

PEMANFAATAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS CANVA PADA MATERI KARYA ILMIAH KELAS XI SMA ATMA WIDYA SURABAYA

Nurul Na'imah

Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
nurul.20071@mhs.unesa.ac.id

Mukhzamilah

Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
mukhzamilah@unesa.ac.id

Abstrak

Literasi digital merupakan kecakapan dalam memanfaatkan teknologi digital guna memperoleh, memahami, serta menggunakan informasi dari beragam sumber digital. Pada ranah pendidikan literasi sangat dibutuhkan, tidak hanya literasi lama saja namun juga literasi baru (digital). Tidak hanya siswa saja guru juga penting memiliki kecakapan dalam literasi digital. Pemanfaatan literasi digital dapat diaplikasikan pada kegiatan pembelajaran seperti penggunaan multimedia interaktif berbasis Canva. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif yang bertujuan untuk mendeskripsikan proses penggunaan, hasil belajar, dan respon siswa terhadap penggunaan multimedia interaktif berbasis Canva. Subjek penelitian yang digunakan yakni siswa kelas XI di SMA Atma Widya Surabaya dengan sejumlah 20 siswa. Data dikumpulkan melalui kegiatan observasi, angket, dan tes (posttest). Data dianalisis dengan analisis statistik deskriptif menggunakan SPSS 20 for windows. Hasil penelitian menjelaskan bahwa penggunaan multimedia interaktif berbasis Canva pada pembelajaran bahasa Indonesia materi karya ilmiah berjalan dengan baik yang dibuktikan dari persentase hasil observasi guru sebesar 93% dan hasil observasi siswa sebesar 88%. Berdasarkan hasil belajar siswa diketahui bahwa tes subjektif memiliki nilai terendah 60, rata-rata 84,00 dengan standar deviasi 11,876. Pada hasil analisis tes objektif, memiliki nilai terendah 70, rata-rata 82,00 dengan standar deviasi 8,335. Sedangkan kedua tes tersebut memiliki nilai tertinggi yang sama yakni 100. Berdasarkan persentase hasil angket respon siswa, penggunaan multimedia interaktif berbasis Canva memiliki respon positif sebesar 80% Sangat Setuju. Selain itu, persentase kelayakan dan ketertarikan siswa memperoleh hasil sebesar 95%.

Kata kunci: Multimedia interaktif, canva, karya ilmiah.

Abstract

Digital literacy is the ability to utilize digital technology to obtain, understand and use information from various digital sources. In the realm of literacy education, it is really needed, not only old literacy but also new (digital) literacy. It is not only important for students, teachers, to have skills in digital literacy. The use of digital literacy can be applied to learning activities such as the use of Canva-based interactive multimedia. This research uses a qualitative descriptive approach which aims to describe the use process, learning outcomes and student responses to the use of Canva-based interactive multimedia. The research subjects used were class XI students at SMA Atma Widya Surabaya with a total of 20 students. Data was collected through observation, questionnaires and tests (posttest). Data were analyzed with descriptive statistical analysis using SPSS 20 for Windows. The results of the research explain that the use of Canva-based interactive multimedia in learning Indonesian scientific work material is going well as evidenced by the percentage of teacher observation results of 93% and student observation results of 88%. Based on student learning results, it is known that the subjective test has the lowest score of 60, an average of 84.00 with a standard deviation of 11.876. In the objective test analysis results, it has the lowest score of 70, an average of 82.00 with a standard deviation of 8.335. Meanwhile, both tests have the same highest score, namely 100. Based on the percentage of student response questionnaire results, the use of Canva-based interactive multimedia has a positive response of 80% Strongly Agree. Apart from that, the percentage of students' eligibility and interest was 95%.

Keywords: Interactive multimedia, Canva, Scientific work.

PENDAHULUAN

Belajar merupakan proses dinamis yang melibatkan perubahan pada diri individu, mencakup pengetahuan,

pemahaman, sikap, keterampilan, dan daya terima, Sudjana (2000). Pendidik harus memiliki kompetensi pengelolaan kelas yang baik untuk menciptakan pembelajaran yang efisien dan mempercepat pemahaman

siswa. Dalam era 4.0, literasi digital yang meliputi literasi teknologi, data, dan manusia menjadi materi esensial (Ibda, 2019). Literasi baru ini memperkaya konsep literasi lama yang hanya mencakup kemampuan membaca, menulis, dan berhitung.

Rozak (2018) menekankan pentingnya literasi data dalam kemampuan membaca dan menganalisis informasi, sementara literasi teknologi berfokus pada pemahaman fungsi mesin dan teknologi. Menurut Noermanzah dan Friantary (2019:6631) literasi manusia melibatkan keterampilan komunikasi, kerjasama, berpikir kritis, kreativitas, dan inovasi. Integrasi literasi baru dalam pembelajaran Bahasa Indonesia memungkinkan siswa mengembangkan keterampilan yang komprehensif dan relevan dengan tuntutan masa kini. Namun, kemajuan teknologi juga membawa dampak negatif seperti akses informasi yang tidak terkontrol oleh siswa. Naufal (2021) menyatakan bahwa literasi digital mencakup kemampuan mengoperasikan perangkat digital, mencari dan menyaring informasi, berpikir kritis, berkarya, kolaborasi, komunikasi, serta menjaga keamanan data dan konteks sosial-budaya. Damayanti (2019:1007) menambahkan bahwa literasi digital adalah kecakapan menggunakan media teknologi untuk pencarian informasi dan ungkapan pendapat.

Tujuan integrasi literasi digital dalam pembelajaran adalah menciptakan pembelajaran yang inovatif dan bermakna, sejalan dengan gerakan literasi nasional dan kurikulum K13 maupun Kurikulum Merdeka. K13 menekankan kompetensi abad 21 yang mencakup aspek kognitif dan nonkognitif seperti keterampilan sosial dan berpikir kritis. Kurikulum Merdeka menekankan pendidikan memiliki kemampuan kontekstual yang fleksibel dan adaptif, serta berperan dalam pengembangan *soft skill* yang dibutuhkan di dunia yang dinamis. Dalam penerapan kurikulum merdeka guru diberi kebebasan untuk menggunakan alat peraga sesuai minat dan kemampuan siswa. Sekolah ini juga melaksanakan program literasi numerasi dan menyediakan fasilitas perpustakaan untuk mendukung pembelajaran. Program ini membantu siswa mempersiapkan diri menghadapi era global dan Revolusi Industri 4.0 dengan pemahaman dan penerapan teknologi informasi.

Bahasa Indonesia merupakan identitas dan jati diri bangsa, sehingga pelestariannya melalui pedoman kebahasaan dan pembelajaran bahasa sangat penting. Pembelajaran bahasa bertujuan agar siswa dapat berinteraksi secara bermakna dengan bahasa yang alamiah guna mempersiapkan siswa dengan desain pembelajaran yang kontekstual, komunikatif, konstruktif, dan integratif berdasarkan kompetensi dasar siswa, Basuki, dkk (2017:15).

Kemampuan berbahasa siswa meliputi empat keterampilan: membaca, menyimak, menulis, dan berbicara. Pembelajaran bahasa Indonesia di SMA mencakup kompetensi kebahasaan (struktur dan kosa kata), keterampilan berbahasa, dan kesastraan, Basuki, dkk (2017:16). Pada kenyataannya pembelajaran bahasa masih menghadapi banyak kesulitan sehingga mempengaruhi mutu pendidikan. Oleh karena itu, materi ajar harus disesuaikan dengan jenjang pendidikan untuk memenuhi kebutuhan siswa, guru, dan kurikulum. Upaya untuk meningkatkan mutu pendidikan bahasa dan mengatasi kesulitan siswa, diperlukan inovasi dalam kurikulum, metode pembelajaran, dan manajemen kelas. Inovasi ini juga diperlukan untuk mengikuti tantangan zaman, terutama dengan kemajuan teknologi dan informasi dalam era Revolusi Industri 4.0. Pemahaman literasi digital sangat penting dalam era ini. Pemahaman ini menuntut keterampilan dalam menggunakan teknologi digital dengan cara yang tepat, seperti mencari, menganalisis, dan membagikan informasi. Oleh karena itu, baik siswa maupun guru perlu meningkatkan literasi digital mereka. Pembelajaran inovatif, seperti mengajarkan proyek literasi digital, bisa digunakan untuk meningkatkan minat dan motivasi dalam pembelajaran. Contohnya, guru dapat menerapkan literasi digital dalam proyek pembelajaran, sementara siswa bisa membuat video atau blog tentang aplikasi atau perangkat lunak tertentu.

Melalui pendekatan konstruktivisme yang menekankan bahwa pengetahuan merupakan hasil dari konstruksi individu sangat relevan dengan pembelajaran inovatif. Dalam konstruktivisme, siswa diberi kebebasan untuk menggunakan metode belajar mereka sendiri, sedangkan guru bertugas sebagai pembimbing. Woolfolk, mengatakan pendekatan konstruktivisme bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa melalui keaktifan dalam menciptakan pemahaman dan makna terhadap informasi atau fenomena yang mereka alami, Sinaga, dkk (2024:14). Metode ini terkait dengan pembelajaran menemukan (*discovery learning*) dan pembelajaran bermakna yang merupakan bagian dari teori pembelajaran kognitif, Ndaru & Pinton (2021:52).

Literasi teknologi dipilih sebagai bentuk implementasi literasi digital dalam pembelajaran bahasa Indonesia, terutama pada materi karya ilmiah. Trinawindu, dkk (2016:37) menyatakan bahwa multimedia merupakan kombinasi beragam elemen informasi seperti teks, grafik, gambar, video, audio, animasi, dan interaktivitas untuk mendukung penyampaian informasi. Multimedia terbagi menjadi dua jenis yakni multimedia linier dan multimedia interaktif. Multimedia linier dirancang secara terstruktur dan digunakan secara bertahap, sedangkan multimedia

interaktif dirancang agar pengguna bisa mengakses setiap aspeknya sesuai keinginan. Menurut Trinawindu, dkk (2016:37) media pendidikan memiliki beberapa manfaat dalam pembelajaran, seperti mempertegas penyajian pesan, mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, meminimalisir sikap pasif siswa, memberikan pengalaman bermakna, dan memungkinkan siswa belajar langsung melalui fenomena di sekitarnya. Trinawindu, dkk (2016:37) juga menjelaskan bahwa multimedia pembelajaran yang digunakan dengan tepat dapat membuat pembelajaran lebih menarik, aktif, fleksibel, dan berkualitas. Penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran memberikan berbagai manfaat, antara lain: 1) Proses pembelajaran lebih efisien dan tidak terbatas ruang dan waktu; 2) Pembelajaran lebih berfokus pada siswa; 3) Siswa dapat mengembangkan minat belajar secara mandiri; 4) Memberikan kejelasan pemahaman melalui beragam elemen informasi; 5) Meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.

Menurut Supardi (2014:165) tujuan penggunaan multimedia interaktif adalah untuk memberikan pembelajaran yang aktif dan efektif yang mudah dipahami siswa. Penggunaan media ini diharapkan dapat mengatasi masalah dalam pembelajaran konvensional seperti kurangnya minat belajar siswa, kecenderungan penggunaan metode ceramah, dan pemaparan materi yang hanya berbasis teks panjang. Berdasarkan hal tersebut penelitian ini bertujuan untuk memahami bagaimana literasi digital dapat memperkaya *soft skill* berbasis pembelajaran teks karya ilmiah di SMA Atma Widya Surabaya. Teks karya ilmiah dipilih karena relevan dalam membangun keterampilan yang diperlukan di tempat kerja. Implementasi literasi digital melalui multimedia interaktif berbasis Canva diharapkan memberikan dampak positif terhadap kemahiran siswa dalam memahami materi pembelajaran. Dengan fokus pada integrasi literasi digital dan pengembangan *soft skill*, penelitian ini diharapkan dapat menjadi pedoman pengembangan kurikulum yang lebih adaptif dan sesuai dengan tuntutan zaman.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan metode kuasi eksperimen model *one-shot case study*. Artinya, hanya terdapat satu kelompok kelas sebagai objek penelitian tanpa kelompok kontrol. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan hasil penerapan multimedia interaktif berbasis Canva pada materi karya ilmiah di kelas XI SMA Atma Widya Surabaya. Sumber data penelitian ini yakni siswa kelas XI di SMA Atma Widya Surabaya sebagai subjek penelitian sejumlah 20 orang. Data penelitian ini berupa penjabaran proses penerapan, hasil belajar, dan respon siswa terhadap

penerapan multimedia interaktif berbasis Canva pada materi karya ilmiah.

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi aktivitas guru dan siswa, tes, dan angket respon siswa. Analisis data dilakukan dengan statistik deskriptif. Statistik deskriptif digunakan untuk menjabarkan data yang telah dikumpulkan tanpa melakukan generalisasi, Sugiyono (2013:147). Analisis tersebut digunakan pada hasil penelitian berikut.:

1. Hasil Observasi

Observasi dilakukan untuk mengamati aktivitas guru dan siswa selama penerapan multimedia interaktif berbasis Canva. Penilaian setiap indikator tahapan pembelajaran dilakukan menggunakan skala berikut:

Skor 1: Tidak dilakukan oleh guru

Skor 2: Dilakukan oleh guru tapi kurang

Skor 3: Dilakukan oleh guru dengan baik

Skor 4: Dilakukan oleh guru dengan sangat baik

Observasi untuk mengetahui kesesuaian sintaks pembelajaran. Selanjutnya setelah data didapatkan, akan dihitung nilai rata-ratanya dengan rumus berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Persentase

F : Frekuensi

N : Jumlah keseluruhankeseluruhan

Persentase hasil diinterpretasikan berdasarkan skala likert menurut Ridwan (2012:23):

Tabel 1. Kategori persentasi skala likert

Persentase	Keterangan
0%-25%	Sangat kurang
26%-50%	Kurang
51%-75%	Baik
76%-100%	Sangat baik

2. Hasil Belajar Siswa

Data hasil belajar siswa diperoleh dari nilai posttest yang terdiri atas tes subjektif dan tes objektif. Analisis statistik deskriptif digunakan untuk mengetahui nilai minimum, maksimum, mean, dan standar deviasi. Data diinterpretasikan dengan kategori berikut.

Tabel 2. Kategori hasil belajar siswa

INTERVAL	KATEGORI
90-100	Sangat baik
80-89	Baik
65-79	Cukup
55-64	Kurang
0-54	Sangat kurang

Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia adalah 75. Pembelajaran

dianggap tuntas apabila 75% siswa memenuhi nilai KKM (nilai >75).

3. Hasil Respon Siswa

Lembar angket diberikan diakhir penerapan multimedia interaktif berbasis Canva. Hal ini bertujuan untuk mengetahui tanggapan siswa terkait kegiatan pembelajaran tersebut. Kategori penilaian angket sebagai berikut.

- 4 : Sangat Setuju
- 3 : Setuju
- 2 : Kurang Setuju
- 1 : Tidak Setuju

Perolehan data angket dianalisis untuk menemukan persentase jawaban siswa dengan rumus:

$$Mx = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan:

Mx: Rata-rata (Mean)

$\sum X$: Jumlah total skor

N: Number of Cases

HASIL DAN PEMBAHASAN

Materi teks karya ilmiah pada tingkat SMA ditujukan untuk siswa kelas XI disemester genap. Materi karya ilmiah di dalam kurikulum merdeka terletak pada bab 6 bernomor ATP 11.6 dengan tema "Berperan dalam Konservasi Alam Indonesia Lewat Karya Ilmiah" yang terdiri atas tiga elemen yakni membaca, menulis, dan berbicara. Adapun tujuan pembelajaran materi karya ilmiah yakni siswa mampu mengidentifikasi sistematika karya ilmiah, siswa mampu menulis karya ilmiah sesuai dengan ragam bahasa dan kaidah penulisan karya ilmiah, dan siswa mampu mempresentasikan hasil penulisan karya ilmiah dengan memanfaatkan IT seperti perangkat lunak Powerpoint (PPT). Berdasarkan hasil pengamatan peneliti, siswa cenderung kurang berminat dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dengan metode pembelajaran konvensional. Peneliti menggunakan multimedia interaktif berbasis Canva pada pembelajaran materi karya ilmiah dengan tujuan agar siswa dapat lebih aktif selama proses pembelajaran serta mendapatkan hasil yang bermakna. Penelitian yang dilakukan di SMA Atma Widya Surabaya terkait penggunaan multimedia interaktif materi karya ilmiah dilaksanakan pada tanggal 02, 03, dan 13 Mei 2024 yang bertepatan pada hari Kamis, Jumat, dan Selasa.

Hasil dan pembahasan penelitian ini digunakan untuk mendeskripsikan jawaban pada rumusan masalah yang telah ditentukan sebelumnya, yakni: (1) Proses penerapan multimedia interaktif berbasis Canva dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi teks karya ilmiah; (2) Hasil belajar siswa kelas XI SMA Atma Widya Surabaya sesudah menggunakan multimedia interaktif berbasis

Canva tentang teks karya ilmiah; (3) Respon siswa setelah menggunakan multimedia interaktif berbasis Canva pada materi teks karya ilmiah.

4.1 Hasil Penelitian

4.1.1 Proses Penerapan Multimedia Interaktif Berbasis Canva pada Pembelajaran Materi Karya Ilmiah

Penelitian ini dilakukan melalui pembelajaran tatap muka di kelas XI SMA Atma Widya Surabaya dengan fokus pada penggunaan multimedia interaktif berbasis Canva pada materi teks karya ilmiah. Proses pembelajaran terdiri dari tiga pertemuan, masing-masing dengan durasi 70 menit, yang terbagi dalam 10 menit untuk kegiatan pembuka, 50 menit untuk kegiatan inti, dan 10 menit untuk kegiatan penutup.

Pertemuan Pertama: Kamis, 02 Mei 2024 (09.00 WIB - 10.10 WIB)

Kegiatan Pembuka:

- Guru mengecek kehadiran siswa.
- Guru mengulas materi sebelumnya.
- Guru menjelaskan tujuan pembelajaran.
- Guru memberikan pertanyaan pemantik untuk mengetahui pemahaman awal siswa terkait karya ilmiah.

Kegiatan Inti:

- Guru menyampaikan materi menggunakan multimedia interaktif berbasis Canva yang mencakup teks, video pendukung, dan kuis interaktif.
- Siswa membuka multimedia interaktif pada gawai masing-masing.
- Guru mendampingi siswa dalam navigasi menu pada multimedia interaktif dan memberikan kesempatan untuk bertanya.

Kegiatan Penutup:

- Guru meminta siswa untuk merefleksikan kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan.
- Guru menutup pembelajaran dengan memberikan motivasi belajar pada siswa.



Gambar 1. Multimedia interaktif berbasis Canva



Gambar 2. Siswa menggunakan multimedia interaktif berbasis Canva

Pertemuan Kedua: Jumat, 03 Mei 2024 (07.00 WIB - 08.10 WIB)

Kegiatan Pembuka:

- Guru mengecek kehadiran siswa dan menyampaikan tujuan pembelajaran.
- Mengulas materi yang telah dibahas pada pertemuan sebelumnya.

Kegiatan Inti:

- Guru menyajikan contoh teks karya ilmiah yang baik dan benar.
- Siswa menganalisis teks karya ilmiah berbeda terkait sistematika struktur, ragam bahasa, dan kaidah penulisan.
- Siswa mempresentasikan hasil analisis di depan kelas.
- Penyajian kuis interaktif untuk mengasah pemahaman siswa.

Kegiatan Penutup:

- Guru meminta siswa untuk merefleksikan kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan.
- Guru menutup pembelajaran dengan memberikan motivasi belajar pada siswa.



Gambar 3. Lembar kerja siswa mengidentifikasi struktur dan ragam bahasa ilmiah



Gambar 4. Kuis interaktif pemahaman tentang karya ilmiah

Pertemuan Ketiga: Selasa, 13 Mei 2024 (09.00 WIB - 10.10 WIB)

Kegiatan Pembuka:

- Guru mengecek kehadiran siswa dan menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dilakukannya
- Mengulas kembali materi sebelumnya.

Kegiatan Inti:

- Guru memberikan tes terkait pemahaman sistematika struktur, ragam bahasa, dan kaidah penulisan karya ilmiah.
- Siswa menganalisis teks karya ilmiah dan mengerjakan tes objektif berupa 20 butir soal.
- Guru memberikan kuesioner untuk mengetahui respon siswa terhadap penggunaan multimedia interaktif.

Kegiatan Penutup:

- Guru meminta siswa untuk merefleksikan kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan.
- Guru menutup pembelajaran dengan memberikan motivasi belajar pada siswa.



Gambar 5. Siswa mengerjakan tes dan angket

Data yang diperoleh berdasarkan hasil tes yang telah dikerjakan oleh siswa nantinya akan digunakan untuk mengukur pengaruh penggunaan multimedia interaktif pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi karya ilmiah. Pada penelitian ini kegiatan observasi dilakukan oleh peneliti terhadap kegiatan guru Bahasa Indonesia dan siswa kelas XI SMA Atma Widya Surabaya selama proses pembelajaran dengan penggunaan multimedia interaktif berbasis Canva berlangsung. Tujuan kegiatan observasi ini yakni untuk mengetahui sintaks yang digunakan guru dalam pemanfaatan multimedia interaktif pada pembelajaran teks karya ilmiah di kelas XI SMA Atma Widya Surabaya. Proses penerapan multimedia interaktif pada pembelajaran Bahasa Indonesia dapat dilihat secara rinci pada tabel 3. Rekapitulasi hasil observasi guru dan tabel 4. Rekapitulasi hasil observasi siswa. Berikut hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti bahasa Indonesia terhadap guru.

Tabel 3. Rekapitulasi hasil observasi guru

NO.	PENILAIAN	SKOR			
		4	3	2	1
Pendahuluan					
1.	Guru membuka pelajaran dengan salam, berdoa, dan mengecek kehadiran siswa		√		
2.	Guru mengulas kembali materi yang telah diajarkan sebelumnya	√			
3.	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dilaksanakan		√		
4.	Guru memberi pertanyaan pemantik untuk mengetahui pemahaman awal siswa terkait materi yang akan diajarkan	√			
Kegiatan Inti					
5.	Guru menjelaskan terkait penggunaan multimedia interaktif pada materi teks karya ilmiah	√			
6.	Guru menyajikan bentuk multimedia interaktif yang telah disampaikan sebelumnya		√		
7.	Guru menjelaskan langkah-langkah penggunaan multimedia interaktif pada siswa	√			
8.	Guru memberi kesempatan pada siswa untuk menggunakan multimedia interaktif selama proses pembelajaran	√			
9.	Guru mendampingi siswa saat penggunaan multimedia interaktif dan membantu siswa saat mengalami kendala dalam penggunaannya	√			
10.	Guru menyajikan contoh teks karya ilmiah yang baik dan benar	√			
11.	Guru memberikan kesempatan pada siswa untuk bertanya terkait materi yang belum dipahami	√			
12.	Guru memberikan tugas sebagai penilaian terhadap pemahaman siswa terkait teks karya ilmiah	√			

13.	Guru memberikan kesempatan siswa untuk mengerjakan tugas yang telah diberikan	√			
Penutup					
14.	Guru meminta siswa untuk merefleksikan kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan	√			
15.	Guru menutup pembelajaran dengan memberikan motivasi belajar pada siswa		√		
Total Nilai		56			

Keterangan :

Skor 1: tidak dikerjakan oleh guru

Skor 2: dikerjakan oleh guru tapi kurang

Skor 3: dikerjakan oleh guru dengan baik

Skor 4: dikerjakan oleh peneliti dengan sangat baik

Data hasil observasi guru ini diperoleh dari kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru bahasa Indonesia di SMA Atma Widya Surabaya. Data yang didapatkan berdasarkan 3 pertemuan pembelajaran teks karya ilmiah. Data ini diambil bertujuan untuk menunjukkan model pembelajaran dengan memanfaatkan multimedia interaktif oleh guru pada materi teks karya ilmiah. Tingkat keberhasilan pembelajaran dianalisis dengan menggunakan rumus berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\% = \frac{56}{60} \times 100\% = 93\%$$

Keterangan :

F : Frekuensi

N : Jumlah keseluruhan

P : Persentase

Tabel 4. Rekapitulasi hasil observasi siswa

NO.	PENILAIAN	SKOR			
		4	3	2	1
Pendahuluan					
1.	Siswa merespon salam guru, berdoa, dan memberitahukan kehadiran siswa	√			
2.	Siswa merespon pertanyaan guru dengan menjelaskan sekilas tentang apa yang telah diajarkan sebelumnya		√		
3.	Siswa memerhatikan tujuan pembelajaran yang akan dilaksanakan oleh guru		√		

4.	Siswa menjawab pertanyaan pemantik yang diberikan oleh guru	√			
Kegiatan Inti					
5.	Siswa memerhatikan terkait penggunaan multimedia interaktif pada materi teks karya ilmiah	√			
6.	Siswa menyimak bentuk multimedia interaktif yang disampaikan oleh guru	√			
7.	Guru menjelaskan langkah-langkah penggunaan multimedia interaktif pada siswa	√			
8.	Siswa mengakses multimedia interaktif selama proses pembelajaran		√		
9.	Siswa dapat menyelesaikan kendala yang dialami selama penggunaan multimedia interaktif	√			
10.	Siswa menyimak contoh teks karya ilmiah yang disajikan oleh guru	√			
11.	Siswa merespon guru dengan bertanya terkait materi yang belum dipahaminya.		√		
12.	Siswa menyimak tugas yang akan diberikan oleh guru terkait teks karya ilmiah	√			
13.	Siswa mengerjakan tugas yang telah diberikan guru		√		
Penutup					
14.	Siswa merefleksikan hasil kegiatan pembelajaran yang telah diperolehnya	√			
15.	Siswa merespon motivasi belajar yang diberikan oleh guru		√		
Total Nilai		53			

$$P = \frac{F}{N} \times 100\% = \frac{53}{60} \times 100\% = 88\%$$

Keterangan :

P: Persentase F: Frekuensi N: Jumlah keseluruhan

Dari hasil angket observasi terhadap kegiatan pembelajaran diperoleh hasil aktivitas guru sebesar 93% dan hasil aktivitas siswa sebesar 88%, hasil tersebut termasuk dalam kategori sangat baik (SB). Berdasarkan temuan ini, dapat disimpulkan bahwa penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran materi teks

karya ilmiah pada siswa kelas XI di SMA Atma Widya Surabaya sudah sesuai dengan sintaks pembelajaran. Sintaks yang digunakan guru sesuai dengan pendapat Suyatno (2009:73), yaitu (1) Guru menjelaskan capaian pembelajaran; (2) Guru memberikan masalah terbuka; dan (3) Siswa mendiskusikan materi dengan cara yang menari; (4) Siswa diundi untuk mempresentasikan hasil temuannya; (5) Menarik kesimpulan dari hasil kerja siswa; (6) Guru mengakhiri pembelajaran dengan melakukan refleksi dan evaluasi kegiatan pembelajaran.

4.1.2 Hasil Belajar Siswa setelah Penggunaan Multimedia Interaktif

Data hasil belajar siswa diperoleh dari dua jenis tes setelah penggunaan multimedia interaktif materi teks karya ilmiah. Siswa diberi tes subjektif berupa menganalisis struktur dan ragam bahasa karya ilmiah, sedangkan tes objektif dilakukan dengan menjawab soal pilihan benar salah. Data yang diperoleh berdasarkan hasil belajar siswa selanjutnya akan dianalisis dengan menggunakan teknik analisis statistik deskriptif dan statistik inferensial dengan menggunakan SPSS 25 for windows. Metode ini digunakan untuk mencari nilai terendah (minimum), nilai tertinggi (maximum), rata-rata (mean), dan standar deviasi. Berikut hasil belajar siswa:

Tabel 5. Rekapitulasi nilai tes subjektif

NO.	SISWA	NILAI
1.	Habibi	70
2.	Meli	80
3.	Galizan	90
4.	Valentino	80
5.	Sabrina	60
6.	Andre	90
7.	Fadly	90
8.	Dani	80
9.	Buffon	80
10.	Dimas	60
11.	Adriyan	100
12.	Bayu	90
13.	Susanti	100
14.	Naila	100
15.	Bagus	80
16.	Alif	100
17.	Aldo	80
18.	Zen	90
19.	Chelsea	80
20.	Andini	80

Tabel 6. Rekapitulasi nilai tes objektif

NO.	SISWA	NILAI
1.	Habibi	80
2.	Meli	85
3.	Galizan	85
4.	Valentino	85
5.	Sabrina	80
6.	Andre	75
7.	Fadly	100
8.	Dani	75
9.	Buffon	80
10.	Dimas	70
11.	Adriyan	75
12.	Bayu	85
13.	Susanti	95
14.	Naila	95
15.	Bagus	85
16.	Alif	95
17.	Aldo	80
18.	Zen	75
19.	Chelsea	70
20.	Andini	75

Setelah data nilai tes siswa diperoleh, selanjutnya nilai dianalisis dengan SPSS 25 for windows. Langkah awal analisis hasil belajar siswa dilakukan untuk mengetahui data statistik berdasarkan nilai tes subjektif dan objektif. Berikut hasil analisis statistik deskriptif hasil belajar siswa kelas XI SMA Atma Widya Surabaya.

Tabel 7. Data statistik tes subjektif dan tes objektif

	Descriptive Statistics				
	N	Min.	Max.	Mean	Std. Deviation
Subjektif	20	60	100	84	11.87656
Objektif	20	70	100	82	8.33509
Valid N (listwise)	20				

Berdasarkan tabel 7, dapat dideskripsikan bahwa jumlah yang mengikuti tes subjektif dan objektif sebanyak 20 peserta. Dalam hasil analisis tersebut, tes subjektif memiliki nilai minimum (Min.) 60, maksimum (Max.) 100, rata-rata (Mean) 84,00 dengan standar deviasi 11,876. Pada hasil analisis tes objektif, memiliki nilai minimum (Min.) 70, maksimum (Max.) 100, rata-rata (Mean) 82,00 dengan standar deviasi 8,335.

Melalui nilai tes yang menunjukkan hasil belajar siswa pada pemanfaatan multimedia interaktif dalam pembelajaran bahasa Indonesia materi karya ilmiah, selanjutnya diverifikasi dengan Kriteria Ketuntasan

Minimal (KKM) mata pelajaran bahasa Indonesia di SMA Atma Widya Surabaya. Hasil tes subjektif diperoleh persentase sebesar 85% sejumlah 17 siswa dengan kategori tuntas, dan siswa dengan kategori tidak tuntas memiliki persentase 15% sebanyak 3 siswa. Pada hasil tes objektif diperoleh persentase sebesar 90% sejumlah 18 siswa dengan kategori tuntas, sedangkan siswa dengan kategori tidak tuntas diperoleh persentase sebesar 10% sejumlah 2 siswa.

Tabel 8. Kategori keberhasilan belajar siswa

Tes	Subjektif		Objektif	
	Nilai	75-100	0-74	75-100
Frekuensi	17	3	18	2
Kategori	Tuntas	Tidak Tuntas	Tuntas	Tidak Tuntas
Persentase	85%	15%	90%	10%

Berdasarkan Tabel 8, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan multimedia interaktif berbasis Canva pada pembelajaran bahasa Indonesia materi karya ilmiah di kelas XI SMA Atma Widya Surabaya dapat dikatakan berhasil. Hal ini dapat dibuktikan dengan persentase jumlah siswa dengan nilai tuntas mencapai >75%. Setelah mengetahui hasil analisis statistik deskriptif, langkah selanjutnya yakni menganalisis efektivitas dan kelayakan penerapan multimedia interaktif berbasis Canva pada materi karya ilmiah berdasarkan angket respon siswa.

Hasil Respon Siswa Setelah Menggunakan Multimedia Interaktif Materi Teks Karya Ilmiah dijabarkan pada tabel berikut.

Tabel 9. Rekapitulasi hasil respon siswa

KRITERIA	ALTERNATIF JAWABAN	PRESENTASE
Saya dapat memahami materi Teks Karya Ilmiah.	Sangat setuju (18)	90%
	Setuju (2)	10%
	Kurang setuju (0)	0
	Tidak setuju (0)	0
Dengan E-Media ini saya mempunyai gambaran mengenai cara penulisan karya ilmiah yang benar.	Sangat setuju (14)	70%
	Setuju (6)	30%
	Kurang setuju (0)	0
	Tidak setuju (0)	0

Saya dapat dengan mudah memahami sistematika karya ilmiah.	Sangat setuju (16) Setuju (3) Kurang setuju (1) Tidak setuju (0)	80% 15% 5% 0
Saya dapat memahami ragam bahasa karya ilmiah.	Sangat setuju (14) Setuju (4) Kurang setuju (2) Tidak setuju (0)	70% 20% 10% 0
Saya dapat memahami kaidah bahasa penulisan karya ilmiah.	Sangat setuju (15) Setuju (5) Kurang setuju (0) Tidak setuju (0)	75% 25% 0 0
Latihan soal dalam E-Media ini membantu saya untuk mengetahui kemampuan diri.	Sangat setuju (17) Setuju (3) Kurang setuju (0) Tidak setuju (0)	85% 15% 0 0
E-Media ini dapat membantu saya lebih aktif dalam mempelajari informasi tata cara menulis karya ilmiah yang baik dan benar.	Sangat setuju (14) Setuju (5) Kurang setuju (1) Tidak setuju (0)	70% 25% 5% 0
Pada saat menggunakan multimedia interaktif baik saat pembelajaran di kelas maupun belajar mandiri saya tidak merasa jenuh.	Sangat setuju (17) Setuju (3) Kurang setuju (0) Tidak setuju (0)	85% 15% 0 0
Saya tertarik menggunakan multimedia interaktif ini dalam pembelajaran	Sangat setuju (17) Setuju (3) Kurang setuju (0)	85% 15% 0

Bahasa Indonesia	Tidak setuju (0)	0
Isi multimedia interaktif ini sesuai dengan tujuan pembelajaran.	Sangat setuju (18) Setuju (2) Kurang setuju (0) Tidak setuju (0)	90% 10% 0 0
Apakah Anda tertarik dengan multimedia interaktif materi Teks Karya Ilmiah ini?	Ya (19) Tidak (1)	95% 5%
Bagaimana pendapat Anda mengenai multimedia interaktif digunakan pada pembelajaran bahasa Indonesia materi karya ilmiah?	Sangat Layak (19) Kurang Layak (1) Tidak Layak (0)	95% 5% 0

Setelah data angket siswa dianalisis dan ditampilkan pada Tabel 9, data selanjutnya diakumulasi dengan mencari rata-rata nilai persentase dengan rumus berikut:

$$Mx = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan:

Mx: Rata-rata (Mean)

$\sum X$: Jumlah total skor

N: Number of Cases

- Sangat Setuju
 $M = \frac{800}{10} \times 100\% = 80\%$
- Setuju
 $M = \frac{180}{10} \times 100\% = 18\%$
- Kurang Setuju

$$M = \frac{20}{10} \times 100\% = 2\%$$

- Tidak Setuju

$$M = \frac{0}{10} \times 100\% = 0\%$$

Berdasarkan data kuesioner yang telah disajikan, setelah dihitung memperoleh hasil persentase dengan pernyataan Sangat Setuju (SS) sejumlah 80%; pernyataan Setuju (S) sejumlah 18%; pernyataan Kurang Setuju (KS) sejumlah 2%; dan pernyataan Tidak Setuju (TS) sejumlah 0%. Selain itu, sebesar 95% hasil persentase kelayakan multimedia interaktif dengan pernyataan Sangat Layak (SL) dan 95% hasil persentase ketertarikan siswa yang menyatakan (Ya) untuk penggunaan multimedia interaktif pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi karya ilmiah di kelas. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan multimedia interaktif pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi karya ilmiah mendapatkan respon positif dari siswa kelas XI SMA Atma Widya Surabaya.

4.2 Pembahasan Penelitian

Berdasarkan data hasil di atas dapat dijabarkan sebagai berikut:

4.2.1 Proses Penerapan Multimedia Interaktif Berbasis Canva pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi karya Ilmiah

Pemanfaatan multimedia interaktif dalam pembelajaran bahasa Indonesia materi karya ilmiah pada kelas XI di SMA Atma Widya Surabaya dilakukan pada satu kelas eksperimen yakni kelas gabungan XI IPA-IPS yang terdiri atas 20 siswa. Pada penelitian ini tidak menggunakan kelas kontrol atau pembandingan, sehingga perlakuan atau treatment yang digunakan hanya diberikan pada kelas eksperimen saja. Pembelajaran bahasa Indonesia menggunakan multimedia interaktif pada materi karya ilmiah ini dilakukan dalam tiga pertemuan yang dilakukan pada tanggal 02, 03, dan 13 Mei 2024.

Pertemuan pertama pada 02 Mei 2024, diawal pembelajaran guru mengobservasi minat belajar siswa terkait pembelajaran Bahasa Indonesia. Sebelum menyajikan pokok masalah, guru mengemukakan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai. Pada penelitian ini materi yang digunakan yakni teks karya ilmiah, dengan tujuan pembelajaran siswa mengetahui jenis dan tujuan penulisan karya ilmiah. Guru menjelaskan secara singkat materi pengantar karya ilmiah. Selanjutnya, guru menyajikan multimedia interaktif berbasis Canva yang digunakan sebagai penunjang kegiatan pembelajaran. Guru memberikan kesempatan dan mendampingi siswa saat menggunakan multimedia interaktif tersebut pada gawai masing-masing. Siswa diberikan kebebasan bertanya terkait materi yang belum dimengerti. Pada pertemuan ini siswa diharapkan dapat menjelaskan

mengenai pengertian, jenis dan tujuan penulisan karya ilmiah.

Pertemuan kedua pada 03 Mei 2024, guru mengawali kegiatan pembelajaran dengan mengulas kembali materi pada pertemuan sebelumnya. Setelah itu, guru menyajikan sebuah contoh teks karya ilmiah yang akan diidentifikasi oleh siswa. Pada pertemuan ini tujuan pembelajaran yang hendak dicapai yakni siswa dapat mengidentifikasi struktur, ragam bahasa, dan sifat karya ilmiah. Siswa dapat membuat kerangka penelitian ilmiah berdasarkan permasalahan yang diberikan oleh guru. Guru mendampingi kegiatan identifikasi yang dilakukan oleh siswa. Setelah menuliskan hasil identifikasi, siswa diminta untuk memaparkan di depan kelas.

Pertemuan ketiga pada 13 Mei 2024, guru melakukan refleksi pembelajaran dengan memberikan tes sebagai alat ukur efektivitas pemanfaatan multimedia interaktif pada materi karya ilmiah. Kegiatan tersebut digunakan untuk memperoleh data yang digunakan untuk mengetahui adanya pengaruh penggunaan multimedia interaktif terhadap hasil belajar siswa kelas XI di SMA Atma Widya Surabaya.

Pemerolehan data dari proses penerapan multimedia interaktif pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi karya ilmiah ini menggunakan instrumen lembar observasi. Instrumen tersebut berupa lembar observasi guru dan siswa selama pembelajaran Bahasa Indonesia materi karya ilmiah dengan menggunakan multimedia interaktif berbasis Canva. Lembar observasi guru diperoleh berdasarkan aktivitas guru selama proses pembelajaran dengan pemanfaat multimedia interaktif pada pembelajaran bahasa Indonesia materi karya ilmiah. Lembar ini digunakan untuk mengetahui sintaks pembelajaran yang dilakukan oleh guru sudah baik dan benar, sedangkan lembar observasi siswa digunakan untuk mengetahui aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung. Setiap pernyataan pada lembar observasi memiliki poin yang berbeda berdasarkan kategori penilaian berikut: Sangat Baik (4 poin), Baik (3 poin), Kurang Baik (2), Tidak Baik (1 poin).

Pada kegiatan observasi aktivitas guru dan siswa dilakukan oleh peneliti terhadap aktivitas pembelajaran guru bahasa Indonesia dan siswa kelas XI. Setelah data diperoleh, selanjutnya dianalisis untuk mengetahui persentase hasil akhirnya. Pada hasil analisis angket dapat diketahui bahwa terdapat 20 responden. Penerapan multimedia interaktif berbasis Canva pada pembelajaran karya ilmiah berjalan sesuai dengan modul ajar yang direncanakan. Selama proses pembelajaran siswa aktif dan responsif dalam mengikuti arahan dan penjelasan guru. Hal ini ditunjukkan pada tabel 3, tabel persentase hasil observasi aktivitas guru sebesar 93%. Sedangkan pada tabel 4, menunjukkan persentase hasil observasi

aktivitas siswa sebesar 88%.

4.2.2 Hasil Belajar Siswa setelah Penggunaan Multimedia Interaktif Berbasis Canva

Hasil belajar siswa kelas XI di SMA Atma Widya Surabaya diperoleh berdasarkan data nilai tes subjektif dan tes objektif. Kedua tes tersebut diberikan setelah penggunaan multimedia interaktif berbasis Canva pada pembelajaran bahasa Indonesia materi karya ilmiah. Tes subjektif diberikan untuk mengukur keterampilan siswa dalam mengidentifikasi struktur, dan ragam bahasa karya ilmiah, sedangkan tes objektif diberikan untuk mengukur pemahaman siswa mengenai materi karya ilmiah.

Data hasil belajar siswa ditunjukkan pada tabel 5 dan tabel 6. Setelah data nilai tes siswa diperoleh, selanjutnya data tersebut dianalisis dengan statistik deskriptif. Statistik deskriptif digunakan untuk mengetahui nilai minimum, maksimum, rata-rata (mean), dan standar deviasi pada hasil belajar siswa. Berdasarkan analisis statistik deskriptif diketahui bahwa nilai minimum tes subjektif sebesar 60, sedangkan tes objektif 70. Nilai maksimum kedua tes sebesar 100 dengan nilai rata-rata tes subjektif sebesar 84 dan tes objektif 82. Pada tabel 8, menunjukkan persentase ketuntasan hasil belajar siswa kelas XI setelah penggunaan multimedia interaktif berbasis Canva. Penggunaan multimedia interaktif pada pembelajaran bahasa Indonesia materi karya ilmiah memberikan pengaruh pada hasil belajar siswa kelas XI SMA Atma Widya Surabaya. Hal ini dapat dibuktikan dari hasil persentase kategori tuntas dan tidak tuntas siswa >75% dari nilai KKM. Pada hasil tes subjektif diperoleh persentase sebesar 85% sejumlah 17 siswa dengan kategori tuntas, sedangkan hasil tes objektif diperoleh persentase sebesar 90% sejumlah 18 siswa dengan kategori tuntas.

Ketuntasan hasil belajar ini menunjukkan bahwa siswa dapat menyerap materi dengan baik. Penerapan multimedia interaktif berbasis Canva pada materi karya ilmiah menyajikan pembelajaran yang mudah dimengerti oleh siswa. Selain itu, siswa dapat mengembangkan pengetahuannya melalui beragam sumber belajar yang telah disediakan. Oleh karena itu, siswa lebih leluasa mengakses informasi yang dibutuhkan dalam memahami materi karya ilmiah.

4.2.3 Hasil Respon Siswa Setelah Penerapan Multimedia Interaktif Berbasis Canva pada Materi Teks Karya Ilmiah

Hasil respon siswa diambil berdasarkan jawaban responden yakni angket respon siswa setelah penggunaan multimedia interaktif berbasis Canva dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi karya ilmiah pada kelas XI di SMA Atma Widya Surabaya. Berdasarkan hasil data

penelitian yang telah dikumpulkan diperoleh sebanyak 20 responden. Kuesioner ini digunakan untuk mengukur respon siswa terkait efektifitas pemanfaatan multimedia interaktif berbasis Canva yang diterapkan pada materi karya ilmiah.

Siswa mengisi kuesioner dengan memilih kategori jawaban berikut: Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Kurang Setuju (KS), Tidak Setuju (TS), Ya/ Tidak, Sangat Layak (SL), Layak (L), dan Tidak Layak (TL). Berdasarkan data jawaban responden dideskripsikan sebagai berikut:

1. Pertanyaan "Saya dapat memahami materi teks karya ilmiah" memperoleh jawaban dengan pernyataan sangat setuju sejumlah 18 responden dengan persentase jawaban 90%, pernyataan setuju sejumlah 2 responden dengan persentase jawaban 10%, sedangkan pernyataan kurang setuju dan tidak setuju 0 responden.
2. Pertanyaan "Dengan multimedia interaktif ini saya mempunyai gambaran terkait penulisan karya ilmiah yang tepat" memperoleh jawaban dengan pernyataan sangat setuju sejumlah 14 responden dengan persentase jawaban 70%, pernyataan setuju sejumlah 6 responden dengan persentase jawaban 30%, sedangkan pernyataan kurang setuju dan tidak setuju 0 responden.
3. Pertanyaan "Saya dapat dengan mudah memahami sistematika karya ilmiah" dieproleh jawaban dengan pernyataan sangat setuju sebanyak 16 responden dengan persentase jawaban 80%, pernyataan setuju sejumlah 3 responden dengan persentase jawaban 15%, pernyataan kurang setuju terdapat 1 responden dengan persentase 5%, sedangkan tidak setuju 0 responden.
4. Pertanyaan "Saya dapat memahami ragam bahasa karya ilmiah" memperoleh jawaban dengan pernyataan sangat setuju sejumlah 14 responden dengan persentase jawaban 70%, pernyataan setuju sejumlah 4 responden dengan persentase jawaban 20%, pernyataan kurang setuju 2 responden dengan persentase 10%, sedangkan tidak setuju 0 responden.
5. Pertanyaan "Saya dapat memahami kaidah bahasa penulisan karya ilmiah" terdapat 15 responden dengan jawaban persentase 75% sangat setuju, pernyataan setuju sejumlah 5 responden dengan persentase 25%, sedangkan pernyataan kurang setuju dan tidak setuju 0 responden.
6. Pertanyaan "Lembar kerja siswa pada multimedia ini membantu siswa mengukur pemahaman terkait materi karya ilmiah" terdapat sejumlah 17 responden dengan persentase jawaban 85% sangat setuju, pernyataan setuju sebanyak 3 responden dengan persentase jawaban 15%, sedangkan

- pernyataan kurang setuju dan tidak setuju 0 responden.
7. Pertanyaan “Multimedia interaktif ini saya mempunyai gambaran terkait penulisan karya ilmiah yang tepat” memperoleh jawaban dengan pernyataan sangat setuju sejumlah 14 responden dengan persentase jawaban 70%, pernyataan setuju sejumlah 5 responden dengan persentase jawaban 25%, terdapat 1 responden dengan persentase 5% jawaban kurang setuju, sedangkan tidak setuju 0 responden.
 8. Pertanyaan “Dengan penggunaan multimedia interaktif pembelajaran menjadi tidak membosankan” terdapat 17 jawaban dengan pernyataan sangat setuju dengan persentase jawaban 85%, pernyataan setuju sebanyak 3 responden dengan persentase 15%, sedangkan pernyataan kurang setuju dan tidak setuju 0 responden.
 9. Pertanyaan “Saya tertarik menggunakan multimedia interaktif ini dalam pembelajaran Bahasa Indonesia” memiliki jawaban dengan pernyataan sangat setuju sebanyak 17 responden dengan persentase jawaban 85%, pernyataan setuju sejumlah 3 responden dengan persentase jawaban 15%, sedangkan pernyataan kurang setuju dan tidak setuju 0 responden.
 10. Pertanyaan “Isi multimedia interaktif ini sesuai dengan tujuan pembelajaran” terdapat 18 responden dengan persentase jawaban 90% pernyataan sangat setuju, sejumlah 2 responden dengan persentase jawaban 30% pernyataan setuju, sedangkan pernyataan kurang setuju dan tidak setuju 0 responden.
 11. Pertanyaan “Apakah anda tertarik dengan multimedia interaktif materi teks karya ilmiah ini?” mendapat 19 responden memilih pernyataan “Ya” dengan persentase 95%, sedangkan jawaban “Tidak” hanya 1 responden dengan persentase 5%.
 12. Pertanyaan “Bagaimana pendapat Anda mengenai multimedia interaktif digunakan pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi teks karya ilmiah?” memperoleh 19 responden dengan persentase 95% jawaban “Sangat Layak”, pernyataan “Kurang Layak” memiliki 1 responden dengan persentase jawaban 5%, sedangkan pernyataan “Tidak Layak” 0 responden.

Setelah data diperoleh, lembar angket respon siswa dihitung persentase jawaban setiap pertanyaan dan dikelompokkan menggunakan skala likert. Berdasarkan pada tabel 9 diketahui bahwa hasil angket respon siswa menunjukkan tanggapan positif mengenai penggunaan

multimedia interaktif berbasis Canva pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi karya ilmiah. Hal ini diperlihatkan dari persentase akhir setelah diakumulasi keseluruhan sebesar 80% dengan pernyataan Sangat Setuju (SS). Selain itu, persentase kelayakan dan ketertarikan siswa dalam penggunaan multimedia interaktif berbasis Canva memperoleh hasil sebesar 95%. Maka dari itu, dapat disimpulkan bahwa siswa tertarik dan mudah memahami penggunaan teks karya ilmiah setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan multimedia interaktif berbasis Canva.

Berdasarkan hasil tersebut dapat dikatakan bahwa penerapan multimedia interaktif berbasis Canva layak digunakan sebagai media penunjang pembelajaran Bahasa Indonesia terutama pada materi karya ilmiah. Melalui penerapan multimedia interaktif berbasis Canva guru dapat memberikan variasi pembelajaran sehingga siswa tidak merasa bosan dengan pembelajaran yang monoton. Selain itu, siswa akan lebih berminat dalam kegiatan pembelajaran yang mana membuat pembelajaran lebih berfokus pada peran aktif siswa.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, pemanfaatan multimedia interaktif berbasis Canva pada pembelajaran materi karya ilmiah diperoleh tiga kesimpulan utama sebagai berikut:

1. Penerapan multimedia interaktif berbasis Canva dalam pembelajaran teks karya ilmiah berjalan sesuai dengan modul ajar yang direncanakan. Selama proses pembelajaran, siswa aktif dan responsif dalam mengikuti arahan dan penjelasan guru. Hal ini ditunjukkan oleh penilaian aktivitas guru sebesar 93% dan penilaian aktivitas siswa sebesar 88%.
2. Penggunaan multimedia interaktif berbasis Canva memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa kelas XI SMA Atma Widya Surabaya. Analisis statistik deskriptif menunjukkan nilai minimum tes subjektif sebesar 60 dan tes objektif 70, dengan nilai maksimum keduanya sebesar 100. Nilai rata-rata tes subjektif adalah 84 dan tes objektif adalah 82. Berdasarkan data nilai siswa, hasil persentase kategori tuntas dan tidak tuntas siswa >75% dari nilai KKM. Pada tes subjektif, 85% atau 17 siswa mencapai kategori tuntas, sedangkan pada tes objektif, 90% atau 18 siswa mencapai kategori tuntas.
3. Hasil angket menunjukkan respon positif siswa terhadap penggunaan multimedia interaktif berbasis Canva dalam pembelajaran bahasa

Indonesia materi karya ilmiah. Persentase respon siswa yang sangat setuju (SS) sebesar 80%. Persentase kelayakan dan ketertarikan siswa dalam penggunaan multimedia interaktif adalah 95%.

Penelitian ini membuktikan bahwa penerapan multimedia interaktif berbasis Canva dalam pembelajaran teks karya ilmiah di kelas XI SMA Atma Widya Surabaya tidak hanya berjalan efektif dan sesuai rencana, tetapi juga meningkatkan keaktifan dan responsivitas siswa. Selain itu, penggunaan multimedia ini memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar, dengan mayoritas siswa mencapai kategori tuntas dalam tes subjektif dan objektif. Respon siswa terhadap metode pembelajaran ini sangat positif, menunjukkan tingkat kelayakan dan ketertarikan yang tinggi. Dengan demikian, multimedia interaktif berbasis Canva merupakan alat yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran teks karya ilmiah.

Saran

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian, penggunaan multimedia interaktif berbasis Canva pada materi karya ilmiah dapat diterapkan dengan sangat baik. Respon positif siswa selama pembelajaran membuat pembelajaran lebih aktif. Selain itu, guru bisa lebih optimal dalam menyampaikan materi pembelajaran. Oleh karena itu, multimedia interaktif berbasis Canva dapat digunakan oleh guru di sekolah.

Guru harus lebih mempersiapkan multimedia interaktif berbasis Canva dengan baik. Selain itu, multimedia interaktif harus mengandung nilai-nilai edukatif. Multimedia interaktif dapat dikembangkan lagi dengan dilengkapi animasi yang beragam yang mendukung materi pembelajaran. Penggunaan multimedia interaktif ini diharapkan dapat membuat siswa tidak bosan, lebih aktif, serta memudahkan pemahaman siswa terkait materi yang diajarkan oleh guru.

Multimedia interaktif dapat digunakan di sekolah dengan tujuan meningkatkan kualitas belajar siswa. Diharapkan sekolah mampu memberikan fasilitas penunjang pembelajaran agar siswa dan guru mampu menggunakan media pembelajaran dengan sangat baik dan efektif. Penelitian mengenai penerapan multimedia interaktif berbasis Canva terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia lebih divariasikan lagi. Diharapkan bagi peneliti selanjutnya bisa mengembangkan multimedia interaktif berbasis Canva dengan menambahkan variasi pada multimedia interaktif tersebut agar dapat disebarluaskan sebagai media pembelajaran penunjang prestasi belajar siswa.

DAFTAR RUJUKAN.

- Alfin, J. (2018). *Membangun budaya literasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia menghadapi era revolusi industri 4.0*. Pentas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia, 4(2), 60-66.
- Basuki, B., Suryani, Y. E., & Setiadi, D. B. P. (2017). *Kesulitan Belajar Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia*. LITERA, 16(1).
- Damayanti, I. (2019). *Optimalisasi literasi digital dalam pembelajaran bahasa Indonesia sebagai upaya penguatan karakter*.
- Hadana, H. S., Utomo, A. P. Y., Sa'adah, N., & Ardyasti, T. (2023). *Implementasi Media Canva pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Teks Negosiasi Kelas X SMA Negeri 11 Semarang*. Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial (JUPENDIS), 1(1), 126-142.
- Ibda, H. (2019). *Pembelajaran Bahasa Indonesia Berwawasan Literasi Baru di Perguruan Tinggi dalam Menjawab Tantangan Era Revolusi Industri 4.0*. JALABAHASA, 15(1), 48-64.
- Kusmiarti, R., & Hamzah, S. (2019). *Literasi dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Era Industri 4.0*. In Seminar Nasional Pendidikan Bahasa Dan Sastra (pp. 211-222).
- Masgumelar, N. K., & Mustafa, P. S. (2021). *Teori belajar konstruktivisme dan implikasinya dalam pendidikan dan pembelajaran*. GHAITSA: Islamic Education Journal, 2(1), 49-57.
- Milyane, Tita M., et al. (2023). *Literasi Media Digital*. Repositori CV WIDINA MEDIA UTAMA.
- Naufal, H. A. 2021. *Literasi Digital*. Perspektif, 1 (2), 195-202.
- Newby, T., Stepich, D., Lehman, J., & Russell, J. (2000). *Instructional technology for teaching and learning: Designing instruction, integrating computers, and using media*. Educational Technology & Society, 3(2), 106-107.
- Noermanzah & Friantary, H. (2019). *Development of Competency-Based Poetry Learning Materials for Class X High Schools*. International Journal of Recent Technology and Engineering, 8(4), 6631
- Novitasari, D. (2016). *Pengaruh penggunaan multimedia interaktif terhadap kemampuan pemahaman konsep matematis siswa*. FIBONACCI: Jurnal

Pendidikan Matematika Dan Matematika, 2(2), 8-18.

Praheto, B. E., Andayani, A., Rohmadi, M., & Wardani, N. E. (2017). *Peran multimedia interaktif dalam pembelajaran keterampilan berbahasa Indonesia di PGSD*. In Proceedings Education and Language International Conference (Vol. 1, No. 1).

Permendikbud No. 81A tentang Implementasi Kurikulum 2013.

Qotrun. (2023). *Penelitian Kualitatif: Pengertian, Ciri-Ciri, Tujuan, Jenis, dan Prosedurnya*. Gramedia Blog. Url: <https://www.gramedia.com/literasi/penelitian-kualitatif/#Perbedaan%20Penelitian%20Kualitatif%20Dan%20Kuantitatif>.

Rozak, A. (2018). *Perlunya Literasi Baru Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0*. UINJKT. Ac. Id. Retrieved from <https://www.uinjkt.ac.id/id/perlunya-literasibaru-menghadapi-era-revolusi-industri-4-0>.

Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: CV Alfabeta

Supardi, A. 2014. *Penggunaan Multimedia Interaktif Sebagai Bahan Ajar Suplemen dalam Peningkatan Minat Belajar*. Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 1(2).

Suyatno. 2009. *Menjelajah Pembelajaran Inovatif*. Sidoarjo: Masmedia Buana Pustaka.

Trinawindu, I. B. Kt., Dewi, A. K., Narulita, E. T. 2016. *Multimedia Interaktif*. PRABANGKARA: Jurnal Seni Rupa dan Desain, 19(23), 35.

Wahyuni, S., Ilham, A. S. 2014 *Asesmen Pembelajaran Bahasa*. Bandung: PT Refika Aditama.

