Pengertian: Jurnal Pendidikan Indonesia (PJPI)

E-ISSN: 2986-9528| P-ISSN: 2986-9439
Website https://ejournal.lapad.id/index.php/pjpi

Open Access under CC BY NC SA
Copyright © 2026, Saneta Sinurat, et.al

Vol. 4, No. 3, 2026, 1733-1746
DOI:https://doi.org/10.61930/pjpi.v4i3.

Pengembangan Materi Ajar Poster Berbantuan *Canva* untuk Siswa Kelas VIII UPT SMP Negeri 8 Medan Tahun Pembelajaran 2025/2026

Saneta Sinurat[1)], Mara Untung Ritonga[2)]
[1,2,)] Universitas Negeri Medan, Kabupaten Deli Serdang, Sumatera Utara

*Corresponding Author: sanetaarmy@gmail.com

Abstract

Instruction on poster creation for eighth-grade students at UPT SMP Negeri 8 Medan currently relies on lectures and individual assignments, with limited examples provided in textbooks and no utilization of digital media. This study aims to describe the development process and assess the feasibility of teaching materials for poster creation supported by the Canva platform. The research employs the ADDIE model covering phases up to "Implementation" with participants including one subject matter expert, one media expert, one teacher, and 15 students. Data were collected through observations, interviews, and questionnaires, then analyzed using descriptive quantitative methods. The results indicate that the feasibility, as assessed by the five data sources, falls into the "Very Good" category, with an average score of 88.3%. The lowest-rated items pertained to the accessibility of the language used and the variety of poster examples; consequently, future development should focus on simplifying the language, incorporating a wider range of examples, and testing the effectiveness of the materials with a larger group.

Keywords*: Poster Teaching Materials; Canva; ADDIE Model; Feasibility*

Abstrak

Pembelajaran poster di kelas VIII UPT SMP Negeri 8 Medan masih bertumpu pada ceramah dan penugasan individual, dengan contoh poster pada buku teks yang terbatas dan media digital yang belum dimanfaatkan. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan proses pengembangan dan mengetahui kelayakan materi ajar poster berbantuan *Canva*. Metode yang digunakan ialah penelitian dan pengembangan model ADDIE hingga tahap *Implementation*, dengan subjek satu ahli materi, satu ahli media, satu guru, dan 15 siswa. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan angket, lalu dianalisis secara deskriptif kuantitatif. Hasilnya, kelayakan dari lima sumber data berkategori Sangat Baik dengan rata-rata 88,3%. Butir terendah menyangkut kemudahan bahasa dan variasi contoh poster, sehingga penyederhanaan bahasa, penambahan contoh, dan pengujian efektivitas pada kelompok yang lebih besar diperlukan pada pengembangan berikutnya.

Kata Kunci: *Materi Ajar Poster; Canva; Model ADDIE; Kelayakan*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital mengubah cara siswa belajar dan menuntut guru menyediakan pembelajaran yang selaras dengan karakteristik peserta didik masa kini. Kemampuan beradaptasi dengan perkembangan digital dipandang menentukan daya saing di masa depan, sehingga dunia pendidikan perlu menjawabnya (Romdani & Wahyuni, 2023). Salah satu jawabannya adalah bahan ajar digital, yang tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu tetapi juga mendorong interaksi aktif, menyediakan sumber belajar yang beragam, dan mendukung implementasi kurikulum modern (Widya dkk., 2023). Kebutuhan ini berlaku pula dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Dalam Kurikulum Merdeka, mata pelajaran ini disusun untuk menumbuhkan kemampuan siswa berkomunikasi dengan baik dan benar serta berpikir kritis dan bernalar logis (Abdullah & Mulawarman, 2022). Tujuan tersebut hanya dapat dicapai bila bahan ajarnya memadai, karena bahan ajar menjadi acuan bagi guru dan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran (Khobatsaniyah dkk., 2022).

Kualitas bahan ajar itu menjadi sangat terasa pada materi teks poster. Poster adalah media komunikasi visual yang memadukan gambar dan teks untuk menyampaikan pesan secara singkat, menarik, dan persuasif (Rahman dkk., 2023). Poster dirancang untuk menangkap perhatian dengan cepat dan menanamkan gagasan ke ingatan pemirsa melalui perpaduan rancangan grafis yang kuat dan pesan verbal yang padat (Sudjana & Rivai, dalam Wicaksana dkk., 2020). Karena itu, kualitas poster sebagai media pembelajaran tidak dapat dinilai dari estetika semata, melainkan juga dari keterbacaan, kemudahan dilihat, kemudahan dimengerti, dan kualitas komposisinya secara keseluruhan (Sulistyono, 2015). Efektivitas poster juga bergantung pada teksnya, yang harus singkat, padat, jelas, dan persuasif (Khobatsaniyah dkk., 2022). Dengan demikian, belajar membuat poster menuntut dua kemampuan sekaligus, yakni menyusun teks yang komunikatif dan merancang tampilan visual yang efektif.

Tuntutan tersebut belum terpenuhi dalam praktik pembelajaran di kelas. Analisis awal dilakukan melalui wawancara dengan guru Bahasa Indonesia kelas VIII UPT SMP Negeri 8 Medan pada 8 Desember 2025 dan observasi pembelajaran. Hasilnya menunjukkan bahwa pembelajaran poster masih menggunakan metode ceramah yang dipadukan dengan penugasan individual. Pola ini berpusat pada guru, sementara siswa lebih banyak mendengarkan secara pasif tanpa interaksi dua arah yang bermakna, dan

teknologi digital tidak dimanfaatkan. Hasil observasi mencatat bahwa sekitar 78% waktu pembelajaran diisi ceramah guru dan kerja individual, sedangkan aktivitas siswa yang aktif dan bermakna hanya sekitar 22%. Kondisi ini patut dicermati karena siswa generasi Z dikenal akrab dengan teknologi dan cenderung lebih tertarik pada pembelajaran yang melibatkan media digital (Arahman dkk., 2024). Pembelajaran aktif yang menempatkan siswa sebagai subjek dan memanfaatkan teknologi sebagai alat bantu juga dinilai lebih efektif dalam meningkatkan pemahaman dan retensi materi dibandingkan metode tradisional (Verdiyeva, 2021).

Selain metode, persoalan juga terdapat pada materi ajar yang digunakan. Buku teks Bahasa Indonesia kelas VIII di sekolah tersebut hanya menyajikan dua contoh poster, yaitu poster pameran hasil pertanian dan poster festival musik sekolah dan keduanya sama-sama berjenis poster kegiatan. Padahal, poster memiliki beragam jenis, antara lain poster niaga, kegiatan, pendidikan, layanan masyarakat, propaganda, penerangan, afirmasi, kampanye, dan karya seni (Eduka, 2022). Kekurangan buku tidak berhenti pada jumlah contoh. Materi dalam buku didominasi penjelasan tekstual tentang definisi dan fungsi poster, panduan visual proses pembuatannya sangat minim, kriteria penilaian poster yang eksplisit tidak tersedia, dan tahap perancangan sebelum pembuatan poster tidak dijelaskan. Keterbatasan ini berpotensi menghambat pemahaman siswa, sebab kelengkapan dan keakuratan materi berpengaruh pada pemahaman siswa terhadap konsep yang dipelajari (Abdullah & Mulawarman, 2022).

Dampak dari keterbatasan tersebut terlihat pada literasi visual siswa. Menurut guru, ketika diminta membuat poster, siswa bingung menyusun gambar, teks, dan warna agar tampak menarik. Poster yang dihasilkan sering terlihat penuh sesak karena seluruh informasi ditumpuk tanpa memperhatikan komposisi, dan kombinasi warnanya kurang kontras sehingga tulisan sulit dibaca, misalnya tulisan kuning di atas latar putih. Siswa belum memahami konsep dasar seperti hierarki informasi, keseimbangan, dan kontras. Padahal, struktur poster yang efektif menuntut judul yang menarik perhatian, elemen visual yang memperkuat pesan verbal, serta ajakan bertindak yang jelas (Wicaksana dkk., 2020). Sekolah sebenarnya sudah memiliki laboratorium komputer dan sebagian besar siswa membawa *smartphone* pribadi, tetapi belum ada materi ajar yang membimbing pembuatan poster digital secara bertahap. Di sisi lain, guru mengakui keterbatasan keterampilan TIK, dan kompetensi guru dalam mengoperasikan aplikasi

serta platform digital memang termasuk hambatan utama penerapan teknologi di sekolah (Arahman dkk., 2024). Hambatan itu dapat diatasi. Pendampingan pembuatan bahan ajar digital bagi guru dilaporkan meningkatkan kemampuan dan motivasi guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi (Widya dkk., 2023).

Berbagai penelitian terdahulu menunjukkan bahwa aplikasi *Canva* dapat menjadi salah satu jalan keluarnya. *Canva* adalah aplikasi desain grafis daring yang menyediakan layanan gratis maupun berbayar (Johan dkk., 2022), dengan beragam gambar, ikon, templat, warna, dan huruf yang dapat digunakan secara gratis (Miranda & Wuriyani, 2024). Aplikasi ini dapat diakses melalui gawai maupun situs web resminya (Romdani & Wahyuni, 2023). Dalam pembelajaran pembuatan poster di kelas X MA, penggunaan *Canva* berdampak positif pada kualitas desain dan keterampilan siswa (Romdani & Wahyuni, 2023). Poster kesehatan reproduksi yang dirancang dengan *Canva* untuk remaja SMA juga dinilai sangat layak setelah divalidasi (Wicaksana dkk., 2020), sedangkan pengaruh *Canva* terhadap hasil menulis iklan poster telah dikaji di jenjang SMP (Johan dkk., 2022). Di UPT SMP Negeri 8 Medan sendiri, pengembangan materi ajar berbantuan media ICT telah dilakukan pada teks fabel kelas VII (Ramadhani dkk., 2025). Namun, kajian-kajian tersebut dilakukan pada jenjang, materi, atau media yang berbeda, sehingga kebutuhan siswa kelas VIII dalam pembelajaran poster di sekolah ini belum terjawab.

Berdasarkan uraian tersebut, pengembangan materi ajar poster berbantuan *Canva* untuk siswa kelas VIII UPT SMP Negeri 8 Medan menjadi penting. Materi ajar ini dimaksudkan menjawab persoalan yang ditemukan di lapangan, yaitu pembelajaran yang masih konvensional, contoh dan panduan pada buku teks yang terbatas, literasi visual siswa yang rendah, serta pemanfaatan teknologi digital yang belum optimal. Pengembangan dilakukan dengan pendekatan *Research and Development* (R&D), yang tidak hanya berorientasi menghasilkan produk tetapi juga menguji produk tersebut dalam situasi pembelajaran yang sesungguhnya (Sugiyono, 2024). Model yang digunakan adalah ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*), model desain pembelajaran yang sistematis dan terstruktur (Putri & Ansari, 2025), dan penelitian ini dilaksanakan hingga tahap *Implementation*. Penelitian bertujuan mendeskripsikan proses pengembangan materi ajar poster berbantuan *Canva* dan mengetahui tingkat kelayakannya berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media, serta

respons siswa dan guru, dengan capaian pembelajaran Fase D untuk kelas VIII.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*/R&D) untuk menghasilkan produk berupa materi ajar poster berbantuan aplikasi *Canva* bagi siswa kelas VIII, sekaligus menilai tingkat kelayakannya. Metode ini dipilih karena penelitian tidak berhenti pada pembuatan produk, tetapi juga melibatkan penilaian ahli dan pengguna terhadap produk tersebut. Tahapan pengembangan mengikuti model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Model ini banyak dipakai dalam penelitian pengembangan media dan sumber belajar yang memerlukan validasi bertahap (Hidayat dkk., 2026) dan dimanfaatkan perancang pembelajaran untuk menyusun program pendidikan secara sistematis (Spatioti dkk., 2022). Penelitian dilaksanakan hingga tahap *Implementation* dan tidak melanjutkan ke tahap *Evaluation* secara formal, sebab evaluasi dampak jangka panjang produk membutuhkan waktu implementasi yang lebih luas daripada cakupan penelitian ini. Lokasi penelitian adalah UPT SMP Negeri 8 Medan, Jl. Turi Ujung No. 96, Sudirejo I, Kecamatan Medan Kota, Kota Medan, Sumatera Utara. Subjek penelitian terdiri atas satu ahli materi, satu ahli media, satu guru mata pelajaran Bahasa Indonesia, dan 15 siswa kelas VIII Tahun Pembelajaran 2025/2026. Siswa dipilih dengan mempertimbangkan variasi kemampuan akademik (tinggi, sedang, rendah) berdasarkan rekomendasi guru. Objek penelitiannya adalah materi ajar poster kelas VIII SMP berbantuan aplikasi *Canva*.

Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, angket, dan studi dokumentasi yang disesuaikan dengan tahapan ADDIE. Pada tahap *Analysis*, peneliti mengobservasi pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah, khususnya materi poster, untuk mengetahui ketersediaan materi ajar, kondisi siswa, sarana prasarana, dan pemanfaatan media digital. Peneliti juga mewawancarai guru Bahasa Indonesia kelas VIII secara semi-terstruktur pada 8 Desember 2025. Wawancara memakai pedoman berisi sepuluh pertanyaan kunci yang tetap memungkinkan pendalaman sesuai alur percakapan, sebagaimana lazim pada wawancara semi-terstruktur (Adeoye-Olatunde & Olenik, 2021). Selain itu, 15 siswa kelas VIII mengisi angket kebutuhan berisi sepuluh pertanyaan tertutup dengan pilihan jawaban *Ya* dan *Tidak*, dan peneliti menelaah dokumen kurikulum untuk memastikan kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran. Kombinasi angket kebutuhan, lembar validasi, dan lembar observasi ini sejalan dengan

praktik penelitian pengembangan bahan ajar Bahasa Indonesia berbasis ADDIE (Fadilah & Sodiq, 2025). Hasil analisis kebutuhan menjadi dasar tahap *Design*, yaitu penyusunan tujuan pembelajaran, peta materi, *storyboard*, dan instrumen penelitian. Pada tahap *Development*, peneliti memproduksi Prototipe 1 dengan *Canva* berupa presentasi interaktif yang diakses melalui tautan daring. Prototipe tersebut dinilai oleh ahli materi, ahli media, dan guru mata pelajaran memakai lembar validasi berskala Likert 1–5 yang dilengkapi kolom saran, dengan instrumen ahli materi dan ahli media mengacu pada standar BSNP. Butir yang memperoleh skor rata-rata di bawah 4 diprioritaskan untuk diperbaiki sehingga dihasilkan Prototipe 2. Pada tahap *Implementation*, Prototipe 2 diujicobakan kepada 15 siswa dalam satu pertemuan. Siswa mempelajari materi dan mempraktikkan pembuatan poster dengan *Canva,* sementara peneliti mengobservasi kesulitan teknis dan interaksi siswa dengan materi.

Data dianalisis dengan teknik analisis deskriptif kuantitatif. Data kuantitatif berasal dari lembar validasi ahli materi, ahli media, dan guru mata pelajaran, serta angket respons siswa dan guru. Setiap butir dinilai dengan skala Likert berskor 1 sampai 5, dari Sangat Tidak Baik/Sangat Tidak Setuju hingga Sangat Baik/Sangat Setuju. Skala ini lazim dipakai untuk memperoleh penilaian responden dalam penelitian sosial (Jebb dkk., 2021). Skor yang terkumpul dikonversi menjadi persentase dengan rumus $P = (\Sigma x \div \Sigma xi) \times 100\%$, dengan P sebagai persentase skor, Σx jumlah nilai jawaban responden, dan Σxi jumlah skor ideal. Teknik deskriptif kuantitatif yang hasilnya dikonversi ke kategori kualitatif melalui skala Likert juga digunakan pada pengembangan lembar kerja peserta didik mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMP (Kartika dkk., 2024). Persentase yang diperoleh diinterpretasikan ke dalam lima kategori, yaitu 81–100% (Sangat Baik; sangat layak, tidak perlu revisi), 61–80% (Baik; layak dengan revisi minor), 41–60% (Cukup Baik; kurang layak, perlu revisi), 21–40% (Tidak Baik; tidak layak, perlu revisi), dan 0–20% (Sangat Tidak Baik; sangat tidak layak, perlu revisi).

TEMUAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Analisis kebutuhan memperlihatkan jarak yang cukup lebar antara praktik pembelajaran poster di kelas dan kebutuhan siswa. Wawancara dengan guru Bahasa Indonesia kelas VIII pada 8 Desember 2025 menunjukkan bahwa materi poster diajarkan

dengan ceramah yang dipadukan penugasan individual. Media digital belum dimanfaatkan secara optimal, dan buku teks yang dipakai terbatas pada jumlah serta variasi contoh poster. Gambaran itu sejalan dengan observasi awal yang mencatat sekitar 78% waktu pembelajaran diisi ceramah guru dan kerja individual, sedangkan aktivitas siswa yang aktif dan bermakna hanya sekitar 22%. Angket kebutuhan yang diisi 15 siswa memperkuat temuan tersebut. Sebanyak 13 siswa menyatakan guru hanya memakai buku cetak tanpa media lain, 13 siswa menyatakan guru belum pernah memakai media digital atau aplikasi saat mengajarkan poster, dan 12 siswa menilai materi poster yang diterima belum memenuhi kebutuhan belajar. Sebanyak 12 siswa mengaku kesulitan memahami dan membuat poster yang menarik, 10 siswa mengaku kurang termotivasi, dan 12 siswa mencari sumber belajar lain seperti internet atau video *YouTube.* Di sisi lain, 14 siswa membutuhkan media yang lebih menarik dan interaktif, dan seluruh siswa (15 dari 15) setuju serta tertarik bila materi poster dikembangkan dengan bantuan *Canva.*

Temuan tersebut menjadi dasar perancangan produk. Tujuan pembelajaran disusun, peta materi dibuat, dan *storyboard* disiapkan dengan alur dari pengenalan konsep, analisis contoh, sampai praktik mandiri. Prototipe 1 diproduksi dengan *Canva* berupa presentasi interaktif yang diakses melalui tautan daring. Isinya meliputi sampul, uraian konsep poster (pengertian, tujuan dan fungsi, ciri-ciri, jenis, struktur teks, dan kaidah kebahasaan), empat contoh poster kontekstual beserta analisis struktur dan kaidah kebahasaannya, panduan prinsip desain visual (keseimbangan, kontras, hierarki, dan kesatuan), serta panduan langkah pembuatan poster di *Canva* dengan tangkapan layar. Keempat contoh itu bertema *"Kantin Bersih, Makan Nyaman"*, *"Ayo Gemar Membaca"*, *"Stop Bullying"*, dan *"Pemilihan Ketua OSIS"*. Validasi ahli materi menghasilkan skor 89 dari 95 (93,7%). Dari 19 butir, 14 bernilai 5, empat bernilai 4, dan satu bernilai 3, yaitu ketepatan struktur kalimat. Ahli media memberi skor 109 dari 120 (90,8%), dengan dua butir bernilai 3, yakni kesesuaian ilustrasi dan ilustrasi yang menggambarkan poster. Guru mata pelajaran memberi skor 54 dari 65 (83,1%), dengan nilai 3 pada konsistensi penyajian, kemudahan penggunaan *Canva,* dan kesesuaian tutorial dengan kemampuan siswa kelas VIII. Catatan validator mencakup perlunya melengkapi Capaian dan Tujuan Pembelajaran, menjaga konsistensi ejaan, dan menambah variasi gaya desain pada contoh poster. Revisi yang dilaporkan meliputi penggantian gambar seragam yang semula menyerupai seragam SD menjadi putih-biru,

penyesuaian CP dan TP, perbaikan ejaan dan tanda baca, serta penyederhanaan panduan *Canva* dengan tangkapan layar yang lebih banyak dan keterangan yang lebih ringkas.



Gambar 1. Tampilan Poster Berbantuan *Canva*

Prototipe 2 diujicobakan pada 28 September 2026 dalam satu pertemuan bersama 15 siswa kelas VIII, yang mempelajari materi lalu membuat poster digital bertema *"Ayo Gemar Membaca"*. Observasi peneliti mencatat antusiasme siswa sejak awal, tampak dari komentar spontan dan pertanyaan tentang fitur *Canva,* serta suasana kelas yang menurut guru pendamping lebih hidup daripada pembelajaran biasa. Kendala yang muncul adalah keterbatasan kuota internet pada sebagian siswa. Kendala ini diatasi dengan *WiFi* sekolah dan sesi bersama bagi siswa yang belum punya akun, sehingga tidak ada siswa yang tertinggal. Peneliti juga mengamati bahwa siswa dapat memakai templat, menata teks dan gambar, serta memilih kombinasi warna yang lebih harmonis, dan dapat mengikuti panduan langkah demi langkah tanpa banyak bantuan. Angket respons siswa menghasilkan rata-rata 81,56%, dengan nilai tertinggi pada kemenarikan tampilan (90,6%) dan terendah pada variasi contoh poster serta kemudahan bahasa (masing-masing 74,6%). Angket respons guru menghasilkan 37 dari 40 (92,5%), dengan lima butir bernilai penuh. Tabel 1 merangkum kelima sumber data. Rata-rata keseluruhannya 88,3%, dan semua sumber berada di atas ambang kelayakan 61%.

Tabel 1. Rekapitulasi Kelayakan Materi Ajar Poster Berbantuan *Canva*

Sumber Data	Penilai/Responden	Skor	Persentase	Kategori	Butir dengan Nilai Terendah
Validasi ahli materi	1 ahli materi (19 butir)	89/95	93,7%	Sangat Baik	Ketepatan struktur kalimat (skor 3)

Validasi ahli media	1 ahli media (24 butir)	109/120	90,8%	Sangat Baik	Kesesuaian ilustrasi dan ilustrasi yang menggambarkan poster (skor 3)
Validasi guru mata pelajaran	1 guru (13 butir)	54/65	83,1%	Sangat Baik	Konsistensi penyajian, kemudahan penggunaan Canva, kesesuaian tutorial (skor 3)
Angket respons siswa	15 siswa (10 butir)	612/750	81,56%	Sangat Baik	Variasi contoh poster dan kemudahan bahasa (74,6%)
Angket respons guru	1 guru (8 butir)	37/40	92,5%	Sangat Baik	Kemudahan penggunaan, bantuan bagi guru, dan kepraktisan di kelas (skor 4)
Rata-rata Keseluruhan			**88,3%**	**Sangat Baik**	

Pembahasan

Secara keseluruhan, kelayakan materi ajar ini tergolong sangat baik pada semua sumber data, tetapi polanya tidak merata. Penilaian ahli (93,7% dan 90,8%) lebih tinggi daripada penilaian pihak yang menggunakan produk, yaitu guru sebagai validator (83,1%) dan siswa (81,56%). Selisih ini wajar dibaca sebagai perbedaan sudut pandang. Ahli menilai ketepatan isi dan kualitas visual, yang pada produk ini kuat, karena kelengkapan, keruntutan, dan kedalaman materi serta harmoni warna dan konsistensi tata letak memperoleh nilai maksimal. Guru dan siswa menilai bagaimana produk bekerja saat dipakai, termasuk kemudahan mengikuti tutorial dan memahami bahasa, dan di situlah butir-butir terendah kelompok pengguna berkumpul. Penilaian guru juga naik dari 83,1% pada validasi menjadi 92,5% pada angket respons setelah uji coba. Kenaikan ini menakjubkan, tetapi belum bisa ditafsirkan langsung sebagai dampak revisi, sebab kedua instrumen berbeda dalam jumlah butir dan fokusnya, dan diisi pada tahap yang berbeda.

Jika dikembalikan pada masalah yang ditemukan di tahap analisis, produk ini menjawab sebagian persoalan dengan tingkat keberhasilan yang berbeda. Keterbatasan contoh pada buku teks ditanggapi dengan empat contoh poster kontekstual yang disertai analisis struktur dan kaidah kebahasaan. Namun, variasi contoh justru menjadi butir

dengan persentase terendah dari siswa (74,6%), dan sebagian siswa menulis di kolom saran bahwa mereka berharap contoh lebih banyak. Salah satu catatan ahli materi juga meminta variasi gaya desain diperbanyak, sementara dalam revisi yang dilaporkan tidak ada butir yang menyebut penambahan itu. Kebutuhan akan contoh yang lebih beragam dengan demikian muncul dari dua arah dan tampaknya belum sepenuhnya terjawab. Rendahnya literasi visual disasar lewat panduan prinsip desain. Siswa menilai lebih mudah memahami prinsip desain poster (80,0%) dan merasa dapat membuat poster digital dengan *Canva* (86,6%), dan peneliti mengamati tata letak serta warna yang lebih harmonis. Akan tetapi, kualitas poster siswa tidak diukur dengan rubrik atau pembanding, sehingga pengamatan belum dianggap bukti peningkatan literasi visual.

Isu bahasa muncul dari dua sumber yang independen. Ahli materi memberi nilai terendah pada ketepatan struktur kalimat dan meminta konsistensi ejaan, sedangkan siswa menilai kemudahan bahasa di titik terendah (74,6%). Revisi yang dilaporkan berfokus pada ejaan dan tanda baca, bukan penyederhanaan kalimat. Rendahnya penilaian siswa setelah revisi mengisyaratkan bahwa keterbacaan bahasa bagi siswa SMP tidak sepenuhnya selesai lewat perbaikan ejaan, dan struktur kalimat perlu ditinjau ulang. Pola serupa tampak pada kompetensi TIK guru. Guru validator memberi nilai 3 pada kemudahan *Canva* dan kesesuaian tutorial, revisi menambah tangkapan layar dan keterangan ringkas, lalu pada angket respons panduan *Canva* memperoleh nilai penuh. Urutan ini searah dengan perbaikan, meski tidak dapat dibuktikan sebagai akibat revisi. Kemudahan penggunaan juga bergantung pada akses. Sekolah memiliki laboratorium komputer dan sebagian besar siswa memiliki *smartphone*, tetapi pada uji coba sebagian siswa tetap terkendala kuota, dan produk diakses lewat tautan daring. Kepemilikan perangkat dengan demikian belum menjamin kesiapan akses.

Temuan ini menunjukkan bahwa produk layak dan diterima pengguna, bukan bahwa produk terbukti efektif meningkatkan kemampuan siswa. Ambang kelayakan 61% juga relatif longgar dan dilampaui jauh oleh semua sumber, sehingga informasi yang paling berguna untuk pengembangan berikutnya terletak pada butir-butir terendah, bukan pada kategori akhir. Penyempurnaan yang paling mendesak mencakup penyederhanaan bahasa, penambahan variasi contoh dan gaya desain, serta penyiapan alternatif akses. Pengujian efektivitas pada kelompok yang lebih besar dan lebih dari satu pertemuan, sebagai tahap *Evaluation* yang belum dilaksanakan, akan menguji apakah

penerimaan yang baik ini berujung pada keterampilan yang lebih baik.

SIMPULAN

Pengembangan materi ajar poster berbantuan *Canva* untuk siswa kelas VIII UPT SMP Negeri 8 Medan berjalan melalui empat tahap ADDIE, yaitu analisis kebutuhan, perancangan, pengembangan beserta validasi dan revisi, dan implementasi melalui uji coba pada 15 siswa. Analisis kebutuhan menunjukkan pembelajaran poster yang masih konvensional dan seluruh siswa yang tertarik pada materi berbantuan *Canva*. Kebutuhan itu diwujudkan dalam materi ajar digital interaktif yang memuat empat contoh poster kontekstual, panduan prinsip desain, dan tutorial *Canva*. Materi ajar dinyatakan layak dengan kategori Sangat Baik pada kelima sumber data, yaitu ahli materi 93,7%, ahli media 90,8%, guru sebagai validator 83,1%, respons siswa 81,56%, dan respons guru 92,5%, dengan rata-rata 88,3%. Namun, temuan ini menunjukkan kelayakan dan penerimaan pengguna, belum efektivitas produk dalam meningkatkan keterampilan siswa. Butir dengan nilai terendah, yakni struktur kalimat dan kemudahan bahasa, variasi contoh poster, serta konsistensi penyajian dan tutorial *Canva*, menandai bagian yang masih perlu disempurnakan.

Menindaklanjuti kesimpulan tersebut, para guru disarankan untuk mengintegrasikan materi ini ke dalam buku teks, sekaligus mempermudah struktur kalimat, memperkaya contoh, dan menyesuaikan desain poster sesuai masukan dari validator dan siswa. Sekolah dianjurkan menyiapkan sambungan internet yang stabil serta memanfaatkan ruang laboratorium komputer supaya keterbatasan kuota tidak menghambat akses materi daring, sekaligus menyediakan pelatihan aplikasi desain digital bagi para pendidik. Peneliti berikutnya disarankan untuk melanjutkan ke fase *Evaluation,* menguji efektivitas produk pada kelompok yang lebih besar dengan lebih dari satu sesi, serta menilai kualitas poster siswa menggunakan rubrik agar peningkatan literasi visual dapat terukur. Pengembangan serupa dapat juga diperluas ke materi Bahasa Indonesia lainnya yang memerlukan pendekatan visual dan digital.

DAFTAR PUSTAKA

Abdullah, S., & Mulawarman, W. G. (2022). Analisis kelayakan buku teks Bahasa

Indonesia untuk siswa kelas VIII sekolah menengah pertama. *Jurnal Kajian Bahasa, Sastra dan Pengajarannya, 5*(3), 707–714. https://doi.org/10.30872/diksi.v5i3.433

Adeoye-Olatunde, O. A., & Olenik, N. L. (2021). Research and scholarly methods: Semi-structured interviews. *Journal of the American College of Clinical Pharmacy, 4*(10), 1358–1367. https://doi.org/10.1002/jac5.1441

Arahman, A., Pardosi, N. M. V., Mangunsong, S. E., Saragih, Y. V., Adha, W., & Hutagalung, T. (2024). Pengaruh penggunaan teknologi digital dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IX di SMP Negeri 5 Percut terhadap prestasi belajar siswa. *Journal of Social Science Research, 4*(6), 3028–3038.

Eduka, T. K. (2022). *Buku Bestie Bahasa Indonesia SMP/MTs kelas VII, VIII, IX*.

Fadilah, M. N., & Sodiq, S. (2025). Pengembangan bahan ajar menulis teks puisi rakyat dalam bentuk komik untuk peserta didik kelas VII SMP Negeri 47 Surabaya. *BAPALA: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, 12*(3), 30–37. https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/bapala/article/view/72647

Hidayat, S., Wibawanti, F., Aziza, L., Mulyasaroh, M., Nababan, P. N., Ardita, F. P., Sari, S. M. D., Fathulrohman, F., & Fatimah, A. (2026). Mapping instructional design models in educational product development: A PRISMA-based qualitative meta-analysis. *NUSRA: Jurnal Penelitian dan Ilmu Pendidikan, 7*(3), 1556–1567. https://doi.org/10.55681/nusra.v7i3.6347

Jebb, A. T., Ng, V., & Tay, L. (2021). A review of key Likert scale development advances: 1995–2019. *Frontiers in Psychology, 12*, Article 637547. https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.637547

Johan, E. P. E., Rustam, & Sinaga, A. (2022). Pengaruh media pembelajaran aplikasi Canva terhadap hasil menulis iklan poster di SMP Nasional Sariputra Jambi. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, 2*(11), 137–149.

Kartika, D., Kusyani, D., & Nurhayati, N. (2024). Pengembangan lembar kerja peserta didik berbasis kontekstual pada materi teks prosesur kelas VII SMP. *Bahastra: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, 9*(1), 163–170. https://doi.org/10.30743/bahastra.v9i1.8920

Khobatsaniyah, I., Mustofa, & Ulfah, A. (2022). Pengembangan bahan ajar berbantuan media poster pada materi cerita. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, 1*(8), 61–70.

Miranda, M., & Wuriyani, E. P. (2024). Pengembangan materi ajar teks anekdot berbantuan web Genially pada siswa kelas X SMA Swasta Budi Satrya. *Jurnal Intelek Insan Cendikia, 1*(4), 326–338.

Putri, D. A., & Ansari, K. (2025). Pengembangan LKPD elektronik materi teks negosiasi berbantuan Heyzine Flipbooks pada siswa kelas X SMA Taman Siswa Tapian Dolok. *Journal of Social Science Research, 5*(1), 6965–6976.

Rahman, S., Hulukati, W., & Ardini, P. P. (2023). Pengembangan video pembelajaran poster sebagai alternatif media pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. *Journal of Social Science Research, 3*(2), 2161–2174.

Ramadhani, D. R., Wuriyani, E. P., & Ritonga, M. U. (2025). Pengembangan materi ajar

teks fabel berbantuan media ICT (*Information and Communication Technology*) kelas VII UPT SMP Negeri 8 Medan. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa dan Sastra, 11*(4), 4296–4304.

Romdani, C. E. S., & Wahyuni, S. (2023). Pemanfaatan media Canva pada pembelajaran pembuatan poster siswa kelas X MA Pondok Pesantren Darul Akhlaq Toronan Pamekasan. *GHANCARAN: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, 4*(2), 67–79. https://doi.org/10.19105/ghancaran.vi.11740

Spatioti, A. G., Kazanidis, I., & Pange, J. (2022). A comparative study of the ADDIE instructional design model in distance education. *Information, 13*(9), Article 402. https://doi.org/10.3390/info13090402

Sugiyono. (2024). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.

Sulistyono, Y. (2015). Penyusunan media pembelajaran poster berbasis teks: Studi kasus media pembelajaran poster karya mahasiswa semester 5 Pendidikan Bahasa Indonesia UMS. *Varia Pendidikan, 27*(2), 208–215.

Verdiyeva, T. (2021). Prospects for the application of active learning methods in modern education. *Revista On Line de Política e Gestão Educacional, 25*(3), 1712–1726. https://doi.org/10.22633/rpge.v25iesp.3.15587

Wicaksana, E. J., Atmadja, P., & Asmira, Y. (2020). Pengembangan poster kesehatan reproduksi berbasis pendidikan karakter menggunakan Canva pada usia remaja sekolah di SMA. *Jurnal Penelitian dan Pengkajian Ilmu Pendidikan: e-Saintika, 4*(2), 160–172. https://doi.org/10.36312/e-saintika.v4i2.215

Widya, Afriyani, M. P., Fadieny, N., Trianasari, D., & Raseukina, G. (2023). Pendampingan pembuatan bahan ajar digital untuk guru sebagai upaya penguatan implementasi Kurikulum Merdeka di SMP Negeri 5 Takengon. *Jurnal Pengabdian Masyarakat, 3*(4), 12–20.