

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR *LEAFLET* BERBASIS
CANVA PADA MATERI IKLAN SISWA KELAS VII SMP
MUHAMMADIYAH 1 PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh:

SITI MARIA

NIM 312019023



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA INDONESIA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PALEMBANG
(2023)**

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR *LEAFLET* BERBASIS
CANVA PADA MATERI IKLAN SISWA KELAS VII SMP
MUHAMMADIYAH 1 PALEMBANG**

SKRIPSI

**Diajukan kepada
Universitas Muhammadiyah Palembang
Untuk memenuhi Syarat satu Persyaratan
Dalam Menyelesaikan Program Sarjana Pendidikan**

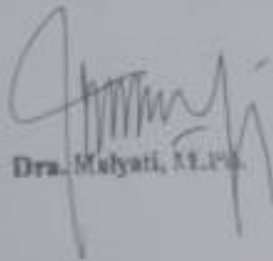
**Oleh
SITI MARIA
NIM 312019023**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA INDONESIA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PALEMBANG
(Maret 2023)**

Skripsi oleh Siti Maria ini telah diperiksa dan disetujui untuk diuji.

Palembang, 7 Maret 2023

Pembimbing I,



Dra. Mulyati, M.Pd.

Palembang, 7 Maret 2023


Pembimbing II,



Dra. H. Refson, M.Pd.

Skripsi oleh Siti Maria ini telah dipertahankan di depan penguji
pada tanggal 18 Maret 2023

Dewan Penguji,




Dra. Mulyati, M.Pd.

Ketua



Drs. H. Refson, M.Pd.

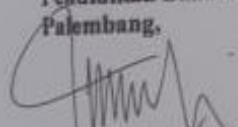
Anggota



Dr. Houtman, M.Pd.

Anggota

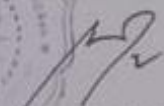
Mengetahui
Ketua Program Studi
Pendidikan Bahasa Indonesia
Palembang.



Dra. Mulyati, M.Pd.
NIDN. 0228106501



Mengesahkan
Dekan FKIP UM



Dr. H. Rusdy AS., M.Pd.
NIDN. 0007095908

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Siti Maria
NIM : 312019023
Program Studi : Pendidikan Bahasa Indonesia
Telp/HP : 0897-8702-976

Menyatakan bahwa skripsi berjudul:

Pengembangan Bahan Ajar *Leaflet* Berbasis *Canva* Pada Materi Iklan
Siswa Kelas VII SMP Muhammadiyah 1 Palembang.

Berserta seluruh isinya adalah benar merupakan hasil karya sendiri dan saya tidak melakukan pengjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan dalam masyarakat ilmiah.

Atas pernyataan ini, saya siap menerima segala sanksi yang berlaku atau yang di tetapkan untuk itu, apabila di kemudian ternyata pernyataan saya benar atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian skripsi saya.

Palembang,

Yang menyatakan,



Siti Maria

NIM. 312019023

MOTO DAN PESEMBAHAN

Motto:

- ❖ Ubahlah hidupku dari hari ini, jangan pernah berteruh pada masa depan, bertindaklah sekarang tanpa menunda-nunda karena usaha tidak pernah menghinatin hasil.

Persembahan:

- ❖ Allah Swt yang selalu memberikan rahmat dan hidayah-Nya.
- ❖ Kedua Orang Tuaku Bapak Muksin dan Ibu Sarwik yang selalu memberi doa disetiap langkahku, terima kasih atas jasa dan dukungan yang selalu mengiringi langkah keberhasilanku.
- ❖ Ketiga adikku bernama Muhammad Alif, Siti Ajeng Muktiwi dan Muhammad Hamzah yang selalu menyemangatiku.
- ❖ Keluarga besar yang sudah mendoakan.
- ❖ Dosen pembimbingku Dr. Mulyati, M.Pd. dan Drs. H. Refson, M.Pd. yang telah membimbing, mengarahkan, dan memberikan dukungan untuk menyelesaikan skripsi.
- ❖ Seluruh dosen Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia.
- ❖ Teman seperjuanganku mahasiswa angkatan 2019.
- ❖ Teman-teman Organisasi Himpunan Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia.
- ❖ Teman-teman Organisasi Badan Eksekutif Mahasiswa.
- ❖ Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Palembang.
- ❖ Almamaterku Universitas Muhammadiyah Palembang.

ABSTRAK

Siti Maria, 2023. *Pengembangan Bahan Ajar Leaflet Berbasis Canva Pada Materi Iklan Kelas VII SMP Muhammadiyah 1 Palembang.* Skripsi. Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Palembang. Pembimbing (I) Mulyati, M.Pd. dan (II) Drs. Refson, M.Pd.

Kata Kunci: Pengembangan, Bahan Ajar, *Leaflet*, Berbasis *Canva*, Iklan

Terbatasnya bahan ajar yang interaktif membuat peserta didik menjadi tidak tertarik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia untuk mengatasi masalah tersebut, peneliti mengembangkan bahan ajar *leaflet* berbasis *canva* yang dapat meningkatkan motivasi dalam proses pembelajaran terutama pada pembelajaran iklan. Tujuan penelitian ini adalah (1) Mendeskripsikan hasil analisis kebutuhan pendidik dan peserta didik Bahasa Indonesia terhadap bahan ajar *leaflet* berbasis *canva* pada materi iklan, (2) mendeskripsikan rancangan pengembangan bahan ajar *leaflet* berbasis *canva* pada materi iklan, (3) mendeskripsikan validasi bahan ajar hasil pengembangan *leaflet* berbasis *canva* pada materi Iklan. Metode Penelitian yang digunakan adalah *R & D (Reserch and Development)* Allesi dan Trollip. Hasil uji melalui dua tahap yaitu uji alfa dan uji beta. Validitas produk pengembangan bahan ajar *leaflet* berbasis *canva* diperoleh rata-rata *persentase* hasil validator dari ahli bahan ajar sebesar 100%, sedangkan rata-rata *pesentase* hasil validator dari ahli materi ajar sebesar 100%. Hasil uji validasi peserta didik dan hasil tes peserta didik diperoleh dari uji kelompok kecil mencapai rata-rata 97,3% dan 94%. Temuan yang diperoleh dari hasil validator ahli bahan ajar dan ahli materi sudah sangat layak. Dengan demikian, berdasarkan rumusan masalah serta tujuan pengembangan dari produk pengembangan bahan ajar *leaflet* berbasis *canva* pada materi Iklan siswa kelas VII SMP Muhammadiyah 1 Palembang **terbukti** dan **dapat diterima** serta **sangat layak** untuk digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis penjatkan ke pada Allah Swt yang telah melimpahkan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul, "Pengembangan Bahan Ajar *Leaflet* Berbasis *Canva* Pada Materi Iklan Kelas VII SMP Muhammadiyah 1 Palembang".

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana (Strata satu) Pendidikan Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia Fakultas keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Palembang. Penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. H. Rusdy AS, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Palembang yang telah mengesahkan skripsi penulis.
2. Dr. Mulyati, M.Pd. selaku Ketua Program Studi pendidikan Bahasa Indonesia dan sebagai Dosen Pembimbing I yang telah sabar membimbing, mengarahkan dan memberikan solusi, nasihat, serta masukan positif kepada penulis.
3. Drs. H. Refson, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing II skripsi yang telah sabar mengarahkan, membimbing, dan memberikan masukan positif kepada penulis.
4. Muslimin, M.Pd. selaku Validator Ahli Bahan Ajar dari Universitas Muhammadiyah Palembang yang telah memberikan penilaian terhadap validasi bahan ajar yang dikembangkan dan bantuan untuk melakukan penelitian.
5. Misi Noprianti, S.Pd. selaku Validator Ahli Materi Pembelajaran dari SMP Muhammadiyah 1 Palembang yang telah memberikan izin dan bantuan untuk melakukan penelitian.
6. Kepada Orang Tua yang telah berjuang, berdoa, mengasuh, membesarkan, mendidik dan membiayai penulis dalam proses pencarian ilmu.
7. Sahabat dan seluruh rekan mahasiswa angkatan 2019 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan atas segala kebersamaan, motivasi, saran, dan bantuanya kepada penulis.

Semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk semua pihak dan menjadi satu bahan pemikiran serta langkah untuk penelitian selanjutnya.

Palembang,
Penulis,

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
SURAT PERTANGGUNG JAWABAN SKRIPSI	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
ABSTAK	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
Latar Belakang.....	1
Rumusan Masalah	5
Tujuan Penelitian	5
Spesifikasi Produk	6
Manfaat Pengembangan	6
Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	7
Definisi Istilah	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	9
A. Pengertian Pengembangan	9
Pengertian Bahan Ajar	10
Bahan Ajar <i>Leaflet</i> Berbasis <i>Canva</i>	16
Pengertian Iklan	19
Fungsi Iklan	20
Tujuan Iklan.....	21

B. Ciri-Ciri Iklan	23
Contoh Iklan.....	23
BAB III METODE PENELITIAN	26
A. Metode Pengembangan	26
Prosedur Pengembangan	27
B. Validasi Produk.....	32
Subjek, Tempat, dan Waktu Penelitian.....	33
Teknik Penggumpulan Data	33
C. Teknik Analisis Data	35
BAB IV HASIL PENELITIAN	36
A. Hasil Pengembangan Bahan Ajar.....	36
Hasil Uji Coba Produk.....	45
B. Revisi Produk Akhir	67
BAB V PEMBAHASAN	68
A. Hasil Pengembangan	68
Deskripsi Data Hasil Produk.....	69
BAB VI SIMPULAN DAN SARAN	71
A. Simpulan.....	71
Saran.....	71
DAFTAR PUSTAKA.....	73
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	76

DAFTAR GAMBAR

1. Gambar 1. Desain Pengembangan Alessi dan Trollip	27
2. Gambar 2. Halaman Depan Bahan Ajar Leaflet	38
3. Gambar 3. Halaman Materi (Pengertian Iklan dan Fungsi Iklan)	38
4. Gambar 4. Halaman Materi (Tujuan, Ciri-Ciri, dan Contoh Iklan)	39
5. Gambar 5. Halaman Publikasi.....	39
6. Gambar 6. Tampilan <i>Assemble The Voice</i>	40
7. Gambar 7. Revisi <i>Bacground Pada Leaflet</i>	50

DAFTAR TABEL

1. Tabel 1. Langkah-Langkah Penelitian	32
2. Tabel 2. Kriteria Penilaian Lembar Validasi	34
3. Tabel 3. Hasil Validasi Tahap 1 Melalui Angket Oleh Ahli Bahan Ajar.....	48
4. Tabel 4. Hasil Validasi Tahap 2 Melalui Angket Oleh Ahli Bahan Ajar	50
5. Tabel 5. Masukan Dan Kritik Terhadap Bahan Ajar Dari Ahli Bahan Ajar	52
6. Tabel 6. Hasil Validasi Tahap 1 Melalui Angket Oleh Ahli Materi Ajar	53
7. Tabel 7. Hasil Validasi Tahap 2 Melalui Angket Oleh Ahli Materi Ajar	55
8. Tabel 8. Masukan Terhadap Bahan Ajar Dari Ahli Materi Ajar	57
9. Tabel 9. Hasil Validasi Peserta Didik	58
10. Tabel 10. Hasil Validasi Peserta Didik.....	59
11. Tabel 11. Hasil Validasi Peserta Didik.....	60
12. Tabel 12. Perhitungan Rata-Rata Peserta Didik.....	61
13. Tabel 13. Hasil Tes Peserta Didik.....	62
14. Tabel 14. Hasil Tes Peserta Didik.....	63
15. Tabel 15. Hasil Tes Peserta Didik.....	64
16. Tabel 16. Perhitungan Rata-Rata Peserta Didik.....	66

DAFTAR DIAGRAM

1. Diagram 1. Hasil Dan Soal Analisis Kebutuhan	41
2. Diagram 2. Hasil Dan Soal Analisis Kebutuhan	41
3. Diagram 3. Hasil Dan Soal Analisis Kebutuhan	41
4. Diagram 4. Hasil Dan Soal Analisis Kebutuhan	42
5. Diagram 5. Hasil Dan Soal Analisis Kebutuhan	42
6. Diagram 6. Hasil Dan Soal Analisis Kebutuhan	42
7. Diagram 7. Hasil Dan Soal Analisis Kebutuhan	43
8. Diagram 8. Hasil Dan Soal Analisis Kebutuhan	43
9. Diagram 9. Hasil Dan Soal Analisis Kebutuhan	43
10. Diagram 10. Hasil Dan Soal Analisis Kebutuhan	44
11. Diagram 11. Hasil Perbandingan Data Kuantitatif Validasi Bahan Ajar	52
12. Diagram 12. Hasil Perbandingan Data Kuantitatif Validasi Materi Ajar	57

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran

1. Proposal Skripsi
2. Usulan Judul Skripsi
3. Kartu Bimbingan Seminar Proposal
4. Surat Tugas Seminar Proposal
5. Undangan Ujian Seminar Proposal
6. Daftar Hadir Mahasiswa
7. Lembar Persetujuan Perbaikan Seminar Proposal
8. Surat Keputusan Dosen Pembimbing Penulisan Skripsi
9. Surat Permohonan Riset
10. Surat Keterangan Penelitian
11. Validasi Bahan Ajar Tahap 1
12. Validasi Bahan Ajar Tahap 2
13. Validasi Materi Ajar Tahap 1
14. Validasi Materi Ajar Tahap 2
15. Instrumen Wawancara Analisis Kebutuhan
16. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)
17. Lembar Kerja Peserta Didik
18. Lembar Tes Dari 3 (Tiga) Peserta Didik
19. Lembar Angket Dari 3(tiga) Peserta Didik
20. Foto-Foto Kegiatan Penelitian
21. Laporan Kemajuan Bimbingan
22. Surat Persetujuan Skripsi
23. Daftar Riwayat Hidup

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran merupakan sebuah konsep yang menggambarkan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, pembelajaran berfungsi sebagai pedoman bagi pengajar dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar. Dalam meningkatkan kualitas pendidik terlihat dalam Undang-undang Nomor 20 tahun 2003 tentang *Sistem Pendidikan Nasional*. Undang-undang yang menjelaskan tentang jaminan peningkatan mutu pendidikan dan peningkatan kualitas pembelajaran.

Pentingnya pendidikan bagi suatu negara, diperlukan aturan yang jelas sehingga tujuan pendidikan dapat tercapai. Hal ini, ditegaskan dalam Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 Pasal 19 Ayat 1, tentang peningkatan pembelajaran yang berisi:

Proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, Inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi Peserta Didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis Peserta Didik.

Berdasarkan Undang-undang dan Peraturan Pemerintah di atas, disimpulkan bahwa pembelajaran dilaksanakan dengan harapan agar pendidik dapat menggunakan bahan ajar atau metode yang melibatkan peserta didik secara aktif, serta menciptakan suasana yang menyenangkan, kreatif, dan interaktif sesuai dengan tahap perkembangan peserta didik. Pendidikan di era teknologi seperti saat ini, telah pendidik agar dapat berinovasi dan memanfaatkan teknologi dalam kegiatan belajar-mengajar. Pemanfaatan teknologi juga diperlukan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Menengah Pertama (SMP).

Mata pelajaran Bahasa Indonesia merupakan salah satu yang dipelajari dari tingkat dasar hingga ke tingkat perguruan tinggi. Mata pelajaran Bahasa Indonesia dapat menjadi model, model pembelajaran bahasa Indonesia berlandaskan pada empat keterampilan berbahasa, sehingga model pembelajaran bahasa terdiri menjadi empat bagian yaitu model pembelajaran menyimak, berbicara, membaca, dan menulis, yang merupakan dasar dalam proses belajar dan perkembangan anak-anak Indonesia. Mata pelajaran Bahasa Indonesia juga dapat membina dan mengembangkan kepercayaan diri peserta didik sebagai komunikator, pemikir imajinatif, dan warga negara Indonesia yang literat atau melek informasi (Kemendikbud, 2015: iii).

Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah bertujuan untuk membina dan mengembangkan pengetahuan serta meningkatkan keterampilan berkomunikasi peserta didik dalam menempuh pendidikan dan dunia kerja. Menurut Peraturan Menteri Pendidikan Nasional (Permendiknas) Nomor 22 tahun 2006 tentang standar isi untuk satuan Pendidikan Dasar dan Menengah yang selanjutnya disebut Standar isi mencakup lingkup materi minimal dan tingkat kompetensi minimal untuk mencapai kompetensi lulusan minimal pada jenjang dan jenis pendidikan tertentu. Pembelajaran Bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik berkomunikasi dalam bahasa Indonesia dengan baik dan benar, baik secara lisan maupun tertulis, serta menumbuhkan apresiasi terhadap hasil karya manusia di Indonesia.

Untuk mencapai tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia, pemerintah telah menyusun kurikulum yang di dalamnya terdapat beberapa pengetahuan dan keterampilan. Kurikulum 2013 memiliki ciri khas dibandingkan dengan Kurikulum-kurikulum 2004, 2006 dan 2013, salah satu ciri khas dari kurikulum 2013 adalah berbasis karakter dan kompetensi, pembelajaran menggunakan pendekatan *saintifik* dan *tematik-integratif*, serta penilaian pembelajaran yang menggunakan penilaian *otentik* Fadlillah (2014:175). Dalam kurikulum 2013, terdapat materi iklan. Pembelajaran materi iklan terdapat pada materi kelas VII

SMP/MTs.

Permasalahan dalam pembelajaran materi iklan adalah peserta didik masih mengalami kesulitan dalam memahami materi pembelajaran iklan tersebut karena bahan ajar yang digunakan masih menggunakan bahan ajar yang masih konvensional (Buku Cetak Bahasa Indonesia Kemendikbud Tahun 2017, Edisi ke-4) disamping itu pendidik menilai bahwa pada bahan ajar konvensional belum efektif digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia karena penjabaran materinya yang masih belum maksimal serta kurangnya bahan ajar (buku pegangan) yang digunakan peserta didik selama ini dapat mempengaruhi peserta didik untuk memahami materi tersebut. Sehingga dibutuhkan sebuah bahan ajar yang dapat mengembangkan motivasi peserta didik dalam pembelajaran materi iklan. Hal ini ditegaskan oleh Rosmaya, 2020:112:

Namun permasalahan yang ditemukan dilapangan adalah umumnya siswa tidak dapat mengembangkan gagasan atau ide dalam karangannya. Hal ini terjadi karena kurangnya informasi yang dimiliki siswa dan menyebabkan siswa kesulitan untuk mengolah ide menjadi sebuah karangan Hal tersebut diketahui berdasarkan hasil wawancara penulis kepada guru di salah satu SMP di Cirebon (Rosmaya, 2020:112).

Agar pembelajaran iklan dapat tercapai, pendidik hendaknya menggunakan bahan ajar yang tepat dalam penyampaian materi iklan termasuk kompetensi yang harus dicapai oleh peserta didik dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. Kompetensi ini termasuk dalam kurikulum 2013 pada semester genap. Standar kompetensi dalam silabus Bahasa Indonesia kelas VII semester genap peserta didik diharapkan mampu menyimpulkan isi, jenis, ajakan, arahan, pertimbangan tentang berbagai hal positif permasalahan iklan dari iklan (lingkungan hidup, kondisi sosial, keragaman budaya) yang didengar dan dibaca.

Upaya peningkatan kualitas sumber daya manusia menjadi tanggung jawab bersama tak terkecuali dari pihak pendidik. Pendidik adalah sosok teladan yang menjadi salah satu acuan keberhasilan suatu pendidikan. Pendidik perlu

menguasai disiplin ilmu mengenai pengetahuan, keterampilan umum maupun khusus, hingga tahu cara untuk mengimplementasikan pengetahuan yang sudah didapatnya.

Dengan perkembangan teknologi yang pesat, pendidik dapat mulai menggunakan bahan ajar teknologi dalam proses pembelajaran. Kelebihan menggunakan bahan ajar teknologi dalam proses pembelajaran adalah penyajian yang menarik dan akan memberikan stimulus yang positif sehingga peserta didik dapat mengungkapkan kembali dengan sistematis sesuai dengan yang didengar, dilihat, dan dirasakan.

Terbatasnya bahan ajar dan sumber belajar (buku pegangan) yang digunakan peserta didik dalam proses pembelajaran dapat mempengaruhi peserta didik untuk memahami materi mengakibatkan peserta didik merasa bosan dan jenuh apabila tidak menggunakan bahan ajar berbasis elektronik dan hanya mendengarkan pembelajaran dari pendidik saja. Terlebih lagi dengan materi iklan dalam pelajaran Bahasa Indonesia yang membutuhkan kemampuan untuk memahami materi belajar lebih dan tidak hanya sebatas mendengarkan dari pendidik. Peran pendidik lebih ditekankan bagaimana merancang atau mengaransemen berbagai sumber dan fasilitas yang tersedia untuk digunakan atau dimanfaatkan peserta didik dalam pelajaran. (Fathurrohman, 2017:15).

Penelitian tentang bahan ajar *leaflet* pernah diteliti oleh Falasifah mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Semarang pada tahun 2014 dengan judul "*Pengembangan Bahan Ajar Berbentuk Leaflet Berbasis Sejarah Lokal Dengan Materi Pertempuran Lima Hari Semarang Pada Siswa Kelas XI IPS Di SMA Negeri 2 Pemalang*" simpulan dari hasil penelitian yang dilakukan Falasifah mahasiswa Universitas Negeri Semarang adalah pembelajaran pertempuran lima hari semarang berbasis *leaflet* yang dikembangkan dilakukan dengan 5 langkah penelitian, yaitu potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validitas desain, dan revisi desain. Setelah dilakukan uji kelayak produk, diperoleh hasil bahwa bahan ajar berbentuk *leaflet* yang

peneliti kembangkan sudah layak digunakan dalam proses pembelajaran. Dengan memperoleh hasil validator dari ahli bahan ajar dengan rata-rata persentase sebesar 88,23%, sedangkan hasil validator dari ahli materi memperoleh rata-rata persentase sebesar 86,23 %.

Berdasarkan latar belakang di atas, dibutuhkan suatu bahan ajar yang dapat mengembangkan motivasi peserta didik dalam proses pembelajaran terutama pada pembelajaran materi iklan. Bahan ajar dimaksud bisa berupa bahan tertulis maupun bahan tidak tertulis, maka peneliti berasumsi perlunya menciptakan pengembangan bahan ajar interaktif yang sederhana yaitu *leaflet* berbasis *canva* yang dapat membuat bahan ajar menjadi interaktif, menarik, dan tidak membosankan. Sehingga peserta didik diharapkan dapat memahami materi iklan dengan penggambaran serta pemahaman yang lebih baik. Menurut Futriyah, dkk (2013:177), “ *Leaflet* juga dapat menjadi sebuah bahan ajar didalam dunia pendidikan. Penggunaan *leaflet* sebagai bahan ajar diharapkan dapat membantu siswa dalam memahami materi pelajaran. *Leaflet* disusun dari berbagai sumber belajar, dengan bahasa yang sederhana dan mudah dimengerti siswa, serta ditambahkan ilustrasi yang mendukung materi pembelajaran, sehingga dalam proses pembelajaran siswa dapat tertarik untuk membacanya. Siswa diharapkan akan termotivasi untuk belajar dan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi”. Sedangkan Menurut Tanjung dan Faiza dalam jurnal *Garis Pelangi* (2020:81), “*Canva* adalah aplikasi yang memiliki berbagai fitur yang bisa digunakan untuk membuat sebuah desain dan menyediakan beragam contoh desain”. Pengguna aplikasi *canva* dapat membuat macam-macam karya dalam bentuk cetak, yaitu *leaflet*, logo, poster, presentasi, atau desain sebuah produk. Tidak hanya itu saja, pengguna aplikasi *Canva* bisa menambahkan atau memberikan efek pada foto. *Canva* juga bisa digunakan melalui *Handphone*, laptop atau *Computer* yang tersambung dengan internet. Aplikasi *Canva* mempunyai fitur seperti *template* desain bukan berarti membuat penggunaanya tidak bisa membuat desain dengan kreativitasnya sendiri. Pengguna tetap bisa

mendesain dengan keinginan dan kreativitasnya sendiri untuk menyajikan sebuah karya dalam bentuk cetak.

Alasan peneliti menggunakan SMP Muhammadiyah 1 Palembang sebagai tempat penelitian, karena sekolah tersebut belum pernah dilakukan penelitian tentang pengembangan bahan ajar *leaflet* berbasis *canva*. Oleh karena itu peneliti tertarik ingin meneliti sekolah tersebut, dan alasan peneliti menggunakan subjek penelitian di kelas VII SMP Muhammadiyah 1 Palembang, karena kelas VII sudah mendapatkan materi iklan dari pelajaran Bahasa Indonesia.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimanakah analisis kebutuhan terhadap pengembangan bahan ajar *leaflet* berbasis *canva* pada materi iklan siswa kelas VII SMP Muhammadiyah 1 Palembang?
2. Bagaimanakah produk pengembangan bahan ajar *leaflet* berbasis *canva* pada materi iklan siswa kelas VII SMP Muhammadiyah 1 Palembang?
3. Bagaimanakah Validitas bahan ajar *leaflet* berbasis *canva* pada materi iklan siswa kelas VII SMP Muhammadiyah 1 Palembang?

C. Tujuan Pengembangan

Menurut Hikmawati (2019:29), secara umum tujuan dari penelitian berisi penjelasan untuk menjawab rumusan masalah pada proposal skripsi. Sesuai dengan rumusan masalah yang sudah dibuat, berikut tujuannya.

1. Untuk mendeskripsikan hasil analisis kebutuhan pendidik dan peserta didik Bahasa Indonesia terhadap bahan ajar *leaflet* bebaasis *canva* pada materi iklan siswa kelas VII SMP Muhammadiyah 1 Palembang.

2. Untuk mendeskripsikan produk pengembangan bahan ajar *leaflet* berbasis *canva* pada materi iklan siswa kelas VII SMP Muhammadiyah 1 Palembang?
3. Untuk mendeskripsikan validasi bahan ajar pengembangan *leaflet* berbasis *canva* pada materi iklan siswa kelas VII SMP Muhammadiyah 1 Palembang?

D. Spesifikasi Produk

1. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah bahan ajar *leaflet* berbasis *canva*
2. Bahan ajar yang dikembangkan ini mencakup materi iklan yang ada dalam mata Pelajaran Bahasa Indonesia di SMP Kelas VII
3. Produk yang dikembangkan akan memiliki tampilan yang menarik, selain itu, terdapat materi, gambar, teks, animasi dan warna tulisan yang kontras dilihat untuk peserta didik.
4. Pemilihan warna dan ilustrasi gambar akan disesuaikan dengan merancang bahan ajar semenarik mungkin agar peserta didik dapat menikmati bahan ajar tersebut.

E. Manfaat Pengembangan

Manfaat yang diharapkan atas penelitian pengembangan ini mampu berguna untuk penulis, guru, peserta didik, dan sekolah. Berikut penjelasannya:

1. Peneliti, harapannya mampu meningkatkan dan memperdalam ilmu pengetahuan, serta menjadi motivasi peneliti untuk mengembangkan bahan ajar lainnya;
2. Guru, harapannya menjadi dasar guru untuk dalam membuat bahan ajar dengan materi iklan menjadi lebih kreatif dan inovatif;
3. Peserta didik, harapannya mampu meningkatkan kualitas peserta didik;
4. Sekolah, menjadi bahan masukan guna menumbuhkan kualitas pembelajaran khususnya pada materi Bahasa Indonesia melalui bahan ajar *leaflet* berbasis *canva* pada materi iklan.

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi penelitian pengembangan ini adalah hal-hal yang mendasari melakukan pengembangan tersebut, dan menjadi titik tolak pengembangan. Penelitian mengajukan asumsi bahwa hasil pengembangan bahan ajar *leaflet* berbasis *canva* pada materi Iklan siswa kelas VII SMP Muhammadiyah 1 Palembang ini dapat diukur dengan menggunakan skala *Likert*.

Pembatasan masalah ini dalam penelitian ini adalah pengembangan bahan ajar *leaflet* berbasis *canva* pada mata pelajaran Iklan di sekolah menengah pertama kelas VII SMP Muhammadiyah 1 Palembang. Keterbatasan masalah dalam penelitian ini dilakukan agar hasil penelitian lebih jelas dan tidak menimbulkan banyak penafsiran.

G. Definisi Istilah

1. Pengembangan merupakan proses yang digunakan untuk melakukan pengembangan dan validasi produk dari pendidikan (Borg dan Gall dalam Setyosari, 2016:276);
2. Bahan ajar adalah segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru/instruktur dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar di kelas. Bahan yang dimaksud bisa berupa bahan tertulis maupun bahan tidak tertulis, (Ahmadi, 2010 :159);
3. *Leaflet* merupakan media penyampai informasi dan himbauan. Penggunaan gambar, warna, *layout*, dan informasi yang disampaikan merupakan hal-hal yang perlu diperhatikan dalam *leaflet* (Fitriah, 2018);
4. Pembelajaran merupakan usaha untuk memberikan bimbingan, stimulus, pengarahan, dan dukungan pada peserta didik untuk menghasilkan proses belajar (Chauhan dalam Sunhaji, 2016:33);
5. *Canva* adalah program desain *online* yang menyediakan bermacam peralatan seperti presentasi, *resume*, *pamflet*, brosur, grafik, infografis,

spanduk, penanda buku, bulletin, dan lain sebagainya yang disediakan dalam *website* ataupun aplikasi *canva*, menurut Tanjung dan Faiza dalam jurnal *Garis Pelangi* (2020:81).

Daftar Pustaka

- Ahmadi. 2010. *Bahan Ajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Abdul Majid, 2006. *Sumber-sumber Belajar*. Jakarta: PT Sinar Baru.
- Arikunto, 2017. *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Adona, 2006. *Jenis- jenis Iklan*. Jakarta:PT Raja Pers
- Borg, dkk, 2016. *Model-Model Penelitian dan Pengembangan*. Jakarta PT: Grasindo.
- Chauhan, 2016. *Metode Dalam Pengajaran*. Depok: Rajawali Pers
- E. Kosasih, dkk. 2017. *Bahasa Indonesia SMP/MTS kelas VII*. Jakarta: Kementrian Pendidikan dan kebudayaan.
- Emir dan Saifur Rohman. 2017. *Teori dan pengajaran Sastra*. Depok: PT Raja Grafindo Persada.
- Fitri Rahma, 2017. *Buku Pembahasan Terlengkap Pedoman Umum ejaan Bahasa Indonesia dan tata Bahasa Indonesia*, Jakarta: Ilmu Media.
- Fadlillah, 2014. *Penilaian Autentik*. Indonesia: Samudra biru.
- Fathurrohman, 2017. *Teknik Dalam Iklan*. Riau: PT Suska Riau.
- Futriyah, dkk, 2013. *Bahan Ajar Teks*. Jakarta: PT Grasindo.
- Fitriyah, dkk, 2018. *Macam-macam Bahan Ajar Teks*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Gay, dkk, 2017. *Konsep Pengembangan*. Jakarta: Rajawali.
- Helaluddin, dkk. 2020. *Penelitian dan Pengembangan Sebuah Tinjauan Teori dan Praktik dalam bidang Pendidikan*. Banten: Media Madani.
- Hari Santoso, 2011. *Membangun Minat Baca Anak Usia Dini Melalui Penyediaan Buku Bergambar*. Jakarta.
- Hikmawati, 2019. *Metodologi penelitian*. Jakarta: Raja Grafindo.

- Hamdani, 2011. *Fungsi Bahan Ajar*. Jakarta: Sinar baru.
- Indonesia. *Undang-undang Nomor 20 tahun 2003 Pasal 19 Ayat 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Sekretariat Negara. Jakarta.
- Indonesia. *Undang-undang Nomor 19 tahun 2005 Pasal 19 Ayat 1 tentang Peningkatan Pembelajaran*. Sekretariat Negara. Jakarta.
- Jabrohim, 2017. *Teori Penelitian Sastra*. Yogyakarta:Pustaka Pelajar.
- Janva, 2016. *Materi Tujuan Iklan*. Jakarta: PT Rajawali Pers.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), V Offline. Version 1.3. (2018).
- Kementrian Dinas Kebudayaan, 2015 Nomor iii. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Pembukuan.
- Kotler, 2018. *Materi Pengertian Iklan*. Jakarta: PT Salem Lestari.
- Lestari, 2013. *Model Bahan Ajar*. Depok: Rajawali Pers.
- Prastowo, 2014. *Jenis-jenis Bahaan Ajar*. Jakarta: PT Grasindo.
- Majid Abdul, 2019. *Perencanaan pembelajara*. Jakarta: PT ROSDA.
- Mahsun, 2017. *Metode Penelitian Bahasa*. Depok: Rajawali pers.
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi Untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menegah. Jakarta.
- Rukaesih A, Acu Cahyana. 2015. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Ramli, 2012. *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Kalimantan: IAIN Antasari Press.
- Rosmaya, 2020. *Pintar 9 Taman B Bintang Pelajar*. Jakarta: PT Grasindo.
- Rohani, 2017. *Jenis-jenis Bahan Ajar*. Jakarta: Raja
- Suryani, Nunuk. 2018. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT Remaja Rosadakarya.

- Sudjana Nana, dkk. 2013. *Teknologi Pengajara*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono, 2018. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Komunikatif, kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono, 2019. *Metode Pengembangan*. Bandung: Alfabeta.
- Sukiman. 2005. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: PT Pustaka Insan Madani.
- Setyosari, P. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Prada Media.
- Sri Suhita dan Rahma Purwahita, 2018. *Apresiasi Sastra Indonesia dan Pembelajarannya*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sugono Dendy. 2019. *Kamus Besar Indonesia Dasar*. Jakarta: PT Gramdia Pustaka Umum.
- S. Alexander, dkk, 2010. *Buku Bahasa Indonesia kelas 7 SMP*. Jakarta: Pers.
- Wati Sakdiah. 2020. *Teori Pengajian Prosa Fiksi*. Palembang: CV. Amanah.
- Widyastuti, dkk, 2022. *Media dan Multimedia Pembelajaran*. Jakarta: Kita Menulis.
- Willis Dahar Ratna, 1991. *Lembar Kerja Peserta Didik*. Jakarta: PT Rajawali.
- Winarno, 2020. *Flocharts*. Jakarta: PT Sinar Jaya.
- Yadi, dkk. 2017. *Intisari Sastra Indonesia*. Bandung: Yrama Widya.
- Fatah Amir. 2008. *Digital Multimedia Aplikasi*. Yogyakarta: CV. Andi Yogyakarta.