat. Konjungsi banyak jenisnya, salah satunya adalah konjungsi waktu. Konjungsi waktu di antaranya adalah seperti *kemudian, lalu, setelah itu, pada akhirnya, sementara, ketika, tatkala, sebelum, sesudah*. Konjungsi waktu digunakan dalam teks eksplanasi karena teks tersebut berisi proses terjadinya sesuatu. Proses terjadinya sesuatu umumnya dijelaskan dengan urutan waktu. Oleh karena itu, konjungsi waktu digunakan dalam teks eksplanasi.

2. Konjungsi kausalitas

Konjungsi kausalitas antara lain: *sebab, karena, oleh sebab itu oleh karena itu, sehingga*. Konjungsi sebab-akibat menghubungkan satuan kebahasaan untuk menyatakan hubungan sebab-akibat. Suatu proses fenomena alam yang dijelaskan dengan mengurutkan kejadian-kejadian. Kejadian satu umumnya mengakibatkan kejadian yang lain. Oleh karena itu, konjungsi sebab-akibat (kausalitas) digunakan untuk menulis teks eksplanasi.

d. Contoh Teks Eksplanasi

Gempa Bumi



Gambar 2.1 Akibat Gempa Bumi
 Sumber <https://www.bmkg.go.id>

Gempa bumi adalah getaran atau guncangan yang terjadi karena pergerrakan lapisan batu bumi yang berasal dari dasar atau bawah permukaan bumi. Peristiwa itu sering terjadi di daerah yang berada dekat gunung berapi dan juga di daerah yang dikelilingi lautan luas.

Gempa bumi terjadi karena pergeseran lapisan bawah bumi dan letusan gunung yang dasyat. Selain itu, gempa bumi terjadi begitu cepat dengan dampak yang begitu hebat. Oleh karena itu, akibat yang ditimbulkan sangat luar biasa. Getaran gempa bumi sangat kuat dan merambat ke segala arah, sehingga dapat menghancurkan bangunan dan menimbulkan korban jiwa.

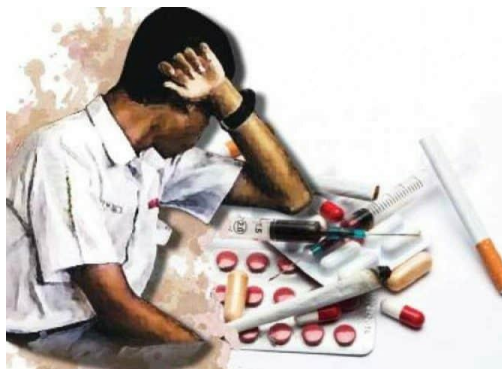
Berdasarkan penyebab terjadinya gempa bumi dapat digolongkan menjadi dua, yaitu gempa tektonik dan gempa vulkanik. Gempa tektonik terjadi karena lapisan kerak bumi menjadi genting atau lunak, sehingga mengalami pergerakan. Teori “Tektonik Plate” berisi penjelasan bahwa bumi kita ini akan hanyut dan mengapung di lapisan. Seperti halnya salju. Lapisan ini bergerak sangat perlahan sehingga terpecah-pecah dan bertabrakan satu dengan yang lainnya. Itulah sebabnya mengapa gempa bumi terjadi, gempa bumi vulkanik

terjadi karena adanya letusan gunung berapi yang sangat dasyat. Gempa vulkanik ini lebih jarang terjadi jika dibandingkan gempa tektonik. Gempa dapat terjadi kapan saja, tanpa mengenal musim.

Meskipun demikian, konsentrasi gempa cenderung terjadi di tempat-tempat tertentu saja, seperti pada batas Plat Pasifik. Tempat ini dikenal dengan lingkaran api karena banyaknya gunung berapi.

Sumber: Kemendikbud, 2013

Penyalahgunaan Narkoba



Gambar 2.2 Penyalahgunaan narkoba

Sumber: <https://temanggung.pikiran-rakyat.com/pendidikan/pr-2615508068/contoh-teks-eksplanasi-tentang-narkoba>

Penyalahgunaan narkoba adalah pemakaian obat-obatan atau zat-zat berbahaya dengan tujuan bukan untuk pengobatan, penelitian, menghilangkan rasa sakit rangsangan, semangat dan halusinasi apabila digunakan tanpa mengikuti aturan atau dosis yang benar dapat menimbulkan bahaya adanya adiksi/ketergantungan obat (ketagihan). Obat-obatan yang biasa disalahgunakan seperti narkotika, psikotropika, dan zat adiktif.

Penyalahgunaan narkoba terjadi akibat salah pergaulan dan rasa keingintahuan yang kuat serta mudahnya dalam mendapatkan obat-obatan tersebut. Ada beberapa faktor yang menyebabkan terjadinya penyalahgunaan

narkoba. Yang pertama, faktor diri yaitu faktor yang ditimbulkan dalam diri orang tersebut seperti mencoba-coba kerana penasaran dan keinginan untuk bersenang senang. Yang kedua, faktor lingkungan yaitu faktor yang berasal dari lingkungan sekitarnya seperti keluarga bermasalah dan bergaul dengan pengguna atau pengedar narkoba. Yang ketiga, faktor ketersediaan narkoba seperti narkoba semakin mudah didapat dengan harga yang terjangkau dan bisnis narkoba menjanjikan keuntungan yang besar.

Penggunaan obat-obatan terlarang secara terus-menerus dapat menyebabkan kecanduan. Jika sudah kecanduan, maka orang tersebut akan melakukan segala hal untuk mendapatkannya. Penyalahgunaan narkoba yang dilakukan seseorang akan berdampak negatif pada dirinya sendiri seperti mengalami perubahan sikap, sering membolos, suka mencuri untuk membeli narkoba, mengalami kegilaan dan juga yang lebih mengkhawatirkan adalah kematian.

Penyalahgunaan narkoba sudah banyak terjadi dikalangan masyarakat. Adapun cara mencegah terjadinya penyalahgunaan narkoba yaitu berikan pendidikan agama sejak dini agar mengetahui mana yang baik dan yang buruk, awasi pergaulan disekolah maupun diluar sekolah, dan berikanlah perhatian khusus agar ia tidak perlu mencari kesenangan dengan cara yang salah. Oleh karena itu, harus ada sinergi antara masyarakat dengan pemerintah untuk menggalakan pencegahan dan pemberantasan masalah tersebut.

Sumber: Brainly.com

4. Menulis Teks Eksplanasi

Sebelum menulis suatu teks eksplanasi, ada beberapa cara yang dapat mempermudah seseorang dalam menulis. Salah satunya adalah melakukan langkah-langkah yang tepat sebelum menulis. Berikut proses mengenai langkah-langkah menulis teks eksplanasi menurut ahli. Kosasih (2013:100) “Penulisan teks eksplanasi tidak jauh berbeda dengan penulisan teks eksposisi.”

Langkah-langkahnya adalah sebagai berikut.

- a) Tentukan dahulu topik atau gagasan utamanya.
- b) Susunlah kerangka paragraf berdasarkan gagasan utamanya.
- c) Kumpulkanlah sejumlah fakta, informasi, serta berbagai pengetahuan lainnya dengan cara berikut.
 1. Mengadakan pengamatan lapangan.
 2. Melakukan wawancara dengan narasumber.
 3. Membaca buku, majalah, surat kabar, atau internet.
- d) Kembangkan kerangka tersebut menjadi teks eksplanasi.
- e) Lakukanlah penyuntingan dengan memperhatikan kelogisan dan keruntutan isi, keefektifan kalimat, ketepatan pemilihan kata, dan ejaanya.

5. Modul Pembelajaran

a. Pengertian Modul Pembelajaran

Abdul Majid (2017:176) “Modul adalah buku yang ditulis dengan tujuan agar peserta didik dapat belajar secara mandiri tanpa atau dengan bimbingan guru, sehingga modul berisi paling tidak tentang segala komponen dasar bahan ajar yang disebutkan sebelumnya.” Sehingga dari penjelasan tersebut diketahui bahwa modul tersebut akan bermakna jika peserta didik dapat dengan mudah menggunakannya.

Rastowo (2015:106) “Modul ialah sebuah bahan ajar cetak yang disusun secara sistematis dengan bahasa yang mudah dipahami oleh peserta didik sesuai tingkat pengetahuan dan usia mereka, agar mereka dapat belajar sendiri (mandiri) dengan bantuan atau bimbingan yang minimal dari pendidik.”

Darmanto (2013:9) “Modul merupakan salah satu bahan ajar yang dikemas secara sistematis yang memuat seperangkat pengalaman belajar yang terencana dan didesain untuk membantu peserta didik menguasai materi.”

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa modul pembelajaran yang baik berkaitan erat dengan pemahaman siswa dalam belajar, maka pendidik harus mampu mengikuti perkembangan jaman dan mempelajari apa-apa saja yang dapat membantu siswa untuk mudah memahami pembelajaran dan juga merasa senang dalam belajar. Dalam hal modul pembelajaran yang menggunakan aplikasi merupakan salah satu cara yang tepat dalam membantu proses belajar mengajar karena pembelajaran dengan aplikasi tersebut dapat membuat materi pembelajaran yang menarik dan dilengkapi dengan animasi-animasi atau ilustrasi-ilustrasi sehingga materi pembelajaran tidak menjadi membosankan.

b. Modul Interaktif

Utami dan Rahmawati dalam jurnalnya berjudul “*Pengembangan bahan ajar berbasis modul interaktif dalam pembelajaran*” Vol. 3 No. 2 Tahun 2020 Raharjo (2018:120) memaparkan bahwa modul interaktif ialah bahan ajar yang memanfaatkan penggunaan perangkat lunak yang telah dirancang sedemikian rupa agar dijalankan oleh siswa melalui komputer.

Dalam proses pembelajaran modul merupakan salah satu bahan ajar yang paling memiliki peran penting, modul yang baik akan mempengaruhi tingkat pemahaman peserta didik dalam belajar. Dalam hal ini modul tidak hanya berbentuk buku saja, dalam perkembangan yang semakin maju, modul dapat dibentuk dalam suatu aplikasi digital yang dinamakan modul interaktif. Yayang dalam jurnalnya berjudul “*Pengembangan E- modul Berbasis Web Dengan*

Menggunakan Aplikasi Moodle Pada Mata Kuliah Pengelolaan Perpustakaan”

Vol. 18 No. 1 Tahun 2019 dalam penelitiannya menyebutkan “Jika pengembangan dan penayangan modul dilakukan dengan memanfaatkan teknologi. Modul interaktif merupakan sebuah modul yang dikembangkan berdasarkan acuan modul dicetak yang selama ini digunakan, hanya saja dalam penggunaannya dikembangkan kedalam bentuk format digital yang bersifat interaktif.

Joko Kuswanto (2019:52) mengungkapkan “Penggunaan modul interaktif mempunyai peranan penting sehingga media pembelajaran, yaitu modul interaktif mampu menciptakan minat belajar peserta didik, membantu peserta didik memahami materi pembelajaran yang sudah disampaikan pendidik dengan mudah serta dapat membuat peserta didik berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran karena memuat komponen interaktif.” Modul interaktif menjadi bukti perkembangan teknologi yang canggih, sehingga diharapkan modul ini dapat mulai dikenalkan serta dipelajari dan digunakan oleh banyak pendidik, yang kemudian diharapkan akan terus mengalami perkembangan dari masa ke masa dan dapat dipertimbangkan penggunaannya di masa depan.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan modul dikatakan interaktif karena pengguna akan mengalami interaksi dan bersikap aktif misalnya aktif memperhatikan gambar, memperhatikan tulisan yang bervariasi warna atau tulisan yang bergerak, menimbulkan suara, dan dilengkapi dengan berbagai gambar animasi. Selain itu modul interaktif dapat memuat video pembelajaran yang dapat digunakan oleh peserta didik sebagai tambahan referensi dalam mempelajari pelajaran Bahasa Indonesia.

Modul interaktif akan membuat pembelajaran menjadi lebih aktif, simple, mudah, indah dan menyenangkan. Bahkan pembelajaran dapat dilakukan dengan menembus ruang dan waktu. Sehingga modul interaktif ini sangat bermanfaat tidak hanya membantu pendidik dalam proses pembelajaran namun juga membantu siswa dalam proses pemahaman dan kemudahan dalam pembelajaran.

c. Media Pembelajaran Berbasis Modul Interaktif Dengan Menggunakan *Software Canva*

1. Canva

Canva adalah sebuah situs sekaligus aplikasi yang menyediakan tools untuk membuat desain grafis dan publikasi online. Diluncurkan pada tahun 2013, Canva kini menjadi salah satu aplikasi yang digemari karena terbilang mudah digunakan, bahkan untuk pemula. Anda dapat mengakses Canva melalui website, aplikasi PC, maupun handphone. Hal ini tentu semakin memudahkan anda berkreasi di manapun dan kapanpun. Dikenal karena kemudahan akses dan penggunaannya, tak heran jika Canva menjadi andalan bagi mereka yang ingin menciptakan konten visual tanpa perlu ahli di bidangnya. Tidak hanya mudah digunakan, Canva juga menyediakan ribuan template yang bisa digunakan oleh pemula dengan sangat mudah. Aplikasi ini bisa Anda gunakan secara gratis, namun ada pula versi berbayar dengan tambahan tools dan template yang lebih lengkap.

1. Cara Mendownload Canva

Seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya, Canva adalah aplikasi yang bisa diakses melalui aplikasi PC dan handphone. Untuk itu, kami akan mengulas bagaimana cara download Canva untuk handphone dan juga PC.

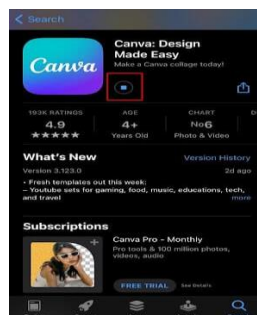
a. Cara Mendownload Canva untuk *Handphone*

1. Buka aplikasi App Store (bagi pengguna iPhone) atau Google Play Store (bagi pengguna Android).
2. Tulis “Canva” di pencarian.



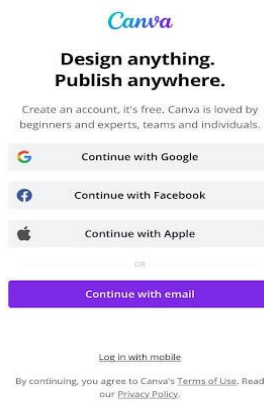
Gambar 2.3 Pencarian Canva
Sumber <https://www.canva.com>

2. Download Aplikasi Canva



Gambar 2.4 *download* aplikasi Canva
Sumber <https://www.canva.com>

3. Setelah terinstall, buka aplikasi Canva.
4. Sign up atau buat akun Canva Anda terlebih dahulu

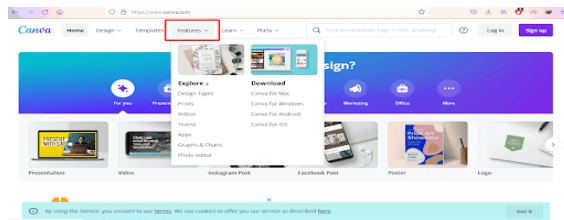


Gambar 2.5 Pembuatan akun Canva
Sumber <https://www.canva.com>

5. Canva sudah siap digunakan, anda bebas memilih template gratis yang ada termasuk peruntukannya, atau Anda juga dapat mendesain sendiri konten visual yang diinginkan.

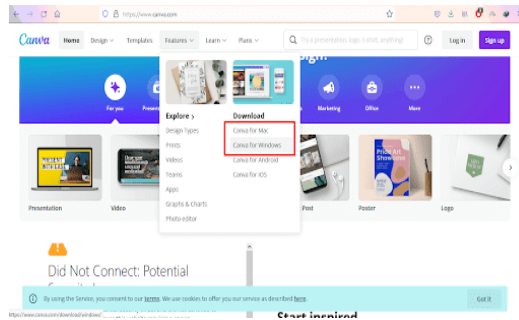
b. Cara Mendownload Canva untuk PC

1. Buka situs www.canva.com.
2. Pilih opsi *Features*, kemudian klik download.



Gambar 2.6 Opsi *Features*
Sumber <https://www.canva.com>

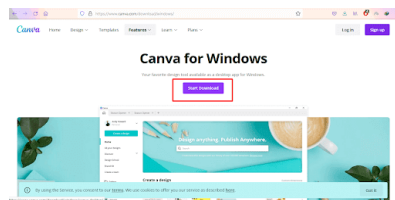
3. Pilih sesuai OS yang Anda gunakan.
4. *download* untuk Windows atau Mac).



Gambar 2.7 Pilihan OS

Sumber <https://www.canva.com>

5. Klik Start *Download*.



Gambar 2.8 Proses *Download*

Sumber <https://www.canva.com>

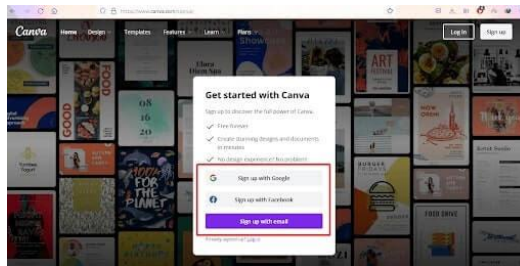
6. Install file .exe yang sudah *download* sebelumnya.
7. Sign up atau buat akun Canva Anda, dan Canva sudah siap digunakan.

3. Cara Menggunakan Canva

Canva adalah aplikasi desain grafis yang ramah untuk siapapun. Oleh karena itu, Anda tidak perlu khawatir jika belum mengerti cara menggunakannya sama sekali. Membuat konten visual menggunakan Canva dapat dikatakan sangat mudah, karena sudah banyak template yang disediakan. Berikut panduan menggunakan Canva yang telah kami rangkum untuk Anda.

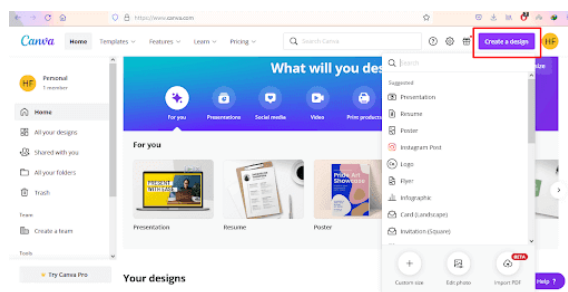
1. Buat Akun Canva Jika Anda sudah berhasil menginstall aplikasi ini pada PC ataupun handphone, selanjutnya Anda perlu membuat akun agar dapat menggunakan tools yang ada. Anda bisa melakukan pendaftaran atau sign-up

melalui akun Gmail atau Facebook. Cara lainnya, Anda juga dapat melakukan registrasi dengan mengisi data pribadi.



Gambar 2.9 Pembuatan akun Canva
Sumber <https://www.canva.com>

2. Membuat Desain Pertama dengan Template yang Sudah Ada Salah satu hal yang diandalkan dari Canva adalah adanya pilihan template yang dapat dipilih dan dicocokkan sesuai dengan kebutuhan Anda. Untuk mulai membuat desain pertama, klik tombol Create A Design lalu pilih jenis konten yang ingin Anda buat.



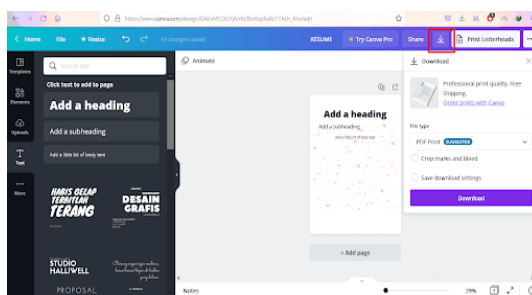
Gambar 2.10 Pembuatan Desain
Sumber <https://www.canva.com>

Bagi pemula, Anda juga dapat memilih template yang sudah ada. Dengan menggunakan template, Anda tidak perlu pusing mengatur foto, background, hingga komposisi desain. Cukup pilih satu dari berbagai template gratis yang sudah disediakan, kemudian sesuaikan isinya saja. Anda dapat langsung klik bagian tulisan, foto, maupun elemen lain yang akan diganti, lalu mengisinya sesuai dengan keinginan anda. Canva sudah menyediakan berbagai template

sesuai dengan jenis konten visual yang umumnya sering digunakan, mulai dari template presentasi, resume, poster, Instagram post, logo, sertifikat, twibbon, dan masih banyak lagi.

4. Simpan Desain yang Telah Dibuat dan Download

Jika Anda sudah puas dengan hasil desain konten visual yang dibuat, selanjutnya Anda dapat langsung mendownload konten ini dengan mengklik ikon download di bagian kanan atas halaman.



Gambar 2.11 Penyimpanan Desain
Sumber <https://www.canva.com>

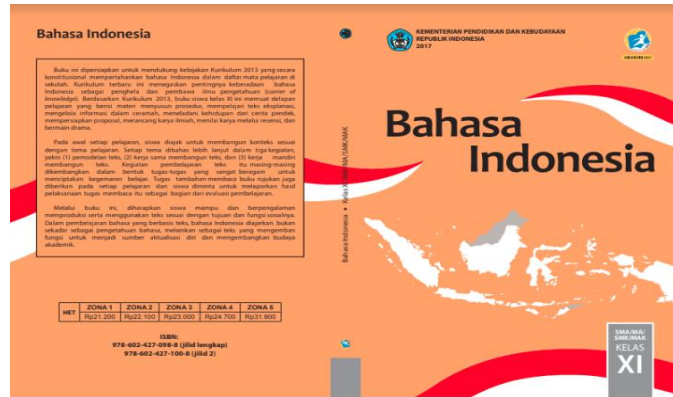
Terdapat berbagai pilihan format yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan. Anda dapat menyimpan konten visual yang baru saja dibuat dalam bentuk JPG, PNG, PDF, bahkan Mp4.

3. Perbandingan Media Pembelajaran yang Digunakan

Berikut perbandingan media pembelajaran yang digunakan oleh guru sebelumnya dengan media yang akan dikembangkan.

Tabel 2.1 Perbandingan Media

MEDIA LAMA



MEDIA BARU



MEDIA LAMA

Kegiatan 1

Menyusun Bagian-Bagian Pokok Teks Eksplanasi

Sebenarnya tidak ada perbedaan istilah antara struktur teks eksplanasi dengan bagian-bagian pokok teks eksplanasi. Kita ingat kembali ciri-ciri teks eksplanasi.

1. Strukturnya terdiri atas pernyataan umum (gambaran awal tentang apa yang disampaikan), deretan penjelas (inti penjelasan apa yang disampaikan), dan interpretasi (pandangan atau simpulan).
2. Memuat informasi berdasarkan fakta (faktual).
3. Faktualnya memuat informasi yang bersifat keilmuan, misalnya tentang sains.

Jadi, bagian-bagian teks eksplanasi adalah pernyataan umum, deretan penjelas, dan interpretasi.

Perhatikan contoh berikut!

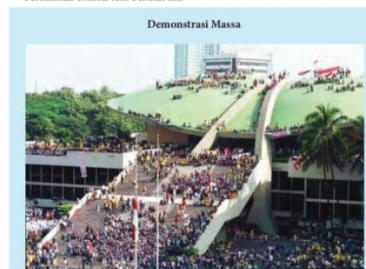
Banjir merupakan fenomena alam yang biasa terjadi di suatu kawasan yang banyak dialiri oleh aliran sungai. Secara sederhana, banjir dapat didefinisikan sebagai hadirnya air di suatu kawasan luas sehingga menutupi permukaan bumi kawasan tersebut. Dalam pengertian yang luas, banjir dapat diartikan sebagai suatu bagian dari siklus hidrologi, yaitu pada bagian air di permukaan bumi yang bergerak ke laut. Dalam siklus hidrologi kita dapat melihat bahwa volume air yang mengalir di permukaan bumi dominan ditentukan oleh tingkat curah hujan, dan tingkat peresapan air ke dalam tanah. Air hujan sampai di permukaan bumi dan mengalir di permukaan bumi, bergerak menuju ke laut dengan membentuk alur-alur sungai. Alur-alur sungai ini dimulai di daerah yang tertinggi di suatu kawasan, bisa daerah pegunungan, gunung atau perbukitan, dan berakhir di tepi pantai ketika aliran air masuk ke laut. Secara sederhana, segmen aliran sungai itu dapat kita bedakan menjadi daerah hulu, tengah, dan hilir. Di daerah hulu yang biasanya terdapat di daerah pegunungan, gunung, atau perbukitan. Lembah sungai sempit dan potongan melintangnya berbentuk huruf "V". Di dalam alur sungai banyak batu yang berukuran besar (bongkah) dari runtuhan tebing, dan aliran air sungai mengalir di sela-sela batu-batu tersebut. Air sungai relatif sedikit. Tebing sungai sangat tinggi. Terjadi erosi pada arah vertikal yang dominan oleh aliran air sungai.

MEDIA BARU



MEDIA LAMA

Perhatikan contoh teks berikut ini!



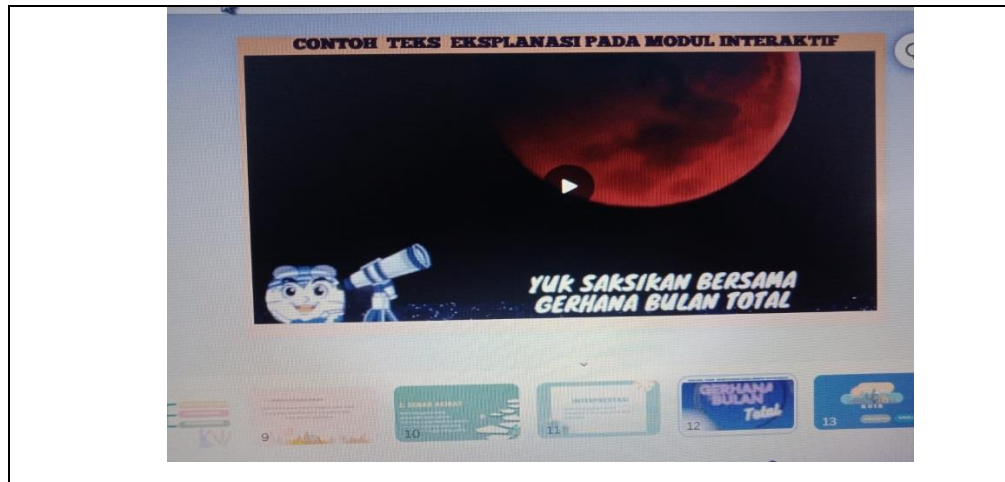
Sumber: www.sanudisary.net
Gambar 2.2 Para mahasiswa berdemo di Gedung MPR Jakarta pada tahun 1998.

Akhir-akhir ini demonstrasi kerap terjadi hampir setiap waktu dan terjadi di berbagai tempat. Bahkan, demonstrasi sudah menjadi fenomena yang lumrah di tengah-tengah masyarakat kita. Menanggapi fenomena tersebut, seorang kepala daerah menyatakan bahwa penyebab demonstrasi dan anarkisme tidak lain adalah faktor laparnya masyarakat. Lantas ia mencontohkan rakyat Malaysia dan Brunei yang *adem ayem*, lantaran kesejahteraan mereka terpenuhi maka demonstrasi di negara-negara itu jarang terjadi.

Tentu saja komentar tersebut menyulut reaksi para mahasiswa. Mereka memprotes dan meminta sang bupati mencabut pernyataannya. Para mahasiswa tidak terima dan tidak merasa memiliki motif serendah itu. Mereka berpendirian bahwa demonstrasi yang biasa mereka lakukan murni untuk memperjuangkan kebenaran dan melawan kemungkaran yang terjadi di hadapannya.

Persoalannya kemudian, pendapat manakah yang benar; sang bupati atau pihak mahasiswa ataupun komponen-komponen masyarakat lainnya? Barangkali logika sang bupati dikaitkan dengan kebiasaan bayi atau anak

MEDIA BARU



B. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir yang akan dikembangkan oleh peneliti digunakan sebagai acuan penelitian pengembangan media pembelajaran pada materi teks eksplanasi dengan menggunakan media berbasis modul interaktif. Media pembelajaran merupakan sarana yang digunakan untuk menyampaikan isi, pesan, atau materi kepada siswa. Ketika seorang guru tidak dapat membuat sebuah media pembelajaran maka siswa akan merasa bosan dan guru cenderung lebih banyak ceramah. Permasalahan utama adalah kurangnya pengetahuan guru tentang kreativitas dan inovasi tentang penggunaan media. Sedangkan di zaman yang serba canggih ini, guru dituntut untuk semakin kreatif dan inovatif mengembangkan media pembelajaran. Kecenderungan guru menggunakan media seadanya membuat siswa merasa monoton dan bosan.

Hasil observasi peneliti dengan guru mata pelajaran bahasa Indonesia di sekolah yang akan diteliti, khususnya guru bahasa Indonesia masih hanya menggunakan media pembelajaran dengan memaparkan slide powerpoint sederhana dengan menjelaskan secara langsung point-point materi yang terdapat dalam powerpoint tersebut. Pemahaman para guru akan penggunaan IT tentunya

menjadi hal yang sangat penting ketika hendak menciptakan media pembelajaran sebagai sarana menyalurkan materi kepada peserta didik dikelas. Tentu saja dengan media yang terbatas, akan membuat suasana dikelas menjadi monoton, dan siswa akan merasa bosan, imbasnya akan berpengaruh pada nilai peserta didik itu sendiri. Peneliti hendak membuat sebuah produk berupa media pembelajaran interaktif yang nantinya menggunakan bantuan software *Canva* sebagai alternatif pembelajaran di kelas.

Uji coba produk dilakukan dengan dua tahap yaitu penilaian yang dilakukan oleh dosen ahli dari Universitas Islam Sumatera Utara, dan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas XI pada sekolah yang akan diteliti nantinya, dan uji lapangan. Tahap terakhir adalah revisi, dilakukan berdasarkan uji coba penelitian melakukan penelitian dengan subjek penelitian siswa kelas XI SMK. Teori yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah pengembangan media pembelajaran, modul interaktif, dan teks eksplanasi. Peneliti menggunakan teori tersebut atas dasar relevansi dari pengembangan bahan ajar berupa media pembelajaran interaktif pada siswa SMK kelas XI.

C. Penelitian Yang Relevan

Berkaitan dengan penelitian yang dilakukan, berikut ini merupakan penelitian yang membantu peneliti memperoleh pandangan dalam penyusunan penelitian. Peneliti telah menemukan penelitian yang serupa dilihat dari aspek yang ditelitinya, yaitu:

1. Penelitian relevan yang pertama berjudul “Kemampuan Menulis Teks Eksplanasi dengan Menggunakan Media Gambar Seri Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Turi, Sleman, Yogyakarta Tahun Ajaran 2015/2016.” Tujuan

dari penelitian ini adalah mendeskripsikan seberapa tinggi kemampuan menulis teks eksplanasi dengan menggunakan media gambar seri siswa kelas VII SMP Negeri 2 Turi, Sleman, Yogyakarta tahun ajaran 2015/2016. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan rata-rata siswa adalah 76,03 dengan simpangan baku 6,99. Setelah dikonversikan ke dalam skala seratus, rata-rata tersebut masuk dalam interval 45%-55% dengan rentangan skor 74,29- 77,76. Berdasarkan penelitian ini, peneliti memberikan saran kepada guru Bahasa Indonesia, siswa, dan peneliti lain. Guru sebaiknya mengajarkan pengetahuan dasar mengenai materi teks eksplanasi. Selain itu, guru juga diharapkan lebih bervariasi dalam memilih media dan memberikan evaluasi berkaitan dengan kesalahan siswa dalam menulis sehingga siswa tidak mengulangi kesalahan lagi dalam menulis teks eksplanasi.

2. Penelitian relevan yang kedua berjudul “Pengembangan Bahan Ajar Memproduksi Teks Eksplanasi Bermuatan Karakter Peduli Lingkungan Bagi Siswa Kelas XI SMA.” Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan kebutuhan pengembangan bahan ajar memproduksi teks eksplanasi bermuatan karakter peduli lingkungan untuk peserta didik dan guru XI SMA, prototipe buku bahan ajar teks eksplanasi bermuatan karakter peduli lingkungan, penilaian pendidik dan ahli terhadap prototipe bahan ajar memproduksi teks eksplanasi bermuatan karakter peduli lingkungan, dan perbaikan produk bahan ajar memproduksi teks eksplanasi bermuatan karakter peduli lingkungan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa bahan ajar memproduksi teks eksplanasi bermuatan karakter peduli lingkungan

yang dikembangkan berdasarkan analisis kebutuhan guru dan siswa kelas XI SMA serta berpedoman pada panduan penyusunan bahan ajar dikategorikan sangat baik berdasarkan penilaian atau uji validasi guru dan dosen ahli. Bahan ajar yang dikembangkan dapat digunakan sebagai sumber maupun pedoman belajar pada Kompetensi Dasar memproduksi teks eksplanasi secara lisan atau tulis dengan memerhatikan struktur dan kaidah kebahasaan.

3. Penelitian yang relevan ketiga berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Teks Eksplanasi Berbasis *Adobe Flash Pro CS5* pada siswa kelas VII Kurikulum 2013.” Penelitian ini bertujuan mengembangkan sebuah media pembelajaran interaktif dengan aplikasi Adobe Flash CS5 untuk materi teks eksplanasi. Peneliti memilih aplikasi Adobe Flash CS5 karena memungkinkan untuk membuat media pembelajaran interaktif yang terdiri dari fitur yang lengkap agar media yang dikembangkan mampu melibatkan indera penglihatan dan pendengaran siswa secara aktif sehingga proses penyerapan materi menjadi lebih maksimal. Prosedur yang dilakukan mengacu pada prosedur pengembangan Brog dan Gall yang disederhanakan hanya pada batas validitas ahli dan revisi produk. Keenam langkah tersebut adalah analisis kebutuhan, perencanaan, pengembangan draft, validasi, revisi, dan uji produk terbatas. Pengambilan data dilakukan dengan validasi ahli media, ahli materi, guru bahasa Indonesia tingkat SMP, dan perwakilan siswa kelas VII SMP N 1 Pengadegan dengan mengumpulkan data berupa angket penilaian. Kelayakan media pembelajaran sesuai dengan hasil validasi. Validasi ahli materi terhadap aspek kualitas pembelajaran dan

aspek penyajian diperoleh skor rata-rata 3,1, dan rerata presentase 77,5% dengan kategori baik. Hasil validasi guru bahasa Indonesia terhadap aspek kualitas pembelajaran dan aspek penyajian materi diperoleh skor rata-rata 3,57 dan rerata presentase 89,25% dengan kategori sangat baik. Hasil validasi ahli media terhadap aspek tampilan dan pengoperasian diperoleh skor rata-rata 3,33 dan rerata presentase 83,31% dengan kategori sangat baik.

4. Penelitian Relevan keempat berjudul “Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Kinemaster Pada Materi Menulis Teks Eksplanasi Dengan Model *Flipped Classroom* Siswa Kelas Xi Smkn 7 Yogyakarta.” Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengembangan video pembelajaran berbasis Kinemaster dengan model *flipped classroom* pada pembelajaran teks menulis teks eksplanasi, mengetahui kualitas video berdasarkan penilaian dari ahli, mengetahui daya tarik siswa terhadap video yang dikembangkan, dan mengetahui efektivitas video sebagai media pembelajaran teks eksplanasi. Teknik pengumpulan data menggunakan angket respon siswa, lembar validasi ahli materi, ahli media, *pre-test* dan *post-test*. Hasil penelitian menunjukkan penelitian ini menghasilkan produk pengembangan video pembelajaran berbasis Kinemaster dengan model *flipped classroom* sebagai media pembelajaran menulis teks eksplanasi kualitas video sebagai media pembelajaran menulis teks eksplanasi dikatakan valid, berdasarkan penilaian dari ahli materi memperoleh skor 79 pada kategori sangat baik, penilaian dari ahli media memperoleh skor 62 pada kategori sangat baik,

daya tarik siswa memperoleh nilai 94% dengan kategori sangat baik dan hasil tes siswa mendapatkan nilai rata-rata 88,33 dan signifikan.

5. Penelitian Yang Relevan Kelima Berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Modul Interaktif berbasis *Adobe Flash Cs 6* Pada Kompetensi Jurnal Penyesuaian Untuk Siswa Kelas XI.” Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengembangan Media Pembelajaran Modul Interaktif berbasis *Adobe Flash CS 6* pada Kompetensi Penyesuaian untuk siswa, mengetahui kelayakan Media Pembelajaran Modul Interaktif berbasis *Adobe Flash CS 6* sebagai media pembelajaran pada Kompetensi Jurnal Penyesuaian, mengetahui penilaian siswa dalam penggunaan Media Pembelajaran Modul Interaktif berbasis *Adobe Flash CS 6* pada Kompetensi Jurnal Penyesuaian kelas XI IPS SMA N 1 Tempel, mengetahui efektivitas penggunaan Media Pembelajaran Modul Interaktif berbasis *Adobe Flash CS 6* pada Kompetensi Jurnal Penyesuaian untuk siswa kelas XI. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*R&D*) dengan mengikuti model pengembangan Borg & Gall (1983). Kualitas Media Pembelajaran Modul Interaktif berbasis *Adobe Flash CS 6* berdasarkan penilaian ahli media diperoleh rata-rata skor 2,92 termasuk kategori Baik, praktisi Pembelajaran diperoleh rata-rata skor 3,00 termasuk kategori Baik, uji coba Perorangan diperoleh skor 2,91 termasuk kategori Baik, uji coba Kelompok Kecil diperoleh skor 3,31 termasuk kategori Sangat Baik, uji coba Lapangan diperoleh skor 3,26 termasuk kategori Sangat Baik. Berdasarkan analisis peningkatan hasil *pretest* dan *posttest* dengan *gain score*, Modul Interaktif berbasis *Adobe Flash CS 6* efektif digunakan sebagai media pembelajaran.