

**PENGEMBANGAN TEKS CERITA PENDEK
BERMUATAN NILAI PENDIDIKAN KARAKTER
BERBASIS CANVA INTERAKTIF**

SKRIPSI



**Diajukan sebagai salah satu syarat
untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan**

Oleh:

Diandra Febri Salsabilla Prameswari

22110006

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA
FAKULTAS PENDIDIKAN BAHASA DAN SENI
IKIP PGRI BOJONEGORO
TAHUN 2026**

**PENGEMBANGAN TEKS CERITA PENDEK
BERMUATAN NILAI PENDIDIKAN KARAKTER
BERBASIS CANVA INTERAKTIF**

SKRIPSI

**Diajukan sebagai salah satu syarat
untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan**

Oleh:

**Diandra Febri Salsabilla Prameswari
22110006**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA
FAKULTAS PENDIDIKAN BAHASA DAN SENI
IKIP PGRI BOJONEGORO
TAHUN 2026**

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul "Pengembangan Teks Cerita Pendek bermuatan Nilai Pendidikan Karakter berbasis Canva Interaktif" disusun oleh:

Nama : Diandra Febri Salsabilla Prameswari
NIM : 22110006
Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

untuk disetujui oleh dosen pembimbing skripsi dan diajukan ke tahap ujian skripsi

Bojonegoro, 30 Juni 2026

Pembimbing I,



Dr. Cahyo Hasanudin, M.Pd.

NIDN. 070658801

Pembimbing II,



Sutrimah, S.Pd., M.Pd.

NIDN. 0729038801

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi dengan judul Pengembangan Teks Cerita Pendek bermuatan Nilai Pendidikan Karakter berbasis Canva Interaktif disusun oleh:

Nama : Diandra Febri Salsabilla Prameswari

NIM : 22110006

Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Telah dipertahankan dalam sidang skripsi pada Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Pendidikan Bahasa dan Seni, IKIP PGRI Bojonegoro pada hari, tanggal2026

Bojonegoro,..... 2026

Ketua,



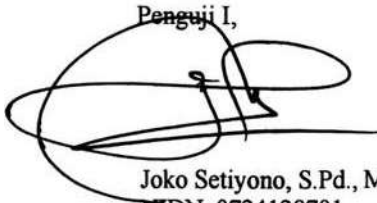
Dr. Cahyo Hasanudin, S.Pd., M.Pd.
NIDN. 0706058801

Sekretaris,



Joko Setiyono, S.Pd., M.Pd.
NIDN. 0724128701

Penguji I,



Joko Setiyono, S.Pd., M.Pd.
NIDN. 0724128701

Penguji II,



Dr. Masnuatul Hawa, S.Pd., M.Pd.
NIDN. 0706108701

Rektor,

Dr. Junarti, M.Pd
NIDN. 0014016501

MOTTO

“Tuhanmu tidak meninggalkanmu dan tidak pula membencimu.”

(Q.S Ad-Dhuha : 3)

”Bila esok nanti kau sudah lebih baik jangan lupakan masa-masa sulitmu, ceritakan kembali pada dunia caramu mengubah keluhmu jadi senyuman”

(Andmesh Kamaleng)

”Bisikkanlah terima kasih pada diri sendiri, Hebat dia terus menjagamu dan sayangimu”

(Tulus)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Segala puji syukur kehadiran Allah SWT atas segala rahmat, pertolongan, kekuatan dan kasih sayang-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan segala proses, tantangan, dan pembelajaran. Setiap proses yang dilalui, mulai dari awal hingga akhir skripsi ini selesai, tidak terlepas dari doa, motivasi, dan dukungan yang senantiasa mengiringi setiap langkah penulis. Melalui halaman ini, penulis ingin menyampaikan rasa hormat, terima kasih, dan mempersembahkan skripsi ini kepada:

1. Kedua orang tua tercinta, Ayah Sugeng dan Ibu Danie yang selalu melangitkan doa-doa baik, menjadi sumber kekuatan, dan menjadikan alasan penulis untuk menyelesaikan studi ini. Terima kasih atas kasih sayang yang tulus, doa yang senantiasa mengiringi setiap langkah penulis, serta pengorbanan yang tak terhitung selama ini.
2. Kedua adik saya, Ridho Zaky Satriawan dan Alvino Abrar Novalas, yang menjadi salah satu penyemangat untuk penulis terus melangkah dan berjuang menyelesaikan setiap proses hingga saat ini.
3. Dosen pembimbing, Bapak Dr. Cahyo Hasanudin, M.Pd. selaku dosen pembimbing I dan Ibu Sutrimah S.Pd., M.Pd. selaku dosen pembimbing II yang telah membimbing dengan penuh kesabaran, memberikan arahan, masukan, dan motivasi selama proses penyusunan skripsi ini. Setiap ilmu dan pengalaman yang diberikan menjadi bekal yang sangat berharga bagi penulis.
4. Kepada Kepala Sekolah, Bapak/Ibu Guru, Staf, serta seluruh peserta didik SMP Negeri 4 Bojonegoro, SMP Negeri 5 Bojonegoro, dan SMP negeri 6

Bojonegoro, penulis menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya atas izin, bantuan, dan kerja sama, yang diberikan selama proses penelitian. Dukungan dari seluruh pihak menjadi bagian penting dalam terselesaikannya skripsi ini.

5. Teman-teman seperjuangan Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia yang selalu hadir memberikan dukungan, berbagi cerita, saling menguatkan, dan menemani perjalanan selama masa perkuliahan hingga penyusunan skripsi ini.
6. Terakhir, saya berterima kasih untuk diri saya sendiri. Diandra Febri Salsabilla Prameswari, anak perempuan pertama dan harapan orang tuanya. Terima kasih untuk tetap bertahan, meski berkali-kali ingin menyerah. Terima kasih karena tetap berusaha menyelesaikan setiap tanggung jawab di tengah berbagai masalah yang datang. Terima kasih telah memilih untuk bangkit setiap kali menghadapi berbagai tantangan, tekanan, dan kesulitan. Teruslah belajar dan selalu mensyukuri nikmat yang Tuhan berikan. Semoga setiap proses yang telah dilalui menjadi awal dari perjalanan yang lebih baik.

PERNYATAAAN KEASLIAN TULISAN

Dengan ini, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Diandra Febri Salsabilla Prameswari

NIM : 22110006

Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Fakultas : Pendidikan Bahasa dan Seni

Demi menjunjung tinggi integritas akademik, dengan tulus dan tanpa ada paksaan dari pihak mana pun, saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul:

Pengembangan Teks Cerita Pendek bermuatan Nilai Pendidikan Karakter berbasis Canva Interaktif

merupakan hasil karya asli saya sendiri dan semua sumber informasi yang digunakan telah saya cantumkan dengan jelas dalam daftar referensi berdasarkan kode etik ilmiah. Saya menyadari bahwa apabila ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan terkait dengan keaslian karya ini, saya secara pribadi bersedia menerima konsekuensi sesuai dengan peraturan yang berlaku dan siap menanggung sanksi hukum.

Bojonegoro, 13 Juni 2026



Diandra Febri Salsabilla Prameswari

NIM. 22110006

ABSTRAK

Prameswari, D.F.S. “Pengembangan Teks Cerita Pendek bermuatan Nilai Pendidikan Karakter berbasis Canva Interaktif”. Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. Fakultas Pendidikan Bahasa dan Seni. IKIP PGRI Bojonegoro. Pembimbing I Dr. Cahyo Hasanudin, S.Pd., M.Pd. Pembimbing II Sutrimah, S.Pd., M.Pd.

Kata kunci: Cerita pendek, Nilai pendidikan karakter, Canva

Abstrak: Pembelajaran Bahasa Indonesia memerlukan bahan ajar yang tidak hanya membantu siswa memahami materi teks cerita pendek, tetapi juga mengintegrasikan nilai-nilai pendidikan karakter melalui penyajian yang menarik dan interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil analisis kebutuhan, desain, proses pengembangan, implementasi, dan evaluasi bahan ajar teks cerita pendek bermuatan nilai pendidikan karakter berbasis canva interaktif.

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE. Subjek penelitian terdiri atas siswa kelas VIII SMP Negeri 4 Bojonegoro, SMP Negeri 5 Bojonegoro, dan SMP Negeri 6 Bojonegoro. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, angket analisis kebutuhan, lembar validasi ahli, angket respons siswa, serta tes hasil belajar berupa pretest dan posttest. Analisis data menggunakan analisis deskriptif, uji Paired Sample t-test, dan uji N-Gain.

Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa siswa memerlukan bahan ajar teks cerita pendek bermuatan nilai pendidikan karakter berbasis canva interaktif. Bahan ajar yang dikembangkan memperoleh persentase kelayakan sebesar 98% dari ahli materi dan 92% dari ahli media dengan kategori sangat layak. Implementasi produk menunjukkan peningkatan rata-rata hasil belajar siswa dari 53,51 pada pretest menjadi 84,41 pada posttest. Hasil uji Paired Sample t-test menunjukkan nilai t hitung sebesar 39,067 lebih besar daripada t tabel sebesar 1,986 dengan nilai signifikansi $< 0,05$, sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pretest dan posttest. Hasil N-Gain memperoleh skor 0,66 dengan kategori sedang, yang menunjukkan bahwa bahan ajar yang dikembangkan efektif digunakan dalam pembelajaran. Berdasarkan keseluruhan hasil penelitian, bahan ajar teks cerita pendek bermuatan nilai pendidikan karakter berbasis canva interaktif dinyatakan sangat layak dan efektif digunakan.

ABSTRACT

Prameswari, D.F.S. "Development of Short Stories Incorporating Character Education Values Using Interactive Canva." Indonesian Language and Literature Education Program. Faculty of Language and Arts Education. IKIP PGRI Bojonegoro. First Advisor: Dr. Cahyo Hasanudin, S.Pd., M.Pd. Second Advisor: Sutrimah, S.Pd., M.Pd.

Keywords: Short stories, Character education values, Canva

Abstract: Teaching Indonesian requires instructional materials that not only help students understand the content of short stories but also integrate character education values through engaging and interactive presentations. This study aims to examine the results of the needs analysis, design, development process, implementation, and evaluation of instructional materials for short stories incorporating character education values, based on an interactive Canva platform.

This study employed the Research and Development (R&D) method using the ADDIE model. The research subjects consisted of eighth-grade students at SMP Negeri 4 Bojonegoro, SMP Negeri 5 Bojonegoro, and SMP Negeri 6 Bojonegoro. Data collection techniques included interviews, needs analysis questionnaires, expert validation sheets, student response questionnaires, and learning outcome tests in the form of pretests and posttests. Data analysis involved descriptive analysis, the Paired Sample t-test, and the N-Gain test.

The results of the needs analysis indicate that students require instructional materials in the form of interactive Canva-based short stories that incorporate character education values. The developed instructional materials received a feasibility rating of 98% from subject matter experts and 92% from media experts, both falling into the "highly feasible" category. Implementation of the product showed an increase in students' average learning outcomes from 53.51 on the pretest to 84.41 on the posttest. The results of the Paired Sample t-test showed that the calculated t-value of 39.067 was greater than the critical t-value of 1.986, with a significance level of < 0.05 , indicating a significant difference between the pretest and posttest scores. The N-Gain score was 0.66, classified as moderate, indicating that the developed instructional materials were effective for learning. Based on the overall research results, the interactive Canva-based short story teaching materials containing character education values are deemed highly suitable and effective for use.

KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Allah Swt. atas segala limpahan rahmat, karunia, dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul *“Pengembangan Teks Cerita Pendek bermuatan Nilai Pendidikan Karakter berbasis Canva Interaktif”* dengan baik. Penyusunan skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia.

Dalam proses penyusunan skripsi ini tidak lepas dari doa, dukungan, bimbingan, serta bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada Bapak Dr. Cahyo Hasanudin, M.Pd. selaku pembimbing I dan Ibu Sutrimah S.Pd, M.Pd. selaku dosen pembimbing II , yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran untuk memberikan arahan, bimbingan, kritik, serta saran yang sangat berharga sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan lebih baik.

Ucapan terima kasih juga penulis sampaikan yang sebesar-besarnya kepada:

1. Ibu Dr. Junarti, M.Pd. selaku rektor IKIP PGRI Bojonegoro, yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menempuh pendidikan dan mengembangkan ilmu pengetahuan selama masa perkuliahan.
2. Bapak Dr. Cahyo Hasanudin, M.Pd. selaku dekan Fakultas Pendidikan Bahasa dan Seni yang telah memberikan dukungan serta memfasilitasi kegiatan akademik selama penulis menjalani perkuliahan.

3. Bapak Joko Setiyono S.Pd, M.Pd. selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, beserta seluruh dosen Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia yang telah memberikan ilmu, pengalaman, motivasi, dan berbagai pembelajaran yang sangat berarti selama penulis menempuh pendidikan.
4. Seluruh dosen dan civitas akademika IKIP PGRI Bojonegoro, yang telah memberikan pelayanan, bantuan, serta dukungan selama proses studi hingga penyusunan skripsi ini.
5. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu, namun telah memberikan bantuan, doa, maupun dukungan baik secara langsung maupun tidak langsung dalam penyelesaian skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih memiliki keterbatasan dan jauh dari kata sempurna. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat, baik sebagai referensi bagi pengembangan ilmu pengetahuan maupun sebagai bahan pertimbangan dalam pengembangan media pembelajaran, khususnya pada pembelajaran Bahasa Indonesia.

Bojonegoro, 13 Juni 2026



Diandra Febri Salsabilla Prameswari
NIM. 22110006

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
MOTTO	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	vii
ABSTRAK	viii
ABSTRACT	ix
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	10
C. Tujuan Penelitian.....	11
D. Manfaat Penelitian.....	11
E. Spesifikasi Produk	13
F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	14
BAB II KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA TEORITIS, DAN KERANGKA BERPIKIR	16
A. Kajian Pustaka.....	16
B. Kerangka Teoretis	22
1. Hakikat Teks Cerita Pendek.....	22
2. Hakikat Nilai Pendidikan Karakter	26
3. Teks Cerita Pendek Bermuatan Nilai Pendidikan Karakter	34
4. Hakikat Canva Interaktif.....	36
5. Teks Cerita Pendek bermuatan Nilai Pendidikan Karakter berbasis Canva Interaktif	46
C. Kerangka Berpikir	48
BAB III METODE PENELITIAN	50
A. Pendekatan Penelitian.....	50
B. Prosedur Penelitian.....	50

C.	Data, Sumber Data, dan Subjek Penelitian	53
D.	Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data.....	56
E.	Teknik Analisis Data	62
F.	Uji Validitas dan Reliabilitas	66
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN		70
A.	Hasil Penelitian	70
1.	Analisis Kebutuhan Teks Cerita Pendek Bermuatan Nilai Pendidikan Karakter Berbasis Canva Interaktif.....	70
2.	Desain Teks Cerita Pendek Bermuatan Nilai Pendidikan Karakter Berbasis Canva Interaktif.....	83
3.	Pengembangan Teks Cerita Pendek Bermuatan Nilai Pendidikan Karakter Berbasis Canva Interaktif.....	83
4.	Implementasi Teks Cerita Pendek Bermuatan Nilai Pendidikan Karakter Berbasis Canva Interaktif.....	103
5.	Evaluasi Teks Cerita Pendek Bermuatan Nilai Pendidikan Karakter Berbasis Canva Interaktif.....	114
B.	Pembahasan.....	115
1.	Analisis Kebutuhan Teks Cerita Pendek Bermuatan Nilai Pendidikan Karakter Berbasis Canva Interaktif.....	116
2.	Desain Teks Cerita Pendek Bermuatan Nilai Pendidikan Karakter Berbasis Canva Interaktif.....	126
3.	Pengembangan Teks Cerita Pendek Bermuatan Nilai Pendidikan Karakter Berbasis Canva Interaktif.....	129
4.	Implementasi Teks Cerita Pendek Bermuatan Nilai Pendidikan Karakter Berbasis Canva Interaktif.....	131
5.	Evaluasi Teks Cerita Pendek Bermuatan Nilai Pendidikan Karakter Berbasis Canva Interaktif.....	133
BAB V PENUTUP		136
A.	Simpulan	136
B.	Saran.....	138
DAFTAR RUJUKAN		140
LAMPIRAN		150

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu.....	35
Tabel 3.1. Data, Sumber Data, dan Subjek Penelitian	55
Tabel 3.2. Instrumen Kebutuhan Siswa	56
Tabel 3. 3. Ceklis Kesesuaian Desain	57
Tabel 3.4. Instrumen angket ahli materi	58
Tabel 3.5. Instrumen angket ahli media	59
Tabel 3.6. Pedoman Penskoran	60
Tabel 3. 7. Instrumen Perbandingan Nilai Siswa Sebelum.....	62
Tabel 3. 8 Kriteria Kelayakan Bahan Ajar	64
Tabel 3. 9 Kriteria Kelayakan Bahan Ajar	66
Tabel 3. 10 Rentang kategori validitas butir.....	67
Tabel 4. 1 Perbandingan Nilai Pretest dan Posttest.....	113
Tabel 4. 2 uji paired sample t-test	114

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Fitur Tombol Navigasi	42
Gambar 2. 2 Fitur Tautan.....	43
Gambar 2. 3 Fitur Animasi	44
Gambar 2. 4 Fitur Video	45
Gambar 2. 5 Fitur Audio	46
Gambar 2. 6 Kerangka Berpikir	49
Gambar 3. 1 Siklus ADDIE (Branch dalam Firda, 2023).....	51
Gambar 4. 1 Respon siswa terhadap ketersediaan bahan ajar	73
Gambar 4. 2 Respon siswa terhadap nilai pendidikan karakter.....	74
Gambar 4. 3 Respon siswa kesesuaian karakter	75
Gambar 4. 4 Respon siswa terhadap capaian pembelajaran	76
Gambar 4. 5 Respon siswa terhadap materi.....	77
Gambar 4. 6 Respon siswa terhadap penyajian materi	78
Gambar 4. 7 Respon siswa terhadap penyajian bahan ajar	79
Gambar 4. 8 Respon siswa terhadap bentuk evaluasi	80
Gambar 4. 9 Respon siswa terhadap tata letak bahan ajar	82
Gambar 4. 10 Respon siswa terhadap desain visual	83
Gambar 4. 11 Desain halaman awal.....	86
Gambar 4. 12 Desain menu utama	87
Gambar 4. 13 Desain capaian pembelajaran.....	89
Gambar 4. 14 Desain petunjuk penggunaan	90
Gambar 4. 15 Desain menu materi	91
Gambar 4. 16 Desain petunjuk penggunaan	93
Gambar 4. 17 Hasil penilaian oleh validator materi pertama	95
Gambar 4. 18 Hasil penilaian oleh validator materi kedua.....	96
Gambar 4. 19 Hasil penilaian oleh validator media pertama	98
Gambar 4. 20 Hasil penilaian oleh validator media kedua	99
Gambar 4. 21 Revisi penambahan video	101
Gambar 4. 22 Revisi penambahan efek suara.....	102
Gambar 4. 23 Pertemuan Pertama SMP Negeri 4 Bojonegoro	104
Gambar 4. 24 Pertemuan Kedua SMP Negeri 4 Bojonegoro	105
Gambar 4. 25 Pertemuan Ketiga SMP Negeri 4 Bojonegoro	106
Gambar 4. 26 Pertemuan Pertama SMP Negeri 5 Bojonegoro	107
Gambar 4. 27 Pertemuan kedua SMP Negeri 5 Bojonegoro	108
Gambar 4. 28 Pertemuan Ketiga SMP Negeri 5 Bojonegoro	109
Gambar 4. 29 Pertemuan Pertama SMP Negeri 6 Bojonegoro	110
Gambar 4. 30 Pertemuan Kedua SMP Negeri 6 Bojonegoro	111
Gambar 4. 31 Pertemuan Ketiga SMP Negeri 6 Bojonegoro.....	112
Gambar 4. 32 Grafik hasil N-Gain	115

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Lembar Angket Analisis Kebutuhan Bahan Ajar Teks Cerita Pendek	150
Lampiran 2. Hasil Validasi Butir Instrumen Angket Kebutuhan Siswa	154
Lampiran 3. Hasil Validasi Butir Instrumen Angket Kebutuhan Siswa	162
Lampiran 4. Hasil Uji Reliabilitas Butir Instrumen Angket Kebutuhan Siswa ..	162
Lampiran 5. Rekap Hasil Jawaban Responden	162
Lampiran 6. Dokumentasi Pembagian Angket dan Wawancara di SMPN 4 Bojonegoro.....	165
Lampiran 7. Dokumentasi Pembagian Angket dan Wawancara di SMPN 5 Bojonegoro.....	165
Lampiran 8. Dokumentasi Pembagian Angket dan Wawancara di SMPN 6 Bojonegoro.....	166
Lampiran 9. Angket Ahli Materi	166
Lampiran 10. Hasil Validasi Butir Instrumen Angket Kelayakan Materi	169
Lampiran 11. Hasil Penilaian Instrumen Angket Ahli Materi.....	175
Lampiran 12. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Angket Ahli Materi.....	175
Lampiran 13. Hasil Penilaian Ahli Materi	176
Lampiran 14. Hasil Validasi Dari Ahli Materi	180
Lampiran 15. Angket Ahli Media	180
Lampiran 16. Hasil Validasi Butir Instrumen Uji Kelayakan Media.....	183
Lampiran 17. Hasil Penilaian Instrumen Angket Ahli Media	189
Lampiran 18. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Angket Ahli Media	189
Lampiran 19. Hasil Penilaian Ahli Media	190
Lampiran 20. Hasil Validasi Dari Ahli Media	196
Lampiran 21. Ceklis Kesesuaian	196
Lampiran 22. Flowchart.....	201
Lampiran 23. Storyboard	201
Lampiran 24. Soal Pretest Dan Posttest	208
Lampiran 25. Lembar Validasi Uji Kelayakan Soal	209
Lampiran 26. Hasil Penilaian Validator Butir Soal Pretest Dan Posttest	212
Lampiran 27. Hasil Validasi Butir Soal Pretest Dan Posttest.....	216
Lampiran 28. Hasil Reliabilitas Butir Soal Pretest Dan Posttest.....	216
Lampiran 29. Hasil Nilai Pretest	216
Lampiran 30. Hasil Nilai Posttest.....	219
Lampiran 31. Tabulasi Nilai Pretest Dan Postesst	221
Lampiran 32. Lembar Bimbingan Skripsi	224
Lampiran 33. Surat Keterangan Selesai Bimbingan Skripsi	228
Lampiran 34. Bukti Publikasi Artikel	229
Lampiran 35. Surat Pencarian Data Di Smp Negeri 4 Bojonegoro	230
Lampiran 36. Surat Pencarian Data Di Smp Negeri 5 Bojonegoro	231
Lampiran 37. Surat Pencarian Data Di Smp Negeri 6 Bojonegoro	232
Lampiran 38. Surat Keterangan Selesai Penelitian Di Smp Negeri 4 Bojonegoro	233
Lampiran 39. Surat Keterangan Selesai Penelitian Di Smp Negeri 5 Bojonegoro	234

Lampiran 40. Surat Keterangan Selesai Penelitian Di Smp Negeri 6 Bojonegoro	
.....	235

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Cerita pendek merupakan bentuk narasi singkat yang membutuhkan kelengkapan unsur penting seperti pengenalan, konflik atau 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 pandangan tersebut, disimpulkan bahwa teks cerita pendek merupakan karya sastra naratif singkat yang memuat konflik dan refleksi kehidupan manusia melalui penyajian yang padat dan bermakna. Keutuhan cerita pendek ditentukan oleh berbagai unsur pembangun yang saling berhubungan dan membentuk kesatuan makna dalam penyajiannya.

Subekti (2022) menjelaskan bahwa unsur cerita pendek terbagi menjadi dua, yaitu unsur intrinsik dan ekstrinsik. Unsur intrinsik meliputi tema, alur, tokoh, penokohan, latar, gaya bahasa, sudut pandang, dan amanat, sedangkan unsur ekstrinsik 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 intrinsik 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. Pemahaman terhadap kedua unsur ini menjadi dasar penting dalam mencapai tujuan cerita pendek.

Cerita pendek memiliki tujuan yang luas, tidak hanya sebagai bacaan yang memberikan hiburan kepada pembaca, tetapi juga sebagai media yang mendukung proses pembelajaran dan pembentukan karakter. Waruwu (2022) menjelaskan bahwa cerita pendek bertujuan untuk meningkatkan keterampilan berbahasa, kepribadian, dan kemampuan sosial, sekaligus menjadi wahana efektif dalam menanamkan nilai-nilai karakter kepada pembacanya. Selain itu, Wicaksono (2017) juga menjelaskan bahwa cerita pendek tidak hanya bertujuan untuk menunjang keterampilan berbahasa siswa, melainkan juga memperkaya pengalaman, memperluas pandangan hidup, serta memperkuat kepribadian mereka. Tujuan lain dari cerita pendek adalah mengembangkan daya pikir, imajinasi, kreativitas, kemampuan berpikir kritis, serta kesadaran budaya siswa (Sufanti, dkk. 2018). Dapat disimpulkan bahwa cerita pendek memiliki tujuan mendasar untuk membentuk pribadi yang cerdas, berkarakter, dan berbudaya melalui pengembangan aspek bahasa, moral, dan imajinasi.

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) menyatakan bahwa teks naratif, termasuk cerita pendek, dapat meningkatkan minat baca dan pemahaman siswa. Selain itu, cerita pendek dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman belajar melalui penyajian visual dan naratif yang menarik (Ichsan, dkk., 2025). Cerita pendek tidak hanya memperkuat literasi baca-tulis, melainkan dapat menanamkan nilai-nilai budaya dan sosial yang mencerminkan kehidupan masyarakat. Peran inilah yang menjadikan cerita pendek tidak hanya sebagai karya sastra, namun sebagai sarana efektif dalam pembentukan nilai dan pendidikan karakter siswa.

Pendidikan karakter adalah proses yang dirancang untuk membentuk nilai-nilai yang menjadi jati diri bangsa kepada siswa, sehingga mereka berkembang secara utuh dalam aspek perasaan, pemikiran, dan tindakan (Kusmana & Nurzaman, 2021). Baginda (2018) juga berpendapat bahwa pendidikan karakter adalah proses yang secara sistematis untuk memperkuat dan membentuk 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 membentuk kepribadian peserta didik agar mampu menghadapi kehidupan dengan moral yang kuat dan

perilaku yang berintegritas. Nilai pendidikan karakter harus ditanamkan dalam diri siswa secara konsisten agar tetap sejalan dengan tujuan pendidikan karakter.

Pendidikan karakter bertujuan mengembangkan kepribadian peserta didik yang kuat secara intelektual, emosional, dan spiritual, serta mampu mempraktikkan nilai-nilai moral dalam keseharian sehingga menjadi pribadi yang berakhlak mulia, bertanggung jawab, dan berperilaku positif unggul dalam bidang akademik serta mampu menunjukkan integritas dalam aspek moral maupun kehidupan sosial. Tujuan pendidikan karakter, menurut Nawawi dkk. (2024) adalah untuk membantu generasi berikutnya menjadi tidak hanya kuat secara emosional dan spiritual, tetapi juga kuat secara intelektual. Menurut Fahrudin (2025) tujuan pendidikan karakter ialah menanamkan cita-cita spiritual dalam tindakan sosial sehari-hari melalui pemberian trinitas pengetahuan moral, emosi moral, dan tindakan moral kepada peserta didik. Selain itu, Nurfalah (2016) menyatakan bahwa pendidikan karakter bertujuan untuk mengembangkan dan membentuk pola pikir, sikap, dan perilaku siswa agar mereka tumbuh menjadi pribadi yang positif, berakhlak baik, memiliki budi pekerti luhur, serta mampu bertanggung jawab.

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan menetapkan 18 nilai karakter yang perlu dikembangkan pada setiap jenjang pendidikan di Indonesia. Nilai-nilai pendidikan karakter tersebut meliputi: (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. Dalam proses penerapan nilai-nilai pendidikan karakter tersebut tidak terlepas dari beragam tantangan yang muncul seiring perkembangan teknologi dan dinamika sosial.

Pendidikan karakter pada era saat ini menghadapi tantangan yang semakin rumit akibat pesatnya perkembangan teknologi dan perubahan sosial, terutama karena peserta didik sangat mudah mengakses berbagai informasi yang tidak selalu membawa pengaruh positif (Sagala dkk., 2024). Di sisi lain, pendidikan karakter tetap menjadi aspek penting untuk membekali generasi muda agar mampu beradaptasi dengan arus digitalisasi yang tak terelakkan, sebab perubahan tersebut turut memengaruhi pembentukan moral dan kepribadian mereka (Purba dkk., 2024). Sejalan dengan itu, Saksana (2025) berpendapat bahwa pendidikan karakter perlu terus menyesuaikan diri dengan perkembangan teknologi, di mana pengintegrasian kompetensi digital dan kewarganegaraan digital dinilai mampu mendorong kreativitas, kerja sama, serta keterampilan abad ke-21 pada peserta didik. Dengan demikian, pendidikan karakter harus dikembangkan secara adaptif agar tetap relevan dan efektif dalam menghasilkan generasi bermoral serta siap menghadapi tantangan zaman.

Penelitian mengenai pengembangan bahan ajar yang memuat nilai pendidikan karakter telah dilakukan dalam berbagai konteks, salah satunya pada pembelajaran teks cerita pendek. Penelitian Kapitan dkk. (2018) menunjukkan

bahwa 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 karakter yang terkandung dalam cerita. Temuan tersebut diperkuat oleh penelitian Riyanti, dkk., (2023) yang mengembangkan materi ajar menulis cerita pendek berbasis pendidikan karakter dan budaya lokal untuk 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 platform desain grafis berbasis online yang menyediakan berbagai macam fitur dan alat untuk membuat beragam media visual seperti presentasi, poster, brosur, infografis, dan lainnya (Alfian dkk., 2022). Menurut Widayanti dkk. (2021) canva adalah 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). Dengan demikian, canva ialah aplikasi desain grafis online

yang praktis, mudah diakses, dan sangat membantu pengguna dalam menghasilkan karya visual yang menarik. Canva memiliki peran penting dalam bidang pembelajaran.

Media canva berperan penting dalam membantu siswa memahami materi pembelajaran yang bersifat abstrak karena menyediakan berbagai elemen visual menarik seperti animasi, audio, video, dan gambar yang membuat siswa lebih fokus pada pelajaran (Jannah, dkk., 2023). Triningsih dalam Wulandari & Mudinillah (2022) juga menyatakan bahwa canva memudahkan guru dan peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran berbasis teknologi dengan meningkatkan kreativitas, keterampilan, serta motivasi belajar melalui tampilan bahan ajar yang menarik. Selain itu, canva juga mempermudah dalam penyampaian materi pembelajaran melalui berbagai konten interaktif dan informatif (Hidayatullah, dkk., 2023). Dapat disimpulkan bahwa canva menjadi media pembelajaran inovatif yang mampu meningkatkan efektivitas, motivasi, dan daya tarik belajar siswa melalui penyajian materi yang interaktif dan visual. Selain berperan penting dalam pembelajaran, canva memiliki manfaat yang berpengaruh dalam proses pembelajaran.

Canva sebagai media pembelajaran memiliki manfaat dalam meningkatkan minat belajar, kreativitas, dan kemampuan teknologi siswa (Urva, dkk., 2024). Menurut Purba (2022) canva memberikan proses belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan, siswa tidak hanya memahami materi tapi juga belajar mengekspresikan ide dan kreativitas mereka dalam bentuk visual yang menarik. Selain itu, penggunaan canva dapat menciptakan variasi dalam proses pembelajaran sehingga pembelajaran tidak monoton (Khasanah, dkk., 2024). Dengan demikian,

manfaat canva bukan sekedar alat desain melainkan juga sebagai sarana pembelajaran modern yang mampu meningkatkan minat, kreativitas, dan kemampuan berpikir inovatif siswa. Media canva juga memiliki beberapa kelebihan.

Canva memiliki berbagai kelebihan yaitu kemudahan akses, beragam fitur yang menarik, dan dapat melatih kreativitas serta kerja sama antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Menurut Tanjung & Faiza dalam Resmini dkk. (2021) canva memiliki beragam desain menarik serta fitur lengkap yang memberikan kesempatan bagi guru dan siswa dalam menciptakan media pembelajaran yang inovatif. Selain itu, canva juga mempermudah proses pembuatan media pembelajaran karena dapat diakses melalui gawai tanpa bergantung pada laptop sehingga dapat menghemat waktu (Harahap, dkk., 2022). Yanti dkk. (2023) juga berpendapat bahwa canva memungkinkan peserta didik untuk mempelajari kembali materi yang telah dibuat, serta memberikan kesempatan bagi guru untuk berkolaborasi dan berbagi desain pembelajaran dalam satu platform.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru Bahasa Indonesia di SMP Negeri 5 Bojonegoro menunjukkan bahwa sekolah tersebut telah memanfaatkan media digital dalam proses pembelajaran, termasuk penggunaan canva AI. Hasil yang diperoleh bahwa penggunaan media tersebut mampu meningkatkan minat belajar siswa karena tampilannya yang menarik dan mudah digunakan. Namun media yang digunakan selama ini masih bersifat umum dan belum secara khusus diarahkan untuk menanamkan nilai-nilai pendidikan karakter melalui teks cerita pendek. Oleh karena itu, penelitian ini berupaya mengembangkan media pembelajaran berbasis canva interaktif yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga secara

sistematis mengintegrasikan nilai-nilai karakter dalam pembelajaran teks cerita pendek.

Sementara itu, hasil wawancara dengan guru Bahasa Indonesia di SMP Negeri 6 Bojonegoro menunjukkan bahwa sekolah telah aktif menggunakan media digital. Media digital sangat membantu dalam penyampaian materi, terutama pada aspek visual dan keterlibatan siswa. Namun, materi yang disajikan melalui media tersebut umumnya masih berfokus pada aspek pemahaman struktur teks tanpa menekankan nilai pendidikan karakter siswa melalui isi cerita pendek. Berdasarkan kondisi tersebut, pengembangan media teks cerita pendek bermuatan nilai pendidikan karakter berbasis canva interaktif menjadi inovasi yang relevan untuk memperkaya proses pembelajaran sekaligus memperkuat karakter peserta didik.

Adapun hasil wawancara di SMP Negeri 4 Bojonegoro menunjukkan bahwa sekolah ini juga telah menerapkan pembelajaran berbasis digital dengan memanfaatkan berbagai platform interaktif. Penggunaan media tersebut membantu siswa lebih aktif dan kreatif, namun masih terdapat keterbatasan pada integrasi nilai karakter dalam pembelajaran sastra, khususnya teks cerita pendek. Guru berharap adanya media yang tidak hanya menyajikan materi dan latihan interaktif, tetapi juga mampu membimbing siswa memahami dan menerapkan nilai-nilai karakter positif dalam kehidupan sehari-hari melalui pembelajaran. Oleh sebab itu, penelitian ini menjadi penting untuk mengembangkan media canva interaktif yang berfokus pada teks cerita pendek bermuatan nilai pendidikan karakter, sehingga dapat menjadi alternatif inovatif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia yang lebih bermakna.

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa 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. Pada penelitian Asih dkk. (2024) yaitu mengembangkan media digital dengan canva terintegrasi flipbook untuk menulis cerpen di 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 teks cerpen bermuatan nilai pendidikan karakter dalam bentuk canva interaktif.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana hasil analisis kebutuhan teks cerita pendek bermuatan nilai pendidikan karakter berbasis canva interaktif?

2. Bagaimana desain teks cerita pendek bermuatan nilai pendidikan karakter berbasis canva interaktif?
3. Bagaimana cara mengembangkan teks cerita pendek bermuatan nilai pendidikan karakter berbasis canva interaktif?
4. Bagaimana hasil implementasi teks cerita pendek bermuatan nilai pendidikan karakter berbasis canva interaktif?
5. Bagaimana hasil evaluasi teks cerita pendek bermuatan nilai pendidikan karakter berbasis canva interaktif?

C. Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah yang telah diuraikan, maka tujuan penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengetahui hasil analisis kebutuhan teks cerita pendek bermuatan nilai pendidikan karakter berbasis canva interaktif.
2. Untuk mengetahui desain teks cerita pendek bermuatan nilai pendidikan karakter berbasis canva interaktif.
3. Untuk mengetahui proses pengembangan teks cerita pendek bermuatan nilai pendidikan karakter berbasis canva interaktif.
4. Untuk mengetahui implementasi teks cerita pendek bermuatan nilai pendidikan karakter berbasis canva interaktif.
5. Untuk mengetahui evaluasi teks cerita pendek bermuatan nilai pendidikan karakter berbasis canva interaktif.

D. Manfaat Penelitian

Dari tujuan penelitian yang telah dijelaskan, penelitian ini diharapkan dapat memberikan dua manfaat yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis. Berikut manfaat penelitian yang diharapkan:

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dari penelitian ini dapat memberikan kontribusi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia serta pengembangan bahan ajar berbasis teknologi. Penelitian ini dapat menjadi acuan dalam mengintegrasikan nilai-nilai pendidikan karakter melalui teks sastra, khususnya cerita pendek dengan menggunakan media digital interaktif seperti canva.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi siswa

Produk yang dikembangkan mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa dalam memahami teks cerita pendek. Siswa tidak hanya belajar menulis dan menganalisis unsur cerita, tetapi juga menanamkan nilai-nilai karakter melalui pengalaman belajar yang kreatif.

b. Bagi guru

Penelitian ini memberikan alternatif media pembelajaran inovatif yang memudahkan guru dalam menyampaikan materi teks cerita pendek secara menarik. Guru dapat memanfaatkan canva sebagai media pembelajaran untuk menanamkan nilai-nilai karakter melalui desain pembelajaran interaktif serta dapat meningkatkan partisipasi siswa.

3. Bagi sekolah

Penelitian ini dapat menjadi inovasi dalam media pembelajaran di sekolah melalui digital, sekaligus memperkuat program penguatan pendidikan karakter (PPK). Produk yang dihasilkan diharapkan menjadi bahan ajar yang dapat memberikan kontribusi bagi sekolah dalam

menciptakan lingkungan belajar yang adaptif terhadap perkembangan teknologi.

4. Bagi Program Studi Bahasa dan Sastra Indonesia

Penelitian ini memberikan kontribusi terhadap pengembangan bahan ajar Bahasa Indonesia serta menambah referensi karya ilmiah di lingkungan program studi.

5. Bagi peneliti

Manfaat penelitian ini bagi peneliti dapat menjadi ilmu pengetahuan serta dapat menerapkan ilmu yang didapatkan selama perkuliahan. Selain itu juga dapat menjadi dasar untuk menciptakan produk serupa dengan fokus pada jenjang pendidikan maupun media digital yang berbeda.

E. Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk pengembangan teks cerita pendek bermuatan nilai pendidikan karakter berbasis canva interaktif yaitu sebagai berikut:

1. Produk ini dikembangkan untuk siswa sekolah menengah pertama sebagai pengguna utama yang akan mempelajari teks, melakukan pembelajaran secara interaktif, serta mengembangkan pemahaman karakter dan literasi digital.
2. Produk dikembangkan dengan materi pembelajaran teks cerita pendek bermuatan nilai pendidikan karakter, nilai tersebut diantaranya ialah integritas, mandiri, religius mandiri, dan gotong royong.
3. Produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran digital berbasis canva interaktif yang dirancang menggunakan aplikasi canva yang dapat diakses secara online melalui laptop atau smartphone.

4. Produk yang dikembangkan ini dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran teks cerita pendek dengan memadukan teknologi digital dan nilai pendidikan karakter.

Tabel 1.1. Spesifikasi Produk

No.	Komponen Aplikasi	Keterangan
1.	Tampilan halaman utama	Cover berisi judul bahan ajar, tombol mulai
2.	Ukuran aplikasi	Produk berbasis canva interaktif disetting dengan orientasi potret, rasio tampilan 16:9.
3.	Struktur aplikasi	
	a. Bagian awal	- Halaman judul - Petunjuk penggunaan - Tombol mulai - Menu utama
	b. Bagian menu utama	- Capaian Pembelajaran - Petunjuk penggunaan - Materi teks cerita pendek - Contoh cerita pendek - Nilai-nilai pendidikan karakter - Latihan soal, evaluasi - Refleksi pembelajaran
	d. Bagian navigasi	- Tombol Home - Tombol next - Tombol menu - Tombol kembali

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi pengembangan teks cerita pendek bermuatan nilai pendidikan karakter berbasis canva interaktif dijelaskan sebagai berikut:

1. Siswa membutuhkan bahan ajar teks cerita pendek yang menarik, interaktif, dan memuat nilai-nilai pendidikan karakter untuk mendukung proses pembelajaran Bahasa Indonesia.
2. Desain teks cerita pendek bermuatan nilai pendidikan karakter berbasis canva interaktif dapat disusun dengan memadukan unsur teks, gambar,

warna, navigasi, serta aktivitas pembelajaran yang mampu meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam belajar.

3. Pengembangan teks cerita pendek bermuatan nilai pendidikan karakter berbasis canva interaktif dapat dilakukan melalui tahapan model ADDIE serta melibatkan validasi ahli materi dan ahli media sehingga menghasilkan produk yang layak digunakan dalam pembelajaran.
4. Implementasi teks cerita pendek bermuatan nilai pendidikan karakter berbasis canva interaktif dapat membantu siswa memahami materi cerita pendek sekaligus menanamkan nilai-nilai pendidikan karakter secara lebih efektif.
5. Penggunaan teks cerita pendek bermuatan nilai pendidikan karakter berbasis canva interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa yang ditunjukkan melalui perbedaan nilai sebelum dan sesudah penggunaan bahan ajar.

Keterbatasan pengembangan teks cerita pendek bermuatan nilai pendidikan karakter berbasis canva interaktif dijelaskan sebagai berikut:

1. Pengembangan teks cerita pendek bermuatan nilai pendidikan karakter berbasis canva interaktif hanya dikembangkan untuk pembelajaran Bahasa Indonesia materi teks cerita pendek pada jenjang SMP kelas VIII.
2. Produk yang dikembangkan memerlukan koneksi internet untuk mengakses media canva interaktif sehingga efektivitas pembelajaran bergantung pada kondisi jaringan internet.