

## Pengembangan Bahan Ajar Digital Canva Pada Materi Teks Negosiasi Berbasis *Project Based Learning* Siswa Kelas X SMK NU 1 Sukodadi

Inesti Jaya Astri <sup>1\*</sup>, Nisaul Barokati Selirowangi <sup>2</sup>, Sutardi <sup>3</sup>,

<sup>1,3</sup> Universitas Islam Darul Ulum Lamongan

<sup>1</sup>[inesti.2022@mhs.unisda.ac.id](mailto:inesti.2022@mhs.unisda.ac.id); <sup>2</sup>[nisa@unisda.ac.id](mailto:nisa@unisda.ac.id); <sup>3</sup>[sutardi@unisda.ac.id](mailto:sutardi@unisda.ac.id)

\*Correspondent Author

### ARTICLE INFO

#### Article history

Received:

22-01-2026

Revised:

27-01-2026

Accepted:

03-02-2026

#### Keywords:

digital teaching materials;

Canva;

negotiation text;

Project Based Learning.

### ABSTRACT

This study aims to develop Canva-based digital teaching materials for negotiation texts based on Project Based Learning (PjBL) for tenth-grade students at SMK NU 1 Sukodadi. The research method used was Research and Development (R&D) with the ADDIE development model, which includes analysis, design, development, implementation, and evaluation. Data were obtained through validation by material experts and design experts, as well as through teacher and student questionnaire responses. The results showed that the developed teaching materials had a very good level of validity, with 93.75% approval from material experts and 83,75% from design experts. Furthermore, the results of the practicality test indicated that the teaching materials were categorized as very practical, with 96.25% approval from teachers and 93.52% approval from students. These results indicate that the Canva-based digital teaching materials are easy to use, engaging, and able to support the learning process and increase student engagement in project-based learning. Therefore, these teaching materials are feasible and practical for use in Indonesian language learning for negotiation texts in tenth-grade SMK students.

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar digital berbasis Canva pada materi teks negosiasi berbasis *Project Based Learning* (PjBL) untuk siswa kelas X SMK NU 1 Sukodadi. Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap analisis, perencanaan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Data penelitian diperoleh melalui validasi ahli materi dan ahli desain serta angket respon guru dan siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa bahan ajar yang dikembangkan memiliki Tingkat kevalidan yang sangat layak, dengan presentase sebesar 93,75% dari ahli materi dan 83,7% dari ahli desain. Selain itu, hasil uji kepraktisan menunjukkan bahwa bahan ajar termasuk dalam kategori sangat praktis, dengan presentase sebesar 96,25% berdasarkan respon guru dan 93,52% berdasarkan respon siswa. Hasil tersebut menunjukkan bahwa bahan ajar digital berbasis Canva yang dikembangkan mudah digunakan, menarik, serta mampu mendukung proses pembelajaran dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi teks negosiasi dikelas X SMK NU 1 Sukodadi.

**Kata Kunci:** Bahan ajar digital; Canva; Teks negosiasi; *Project Based Learning*.

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



## Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan yang signifikan dalam dunia pendidikan, terutama dalam cara penyampaian materi pembelajaran. Pemanfaatan teknologi tidak hanya sebagai pelengkap, melainkan telah menjadi kebutuhan untuk menunjang keberlangsungan proses pembelajaran. Namun, dalam praktiknya, penggunaan teknologi di sekolah belum sepenuhnya diimbangi dengan pengembangan bahan ajar yang inovatif dan interaktif. Banyak pendidik masih bergantung pada bahan ajar konvensional, sehingga potensi teknologi digital belum dimanfaatkan secara optimal. Padahal, bahan ajar berbasis digital dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik.

Menurut Hermawan (2013), pembelajaran pada hakikatnya merupakan proses komunikasi transaksional yang bersifat timbal balik antara pendidik dan peserta didik untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Selain itu, pembelajaran juga merupakan aktivitas yang berlangsung melalui tahapan perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi sebagai bentuk interaksi antara peserta didik dengan pendidik serta sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar (Djamaludin, 2019:13). Berdasarkan pendapat tersebut, pembelajaran dapat dipahami sebagai proses interaksi yang terstruktur antara pendidik dan peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirancang. Salah satu pembelajaran yang memiliki peran penting dalam dunia pendidikan adalah pembelajaran bahasa Indonesia.

Secara umum, pembelajaran merupakan proses atau cara menjadikan seorang belajar (Edi Saputra, 2019:1). Pembelajaran bahasa Indonesia memungkinkan peserta didik untuk berkomunikasi, berbagi pengalaman, serta mengembangkan kemampuan berpikir. Pembelajaran ini memiliki komponen penting seperti materi, pendekatan, metode, teknik, strategi, media, dan evaluasi yang dirancang sesuai dengan kebutuhan peserta didik serta mendukung keberhasilan dalam memahami berbagai mata pelajaran.

Seiring dengan perkembangan kurikulum, Permendikdasmen Nomor 13 Tahun 2025 menegaskan bahwa satuan pendidikan tetap menggunakan kurikulum 2013 dan kurikulum merdeka sesuai dengan kesiapan masing-masing. Kurikulum merdeka menekankan pada fleksibilitas, penguatan kompetensi, serta pembelajaran yang berpusat pada peserta didik. Pembelajaran saat ini juga diarahkan pada pendekatan mendalam yang menuntut keefektifan, kemenarikan, serta fleksibilitas dalam pengelolaan pembelajaran. Oleh karena itu, pemilihan model pembelajaran yang tepat menjadi hal penting, salah satunya adalah *Project Based Learning* (PjBL) yang mampu mendorong keterlibatan aktif peserta didik.

Inovasi dalam pembelajaran menjadi hal yang perlu dilakukan oleh guru untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Menurut Shonim (2014:21), inovasi pembelajaran dapat membantu meningkatkan perhatian dan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Dalam hal ini, pemanfaatan teknologi seperti internet dan perangkat digital dapat menjadi sumber belajar yang efektif. Oleh karena itu guru dituntut untuk mampu mengembangkan bahan ajar yang sesuai dengan perkembangan teknologi agar pembelajaran menjadi lebih menarik dan bermakna.

Bahan ajar merupakan salah satu komponen penting dalam proses pembelajaran yang berfungsi sebagai sumber belajar bagi siswa, bahan ajar dapat membantu guru dalam menyampaikan materi secara lebih terarah serta memudahkan siswa dalam memahami materi yang dipelajari. Bahan ajar terdiri atas bahan ajar cetak dan noncetak. Bahan ajar noncetak umumnya berbentuk digital yang dapat diakses melalui perangkat elektronik (Prnama Sidiq, dkk., 2024). Pemilihan bahan ajar yang tepat akan sangat berpengaruh terhadap keberhasilan pembelajaran.

Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia peserta didik dituntut untuk menguasai keterampilan berbahasa, diantaranya adalah Keterampilan menulis dan berbicara. Keterampilan menulis dapat dikembangkan melalui berbagai jenis teks, termasuk teks negosiasi. Disisi lain kerampilan berbicara juga diperlukan dalam suatu proses pembelajaran,

salah satunya dalam pemaparan hasil teks yang telah dibuat dengan keterampilan menulis teks negosiasi. Teks negosiasi merupakan teks yang berisi proses tawar-menawar untuk mencapai kesepakatan antara dua pihak yang memiliki kepentingan berbeda (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2014). Oleh karena itu, pembelajaran teks negosiasi memerlukan pendekatan yang mampu melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran.

Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan adalah *Project Based Learning* (PjBL). Model ini melibatkan siswa dalam kegiatan pemecahan masalah, pengambilan keputusan, serta pembuatan produk. PjBL memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna karena siswa terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Menurut Purnawan (2007) dalam Murniati (2017), model ini dapat meningkatkan motivasi belajar, memberikan pengalaman belajar yang beragam, serta mendorong keterlibatan aktif siswa.

Namun berdasarkan hasil pengamatan di kelas X SMK NU 1 Sukodadi, pembelajaran bahasa Indonesia masih didominasi oleh penggunaan bahan ajar konvensional seperti LKS dan buku paket. Hal ini menyebabkan siswa kurang tertarik dan belum memahami materi secara optimal. Selain itu, bahan ajar yang digunakan belum mampu memfasilitasi pembelajaran secara maksimal, baik dari segi tampilan maupun isi materi. Kondisi ini menunjukkan adanya kebutuhan akan pengembangan bahan ajar digital yang lebih menarik dan interaktif.

Salah satu solusi yang dapat dilakukan adalah dengan mengembangkan bahan ajar digital menggunakan aplikasi Canva. Canva merupakan aplikasi desain grafis yang menyediakan berbagai fitur untuk membuat bahan ajar yang menarik secara visual. Aplikasi ini mudah diakses melalui berbagai perangkat dan dapat digunakan untuk mendukung pembelajaran berbasis digital (Adawiyah, Hasanah, & Munsir, 2019). Penggunaan Canva diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik serta meningkatkan minat belajar siswa.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar digital berbasis Canva pada materi teks negosiasi dengan menggunakan model *Project Based Learning*. Penelitian ini difokuskan pada proses pengembangan bahan ajar, tingkat kevalidan berdasarkan penilaian ahli materi dan ahli desain, serta tingkat kepraktisan berdasarkan respon guru dan siswa. Dengan demikian, diharapkan bahan ajar yang dikembangkan dapat menjadi solusi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas X SMK NU 1 Sukodadi.

## Metode

Penelitian ini menggunakan metode penelitian R&D (*Research and Development*) yang bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar berbasis digital menggunakan aplikasi Canva dalam pembelajaran teks negosiasi. Penelitian ini menggunakan model ADDIE yang bersifat sistematis, efektif, dan efisien (Abdullah, 2022:71). Pada pengembangan bahan ajar dapat menggunakan model ADDIE, model ini merupakan model yang sangat sederhana dalam prosedurnya, tetapi implementasinya sistematis. Model ADDIE ini terdiri dari 5 tahapan, yaitu (1) Analisis (*Analyze*), (2) Perancangan (*Design*), (3) Pengembangan (*Development*), (4) Implementasi (*Implementation*), dan (5) Evaluasi (*Evaluation*) (Sugiyono, 2015:38). Tahap analisis dilakukan melalui observasi dan wawancara dengan guru Bahasa Indonesia untuk mengetahui kebutuhan pembelajaran. Tahap perancangan dilakukan dengan menyusun rancangan bahan ajar digital Canva berbasis *Project Based Learning* (PjBL). Tahap pengembangan dilakukan melalui penyusunan bahan ajar serta validasi oleh ahli materi dan ahli desain. Selanjutnya, tahap implementasi dilakukan kepada siswa kelas X TEI SMK NU 1 Sukodadi yang berjumlah 15 siswa untuk mengetahui kepraktisan bahan ajar melalui respon guru dan siswa. Tahap evaluasi dilakukan berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi dan ahli desain, serta dari respon guru dan siswa. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan wawancara dan angket. Data penelitian diperoleh dari hasil validasi ahli materi, ahli desain, respon guru, dan respon siswa terhadap bahan ajar digital berbasis Canva yang dikembangkan.

## Hasil dan Pembahasan

### 1. Proses Pengembangan Bahan Ajar Digital Canva Berbasis *Project Based Learning*

Pada pengembangan bahan ajar dapat menggunakan model ADDIE. Menurut Puspasari dan Suryaningsih (2019:141) model ADDIE adalah model yang sering digunakan untuk pengembangan instruksional, model ini dapat digunakan untuk berbagai macam bentuk pengembangan produk seperti model, strategi pembelajaran, metode pembelajaran, media, dan bahan ajar. Hadi dan Agustina (2016:94) mengatakan bahwa model ADDIE merupakan model yang sangat sederhana dalam prosedurnya, tetapi implementasinya sistematis. Model ADDIE ini terdiri dari 5 tahapan, yaitu Analisis (*Analyze*), Perancangan (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*) (Sugiyono, 2015:38). Pembahasan mengenai pada setiap tahapan ADDIE yaitu sebagai berikut:

a. Tahap Analisis (*Analyze*)

Tahapan analisis merupakan langkah awal dalam penelitian ini. Pada tahap ini dilakukan observasi pendahuluan di SMK NU 1 Sukodadi melalui kegiatan wawancara dengan guru Bahasa Indonesia untuk mengidentifikasi kebutuhan pengembangan bahan ajar serta karakteristik bahan ajar yang digunakan dalam proses pembelajaran sebelum dilakukan pengembangan. Selain itu, analisis juga difokuskan pada materi pembelajaran teks negosiasi yang dipelajari oleh siswa kelas X. Tahap analisis ini bertujuan untuk memperoleh data dan informasi yang diperlukan sebagai dasar pengembangan bahan ajar digital berbasis aplikasi Canva pada pembelajaran materi teks negosiasi dengan menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL)

b. Tahap Perancangan (*Design*)

Berdasarkan hasil analisis, selanjutnya dilakukan tahap perancangan bahan ajar. Pada tahap ini, bahan ajar disusun menggunakan aplikasi Canva dan disesuaikan dengan pembelajaran materi teks negosiasi berbasis *Project Based Learning* untuk siswa kelas X SMK NU 1 Sukodadi. Selain itu, pada tahap pengembangan juga dilakukan kegiatan validasi produk oleh para ahli meliputi ahli materi dan ahli desain, guna menilai kelayakan serta kualitas bahan ajar yang dikembangkan.

c. Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan merupakan tahap dilaksanakannya proses perancangan dan penyusunan bahan ajar digital yang dikembangkan dengan menggunakan aplikasi Canva. Bahan ajar tersebut dirancang untuk mendukung pembelajaran materi teks negosiasi berbasis *Project Based Learning*. Bagi siswa kelas X SMK NU 1 Sukodadi. Pada tahap ini juga dilakukan kegiatan awal validasi oleh para ahli, meliputi ahli materi dan ahli desain, guna menilai kelayakan serta kualitas produk bahan ajar yang dikembangkan. Setelah bahan ajar selesai dikembangkan, bahan ajar tersebut divalidasi oleh dua ahli yaitu validator materi dan validator desain. Validasi bahan ajar digital Canva berbasis *Project Based Learning* ini merupakan langkah pertama untuk menilai apakah rancangan bahan ajar yang telah dibuat sudah cukup layak digunakan atau belum, sebelum dilakukan tahap selanjutnya yaitu uji coba bahan ajar. Revisi bahan ajar dilakukan setelah validasi telah selesai.

d. Implementasi (*Implementation*)

Tahap implementasi merupakan tahap penerapan bahan ajar digital Canva yang telah dikembangkan dan dinyatakan layak melalui proses validasi oleh para ahli. Pada tahap ini, bahan ajar diuji cobakan kepada siswa kelas X SMK NU 1 Sukodadi dalam pembelajaran materi teks negosiasi berbasis *Project Based Learning*. Selain itu, dilakukan pemberian angket kepada siswa untuk mengetahui respons siswa pada saat menggunakan bahan ajar digital Canva. Data yang diperoleh pada tahap implementasi selanjutnya digunakan

sebagai dasar untuk melakukan perbaikan dan penyempurnaan bahan ajar agar lebih efektif dalam menunjang proses pembelajaran.-

e. Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi merupakan tahap dilaksanakannya penelitian dan analisis terhadap hasil angket yang diberikan kepada peserta didik serta penilaian dari para ahli materi dan ahli desain. Evaluasi ini dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan bahan ajar digital Canva yang digunakan dalam pembelajaran materi teks negosiasi SMK NU 1 Sukodadi. Hasil evaluasi tersebut digunakan sebagai dasar untuk menentukan perlu atau tidaknya dilakukan revisi terhadap bahan ajar yang telah dikembangkan agar menjadi lebih optimal dalam proses pembelajaran.

**2. Kevalidan Bahan Ajar**

Kevalidan bahan ajar digital berbasis Canva pada materi teks negosiasi berbasis *Project Based Learning* dinilai melalui validasi oleh ahli materi dan ahli desain. Penilaian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan bahan ajar sebelum diimplementasikan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi, diperoleh skor keseluruhan sebesar 93,75% yang termasuk dalam kategori sangat layak. Penilaian tersebut didasarkan pada beberapa aspek, yaitu aspek isi, tampilan, bahasa, dan penerapan *Project Based Learning* (PjBL). Pada aspek isi, bahan ajar memperoleh skor 30 dari skor maksimal 32, yang menunjukkan bahwa materi yang disajikan telah sesuai dengan kompetensi pembelajaran dan kebutuhan siswa. Pada aspek tampilan, bahan ajar memperoleh skor 14 dari skor maksimal 16, yang menunjukkan bahwa tampilan bahan ajar sudah menarik dan mendukung proses pembelajaran. Pada aspek bahasa, bahan ajar memperoleh skor 16 dari skor maksimal 16, yang menunjukkan bahwa penggunaan bahasa dalam bahan ajar sudah jelas, komunikatif, dan mudah dipahami oleh siswa. Sementara itu, pada aspek PjBL, bahan ajar memperoleh skor 15 dari skor maksimal 16, yang menunjukkan bahwa penerapan model *Project Based Learning* dalam bahan ajar telah sesuai dan mampu mendukung keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran.

**Table 1 Hasil Validasi Ahli Materi**

<i>Aspek Penilaian</i>	<i>Skor Diperoleh</i>	<i>Skor Maksimal</i>	<i>Presentase</i>	<i>Kategori</i>
Isi	30	32	93,75%	Sangat Layak
Tampilan	14	16	87,5%	Sangat Layak
Bahasa	16	16	100%	Sangat Layak
PjBL	15	16	93,75%	Sangat Layak
<b>Jumlah</b>	<b>75</b>	<b>80</b>	<b>93,75%</b>	<b>Sangat Layak</b>

Hasil validasi oleh ahli desain menunjukkan bahwa bahan ajar memperoleh skor keseluruhan sebesar 83,75% dengan kategori layak. Penilaian ini mencakup beberapa aspek, yaitu ukuran bahan ajar, desain sampul (*cover*), dan desain isi bahan ajar. Pada aspek ukuran bahan ajar, diperoleh skor 7 dari skor maksimal 8, yang menunjukkan bahwa ukuran bahan ajar telah sesuai dan proporsional. Pada aspek desain sampul, bahan ajar memperoleh skor 19 dari skor maksimal 24, yang menunjukkan bahwa tampilan sampul cukup menarik dan mampu merepresentasikan isi bahan ajar. Adapun pada aspek desain isi bahan ajar, diperoleh skor 41 dari skor maksimal 48, yang menunjukkan bahwa tata letak, penggunaan warna, serta penyajian visual dalam bahan ajar baik dan mendukung keterbacaan.

**Table 2 Hasil Validasi Ahli Desain**

<i>Aspek Penilaian</i>	<i>Skor Diperoleh</i>	<i>Skor Maksimal</i>	<i>Presentase</i>	<i>Kategori</i>
Ukuran Bahan Ajar	7	8	87,5%	Sangat Layak
Desain Sampul	19	24	79,17%	Layak
Desain Isi Bahan Ajar	41	48	85,75%	Sangat Layak
<b>Jumlah</b>	<b>67</b>	<b>80</b>	<b>83,75%</b>	<b>Layak</b>

Berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi dan ahli desain, bahan ajar digital berbasis Canva pada materi teks negosiasi berbasis *Project Based Learning* memperoleh hasil yang menunjukkan kategori sangat layak dan layak. Validasi ahli materi memperoleh persentase sebesar 93,75% dengan kategori sangat layak, sedangkan validasi ahli desain memperoleh persentase sebesar 83,75% dengan kategori layak. Kategori penilaian tersebut didasarkan pada rentang persentase 85%–100% termasuk kategori sangat layak, 70%–85% layak, 50%–70% cukup layak, dan 1%–50% tidak layak. Hasil tersebut menunjukkan bahwa bahan ajar yang dikembangkan telah memenuhi aspek isi, tampilan, bahasa, penerapan *Project Based Learning* (PjBL), serta desain bahan ajar. Dengan demikian, bahan ajar digital berbasis Canva yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kevalidan dan layak digunakan dalam proses pembelajaran setelah dilakukan revisi sesuai saran validator.

### 3. Kepraktisan Bahan Ajar

Berdasarkan hasil angket respon guru yang terdiri atas 20 pernyataan, diperoleh skor sebesar 77 dari skor maksimal 80 dengan presentase sebesar 96,25% sehingga termasuk dalam kategori sangat praktis. Hasil tersebut menunjukkan bahwa bahan ajar digital berbasis Canva pada materi teks negosiasi berbasis *Project Based Learning* mudah digunakan serta membantu guru dalam menyampaikan materi, meningkatkan interaksi pembelajaran, dan mendukung pelaksanaan pembelajaran berbasis proyek.

Sejalan dengan hasil tersebut, berdasarkan angket respon siswa yang diberikan kepada kelas X TEI (Teknik Elektronika Industri) SMK NU 1 Sukodadi dengan jumlah sebanyak 15 siswa, diperoleh skor sebesar 954 dari skor maksimal 1.020 dengan presentase sebesar 93,52% yang termasuk dalam kategori sangat praktis. Hal ini menunjukkan bahwa bahan ajar yang dikembangkan mudah digunakan, menarik, serta membantu siswa dalam memahami materi teks negosiasi.

Kategori penilaian tersebut didasarkan pada rentang persentase 85%–100% termasuk kategori sangat praktis, 70%–85% praktis, 50%–70% cukup praktis, dan 1%–50% tidak praktis. Berdasarkan hasil respon siswa dan guru menunjukkan bahwa bahan ajar yang dikembangkan telah memenuhi aspek kemudahan penggunaan, kemenarikan tampilan, dan kebermanfaatannya dalam pembelajaran. Selain itu, penerapan model *Project Based Learning* dalam bahan ajar mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif, khususnya dalam kegiatan berbasis proyek. Dengan demikian, bahan ajar digital berbasis Canva pada materi teks negosiasi berbasis *Project Based Learning* memiliki tingkat kepraktisan yang sangat tinggi dan layak digunakan dalam pembelajaran di kelas X TEI (Teknik Elektronika Industri) SMK NU 1 Sukodadi.

### Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan bahan ajar digital berbasis Canva pada materi teks negosiasi berbasis *Project Based Learning* siswa kelas X SMK NU 1 Sukodadi, dapat disimpulkan bahwa penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri atas tahap analisis (*analyze*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*) dan seterusnya. Melalui tahapan tersebut, dihasilkan bahan ajar digital berbasis Canva yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran Bahasa Indonesia. Hasil uji kevalidan menunjukkan bahwa bahan ajar memperoleh persentase sebesar 93,75% dari ahli materi dengan kategori sangat layak dan sebesar 83,75% dari ahli desain dengan kategori layak, sehingga bahan ajar telah memenuhi kriteria kevalidan dan layak digunakan dalam proses pembelajaran setelah dilakukan revisi sesuai saran validator. Selain itu, hasil uji kepraktisan menunjukkan persentase sebesar 96,25% berdasarkan respon guru dan sebesar 93,52% berdasarkan respon siswa dengan kategori sangat praktis. Dengan demikian, bahan ajar digital berbasis Canva pada materi teks negosiasi berbasis *Project Based Learning* layak

dan praktis digunakan sebagai bahan ajar pendukung pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas X SMK NU 1 Sukodadi.

### Daftar Pustaka

- Abdullah, A.R. (2022). *Pengembangan Bahan Ajar*. Malang: CV. Literasi Nusantara Abadi.
- Adawiyah, A., Hasanah, A., & Munsir, M.F. (2019). *Literasi Visual Melalui Teknologi Canva: Simulasi Kemampuan Kreativitas Berbahasa Indonesia Mahasiswa*. *Proceeding Education Transformation in Facing Industrial Revolution 4.0*, 183.
- Agustina, D. S., Lestari, L. T., & Ihsan, B. (2025). Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva Dengan Model Problem Based Learning Pada Pembelajaran Menulis Teks Deskripsi Siswa Kelas VII Mts Al-Falah. *Jurnal Basataka (JBT)*, 8(2), 899-906.
- Anggraini D.P., & Siti S.W. (2021). *Analisis Penggunaan Model Pembelajaran Project Based Learning dalam Peningkatan Keaktifan Siswa*. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9 (2), 294-295. <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpap/article/download/9902/4332/30829>. Diakses 22 Desember 2025.
- Branch, R.M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. London: Spinger.
- Djamarah, S.B., & Zain, A. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamiludin, Ahdan & Wardana. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: CV. Kaaffah Learning Center.
- Edi Saputra. (2019). *Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Medan: CV. Scientific Corner Publishing.
- Hermawan, A.H. (2012). *Pengembangan Bahan Ajar*. Jilid 4. Bandung.
- Kemendikdasmen, (2025). Sistem Informasi Kurikulum Nasional. <https://kurikulum.kemendikdasmen.go.id/berita/detail/ringkasan-permendikdasmen-nomor-13-tahun-2025-tentang-perubahan-atas-peraturan-menteri-pendidikan-kebudayaan-riset-dan-teknologi-nomor-12-tahun-2024-tentang-kurikulum-pada-pendidikan-anak-usia-dini-jenjang-pendidikan-dasar-dan-jenjang-pendidikan>. Diakses pada Desember 2025.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. *Bahasa Indonesia Ekspresi Diri dan Akademik Kelas X SMA/MA/SMK/MAK*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang Kemdikbud, 2014, 123.
- Marzuqi, Iib. (2018). *Keterampilan Menulis dalam Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia Teori dan Implementasi*. Surabaya: Penerbit Istana.
- Milasari, D. (2024). *Penerapan Media Canva Berbentuk Poster Dengan Model Project Based Learning Dalam Menulis Teks Biografi Siswa Kelas X-F SMAN 1 Sukodadi*. Universitas Islam Darul 'Ulum Lamongan.
- Monoarfa M. & Abdul H. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Canva dalam Meningkatkan Kompetensi Guru*.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Syathroh, I.L. (1991). *Tifa Penyair dan Daerahnya*. Jakarta: Haji Masagung.
- Selirowangi N.B. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Tutorial Teks Prosedur Berbasis Video Screencast O Matic Pada Kelas VII Di MTS DARUL ULUM NGLUMBER KEPOHBARU BOJONEGORO. Vol (06). <https://e-jurnal.unisda.ac.id/index.php/wahana/article/view/6951>. Diakses pada Maret 2026.