

Pengembangan Bahan Ajar Teks Cerita Rakyat Bahasa Indonesia Berbasis *Canva* melalui Model Addie SMP Surabaya Grammar School

Erry Ratna Eka Rinasari¹, Ibut Priono Leksono², Ujang Rohman³

¹ Universitas PGRI Adi Buana Surabaya, Indonesia; erry.ratna@gmail.com

² Universitas PGRI Adi Buana Surabaya, Indonesia; ibutpriono@gmail.com

³ Universitas PGRI Adi Buana Surabaya, Indonesia; ujang_roh64@unipasby.ac.id

ARTICLE INFO

Keywords:

Teaching Materials;
Folklore;
Indonesian

Article history:

Received 2023-06-03

Revised 2023-07-25

Accepted 2023-08-18

ABSTRACT

The purpose of this study was to produce a Canva-based Indonesian Folklore Text Teaching Material in facilitating students as an interesting source of information with Indonesian subject matter so that it can improve student learning outcomes of Class VII SMP Surabaya Grammar School in teaching and learning activities in language subjects Indonesia. The research model used in this study is the ADDIE model. The selection of this model is based on the consideration that this model is easy to understand, developed systematically, and is based on the theoretical foundation of the developed learning design. This model is structured programmatically with systematic activities in an effort to solve learning problems related to learning media according to the needs and characteristics of students. The stages of research on the ADDIE model consist of five stages which include analysis, design, research, implementation, evaluation. The research process involved subject content experts, design experts and media experts to provide feedback, input and improvements. In addition, Indonesian language teachers and Surabaya Grammar School Middle School students as users of Canva-based Indonesian Folklore Text Teaching Materials also provided their comments and input. The use of Canva-based Indonesian Folklore Text Teaching Materials with the ADDIE model which consists of five stages which include analysis, design, research, implementation, evaluation for Indonesian subjects. which can effectively promote active and engaging learning. The results of this study are Canva-based Indonesian Folklore Text Teaching Materials which have a feasibility level of 95% for material, 94% for design feasibility, and 93% for media feasibility. While the small group trial rate is 90% and based on field trials 92% with very decent qualifications and does not need to be revised.

This is an open access article under the [CC BY-NC-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/) license.



Corresponding Author:

Erry Ratna Eka Rinasari

Universitas PGRI Adi Buana Surabaya, Infonesia; erry.ratna@gmail.com

1. PENDAHULUAN

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas dan observasi yang dilakukan oleh peneliti di SMP Surabaya Grammar School ditemukan fakta bahwa terdapat beberapa permasalahan pada saat proses pembelajaran bahasa indonesia khususnya pada materi cerita rakyat, seperti: (1) bahan ajar yang diterapkan oleh guru hanya berupa buku paket; (2) belum ada usaha dari guru untuk mendekatkan materi pembelajaran kepada siswa; dan (3) belum diterapkannya bahan ajar yang dapat menarik minat siswa.

Berdasarkan permasalahan di atas dapat dilihat bahwa buku paket bahasa indonesia kurang

disukai oleh siswa karena terlalu banyak materi sehingga siswa kesulitan untuk memahami materi tentang teks cerita rakyat: fabel dan legenda daerah yang diberikan serta keterbatasan waktu dalam proses pembelajaran. Materi teks cerita rakyat terdapat di dalam buku pelajaran bahasa Indonesia kelas VII, yaitu bab 7 tentang "fabel/legenda daerah setempat", sesuai dengan tema tersebut sudah jelas bahwa guru harusnya mampu menyesuaikan materi pembelajaran dengan daerah tempat tinggal siswa. Materi teks cerita rakyat yang terdapat di buku tersebut tidak berorientasi pada cerita rakyat Jawa Timur, akan tetapi cenderung pada cerita-cerita rakyat yang terkenal di Nusantara sehingga siswa tidak mengetahui bahwa di daerahnya juga terdapat beragam jenis cerita rakyat yang dapat dipelajari. Belum diterapkannya bahan ajar yang menarik perhatian siswa seperti buku cerita bergambar berbasis cerita rakyat.

Pemilihan penggunaan buku cerita bergambar untuk anak SMP merupakan salah satu pilihan yang bagus karena anak-anak usia sekolah menengah sangat menyukai cerita bergambar menurut (Apriliani dan Radia 2020; Sumiati dan Tirtayani 2021) karena beberapa alasan diantaranya yaitu: (1) lewat cerita anak mendapat kesempatan untuk mengenal masalah pribadi dan sosialnya, hal tersebut akan membantu anak dalam memecahkan masalah yang dihadapinya; (2) cerita bergambar menuntun imajinasi dan menarik rasa ingin tahu anak; (3) mudah dibaca dan dipahami anak, karena anak yang kurang mampu membaca, dapat memanfaatkan gambar untuk memahami isi ceritanya meskipun belum bisa membaca; (4) buku cerita bergambar sudah umum dan tidak sulit untuk ditemukan; (5) buku cerita distimulus oleh gambar agar anak tertarik membaca; (6) cerita bisa dibuat berbentuk serial, sehingga mendorong rasa penasaran anak; (7) tokoh anak menjadikan tokoh andalan; (8) karakter tokoh dalam cerita seperti berani, kuat, berwajah cantik/tampan, sehingga membuat anak menjadikan tokoh andalan; (9) gambar yang ditampilkan dalam cerita penuh warna dan sederhana agar mudah dipahami anak.

Bahan ajar ini secara khusus memuat tentang cerita rakyat Jawa Timur. Cerita rakyat Jawa Timur merupakan kisah-kisah yang sangat melegenda di Pulau Jawa. Cerita-cerita ini tidak hanya memberikan kesenangan dan menghibur para penikmatnya, melainkan juga mengandung pesan moral berupa ajaran moral bagi masyarakat Jawa Timur untuk selanjutnya dijadikan pegangan hidup dalam kehidupan sehari-hari dalam hubungan dengan interaksi antara sesama warga masyarakat khususnya di kalangan masyarakat Jawa Timur.

Sejumlah penelitian tentang pengembangan bahan ajar memiliki hasil yang positif terhadap proses pembelajaran, hasil penelitian yang dilakukan (Azizul dkk. 2020) menyimpulkan pengembangan bahan ajar banyak membantu guru untuk mengembangkan materi pembelajarannya. Demikian pula hasil penelitian (Wahyuni, Wahyudi, dan Gunada 2021) menyimpulkan bahwa komponen bahan ajar yang dikembangkan memiliki efektifitas untuk meningkatkan hasil belajar. Mempertimbangkan hal-hal tersebut di atas. Sangat perlu dilakukan pengembangan paket pembelajaran kimia. Berdasarkan permasalahan di atas, bahwa diperlukannya pengembangan bahan ajar untuk meningkatkan pemahaman serta minat membaca dan motivasi siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia khususnya materi teks cerita rakyat: fabel dan legenda, yaitu berupa bahan ajar dengan cerita bergambar. Peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul "pengembangan bahan ajar teks cerita rakyat bahasa Indonesia

2. METODE

Model Penelitian dan Pengembangan

Model pengembangan yang digunakan dalam pengembangan multimedia pembelajaran interaktif ini adalah model ADDIE. Pemilihan model ini didasari atas pertimbangan bahwa model ini mudah untuk dipahami, dikembangkan secara sistematis, dan berpijak pada landasan teoritis desain pembelajaran yang dikembangkan. Model ini disusun secara terprogram dengan kegiatan yang sistematis dalam upaya pemecahan masalah belajar yang berkaitan dengan media belajar yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik anak. (Ulum, S, dan Ysh 2020; Anita Adesti dan Siti Nurkholimah 2020) menyatakan tahapan penelitian pengembangan pada model ADDIE terdiri atas

lima langkah yaitu: (1) analisis (*analyse*), (2) perancangan (*design*), (3) pengembangan (*development*), (4) implementasi (*implementasi*), (5) evaluasi (*evaluation*).

Prosedur Penelitian

Prosedur pengembangan mata pelajaran bahasa indonesia terdiri dari 5 (lima) tahap, yaitu: *Pertama*, tahap satu. Tahap ini menetapkan mata pelajaran yang akan dikembangkan. Mata pelajaran yang dikembangkan adalah mata pelajaran bahasa indonesia untuk siswa kelas vii di SMP Surabaya Grammar School. *Kedua*, tahap dua. Pada tahap ini dilakukan dengan mengidentifikasi kurikulum mata pelajaran yang akan dikembangkan. Kegiatan ini merupakan identifikasi silabus mata pelajaran bahasa indonesia yang akan dikembangkan dengan memperhatikan standar kompetensi yaitu menentukan pokok-pokok bahasan yang diharapkan dikuasai oleh siswa.

Ketiga, tahap tiga. Yaitu tahap proses pengembangan bahan ajar, panduan guru, panduan siswa dan memproduksi media pendukung pembelajaran. Tahap penyusunan bahan ajar mengikuti rancangan model addie dengan memperhatikan hal-hal sebagai berikut : (1) judul unit, (2) petunjuk, (3) tujuan pembelajaran umum, (4) tujuan pembelajaran khusus, (5) kerangka isi, (6) uraian isi pembelajaran, (7) self evaluation, (10) balikan, (11) reference, dan (12) kunci jawaban. Panduan guru dan panduan siswa berisi petunjuk baik bagi guru maupun siswa dalam memanfaatkan bahan ajar dalam pembelajaran. *Keempat*, tahap empat. Dilakukan dengan cara melakukan uji coba produk meliputi tanggapan ahli isi mata pelajaran, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran, uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil dan uji lapangan.

Pengembangan media pembelajaran interaktif harus dilakukan sesuai dengan prosedur pengembangan. Prosedur pengembangan adalah langkah-langkah yang ditempuh oleh pengembang dalam menghasilkan suatu produk.

Uji Coba Produk

Tujuan dari uji coba sebuah produk adalah untuk mendapatkan data yang dapat dipergunakan sebagai dasar untuk melakukan perbaikan agar mencapai tingkat keefektifan dan daya tarik dari produk itu sendiri.

Desain uji coba

Produk dihasilkan diuji coba secara lengkap meliputi:

- Review ahli isi mata pelajaran untuk mendapatkan data yang berupa penilaian, pendapat dan saran, terhadap isi paket pembelajaran.
- Review ahli desain dan media pembelajaran yang bertujuan untuk mendapat penilaian terhadap desain paket pembelajaran termasuk model pengembangan, komponen-komponen isi paket pelajaran, panduan guru dan panduan siswa.
- Uji coba perorangan bertujuan untuk mengidentifikasi kesalahan-kesalahan yang berupa salah ketik dan penggunaan bahasa yang kurang tepat.
- Ujicoba kelompok kecil bertujuan untuk memeriksa kesalahan-kesalahan yang mungkin terlewatkan pada uji coba perorangan serta meninjau ulang perbaikan yang telah dihasilkan dari meninjau hasil uji coba perorangan.
- Uji coba lapangan untuk menguji kualitas dari media pembelajaran.

Subjek Uji Coba

Subjek uji coba dalam pengembangan ini terdiri dari:

- Subjek para ahli yang terdiri dari ahli isi bidang studi, ahli media, dan ahli desain pembelajaran.
- Uji coba perorangan terdiri dari 3 siswa
- Uji coba kelompok kecil terdiri dari 9 siswa.
- Uji coba lapangan terdiri dari 21 siswa dan 1 guru bidang studi

Jenis Data

Data yang diperoleh dari uji coba produk bahan ajar teks cerita rakyat bahasa Indonesia berbasis *canva* ini berupa data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif merupakan data yang berupa tanggapan dan saran perbaikan yang diperoleh dari angket yang diberikan kepada subjek uji coba dan data angka atau jumlah siswa dari hasil dokumentasi. Data yang dihimpun melalui serangkaian evaluasi formatif menurut fungsinya dibedakan menjadi 3 (tiga), yaitu:

- a. Data evaluasi tahap pertama berupa data hasil uji ahli isi mata pelajaran, ahli desain dan media pembelajaran.
- b. Data evaluasi tahap kedua merupakan data dari uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, yang berfungsi merevisi dan merangkul produk bahan ajar teks cerita rakyat bahasa Indonesia berbasis *canva*.
- c. Data dari evaluasi tahap ketiga yaitu uji coba lapangan dan uji coba fasilitator yang berfungsi merevisi dan menilai kualitas produk bahan ajar.

Instrumen pengumpulan data

Instrumen yang digunakan untuk pengumpulan data adalah wawancara dan angket.

- a. Wawancara yang digunakan sebagai panduan untuk wawancara dalam mengumpulkan informasi dan data dalam mengidentifikasi masalah saran dan masukan dari subjek uji coba.
- b. Angket dipergunakan untuk mengumpulkan data dan saran dari subjek uji coba untuk keperluan perbaikan.

Teknik analisis data

Teknik analisis data dalam penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

- a. Analisis deskriptif kualitatif. Teknik analisis data deskriptif kualitatif digunakan untuk mengolah data yang dihimpun dari hasil review dan uji coba produk. Teknik analisis deskriptif kualitatif ini digunakan untuk mengolah data hasil wawancara dan diskusi dengan para ahli serta hasil angket uji coba perorangan dan kelompok kecil. Analisis deskriptif kualitatif dilakukan dengan mengelompokkan informasi yang berupa masukan, kritikan dan saran perbaikan pada angket. Hasil analisis ini kemudian digunakan sebagai dasar untuk revisi produk.
- b. Analisis statistik deskriptif. Data yang diperoleh dari angket uji ahli, uji perorangan dan uji kelompok kecil diolah dengan menggunakan teknik analisis *statistic deskriptif* dalam bentuk deskripsi prosentase.

3. HASIL DAN PEMBEHASAN

Analisis Data Validasi Ahli Desain

Data ahli desain pembelajaran diperoleh dari dosen pembimbing dan orang-orang yang berkompeten di bidangnya sehingga dapat dibuat acuan atau rujukan untuk perbaikan bahan ajar. Ahli desain pembelajaran adalah dr. Rufi'i, s.si, st, m.pd, dosen Universitas PGRI Adi Buana di Surabaya.

Data Tinjauan Ahli Isi Bidang Studi

Data tinjauan ahli isi pembelajaran diperoleh dari instrumen angket untuk memberikan penilaian tanggapan terhadap *draft* bahan pembelajaran yang dikembangkan. Ahli isi pembelajaran yang dimaksud adalah dr. Agung Pramujiono, M.Pd. Kompetensi beliau di bidang studi bahasa Indonesia tidak perlu diragukan lagi sehingga layak untuk memberikan penilaian pada tanggapan dan komentar untuk menyempurnakan kualitas isi dari pengembangan bahan pembelajaran ini.

Data Tinjauan Ahli Media

Data tinjauan ahli media pembelajaran diperoleh dari instrumen angket untuk memberikan penilaian tanggapan terhadap *draft* bahan pembelajaran yang dikembangkan. Ahli media pembelajaran yang dimaksud adalah dr. Suhari, sh, m.si. Latar belakang pendidikan beliau adalah doktor di bidang teknologi pendidikan dan staf pengajar di sekolah pascasarjana. Kompetensi beliau di bidang media pembelajaran tidak perlu diragukan lagi sehingga layak untuk memberikan penilaian pada tanggapan dan komentar untuk menyempurnakan kualitas isi dari pengembangan bahan pembelajaran ini.

Uji Coba Perorangan

Setelah melakukan perbaikan pada *draft* ii produk pengembangan, langkah berikutnya pengembang melakukan uji perorangan terhadap *draft* ii produk pengembangan. Sebagai responden perorangan, pengembang meminta 3 (tiga) orang siswa memberikan penilaian terhadap produk pengembangan yang terdiri dari bahan ajar teks cerita rakyat bahasa indonesia berbasis *canva* di kelas vii SMP Surabaya Grammar School, panduan siswa serta media pendukung pembelajaran. Uji coba *draft* ii produk pengembangan dilaksanakan pada tanggal 17 mei 2023. Berikut ini dipaparkan data yang diperoleh dari uji coba perorangan yang penyajiannya meliputi penyajian data, analisis data dan revisi produk.

a. Penyajian dan analisa data

Data-data yang diperoleh dari uji coba perorangan berupa bahan ajar teks cerita rakyat bahasa indonesia berbasis *canva* di kelas vii SMP Surabaya Grammar School yang disajikan oleh pengembang atau peneliti. Penilaian terhadap bahan ajar teks cerita rakyat bahasa indonesia berbasis *canva* di kelas vii SMP Surabaya Grammar School melalui angket dalam uji perorangan sebagai berikut.

Tabel 1. Hasil Penilaian Perorangan

No	Aspek Yang Dinilai	Skor Penilaian
1	Tampilan fisik bahan ajar ini menarik bagi saya	5
2	Tujuan pembelajaran yang ingin dicapai sangat jelas bagi saya	5
3	Urutan penyajian materi pada setiap bagian bahan ajar ini sangat jelas bagi saya	4
4	Uraian materi pada setiap kegiatan belajar pada bahan ajar ini mudah saya pahami	5
5	Bahasa yang digunakan dalam bahan ajar ini sangat jelas bagi saya	4
6	Ukuran huruf (font), spasi, dan margin kanan-kiri sangat jelas bagi saya	4
7	Gambar yang terdapat pada setiap materi dapat mempermudah saya untuk memahami dan mengenal materi Sejarah Indonesia	5
8	Ada kesesuaian antara tugas atau soal latihan dengan materi bahan ajar	4
9	Tugas atau soal latihan membantu saya meningkatkan pemahaman pada materi	5
10	Bahan ajar ini dapat membimbing saya dalam meningkatkan minat belajar	5
11	Bahan ajar ini bermanfaat bagi saya	5
Jumlah skor (nilai)		51
skor rata-rata		93%

Data-data yang dikumpulkan melalui kegiatan uji coba perorangan, selanjutnya dianalisis. Dari tabel 1 diketahui bahwa rerata persentase bahan ajar teks cerita rakyat bahasa indonesia berbasis *canva* di kelas vii SMP Surabaya Grammar School sebesar 93% yang menunjukkan bahan ajar teks cerita rakyat bahasa indonesia berbasis *canva* di kelas vii smp surabaya grammar school berada pada kualifikasi baik.

b. Revisi produk pengembangan

Berdasarkan hasil analisis data, dilakukan revisi terhadap produk pengembangan bahan ajar teks cerita rakyat bahasa indonesia berbasis *canva* di kelas vii SMP Surabaya Grammar School. Ada beberapa kesalahan ketik, kekeliruan tanda baca, kesalahan penggunaan huruf dan masukan lainnya yang perlu direvisi.

Uji Coba Kelompok Kecil

Setelah melakukan perbaikan pada draft ii produk pengembangan, langkah berikutnya pengembang melakukan uji kelompok kecil terhadap draft iii produk pengembangan. Sebagai responden kelompok kecil, pengembang meminta 9 (sembilan) orang siswa memberikan penilaian terhadap produk pengembangan yang terdiri dari bahan ajar teks cerita rakyat bahasa indonesia berbasis *canva* di kelas vii SMP Surabaya Grammar School. Uji coba draft iii produk pengembangan dilaksanakan pada tanggal 22 mei 2023. Berikut ini dipaparkan data yang diperoleh dari uji coba kelompok kecil yang penyajiannya meliputi penyajian data, analisis data dan revisi produk.

a. Penyajian dan analisa data

Data-data yang diperoleh dari uji coba kelompok kecil berupa bahan ajar teks cerita rakyat bahasa indonesia berbasis *canva* di kelas vii SMP Surabaya Grammar School yang disajikan oleh pengembang atau peneliti. Penilaian terhadap bahan ajar teks cerita rakyat bahasa indonesia berbasis *canva* di kelas vii SMP Surabaya Grammar School melalui angket dalam uji kelompok kecil sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Penilaian Kelompok Kecil

No	Aspek Yang Dinilai	Skor Penilaian Responden			Skor Total
		1	2	3	
1	Tampilan fisik bahan ajar ini menarik bagi saya	5	5	5	15
2	Tujuan pembelajaran yang ingin dicapai sangat jelas bagi saya	5	4	4	13
3	Urutan penyajian materi pada setiap bagian bahan ajar ini sangat jelas bagi saya	4	5	4	13
4	Uraian materi pada setiap kegiatan belajar pada bahan ajar ini mudah saya pahami	5	5	5	15
5	Bahasa yang digunakan dalam bahan ajar ini sangat jelas bagi saya	4	4	5	13
6	Ukuran huruf (font), spasi, dan margin kanan-kiri sangat jelas bagi saya	5	5	5	15
7	Gambar yang terdapat pada setiap materi dapat mempermudah saya untuk memahami dan mengenal materi Sejarah Indonesia	4	5	4	13
8	Ada kesesuaian antara tugas atau soal latihan dengan materi bahan ajar	5	4	4	13
9	Tugas atau soal latihan membantu saya meningkatkan pemahaman pada materi	4	4	5	13
10	Bahan ajar ini dapat membimbing saya dalam meningkatkan minat belajar	4	4	4	12
11	Bahan ajar ini bermanfaat bagi saya	5	5	4	14
Jumlah skor (nilai)		50	50	49	
Skor Rata-Rata		91%	91%	89%	

Data-data yang dikumpulkan melalui kegiatan uji coba kelompok kecil, selanjutnya dianalisis. Dari tabel 2 diketahui bahwa rerata persentase bahan ajar teks cerita rakyat bahasa indonesia berbasis *canva* di kelas vii smp surabaya grammar school sebesar 90% yang menunjukkan bahan ajar teks cerita rakyat bahasa indonesia berbasis *canva* di kelas vii SMP Surabaya Grammar School berada pada kualifikasi baik.

b. Revisi produk pengembangan

Berdasarkan hasil analisis data, dilakukan revisi terhadap produk pengembangan bahan ajar teks cerita rakyat bahasa indonesia berbasis *canva* di kelas vii SMP Surabaya Grammar School. Ada beberapa kesalahan ketik, kekeliruan tanda baca, kesalahan penggunaan huruf dan masukan lainnya yang perlu direvisi.

Uji Coba Lapangan

Draft IV produk pengembangan (hasil revisi draft iii) kembali diujicobakan kepada kelas sebenarnya dalam uji coba lapangan. Uji coba lapangan dilakukan di SMP Surabaya Grammar School pada tanggal 25 mei 2023. Jumlah responden dalam uji lapangan ini sebanyak 21 siswa dan 1 orang guru bahasa indonesia.

a. Penyajian dan analisa data

Hasil angket penilaian siswa terhadap bahan ajar teks cerita rakyat bahasa indonesia berbasis *canva* di kelas vii SMP Surabaya Grammar School dalam uji coba lapangan disajikan dalam tabel 3 berikut:

Tabel 3. Hasil Penilaian Siswa dalam Uji Lapangan

No. Deskripsi	Responden																				
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21
1	5	5	4	4	4	4	4	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	4	4	4
2	4	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	4	5	4	4	5	5	4	5	5
3	5	5	4	4	4	4	5	5	4	5	5	4	5	5	4	4	4	5	5	4	4
4	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5
5	4	4	5	4	5	4	5	4	4	5	5	5	4	5	4	4	4	5	5	5	5
6	5	5	4	4	4	4	5	5	4	5	5	4	4	5	5	5	4	5	5	4	4
7	5	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	4	5	4	5	4	5	5	5
8	4	4	5	4	5	4	4	5	4	5	4	4	4	5	4	4	4	5	4	4	4
9	4	4	5	5	5	5	4	4	4	5	5	5	4	5	4	4	5	4	4	5	5
10	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5
11	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
total	50	49	51	49	52	47	52	51	48	53	53	51	48	53	49	48	48	52	51	51	51
Skor Rata-Rata	91%	89%	93%	89%	95%	85%	95%	93%	87%	96%	96%	93%	87%	96%	89%	87%	87%	95%	93%	93%	93%
Skor Total	92%																				

Data-data yang dikumpulkan melalui kegiatan uji coba lapangan, selanjutnya dianalisis. Dari tabel 4.6 diketahui bahwa rerata persentase bahan ajar teks cerita rakyat bahasa indonesia berbasis *canva* di kelas vii SMP Surabaya Grammar School sebesar 92% yang menunjukkan bahan ajar teks cerita rakyat bahasa indonesia berbasis *canva* di kelas vii SMP Surabaya Grammar School berada pada kualifikasi sangat baik.

Rerata persentase angket penilaian siswa terhadap bahan ajar teks cerita rakyat bahasa indonesia berbasis *canva* di kelas vii SMP Surabaya Grammar School dalam uji coba lapangan adalah 95% yang berarti bahan ajar teks cerita rakyat bahasa indonesia berbasis *canva* di kelas vii smp surabaya grammar school berada dalam kualifikasi sangat baik. Dalam angket tersebut siswa hanya mengisi angket tanpa memberikan komentar dan saran. Teman sejawat tidak memberikan komentar dan saran untuk penyempurnaan bahan ajar teks cerita rakyat bahasa indonesia berbasis *canva* di kelas vii smp surabaya grammar school. Rerata persentase angket penilaian teman sejawat dalam uji coba lapangan adalah 95% dimana persentase itu menunjukkan bahwa bahan ajar teks cerita rakyat bahasa indonesia berbasis *canva* di kelas vii s SMP Surabaya Grammar School berkualifikasi baik.

b. Revisi produk pengembangan

Hasil penilaian siswa dan teman sejawat dalam uji lapangan jika dirata-rata 95%. Rerata ini menunjukkan bahwa bahan ajar teks cerita rakyat bahasa indonesia berbasis *canva* di kelas vii SMP Surabaya Grammar School berada pada kualifikasi baik, pengembang tidak melakukan revisi mengingat tidak ada saran dari teman sejawat.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian penelitian bahan ajar teks cerita rakyat bahasa indonesia berbasis *canva* di kelas vii SMP Surabaya Grammar School dapat disimpulkan beberapa hal yaitu penelitian bahan ajar teks cerita rakyat bahasa indonesia berbasis *canva* dapat digunakan dalam proses pembelajaran di kelas vii SMP Surabaya Grammar School. Hasil validasi ahli materi, ahli media, dan ahli desain pada produk penelitian bahan ajar teks cerita rakyat bahasa indonesia berbasis *canva* di

kelas vii SMP Surabaya Grammar School dengan kriteria layak untuk digunakan baik guru atau siswa. Berdasarkan hasil penelitian, bahan ajar teks cerita rakyat bahasa indonesia berbasis *canva* di kelas vii SMP Surabaya Grammar School mudah untuk diaplikasikan baik dalam pembelajaran daring atau luring. Hasil penelitian bahwa bahan ajar teks cerita rakyat bahasa indonesia berbasis *canva* dapat membantu proses pembelajaran.

REFERENSI

- Anita Adesti, dan Siti Nurkholimah. 2020. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Menggunakan Aplikasi *Adobe Flash Cs 6* Pada Mata Pelajaran Sosiologi." *Edutainment* 8 (1): 27–38. <https://doi.org/10.35438/e.v8i1.221>.
- Apriliani, Siwi Pawestri, dan Elvira Hoesein Radia. 2020. "Pengembangan Media Pembelajaran Buku Cerita Bergambar untuk Meningkatkan Minat Membaca Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 4 (4). <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.492>.
- Azizul, Azizul, Widya Yuliatin Riski, Devi Indah Fitriyani, dan Ira Nofita Sari. 2020. "Pengembangan Bahan Ajar Komik Digital pada Materi Gerak." *VOX EDUKASI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 11 (2). <https://doi.org/10.31932/ve.v11i2.829>.
- Sumiati, Ni Ketut, dan Luh Ayu Tirtayani. 2021. "Pemanfaatan Buku Cerita Bergambar Digital Berbasis Audio Visual terhadap Stimulasi Kemampuan Empati Anak Usia Dini." *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha* 9 (2). <https://doi.org/10.23887/paud.v9i2.35514>.
- Ulum, Muhammad Khoirul, Ervina Eka S, dan AY Soegeng Ysh. 2020. "Keefektifan Model Pembelajaran Addie Terhadap Hasil Belajar Matematika." *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan* 4 (1): 98. <https://doi.org/10.23887/jppp.v4i1.24774>.
- Wahyuni, Selly, Wahyudi Wahyudi, dan I Wayan Gunada. 2021. "Pengembangan Bahan Ajar Berbantuan Advance Organizer untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep Peserta Didik pada Materi Suhu dan Kalor." *ORBITA: Jurnal Kajian, Inovasi dan Aplikasi Pendidikan Fisika* 7 (1). <https://doi.org/10.31764/orbita.v7i1.3956>.