

PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF MENGGUNAKAN APLIKASI CANVA UNTUK KETERAMPILAN MEMBACA PERMULAAN

Rodinatul Ginayah

Universitas Pendidikan Indonesia

rodinatulginayah@upi.edu

Prana Dwija Iswara

Universitas Pendidikan Indonesia

Iswara@upi.edu

Dety Amelia Karlina

Universitas Pendidikan Indonesia

dety@upi.edu

Abstrak

Di tengah tantangan pendidikan modern, keterampilan membaca permulaan menjadi salah satu keterampilan penting yang perlu dikuasai sejak dini. Namun, media pembelajaran konvensional seringkali kurang menarik dan kurang efektif untuk mendorong siswa menguasai keterampilan ini. Media interaktif dikembangkan dalam penelitian ini dengan menyediakan materi membaca permulaan yang disajikan secara visual dan interaktif, sesuai dengan tahap perkembangan kognitif siswa. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya keterampilan membaca permulaan pada siswa. Penelitian ini dilakukan di kelas II SD. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui aktivitas dan keterampilan membaca permulaan siswa setelah pengembangan media interaktif menggunakan aplikasi canva untuk membaca permulaan siswa sd kelas II. Pada penelitian ini merupakan penelitian Research and Development (R&D) dengan model ADDIE (Analysis, Design, Development or Production, Implementation or Delivery dan Evaluations). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Pengembangan media interaktif berbasis aplikasi Canva untuk keterampilan membaca permulaan siswa SD kelas II ini dapat menjadi solusi yang efektif dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Validasi produk oleh ahli menunjukkan tingkat validitas yang sangat tinggi, yaitu 93%, menandakan bahwa media ini sangat layak digunakan. Dan validasi produk oleh ahli menunjukkan tingkat validitas yang sangat tinggi, yaitu 58%, menandakan bahwa media ini cukup baik digunakan. Hasil uji coba juga mengindikasikan respon yang sangat positif dari siswa, dengan skor keseluruhan 80%. Meskipun demikian, terdapat ruang untuk penyempurnaan lebih lanjut untuk mencapai hasil yang lebih optimal.

Kata kunci: Media Interaktif, Canva, Membaca Permulaan

Abstract

In the midst of the challenges of modern education, early reading skills are one of the important skills that need to be mastered early. However, conventional learning media are often less interesting and less effective in encouraging students to master this skill. Interactive media was developed in this study by providing early reading materials presented visually and interactively, according to the stage of students' cognitive development. This research was motivated by the low level of early reading skills in students. This research was conducted in grade II of elementary school. This study aims to determine the activities and early reading skills of students after the development of interactive media using the Canva application for early reading for grade II elementary school students. This study is a Research and Development (R&D) study with the ADDIE model (Analysis, Design, Development or Production, Implementation or Delivery and Evaluations). The results of this study indicate that the development of interactive media based on the Canva application for early reading skills of grade II elementary school students can be an effective solution in increasing students' interest and motivation to learn. Product validation by experts shows a very high level of validity, which is 93%, indicating that this media is very

suitable for use. And product validation by experts shows a very high level of validity, which is 58%, indicating that this media is quite good to use. The trial results also indicate a very positive response from students, with an overall score of 80%. However, there is room for further improvement to achieve more optimal results.

Keywords: Interactive Media, Canva, Early Reading

PENDAHULUAN

Dalam pembelajaran bahasa Indonesia, peserta didik harus menguasai empat keterampilan berbahasa yaitu keterampilan: menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Mereka harus secara bertahap menguasai keempat keterampilan berbahasa tersebut. Karena itu, membaca adalah aktivitas yang kompleks. Beberapa faktor, baik faktor internal dan eksternal, berpengaruh pada penguasaan kemampuan membaca siswa. Prestasi belajar akan lebih baik bagi mereka yang mahir membaca.¹

Membaca adalah salah satu bagian pembelajaran bahasa Indonesia yang kurang diminati dan dipahami siswa. Bahkan, banyak siswa menghadapi masalah membaca, termasuk masalah menghubungkan huruf, membunyikan atau melafalkan huruf, merangkaikan huruf menjadi kata, dan merangkaikan kata menjadi kalimat. Salah satu penyebab kesulitan membaca adalah guru tidak menggunakan media yang menarik untuk mengajar, membuat siswa jenuh dan bosan. Akibatnya, tujuan pembelajaran yang diharapkan tidak tercapai.² Oleh karena itu, guru harus memiliki kemampuan untuk memilih dan menggunakan media pembelajaran yang dapat membantu siswa memahami informasi, khususnya membaca.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di SD Negeri Sukamaju, bahwa siswa masih kurangnya keterampilan membaca dan media pembelajaran tambahan sebagai media belajar mandiri diluar pembelajaran di sekolah. Buku paket yang disediakan sekolah sangat terbatas penggunaannya dan hanya bisa digunakan di lingkungan sekolah. Berdasarkan para penelitian bahwa minat dan motivasi belajar siswa masih kurang. Hal itu tampak dari siswa yang tidak memperhatikan guru saat mengajar di kelas. Minat dan motivasi belajar yang kurang tersebut salah satunya disebabkan oleh faktor penggunaan media pembelajaran yang belum bervariasi. Oleh karenanya variasi media yang digunakan dalam pembelajaran sangatlah penting untuk menumbuhkan minat belajar siswa.³

Mengingat begitu pentingnya keterampilan membaca, banyak orang tua yang mengajarkan keterampilan membaca kepada anaknya sejak usia dini. Untuk memudahkan proses belajar membaca permulaan, siswa membutuhkan media pembelajaran yang mampu membantu untuk memahami suatu bacaan. Siswa memerlukan media pembelajaran yang dapat membantu mereka memahami teks untuk

¹ Hilda Melani Purba et al., "Aspek-Aspek Membaca Dan Pengembangan Dalam Keterampilan Membaca Di Kelas Tinggi," *Inspirasi Dunia: Jurnal Riset Pendidikan Dan Bahasa* 2, no. 3 (June 15, 2023), <https://doi.org/10.58192/insdun.v2i3.1025>.

² Aisyah Fadilah et al., "Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat Dan Urgensi Media Pembelajaran," *Journal of Student Research* 1, no. 2 (January 19, 2023), <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i2.938>.

³ Cahyo Hasanudin and Erna Linda Puspita, "Peningkatan Motivasi Dan Keterampilan Membaca Permulaan Siswa Kelas I Melalui Media Aplikasi Bamboomedia BMGames Apps:," *Pedagogia: Jurnal Pendidikan* 6, no. 1 (February 28, 2017), <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v6i1.618>.

memudahkan proses belajar membaca permulaan. Media pembelajaran adalah alat atau sarana fisik yang unik yang dirancang untuk membantu guru menyampaikan bahan pelajaran kepada siswa. Ini dirancang untuk memungkinkan interaksi dan komunikasi yang efektif.⁴

Dalam proses pembelajaran media pembelajaran berperan untuk menyalurkan pesan pengirim kepada penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik untuk belajar. Media pembelajaran menciptakan proses belajar mengajar menjadi mudah dan menarik sehingga siswa dapat mengerti dan memahami pelajaran dengan mudah, efisiensi belajar siswa dapat meningkat karena sesuai dengan tujuan pembelajaran, membantu konsentrasi belajar siswa.⁵

Berdasarkan observasi yang dilakukan di SD Negeri Sukamaju, bahwa siswa masih mengalami kesulitan Dalam memahami materi pembelajaran di sebabkan oleh beberapa faktor beberapa faktor, Yaitu masih kurangnya media pembelajaran tambahan sebagai media belajar mandiri diluar pembelajaran di sekolah. Buku paket yang disediakan sekolah sangat terbatas penggunaannya dan hanya bisa digunakan dilingkungan sekolah.

Setelah melihat masalah yang terjadi di lapangan, media pembelajaran tidak memenuhi standar yang diharapkan untuk pendidikan modern yang mengajarkan kemampuan membaca. Oleh karena itu, disarankan untuk menggunakan media interaktif untuk meningkatkan minat siswa. Ini adalah contoh rancangan pengembangan media interaktif berbasis aplikasi canva.⁶

Berpijak dari hal tersebut, maka perlu diterapkan media belajar yang dapat meningkatkan keterampilan membaca, serta kemampuan siswa dalam belajar membaca, yang diharapkan dapat menarik minat dan motivasi siswa untuk belajar membaca serta memberi kemudahan dalam mempelajari materi dengan media yang interaktif. Berdasarkan pemaparan maka peneliti membuat penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Interaktif Menggunakan Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Siswa SD Kelas II”.

Dalam hal pembelajaran membaca permulaan, guru dituntut untuk dapat menciptakan suasana belajar yang menarik, interaktif, dan efektif guna membantu siswa menguasai keterampilan membaca dengan baik.⁷ Namun, seiring dengan perkembangan zaman dan kemajuan teknologi, metode pengajaran konvensional seringkali dianggap kurang menarik dan kurang efektif bagi siswa generasi digital. Anak-anak zaman sekarang tumbuh dalam lingkungan yang dipenuhi dengan berbagai

⁴ Miftahul Jannah, Sulfasyah Sulfasyah, and Rukli Rukli, “Praktikalitas Media Interaktif Pembelajaran Membaca Permulaan Berbantuan Powerpoint Berbasis Pendekatan Balanced Literacy Approach,” *Jurnal Basicedu* 8, no. 1 (February 9, 2024), <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i1.5666>.

⁵ Sapriyah Sapriyah, “Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar,” *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP* 2, no. 1 (May 31, 2019).

⁶ Ayun Permata Syahrir, Sadira Putri Zahirah, and Umami Salamah, “Pemanfaatan Aplikasi Desain Grafis Canva Dalam Pembelajaran Multimedia Di SMA Negeri 1 Taman,” *Prosiding Seminar Nasional Ilmu Ilmu Sosial (SNIIS)* 2 (October 7, 2023).

⁷ Tiara Erlina and Prana Dwija Iswara, “Pengembangan Aplikasi Berbasis Android sebagai Media Membaca Permulaan Siswa SD Kelas I,” *Attadib: Journal of Elementary Education* 7, no. 2 (July 8, 2023), <https://doi.org/10.32507/attadib.v7i2.1930>.

perangkat teknologi dan media digital, sehingga mereka cenderung lebih responsif terhadap metode pembelajaran yang melibatkan unsur-unsur teknologi dan interaktivitas.⁸

Fenomena ini mendorong para pendidik dan pemangku kepentingan di bidang pendidikan untuk terus berinovasi dalam mengembangkan metode dan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa modern.⁹ Salah satu pendekatan yang dianggap potensial dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran membaca permulaan adalah penggunaan media interaktif berbasis teknologi.¹⁰ Media interaktif memiliki keunggulan dalam menyajikan materi pembelajaran secara lebih menarik, dinamis, dan melibatkan berbagai indera siswa, sehingga dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman mereka terhadap materi yang dipelajari.

Di antara berbagai platform teknologi yang tersedia, Canva muncul sebagai salah satu pilihan yang menarik untuk pengembangan media pembelajaran interaktif. Canva merupakan suatu platform daring yang menyediakan berbagai pilihan alat penyuntingan untuk membantu penggunanya menciptakan berbagai desain konten visual.¹¹ Meskipun pada awalnya Canva lebih dikenal sebagai alat untuk membuat desain grafis untuk keperluan pemasaran dan media sosial, potensinya dalam dunia pendidikan mulai di eksplorasi oleh para pendidik yang inovatif.

Penggunaan Canva sebagai basis pengembangan media interaktif untuk pembelajaran membaca permulaan memiliki beberapa keunggulan. Pertama, interface Canva yang intuitif dan user-friendly memungkinkan guru untuk dengan mudah membuat konten pembelajaran yang menarik tanpa harus memiliki keahlian desain grafis yang mendalam. Kedua, Canva menyediakan berbagai elemen visual seperti gambar, ikon, dan animasi yang dapat diintegrasikan ke dalam materi pembelajaran membaca, sehingga dapat membuat proses belajar lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa kelas II SD. Ketiga, fitur interaktif yang ditawarkan oleh Canva, seperti kemampuan untuk menambahkan tautan, audio, dan video, dapat dimanfaatkan untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih imersif dan melibatkan berbagai indera siswa.

Namun, meskipun Canva menawarkan berbagai potensi dalam pengembangan media pembelajaran interaktif, penerapannya dalam konteks pembelajaran membaca permulaan untuk siswa kelas II SD masih memerlukan kajian dan pengembangan lebih lanjut. Hal ini disebabkan oleh beberapa

⁸ Ferty Tri Widyowati, Intan Rahmawati, and Wawan Priyanto, "Pengembangan Media Pembelajaran Membaca Mengeja Berbasis Aplikasi Untuk Kelas 1 Sekolah Dasar," *International Journal of Community Service Learning* 4, no. 4 (December 4, 2020), <https://doi.org/10.23887/ijcs.v4i4.29714>.

⁹ Hiskia Ndraha and Agnes Renostini Harefa, "Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Dan Motivasi Belajar Siswa Di SMP Negeri 2 Gunungsitoli Utara," *Journal on Education* 6, no. 1 (June 25, 2023), <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.3714>.

¹⁰ Delia Oktavia, Dadan Djuanda, and Prana Dwija Iswara, "Pengembangan E-Flashcard Berbasis Metode Kata Lembaga Sebagai Media Pembelajaran Membaca Permulaan Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, Dan Sastra* 10, no. 3 (July 3, 2024), <https://doi.org/10.30605/onoma.v10i3.3941>.

¹¹ Wafiq Fadillah and Saida Zainurossalamia Za, "Pengaruh Persepsi Kemudahan Penggunaan Dan Persepsi Manfaat Terhadap Minat Menggunakan Aplikasi Canva," *MAMEN: Jurnal Manajemen* 2, no. 2 (April 29, 2023), <https://doi.org/10.55123/mamen.v2i2.1808>.

faktor, antara lain: perlunya penyesuaian konten dan fitur Canva dengan kurikulum dan standar kompetensi membaca permulaan yang berlaku, kebutuhan untuk mempertimbangkan karakteristik kognitif dan psikologis siswa kelas II SD dalam merancang media interaktif, serta tantangan dalam mengintegrasikan media berbasis Canva ke dalam proses pembelajaran di kelas.¹²

Selain itu, efektivitas penggunaan media interaktif menggunakan Canva dalam meningkatkan keterampilan membaca permulaan siswa kelas II SD juga perlu diteliti secara empiris. Oleh karena itu penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media interaktif menggunakan aplikasi Canva yang bertujuan untuk keterampilan membaca permulaan siswa SD kelas II. Dengan demikian, pengembangan media interaktif berbasis aplikasi Canva untuk keterampilan membaca permulaan siswa SD kelas II tidak hanya merupakan sebuah inovasi dalam metode pembelajaran, tetapi juga menjadi langkah strategis dalam mempersiapkan generasi muda Indonesia untuk menghadapi tantangan dan peluang di era digital.

Kamila & Kowiyah melakukan penelitian yang serupa dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Aplikasi Canva untuk Materi Pecahan di SD." Seperti yang ditunjukkan oleh hasil validasi ahli materi, validasi ahli media, dan jawaban siswa untuk objek percobaan, aplikasi Canva adalah alat pembelajaran interaktif yang bagus dan cocok untuk digunakan. Selain itu, media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi canva dapat digunakan secara efektif di kelas dan meningkatkan antusiasme siswa. Media ini dapat disesuaikan dengan berbagai pelajaran dan disesuaikan sesuai dengan kepentingan dan karakteristik siswa.

Berdasarkan hal tersebut, penelitian akan dilakukan dengan tujuan membuat media interaktif berbasis aplikasi canva. Media pembelajaran ini mencakup materi membaca dasar Bahasa Indonesia dan permainan yang dirancang untuk membaca permulaan siswa kelas I sekolah dasar. Oleh karena itu, penelitian tentang pengembangan media pembelajaran dilakukan di SDN Sawunggaling I/382 Surabaya. Penelitian ini akan digunakan sebagai bagian dari penelitian berjudul "Pengembangan Media Interaktif Berbasis Aplikasi Canva untuk Keterampilan Membaca Permulaan Peserta Didik Kelas I Sekolah Dasar".

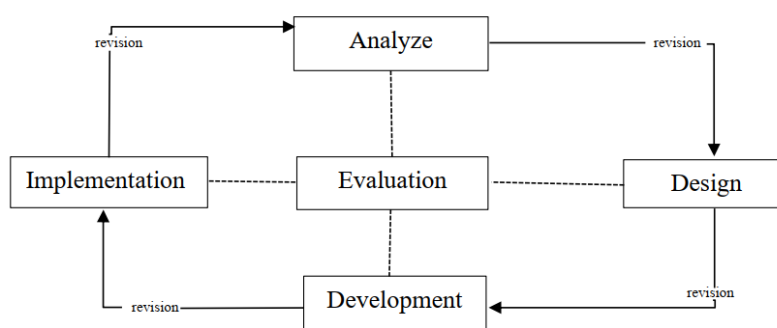
METODE PENELITIAN

Desain Penelitian yang digunakan yaitu *Research and Development (R&D)*. Peneliti mengembangkan Media interaktif menggunakan aplikasi canva untuk keterampilan membaca permulaan siswa. Dalam suatu penelitian perlu adanya rancangan atau desain penelitian untuk memudahkan peneliti pada saat melakukan penelitian. *Research and Development (R&D)*. Metode

¹² Rahmatul Maghfiroh and Hendratno Hendratno, "Pengembangan Media Interaktif Berbasis Aplikasi Canva Untuk Keterampilan Membaca Permulaan Peserta Didik Kelas I Sekolah Dasar," *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 12, no. 7 (June 27, 2024).

R&D merupakan metode penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan inovasi, baik berupa produk baru maupun pengembangan produk yang sudah ada agar lebih menarik dan sesuai dengan tujuan pembelajaran dari suatu pokok bahasan tertentu. Metode *R&D* dipilih karena sesuai dengan tujuan penelitian yang tidak hanya menghasilkan produk, tetapi juga menguji efektivitas produk tersebut dalam pembelajaran.

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah Model ADDIE terdiri dari lima tahap, menurut Hidayat dan Nizar yaitu (*analysis, design, development, implementation, evaluation*). Model ADDIE adalah model pembelajaran yang bersifat umum dan cocok digunakan untuk penelitian pengembangan. Model ini dipilih karena memiliki tahapan yang terstruktur dan komprehensif dalam pengembangan media pembelajaran.



Gambar 1. Model pengembangan ADDIE

Penelitian ini dilaksanakan di SD Sukamaju yang terletak di Kota Kaler, Sumedang Utara, Kab. Sumedang, dengan fokus penelitian pada Pengembangan Media Interaktif menggunakan Aplikasi Canva untuk keterampilan membaca permulaan Siswa SD Kelas II. Sebagai acuan di pilihnya SD Sukamaju tersebut di karenakan SD tersebut terdapat permasalahan yang menarik minat peneliti untuk mengkaji lebih dalam lagi. Sekolah ini dipilih sebagai lokasi penelitian karena menyediakan lingkungan yang tepat untuk menguji efektivitas media interaktif yang dikembangkan. Data dikumpulkan melalui kuesioner untuk mengevaluasi keterampilan membaca permulaan siswa sebelum dan sesudah penggunaan media interaktif menggunakan Canva.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner kepada guru dan siswa. Sebelumnya instrumen di validasi oleh ahli bahasa dan ahli media. Instrumen untuk guru terdiri atas lima pertanyaan berikut. (1) Kemudahan: Apakah media ini mudah untuk digunakan saat belajar membaca? (2) Manfaat: Apakah media ini dapat digunakan untuk membantu belajar membaca saat di luar sekolah? (3) Kejelasan huruf: Apakah huruf dalam media ini terlihat jelas? (4) Kesesuaian: Apakah media ini sesuai dengan kebutuhan belajar membaca siswa? (5) Kelayakan: Apakah media ini layak untuk digunakan pada pembelajaran membaca? Sedangkan instrumen untuk siswa terdiri atas lima

pertanyaan berikut. (1) Kemudahan: Apakah media ini mudah digunakan dalam belajar membaca? (2) Kesenangan: Apakah belajar membaca menggunakan media ini menyenangkan? (3) Kejelasan huruf: Apakah tulisan dalam media ini mudah untuk dibaca? (4) Daya tarik gambar: Apakah gambar yang terdapat dalam media ini menarik? (5) Kebosanan: Apakah kalian merasa bosan saat belajar membaca menggunakan media ini?

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analyze

Tahap analisis diperlukan untuk memahami konteks pembelajaran membaca awal. Ini mencakup pengumpulan informasi tentang keterampilan membaca siswa, kendala atau tantangan yang dihadapi, dan sumber yang tersedia untuk pembelajaran. Analisis ini memberikan dasar yang kuat untuk membuat media interaktif menggunakan aplikasi canva untuk keterampilan membaca permulaan siswa.

Analisis kebutuhan pengembangan media interaktif menggunakan aplikasi Canva untuk keterampilan membaca permulaan siswa SD kelas II didasarkan pada beberapa faktor krusial. Metode konvensional dalam pengajaran membaca permulaan seringkali kurang menarik minat siswa, yang berakibat pada rendahnya motivasi belajar. Kedua, karakteristik siswa kelas II SD yang berada pada tahap ini membutuhkan media pembelajaran yang lebih visual dan interaktif. Penggunaan aplikasi Canva dipilih karena kemampuannya dalam menghasilkan konten visual yang menarik dan mudah dimodifikasi, sehingga dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran membaca permulaan. Analisis kurikulum dan standar kompetensi membaca untuk siswa kelas II SD menunjukkan perlunya pengembangan keterampilan seperti pengenalan huruf, suku kata, dan kata sederhana. Media interaktif menggunakan Canva dinilai mampu mengakomodasi kebutuhan ini melalui fitur-fitur yang memungkinkan penyajian materi secara bertahap dan interaktif. Guru membutuhkan media menarik dan bervariasi, dengan penelitian yang akan di kembangkan. maka penelitian pengembangan berupa produk atau media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi canva.

Design

Pada tahap perancangan, media initeraktif menggunakan aplikasi canva direncanakan dan dirancang. Tujuan pembelajaran yang jelas, urutan kegiatan yang terstruktur, materi yang relevan, metode dan strategi pembelajaran yang sesuai dengan kemampuan dan kebutuhan siswa dimasukkan dalam desain ini.

Pada tahap desain, peneliti melakukan berbagai tugas untuk membuat media interaktif menggunakan aplikasi canva untuk membaca permulaan. Beberapa langkah yang dilakukan selama tahap desain adalah sebagai berikut: Peneliti memilih materi pokok bahasa yang akan dipelajari oleh

siswa; menyusun bahan ajar yang sesuai dengan kebutuhan siswa; dan peneliti memastikan bahwa bahan ajar dan media yang dibuat dapat menyelesaikan masalah yang ada di sekolah.

Dengan menjelaskan setiap langkah dalam tahap desain, peneliti bisa memastikan bahwa media interaktif menggunakan aplikasi canva untuk membaca permulaan yang dirancang sesuai dengan kebutuhan siswa dan memenuhi tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dengan mengikuti desain. Berikut langkah-langkah dalam pembuatan media interaktif menggunakan aplikasi canva sebagai berikut. (1). Masuk ke akun Canva Di halaman utama, klik "*Create a design*" dan pilih "Video". (2). Menentukan yang akan ditampilkan di setiap bagian video. (3). Membuat slide untuk setiap bagian video sesuai dengan mengklik "*Add a new page*" untuk menambahkan slide baru. (4). Klik "*Music*" atau "*Uploads*" untuk menambahkan musik latar atau suara narasi. *Storyboard* ini memuat tata letak elemen-elemen seperti teks, gambar, dan tombol interaktif, serta mendeskripsikan fungsi dan konten dari setiap bagian media.

Development

a. Membuat Produk Awal Media Pembelajaran

Desain yang telah disusun akan digunakan untuk membuat media interaktif menggunakan aplikasi canva yang konkret. Media interaktif ini akan membantu siswa belajar membaca permulaan, seperti mengidentifikasi huruf, memahami bunyi huruf, dan menghubungkan huruf dengan kata yang tepat. Produk yang telah dibuat akan dilakukan validasi oleh beberapa ahli, tujuan dari validasi ini yaitu untuk mengetahui tingkat kelayakan produk.

Dalam tahapan *Development* (Pengembangan), peneliti menggunakan media interaktif dengan menggunakan canva yang sudah dirancang yang kemudian diubah menjadi media penayangan seperti ini, yang sudah disesuaikan dengan kebutuhan siswa yang akan dilihat secara langsung. Berikut ini adalah hasil dari pembuatan media interaktif yang lebih lengkap yang akan digunakan dalam pengembangan media interaktif menggunakan aplikasi canva untuk membaca permulaan siswa SD. Produknya terdapat pada tautan berikut <https://www.canva.com/design/DAGDsqKKNQ/kdwQwbHNXII5Q8DTZt9tDA/edit>. Berikut merupakan tampilan media yang telah dikembangkan:

1. Menu Utama



Gambar 1. Menu utama

Pada bagian menu utama berisikan pilihan mengenal huruf, mengenal kata, dan membaca suku kata yang disertai dengan gambar yang menarik.

2. Tampilan Huruf



Gambar 2. Tampilan Huruf

Pada bagian menu huruf disajikan dua jenis huruf yaitu huruf kapital dan non kapital yang dimulai dari huruf a sampai z.

3. Tampilan Kata



Gambar 3. Tampilan mengenal huruf dan kata

Pada tampilan mengenal kata disajikan kata yang disertai dengan gambar. Pada tampilan ini terdapat tombol sebelum, sesudah, dan home yang digunakan untuk memilih melanjutkan kata, mengulang, maupun kembali ke menu utama.

4. Tampilan Suku Kata



Gambar 4. Tampilan suku kata

b. Validasi Produk oleh Ahli Media dan Bahasa

Validasi Media Interaktif Menggunakan Aplikasi Canva ini dilakukan oleh ahli media dari salah satu dosen Universitas Pendidikan Indonesia (UPI Kamda Sumedang). Tabel berikut menunjukkan hasil dari validasi ahli media

Tabel 1. Rekapitulasi Validasi

| Validator | Persentase | Kriteria |
|-------------|------------|-------------|
| Ahli Bahasa | 93% | Sangat baik |
| Ahli Media | 58% | Cukup baik |

Berdasarkan perhitungan, media ini memiliki tingkat validitas sebesar 93%, yang berarti media tersebut masuk dalam kategori "Sangat baik". Persentase ini menunjukkan bahwa media tersebut memenuhi sebagian besar kriteria yang diharapkan, dengan hanya sedikit area yang mungkin memerlukan peningkatan. Dengan demikian, media ini dapat dianggap layak untuk digunakan dalam konteks yang sesuai dengan kriteria validitas tersebut. Berdasarkan hasil validasi ahli bahasa, kualifikasi diperoleh persentase sebesar 58%. Kriteria kelayakan produk menunjukkan bahwa produk dengan kualifikasi "cukup baik".

Implementasi

Sebagai bagian dari tahap implementasi, media interaktif menggunakan aplikasi canva akan di uji coba pada siswa. Guru akan menggunakan media interaktif menggunakan aplikasi Canva ini sebagai

panduan untuk mengajar siswa membaca permulaan siswa. Implementasi akan melibatkan observasi dan interaksi guru-siswa selama proses pembelajaran.

Setelah produk dinyatakan memenuhi kriteria kelayakan untuk digunakan, peneliti melanjutkan ke tahap implementasi media dengan mengadakan uji coba terhadap media tersebut. Uji coba dilakukan kepada 23 siswa kelas II sekolah dasar yang berada di Kabupaten Sumedang. Dalam proses ini, peneliti tidak hanya melakukan pengujian, tetapi juga memberikan pengarahan yang komprehensif serta mendampingi siswa dalam pengisian kuesioner respon. Kuesioner ini dirancang untuk mengukur tanggapan dan penerimaan siswa terhadap media yang telah diuji. Berdasarkan tabel 3, hasil kuesioner respon siswa menunjukkan persentase sebesar 99%, yang masuk dalam kategori "sangat baik." Hasil dari uji coba dan respon siswa kemudian dianalisis dan dirangkum dalam berikut ini.

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil kuesioner Respon Siswa

| Item Pertanyaan | (%) Jawaban Ya | (%) Jawaban Tidak |
|------------------------|-----------------------|--------------------------|
| Kemudahan | 23 | 0 |
| Manfaat | 23 | 0 |
| Kejelasan huruf | 23 | 0 |
| Kesesuaian | 23 | 0 |
| Kebosanan | 0 | 23 |
| Total | 92 | 23 |
| Rata-rata | 18,4 | 4,6 |

Untuk mengetahui persentase jawaban “ya” diperoleh dari responden kuesioner adalah sebagai berikut. Skor Jawaban “ya” adalah 1, skor Jawaban “Tidak” adalah 0. Di konversikan dalam persentase, jawaban “ya” menjadi $1 \times 100\% = 100\%$. Jawaban “Tidak” menjadi $0 \times 100\% = 0\%$ (sehingga tidak perlu dihitung). Perhitungan jawaban “ya” dari kuesioner, rata-rata jawaban “ya” adalah $18,4/23 \times 100\% = 80\%$. Setelah peneliti melakukan implementasi kepada siswa kemudian peneliti meminta pendapat guru melalui kuesioner respon untuk mengetahui kelayakan media.

Evaluasi

Tahap ini dilakukan untuk mengetahui hasil kegiatan media interaktif menggunakan canva membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran membaca permulaan. Tahap evaluasi ini dapat mencakup pengumpulan data tentang kemajuan siswa, observasi partisipasi dan respons siswa, dan penilaian kemampuan membaca mereka. Hasil evaluasi akan memberikan informasi tentang keberhasilan media interaktif dan saran untuk perbaikan

Pada tahap evaluasi, beberapa ahli dan praktisi memberikan masukan untuk penyempurnaan media yang dikembangkan. Ahli media menyarankan untuk menambahkan elemen suara pada bagian pengenalan kata, yang dapat meningkatkan aspek auditori dalam proses pembelajaran membaca permulaan. Sementara itu, ahli bahasa memberikan rekomendasi untuk menggunakan huruf standar dalam media, yang bertujuan untuk memastikan konsistensi dan kejelasan dalam penyajian materi. Selain masukan dari para ahli, guru kelas juga memberikan kontribusi penting dalam evaluasi media ini. Mereka menekankan pentingnya mempertimbangkan situasi dan kondisi kelas serta karakteristik siswa dalam penggunaan media interaktif tersebut. Hal ini menunjukkan bahwa fleksibilitas media perlu diperhatikan agar dapat diimplementasikan secara efektif dalam berbagai konteks pembelajaran. Masukan-masukan ini menjadi dasar untuk penyempurnaan media interaktif menggunakan Canva, dengan tujuan mengoptimalkan efektivitasnya dalam meningkatkan keterampilan membaca permulaan siswa kelas II SD.

Pembahasan

Pengembangan Media

Pengembangan media interaktif menggunakan aplikasi Canva untuk keterampilan membaca permulaan siswa SD kelas II didasarkan pada analisis kebutuhan yang mendalam dan kajian teori yang relevan. Proses ini dimulai dengan mengidentifikasi beberapa faktor krusial yang mendasari perlunya pengembangan media tersebut. Salah satu faktor utama adalah kurangnya efektivitas metode konvensional dalam menarik minat siswa untuk belajar membaca, yang sering kali mengakibatkan rendahnya motivasi belajar. Hal ini sejalan dengan Lubis yang menekankan pentingnya menarik perhatian siswa dan mempertahankan relevansi materi pembelajaran untuk meningkatkan motivasi.¹³

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah produk berupa media interaktif menggunakan aplikasi canva. Dalam pengembangan media ini menggunakan metode Research and Development atau R&D penelitian ini adalah penelitian merancang, mengembangkan, dan mengevaluasi produk. Penelitian ini menggunakan model ADDIE dan mempunyai 5 tahap yang terdiri dari Analisis (*Analysis*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), Evaluasi (*Evaluation*).

Analisis kurikulum dan standar kompetensi membaca untuk siswa kelas II SD juga menjadi pertimbangan penting dalam pengembangan media ini. Hasil analisis menunjukkan perlunya pengembangan keterampilan seperti pengenalan huruf, suku kata, dan kata sederhana. Hal ini sesuai dengan Oktavia yang menyatakan bahwa anak-anak memiliki kemampuan bawaan untuk memperoleh

¹³ Rahmad Fauzi Lubis, "Kemampuan Guru Menarik Perhatian Siswa Dalam Proses Pembelajaran," *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian Dan Kajian Sosial Keagamaan* 16, no. 1 (June 24, 2019).

bahasa, namun tetap memerlukan input yang tepat dan terstruktur untuk mengembangkan keterampilan berbahasa mereka secara optimal.

Sebelum merancang media pembelajaran peneliti melakukan penelitian terlebih dahulu di lapangan melalui wawancara dan observasi. Tujuannya adalah untuk mengetahui situasi pembelajaran khususnya tentang belajar membaca permulaan. Salah satu masalah yang ditemukan di suatu sekolah dasar di Kabupaten Sumedang adalah bahwa siswa kelas satu mengalami kesulitan membaca kata juga mengenal dan membedakan beberapa huruf. Temuan ini menjadi dasar untuk pengembangan media interaktif.

Media yang dikembangkan, yang menggabungkan audio dan visualisasi, disajikan secara interaktif untuk meningkatkan motivasi siswa dan hasil pengembangan media menunjukkan beberapa fitur utama yang dirancang untuk mendukung pembelajaran membaca permulaan. Menu utama media pembelajaran menyajikan pilihan untuk mengenal huruf, mengenal kata, dan membaca suku kata, yang disertai dengan gambar-gambar menarik untuk meningkatkan daya tarik visual bagi siswa. Informasi yang disajikan baik secara verbal maupun visual dapat meningkatkan pemahaman dan retensi siswa.

Pada bagian menu huruf, disajikan dua jenis huruf yaitu huruf kapital dan non-kapital yang dimulai dari huruf a sampai z, memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengenal berbagai bentuk huruf. Tampilan mengenal kata menyajikan kata-kata yang disertai dengan gambar ilustratif, serta dilengkapi dengan tombol navigasi yang memudahkan siswa untuk melanjutkan ke kata berikutnya, mengulang, atau kembali ke menu utama. Sementara itu, tampilan suku kata dirancang untuk membantu siswa dalam memahami konsep penggabungan huruf menjadi suku kata.

Kelayakan Media

Setelah media interaktif menggunakan aplikasi canva untuk membaca permulaan pembelajaran selesai dikembangkan, langkah selanjutnya adalah melakukan validasi produk oleh ahli untuk memastikan kelayakan media tersebut. Proses validasi ini merupakan tahap krusial dalam pengembangan media pembelajaran, karena bertujuan untuk memastikan bahwa media yang dikembangkan memenuhi standar kualitas baik dari segi konten maupun desain dan fungsionalitas. Validasi dilakukan menggunakan instrumen penilaian yang telah dirancang secara khusus untuk mengevaluasi berbagai aspek media pembelajaran. Dalam proses validasi, para ahli memberikan penilaian dan saran perbaikan untuk setiap aspek yang dievaluasi. Penilaian ini mencakup berbagai dimensi seperti kesesuaian konten dengan tujuan pembelajaran, kejelasan penyajian materi, kualitas desain visual, kemudahan penggunaan, dan efektivitas fitur interaktif.

Berdasarkan hasil rekapitulasi validasi produk oleh ahli, media pembelajaran interaktif menggunakan canva ini memperoleh tingkat validitas sebesar 93%. Persentase ini menempatkan media tersebut dalam kategori "Sangat baik" menurut kriteria yang telah ditetapkan. Hasil validasi yang sangat

tinggi ini mengindikasikan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan telah memenuhi sebagian besar kriteria yang diharapkan, dengan hanya sedikit area yang mungkin memerlukan peningkatan atau penyempurnaan lebih lanjut. Dari penilaian ahli bahasa tersebut mendapatkan persentase sebesar 58%. Ahli bahasa memberi saran bahwa mengganti huruf di bagian mengenal huruf. Kriteria kelayakan produk menunjukkan bahwa produk dengan kualifikasi “cukup baik”.

Respons Siswa

Setelah uji coba kelayakan, media di uji coba atau diimplementasikan kepada siswa kelas 2 berjumlah 23 orang. Kegiatan uji coba menunjukkan hasil respon siswa terhadap media interaktif menggunakan aplikasi canva untuk membaca permulaan mendapatkan persentase 80% dimana angka ini termasuk ke dalam kategori “sangat baik” sehingga dapat dinyatakan bahwa media interaktif ini “sangat baik”. Berdasarkan hasil respon guru terhadap media interaktif menggunakan aplikasi canva untuk membaca permulaan media tersebut mudah untuk digunakan, media ini juga dapat digunakan untuk membantu belajar membaca saat diluar sekolah karena bersifat digital sehingga fleksibel bisa dipakai dimana saja, huruf dalam media ini juga terlihat jelas, media ini juga sudah sesuai dengan kebutuhan siswa dan sudah layak untuk digunakan namun harus tetap di perhatikan situasi dan kondisi kelas atau siswa.

Selain itu, hasil uji coba menunjukkan bahwa sebagian besar siswa senang menggunakan media karena mereka ingin mencoba media yang dikembangkan oleh peneliti, terutama pada bagian mengenal huruf yang disajikan secara interaktif oleh peneliti. Hal ini sesuai dengan Junaidi bahwa media dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan lebih interaktif. Ini juga diperkuat dengan pendapat Alti dkk bahwa dengan kehadiran media pembelajaran, siswa dapat memperoleh banyak pengalaman baru yang sebenarnya, dan minat serta keinginan siswa untuk belajar juga dapat meningkat.

KESIMPULAN

Pengembangan media interaktif berbasis aplikasi Canva untuk keterampilan membaca permulaan siswa SD kelas II menunjukkan bahwa pendekatan ini dapat menjadi solusi yang efektif dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Melalui penerapan model pengembangan ADDIE, media ini dirancang dengan mempertimbangkan kebutuhan dan karakteristik siswa, serta kesesuaian dengan kurikulum yang berlaku. Validasi produk oleh ahli menunjukkan tingkat validitas yang sangat tinggi, yaitu 93%, menandakan bahwa media ini sangat layak digunakan. Dan validasi produk oleh ahli menunjukkan tingkat validitas yang sangat tinggi, yaitu 58%, menandakan bahwa media ini cukup baik digunakan. Hasil uji coba juga mengindikasikan respon yang sangat positif dari siswa, dengan skor keseluruhan 80%. Meskipun demikian, terdapat ruang untuk penyempurnaan lebih lanjut untuk mencapai hasil yang lebih optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Erlina, Tiara, and Prana Dwija Iswara. "Pengembangan Aplikasi Berbasis Android sebagai Media Membaca Permulaan Siswa SD Kelas I." *Attadib: Journal of Elementary Education* 7, no. 2 (July 8, 2023). <https://doi.org/10.32507/attadib.v7i2.1930>.
- Fadilah, Aisyah, Kiki Rizki Nurzakayah, Nasywa Atha Kanya, Sulis Putri Hidayat, and Usep Setiawan. "Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat Dan Urgensi Media Pembelajaran." *Journal of Student Research* 1, no. 2 (January 19, 2023). <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i2.938>.
- Hasanudin, Cahyo, and Erna Linda Puspita. "Peningkatan Motivasi Dan Keterampilan Membaca Permulaan Siswa Kelas I Melalui Media Aplikasi Bamboomedia BMGames Apps." *Pedagogia : Jurnal Pendidikan* 6, no. 1 (February 28, 2017). <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v6i1.618>.
- Jannah, Miftahul, Sulfasyah Sulfasyah, and Rukli Rukli. "Praktikalitas Media Interaktif Pembelajaran Membaca Permulaan Berbantuan Powerpoint Berbasis Pendekatan Balanced Literacy Approach." *Jurnal Basicedu* 8, no. 1 (February 9, 2024). <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i1.5666>.
- Lubis, Rahmad Fauzi. "Kemampuan Guru Menarik Perhatian Siswa Dalam Proses Pembelajaran." *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian Dan Kajian Sosial Keagamaan* 16, no. 1 (June 24, 2019).
- Maghfiroh, Rahmatul, and Hendratno Hendratno. "Pengembangan Media Interaktif Berbasis Aplikasi Canva Untuk Keterampilan Membaca Permulaan Peserta Didik Kelas I Sekolah Dasar." *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 12, no. 7 (June 27, 2024).
- Ndraha, Hiskia, and Agnes Renostini Harefa. "Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Dan Motivasi Belajar Siswa Di SMP Negeri 2 Gunungsitoli Utara." *Journal on Education* 6, no. 1 (June 25, 2023). <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.3714>.
- Oktavia, Delia, Dadan Djuanda, and Prana Dwija Iswara. "Pengembangan E-Flashcard Berbasis Metode Kata Lembaga Sebagai Media Pembelajaran Membaca Permulaan Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, Dan Sastra* 10, no. 3 (July 3, 2024). <https://doi.org/10.30605/onoma.v10i3.3941>.
- Purba, Hilda Melani, Humairo Sakinah Zainuri, Nadia Syafitri, and Rizky Ramadhani. "Aspek-Aspek Membaca Dan Pengembangan Dalam Keterampilan Membaca Di Kelas Tinggi." *Inspirasi Dunia: Jurnal Riset Pendidikan Dan Bahasa* 2, no. 3 (June 15, 2023). <https://doi.org/10.58192/insdun.v2i3.1025>.
- Sapriyah, Sapriyah. "Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar." *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP* 2, no. 1 (May 31, 2019).
- Syahrir, Ayun Permata, Sadira Putri Zahirah, and Ummi Salamah. "Pemanfaatan Aplikasi Desain Grafis Canva Dalam Pembelajaran Multimedia Di SMA Negeri 1 Taman." *Prosiding Seminar Nasional Ilmu Ilmu Sosial (SNIIS)* 2 (October 7, 2023).
- Wafiq Fadillah and Saida Zainurossalamia Za. "Pengaruh Persepsi Kemudahan Penggunaan Dan Persepsi Manfaat Terhadap Minat Menggunakan Aplikasi Canva." *MAMEN: Jurnal Manajemen* 2, no. 2 (April 29, 2023). <https://doi.org/10.55123/mamen.v2i2.1808>.
- Widyowati, Ferty Tri, Intan Rahmawati, and Wawan Priyanto. "Pengembangan Media Pembelajaran Membaca Mengeja Berbasis Aplikasi Untuk Kelas 1 Sekolah Dasar." *International Journal of Community Service Learning* 4, no. 4 (December 4, 2020). <https://doi.org/10.23887/ijcsl.v4i4.29714>.