



## Prosiding

Seminar Nasional Inovasi pendidikan dan Pembelajaran  
Fakultas Pendidikan Bahasa dan Seni  
IKIP PGRI Bojonegoro

Tema "Inovasi pendidikan dan Pembelajaran di era digital untuk Pengalaman Belajar  
Imersif"



## Pemanfaatan Canva Interaktif dalam Pembelajaran Teks Cerita Pendek Bermuatan Nilai Pendidikan Karakter

Diandra Febri Salsabilla Prameswari<sup>1</sup>(✉), Cahyo Hasanudin<sup>2</sup>, Sutrimah<sup>3</sup>  
Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, IKIP PGRI Bojonegoro, Indonesia  
[diandrasalsabilla16@gmail.com](mailto:diandrasalsabilla16@gmail.com), [cahyo.hasanudin@ikip PGRIbojonegoro.ac.id](mailto:cahyo.hasanudin@ikip PGRIbojonegoro.ac.id),  
[sutrimah1988@gmail.com](mailto:sutrimah1988@gmail.com)

**abstrak**— Pembelajaran Bahasa Indonesia memerlukan media yang mampu menghubungkan penguasaan materi dengan pembentukan karakter peserta didik. Oleh karena itu, penelitian ini fokus pada pengembangan bahan ajar teks cerita pendek yang memuat nilai pendidikan karakter dengan memanfaatkan canva interaktif sebagai media pembelajaran digital. Penelitian ini bertujuan menghasilkan produk yang layak digunakan serta mengetahui pengaruh penggunaannya terhadap hasil belajar siswa. Metode yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan model ADDIE. Kegiatan penelitian melibatkan siswa SMP pada tahap analisis kebutuhan, dua validator materi dan dua validator media pada tahap penilaian produk, serta 92 siswa pada tahap implementasi. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui angket kebutuhan, instrumen validasi, serta tes hasil belajar berupa pretest dan posttest. Temuan penelitian memperlihatkan bahwa peserta didik mengharapkan bahan ajar yang mudah digunakan, memiliki tampilan menarik, serta menyediakan aktivitas pembelajaran yang interaktif. Penilaian para validator membuktikan bahwa produk yang dikembangkan memenuhi kriteria kelayakan dengan kategori sangat layak. Penerapan produk dalam pembelajaran juga memberikan hasil peningkatan dari rata-rata skor siswa dari 53,47 menjadi 84,48 setelah pembelajaran menggunakan produk yang dikembangkan. Berdasarkan keseluruhan temuan tersebut, bahan ajar teks cerita pendek berbasis canva interaktif yang terintegrasi nilai pendidikan karakter dinilai layak digunakan.

**Kata kunci**— Cerita pendek, Nilai pendidikan karakter, Canva

**Abstract**— Indonesian language learning requires teaching materials that can link mastery of the subject matter with the development of students' character. Therefore, this study focuses on developing short-story teaching materials that incorporate character education values by utilizing interactive Canva as a digital learning medium. This study aims to produce a viable product and to determine the impact of its use on student learning outcomes. The method used is research and development (R&D) based on the ADDIE model. The research involved junior high school students in the needs analysis phase, two content validators and two media validators in the product evaluation phase, and 92 students in the implementation phase. Data were collected through needs assessment questionnaires, validation instruments, and learning outcome tests in the form of pretests and posttests. The findings indicate that students expect instructional materials that are easy to use, visually appealing, and provide interactive learning activities. The validators' assessment confirmed that the developed product met the feasibility criteria and was classified as "highly feasible." The implementation of the product in the classroom also resulted in an increase in the average student score from 53.47 to 84.48 following

instruction using the developed product. Based on these overall findings, the interactive Canva-based short story teaching material that integrates character education values is deemed suitable for use.

**Keywords** – Short story, Character education values, Canva

## PENDAHULUAN

Cerita pendek adalah bentuk narasi singkat yang memerlukan kelengkapan unsur penting seperti pengenalan, masalah, dan penyelesaian untuk menciptakan alur yang utuh dan menarik (Sintia, dkk., 2023). Menurut Rejo dalam Rejo & Kharisma (2021) sebagai teks sastra, cerita pendek menggambarkan beragam persoalan kehidupan manusia yang bersumber dari pengalaman pribadi maupun refleksi terhadap realitas sosial dan filosofis di sekitar penulis. Selain itu, karya sastra ini menampilkan kisah fiktif yang berpusat pada tokoh dengan konflik dan penyelesaiannya secara ringkas, namun tetap menghadirkan makna yang mendalam bagi pembaca (Amalia, dkk., 2022). Dari ketiga pendapat di atas dapat diketahui bahwa teks cerita pendek ialah karya sastra naratif singkat yang memuat konflik dan refleksi kehidupan manusia melalui penyajian yang padat dan bermakna. Cerita pendek ialah karya sastra yang terbentuk dari berbagai unsur yang saling berhubungan.

Subekti (2022) menjelaskan bahwa unsur cerita pendek terbagi menjadi dua, yaitu unsur dari dalam atau intrinsik dan unsur dari luar atau ekstrinsik. Unsur intrinsik meliputi tokoh, tema, penokohan, alur, sudut pandang, gaya bahasa dan amanat, Di sisi lain terdapat unsur luar atau biasa disebut ekstrinsik yaitu mencakup faktor luar yang turut memengaruhi karya, seperti latar sosial, budaya, dan psikologis pengarang. Ismawati dalam Alfian dan Sodiq (2023) juga menegaskan bahwa unsur-unsur pembangun utama cerita pendek seperti tokoh, tema, latar, plot, dan amanat memiliki peran penting dalam membentuk keutuhan makna dan pesan dalam cerita. Menurut Nurgiyantoro dalam Tanjung, dkk., (2019) yang membedakan antara unsur intrinsik dengan unsur eksternal yaitu unsur instrinsik sebagai struktur internal pembentuk cerita dan unsur ekstrinsik sebagai aspek luar yang berpengaruh terhadap penciptaan cerita pendek itu sendiri. Dengan demikian bahwa cerita pendek merupakan karya yang tersusun dari perpaduan unsur intrinsik dan ekstrinsik yang saling melengkapi, membentuk kesatuan struktur dan makna yang utuh.

Melalui pembelajaran Bahasa Indonesia, cerita pendek menjadi sarana efektif untuk mengaitkan kemampuan literasi dengan konteks budaya dan sosial siswa, sehingga mampu meningkatkan literasi sekaligus mengembangkan imajinasi dan kecerdasan emosional siswa. Desky, dkk. (2025) mengemukakan bahwa teks naratif, termasuk cerita pendek, berkontribusi terhadap minat baca serta pemahaman siswa. Sejalan dengan itu, Ichsan, dkk. (2025) menjelaskan bahwa cerita pendek juga dapat memotivasi siswa serta meningkatkan pemahaman belajar siswa melalui penyajian visual dan alur cerita yang menarik. Cerita pendek tidak hanya memperkuat literasi baca-tulis, namun dapat juga menanamkan nilai-nilai budaya dan sosial yang mencerminkan kehidupan masyarakat. Peran inilah yang menjadikan cerita pendek bukan sekedar sebagai karya sastra, tetapi juga sebagai sarana efektif dalam pembentukan nilai dan pendidikan karakter siswa.

Nilai pendidikan karakter termasuk dalam upaya untuk menanamkan nilai-nilai yang mencerminkan identitas bangsa kepada siswa, sehingga mereka berkembang secara utuh dalam aspek perasaan, pemikiran, dan tindakan (Kusmana & Nurzaman, 2021). Baginda (2018) juga berpendapat bahwa pendidikan karakter yaitu proses yang secara sadar dan terencana untuk menanamkan nilai-nilai penting agar tertanam kuat dalam diri peserta didik, sehingga mendorong siswa untuk bersikap dan berperilaku dengan baik. Melalui pendidikan karakter, siswa diharapkan mampu tumbuh menjadi pribadi yang mandiri dengan memanfaatkan pengetahuan, penilaian, serta penghayatan nilai moral sehingga tercermin dalam perilaku mereka sehari-hari (Mulyasa dalam Pertiwi, 2021). Dengan demikian, pendidikan karakter merupakan landasan penting dalam membangun kepribadian siswa guna mempersiapkan mereka menghadapi kehidupan dengan moral yang kuat dan sikap yang berintegritas. Nilai pendidikan karakter harus ditanamkan dalam diri siswa secara konsisten agar tetap sejalan dengan tujuan pendidikan karakter.

Terdapat 18 nilai karakter yang ditetapkan oleh Kemendikbud. 18 nilai pendidikan karakter tersebut antara lain: (1) nilai religius, (2) kejujuran, (3) mandiri (4) komunikatif, (5) cinta tanah air (6) tanggung jawab, (7) toleransi, (8) semangat, (9) gemar membaca, (10) demokratis (11) kerja keras, (12) saling menghargai, (13) disiplin, (14) peduli sosial, (15) kreatif (16) peduli lingkungan, (17) cinta damai dan

(18) rasa ingin tahu (Kusnoto, 2017). Dyah dalam Nurya & Saputra (2023) menyatakan dari 18 nilai tersebut kemudian dipadatkan menjadi 5 nilai utama sebagai inti Gerakan Penguatan Pendidikan Karakter, yaitu religius, nasionalis, mandiri, gotong royong, dan integritas. Dengan demikian, nilai-nilai pendidikan karakter tersebut menunjukkan upaya strategis untuk membentuk generasi yang berkepribadian matang, berperilaku positif, dan siap menghadapi tantangan sosial dengan sikap yang bertanggung jawab dan berintegritas.

Penelitian mengenai pengembangan bahan ajar yang memuat nilai pendidikan karakter telah dilakukan dalam berbagai konteks, salah satunya pada pembelajaran teks cerita pendek. Kapitan, dkk., (2018) menunjukkan bahwa dengan mengembangkan bahan ajar menulis teks cerita fantasi yang memuat nilai-nilai pendidikan karakter terbukti efektif meningkatkan kemampuan menulis siswa serta memberikan pemahaman yang lebih kuat terhadap nilai pendidikan karakter yang terkandung dalam cerita. Temuan tersebut diperkuat oleh penelitian Riyanti, dkk., (2023) yang mengembangkan bahan ajar menulis cerita pendek yang mengintegrasikan nilai-nilai pendidikan karakter serta budaya lokal bagi siswa SMA. Penelitian tersebut menegaskan bahwa pemanfaatan nilai-nilai karakter dan kearifan budaya lokal dalam cerpen mampu membantu siswa membangun identitas diri, memperkaya inspirasi menulis, serta memperkuat pembentukan karakter melalui teks sastra. Selain itu, materi ajar karakter dinilai sangat dibutuhkan oleh guru maupun siswa, terbukti dari hasil analisis kebutuhan dan efektivitas produk yang menunjukkan peningkatan capaian belajar setelah penggunaan materi ajar yang dikembangkan. Secara keseluruhan, kedua penelitian ini menyimpulkan bahwa teks cerita baik fantasi maupun cerita pendek merupakan media strategis untuk menyisipkan pendidikan karakter secara kontekstual dalam pembelajaran. Namun dari kedua penelitian tersebut belum menggunakan media pembelajaran interaktif seperti canva.

Canva merupakan sebuah aplikasi atau platform desain grafis berbasis online yang menyediakan berbagai fitur dan perangkat untuk menghasilkan berbagai jenis media visual seperti poster, brosur, presentasi, infografis, dan lainnya (Alfian, dkk., 2022). Menurut Widayanti, dkk., (2021) canva yaitu alat desain grafis yang

memudahkan pengguna dalam merancang dan mengedit desain secara daring. Selain itu, canva merupakan aplikasi yang mudah dalam penggunaan sehingga cocok digunakan oleh siapa pun tanpa memerlukan keahlian khusus di bidang desain grafis (Kharissidqi & Firmansyah, 2022). Berdasarkan pendapat tersebut, canva merupakan suatu platform digital yang praktis, mudah diakses, dan sangat membantu pengguna dalam membuat karya seni visual yang menarik. Canva memiliki peran penting dalam bidang pembelajaran.

Media canva memiliki peran penting dalam mendukung pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran karena menyediakan berbagai elemen visual menarik seperti video, gambar, audio, dan animasi yang membuat siswa lebih fokus pada pelajaran (Jannah, dkk., 2023). Triningsih dalam Wulandari & Mudinillah (2022) mengatakan canva bermanfaat dalam kegiatan belajar mengajar di kelas dengan memanfaatkan teknologi secara lebih mudah dengan meningkatkan kreativitas, keterampilan, serta motivasi belajar melalui tampilan bahan ajar yang menarik. Selain itu, aplikasi canva juga mempermudah dalam penyampaian materi pembelajaran melalui berbagai konten interaktif dan informatif (Hidayatullah, dkk., 2023). Oleh karena itu, penggunaan canva dalam pembelajaran memberikan kesempatan untuk menciptakan pembelajaran yang inovatif serta dapat memberikan motivasi dan daya tarik siswa melalui penyajian secara visual dan juga interaktif. Selain memiliki peran penting dalam kegiatan pembelajaran, canva memiliki beragam manfaat yang mendukung dan memengaruhi efektivitas proses pembelajaran.

Canva sebagai media pembelajaran memiliki manfaat dalam meningkatkan minat belajar, kreativitas, dan kemampuan teknologi siswa (Urva, dkk., 2024). Menurut Purba (2022) canva mewujudkan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan mendorong keterlibatan siswa, bukan sekedar memahami materi namun mereka dapat mengutarakan ide dan kreativitas dalam bentuk visual. Selain itu, penggunaan canva dapat menciptakan variasi dalam proses pembelajaran sehingga pembelajaran tidak monoton (Khasanah, dkk., 2024). Oleh karena itu, manfaat canva selain sebagai alat desain tapi juga sebagai sarana pembelajaran modern yang mampu meningkatkan minat, kreativitas, dan kemampuan berpikir inovatif siswa.

Pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran sastra semakin banyak digunakan untuk membangun pengalaman pembelajaran agar menjadi lebih menarik dan interaktif. Hermanto dan Hasanudin (2022) menjelaskan bahwa aplikasi noveltoon berpotensi membantu siswa dalam pembelajaran menulis cerita pendek karena menyediakan berbagai contoh cerita yang dapat menjadi sumber inspirasi dan pengembangan ide. Selain itu, Putri dan Hasanudin (2022) menyatakan bahwa canva dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang mendukung kegiatan menulis puisi di SMP melalui penyajian materi yang lebih visual, kreatif, dan mudah dipahami. Temuan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media digital dapat menjadi alternatif dalam pembelajaran sastra untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar.

Berbagai penelitian telah memperlihatkan penggunaan media digital interaktif berpengaruh positif terhadap pembelajaran teks cerita pendek. Penelitian Rosmaini, dkk., (2024) mengembangkan media pembelajaran berbasis Wordwall untuk teks cerpen kelas XI dan menemukan bahwa media tersebut sangat layak dan efektif untuk pembelajaran cerpen. Sementara itu, Widyatnyana & Rasna (2021) menggunakan model *Discovery Learning* dengan *Canva for Education* dalam pembelajaran cerpen di SMP menjelaskan bahwa pembelajaran berjalan lancar serta nilai siswa berada di atas KKM. Dalam hasil penelitian yang dilakukan oleh Asih, dkk. (2024) yaitu mengembangkan media pembelajaran digital berbantuan canva yang dapat membantu siswa menulis cerpen dengan menggunakan flipbook pada jenjang SMP, hasil penelitian menyatakan media sangat layak dan nilai posttest siswa meningkat setelah penggunaan.

Dari ketiga penelitian tersebut menegaskan bahwa media digital interaktif terutama canva sangat relevan dan efektif untuk pembelajaran cerpen. Sebagian besar penelitian fokus pada pengembangan media atau model pembelajaran dan belum banyak yang secara spesifik mengembangkan teks cerita pendek bermuatan nilai-nilai pendidikan karakter dalam media canva. Hal ini membuka peluang penting untuk mengembangkan bahan ajar teks cerita pendek bermuatan nilai pendidikan karakter dalam bentuk canva interaktif.

## METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE, yang merupakan kerangka kerja sistematis dalam merancang dan mengembangkan produk pembelajaran secara efektif. Menurut Siregar & Rhamayanti (2025), model ADDIE digunakan untuk mengembangkan komponen dasar dalam pembelajaran, khususnya dalam merancang produk pembelajaran yang efektif, sistematis, dan dapat diukur. Pengadaptasian model ADDIE dalam integrasi teknologi pendidikan dapat membantu meningkatkan kualitas proses pengajaran dan pembelajaran (An-Nisa dkk., 2025). Dengan demikian, model ADDIE merupakan pendekatan pengembangan pembelajaran untuk merancang, mengembangkan, serta meningkatkan efektivitas pembelajaran melalui integrasi teknologi dan tahapan pengembangan yang terstruktur, sistematis dan adaptif. Berikut merupakan tahapan model pengembangan ADDIE.

Tahap pertama adalah tahap *analysis*. Tahap ini merupakan langkah pertama untuk mengenali permasalahan dan kebutuhan pembelajaran di lapangan. Pada tahap ini peneliti menganalisis kebutuhan siswa terhadap bahan ajar teks cerita pendek, kesesuaian dengan kurikulum, serta nilai-nilai karakter yang ingin dikembangkan. Analisis dilakukan melalui angket dan wawancara dengan siswa guna mengetahui kesulitan belajar dan harapan mereka terhadap bahan ajar yang menarik dan mudah dipahami. Hasil dari tahap ini menjadi dasar dalam menentukan bentuk, isi, dan karakteristik produk berbasis canva interaktif yang akan dikembangkan. Pada tahap ini melibatkan 92 siswa SMP dan data diperoleh dari angket kebutuhan siswa. Adapun angket kebutuhan siswa dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 1.** Tabel Angket Kebutuhan Siswa

No	Aspek	Indikator	Jumlah Butir	Nomor Soal
1	Kebutuhan bahan ajar	Ketersediaan bahan ajar teks cerita pendek	1	1

		Kesesuaian bahan ajar teks cerita pendek bermuatan nilai pendidikan karakter	2	2,3
2	Kebutuhan materi ajar	Kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran	1	4
		Keakuratan materi teks cerita pendek	1	5
3	Kebutuhan penyajian bahan ajar	Kelengkapan penyajian dalam canva interaktif	1	6
		Daya tarik dan interaktivitas penyajian bahan ajar	1	7
4	Kebutuhan evaluasi	Bentuk evaluasi	1	8
5	Kebutuhan evaluasi produk	Kesesuaian ukuran, tata letak	1	9
		Desain visual dan kemudahan penggunaan bahan ajar	1	10

Tahap *design* berfokus pada perencanaan bentuk dan isi bahan ajar yang menjadi dasar pengembangan produk. Pada tahap ini, disusun struktur pembelajaran, tujuan pembelajaran, indikator pencapaian, serta alur penyajian teks cerita pendek yang bermuatan nilai pendidikan karakter. Selain itu, tampilan visual bahan ajar juga dirancang menggunakan canva agar menarik, mudah digunakan, dan sesuai dengan karakteristik siswa. Rancangan tersebut menjadi pedoman dalam proses pengembangan produk sehingga hasil yang diperoleh sesuai dengan kebutuhan serta tujuan pembelajaran. Pada tahap ini, digunakan instrumen berupa lembar ceklis kesesuaian untuk menilai rancangan awal bahan ajar sebelum memasuki tahap pengembangan produk.

Tahap *development* merupakan tahapan yang dilakukan untuk mewujudkan rancangan produk menjadi media pembelajaran yang siap digunakan dalam pembelajaran. Pada tahap ini, proses pengembangan bahan ajar teks cerita pendek dilaksanakan melalui beberapa tahapan yaitu dengan memadukan materi, elemen visual, audio, dan fitur interaktif. Setelah produk selesai dikembangkan, dilanjutkan dengan proses validasi untuk menentukan tingkat kelayakan produk sebelum diimplementasikan. Validasi melibatkan dua ahli materi dan dua ahli media. Ahli materi menilai aspek kelayakan isi, penyajian, dan kebahasaan, sedangkan ahli media menilai aspek tampilan, desain dan navigasi, serta keefektifan media interaktif. Penilaian dilakukan menggunakan instrumen angket sebagai dasar untuk melakukan penyempurnaan produk. Adapun instrumen angket validasi ahli materi dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 2.** Tabel Angket Ahli Materi

No	Aspek	Indikator	Penilaian				
			1	2	3	4	5
1	Kelayakan isi materi	Kesesuaian isi bahan ajar dengan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran teks cerita pendek.					
		Ketepatan konsep nilai pendidikan karakter yang terkandung dalam materi.					
		Kelengkapan materi yang disajikan dalam bahan ajar canva interaktif.					
		Keterpaduan isi antara teks, aktivitas belajar, dan refleksi nilai karakter.					
2	Penyajian materi	Penyajian materi menarik, interaktif, dan memotivasi siswa untuk belajar.					
		Keterpaduan antara teks, ilustrasi, dan elemen visual dalam bahan ajar canva.					
		Urutan penyajian materi sistematis dan mendukung pemahaman siswa.					

3	Kebahasaan	Bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia yang baik dan benar.					
		Kalimat disusun secara efektif, jelas, dan mudah dipahami					
		Bahasa yang digunakan santun, komunikatif, dan menggambarkan nilai-nilai karakter positif.					

Selanjutnya, penilaian media melibatkan dua validator media untuk memastikan kelayakan produk berdasarkan aspek visual, kemudahan penggunaan, dan interaktivitas media pembelajaran. Penilaian dilakukan menggunakan instrumen angket yang disusun berdasarkan indikator penilaian media pembelajaran. Adapun instrumen angket ahli media dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 3.** Tabel Angket Ahli Media

No	Aspek	Indikator	Penilaian				
			1	2	3	4	5
1	Kelayakan Tampilan	Tata letak elemen (teks, gambar, tombol) tersusun rapi.					
		Komposisi warna harmonis dan tidak mengganggu tulisan					
		Pemilihan jenis dan ukuran font mudah dibaca siswa					
		Ilustrasi, ikon, dan gambar mendukung pemahaman isi teks cerita pendek					
2	Kelayakan Desain dan Navigasi	Desain antarmuka canva interaktif menarik dan konsisten di setiap halaman					
		Navigasi antarhalaman mudah dipahami (misalnya tombol "lanjut", "kembali").					
		Tata letak mendukung alur pembelajaran yang sistematis.					

3	Keefektifan Media Interaktif	Kemudahan dalam menggunakan media canva interaktif					
		Media memberikan umpan balik ( <i>feedback</i> ) terhadap tindakan pengguna					
		Interaktivitas mampu menarik perhatian dan meningkatkan motivasi belajar.					

Penilaian dilakukan menggunakan skala Likert untuk mengukur tingkat kelayakan bahan ajar yang dikembangkan berdasarkan aspek-aspek yang telah ditentukan. Skor yang didapat kemudian diubah ke dalam bentuk persentase dan diinterpretasikan sesuai kriteria kelayakan, yaitu sangat layak (76%–100%), layak (51%–75%), cukup layak (26%–50%), dan tidak layak (1%–25%) (Sugiyono dalam Nisa dkk., 2024). Hasil analisis tersebut kemudian dijadikan acuan untuk menentukan tingkat kelayakan bahan ajar teks cerita pendek bermuatan nilai pendidikan karakter berbasis canva interaktif sebelum diimplementasikan dalam proses pembelajaran.

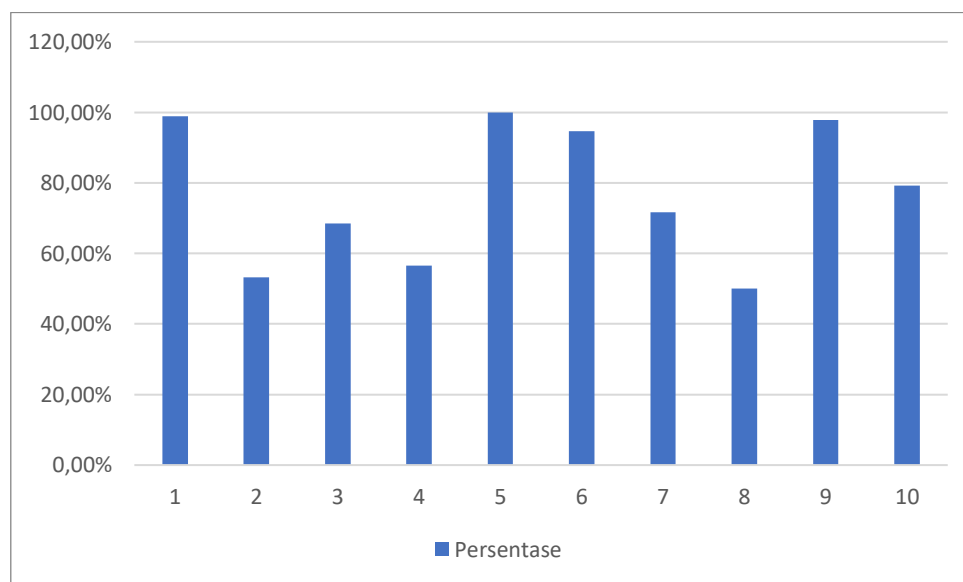
Tahap *implementation* dilakukan untuk mengetahui efektivitas bahan ajar yang dikembangkan melalui perbandingan hasil tes siswa sebelum dan sesudah menggunakan bahan ajar berbasis canva interaktif. Pada tahap ini, produk diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran teks cerita pendek untuk mengamati pemahaman peserta didik terhadap materi serta kemampuan mereka dalam mengidentifikasi dan mengintegrasikan nilai pendidikan karakter dalam teks cerita pendek. Hasil implementasi memberikan gambaran mengenai efektivitas produk dalam mendukung proses pembelajaran.

Tahap *evaluation* dilakukan sebagai upaya untuk mengetahui kualitas dan keberhasilan produk yang telah dikembangkan. Evaluasi dilaksanakan secara formatif selama proses pengembangan berlangsung dan secara sumatif setelah tahap implementasi selesai. Kegiatan evaluasi difokuskan pada aspek efektivitas media, kualitas tampilan, kesesuaian materi, serta ketercapaian tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Hasil evaluasi digunakan sebagai acuan untuk menetapkan tingkat kelayakan produk sekaligus melakukan perbaikan sehingga bahan ajar berbasis canva interaktif yang telah dirancang sesuai dengan kebutuhan siswa.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Mengacu pada data kebutuhan siswa yang diperoleh melalui penyebaran angket kepada siswa, diperoleh persentase jawaban pada setiap butir pertanyaan yang menunjukkan tingkat kebutuhan siswa terhadap pengembangan teks cerita pendek bermuatan nilai pendidikan karakter berbasis canva interaktif. Persentase pada masing-masing butir pertanyaan menunjukkan kecenderungan kebutuhan siswa yang bervariasi. Berikut adalah distribusi persentase jawaban siswa.

**Gambar 1.** Hasil angket kebutuhan siswa



Berdasarkan gambar di atas, diperoleh persentase jawaban siswa yang bervariasi pada setiap indikator kebutuhan. Pada butir pertanyaan nomor 1, persentase sebesar 98,90% menunjukkan bahwa sebagian besar siswa menyatakan kebutuhan terhadap ketersediaan bahan ajar teks cerita pendek dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Pada butir nomor 2, persentase sebesar 53,30% memperlihatkan bahwa produk bahan ajar telah memuat sebagian nilai pendidikan karakter, tetapi belum disajikan secara menyeluruh. Selanjutnya, pada butir nomor 3 diperoleh persentase sebesar 68,50%, yang menunjukkan bahwa kesesuaian bahan ajar dengan nilai pendidikan karakter masih perlu ditingkatkan. Pada butir nomor 4, persentase sebesar 56,50% memperlihatkan bahwa materi yang digunakan belum sepenuhnya sesuai dengan kebutuhan dan capaian pembelajaran siswa.

Pada butir nomor 5 diperoleh persentase tertinggi sebesar 100%, yang menunjukkan bahwa seluruh siswa menginginkan materi teks cerita pendek yang akurat dan mudah dipahami. Selanjutnya, pada butir nomor 6 sebesar 94,60%, siswa mengharapkan bahan ajar yang menyajikan materi secara lengkap disertai contoh dan latihan. Pada butir nomor 7 sebesar 71,70%, siswa lebih menyukai penyajian bahan ajar yang memadukan teks dan gambar agar pembelajaran menjadi lebih menarik. Sementara itu, pada butir nomor 8 sebesar 50%, siswa menunjukkan kebutuhan terhadap bentuk evaluasi yang lebih interaktif dan bervariasi dalam pembelajaran teks cerita pendek.

Pada aspek tampilan media, butir nomor 9 memperoleh persentase sebesar 97,80%, yang menunjukkan bahwa siswa menginginkan ukuran dan tata letak bahan ajar yang nyaman, rapi, dan mudah dibaca. Selanjutnya, pada butir nomor 10 sebesar 79,30%, siswa mengharapkan bahan ajar dengan desain visual yang menarik, penggunaan warna yang sesuai, gambar yang jelas, serta navigasi yang mudah digunakan.

Secara keseluruhan, berdasarkan data kebutuhan, siswa memerlukan bahan ajar teks cerita pendek yang tidak hanya relevan dengan materi yang diajarkan, namun juga memuat nilai-nilai pendidikan karakter secara lebih komprehensif, disajikan melalui desain visual yang menarik, mudah dioperasikan, serta dilengkapi aktivitas dan evaluasi interaktif. Setelah melakukan analisis kebutuhan siswa maka dilanjutkan tahap desain.

Pelaksanaan tahap desain (*design*) diawali dengan memanfaatkan hasil analisis kebutuhan siswa yang diperoleh sebelumnya. Pada tahap ini, bahan ajar teks cerita pendek bermuatan nilai pendidikan karakter berbasis canva interaktif dirancang dengan memperhatikan kebutuhan pembelajaran yang telah teridentifikasi sebelumnya. Proses perancangan meliputi penyusunan struktur materi, penentuan capaian pembelajaran, integrasi nilai-nilai karakter ke dalam materi, serta pengembangan elemen visual dan interaktif untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik. Desain yang dihasilkan selanjutnya digunakan sebagai pedoman dalam proses pengembangan produk. Desain produk dapat dilihat di bawah ini.

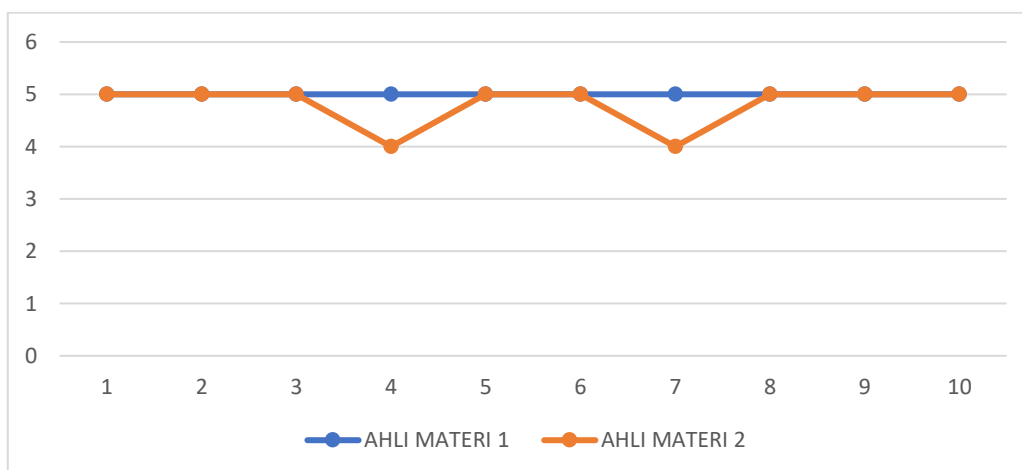
Gambar 2. Menu Materi



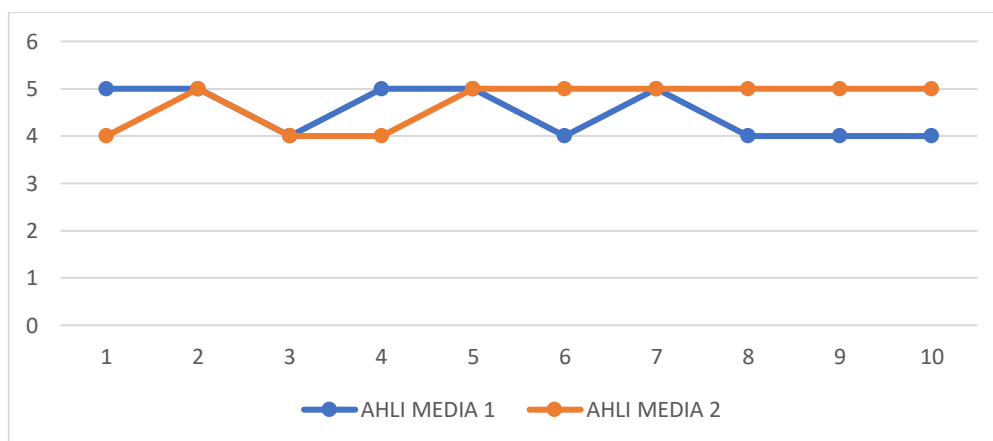
Selain memperhatikan isi materi, tahap desain juga difokuskan pada penyusunan tampilan bahan ajar agar lebih menarik dan nyaman digunakan oleh peserta didik. Proses perancangan diawali dengan penyusunan *flowchart* dan *storyboard* sebagai acuan dalam mengatur alur materi, navigasi, serta tampilan setiap halaman pada canva interaktif. Bahan ajar dirancang dengan memuat berbagai komponen pembelajaran, seperti capaian pembelajaran, petunjuk penggunaan, materi teks cerita pendek, serta evaluasi pembelajaran. Untuk meningkatkan daya tarik dan kemudahan penggunaan, bahan ajar juga dilengkapi dengan ilustrasi, ikon navigasi, kombinasi warna yang sesuai, dan berbagai elemen visual lainnya. Hal ini menunjukkan bahan ajar tidak hanya berperan sebagai sumber belajar, namun juga dapat menghadirkan pengalaman pembelajaran yang lebih menarik bagi peserta didik. Adapun tampilan awal produk disajikan pada gambar berikut.

**Gambar 3.** Desain Tampilan Awal Media Canva Interaktif

Tahap desain difokuskan pada penyusunan rancangan awal bahan ajar interaktif berbasis canva yang mengintegrasikan nilai pendidikan karakter ke dalam materi teks cerita pendek. Rancangan produk ini didasarkan pada hasil analisis kebutuhan peserta didik dengan tujuan meningkatkan kemudahan dalam memahami materi sekaligus meningkatkan pemahaman dan pengamalan nilai karakter dalam aktivitas sehari-hari. Nilai karakter diintegrasikan melalui materi, contoh cerita, serta aktivitas pembelajaran yang disajikan secara bertahap dan kontekstual. Pemanfaatan canva interaktif memungkinkan materi ditampilkan dengan lebih komunikatif sehingga siswa dapat belajar secara lebih aktif dan mandiri. Rancangan awal yang telah disusun selanjutnya digunakan sebagai dasar pada tahap pengembangan (*development*) untuk memperoleh penilaian dan masukan dari kedua validator sebelum digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Berikut adalah hasil penilaian dari kedua validator.

**Gambar 4.** Hubungan Nilai Ahli Materi 1 dan 2

Dari hasil penilaian yang diperoleh dari dua validator ahli materi, seluruh aspek yang dinilai memperoleh predikat sangat layak. Rata-rata skor pada aspek kelayakan isi mencapai 4,88, aspek penyajian materi sebesar 4,84, dan aspek kebahasaan sebesar 5,00. Hasil tersebut mengindikasikan produk yang dibuat telah sesuai dengan standar kelayakan ditinjau dari isi materi, penyajian, serta penggunaan bahasa. Persentase kelayakan yang diberikan oleh ahli materi pertama mencapai 100%, sedangkan ahli materi kedua memberikan nilai 96%. Kedua hasil tersebut berada pada kategori sangat layak. Oleh karena itu, bahan ajar teks cerita pendek yang dirancang dinyatakan layak diterapkan dalam kegiatan pembelajaran. Selanjutnya, hasil validasi dari validator media disajikan pada gambar berikut.

**Gambar 5.** Hubungan Nilai Ahli Media 1 dan 2

Dari hasil penilaian yang diperoleh dari dua validator ahli media, seluruh aspek yang dievaluasi berada pada kategori sangat layak. Rata-rata skor pada aspek tampilan media adalah 4,50, aspek desain dan navigasi memperoleh skor 4,83,

sedangkan aspek efektivitas media interaktif memperoleh skor 4,50. Hasil tersebut menunjukkan produk yang dirancang telah memenuhi standar kelayakan berdasarkan kualitas tampilan, kemudahan akses dan penggunaan, serta efektivitasnya dalam mendukung tercapainya tujuan pembelajaran. Persentase kelayakan yang diberikan oleh ahli media pertama mencapai 90%, sedangkan ahli media kedua memberikan nilai sebesar 94%. Kedua persentase tersebut termasuk dalam kategori sangat layak. Dengan rata-rata persentase dari dua validator yaitu sebesar 92%, media pembelajaran teks cerita pendek bermuatan nilai pendidikan karakter berbasis canva interaktif dinyatakan sangat layak untuk diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran.

Pada tahap implementasi, produk yang telah dirancang selanjutnya diterapkan kepada siswa kelas VIII. Implementasi dilakukan melalui kegiatan *pretest*, pembelajaran menggunakan produk, dan *posttest* untuk mengetahui perubahan kemampuan peserta didik setelah menggunakan produk. Berikut adalah perbandingan nilai *pretest* dan *posttest*.

**Gambar 6.** Perbandingan Nilai *Pretest* dan *Posttest*

Komponen	Pretest	Posttest
Jumlah siswa (n)	92	92
Jumlah Nilai	4919,5	7771,8
Nilai tertinggi	71,4	100
Nilai terendah	42,8	71,4
Rata-rata ( $\bar{x}$ )	53,472826	84,476087
Standar Deviasi (s)	7,6453467	5,3876342
Varians ( $s^2$ )	58,451327	29,026602

Dari nilai perbandingan nilai yang diperoleh, terdapat perbedaan pada hasil belajar siswa setelah penggunaan bahan ajar teks cerita pendek bermuatan nilai pendidikan karakter berbasis canva interaktif. Peningkatan tersebut ditunjukkan oleh bertambahnya total nilai siswa dari 4919,5 pada saat *pretest* menjadi 7771,8 pada *posttest*. Rata-rata nilai siswa juga mengalami kenaikan, yaitu dari 53,47 menjadi 84,48. Selain itu, peningkatan juga terlihat pada perolehan nilai tertinggi yang semula 71,4 menjadi 100, sedangkan pada perolehan nilai terendah naik dari 42,8 menjadi 71,4. Temuan tersebut mengindikasikan bahwa penggunaan bahan ajar berbasis canva

interaktif memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan kemampuan siswa dalam mempelajari teks cerita pendek bermuatan nilai-nilai pendidikan karakter.

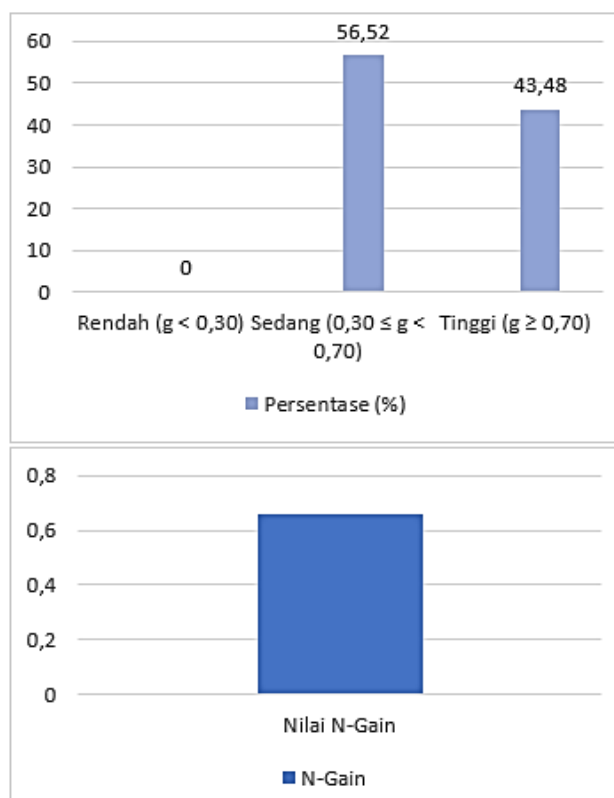
Data tersebut memperlihatkan adanya peningkatan hasil belajar setelah bahan ajar diimplementasikan. Untuk mengetahui peningkatan tersebut memiliki signifikansi secara statistik, dilakukan pengujian menggunakan uji paired sample t-test. Hasil tersebut dapat dilihat pada berikut.

**Gambar 7.** uji paired sample t-test

t-Test: Paired Two Sample for Means		
	Posttest	Pretest
Mean	84,47608696	53,47282609
Variance	29,34557573	59,09364907
Observations	92	92
Pearson Correlation	0,381152188	
Hypothesized Mean Difference	0	
df	91	
t Stat	39,49393642	
P(T<=t) one-tail	2,31137E-59	
t Critical one-tail	1,661771155	
P(T<=t) two-tail	4,62274E-59	
t Critical two-tail	1,986377154	

Hasil di atas memperlihatkan rata-rata nilai siswa pada *pretest* adalah 53,47 dan nilai *posttest* mencapai 84,48. Selain itu, nilai t-hitung yang diperoleh sebesar 39,49 diketahui lebih tinggi dibandingkan nilai t-tabel sebesar 1,99. Nilai signifikansi (p) juga berada di bawah batas ketentuan 0,05. Berdasarkan hasil tersebut, diperoleh perbedaan hasil belajar siswa antara sebelum dan sesudah penerapan produk, sehingga produk yang digunakan memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Berdasarkan analisis N-Gain, diperoleh rata-rata skor sebesar 0,66 yang termasuk ke dalam kategori sedang. Distribusi kategori N-Gain memperlihatkan bahwa sebanyak 40 siswa (43,48%) mengalami peningkatan dalam kategori tinggi, sementara 52 siswa (56,52%) berada pada kategori sedang. Tidak ditemukan siswa yang memperoleh peningkatan pada kategori rendah (0%). Hasil tersebut memperlihatkan pembelajaran yang diterapkan mampu memberikan peningkatan hasil belajar yang cukup efektif. Hasil tersebut dapat dilihat pada diagram distribusi kategori N-Gain.

**Gambar 8. Distribusi N-Gain**

Pada tahap evaluasi, dilakukan peninjauan terhadap produk yang telah dilakukan pengembangan berdasarkan hasil validator, serta hasil implementasi dalam pembelajaran. Tahap tersebut mempunyai tujuan guna memastikan bahwa teks cerita pendek bermuatan nilai pendidikan karakter berbasis canva interaktif telah memenuhi beberapa aspek kelayakan kepada peserta didik. Hasil validasi memperlihatkan bahwa produk mendapatkan kategori sangat layak dari kedua ahli materi ataupun kedua ahli media alhasil mampu dipakai pada proses pembelajaran.

Terdapat beberapa masukan tetap diberikan oleh validator sebagai upaya penyempurnaan produk. Ahli materi pertama menyarankan penambahan efek suara pada fitur evaluasi, seperti suara untuk jawaban benar dan salah, agar interaksi siswa dengan media menjadi lebih menarik dan mampu meningkatkan motivasi belajar. Sementara itu, ahli media pertama menyarankan penambahan video pembelajaran yang terhubung dengan YouTube untuk memperkuat penyampaian materi dan memberikan variasi sumber belajar kepada siswa. Adapun ahli materi kedua dan ahli

media kedua menyatakan bahwa produk telah layak digunakan tanpa memberikan saran perbaikan yang berarti. Berdasarkan masukan tersebut, dilakukan beberapa penyempurnaan pada media pembelajaran sebelum diimplementasikan.

Setelah melalui proses penyempurnaan, produk diimplementasikan kepada 92 siswa kelas VIII SMP. Hasil implementasi memperlihatkan adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan teks cerita pendek bermuatan nilai pendidikan karakter berbasis canva interaktif. Hal tersebut terlihat dari kenaikan rata-rata nilai siswa dari 53,47 pada pretest menjadi 84,48 pada posttest. Di sisi lain, hasil uji paired sample t-test menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest.

Keseluruhan temuan pada tahap evaluasi memperlihatkan pengintegrasian nilai pendidikan karakter ke dalam teks cerita pendek berbasis canva interaktif telah mencukupi kriteria kelayakan berdasarkan penilaian para ahli dan menunjukkan hasil yang positif setelah diterapkan dalam pembelajaran. Oleh sebab itu, media yang dikembangkan dapat dimanfaatkan sebagai bahan ajar yang mendukung pembelajaran teks cerita pendek sekaligus membantu memperkuat nilai pendidikan karakter.

Berdasarkan hasil penelitian, terdapat empat temuan utama yang menjadi fokus dalam pembahasan yaitu (1) kebutuhan siswa terhadap teks cerita pendek bermuatan nilai pendidikan karakter berbasis canva interaktif, (2) kelayakan produk berdasarkan hasil validasi, (3) implementasi produk dalam pembelajaran teks cerita pendek di tiga sekolah, dan (4) dampak penggunaan canva interaktif terhadap hasil belajar siswa. Keempat temuan tersebut dibahas sebagai berikut.

Pertama, kebutuhan siswa terhadap teks cerita pendek bermuatan nilai pendidikan karakter berbasis canva interaktif. Hasil analisa kebutuhan memperlihatkan bahwasanya siswa menginginkan bahan ajar yang disajikan secara menarik, mudah dipahami, serta mampu mengikutsertakan siswa dengan cara aktif pada proses pembelajaran. Kebutuhan tersebut terlihat dari harapan siswa terhadap penggunaan media yang mempunyai tampilan visual menarik, navigasi yang mudah digunakan, serta dilengkapi unsur interaktif yang mendukung pembelajaran mandiri. Temuan ini sejalan dengan penelitian Wardana dkk. (2022) yang memperlihatkan

bahwasanya media pembelajaran berbasis canva sanggup menghasilkan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, serta menambahkan keikutsertaan murid ketika pembelajaran bahasa Indonesia. Selain itu, Asnawati dan Sutiah (2023) menjelaskan bahwasanya pemakaian media digital berbasis canva mampu menambahkan motivasi belajar murid karena materi disajikan melalui tampilan yang lebih variatif dan komunikatif. Dengan demikian, kebutuhan siswa terhadap bahan ajar berbasis canva interaktif menunjukkan bahwa pembelajaran bahasa Indonesia memerlukan media yang mampu mengintegrasikan aspek materi, visual, dan interaktivitas secara seimbang.

Kedua, kelayakan produk dari hasil penilaian kedua ahli. Hasil validasi memperoleh predikat sangat layak. Penilaian yang diberikan oleh ahli materi mengindikasikan bahwa materi yang disusun telah sesuai dengan capaian pembelajaran, tersusun secara sistematis, terstruktur dengan baik, menggunakan bahasa yang mudah dipahami, serta memuat nilai-nilai pendidikan karakter yang relevan dengan kehidupan siswa. Sementara itu, hasil penilaian ahli media memperlihatkan bahwa tampilan visual, navigasi, dan fitur interaktif yang terdapat dalam media telah memenuhi kriteria media pembelajaran yang baik. Riset ini selaras terhadap riset yang dilaksanakan Rinasari dkk. (2023) yang memberi pernyataan bahwasanya bahan ajar berbasis canva mendapatkan tingkat kelayakan yang sangat tinggi berlandaskan aspek isi, tampilan visual, dan interaktivitas media.

Ketiga, implementasi produk dalam pembelajaran teks cerita pendek di tiga sekolah. Implementasi produk dilakukan dengan melibatkan 92 siswa. Proses implementasi dilaksanakan melalui tiga kali pertemuan yang meliputi kegiatan pretest, pembelajaran menggunakan canva interaktif, dan posttest. Pada tahap pembelajaran, siswa mempelajari materi teks cerita pendek yang mencakup pengertian, unsur, struktur, contoh teks, serta nilai pendidikan karakter yang terdapat pada teks cerita pendek. Melalui penggunaan canva interaktif, siswa dapat mengakses materi secara lebih menarik dan aktif mengikuti proses pembelajaran. Temuan ini selaras terhadap penelitian Rochmiyati dkk. (2025) yang mengemukakan bahwa penggunaan media pembelajaran digital terhadap pembelajaran cerita pendek bermuatan pendidikan karakter efektif dalam mendukung pemahaman siswa

terhadap unsur-unsur cerita, sekaligus memfasilitasi penanaman nilai-nilai karakter, seperti sikap tanggung jawab, kreativitas, dan kemandirian. Selain itu, Riyanti (2023) juga menegaskan bahwa pembelajaran cerita pendek yang mengintegrasikan pendidikan karakter dapat menjadi sarana yang efektif dalam membangun sikap dan perilaku positif peserta didik. Dengan demikian, implementasi canva interaktif dalam proses belajar tidak hanya mendukung pemahaman materi, tetapi juga memperkuat internalisasi nilai karakter pada siswa.

Keempat, penggunaan canva interaktif terbukti memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil implementasi, terjadi kenaikan rata-rata nilai yang semula 53,47 ketika pretest menjadi 84,48 ketika posttest. Temuan tersebut didukung oleh hasil uji paired sample t-test yang diketahui terdapat perbedaan antara nilai sebelum dan setelah penerapan media, sehingga dapat disimpulkan bahwa canva interaktif membantu siswa memahami materi teks cerita pendek dengan lebih baik. Selaras dengan Asih dkk. (2024) yang mengatakan bahwa pemanfaatan canva dalam pembelajaran menulis cerita pendek dapat meningkatkan motivasi belajar sekaligus membantu siswa menyusun cerpen secara lebih sistematis. Selain itu, Indriani (2024) menjelaskan bahwa canva sebagai media pembelajaran digital dapat memotivasi siswa untuk terlibat secara aktif pada saat kegiatan belajar mengajar karena materi disajikan secara visual dan interaktif, sehingga lebih mudah dipahami. Oleh karena itu, canva interaktif dapat dimanfaatkan sebagai media yang berperan dalam penyampaian materi teks cerita pendek serta penguatan nilai pendidikan karakter.

Secara keseluruhan, penelitian ini mengindikasikan bahwa teks cerita pendek dengan memuat nilai pendidikan karakter berbasis canva interaktif sesuai dengan kebutuhan siswa, memperoleh kategori sangat layak berdasarkan penilaian ahli, dapat diimplementasikan dengan baik, serta memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa. Temuan ini memperlihatkan bahwa pemanfaatan canva interaktif tidak hanya mendukung pencapaian kompetensi pembelajaran teks cerita pendek, tetapi juga menjadi sarana yang efektif untuk mengintegrasikan nilai pendidikan karakter secara lebih terstruktur dalam pembelajaran bahasa Indonesia di tingkat SMP.

## **SIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, bahan ajar teks cerita pendek bermuatan nilai pendidikan karakter berbasis canva interaktif yang dikembangkan mampu mengakomodasi kebutuhan siswa SMP terhadap media pembelajaran yang lebih inovatif, praktis digunakan, dan mampu meningkatkan keaktifan siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Kelayakan produk juga didukung oleh hasil penilaian dari validator yang menempatkan produk pada kategori sangat layak.

Penerapan produk dalam kegiatan pembelajaran memperlihatkan bahwa canva interaktif dapat dimanfaatkan sebagai sarana pembelajaran yang mendukung penyampaian materi teks cerita pendek sekaligus penguatan karakter siswa. Keberhasilan penggunaan produk tersebut terlihat dari adanya peningkatan capaian belajar yang diperoleh siswa. Hasil tersebut selanjutnya diperkuat melalui pengujian statistik menggunakan paired sample t-test yang mengindikasikan adanya perbedaan hasil belajar yang bermakna setelah siswa mengikuti pembelajaran dengan produk yang dikembangkan. Oleh sebab itu, canva interaktif tidak hanya berperan dalam memahami materi teks cerita pendek, namun menjadi media yang mendukung pembentukan dan penguatan karakter siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Penelitian ini telah memenuhi tujuan yang telah dirumuskan, namun masih terdapat sejumlah keterbatasan yang perlu diperhatikan. Uji coba produk hanya dilakukan pada tiga sekolah dan berfokus pada materi teks cerita pendek. Oleh karena itu, penelitian berikutnya dapat memperluas ruang lingkup penggunaan produk pada materi Bahasa Indonesia yang berbeda, melibatkan lebih banyak peserta didik, serta melengkapi media dengan fitur-fitur yang lebih inovatif agar sesuai dengan kebutuhan pembelajaran yang terus berkembang. Jadi dapat diketahui, canva interaktif memiliki peluang untuk dimanfaatkan sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia yang mendukung proses belajar secara efektif.

**REFERENSI**

- Alfian, A. N., Putra, M. Y., Arifin, R. W., Barokah, A., Safei, A., & Julian, N. (2022). Pemanfaatan media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi canva. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat UBJ*, 5(1), 75-84. <https://doi.org/10.31599/mwdwxy87>.
- Alfian, M. F., & Sodik, S. (2023). Pengembangan modul ajar teks cerita pendek berbasis kearifan lokal pada siswa kelas IX SMPN 1 Mojowarno. *Bapala*, 10(4), 295-304.
- Amalia, Y. T. M., Intiana, R. H., & Burhanuddin, B. (2022). Karakter Sosial Tokoh Pada Teks Cerita Pendek Buku Siswa Kelas IX SMP Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(3), 1122-1131. <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i3.698>.
- An-Nisa, L., Farida, I. A., Eva, N., Apsari, D. A., & Utomo, H. B. (2025). Implementasi Model ADDIE dalam Media Edukasi sebagai Pemahaman Kesehatan Mental. *Psyche 165 Journal*, 41-46. <https://doi.org/10.35134/jpsy165.v18i1.466>.
- Asih, C., Purwanto, B. E., & Mulyono, T. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Digital Berbasis Aplikasi Canva Terintegrasi Flipbook Untuk Pembelajaran Menulis Cerpen. *Sasando: Jurnal Bahasa, Sastra Indonesia, dan Pengajarannya Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Universitas Pancasakti Tegal*, 7(1), 9-23. <https://doi.org/10.24905/sasando.v7i1.239>.
- Asnawati, Y., & Sutiah, S. (2023). Pengembangan media vidio animasi berbasis aplikasi canva untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. *Journal of Islamic Education*, 5(1), 64-72. <https://doi.org/10.18860/jie.v9i1.22809>.
- Baginda, M. (2018). Nilai-nilai pendidikan berbasis karakter pada pendidikan dasar dan menengah. *Jurnal Ilmiah Iqra'*, 10(2). <http://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=747678&val=11788&title=Nilai-Nilai%20Pendidikan%20Berbasis%20Karakter%20pada%20Pendidikan%20Dasar%20dan%20Menengah>.
- Desky, A., Wijaya, H., & Gunawan, A. (2025). Pengaruh literasi membaca terhadap kemampuan pemahaman bacaan siswa sekolah dasar. *Educreativa: Jurnal Pendidikan*, 26(1), 45-56. <https://doi.org/10.52347/educreativa.v26i1.2025>
- Hermanto, M. D., & Hasanudin, C. (2022, July). Meningkatkan keterampilan menulis cerpen siswa SMA dengan memanfaatkan aplikasi Noveltoon. In *Prosiding Seminar Nasional Daring: Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia* (Vol. 2, No. 1, pp. 29-37). <https://doi.org/10.31332/aladl.v2i1.1279>.
- Hidayatullah, A., Artharina, F. P., Sumarno, S., & Rumiarc, E. (2023). Penggunaan aplikasi Canva pada pembelajaran di sekolah dasar. *Jurnal Educatio Fkip Unma*, 9(2), 943-947. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i2.4823>.

- Ichsan, D. N., & Purnomo, H. (2025). *Media cerita bergambar interaktif untuk meningkatkan literasi membaca siswa sekolah dasar*. *Educreativa: Jurnal Pendidikan*, 26(1), 17-29. <https://doi.org/10.52347/educreativa.v26i1.2025>
- Indriani, C. (2024). Pengaruh penggunaan aplikasi Canva dalam media pembelajaran IPA di sekolah dasar. *Jurnal Inovasi, Evaluasi dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(2), 330-339. <https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i2.505>.
- Jannah, F. N. M., Nuroso, H., Mudzanatun, M., & Isnuryantono, E. (2023). Penggunaan aplikasi canva dalam media pembelajaran matematika di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(1), 138-146. <https://doi.org/10.20961/jpd.v11i1.72716>.
- Kapitan, Y. J., Harsiati, T., & Basuki, I. A. (2018). *pengembangan bahan ajar menulis teks cerita fantasi bermuatan nilai pendidikan karakter di kelas VII* (Doctoral dissertation, State University of Malang). <http://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=568187&val=9626&title=Pengembangan%20Bahan%20Ajar%20Menulis%20Teks%20Cerita%20Fantasi%20Bermuatan%20Nilai%20Pendidikan%20Karakter%20di%20Kelas%20VII>.
- Kharissidqi, M. T., & Firmansyah, V. W. (2022). Aplikasi canva sebagai media pembelajaran yang efektif. *Indonesian Journal Of Education and Humanity*, 2(4), 108-113. <https://ijoehm.rcipublisher.org/index.php/ijoehm/article/view/34>.
- Khasanah, D. M., Masduki, M., & Haryanto, S. (2024). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Ips. *Khazanah Pendidikan*, 18(1), 114-117. <https://doi.org/10.30595/jkp.v18i1.21323>.
- Kusmana, S., & Nurzaman, B. (2021). Bahan Ajar Cerita Rakyat sebagai Perancah Pendidikan Karakter (Folklore Teaching Materials as a Character Education Scaffold). *Indonesian Language Education and Literature*, 6(2), 351-362. <http://www.syekh Nurjati.ac.id/jurnal/index.php/jeill/>.
- Kusnoto, Y. (2017). Internalisasi nilai-nilai pendidikan karakter pada satuan pendidikan. *Sosial Horizon: Jurnal Pendidikan Sosial*, 4(2), 247-256. <https://doi.org/10.31571/sosial.v4i2.675>.
- Nisa, D. C., Purwidiani, N., Widagdo, A. K., & Astuti, N. (2024). Pengembangan bahan ajar digital dengan aplikasi flip pdf corporate edition pada materi peralatan dapur siswa fase E. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(3), 1655-1661. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i3.2468>.
- Nurya, S., & Saputra, H. H. (2023). Internalisasi Nilai-Nilai Pendidikan Karakter dalam Gerakan Literasi Sekolah Pada Siswa Kelas Awal. *Journal of Classroom Action Research*, 5(2), 321-330. <https://doi.org/10.29303/jcar.v5i2.3465>.

- Pertiwi, A. D., Nurfatimah, S. A., Dewi, D. A., & Furnamasari, Y. F. (2021). Implementasi nilai pendidikan karakter dalam mata pelajaran pkn di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 4328-4333. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1565>.
- Purba, Y. A. (2022). Pemanfaatan aplikasi canva sebagai media pembelajaran matematika di smpn 1 na ix-x aek kota batu. *Jurnal Cendekia*, 6(2), 1325-1334. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i2.1335>.
- Putri, S. M., & Hasanudin, C. (2022, July). Pemanfaatan aplikasi Canva untuk menunjang pembelajaran menulis puisi di SMP. In *Prosiding Seminar Nasional Daring: Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia* (Vol. 2, No. 1, pp. 47-54). <https://doi.org/10.31332/aladl.v2i1.1257>.
- Rejo, U., & Kharisma, G. I. (2021). Efektivitas Metode Mind Mapping dalam Penulisan Kreatif Teks Cerita Pendek di SMP Negeri Kota Baru Melalui Gerakan Literasi Sekolah. *Darmabakti: Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat*, 2(2), 52-60. <https://doi.org/10.31102/darmabakti.2021.2.2.52-60>.
- Rinasari, E. R. E., Leksono, I. P., & Rohman, U. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Teks Cerita Rakyat Bahasa Indonesia Berbasis Canva melalui Model Addie SMP Surabaya Grammar School. *EDUKASIA Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(2), 1639-1646. <https://doi.org/10.62775/edukasia.v4i2.471>.
- Riyanti, Y. (2023). PENGEMBANGAN MATERI AJAR MENULIS CERITA PENDEK BERBASISPENDIDIKAN KARAKTER BUDAYA LOKAL UNTUK SMA KELAS XI DI KABUPATEN GROBOGAN. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(3), 942-953. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i3.1347>.
- Rochmiyati, S., Putro, D. B. W., Rufaidah, D., Pratiwi, I. I. D., & Subekti, N. B. (2025). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN POWTOON TEKS CERPEN BERBASIS PENDIDIKAN KARAKTER KREATIF DAN MANDIRI PADA SISWA SEKOLAH MENENGAH PERTAMA. *Lingua Rima: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 14(1). <http://dx.doi.org/10.31000/lgrm.v14i1.12650>.
- Rosmaini, R., Ali, A., & Safina, N. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Wordwall dalam Teks Cerpen Siswa Kelas XI Mas Proyek Univa Medan. *Jurnal Dialect*, 1(1), 8-16. <https://jurnal.dharmawangsa.ac.id/index.php/dialect/article/view/4238>.
- Sintia, R., Pratami, F., & Fitriyah, L. (2023). Pengembangan e-modul pada materi teks cerita pendek kelas xi SMA Negeri 1 Belitang Jaya. *Seulas Pinang: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 5(2), 115-123. <https://doi.org/10.30599/spbs.v5i2.2846>.
- Siregar, T., & Rhamayanti, Y. (2025). Implementasi pengembangan model ADDIE pada dunia pendidikan. *Jurnal Hasil Penelitian dan Pengembangan (JHPP)*, 3(2), 85-100. <https://doi.org/10.61116/jhpp.v3i2.561>.

- Subekti, M. A. (2022). Keterampilan menulis cerita pendek siswa sma. *Parafrasa: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pengajaran*, 4(1). <https://jurnal.unikal.ac.id/index.php/parafrasa/article/view/1902>.
- Tanjung, R., Supandi, A., & Nurhaolah, N. (2019). Meningkatkan kemampuan membaca teks cerita pendek dengan menggunakan metode talking stick pada pembelajaran bahasa Indonesia. *Jurnal Tahsinia*, 1(1), 82-91. <https://doi.org/10.57171/jt.v1i1.43>.
- Urva, G., Yuliati, T., Handayani, T., & Sellyana, A. (2024). Pengenalan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran untuk Siswa Sekolah Dasar. *ABDINE: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(1), 36-42. <https://doi.org/10.52072/abdine.v4i1.799>.
- Wardana, M. A. W., Rizqina, A. A., Salsabilah, A. N., Handayani, D. A. P., Dewi, S. M., & Ulya, C. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva Dengan Model Microblogging Sebagai Pembelajaran Bahasa Teks Prosedur Tingkat SMP. *DIKLASTRI: Jurnal Pendidikan, Pembelajaran, Linguistik, Bahasa Indonesia, dan Sastra Indonesia*, 2(2), 88-97. <https://doi.org/10.55933/diklastriv2i2.311>.
- Widayanti, L., Kala'lembang, A., Rahayu, W. A., Riska, S. Y., & Sapoetra, Y. A. (2021). Edukasi pembuatan desain grafis menarik menggunakan aplikasi canva. *Jurnal pengabdian masyarakat*, 2(2), 91-102. <https://doi.org/10.32815/jpm.v2i2.813>.
- Widyatnyana, K. N. (2021). Penerapan model discovery learning pada materi teks cerpen dengan menggunakan media canva for education. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Bahasa Indonesia*, 10(2), 229-236. [https://doi.org/10.23887/jurnal\\_bahasa.v10i2.695](https://doi.org/10.23887/jurnal_bahasa.v10i2.695).
- Wulandari, T., & Mudinillah, A. (2022). Efektivitas penggunaan aplikasi canva sebagai media pembelajaran ipa mi/sd. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 2(1), 102-118. <https://doi.org/10.32665/jurmia.v2i1.245>.