

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS
CANVA PADA KETERAMPILAN MEMBACA NARASI TEMA 6
DI KELAS III.A SDN 31 JATI TANAH TINGGI
KOTA PADANG**

SKRIPSI

*Diajukan Untuk Memenuhi Syarat Dalam Mencapai Gelar Sarjana
Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas Agama Islam*



Oleh:

**Putri Ayu
NIM. 20050029**

**PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS AGAMA ISLAM
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA BARAT
1446 H / 2024 M**

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul "**Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Canva* Pada Keterampilan Membaca Narasi Tema 6 Di Kelas III.A SDN 31 Jati Tanah Tinggi Kota Padang**" beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmiah yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung resiko/sanksi yang dijatuhkan kepada saya, apabila kemudian ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan dalam karya saya sendiri ini, atau dalam lain dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Padang, 28 Agustus 2024

Yang Membuat Pernyataan



Putri Ayu

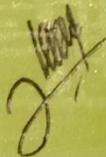
NIM: 20050029

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Canva* Pada Keterampilan Membaca Narasi Tema 6 Di Kelas III.A SDN 31 Jati Tanah Tinggi Kota Padang” yang ditulis oleh Putri Ayu, Nim 20050029 Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat telah memenuhi Persyaratan ilmiah dan dapat disetujui untuk melakukan sidang munaqasah.

Padang, 28 Agustus 2024

Pembimbing I



Vini Wela Septiana, M.Pd

NIDN. 1027098603

Pembimbing II



Dini Susanti, M.Pd

NIDN. 10150118604

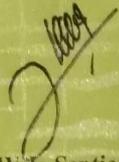
PENGESAHAN TIM PENGUJI

Skripsi ini dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Canva* Pada Keterampilan Membaca Narasi Tema 6 Di Kelas IIIA SDN 31 Jati Tanah Tinggi Kota Padang” yang ditulis oleh Putri Ayu NIM 20050029 Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat, telah diperbaiki sesuai saran tim penguji Munaqasah yang dilakukan pada hari Rabu, 28 Agustus 2024.

Padang, 28 Agustus 2024

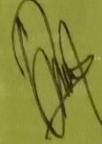
Tim Penguji Sidang Munaqasah

Ketua



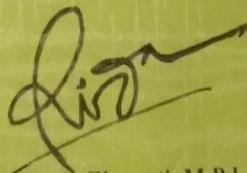
Vini Wela Septiana, M.Pd

Sekretaris

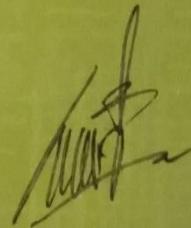


Dini Susanti, M.Pd

Anggota

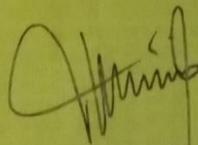


Ridania Ekawati, M.Pd



Yulia Septi Wahyuni, M.Pd

Diketahui Oleh
Dekan Fakultas Agama Islam
Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat



Dr. Syaflim Halim, M.A

ABSTRAK

Putri Ayu, 2024. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva Pada Keterampilan Membaca Narasi Tema 6 Di Kelas III.A SDN 31 Jati Tanah Tinggi Kota Padang.

Media pembelajaran yang digunakan oleh guru pada proses pembelajaran di kelas III.A SDN 31 Jati Tanah Tinggi Kota Padang masih konvensional. Guru hanya menggunakan media buku paket dan papan tulis saja. Solusinya dikembangkan media pembelajaran interaktif berbasis Canva. Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan Media *Canva* pada pelajaran Bahasa Indonesia di kelas III.A SDN 31 Jati Tanah Tinggi yang valid, praktis, dan efektif.

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan R&D (*Research and Development*) dengan menggunakan model ADDIE yang memiliki 5 tahapan, yaitu Analisis (*Analysis*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), Evaluasi (*Evaluation*). Media yang dikembangkan divalidasi oleh ahli aspek isi, desain, dan bahasa untuk mencapai kategori valid. Untuk mengetahui nilai praktikalitas, efektivitas, media yang dikembangkan dilihat dari angket respon guru dan peserta didik serta dari test belajar peserta didik.

Hasil penelitian ini adalah nilai media Canva **89%** dengan kategori **valid** dilihat dari validasi isi, desain, bahasa. Selanjutnya, hasil praktikalitas diperoleh dari angket tampilan media pembelajaran, kemudahan penggunaan media pembelajaran dan kesesuaian waktu yaitu **96%** dengan kategori **sangat praktis**, sedangkan, hasil penilaian efektivitas dilihat dari hasil angket dan test belajar peserta didik yaitu **91%** dengan kategori **sangat efektif**. Jadi, media interaktif Canva mencapai kategori valid, praktis dan efektif.

Kata kunci : Media Pembelajaran Canva, ADDIE, Membaca Narasi

KATA PENGANTAR



Alhamdulillah, puji syukur kepada Allah SWT yang maha pengasih dan penyayang, yang maha mengabulkan setiap niat baik dan doa-doa mulia dari hamba-Nya. Atas izin Allah, peneliti masih diberi kesempatan untuk dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Canva* Pada Keterampilan Membaca Narasi Tema 6 Di Kelas III.A SDN 31 Jati Tanah Tinggi Kota Padang”**. Sholawat serta salam semoga selalu tercurahkan kepada junjungan umat Islam sedunia yakni Nabi Muhammad SAW, juga tak lupa kepada keluarganya, sahabat-sahabatnya, serta umat muslim yang mengikuti ajarannya hingga akhir zaman.

Dalam menyusun skripsi ini, peneliti mendapatkan banyak doa, cinta serta dukungan penuh dari pihak yang sangat peneliti sayangi dan hormati yaitu Ayahanda tercinta Alm. **Ambri** dan Ibunda tercinta **Indrayati**, sehingga peneliti bisa menyelesaikan kuliah dan mencapai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) di Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat.

Selanjutnya, ucapan terimakasih juga peneliti sampaikan kepada :

1. Bapak **Dr. Syaflin Halim, MA** selaku Dekan Fakultas Agama Islam, Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk menyusun skripsi ini.
2. Ibu **Dini Susanti, M. Pd** selaku dosen Ketua Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah sekaligus sebagai dosen pembimbing dua peneliti yang telah memberikan dukungannya selama menyusun skripsi ini.

3. Ibu **Vini Wela Septiana, M. Pd** selaku dosen Pembimbing Akademik (PA) dan dosen pembimbing satu, sekaligus validator yang telah memberikan dukungan, motivasi, saran-saran terbaik pada peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini dan penyelesaian produk media pembelajaran yang telah dikembangkan.
4. Ibu **Ridania Ekawati, M. Pd** selaku dosen penguji dan sekaligus validator yang telah memberikan saran dan masukan kepada peneliti terhadap produk yang telah dikembangkan.
5. Ibu **Yulia Septi Wahyuni, M. Pd** selaku dosen penguji sekaligus validator yang memberikan saran dan masukan terhadap produk media pembelajaran yang peneliti kembangkan.
6. Ibu **Sekar Harum Pratiwi, M. Pd** dan Bapak **Jepri Naldi, M. Pd** selaku dosen PGMI yang telah mengajarkan ilmu serta wawasan yang luas selama masa perkuliahan.
7. Ibu **Ratna Yuriani, M. Pd** selaku kepala sekolah SDN 31 Jati Tanah Tinggi Kota Padang dan kepada **Ibu Yeni Elvera, S. Pd** selaku wali kelas III.A yang telah memberikan kesempatan dan izin penuh pada peneliti untuk melakukan penelitian dan penyebaran produk. Selanjutnya, kepada guru PL dan peserta didik kelas III.A yang telah menerima, membantu dan bekerja sama dengan peneliti dengan penuh tanggung jawab.
8. Saudara laki-laki tertua peneliti **Dori Candra** yang telah berjasa dalam hidup peneliti, membiayai perkuliahan peneliti dan menggantikan peran seorang Ayah yang hilang selama 2 tahun belakangan ini. *He is my hero in this world.* Kemudian, saudara saudari peneliti lainnya **Ondri Saputra** dan **Era Wati** serta

anak-anak beliau yang menjadi *moodbooster* peneliti yaitu **Serly, Adinda** dan **Haaziq**.

9. **Wahyu Ningsih** yang telah memberikan semangat dan dukungan dari awal sebelum peneliti terjun kelapangan untuk melakukan penelitian pengembangan produk, dan juga kepada teman seperjuangan yaitu **Fitria Zilfani** yang telah banyak membantu mendokumentasikan setiap kegiatan selama pengujian produk media pembelajaran yang peneliti kembangkan dan ujicobakan di kelas III.A SDN 31 Jati Tanah Tinggi, Kota Padang.
10. Teman-teman Mahasiswa Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) angkatan 2020 yang pernah bersama-sama berjuang melewati masa-masa sulit dan bahagia dalam suka dan duka selama perkuliahan dari semester 1 sampai semester akhir.
11. *Last but not least, I wanna thank me, I wanna thank me for believing in me, I wanna thank me for doing all this hard work, I wanna thank me for having no days off, I wanna thank me for never quitting, I wanna thank me for always being a giver and trying to give more than I receive, I wanna thank me for to do more right than wrong, I wanna thank me for just being me at all times.*

Peneliti menyadari bahwa terdapat banyak sekali kekurangan dalam proses penyusunan penelitian skripsi ini, semua itu tidak terlepas dari kesalahan dan kekhilafan dari peneliti. Oleh karena itu, peneliti sangat mengharapkan saran dan masukan dari semua pihak demi kesempurnaan skripsi ini. semoga kelak skripsi ini dapat bermanfaat bagi banyak orang.

Padang, Agustus 2024
Peneliti

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Putri Ayu', written over a light blue horizontal line.

Putri Ayu
Nim.20050029

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR BAGAN	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	8
C. Batasan Masalah.....	9
D. Rumusan Masalah	9
E. Tujuan Penelitian.....	10
F. Manfaat Penelitian	10
G. Spesifik Produk Yang Diharapkan	12
H. Asumsi Dan Keterlibatan Pengembangan.....	12
I. Definisi Istilah.....	12
BAB II	14
KAJIAN PUSTAKA.....	14
A. Kajian Teori.....	14
1. Hakikat Media Pembelajaran	14
2. Hakikat Media Canva	20
3. Hakikat Keterampilan Membaca	28
4. Validitas	34
5. Praktikalitas	34
6. Efektivitas.....	35
B. Penelitian Relevan.....	35
C. Kerangka Konseptual	38
BAB III.....	40
METODE PENELITIAN	40
A. Model Pengembangan	40
1. Jenis Penelitian	40
2. Model Desain Pengembangan	41
B. Prosedur Pengembangan	42
1. Analisis (<i>Analysis</i>).....	42
2. Desain (<i>Design</i>).....	43
3. Pengembangan (<i>Development</i>).....	43
4. Implementasi (<i>Implementation</i>)	43
5. Evaluasi (<i>Evaluation</i>)	43
C. Uji Coba Produk.....	44
1. Desain Uji Coba Produk.....	44
2. Subjek Penelitian	44
D. Jenis Data	45

E.	Instrumen Pengumpulan Data	45
1.	Wawancara	45
2.	Lembar Observasi Validasi.....	45
3.	Angket	45
4.	Tes.....	46
F.	Analisis Data	46
1.	Analisis Data Validasi Produk	46
2.	Analisis Kepraktisan Produk	46
3.	Analisis Efektivitas.....	47
BAB IV	48
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	48
A.	Bentuk Pengembangan Media Pembelajaran	48
1.	<i>Analysis</i> (Analisis)	49
2.	<i>Design</i> (Desain).....	50
3.	<i>Development</i> (Pengembangan).....	55
4.	<i>Implementation</i> (Implementasi)	59
5.	<i>Evaluation</i> (Evaluasi)	60
B.	Penyajian Data Uji Coba.....	60
1.	Data Validasi Isi.....	60
2.	Data Validasi Desain.....	62
3.	Data Validasi Bahasa	63
4.	Data Praktikalitas Produk	64
5.	Data Efektivitas Produk.....	68
C.	Analisis Data	71
1.	Analisis Data Validasi Isi.....	71
2.	Analisis Data Validasi Desain	72
3.	Analisis Data Validasi Bahasa	73
4.	Analisis Data Praktikalitas	74
5.	Analisis Data Efektivitas	74
D.	Revisi Produk.....	75
1.	Hasil Validasi Aspek Isi.....	75
2.	Hasil Validasi Aspek Desain.....	76
3.	Hasil Revisi Validasi Aspek Bahasa	77
E.	Pembahasan.....	78
1.	Validitas	80
2.	Praktikalitas	81
3.	Efektivitas.....	82
BAB V	83
KESIMPULAN DAN SARAN	83
A.	Kesimpulan	83
B.	Saran.....	84
DAFTAR RUJUKAN	86
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	119

DAFTAR TABEL

3.1 Kriteria Pencapaian Uji Validitas Media.....	46
3.2 Kriteria Uji Kepraktisan Media.....	47
3.3 Kriteria Tingkat Keefektivan Media	47
4.1 Daftar Nama Validator Ahli Isi, Desain Dan Bahasa	56
4.2 Angket Validasi Isi	61
4.3 Angket Validasi Desain	62
4.4 Angket Validasi Bahasa.....	63
4.5 Hasil Validasi Media Pembelajaran Canva Secara Keseluruhan	64
4.6 Angket Praktikalitas Dari Aspek Tampilan Media Pembelajaran	65
4.7 Angket Praktikalitas Dari Aspek Kemudahan Penggunaan Media Pembelajaran	66
4.8 Aspek Kesesuaian Waktu	67
4.9 Hasil Praktikalitas Media Canva Secara Keseluruhan	67
4.10 Angket Efektivitas Media Canva	68
4.11 Hasil Belajar Peserta Didik	70
4.12 Nilai Keseluruhan Efektivitas	71
4.13 Revisi Validasi Ahli Isi.....	76
4.14 Revisi Validasi Ahli Desain.....	77
4.15 Revisi Validasi Ahli Bahasa	78

DAFTAR GAMBAR

1.1 Buku	5
1.2 Media Dinding	5
1.3 Papan Tulis	5
4.1 <i>Cover</i> Media Pembelajaran <i>Canva</i>	51
4.2 Kompetensi Dasar (KD), Indikator, Tujuan Pembelajaran	52
4.3 Judul Materi Pembelajaran.....	53
4.4 Isi Materi Pembelajaran	53
4.5 Soal Latihan <i>Essay</i>	55
4.6 Profil Penulis.....	55

DAFTAR BAGAN

2.1 Kerangka Konseptual	39
3.1 Alur Pengembangan ADDIE	42

DAFTAR LAMPIRAN

1. Lembar Validasi Media Pembelajaran <i>Canva</i> Aspek Isi	91
2. Lembar Validasi Media Pembelajaran <i>Canva</i> Aspek Desain	93
3. Lembar Validasi Media Pembelajaran <i>Canva</i> Aspek Bahasa.....	95
4. Lembar Praktikalitas Media Pembelajaran <i>Canva</i> Aspek Tampilan Media Pembelajaran, Aspek Penggunaan Media, Dan Aspek Ketepatan Waktu	97
5. Nilai Tertinggi Dari Lembar Efektivitas Peserta Didik.....	100
6. Nilai Menengah Dari Lembar Efektivitas Peserta Didik	101
7. Nilai Terendah Dari Lembar Efektivitas Peserta Didik	102
8. Nilai Tertinggi Dari Hasil Test Evaluasi Peserta Didik.....	103
9. Nilai Terendah Dari Hasil Test Evaluasi Peserta Didik	104
10. Rekapitulasi Hasil Nilai Validitas, Praktikalitas, Efektivitas	105
11. Surat Izin Penelitian	106
12. Surat Balasan Penelitian.....	107
13. Dokumentasi Penelitian	108
14. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	111
15. Hasil Produk Media Pembelajaran.....	115

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan di Indonesia saat ini masih belum menunjukkan perbaikan yang signifikan. Hal ini ditandai dengan ketertinggalan di dalam pendidikan formal maupun informal. Pendidikan sangatlah penting bagi manusia karena dengan pendidikan kita akan mendapatkan berbagai pengetahuan, keterampilan, dan perubahan sikap serta tingkah laku. Di dalam pendidikan terdapat proses belajar, proses inilah yang menjadi awal dari perubahan tersebut. Secara harfiah arti pendidikan adalah mendidik yang dilaksanakan oleh seorang pengajar kepada peserta didiknya, diharapkan orang dewasa pada anak-anak untuk bisa memberikan contoh tauladan, pembelajaran, pengarahan, dan peningkatan etika-akhlak, serta menggali pengetahuan setiap individu (Pristiwanti et al., 2022).

Pembelajaran Bahasa Indonesia memegang peran penting untuk meningkatkan mutu khususnya di tingkat sekolah dasar (SD) (Maylinda Aulia Putri & Lionie Andriana, 2022). Pembelajaran Bahasa Indonesia sendiri di tingkat SD sangat berkaitan erat dengan aspek-aspek keterampilan berbahasa. Sebagai makhluk sosial yaitu makhluk yang tidak bisa hidup tanpa bersosialisasi dengan lingkungan di sekitar, maka keterampilan berbahasa sangatlah dibutuhkan sebagai sarana dan media untuk manusia saling berkomunikasi dan berinteraksi dengan satu sama lainnya melalui lisan maupun tulisan.

(Kartika, 2023) mengungkapkan bahwa keterampilan berbahasa merupakan faktor yang penting dalam proses pembelajaran, karena dengan berbahasa peserta didik dapat memperoleh informasi. Keterampilan berbahasa tersebut pada umumnya digunakan untuk menyampaikan pesan ataupun informasi berupa suatu gagasan, keinginan untuk mengungkapkan perasaan, bahkan interaksi. Dalam berkomunikasi dan berinteraksi, keterampilan berbahasa saling memiliki hubungan terkaitan antara satu sama lain. Jadi dapat disimpulkan bahwa peserta didik SD haruslah dapat menguasai keterampilan berbahasa karena keterampilan tersebut merupakan bekal untuk manusia agar dapat melakukan interaksi dan komunikasi dengan orang lain. (Ali, 2020) menyebutkan ada empat aspek dalam keterampilan berbahasa, yaitu keterampilan menyimak (*listening skills*), keterampilan berbicara (*speaking skills*), keterampilan membaca (*reading skills*), dan keterampilan menulis (*writing skills*).

Salah satu dari empat keterampilan berbahasa yaitu keterampilan membaca, menurut (Harianto, 2020) membaca merupakan suatu masalah yang mendapat banyak perhatian dalam kehidupan manusia. Perhatian ini berakar kepada kesadaran akan pentingnya arti, nilai, dan fungsi membaca dalam kehidupan bermasyarakat. Hal inilah yang menyebabkan beraneka ragamnya pengertian membaca. Membaca merupakan suatu kegiatan untuk mendapatkan pengetahuan dan informasi. Kepandaian membaca pada umumnya diperoleh dari sekolah. Kepandaian membaca ini merupakan suatu keterampilan yang sangat unik serta berperan penting bagi

perkembangan ilmu pengetahuan dan untuk alat komunikasi bagi kehidupan setiap manusia. Seseorang akan memperoleh informasi dan ilmu pengetahuan yang baru dengan membaca. Kegiatan membaca sangat diperlukan oleh siapapun yang menginginkan kemajuan dan peningkatan diri, karena membaca dapat meningkatkan daya pikiran dan mempertajam pandangan, serta menambah wawasan (Majalengka & Author, 2022).

Allah berfirman dalam Al-Qur'an surah Al- 'Alaq ayat 1-5:

اقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ، خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ، اقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ، الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ، عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ

Artinya: (1) Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang telah menciptakan (2) Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah (3) Bacalah, dan Tuhanmulah yang Maha Mulia (4) Yang mengajar (manusia) dengan pena (5) Dia mengajarkan manusia apa yang tidak diketahuinya.

Membaca adalah melihat serta memahami isi dari apa yang tertulis (dengan melisankan atau hanya dalam hati). Definisi lain menjelaskan bahwa membaca adalah mengeja atau dari keterangan surah Al- 'Alaq ayat 1-5 telah dijelaskan bahwasanya Allah SWT memerintahkan kepada seluruh ummat-Nya untuk belajar membaca, terutama dalam belajar membaca Al-Qur'an, karena Al-Qur'an merupakan bukti kerasulan Nabi Muhammad SAW sebagai mukjizat abadi dan menjadi kitab suci umat Islam serta sebagai hujjah dan pedoman hidup sampai akhir zaman melafalkan apa yang sudah tertulis.

Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan pada tanggal 29 Agustus 2023 di kelas III SDN 31 Jati Tanah Tinggi, Kota Padang, peneliti melihat

rendahnya aktivitas belajar peserta didik di kelas, dimana ketika guru menerangkan pelajaran banyak peserta didik yang tidak fokus pada materi yang di sampaikan oleh gurunya, bahkan beberapa dari mereka juga mengganggu temannya yang lain. Disaat proses pembelajaran berlangsung pun ada beberapa dari peserta didik tersebut yang selalu keluar masuk kelas dan hal tersebut sangat mengganggu konsentrasi belajar peserta didik lain di dalam kelas. Selain hal itu, guru dalam menerangkan dan menyampaikan materi pelajaran juga terlihat tidak bervariasi, metode yang dipakai guru dalam proses pembelajaran di kelas masih menggunakan metode konvensional yaitu ceramah dan pemberian tugas saja.

Media pembelajaran yang dipakai oleh guru sebelumnya selama proses belajar mengajar di kelas juga kurang menarik, karna guru hanya menggunakan media pembelajaran seperti media buku, media gambar, dan papan tulis, sedangkan untuk penggunaan media berbasis teknologi dalam proses belajar pun belum efektif digunakan karena guru wali kelas tidak terlalu sering menggunakannya, bahkan bisa dibilang sangat jarang. Biasanya penggunaan media berbasis teknologi hanya dilakukan dan dipakai dalam proses pembelajaran di kelas oleh guru bidang studi saja, padahal di dalam kelas terdapat infokus namun guru kelas tidak memanfaatkannya dengan baik untuk diaplikasikan dalam proses pembelajaran di kelas. Oleh karena itu perlu dikembangkannya suatu media pembelajaran berbasis teknologi agar dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didiknya, dan agar

proses belajar mengajar di dalam kelas dapat kondusif. Berikut adalah gambar media pembelajaran yang digunakan oleh guru saat melaksanakan proses belajar mengajar di kelas:



Gambar 1.1 Buku Gambar 1.2 Media dinding Gambar 1.3 Papan tulis

Dari jumlah 26 peserta didik, ada 3 orang peserta didik yang belum bisa membaca teks dengan baik. Banyak sekali faktor penyebab rendahnya minat membaca peserta didik terutama di kelas III SDN 31 Jati Tanah Tinggi, Kota Padang. Diantaranya: peserta didik di lingkungan sekolah tersebut merupakan peserta didik dengan literasi yang sangat rendah. Hal tersebut dapat dilihat dengan pernah diadakannya penugasan Program Kampus Mengajar oleh Kemendikbudristek sebagai upaya untuk meningkatkan literasi peserta didik di sana, kemudian faktor lain penyebab rendahnya literasi peserta didik disana adalah fasilitas yang tidak memadai baik di dalam kelas maupun di perpustakaan sekolah.

Di dalam kelas hampir tidak terdapat pojok baca untuk peserta didik membaca, dari total 6 kelas hanya satu atau dua kelas yang ada sudut pojok bacanya, dan itupun tidak berfungsi sebagaimana mestinya. Kemudian, pengelolaan buku-buku bacaan di perpustakaan sekolah belum dikelola

dengan baik, buku-buku yang ada di perpustakaan belum banyak variasi bacaannya pada saat itu. Namun sekarang hal-hal tersebut sudah dapat diatasi, tapi tetap saja saat peneliti menanyakan kepada beberapa wali kelas di sekolah pada saat sesi wawancara, sampai sekarang minat membaca peserta didik masih bisa dikatakan kurang, karena literasi nya masih rendah.

Dari permasalahan yang telah dijelaskan di atas, maka peneliti tertarik untuk mengembangkan suatu Media Pembelajaran Interaktif berbasis Canva untuk membantu guru dalam menjalankan proses belajar mengajar di kelas agar dapat menarik minat peserta didik untuk mengembangkan keterampilan membaca narasi nya, dengan membuat media berupa video pembelajaran yang sebelumnya telah disesuaikan dengan materi pelajaran, kemudian memperkenalkan guru dan peserta didik dengan penggunaan teknologi selama proses pembelajaran berlangsung agar terbiasa, serta agar proses pembelajaran di kelas lebih efisien.

Aplikasi Canva merupakan aplikasi desain grafis secara *online* (Salimi et al., 2023). Aplikasi Canva adalah salah satu pendukung proses pembuatan media pembelajaran, pada aplikasi Canva menyediakan berbagai macam alat desain grafis mulai dari poster, kartu undangan, sampul/*cover*, *photo editor* dan pembuatan video serta banyak lainnya, tidak hanya itu Canva juga mudah diakses tersedia diperankan *desktop* maupun *mobile* (Afdhaluzzikri, 2022). Pemanfaatan Canva yaitu untuk menghadirkan media pembelajaran yang dapat membantu memvisualisasikan materi pembelajaran sehingga peserta didik memahami materi pembelajaran yang

cenderung sukar jika hanya dijelaskan melalui teks saja. Melalui Canva pendidik dapat menghadirkan media pembelajaran yang variatif, menarik serta bermanfaat untuk memberikan gambaran yang lebih konkret mengenai materi pembelajaran bagi peserta didik (Naibaho, R & Nurjannah, 2022)

Media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi Canva tentu merupakan salah satu referensi media pembelajaran yang sangat inovatif dengan memanfaatkan aplikasi yang efektif dan efisien berbasis digital sesuai perkembangan abad 21. Meskipun aplikasi yang lainpun bisa dimanfaatkan, namun Canva memiliki daya tarik yang lebih dan banyak dimanfaatkan oleh segala usia karena penggunaannya yang lebih mudah dan praktis.

Media Canva sebagai salah satu perangkat pembelajaran yang baik harus memiliki beberapa kriteria seperti: (1) harus Valid, yang dimaksud dengan valid yaitu perangkat tersebut harus sesuai dengan subjek ilmu dan semua komponennya harus saling berkaitan. (2) Praktis, yaitu perangkat yang dibuat dengan mudah digunakan untuk diterapkan oleh guru dan peserta didik. (3) Efektif, yaitu peserta didik dapat memberikan respon yang baik terhadap perangkat yang dibuat. Salah satu keterampilan yang menggunakan media Canva yaitu keterampilan membaca narasi.

Keterampilan membaca merupakan suatu proses yang dilakukan dan digunakan oleh pembaca untuk memperoleh pesan yang hendak disampaikan oleh penulis melalui media tulisan sehingga pembaca memahami isi bacaan tersebut. Keterampilan membaca sendiri terdiri dari

beberapa aspek dan komponen yang berbeda. Biasanya, pada keterampilan membaca dibagi menjadi empat komponen utama, yaitu pemahaman dalam membaca, kemampuan membaca dengan lancar, pemahaman tentang kosakata, kemudian ada kemampuan membaca secara kritis. Kemampuan membaca peserta didik harus dibarengi dengan upaya peningkatan minat baca peserta didik tersebut, sehingga secara bertahap dapat berubah dari “*learning to read*” menjadi “*learning to learn*” untuk membekali peserta didik dengan keterampilan berbahasa (membaca). (Tekdir Pancaran Daman & Fahmi, 2022)

Oleh karena itu peneliti ingin meneliti dan mengambil judul dengan tema **“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva Pada Keterampilan Membaca Narasi Tema 6 Di Kelas III.A SDN 31 Jati Tanah Tinggi Kota Padang”**.

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang masalah yang dikemukakan di atas, ditemukan masalah dalam keterampilan membaca dan ketidak-efektifan guru dalam penggunaan teknologi di kelas III SDN 31 Jati Tanah Tinggi, Kota Padang sebagai berikut:

1. Proses pembelajaran yang diberikan guru cenderung menggunakan metode konvensional yaitu ceramah dan pemberian tugas.
2. Guru menggunakan media tidak efisien.
3. Guru cenderung menggunakan media yang ada pada buku paket saja.
4. Rendahnya minat peserta didik dalam membaca.

5. Fasilitas teknologi yang terdapat di kelas belum dimanfaatkan guru secara efektif.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka peneliti membatasi permasalahannya pada **“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva Pada Keterampilan Membaca Narasi Tema 6 Di Kelas III.A SDN 31 Jati Tanah Tinggi, Kota Padang”**.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan batasan masalah di atas, maka dapat dirumuskan masalah penelitian ini secara umum, yaitu: Bagaimana mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis Canva pada keterampilan membaca narasi tema 6 di SDN 31 Jati Tanah Tinggi, Kota Padang.

Secara khusus, rumusan masalah penelitian ini dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Bagaimanakah pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Canva pada keterampilan membaca narasi tema 6 di kelas III.A SDN 31 Jati Tanah Tinggi, Kota Padang yang valid?
2. Bagaimanakah menampilkan hasil pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Canva pada keterampilan membaca narasi tema 6 di kelas III.A SDN 31 Jati Tanah Tinggi, Kota Padang yang praktis?
3. Bagaimanakah meningkatkan keseriusan peserta didik dalam pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Canva pada

keterampilan membaca narasi tema 6 di kelas III.A SDN 31 Jati Tanah Tinggi, Kota Padang yang efektif?

E. Tujuan Penelitian

Secara umum penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan membaca narasi peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis Canva di SDN 31 Jati Tanah Tinggi, Kota Padang.

Secara khusus penelitian ini bertujuan sebagai untuk:

1. Mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis Canva pada keterampilan membaca narasi tema 6 di kelas III.A SDN 31 Jati Tanah Tinggi, Kota Padang yang valid.
2. Mengembangkan hasil pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Canva pada keterampilan membaca narasi tema 6 di kelas III.A SDN 31 Jati Tanah Tinggi, Kota Padang yang praktis.
3. Mengembangkan keseriusan peserta didik dalam keterampilan membaca narasi tema 6 dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis Canva di kelas III.A SDN 31 Jati Tanah Tinggi, Kota Padang yang efektif.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan kajian sekaligus memperkaya referensi dan analisis untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis Canva pada

keterampilan membaca narasi tema 6 di kelas III.A SDN 31 Jati Tanah Tinggi, Kota Padang.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian ini dapat ditinjau dari penggunaannya sebagai berikut:

a. Bagi Peneliti

Dapat menambah wawasan, ilmu pengetahuan dan mendapatkan pengalaman yang baru.

b. Bagi Peserta Didik

Sebagai sarana atau bahan yang digunakan dalam belajar sehingga dapat meningkatkan motivasi, pemahaman, dan penalaran peserta didik.

c. Bagi Guru

Hasil penelitian ini dapat digunakan untuk memperbaiki atau meningkatkan proses belajar mengajar bagi guru dan dapat digunakan sebagai bahan untuk menciptakan pembelajaran yang lebih aktif dan juga menarik sehingga dapat meningkatkan aktivitas peserta didik.

d. Bagi Sekolah

Bagi sekolah, penelitian ini diharapkan dapat digunakan untuk mengembangkan mutu atau kualitas pendidik yang ada di sekolah.

G. Spesifik Produk Yang Diharapkan

Peneliti akan melakukan pengembangan terhadap media pembelajaran interaktif berbasis Canva pada keterampilan membaca narasi tema 6 di kelas III SDN 31 Jati Tanah Tinggi, Kota Padang.

1. Produk yang dikembangkan yaitu media pembelajaran interaktif berbasis digital yang dapat digunakan di laptop melalui infokus.
2. Media pembelajaran interaktif berbasis Canva dapat diakses dengan terlebih dulu di *download* pada laptop.
3. Keterampilan membaca narasi berupa video materi pembelajaran

H. Asumsi Dan Keterlibatan Pengembangan

Dalam pengembangan ini asumsi yang dapat diharapkan dalam pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Canva adalah agar dapat meningkatkan semangat dan motivasi peserta didik dalam belajar. Media pembelajaran yang dikembangkan dapat memenuhi kriteria yang valid, praktis, dan efektif. Peserta didik mampu meningkatkan pemahaman keterampilan membaca narasi dengan menggunakan media Canva.

I. Definisi Istilah

1. Media pembelajaran interaktif

Media pembelajaran yang interaktif meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran, yang terdiri dari Anata buku, *recorder*, kaset, video kamera, *slide*, grafik, dsb.

2. Canva

Canva adalah aplikasi untuk desain gratis yang menjembatani penggunaanya agar dapat dengan mudah merancang berbagai jenis desain kreatif secara *online*, mulai dari mendesain kartu ucapan, brosur, poster, *banner* hingga presentasi untuk media pembelajaran.

3. Membaca Narasi

Membaca Narasi adalah suatu kegiatan membaca karangan cerita yang berisi rangkaian peristiwa yang disusun secara kronologis sesuai dengan urutan waktunya.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Hakikat Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat (bantu) atau benda yang digunakan dalam pembelajaran untuk menyampaikan pesan pembelajaran informasi dari sumber guru dan sumber lain kepada penerima peserta didik. Media pembelajaran dapat diartikan juga sebagai alat bantu dalam belajar, yaitu segala sesuatu yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, emosi, perhatian, keterampilan, atau kemampuan peserta didik untuk meningkatkan proses belajar. (Dian Nur Septiyawati Putri, Fitriah Islamiah, Tyara Andini, 2022)

Penggunaan media menjadi suatu kebutuhan yang digunakan oleh tenaga pendidik dalam menyampaikan informasi atau materi pada pembelajaran yang akan disampaikan. Jika dalam penyampaian materi pembelajaran kekurangan media yang digunakan, besar kemungkinan menyebabkan peserta didik kurang paham dalam menyimak apa yang disampaikan oleh pendidik. Seiring pesatnya perkembangan teknologi, pendidik dituntut untuk kreatif dan pandai dalam penggunaan berbagai teknologi sebagai media untuk pembelajaran, dengan begitu peserta

didik akan mampu memahami apa yang disampaikan oleh gurunya, disamping itu seorang guru tetap harus mampu menyesuaikan media yang sesuai dan cocok untuk digunakan pada materi tertentu sesuai kebutuhan dan karakter peserta didik.(Fadilah et al., 2023)

Pendapat lain mengatakan bahwa pemilihan dan penggunaan media yang tepat dan sesuai dengan karakteristik materi pelajaran disertai dengan penggunaan metode pembelajaran yang relevan, akan menghasilkan kualitas pelaksanaan pendidikan yang baik pula.(Yanto, 2019)

Berdasarkan pendapat para ahli peneliti menyimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan hal yang sangat penting di dalam proses pembelajaran, karena dengan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi yang dirancang dengan kreatif dan inovatif, yang telah disesuaikan dengan karakter peserta didik dan karakter materi yang diajarkan dengan metode pembelajaran yang relevan tentu akan dapat meningkatkan minat peserta didik dalam belajar.

b. Manfaat Media Pembelajaran

Secara umum, manfaat media dalam proses belajar dan pembelajaran adalah memudahkan interaksi antara guru dengan peserta didik sehingga kegiatan pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Secara khusus ada beberapa manfaat media yang lebih rinci. Direktorat Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional mengidentifikasi delapan manfaat media dalam penyelenggaraan

proses belajar dan pembelajaran, yaitu sebagai berikut (A. P. Wulandari et al., 2023):

- 1) Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan
- 2) Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik
- 3) Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif
- 4) Efisiensi dalam waktu dan tenaga
- 5) Meningkatkan kualitas hasil belajar peserta didik
- 6) Media memungkinkan proses pembelajaran dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja
- 7) Media dapat menumbuhkan sikap positif peserta didik terhadap materi serta proses belajar dan pembelajaran
- 8) Mengubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif

Media pembelajaran mempunyai peranan yang penting dalam proses kegiatan belajar mengajar. Dengan adanya media, proses kegiatan belajar mengajar akan semakin dirasakan manfaatnya. Penggunaan media diharapkan akan menumbuhkan dampak positif, seperti munculnya proses pembelajaran yang lebih kondusif, terjadinya umpan balik dalam proses belajar mengajar, dan mencapai hasil yang optimal. (Febrita & Ulfah, 2019)

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli di atas, maka peneliti menyimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat pembantu guru dalam menjalankan proses pembelajaran mengajar di kelas. Dengan media pembelajaran yang telah dipersiapkan sedemikian

baik, maka peserta didik akan mempunyai rasa penasaran terhadap media pembelajaran dan juga dengan materi pembelajaran yang dibuat, hal tersebut tentu akan menarik antusiasme peserta didik dalam belajar.

c. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Jenis media pembelajaran diantaranya yaitu seperti, media visual, media audio, media audio visual, multimedia dan sebagainya. (Mahmudah & Pustikaningsih, 2019), sedangkan menurut pendapat lain jenis media tersebut terbagi menjadi tiga kelompok besar, yaitu 1) Media Visual, 2) Media Audio, dan 3) Media Audiovisual. Penjelasan dari masing-masing ketiga media pembelajaran tersebut adalah sebagai berikut (Tri et al., 2020):

- 1) Media Visual adalah media yang dapat dilihat secara langsung dengan indra penglihatan yaitu mata. Macam-macam dari media visual ini diantaranya adalah berupa gambar, foto, lukisan, globe, diagram.
- 2) Media Audio adalah media yang dapat didengarkan oleh indra pendengaran yaitu telinga. Pada media ini kita hanya mengandalkan kemampuan suara saja untuk dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan juga kemauan peserta didik untuk mempelajari tema pembelajaran. Contohnya yaitu berupa radio, alat perekam, audio komputer, laboratorium bahasa.

- 3) Media Audiovisual adalah media yang dapat dilihat oleh alat indera penglihatan yaitu mata dan juga dapat didengar oleh indera pendengaran yaitu telinga. Contoh media audiovisual ini adalah berupa siaran televisi, *vcd*.
- 4) Media Pembelajaran Interaktif adalah sejenis media yang memungkinkan peserta didik untuk terlibat secara aktif di dalam proses pembelajaran. Media ini dapat memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk dapat berpartisipasi, berinteraksi, dan terlibat secara langsung dalam aktivitas pembelajaran, sehingga membentuk pemahaman yang lebih baik dan meningkatkan keterlibatan peserta didik. Keinteraktifan tersebut dapat terjadi antara peserta didik dengan media tersebut, antara guru dan peserta didik, serta antara peserta didik dengan peserta didik itu sendiri. Contoh media interaktif adalah seperti, pembuatan video pembelajaran interaktif berbasis aplikasi teknologi.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas bahwa media pembelajaran dapat dibagi dan ditentukan sesuai dengan penggunaan dan kegunaannya. Dengan begitu maka akan mempermudah guru dalam melakukan pemilihan media yang tepat pada waktu merencanakan pembelajaran untuk mencapai tujuan tertentu yang sebelumnya telah disesuaikan dengan tema materi pembelajaran yang akan diajarkan dikelas nantinya dan telah disesuaikan juga dengan kebutuhan peserta didik.

Berdasarkan jenis-jenis media yang diuraikan di atas maka peneliti membatasi pada media Canva.

d. Fungsi Media Pembelajaran

Fungsi media pembelajaran secara umum ada 6 fungsi yaitu menurut (Isnaeni & Hildayah, 2020):

- 1) Menjelaskan pesan agar dapat dipahami
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan tenaga
- 3) Menimbulkan semangat belajar dan melakukan interaksi langsung dengan peserta didik.
- 4) Membuat peserta didik mandiri dalam memahami isi materi
- 5) Mengefektifkan situasi pembelajaran
- 6) Mempercepat proses belajar mengajar dan membantu peserta didik dalam memahami pembelajaran.

Menurut (Junaidi, 2019) bahwa terdapat beberapa fungsi dari media pembelajaran diantaranya:

- 1) Fungsi Atensi adalah menarik dan mengarahkan perhatian peserta didik untuk berkonsentrasi pada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan.
- 2) Fungsi Afektif dapat terlihat dari tingkat kenikmatan peserta didik ketika belajar atau membaca teks yang bergambar.
- 3) Fungsi Kognitif adalah tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.

- 4) Fungsi Kompensatoris adalah untuk membantu peserta didik yang lambat menerima dan memahi isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau secara verbal.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli di atas, maka disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah sebagai alat bantu tenaga pendidik untuk mewujudkan proses pembelajaran yang efektif dan efisien bagi peserta didik.

2. Hakikat Media Canva

a. Pengertian Media Canva

Canva adalah sebuah *website* dan aplikasi desain grafis berbasis *online*, yang berguna untuk memudahkan seseorang dalam membuat tampilan grafis atau visual yang menarik (Kharissidqi & Firmansyah, 2022). Canva adalah satu diantara banyaknya aplikasi yang dapat digunakan guru dalam membuat media pembelajaran. Dimana dengan penggunaan aplikasi Canva mempermudah guru serta peserta didik dalam melaksanakan proses pembelajaran berbasis teknologi, keterampilan, kreativitas, beserta manfaat lainnya, hal ini dikarenakan hasil desain menggunakan Canva mampu meningkatkan ketertarikan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran dan meningkatkan motivasi peserta didik dengan penyajian bahan ajar serta materi secara menarik (Nuraeni et al., 2023)

Kemudian Canva juga digunakan untuk membuat grafik media sosial, dokumen, poster, presentasi dan konten visual lainnya. Selain itu, perangkat lunak ini juga menawarkan banyak contoh desain yang dapat digunakan. Ada dua kategori layanan yang ditawarkan oleh canva yaitu gratis dan berbayar.(Irwanita et al., 2023)

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli di atas maka peneliti menyimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Canva sangat cocok digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran mengajar di kelas untuk bisa membantu meningkatkan keterampilan membaca narasi peserta didik.

b. Langkah-langkah Menggunakan Media Canva

(Zebua, 2023) Canva pada umumnya dapat dibuka melalui PC/laptop maupun telepon pintar. Untuk mengaksesnya dapat menggunakan peramban di halaman pencarian seperti *google chrome* atau pun mengunduh aplikasinya langsung. Penggunaan Canva melalui peramban ialah dengan mengunjungi alamatnya yang bermodalkan jaringan internet, para pengguna bisa memakainya langsung tanpa perlu menginstal aplikasi. Untuk menginstal aplikasi Canva sangatlah mudah, kita perlu mengunjungi laman resmi Canva yaitu [Canva.com](https://www.canva.com) di laptop ataupun *smartphone*. Untuk memulai pengeditan, telah tersedia beragam *template*. Untuk menghasilkan karya bagus, video, musik, gambar dan animasi dapat diaplikasikan dalam *template* yang telah ada.

Pendapat berbeda dijelaskan oleh (Faridah Hayati, 2020), bahwa langkah-langkah dalam pembuatan media pembelajaran berupa video melalui aplikasi Canva yaitu sebagai berikut:

- 1) Membuka laman Canva.com daftar menggunakan akun *google* atau bisa juga menggunakan akun belajar.
- 2) Memilih desain presentasi.
- 3) Memilih *template* sesuai dengan tema materi pembelajaran
- 4) Mulai mendesain sesuai dengan kebutuhan.
- 5) *Download file* dalam bentuk MP4 video.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas peneliti menyimpulkan langkah-langkah menggunakan aplikasi Canva yaitu bisa membuat berbagai macam model dan desain sesuai dengan imajinatif dan keinginan seperti contohnya membuat model dan desain video pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Oleh karena itu peneliti akan mengambil dan menggunakan langkah-langkah pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis Canva menurut (Faridah Hayati, 2020).

c. Fungsi Media Pembelajaran Canva

Canva merupakan suatu program desain *online* yang di dalamnya terdapat berbagai *tools* atau alat *editing* yang berfungsi untuk membuat berbagai jenis desain grafis.(Nurhalisa & Sukmawarti, 2022), Canva memberikan pilihan *template* yang sangat melimpah namun juga memberikan kesempatan pada pengguna nya untuk

mencoba mendesain sendiri dengan menggunakan gambar atau desain yang telah dibuat ke dalam Canva.(Rahmasari & Yogananti, 2021)

Penggunaan media Canva dalam proses pembelajaran secara visual memungkinkan proses belajar mengajar di sekolah dapat berjalan dengan baik dan lancar.(Sari & Yatri, 2023) Aplikasi Canva sebagai media pembelajaran berbasis digital, dinilai baik dan efektif karna mampu menumbuhkan motivasi, kreatifitas guru dan peserta didik, serta juga dapat membantu peserta didik untuk meningkatkan keterampilan membacanya, dengan terlebih dahulu peserta didik disiapkan media pembelajaran berupa video yang menarik dan interaktif yang dibuat dengan Canva dan telah disesuaikan dengan materi pembelajaran.

Berdasarkan pendapat para ahli maka peneliti menyimpulkan bahwa fungsi media pembelajaran berbasis Canva yaitu untuk memberikan kemudahan bagi peserta didik dalam proses belajar, perasaan yang senang dan bahagia pada pembelajaran akan memudahkan peseta didik dalam belajar sehingga memberikan kemudahan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

d. Tujuan Pembuatan Media Pembelajaran Canva

Tujuan dari pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis Canva yaitu agar memudahkan guru dalam melaksanakan proses

pembelajaran serta kemudian mengevaluasi sekaligus untuk belajar mandiri baik di kelas maupun secara mandiri di rumah.

Penggunaan media pembelajaran yang interaktif dikaitkan dengan apa-apa saja yang dapat dilakukan oleh media, yang mungkin tidak mampu dilakukan oleh guru (guru melakukannya kurang efisien). Dengan kehadiran media pembelajaran maka posisi guru bukan lagi sebagai satu-satunya sumber belajar, tetapi sebagai fasilitator. Bahkan pada saat ini media telah diyakini memiliki posisi sebagai sumber belajar yang menyangkut keseluruhan lingkungan di sekitar pembelajar. (Trimansyah, 2021)

Dengan menggabungkan berbagai komponen (teks, grafik, audio, video/animasi) dan menggunakan komputer/laptop untuk mengilustrasikan suatu konsep melalui animasi, suara, dan peragaan yang menarik, multimedia interaktif dalam pembelajaran dapat menghasilkan pembelajaran yang efektif yang memungkinkan peserta didik berkembang sesuai dengan kemampuannya masing-masing. (Anggraeni et al., 2021)

Berdasarkan pendapat para ahli di atas maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Canva dapat memberikan kemudahan bagi peserta didik dalam proses belajar serta dengan adanya media Canva dapat menumbuh-kembangkan kemampuan peserta didik dalam menemukan suatu konsep di dalam

pembelajaran, serta dengan begitu tentu akan meningkatkan keaktifan dan meningkatkan pola berpikir kreatif peserta didik.

e. Manfaat Canva Dalam Pembelajaran

Ada beberapa manfaat Canva dalam pembelajaran, menurut (Alfian et al., 2022) manfaat Canva dalam pembelajaran diantaranya yaitu untuk meningkatkan kreativitas guru dan mempermudah guru dalam memberikan materi pembelajaran. Sedangkan, bagi peserta didik sendiri manfaat Canva dalam pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan partisipasi aktif peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar.

Canva sebagai alat desain grafis *online* juga dapat digunakan dalam berbagai konteks seperti:

- 1) Dapat membuat materi pembelajaran jadi lebih menarik. Canva memungkinkan guru, peserta didik, dan pembuat materi untuk membuat materi pembelajaran yang lebih menarik, seperti video presentasi, membuat gambar lebih baik secara visual.
- 2) Kolaborasi. Canva memungkinkan penggunanya untuk dapat berkolaborasi dalam proyek desain, sehingga guru dan peserta didik dapat bekerjasama dalam mengembangkan materi pembelajaran.
- 3) Kreativitas. Canva memungkinkan guru dan peserta didik untuk mengekspresikan kreativitas mereka dalam mengembangkan keterampilan desain grafis sambil belajar.

- 4) Personalisasi. Pengguna dapat mengubah warna, *font*, gambar dan elemen desain lainnya sesuai dengan kebutuhan. Sehingga materi pembelajaran dapat disesuaikan dengan karakteristik peserta didik.

Manfaat lain dari Canva dalam pembelajaran untuk guru dan peserta didik adalah Canva menyediakan ruang belajar untuk setiap guru dalam melaksanakan suatu pelajaran dengan mengandalkan media pembelajaran. Penyampaian materi pembelajaran di kelas bagi guru terkadang menggunakan *powerpoint*, *template powerpoint* yang menarik disediakan pada aplikasi Canva. Oleh sebab itu, maka aplikasi Canva dalam pembelajaran ini sangat bermanfaat bagi guru dalam membuat bahan ajar. (Pasca et al., 2023)

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, maka peneliti menyimpulkan bahwa manfaat dari media pembelajaran Canva yaitu untuk membantu guru menciptakan proses belajar mengajar di kelas lebih menarik dan interaktif secara visual, meningkatkan kreativitas guru dan agar peserta didik dapat dengan lebih mudah memahami materi yang di sampaikan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

f. Kelebihan Dan Kekurangan Canva

Perkembangan teknologi yang semakin canggih, menjadikan Canva sebagai salah satu aplikasi desain yang *user friendly* untuk

dapat digunakan dalam kegiatan proses belajar mengajar di era kini karena mempunyai beberapa kelebihan yang menunjang dalam pendidikan.(Taniz & Hemil, 2023)

Kelebihan aplikasi Canva diantaranya yaitu (Admelia et al., 2022):

- 1) Canva memiliki keberagaman desain grafis, *template*, animasi, dan juga nomor halaman yang menarik.
- 2) Aplikasi Canva dapat meningkatkan kreativitas guru dalam merancang media pembelajaran karena aplikasi Canva memiliki banyak fitur yang menarik.
- 3) Aplikasi Canva memiliki resolusi gambar dan video yang baik, *template* yang digunakan untuk membuat *powerpoint* juga dapat di cetak dengan ukuran yang sesuai dengan *powerpoint* dengan otomatis.
- 4) Mengakses fitur dan mendesain pada aplikasi Canva tidak harus menggunakan laptop tapi bisa juga dengan menggunakan gawai.

Kekurangan aplikasi Canva menurut (Asnawati, & Sutiah, 2023) antara lain:

- 1) Aplikasi Canva mengandalkan jaringan internet yang cukup dan stabil.
- 2) Dalam aplikasi Canva ada beberapa *template*, stiker, ilustrasi, *font*, dan lain sebagainya secara berbayar.
- 3) Terkadang desain yang dipilih terdapat kesamaan desain dengan orang lain, entah itu *template* nya, gambar, warna, dan

sebagainya, namun kembali lagi kepada pengguna dalam memilih suatu desain yang berbeda.

Menurut pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa aplikasi Canva sangat cocok digunakan untuk mendesain media pembelajaran karena merupakan salah satu aplikasi yang *user friendly* digunakan di dalam proses belajar mengajar, sehingga hal tersebut dapat meningkatkan kreativitas guru dan peserta didik. Namun tak hanya mempunyai kelebihan, aplikasi Canva juga mempunyai kekurangan.

3. Hakikat Keterampilan Membaca

a. Pengertian Membaca

Membaca adalah seluruh aktivitas yang dilakukan pembaca untuk memperoleh informasi yang terkandung dalam sebuah bacaan. Adapun aktivitas yang dilakukan pembaca tidak sekedar aktivitas visual, tetapi ada juga proses berpikir dalam menafsirkan makna yang terkandung dalam bacaan.(Uswatun Nisa, 2019)

Keterampilan membaca merupakan salah satu aspek penting yang ada di dalam dunia pendidikan. Sebagian besar ilmu pengetahuan dan informasi penting yang lain disampaikan lewat sarana tertulis. Membaca juga dapat dikatakan sebagai proses untuk mendapatkan informasi yang terkandung dalam teks bacaan. Membaca jenis ini dapat dikatakan sebagai membaca pemahaman.(Andrianti et al., 2021)

Kesimpulannya adalah keterampilan membaca sangat penting karena dapat membantu individu dalam memahami dan mengapresiasi berbagai jenis karya sastra dan tulisan.

b. Ciri-ciri Keterampilan Membaca

Keterampilan membaca melibatkan kemampuan seseorang untuk memahami dan menginterpretasikan teks tertulis.

Adapun ciri-ciri dari keterampilan membaca yang penting yaitu sebagai berikut:

- 1) Pemahaman, adalah kemampuan seseorang dalam memahami isi dan informasi penting yang terkandung di dalam teks.
- 2) Kosakata, adalah kemampuan memahami dan menggunakan kosakata yang ditemukan dalam teks.
- 3) Struktur teks, adalah kemampuan yang dimiliki untuk mengenali struktur teks seperti pengantar, badan teks bahkan kesimpulan dari teks itu sendiri.
- 4) Penyusunan gagasan, adalah kemampuan yang dimiliki untuk merangkai gagasan-gagasan yang ditemukan dalam teks bacaan menjadi suatu keseluruhan dalam bentuk pemahaman.

Ciri-ciri keterampilan membaca narasi adalah sebagai berikut:

- 1) Identifikasi karakter, adalah kemampuan untuk mengenali dan memahami karakter utama dan karakter pendukung dalam suatu cerita.

- 2) Plot, adalah merupakan kemampuan yang dimiliki untuk mengidentifikasi alur cerita.
- 3) Tema, adalah kemampuan untuk mengidentifikasi tema atau pesan yang terkandung dalam sebuah cerita.
- 4) Kelancaran dalam membaca, adalah kemampuan untuk membaca narasi dengan baik dan lancar tanpa terlalu sering berhenti atau merasa kesulitan dalam memahami teks.

Keterampilan membaca perlu didukung dengan keterampilan lain yang dapat membantu seseorang dalam memahami informasi dalam sebuah bacaan, seperti keterampilan dalam mengidentifikasi jenis bacaan serta meningkatkan intensitas dan kebiasaan membaca.(Widodo, 2021)

Berdasarkan pendapat di atas, peneliti menyimpulkan bahwa dengan meningkatkan keterampilan membaca akan membantu seseorang menjadi pembaca yang lebih baik terhadap berbagai jenis teks, serta dengan memahami keterampilan membaca narasi maka akan membantu seseorang seperti pembaca untuk dapat menggali makna yang lebih dalam dari cerita, merasakan ikut terlibat dalam peristiwa, dan mampu menganalisis elemen-elemen dalam cerita dengan lebih baik.

c. Tujuan Membaca

Membaca merupakan aspek terpenting dalam kehidupan. Dengan membaca kita dapat mengetahui informasi dan sumber

dari berbagai macam ilmu pengetahuan. Tujuan membaca adalah untuk memperoleh pengetahuan atau informasi faktual yang bersifat kognitif dengan cara memahami dengan baik isi yang terdapat dalam bacaan yang dibaca, untuk mengetahui cara praktis dalam mengatasi masalah, serta mengetahui peristiwa penting yang sedang terjadi di masyarakat sekitar.(Dharma, 2020)

Keterampilan membaca memiliki peranan dalam kehidupan, sehingga penting untuk dikuasai peserta didik dengan baik guna terciptanya pembiasaan membaca. Adapun tujuan akhir dari membaca adalah peserta didik mampu mengambil intisari dari bacaan yang dibacanya. Agar terjadinya pembiasaan membaca diperlukan minat peserta didik untuk melakukannya.(Anjani et al., 2019)

Berdasarkan pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa tujuan dari keterampilan membaca adalah agar pembaca bisa mengetahui, memahami nilai-nilai dalam sebuah bacaan sehingga pembaca ikut dalam berpikir, berpendapat, dan melakukan sesuatu yang berhubungan dengan teks bacaan.

d. Jenis-jenis Keterampilan Membaca

Jenis-jenis keterampilan membaca yaitu sebagai berikut (Rohaeti et al., 2021):

- 1) Membaca nyaring yaitu membaca teks secara lisan dengan mengeluarkan suara keras daripada membaca diam dengan

pikiran dan dalam hati, sehingga orang lain dapat mendengarkannya.

- 2) Membaca dalam hati yaitu membaca tanpa mengeluarkan suara, kegiatan membaca hanya cukup dengan pikiran saja sehingga tidak mengganggu orang lain yang ada di sekitar.

Sedangkan jenis-jenis keterampilan membaca narasi dibedakan menjadi:

- 1) Keterampilan memahami plot, yaitu kemampuan untuk mengikuti alur cerita. Mengidentifikasi peristiwa utama dalam teks, serta memahami bagaimana plot berkembang dari awal hingga akhir.
- 2) Keterampilan mengenali karakter, yaitu kemampuan untuk mengenali karakter utama dan karakter pendukung dalam cerita seperti waktu kejadian dimana peristiwa terjadi di dalam cerita tersebut.
- 3) Keterampilan menganalisa tema, yaitu kemampuan untuk mengidentifikasi tema-tema dan pesan moral yang tersirat dalam narasi.

Menurut pendapat ahli di atas, maka peneliti menyimpulkan jenis-jenis keterampilan membaca yaitu, membaca nyaring dan membaca dalam hati. Kemudian jenis-jenis keterampilan membaca narasi yaitu, memahami plot, mengenali karakter, menganalisa tema. Berdasarkan jenis-jenis keterampilan

membaca dan keterampilan membaca narasi di atas, peneliti membatasi pada keterampilan membaca narasi.

e. **Keterampilan Membaca Narasi**

Keterampilan membaca narasi dapat dilakukan dengan mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis Canva agar dapat membantu guru dalam menjalankan proses belajar mengajar di kelas.

Kemampuan seseorang untuk memahami, mengevaluasi, dan menginterpretasikan teks narasi seperti, cerita, novel, atau tulisan berjenis lain yang berfokus pada penceritaan disebut dengan keterampilan membaca narasi. Teks narasi adalah suatu teks yang dapat menyajikan serangkaian cerita yang disusun sesuai dengan urutan waktu. Karena teks narasi tersebut menyajikan suatu cerita maka proses pembelajaran di kelas akan lebih menyenangkan. Oleh karena itu membaca teks narasi sangat cocok untuk melatih kegemaran peserta didik dalam membaca, khususnya pada teks narasi tersebut. (Sabilla et al., 2022)

Berdasarkan yang telah dijelaskan di atas, maka peneliti menyimpulkan bahwa keterampilan membaca narasi dapat membantu dalam pengembangan pemahaman mendalam tentang berbagai aspek kehidupan. Membaca narasi dapat dilakukan dengan mengembangkan media Canva.

4. Validitas

Validitas adalah sejauh mana ketepatan dan kecermatan suatu alat ukur untuk mengukur apa yang hendak diukurnya. Validitas menunjuk kepada derajat fungsi mengukurnya suatu tes, atau derajat kecermatan mengukurnya suatu tes. (Syamsurizal, 2020)

Validitas ahli merupakan suatu upaya untuk menilai produk yang akan dikembangkan. Validasi ahli membantu dalam mendapatkan masukan atau saran dan komentar untuk memungkinkan produk yang akan dikembangkan sesuai dengan kebutuhan. (Rahmi et al., 2022)

Berdasarkan menurut para ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa validitas adalah suatu alat ukur dalam mengukur sebuah produk yang akan dikembangkan yaitu produk berupa media pembelajaran interaktif berbasis Canva.

5. Praktikalitas

Praktikalitas adalah keterpakaian media pembelajaran yang telah dikembangkan. Untuk mengetahui praktikalitas dari media pembelajaran yang telah dikembangkan tersebut maka peneliti melakukan uji coba produk. (Yanto, 2019)

Kemudahan penggunaan media di dalam pembelajaran disebut dengan praktikalitas. Praktikalitas dilakukan oleh guru dan peserta didik di sekolah. Selanjutnya dilakukan analisis terhadap hasil praktikalitas tersebut sehingga didapatkan hasil yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. (S. A. Putri et al., 2023)

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pengujian praktikalitas dilakukan untuk mengetahui manfaat keterpakaian dari suatu media pembelajaran tersebut didalam proses pembelajaran.

6. Efektivitas

Efektivitas adalah usaha untuk mencapai sasaran yang telah ditetapkan sesuai dengan kebutuhan, rencana, dengan menggunakan data, sarana maupun waktu yang tersedia untuk memperoleh hasil yang maksimal baik secara kuantitatif maupun kualitatif. (Mamuaja et al., 2021)

Disebutkan bahwa efektivitas ialah suatu ukuran yang menyatakan seberapa jauh target (kuantitas, kualitas dan waktu) telah tercapai. Dimana semakin besar presentase target yang dicapai, maka semakin tinggi efektivitasnya. (Andi Setiawan & Suci Maghfirah, 2021)

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, disimpulkan bahwa efektivitas merupakan sebuah pengukuran yang dimana suatu target telah tercapai sesuai dengan apa yang sebelumnya sudah direncanakan.

B. Penelitian Relevan

Penelitian yang Relevan dengan penelitian ini yaitu penelitian yang dilaksanakan oleh:

1. Kamila & Kowiyah, 2022. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva pada Materi Pecahan untuk Siswa Sekolah Dasar. Di dalam penelitian ini hasil validasi ahli materi memperoleh

skor presentasi 93% dengan kategori sangat layak dan hasil validasi media memperoleh skor presentasi 93% dengan kategori sangat layak. Berdasarkan hasil respon peserta didik dapat diperoleh skor 89% dengan kategori sangat layak. Maka dapat disimpulkan bahwa pada penelitian ini media pembelajaran interaktif berbasis *canva* sangat layak digunakan sebagai sumber belajar oleh siswa kelas III SD.

2. Asnawati, & Sutiah, 2023. Pengembangan Media Video Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa. Di dalam penelitian ini hasil validasi menunjukkan ahli media memperoleh rata-rata 65,45% yang termasuk kedalam kriteria “Valid” dengan hasil masing-masing 86% dan 85,57%, dan uji validasi siswa memperoleh hasil 90% yang termasuk dalam kriteria “Sangat Baik”. Hasil tes menunjukkan bahwa secara keseluruhan rata-rata peningkatan hasil belajar yang diperoleh siswa yaitu 0,56% dengan kategori “Sedang”. Dengan demikian maka dapat disimpulkan bahwa produk video animasi berbasis aplikasi Canva ini dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa serta layak digunakan dalam proses pembelajaran.
3. Putri & Al-washliyah, 2022. Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi Canva Berbasis Masalah Pada Tema Ekosistem Kelas V SD. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media Pembelajaran Aplikasi Canva pada Pembelajaran Tematik Tema Ekosistem Kelas V SD “Sangat Layak” dengan rincian presentase kelayakan yang diberikan

oleh ahli media pada sub tema 1 sebesar 91,6% dengan kategori “Sangat Layak”, media sub 2 sebesar 91,6% dengan kategori “Sangat Layak”, media sub tema 3 sebesar 91,6% dengan kategori “Sangat Layak”. Ahli materi pada media sub tema 1,2,3 sebesar 96% dengan kategori “Sangat Layak”. Pada praktisi pendidikan pada media sub tema 1 sebesar 98% dengan kategori “Sangat Layak”, sub tema 2 sebesar 94% dengan kategori “Sangat Layak”, sub tema 3 sebesar 96% dengan kategori “Sangat Layak”.

Berdasarkan penelitian relevan di atas, maka dapat disimpulkan perbedaan antara penelitian yang dilakukan sebelumnya dengan penelitian yang telah peneliti lakukan saat ini yaitu terdapat pada mata pelajaran yang berbeda, materi pelajaran yang berbeda pula, serta terdapat perbedaan dimana lokasi penelitian tersebut dilakukan. Kemudian terdapat perbedaan dalam desain media pembelajaran yang dikembangkan. Dimana pada penelitian sekarang terdapat pembaruan dan lebih unggul dalam desain yang dikembangkan.

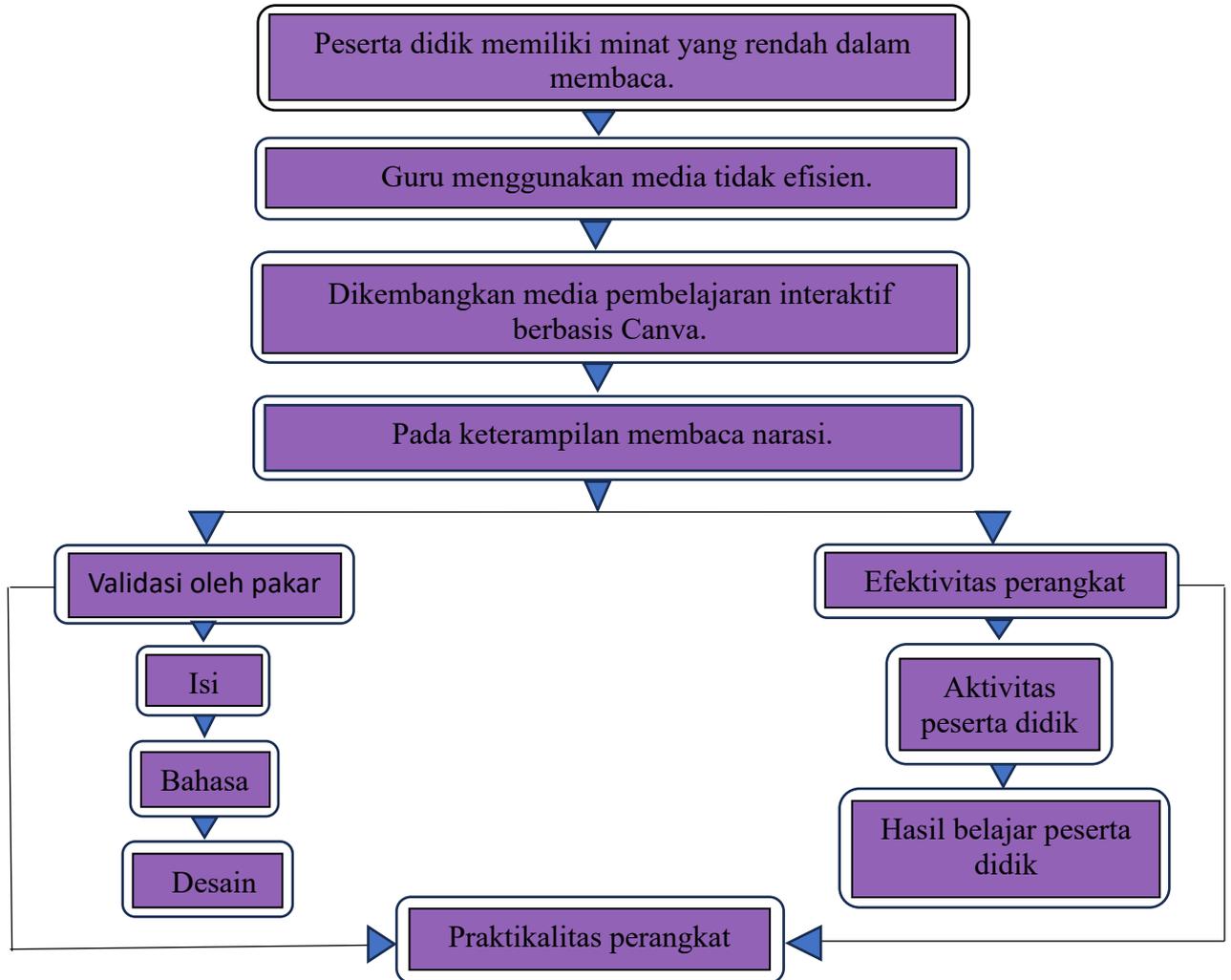
Hasil dari penelitian terbaru ini adalah nilai media Canva **89%** dengan kategori **valid** dilihat dari validasi isi, desain, bahasa. Selanjutnya, hasil praktikalitas diperoleh dari angket tampilan media pembelajaran, kemudahan penggunaan media pembelajaran dan kesesuaian waktu yaitu **96%** dengan kategori **sangat praktis**, sedangkan hasil penilaian efektivitas dilihat dari hasil angket dan test belajar peserta didik yaitu **91%** dengan kategori **sangat efektif**. Jadi,

media interaktif Canva yang dikembangkan pada penelitian ini mencapai kategori valid, praktis, dan efektif.

C. Kerangka Konseptual

Setelah melihat dan mengetahui permasalahan yang ada di lapangan terkait dengan media pembelajaran interaktif berbasis Canva yang belum mampu membuat peserta didik dapat mengembangkan penalaran dan kemampuan berpikir kritis, maka dengan itu perlu dikembangkan media pembelajaran interaktif berbasis Canva untuk dapat meningkatkan rasa keingintahuan peserta didik serta agar dapat meningkatkan keterampilan membaca narasi dengan melibatkan peserta didik dalam mencari dan menyelesaikan permasalahan yang ada.

BAGAN 2.1
KERANGKA KONSEPTUAL



Sumber: (Satria & Basir, 2020)

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Model Pengembangan

1. Jenis Penelitian

Metode dalam penelitian ini menggunakan penelitian dan pengembangan R&D (*Research and Development*) yang diarahkan untuk mengembangkan suatu media pembelajaran interaktif berbasis Canva sebagai media pembelajaran keterampilan membaca narasi. Pengembangan pada media ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu, tahap analisis, desain, pengembangan, uji coba dan evaluasi.

(Devega & Suri, 2019), Penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) adalah penelitian yang secara sengaja, sistematis, bertujuan untuk mencari temuan, merumuskan, memperbaiki, mengembangkan, menghasilkan, menguji keefektifan produk, model, metode/strategi/cara, jasa, prosedur tertentu yang lebih unggul, efektif, efisien, produktif dan bermakna. Mengembangkan produk dalam arti luas dapat memperbarui produk yang telah ada sehingga menjadi lebih praktis, efektif, dan efisien atau menciptakan produk yang baru (yang sebelumnya belum pernah ada). (Jatmika et al., 2019)\

Berdasarkan pengertian di atas maka dalam penelitian ini peneliti akan menggunakan metode R&D untuk mengembangkan media Canva pada keterampilan membaca narasi tema 6 di kelas III.A SDN 31 Jati Tanah Tinggi, Kota Padang.

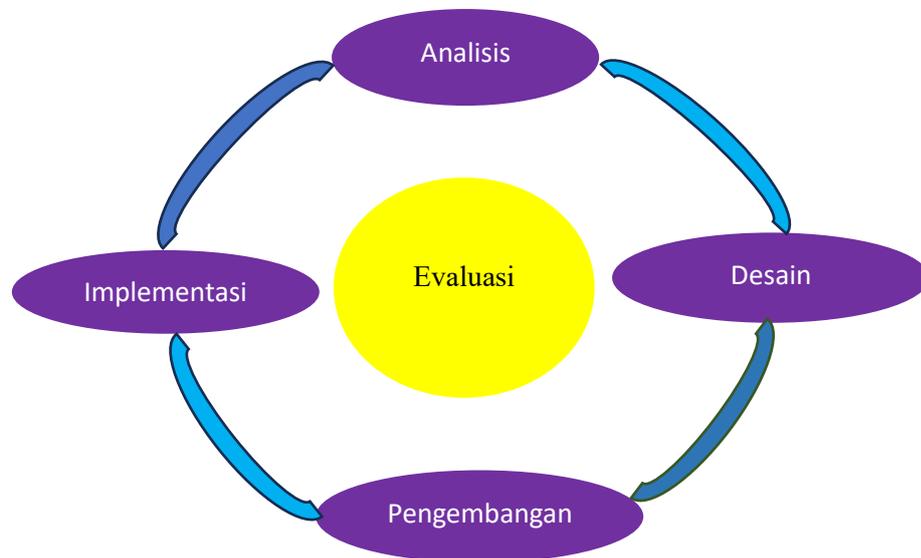
2. Model Desain Pengembangan

Model pengembangan ADDIE merupakan model desain pengajaran dan pembelajaran yang berlandaskan pada sistem yang efektif dan efisien serta prosesnya yang bersifat intraktif yaitu hasil dari penilaian di setiap fase dapat dijadikan rujukan untuk pengembangan fase selanjutnya.(Bulhayat et al., 2021)

Kelebihan dari model pengembangan ADDIE yaitu dapat dilihat dari kerja prosedurnya yang sistematis, yaitu harus sesuai urutan dan tidak boleh terbolak balik, karena model ini bersifat sederhana dan terstruktur maka lebih mudah dipahami oleh pendidik.(H. Wulandari et al., 2022)

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa metode adalah salah satu strategi pembelajaran yang digunakan pendidik dalam menyampaikan ilmu pengetahuan kepada peserta didiknya, karna model yang digunakan menarik bagi peserta didik. Salah satu model yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini yaitu model ADDIE.

Bagan 3.1
Alur Pengembangan ADDIE



Sumber: (Ratna Dewi et al., 2021)

B. Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan yaitu tahapan-tahapan yang dilakukan dalam pengembangan. Adapun prosedur pengembangan pada penelitian ini mengikuti tahapan-tahapan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahap, yaitu:

1. Analisis (*Analysis*)

Peneliti mengidentifikasi beberapa kekurangan yang didapatkan dalam keterampilan membaca narasi di kelas III. Salah satunya yaitu peserta didik belum bisa membaca dengan baik dan benar, hal tersebut menyebabkan rendahnya minat membaca. Oleh karena itu akan dikembangkan media pembelajaran interaktif berbasis Canva pada keterampilan membaca narasi.

2. Desain (*Design*)

Setelah melakukan kegiatan menganalisis, kegiatan selanjutnya adalah membuat rancangan desain untuk produk yang akan dikembangkan, yaitu membuat media pembelajaran berbasis Canva yang telah disesuaikan dengan materi pembelajaran dan kebutuhan peserta didik. Sehingga produk yang dikembangkan dapat membantu dan menjawab permasalahan yang ada.

3. Pengembangan (*Development*)

Produk yang telah didesain kemudian direalisasikan pada saat tahapan pengembangan. Pada tahapan ini produk yang telah dibuat akan dilakukan uji validitasnya oleh ahli. Tujuan dilakukannya uji validasi yaitu agar dapat mengetahui tingkat kelayakan dari produk yang telah dibuat. Kegiatan selanjutnya setelah dilakukannya uji validasi yaitu melakukan revisi terhadap masukan dan juga saran yang sudah diberikan oleh ahli, agar produk yang dibuat dan dikembangkan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

4. Implementasi (*Implementation*)

Pada tahapan ini produk yang sudah dibuat akan diujicobakan oleh peneliti kepada peserta didik, untuk mengetahui apakah produk yang telah dibuat dan dikembangkan telah efektif digunakan.

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Evaluasi adalah tahapan terakhir dalam model pengembangan ADDIE, hasil yang diperoleh dari kegiatan ujicoba produk kepada

peserta didik dianggap sebagai ukuran keberhasilan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Canva pada keterampilan membaca narasi.

C. Uji Coba Produk

Uji coba produk akan dilakukan di kelas III SDN 31 Jati Tanah Tinggi. Hasil uji coba produk yang dilakukan ini untuk mengetahui tingkat keefektifan dan praktikalitas media yang dikembangkan.

1. Desain Uji Coba Produk

Pada validasi uji coba produk dilakukan validasi terhadap media pembelajaran interaktif berbasis Canva untuk mengetahui apakah media pembelajaran tersebut valid atau tidak. Hasil validasi dianalisis dan digunakan sebagai landasan penyempurnaan atau revisi. Media pembelajaran Canva yang telah divalidasi kemudian dilakukan uji coba pemakaian di SDN 31 Jati Tanah Tinggi dengan menggunakan media Canva yang dihasilkan dalam proses pembelajaran. Selama uji coba berlangsung peneliti dapat melakukan observasi terhadap kegiatan, dan untuk penilaian tanggapan peserta didik terhadap produk yang dikembangkan.

2. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini sudah sampai pada tahap mengujicobakan produk yang dikembangkan yaitu kepada peserta didik kelas III.A SDN 31 Jati Tanah Tinggi, Kota Padang. Produk yang dikembangkan

berupa video media pembelajaran interaktif berbasis Canva pada keterampilan membaca narasi.

D. Jenis Data

Jenis data yang diperoleh dari penelitian ini yaitu data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif didapatkan dari kegiatan observasi, wawancara, catatan di lapangan dan hasil pengamatan yang dilakukan. Sedangkan data kuantitatif diperoleh dari observasi, pengisian angket dan tes hasil belajar berupa soal latihan yang dikerjakan oleh peserta didik.

E. Instrumen Pengumpulan Data

1. Wawancara

Wawancara dilakukan untuk mengetahui bagaimana tanggapan dari guru dan peserta didik terhadap media pembelajaran Canva yang digunakan.

2. Lembar Observasi Validasi

Observasi adalah berupa kegiatan mengamati kondisi belajar peserta didik di dalam kelas, dimana kegiatan ini dilakukan oleh peneliti. Instrumen yang digunakan divalidasi terlebih dulu oleh ahli.

3. Angket

Angket adalah suatu metode pengumpulan data yang berisi beberapa pertanyaan yang akan diberikan kepada validator untuk mengetahui kelayakan dan kepraktisan dari produk yang dikembangkan.

4. Tes

Tes adalah sebuah kegiatan yang dilakukan untuk mendapatkan hasil belajar dari peserta didik, apakah produk yang dikembangkan sudah efektif. Tes yang akan digunakan yaitu dalam bentuk soal-soal latihan.

F. Analisis Data

1. Analisis Data Validasi Produk

Data validitas diperoleh dari hasil yang dilakukan oleh validator. Yaitu penilaiannya dari aspek-aspek yang ditentukan.

$$\text{Nilai Validitas} = \frac{\text{Jumlah Skor yang diperoleh} \times 100\%}{\text{Skor Maksimal}}$$

Tabel 3.1 Kriteria Pencapaian Uji Validitas Media

NO.	Tingkat Pencapaian (%)	Kategori
1	86 - 100	Sangat Valid
2	76 - 85	Valid
3	60 - 75	Cukup Valid
4	55 - 59	Kurang Valid
5	0 - 54	Tidak Valid

Sumber: (Purwanto, 2013:103) dalam (Fitriani & Arwin, 2021)

2. Analisis Kepraktisan Produk

Analisis kepraktisan produk diperoleh dari angket respon guru terhadap produk yang dikembangkan dalam bentuk skala likert.

Menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{R_x}{SM} \times 100\%$$

P = Nilai Praktikalitas

R = Skor yang Diperoleh

SM = Skor Maksimal

Kategori Kepraktisan Menggunakan Klasifikasi

Tabel 3.2 Kriteria Uji Kepraktisan Media

NO.	Tingkat pencapaian (%)	Kategori
1	86 – 100	Sangat Praktis
2	76 – 85	Praktis
3	60 – 75	Cukup Praktis
4	55 - 59	Kurang Praktis
5	0 - 54	Tidak Praktis

Sumber: (Purwanto, 2013:103) dalam (Fitriani & Arwin, 2021)

3. Analisis Efektivitas

Produk data efektivitas produk dapat dilihat dari tingkat keefektivan peserta didik melalui gambar observasi. Penilaian presentase aktivitas dihitung menggunakan rumus:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Nilai

F = Perolehan Skor

N = Skor Maksimum

Tabel 3.3 Kriteria Tingkat Keefektivan Media

NO.	Tingkat Pencapaian (%)	Kategori
1	86 - 100	Sangat Efektif
2	76 - 85	Efektif
3	60 - 75	Cukup Efektif
4	55 - 59	Kurang Efektif
5	0 - 54	Tidak Efektif

Sumber: (Purwanto, 2013:103) dalam (Fitriani & Arwin, 2021)

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada bab IV, akan membahas tentang hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan. Penelitian ini dilakukan di SDN 31 Jati Tanah Tinggi, Kota Padang dengan mengujicobakan produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran interaktif berbasis Canva di kelas III. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Sebelum produk diujicobakan terlebih dulu media pembelajaran yang dikembangkan divalidasi oleh validator untuk menguji kevalidannya. Setelah produk yang dikembangkan divalidasi oleh validator, selanjutnya produk yang dikembangkan diujicobakan kepada guru dan peserta didik untuk mengetahui seberapa praktis dan efektif media pembelajaran interaktif berbasis Canva tersebut.

A. Bentuk Pengembangan Media Pembelajaran

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis Canva pada pelajaran Bahasa Indonesia tentang Energi Alternatif. Tujuan dari penelitian ini untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis Canva yang memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif. Oleh karena itulah, model ADDIE digunakan untuk membuat dan mengembangkan produk ini, yang terdiri dari 5 tahapan: Analisis (*analysis*), Desain (*design*), Pengembangan (*development*), Implementasi (*implementation*), Evaluasi (*evaluation*). Disesuaikan dengan

prosedur pengembangan yang telah dipakai dalam penelitian yang sudah peneliti lakukan, maka diperoleh data hasil penelitian berikut ini:

1. *Analysis (Analisis)*

Analisis atau menganalisis adalah serangkaian proses yang peneliti lakukan dari awal hingga akhir observasi untuk mengidentifikasi beberapa masalah dan kekurangan yang terdapat pada proses pembelajaran di kelas III SDN 31 Jati Tanah Tinggi, Kota Padang. Setelah peneliti selesai melakukan observasi, maka ditemukan beberapa masalah diantaranya yaitu: (1) Pada proses pembelajaran di kelas guru masih cenderung menggunakan metode konvensional yaitu ceramah dan pemberian tugas saja (2) Saat mengajar guru menggunakan media yang tidak efisien (3) Media yang digunakan oleh guru hanya media yang ada pada buku paket saja (4) Rendahnya minat peserta didik dalam membaca (5) Fasilitas teknologi yang ada di sekolah tidak dimanfaatkan oleh guru secara efektif.

Setelah melakukan analisis dari awal hingga akhir observasi seperti yang sudah peneliti gambarkan diatas, maka dicarilah suatu solusi agar dapat memecahkan masalah yang ada. Oleh karena itu, maka perlu mengembangkan suatu media pembelajaran untuk mendorong guru dan peserta didik agar proses pembelajaran di kelas dapat berjalan dengan baik dan menarik, dengan pengenalan dan pembiasaan penggunaan teknologi. Produk yang peneliti kembangkan yaitu berupa media video pembelajaran interaktif berbasis Canva. Video pembelajaran interaktif

berbasis Canva ini dapat membantu meningkatkan semangat dan memotivasi peserta didik untuk belajar.

2. *Design (Desain)*

Pada tahap design ini, peneliti merencanakan dan merancang bentuk media pembelajaran yang akan dibuat. Desain yang akan dibuat untuk media pembelajaran nantinya disesuaikan dengan kriteria peserta didik, yaitu harus sesuai dengan materi pelajaran, dan harus disesuaikan juga dengan isi, desain, dan bahasa pada materi pelajaran tersebut yang akan dibuat menggunakan aplikasi Canva. Peneliti merancang media pembelajaran interaktif berbasis Canva yang akan dikembangkan dan diujicobakan pada peserta didik kelas III.A SDN 31 Jati Tanah Tinggi, Kota Padang diantaranya yaitu:

a. Pemilihan Format Media Pembelajaran

Struktur media yang dikembangkan diantaranya adalah:

(1) Menentukan mata pelajaran, (2) Menentukan judul materi pelajaran, (3) Identitas kelas, (4) Membuat kompetensi dasar (KD), Indikator, Tujuan Pembelajaran, Kesimpulan, (5) Membuat soal latihan atau evaluasi, (6) Memotivasi peserta didik, (7) Membuat profil penulis pada media pembelajaran.

b. Membuat Rancangan Awal

Format yang dipilih yaitu dengan mengikuti langkah-langkah penyusunan media pembelajaran. Langkah-langkah

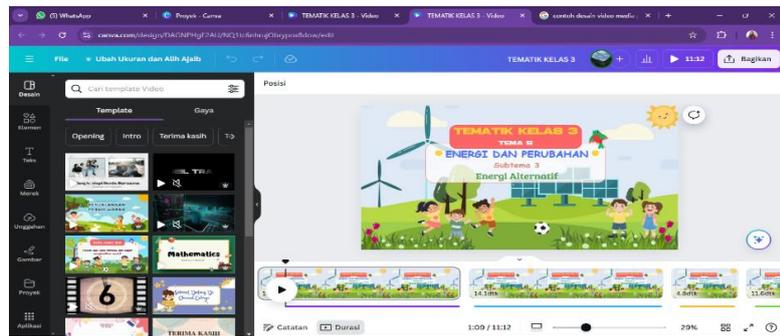
pembuatan media pembelajaran pada aplikasi Canva, berikut ini disajikan dalam bentuk rancangan awal yaitu:

1) Membuat Mata Pelajaran, Judul Materi Pelajaran, Identitas Kelas

Mata pelajaran, judul materi pelajaran, identitas kelas, semua itu terletak dibagian halaman depan (*cover*) pada video pembelajaran yang di desain dengan aplikasi Canva. Pada media pembelajaran interaktif berbasis Canva yang dikembangkan haruslah memiliki *cover* yang menarik agar pembaca penasaran dan kemudian tertarik untuk mengetahui isi yang terkandung dalam media pembelajaran tersebut lebih jauh. Gambar pada halaman depan (*cover*) nya dapat ditunjukkan pada gambar 4.1 di bawah ini:



Gambar 4.1 Cover Media Pembelajaran Canva

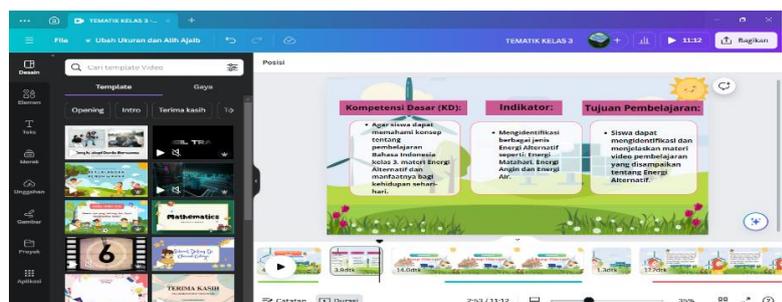


2) Membuat Kompetensi Dasar (KD), Indikator, Tujuan Pembelajaran

Pada bagian ini membahas tentang pembuatan Kompetensi Dasar (KD), Indikator, dan Tujuan Pembelajaran. Gambar berikut ini menunjukkan tampilan dari Kompetensi Dasar (KD), Indikator, dan Tujuan Pembelajaran seperti yang terlihat di bawah ini:

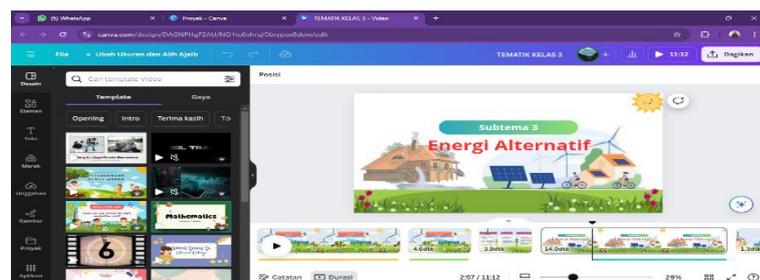


Gambar 4.2
Kompetensi Dasar (KD), Indikator, Tujuan Pembelajaran

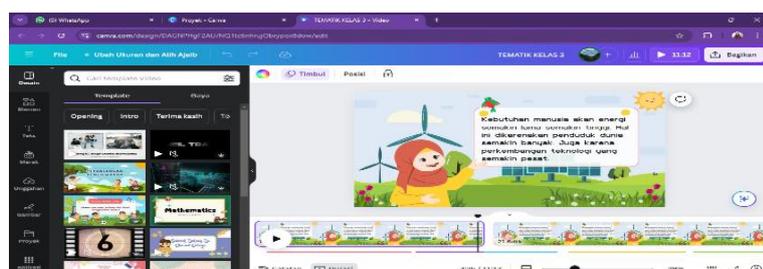


3) Membuat Isi Materi Pelajaran

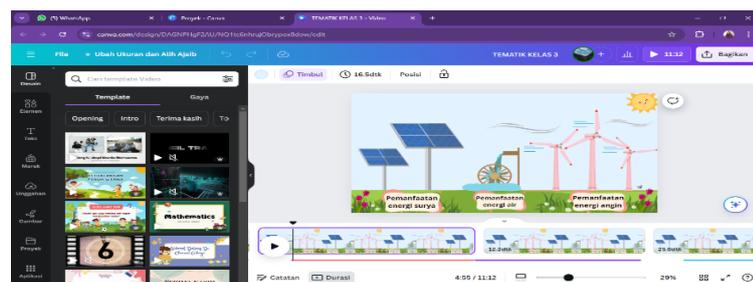
Pada bagian ini dibuat desain untuk judul materi pelajaran dan selanjutnya masuk ke bagian isi materi pelajaran. Berikut adalah tampilan dari desainnya:



Gambar 4.3 Judul Materi Pelajaran



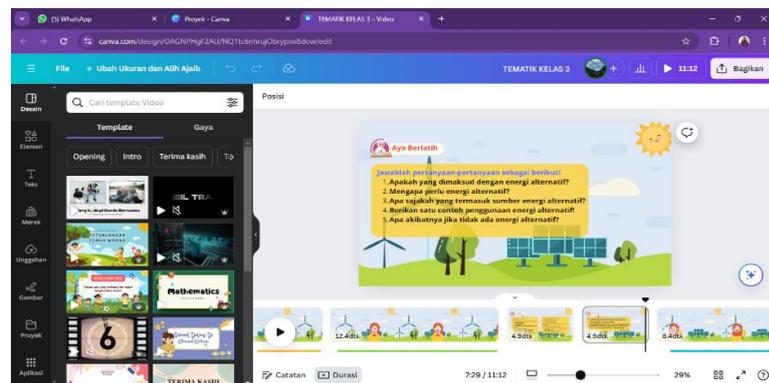
Gambar 4.4 Isi Materi Pelajaran



4) Membuat Soal Latihan Dan Evaluasi

Pada bagian desain selanjutnya, dibuatlah latihan soal dimana soalnya berupa *essay* berjumlah 5 soal yang harus dikerjakan oleh peserta didik. Latihan soal tersebut untuk mengetahui sejauh mana kemampuan peserta didik dalam memahami materi yang telah disampaikan pada saat proses pembelajaran menggunakan media Canva.

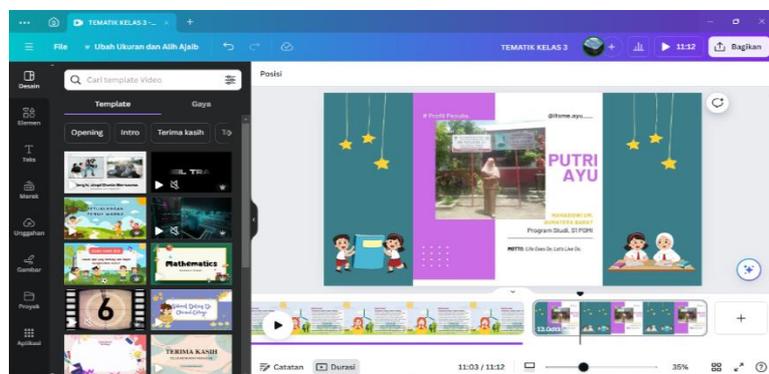
Setelah penyampaian materi peserta didik juga diberikan terlebih dulu soal kuis pilihan ganda untuk melihat keaktifan serta untuk mengetahui pemahaman dan pengetahuan peserta didik terhadap materi pembelajaran yang diberikan. Berikut adalah tampilan halaman soal latihan yang terdapat pada gambar 4.5 dibawah ini:



Gambar 4.5 Soal Latihan Essay

5) Membuat Profil Penulis

Diakhir video pembelajaran menggunakan media Canva terdapat desain yang ditambahkan untuk profil penulis. Berikut adalah tampilan desain profil penulis yang dapat dilihat pada gambar 4.6 di bawah ini:



Gambar 4.6 Profil Penulis

3. Development (Pengembangan)

Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Canva yang sudah dirancang oleh peneliti, kemudian hasil revisi dari media pembelajarannya di validasi oleh ahli atau validator. Selanjutnya, untuk menentukan apakah media pembelajaran yang dibuat sudah praktis, efektif dan bermanfaat dilakukan uji coba produk terhadap guru dan

peserta didik di kelas III SD. Pengujian dilakukan dengan menguji media pembelajaran selama proses pembelajaran di kelas III SD. Berikut ini adalah mengenai penjelasannya lebih lanjut:

1. Hasil Validasi Media Pembelajaran

Pada tahap validasi media ini, media pembelajaran yang telah dirancang dan dikembangkan oleh peneliti kemudian divalidasi melalui kegiatan oleh para ahli dalam bidang keahlian validator masing-masing. Ketiga ahli tersebut yaitu, ahli isi, ahli desain, dan ahli bahasa, memberikan umpan balik dan menggunakan umpan balik tersebut untuk kemudian memperbaiki media pembelajaran agar nantinya dapat memenuhi kriteria valid.

Pada tabel 4.1 berikut ini menunjukkan nama-nama validator yang menvalidasi media pembelajaran yang dibuat oleh peneliti:

Tabel 4.1 Daftar Nama Validator Ahli Isi, Desain Dan Bahasa

No.	Nama Dosen	Keterangan
1	Vini Wela Septiana, M.Pd	Validator Ahli Isi
2	Ridania Ekawati, M.Pd	Validator Ahli Desain
3	Yulia Septi Wahyuni, M.Pd	Validator Ahli Bahasa

Ketiga ahli validator tersebut adalah Dosen yang akan menilai produk media pembelajaran Canva yang dikembangkan. Aspek yang akan dinilai meliputi tiga aspek yaitu, aspek isi, desain dan bahasa.

a. Dosen Ahli Isi

Validasi aspek isi dilakukan oleh Dosen ahli di bidang Bahasa Indonesia yaitu Ibu **Vini Wela Septiana, M. Pd.** Beliau merupakan salah satu Dosen PGMI yang berasal dari kampus Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat. Uji validasi ini dilakukan dengan melakukan penilaian terhadap media pembelajaran menggunakan angket validasi. Hasil validasi yang diperoleh yaitu **93,33%** ditulis jadi **93%** dengan kategori **sangat valid**.

b. Dosen Ahli Desain

Validasi aspek desain dilakukan oleh Dosen ahli dibidang Matematika yaitu Ibu **Ridania Ekawati, M. Pd.** Dimana beliau adalah merupakan salah satu Dosen PGMI yang berasal dari kampus Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat. Uji validasi ini dilakukan dengan cara melakukan penilaian terhadap media pembelajaran dengan menggunakan lembar angket validasi. Hasil dari validasi ahli desain yang diperoleh yaitu **85%** dengan kategori **valid**.

c. Dosen Ahli Bahasa

Validasi aspek bahasa dilakukan oleh salah satu Dosen PGMI yaitu Ibu **Yulia Septi Wahyuni, M. Pd** yang merupakan salah satu Dosen yang berasal dari kampus Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat. Uji validasi ini,

dilakukan dengan cara melakukan penilaian terhadap media pembelajaran menggunakan lembar angket validasi. Hasil dari validasi ahli bahasa yang diperoleh yaitu **90%** dengan kategori **sangat valid**.

2. Hasil Praktikalitas Media Pembelajaran

Setelah media pembelajaran yang dirancang dan dikembangkan telah dinyatakan valid dan layak digunakan oleh validator ahli, selanjutnya diuji untuk mengetahui praktikalitas dari media yang digunakan. Peserta didik kelas III.A SDN 31 Jati Tanah Tinggi Kota Padang yang terdiri dari 26 siswa, 10 laki-laki dan 16 perempuan, diuji menggunakan media pembelajaran tersebut. Pengisian angket respons guru dan peserta didik dapat dilakukan untuk mengetahui praktikalitas media pembelajaran yang telah dibuat.

a. Respon Guru Terhadap Praktikalitas Media-Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva Di Kelas III SD

Pengambilan respon guru terhadap praktikalitas media pembelajaran dilakukan oleh Ibu **Yeni Elvera, S. Pd** sebagai wali kelas III.A SDN 31 Jati Tanah Tinggi Kota Padang yang dilaksanakan pada tanggal 31 Juli 2024. Berdasarkan tabel pada lampiran 4 halaman 95-97, hasil perhitungan dari praktikalitas didapatkan hasil presentase kepraktisan dari media pembelajaran aspek tampilan media pembelajaran sebesar **88%** dengan kategori **praktis**, aspek kemudahan

penggunaan media pembelajaran sebesar **100%** dengan kategori **sangat praktis**, dan aspek kesesuaian waktu sebesar **100%** dengan kategori **sangat praktis**.

Dengan demikian media pembelajaran interaktif berbasis Canva dinyatakan praktis dan dapat membantu guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran.

b. Hasil Respon Peserta Didik Terhadap Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva Di Kelas III.A SDN 31 Jati Tanah Tinggi Kota Padang

Pengambilan respon peserta didik terhadap efektivitas media pembelajaran dilakukan oleh peserta didik di kelas III.A SDN 31 Jati Tanah Tinggi Kota Padang yang berjumlah 26 orang dengan laki-laki berjumlah 10 siswa dan perempuan berjumlah 16 siswi yang dilaksanakan pada tanggal 31 Juli 2024. Berdasarkan hasil oleh perhitungan angket efektivitas peserta didik yaitu didapatkan hasil nilai tertinggi, menengah dan terendah.

4. *Implementation (Implementasi)*

Produk media pembelajaran yang telah dirancang dan dikembangkan telah peneliti ujicobakan kepada peserta didik yang berjumlah 26 siswa di kelas III.A SDN 31 Jati Tanah Tinggi Kota Padang pada hari Rabu, tanggal 31 Juli 2024. Hasil perhitungan dari lembar efektivitas peserta didik didapatkan hasil keefektivan dari media pembelajaran interaktif berbasis Canva yang diujicobakan yaitu sebesar

96,63% dibulatkan jadi 97% dengan kategori **sangat efektif**. Dengan demikian, implementasi media pembelajaran interaktif berbasis Canva dinyatakan efektif membantu guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran.

5. *Evaluation* (Evaluasi)

Tahapan evaluasi ini merupakan tahapan terakhir dari siklus pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan model ADDIE. Tahapan evaluasi ini dilakukan untuk mengetahui penilaian akhir dari media pembelajaran yang dibuat dan dikembangkan serta diujicobakan di kelas III.A SDN 31 Jati Tanah Tinggi Kota Padang. Perolehan penilaian didapatkan dari hasil angket validasi media oleh validator, angket praktikalitas guru, angket efektivitas peserta didik dan dari hasil tes belajar peserta didik. Dari rangkaian evaluasi tersebut maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Canva dinyatakan praktis dan efektif digunakan di kelas III SD.

B. Penyajian Data Uji Coba

Tujuan dari uji coba data adalah untuk menemukan dan menentukan hasil dari uji coba produk dan menggunakan hasil dari produk tersebut sebagai dasar untuk mengembangkan media pembelajaran.

1. Data Validasi Isi

Validasi aspek bagian isi dari media pembelajaran interaktif berbasis Canva pada mata pelajaran Bahasa Indonesia Tema 6 materi Energi Alternatif yang dilakukan oleh Ibu **Vini Wela Septiana, M. Pd** pada

hari Kamis, tanggal 11 Juli 2024. Berikut ini adalah gambaran dari hasil validasi media pembelajaran interaktif berbasis Canva dari aspek isi seperti yang ditunjukkan pada pada tabel 4.2:

Tabel 4.2 Angket Validasi Isi

No.	Butir Penilaian	Skor penilaian	Kategori
1.	Kesesuaian pokok Bahasa Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas III SDN 31 Jati Tanah Tinggi Kota Padang	3	Baik
2.	Kejelasan pembahasan materi Bahasa Indonesia tentang Energi Alternatif	3	Baik
3.	Penyampaian uraian materi Energi Alternatif secara utuh	2	Cukup baik
4.	Penyampaian materi secara sistematis	2	Cukup baik
5.	Tersedianya gambar yang sesuai dengan materi Energi Alternatif	3	Baik
6.	Penyampaian materi Energi Alternatif memenuhi kriteria peserta didik	3	Baik
7.	Penyajian materi Energi Alternatif secara runtun	3	Baik
8.	Keterkaitan contoh soal dengan materi	3	Baik
9.	Tersedianya video yang sesuai dengan materi	3	Baik
10.	Kemenarikan isi dalam Memotivasi siswa	3	Baik
Jumlah		28	
Saran Umum dan Perbaikan:			
1. Ganti suara <i>Google</i> dengan suara penulis			
2. Tampilkan pra baca, saat baca, pasca baca			
Keterangan: 93,33% (Sangat praktis)			

Diketahui pada table 4.2 di atas, bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Canva memperoleh nilai sebesar **93,33%** ditulis jadi **93%** dari aspek validasi isi. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Canva dapat dilihat dari aspek isi

memiliki kategori **sangat valid**. Bukan hanya dilihat dari aspek isi saja, tetapi juga dilihat dari aspek desain dan bahasa.

2. Data Validasi Desain

Berikut ini merupakan hasil dari validasi aspek desain media pembelajaran interaktif berbasis Canva yang divalidasi oleh Ibu **Ridania Ekawati, M.Pd** yang dilakukan pada hari Rabu, tanggal 12 Juni 2024. Berikut ini adalah paparan hasil penilaian dari validasi aspek desain yang memuat beberapa poin-poin penilaian, seperti yang dapat dilihat pada tabel 4.3 di bawah ini.

Tabel 4.3 Angket Validasi Desain

No.	Butir Penilaian	Skor penilaian	Kategori
1.	Kesesuaian tampilan gambar dengan materi pada media pembelajaran video interaktif berbasis Canva	4	Sangat Valid
2.	Media Pembelajaran video interaktif berbasis Canva meningkatkan semangat dan motivasi dalam pembelajaran dan menarik perhatian siswa	3	Valid
3.	Kejelasan suara dan teks pada media pembelajaran video interaktif berbasis Canva	3	Valid
4.	Tampilan warna pada media pembelajaran video interaktif berbasis Canva jelas dan sesuai	3	Valid
5.	Kesesuaian tampilan warna background	4	Sangat Valid
Jumlah		17	
Saran Umum dan Perbaikan:			
1. Tambahkan slide/video yang menampilkan keterampilan membaca siswa.			
Keterangan: 85% (Valid)			

Diketahui pada tabel 4.3 di atas bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Canva yang dilihat dari aspek desain mendapatkan nilai sebesar **85%** dengan kategori **valid**.

3. Data Validasi Bahasa

Berikut ini merupakan hasil dari validasi aspek bahasa yang menjadi validator dari validasi media aspek bahasa ini adalah Ibu **Yulia Septi Wahyuni, M. Pd** yang dilakukan pada hari Rabu, Tanggal 12 Juni 2024. Hasil penilaian validasi aspek bahasa tersebut dapat dilihat dari tabel 4.4 di bawah ini:

Tabel 4.4 Angket Validasi Bahasa

No.	Butir Penilaian	Skor Penilaian	Kategori
1.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan aturan EBI	3	Baik
2.	Setiap kalimat mudah dipahami oleh peserta didik kelas III SD	4	Sangat Baik
3.	Penggunaan bahasa yang baik dan santun	4	Sangat Baik
4.	Bahasa yang digunakan sederhana dan mudah dipahami oleh peserta didik	4	Sangat Baik
5.	Ketepatan kata dan kalimat	3	Baik
Jumlah		18	
Saran Umum dan Perbaikan: Sudah bisa ditindak lanjuti untuk turun ke lapangan.			
Keterangan: 90% (Sangat valid)			

Jadi, dapat dilihat dari tabel 4.4 di atas diketahui bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Canva dilihat dari segi aspek bahasa mendapatkan nilai sebesar **90%** dengan kategori **sangat valid**.

Tabel 4.5
Hasil Validasi Media Pembelajaran Canva Secara Keseluruhan.

No.	Aspek	Rata-rata	Kategori
1.	Isi	93,33	Sangat valid
2.	Desain	85	Valid
3.	Bahasa	90	Sangat valid
Jumlah		89,33%	Valid

Jadi, dapat dilihat dari tabel 4.5 di atas bahwa nilai rata-rata dari media pembelajaran Canva secara keseluruhan yang peneliti kembangkan adalah sebesar **89,33%** ditulis jadi **89%** dan termasuk ke dalam kategori **valid**.

4. Data Praktikalitas Produk

Komponen dari tampilan media pembelajaran, kemudahan dalam penggunaan dan kesesuaian waktu media pembelajaran interaktif berbasis Canva termasuk kedalam kategori data praktikalitas produk yang dapat digunakan untuk mengetahui dan menentukan seberapa praktis produk yang telah dikembangkan. Penilaian ini dilakukan oleh wali kelas III.A SDN 31 Jati Tanah Tinggi Kota Padang yaitu **Ibu Yeni Elvera, S. Pd** pada hari Rabu, Tanggal 31 Juli 2024. Di bawah ini merupakan tabel penilaian yang dapat dilihat yaitu sebagai berikut:

a. Aspek Tampilan Media Pembelajaran

Tabel 4.6
Angket Praktikalitas Dari Aspek Tampilan Media Pembelajaran

No.	Butir Penilaian	Skor Penilaian	Kategori
1.	Penampilan (tulisan, gambar, warna pada media pembelajaran interaktif berbasis Canva menarik	4	Baik
2.	Gambar dalam media pembelajaran interaktif berbasis Canva sesuai dengan kehidupan nyata buat peserta didik tertarik	3	Cukup Baik
Jumlah		7	
Saran Umum Dan Perbaikan: Suara audio kurang jelas.			
Keterangan: 87,5% dibulatkan jadi 88% (Praktis)			

Diketahui pada tabel 4.6 di atas, dapat terlihat bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Canva pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi Energi Alternatif aspek tampilan media pembelajarannya mendapatkan penilaian sebesar **88%** dengan kategori **praktis**.

b. Aspek Kemudahan Penggunaan Media Pembelajaran

Tabel 4.7
Angket Praktikalitas Dari Aspek Kemudahan Penggunaan
Media Pembelajaran

No.	Butir Penilaian	Skor Penilaian	Kategori
1.	Media pembelajaran interaktif berbasis Canva ini dapat dipahami dan sesuai dengan petunjuk yang ada	4	Baik
2.	Peserta didik senang belajar Bahasa Indonesia dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis Canva	4	Baik
3.	Media pembelajaran interaktif berbasis Canva ini memudahkan dan membantu dalam pembelajaran Bahasa Indonesia	4	Baik
4.	Media Pembelajaran interaktif berbasis Canva memudahkan peserta didik dalam mengingat materi	4	Baik
5.	Media pembelajaran interaktif berbasis Canva memudahkan peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia	4	Baik
Jumlah		20	
Saran Umum dan Perbaikan:			
Keterangan: 100% (Sangat praktis)			

Diketahui pada tabel 4.7 di atas, dapat dilihat bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Canva penilaiannya dari aspek kemudahan penggunaan media pembelajaran mendapatkan penilaian **100%** dengan kategori **Sangat praktis**.

c. Aspek Kesesuaian Waktu

Tabel 4.8
Aspek Kesesuaian Waktu

No.	Butir Penilaian	Skor Penilaian	Kategori
1.	Peserta didik dapat menyelesaikan kuis dan soal-soal latihan pada pembelajaran Bahasa Indonesia tepat waktu	4	Baik
2.	Media pembelajaran interaktif berbasis Canva dapat menghemat waktu pembelajaran	4	Baik
Jumlah		8	
Saran Umum dan Perbaikan:			
Keterangan: 100% (Sangat praktis)			

Seperti hasil penilaian aspek kesesuaian waktu pada tabel 4.8 di atas, maka media pembelajaran interaktif berbasis Canva memiliki nilai sebesar **100%** mencapai kategori **sangat praktis**.

Tabel 4.9
Hasil Praktikalitas Media Canva Secara Keseluruhan

No.	Aspek	Rata-rata	Kategori
1.	Tampilan Media Pembelajaran	88	Praktis
2.	Kemudahan Penggunaan Media Pembelajaran	100	Sangat Praktis
3.	Kesesuaian Waktu	100	Sangat Praktis
Rata-rata		96%	Sangat Praktis

Dari tabel 4.9 di atas, diketahui hasil praktikalitas secara keseluruhan yaitu **96%** hal tersebut membuktikan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Canva termasuk kedalam kategori **sangat praktis**.

5. Data Efektivitas Produk

Hasil dari angket efektivitas peserta didik dan hasil tes belajar peserta didik berikut ini dapat digunakan untuk menentukan seberapa efektif media pembelajaran interaktif berbasis Canva dalam pembelajaran Bahasa Indonesia:

a. Angket Kemenarikan Oleh Peserta Didik

Tabel 4.10
Angket Efektivitas Media Canva

No.	Nama	Komponen Penilaian										Jml	Skor Max	%
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
1	DFR	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	37	40	92,5
2	AF	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	39	40	97,5
3	FAA	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	38	40	95
4	ZKW	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	39	40	97,5
5	MIA	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	38	40	95
6	BMZ	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	38	40	95
7	UA	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	39	40	97,5
8	RAP	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	37	40	92,5
9	FA	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	38	40	95
10	MAF	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	39	40	97,5
11	SYR	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	40	100
12	KYS	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	38	40	95
13	IAY	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	38	40	95
14	JKA	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	39	40	97,5
15	NRR	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	38	40	95
16	MFP	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	39	40	97,5
17	BDA	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	40	100
18	KPY	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	39	40	97,5
19	IS	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	38	40	95
20	YAA	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	38	40	95
21	NP	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	39	40	97,5
22	PMD	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	40	100
23	AR	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	38	40	95
24	SAR	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	40	100
25	KD	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	40	100
26	AW	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	39	40	97,5
Jumlah												1.005	1.040	
Rata-rata												96,63		

Pada tabel 4.10 di atas, menunjukkan bahwa tingkat keefektivan berdasarkan angket peserta didik dari media pembelajaran interaktif berbasis Canva pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi Energi Alternatif memperoleh nilai rata-rata yaitu **96,63%** maka ditulis menjadi **97%** dengan kategori **sangat efektif**. Untuk mencari hasil dari efektivitas media Canva ini menggunakan rumus:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Nilai

F = Perolehan Skor

N = Skor Maksimum

$$\begin{aligned} \text{Jadi:} &= \frac{1.005}{1.040} \times 100\% \\ &= 96,63 \\ &= \mathbf{97\%} \text{ kategori (Sangat efektif).} \end{aligned}$$

b. Hasil Tes Peserta Didik

Tabel 4.11
Hasil Belajar Peserta Didik

No.	Nama Peserta Didik	KKM	Nilai	%
1	AF	70	100	100%
2	AR	70	60	60%
3	AW	70	80	80%
4	BDA	70	100	100%
5	BMZ	70	80	80%
6	DFR	70	40	40%
7	FAA	70	80	80%
8	FA	70	20	20%
9	IAY	70	100	100%
10	IS	70	100	100%
11	JKA	70	100	100%
12	KD	70	100	100%
13	KPY	70	100	100%
14	KYS	70	100	100%
15	MAF	70	100	100%
16	MFP	70	80	80%
17	MIA	70	80	80%
18	NP	70	80	80%
19	NRR	70	80	80%
20	PMD	70	100	100%
21	RAP	70	80	80%
22	SAR	70	100	100%
23	SYR	70	100	100%
24	UA	70	80	80%
25	YAA	70	80	80%
26	ZKW	70	80	80%
Jumlah			2,200	
Rata-rata				84,61%

Seperti yang ditunjukkan pada tabel 4.11 di atas, diketahui bahwa hasil dari belajar peserta didik dalam bentuk tes evaluasi berupa latihan soal berbentuk *essay* di kelas III.A SDN 31 Jati Tanah Tinggi Kota Padang yaitu mendapatkan nilai dengan rata-rata **84,61%** maka dibulatkan menjadi **85%** dengan kategori **efektif**.

Jadi hasil belajar peserta didik dapat dikategorikan hampir setengah dari peserta didik tersebut dapat memahami dan mengerti tentang pembelajaran Bahasa Indonesia materi Energi Alternatif.

Tabel 4.12
Nilai Keseluruhan Efektivitas

No.	Aspek	Rata-rata	Kategori
1	Angket Kemenarikan Peserta Didik	97	Sangat Efektif
2	Hasil Tes Peserta Didik	85	Efektif
Rata-rata		91%	Sangat Efektif

Pada tabel 4.12 di atas, menunjukkan bahwa hasil dari keseluruhan penilaian efektivitas dari media pembelajaran interaktif berbasis Canva pada mata pembelajaran Bahasa Indonesia diperoleh nilai yaitu sebesar **91%** dengan kategori **sangat efektif**.

C. Analisis Data

1. Analisis Data Validasi Isi

Analisis data yang peneliti lakukan untuk memvalidasi isi dari media pembelajaran interaktif berbasis Canva yaitu untuk menentukan apakah produk yang dikembangkan dapat memenuhi harapan yang diciptakan atau tidak. Dalam validasi isi ini, ada beberapa aspek yang harus dinilai oleh validator, yaitu terdapat pada 10 poin yang dinilai untuk aspek isi. Dari hasil penilaian tersebut dapat diketahui bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Canva pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi Energi Alternatif memperoleh nilai sebesar **93,33%** ditulis jadi **93%** (pada lampiran 1 di halaman 91-92).

Berdasarkan kategori penilaian pada produk media pembelajaran interaktif berbasis Canva ini berada pada kategori **sangat valid**, namun masih tetap harus melakukan revisi sesuai dengan saran dan masukan yang diberikan oleh validator ahli aspek isi.

Angket validasi dari aspek isi, dianalisis dengan menggunakan rumus yaitu sebagai berikut:

$$\begin{aligned} \text{Nilai Validitas} &= \frac{\text{Jumlah Skor Yang Diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\% \\ &= \frac{28}{30} \times 100\% \\ &= 93,33 \\ &= \mathbf{93\%} \text{ kategori } (\mathbf{Sangat\ efektif}). \end{aligned}$$

2. Analisis Data Validasi Desain

Media pembelajaran interaktif berbasis Canva ini, dirancang dengan cara yang semenarik mungkin agar dapat menarik minat belajar peserta didik terutama di kelas III SD. Validasi dari aspek desain ini terdiri dari 5 poin aspek penilaian. Proses kegiatan validasi media ini berguna untuk menentukan apakah media pembelajaran interaktif berbasis Canva yang peneliti kembangkan dapat menarik minat peserta didik dalam proses pembelajaran di kelas, dan apakah desain media yang digunakan sudah sesuai dengan materi yang dipelajari.

Penilaian yang diperoleh berdasarkan validasi ahli media aspek desain yaitu **85%** (terdapat pada lampiran 2 halaman 93-94). Hal tersebut menunjukkan bahwa hasil dari validasi produk media yang dikembangkan yaitu mendapatkan kategori **Valid**. Akan tetapi menimbang masih terdapatnya revisi berupa saran dan masukan dari

validator ahli aspek desain yaitu seperti menambahkan slide video yang memperlihatkan keterampilan membaca siswa, maka peneliti melakukan revisi sesuai dengan saran dan masukan dari validator. Untuk mengetahui penilaian dari aspek desain ini yaitu menggunakan rumus berikut:

$$\begin{aligned} \text{Nilai Validitas} &= \frac{\text{Jumlah Skor Yang Diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\% \\ &= \frac{17}{20} \times 100\% \\ &= \mathbf{85\%} \text{ kategori } (\mathbf{Valid}). \end{aligned}$$

3. Analisis Data Validasi Bahasa

Hasil dari validasi ahli aspek bahasa, mendapatkan penilaian sebesar **90%** (terdapat pada lampiran 3 halaman 95). Hal tersebut menunjukkan tingkat penilaian dengan kategori **Sangat Efektif** dalam produk yang dikembangkan. Pada lembar validasi aspek bahasa terdapat 5 poin penilaian. Proses kegiatan penilaian ini dilakukan untuk mengetahui apakah bahasa yang peneliti gunakan dalam membuat media pembelajaran interaktif berbasis Canva sudah sesuai dengan EYD, serta apakah bahasa yang ada pada media pembelajaran tersebut dapat dimengerti dan dipahami oleh guru dan peserta didik. Kemudian peneliti mendapatkan saran dan masukan dari validator bahasa tentang penggunaan bahasa yang baik dan benar dalam media pembelajaran yang peneliti kembangkan diantaranya yaitu: Bahasa/intonasi suara diganti, durasi video terlalu cepat, bahasa nya terlalu tinggi/diganti ke bahasa yang tidak rumit.

Rumus yang peneliti pakai dalam mencari hasil penilaian dari validasi aspek bahasa yaitu:

$$\begin{aligned}\text{Nilai Validitas} &= \frac{\text{Jumlah Skor Yang Diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\% \\ &= \frac{18}{20} \times 100\% \\ &= \mathbf{90\%} \text{ kategori } (\mathbf{\text{Sangat efektif}}).\end{aligned}$$

4. Analisis Data Praktikalitas

Untuk mengetahui seberapa praktis media pembelajaran interaktif berbasis Canva yang sedang peneliti kembangkan, peneliti membuat serangkaian penilaian dari segi tampilan media pembelajaran, kemudahan penggunaan media pembelajaran, dan kesesuaian waktu yang akan diberi penilaian oleh wali kelas III.A SDN 31 Jati Tanah Tinggi Kota Padang yang bernama Ibu **Yeni Elvera, S. Pd.** Berdasarkan hasil penilaian yang didapatkan berdasarkan aspek tampilan media pembelajaran yaitu sebesar **87,5%** dibulatkan menjadi **88%** dengan kategori **praktis**, Dari tampilan aspek kemudahan penggunaan media pembelajaran memperoleh penilaian sebesar **100%** dengan kategori **sangat praktis**, Sedangkan dilihat dari segi penilaian aspek kesesuaian waktu mendapatkan penilaian sebesar **100%** dengan capaian kategori yaitu **sangat praktis**.

5. Analisis Data Efektivitas

Pembelajaran di kelas dengan menggunakan berbagai macam media, salah satunya adalah media pembelajaran interaktif berbasis Canva yang peneliti kembangkan. Dengan menggunakan media yang menarik

dan kreatif serta dapat dikembangkan dengan berhasil tentu akan dapat membuat peserta didik terlibat secara aktif selama proses pembelajaran itu sendiri. Pada saat ini, media pembelajaran yang peneliti kembangkan adalah media pembelajaran interaktif berbasis Canva. Untuk mengetahui keefektifan dari media pembelajaran interaktif berbasis Canva ini, peserta didik akan menilai media pembelajaran tersebut.

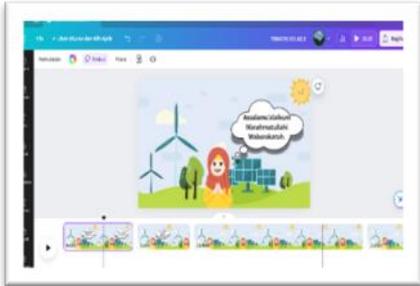
Hasil penilaian yang didapatkan dari angket efektivitas media pembelajaran yaitu **96,63%** dibulatkan menjadi **97%** sedangkan hasil angket belajar peserta didik diperoleh penilaian **84,61%** dibulatkan menjadi **85%**. Maka, dapat disimpulkan untuk keseluruhan penilaian dari angket efektivitas peserta didik yaitu **91%** dengan capaian kategori **sangat efektif**.

D. Revisi Produk

1. Hasil Validasi Aspek Isi

Sebelum media pembelajaran interaktif berbasis Canva digunakan, terlebih dulu peneliti berdiskusi dengan validator media pembelajaran aspek isi agar mendapatkan kesesuaian dari isi materi pembelajaran yang dibutuhkan oleh peserta didik selama proses pembelajaran. Setelah berdiskusi, peneliti mendapatkan saran dan perbaikan untuk merevisi media pembelajaran agar lebih baik sebelum digunakan di sekolah. Bagian dari media pembelajaran aspek isi yang harus diperbaiki dapat dilihat pada gambar 4.13 di bawah ini:

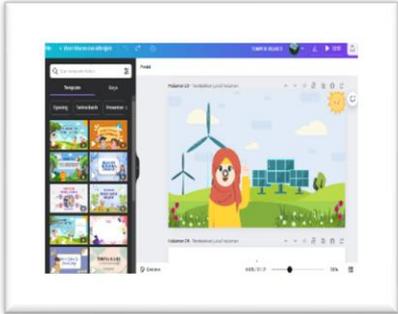
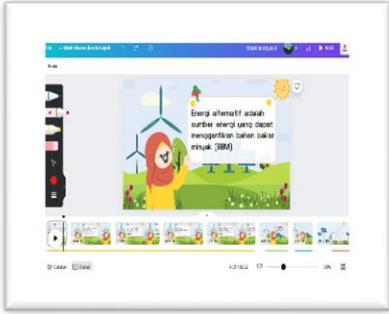
Tabel 4.13
Revisi Validasi Ahli Isi

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
 <p>Saran: Ganti suara <i>google</i> dengan suara penulis.</p>	 <p>Perbaikan: Mengganti suara <i>google</i> dengan suara penulis.</p>

2. Hasil Validasi Aspek Desain

Diketahui hasil dari saran dan perbaikan validator ahli aspek desain, bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Canva yang dikembangkan harus direvisi terlebih dulu sebelum digunakan di sekolah tujuan untuk proses pembelajaran di kelas III SD. Beberapa hal yang direvisi tersebut meliputi tambahkan slide/video yang menampilkan keterampilan membaca siswa. Peneliti sendiri sudah memperbaiki hal-hal yang diminta oleh validator media aspek desain yang dapat dilihat pada gambar tabel 4.14 di bawah ini:

Tabel 4.14
Revisi Validasi Ahli Desain

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
 <p>Saran: Tambahkan slide/video yang menampilkan keterampilan membaca siswa.</p>	 <p>Perbaikan: Membahkan slide/video yang menampilkan keterampilan siswa.</p>

3. Hasil Revisi Validasi Aspek Bahasa

Beberapa saran dan masukan yang peneliti dapatkan setelah berdiskusi dengan validator ahli aspek bahasa yaitu diantaranya bahasa/intonasi suara yang ada dalam video media pembelajaran harus diganti, durasi video yang terlalu cepat harus juga harus diperbaiki, kemudian bahasa dalam video terlalu tinggi dan diganti ke bahasa yang tidak rumit. Berikut adalah bagian dari media pembelajaran aspek bahasa yang harus diganti, bisa dilihat pada gambar 4.15 di bawah ini:

Tabel 4.15
Revisi Validasi Ahli Bahasa

Sebelum Direvisi	Sesudah Direvisi
 <p>Saran: Bahasa/intonasi suara pada video diganti, perbaiki durasi video yang terlalu cepat, bahasa terlalu tinggi dan diganti ke bahasa yang tidak rumit.</p>	 <p>Perbaikan: Mengganti bahasa/intonasi video, memperbaiki durasi video yang terlalu cepat, mengganti bahasa yang tinggi dan diganti ke bahasa yang tidak rumit.</p>

E. Pembahasan

Penelitian yang dilakukan adalah tentang pengembangan sebuah produk berupa produk media pembelajaran. Media merupakan suatu alat yang berguna untuk membantu guru menyampaikan materi pembelajaran di kelas. Produk yang peneliti kembangkan merupakan produk media pembelajaran yaitu media pembelajaran interaktif berbasis Canva. Canva merupakan suatu platform alat bantu yang berguna untuk mendesain berbagai macam bentuk keterampilan, salah satunya adalah berguna untuk mendesain media pembelajaran dengan menyesuaikan terlebih dulu desainnya dengan kebutuhan guru dan peserta didik serta harus disesuaikan juga dengan materi pembelajaran di sekolah. Jadi, yang dimaksud dengan media pembelajaran adalah suatu alat yang digunakan untuk menyampaikan

pesan atau materi pembelajaran untuk menarik minat dan perhatian peserta didik untuk belajar.

Dalam penelitian ini, peneliti mengambil salah satu mata pelajaran yaitu Bahasa Indonesia pada materi Energi Alternatif. Bahasa Indonesia merupakan pelajaran yang digunakan untuk dapat meningkatkan dan mengembangkan kreativitas siswa. Pelajaran Bahasa Indonesia sendiri memiliki peran yang besar dalam meningkatkan mutu pendidikan khususnya di SD. Belajar Bahasa Indonesia dapat mengajarkan siswa cara berpikir yang logis, sistematis dan juga kritis.

Jenis penelitian yang peneliti gunakan yaitu Research & Development (R&D) yang dikenal dengan penelitian pengembangan, dengan mengembangkan produk yang sudah ada sebelumnya dan diganti dengan produk baru yang jauh lebih baik dan menarik dalam proses penggunaannya. Dalam pengembangan produk ini, peneliti menggunakan model ADDIE. Model ADDIE memiliki 4 siklus dalam pengembangannya yaitu, Analisis (*Analysis*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), Evaluasi (*Evaluation*). Produk yang peneliti kembangkan adalah media pembelajaran interaktif berbasis Canva pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi Energi Alternatif. Penelitian ini dilaksanakan di kelas III.A SDN 31 Jati Tanah Tinggi Kota Padang, Dan berhasil diujicobakan kepada guru dan peserta didik di kelas.

Hasil penelitian ini dapat dijelaskan secara menyeluruh yang berkaitan dengan penilaian Validitas, Praktikalitas, Efektivitas dari produk yang dikembangkan sebagai berikut:

1. Validitas

Kegiatan dari validitas media pembelajaran interaktif berbasis Canva ini dilakukan oleh beberapa orang ahli. Aspek isi, desain dan bahasa adalah komponen-komponen yang akan dinilai. Terdapat tiga orang ahli juga yang akan memberikan penilaian terhadap media pembelajaran interaktif berbasis Canva pada pelajaran Bahasa Indonesia materi tentang Energi Alternatif. Para ahli yang memberi penilaian terhadap media pembelajaran interaktif berbasis Canva ini terdiri dari ahli isi oleh Ibu **Vini Wela Septiana, M. Pd** yang merupakan Dosen pembimbing satu peneliti dalam menyusun penelitian pengembangan ini. Selanjutnya validator kedua dari ahli desain adalah Ibu **Ridania Ekawati, M. Pd** yang merupakan salah satu dosen mata pelajaran Matematika di Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat, dan untuk validator ke tiga dari validasi media aspek Bahasa yaitu Ibu **Yulia Septi Wahyuni, M. Pd** yang merupakan salah satu Dosen PGMI di Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat.

Berdasarkan hasil penilaian dari validator ahli, diperoleh nilai validitas dari aspek isi adalah sebesar **93%** mencapai kategori **sangat valid**. Selanjutnya, untuk validator ahli aspek desain memperoleh penilaian sebesar **85%** dengan kategori **valid**, dan untuk penilaian

validitas aspek bahasa memperoleh nilai **90%** dengan kategori **sangat valid**. Setelah didapatkan penilaian dari semua aspek, pada kegiatan selanjutnya yaitu menjumlahkan nilai rata-rata secara keseluruhan. Maka nilai rata-rata keseluruhan yang diperoleh dari hasil validasi isi, desain dan bahasa adalah **89,33%** ditulis jadi **89%** dengan nilai mencapai kategori **valid**.

2. Praktikalitas

Praktikalitas adalah sebuah penilaian yang dimaksudkan untuk menentukan seberapa praktis dan efektif produk yang dirancang dan dikembangkan seperti media pembelajaran interaktif berbasis Canva yang diujicobakan peneliti kepada guru dan peserta didik di kelas III. Dalam penilaian praktikalitas ini, terdapat tiga poin dalam penilaiannya yaitu dari aspek tampilan media pembelajaran, aspek kemudahan penggunaan media pembelajaran, dan aspek kesesuaian waktu bagi peserta didik.

Tujuan dari dilakukannya penilaian ini adalah berguna untuk melihat apakah produk media pembelajaran yang dikembangkan sudah praktis dan mudah digunakan oleh guru ataupun peserta didik dalam proses pembelajaran di sekolah.

Penilaian praktikalitas media pembelajaran interaktif berbasis Canva diketahui dari hasil penilaian yang dilakukan oleh validator. Penilaian itu berguna untuk mengetahui tingkat dari kepraktisan produk media pembelajaran yang dikembangkan yang kemudian penilaiannya

dapat dilihat dari berbagai aspek yaitu aspek tampilan media pembelajaran dengan nilai **87,5%** dibulatkan menjadi **88%**, aspek kemudahan penggunaan media pembelajaran dengan nilai **100%** dan aspek kesesuaian waktu yaitu **100%**. Berdasarkan nilai keseluruhan dari praktikalitas produk yang dikembangkan yaitu **96%** termasuk kedalam kategori **sangat praktis**.

3. Efektivitas

Proses penilaian efektivitas dalam suatu media pembelajaran interaktif berbasis Canva adalah produk yang dikembangkan tersebut telah mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Pada tingkat keefektivan dari produk ini dapat dilihat dari hasil penilaian angket dan hasil tes penilaian evaluasi peserta didik. Penilaian untuk efektivitas produk media pembelajaran interaktif berbasis Canva ini dapat terlihat dari angket yang dibagikan kepada 26 peserta didik yang terdiri dari 10 poin yang dinilai. Hasil angket kemenarikan media pembelajaran Canva tersebut mendapatkan nilai sebesar **96,63%** dibulatkan menjadi **97%** dan berdasarkan hasil tes peserta didik diperoleh nilai sebesar **84,61%** dibulatkan menjadi **85%**.

Oleh karena itu, nilai secara keseluruhan dari efektivitas media pembelajaran interaktif berbasis Canva adalah sebesar **91%** dengan capaian kategori **sangat efektif**, seperti yang telah dijelaskan di atas

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

Bab V, membahas tentang kesimpulan dan saran peneliti. Hasil Kesimpulan membahas produk yang telah dikembangkan dan diujicobakan untuk memenuhi beberapa komponen penilaian seperti valid, praktis dan efektif. Selanjutnya, saran penelitian membahas tentang solusi untuk masalah yang telah dijelaskan pada bab sebelumnya. Kesimpulan dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut ini:

A. Kesimpulan

Kesimpulan dari peneliti yang telah dilakukan adalah suatu jenis penelitian pengembangan yang merupakan pengembangan suatu produk berupa media pembelajaran interaktif berbasis Canva dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Berikut adalah beberapa kesimpulan yang didapat, antaranya yaitu:

1. Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Canva pada Bahasa Indonesia kelas III.A SD 31 Jati Tanah Tinggi Kota Padang dengan hasil penilaian validitas yang dapat dilihat dari aspek isi, desain dan bahasa yang dinilai oleh validator ahli. Maka, perolehan nilai keseluruhan yaitu mencapai **89%** dengan kategori **valid**.
2. Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Canva pada Bahasa Indonesia di kelas III.A SD 31 Jati Tanah Tinggi Kota Padang dengan hasil praktikalitas yang didapat dilihat dari aspek tampilan media pembelajaran, aspek kemudahan penggunaan media pembelajaran dan aspek kesesuaian waktu oleh guru kelas, maka

diperoleh nilai secara keseluruhan yaitu mencapai **96%** dengan kategori **sangat praktis**.

3. Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Canva pada Bahasa Indonesia kelas III.A SDN 31 Jati Tanah Tinggi Kota Padang dengan hasil efektivitas yang dapat dilihat dari angket kemenarikan dan hasil tes belajar peserta didik, maka diperoleh nilai secara keseluruhan yaitu mencapai **91%** dengan kategori **sangat praktis**.

B. Saran

Setelah dipaparkan beberapa kesimpulan, maka lahirlah saran-saran dari penelitian ini. beberapa saran yang dirumuskan yaitu:

1. Data yang peneliti peroleh dari media pembelajaran interaktif berbasis Canva pada Bahasa Indonesia yang telah peneliti kembangkan, peneliti dapat mengetahui bahwa produk yang dikembangkan telah mencapai kategori **valid**. Namun media pembelajaran yang dikembangkan harus lebih ditingkatkan lagi supaya dalam pengembangan selanjutnya lebih layak dan sempurna lagi.
2. Data yang diperoleh dari hasil aspek praktikalitas produk media pembelajaran interaktif berbasis Canva yang telah dikembangkan telah mencapai kategori **sangat praktis**, akan tetapi produk yang dikembangkan belum sepenuhnya sempurna. Oleh sebab itu lah perlu peningkatan lagi untuk dapat mencapai tingkat kemudahan dan praktisan produk yang dikembangkan.

3. Data yang diperoleh dari hasil penilaian efektivitas, dapat diketahui bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Canva yang telah dikembangkan, telah mencapai kategori **sangat efektif**. Media pembelajaran interaktif berbasis Canva sudah bisa digunakan guru saat proses belajar. Namun pengembangan media interaktif berbasis Canva itu harus didiskusikan lagi dalam pengembangan media agar hasil yang diperoleh lebih efektif lagi.

DAFTAR RUJUKAN

- Admelia, M., Farhana, N., Agustiana, S. S., Fitri, A. I., & Nurmalia, L. (2022). Efektivitas penggunaan aplikasi Canva dalam pembuatan modul pembelajaran interaktif Hypercontent di Sekolah Dasar Al Ikhwan. *KACANEGARA Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 5(2), 177.
- Afdhaluzzikri, M. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas II Jenjang Sekolah Dasar Negeri Reusak Kabupaten Aceh Barat. *Skripsi*.
- Alfian, A. N., Putra, M. Y., Arifin, R. W., Barokah, A., Safei, A., & Julian, N. (2022). Pemanfaatan Media Pembelajaran Audio Visual berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat UBJ*, 5(1), 75–84.
- Ali, M. (2020). Pembelajaran Bahasa Indonesia Dan Sastra (Basastra) Di Sekolah Dasar. *PERNIK: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 35–44.
- Andi Setiawan, M., & Suci Maghfirah, I. (2021). Efektivitas Aplikasi Zoom Dalam Proses Pembelajaran Matematika. *Bitnet: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 6(1), 33–37.
- Andrianti, Y., Dolopo, S., Dolopo, K., & Madiun, K. (2021). *Birokrasi Pancasila: Jurnal Pemerintahan, Pembangunan dan Inovasi Daerah Penerapan metode KWL (Know-Want-Learned) untuk meningkatkan pemahaman bacaan pada siswa kelas 2 di Sekolah Dasar*. 3(2), 62–69.
- Anggraeni, S. W., Alpian, Y., Prihamdani, D., & Winarsih, E. (2021). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Video untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5313–5327.
- Anjani, S., Dantes, N., & Artawan, G. (2019). Pengaruh Implementasi Gerakan Literasi Sekolah Terhadap Minat Baca dan Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas V SD Gugus II Kuta Utara. *Pendasi: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 3(2), 74–83.
- Asnawati, Y., & Sutiah, S. (2023). Pengembangan Media Vidio Animasi Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Journal of Islamic Education*, 9(1), 64–72.
- Bulhayat, Hanifansyah, N., & Hakim, N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Pai Model Addie Di Mtsn 1 Bangil. *Jurnal Pendidikan Islam*, 11(1), 40–60.
- Devega, A. T., & Suri, G. P. (2019). Pengembangan media pembelajaran interaktif untuk siswa SMK. *Engineering And Technology International Journal*, XIII(2), 8.
- Dharma, K. B. (2020). Implementasi Gerakan Literasi Sekolah Dalam

- Menumbuhkan Minat Baca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Edukasi Nonformal*, 1(2), 70–76.
- Dian Nur Septiyawati Putri, Fitriah Islamiah, Tyara Andini, A. M. (2022). Analisis Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Interaktif Terhadap Hasil Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar. *Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2(2), 367.
- Fadilah, A., Nurzakiyah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 1–17.
- Faridah Hayati, T. U. (2020). Analisis Media Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Canva Dalam Pembelajaran Bangun Datar Di Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Nasional MIPA UNIBA 2022*, 8–15.
- Febrita, Y., & Ulfah, M. (2019). Peranan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Prosiding DPNPM Unindra 2019, 0812(2019)*, 181–188.
- Fitriani, M., & Arwin, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Video Growtopia Powerpoint pada Tema 7 Subtema 2 Indahny Keragaman Budaya Negeriku Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5, 1240–1247.
- Harianto, E. (2020). “Keterampilan Membaca dalam Pembelajaran Bahasa.” *Jurnal Didaktika*, 9(1), 2.
- Irwanita, D., Nefilinda, & Putri, R. E. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Visual Berbasis Aplikasi Canva Terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Geografi di Kelas X IPS SMAN 2 Dayun, KabUPATEN Siak. *Jurnal Geografi Dan Terapannya*, 3(1), 1–13.
- Isnaeni, N., & Hildayah, D. (2020). 330005-Media-Pembelajaran-Dalam-Pembentukan-Int-7De7E6Bd. *Syntax Transformation*, 1(5), 148–156.
- Jatmika, S. E. D., Maulana, M., Kuntoro, & Martini, S. (2019). Buku Ajar Pengembangan Media Promosi Kesehatan. In *K-Media*.
- Junaidi, J. (2019). Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Diklat Review : Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Pelatihan*, 3(1), 45–56.
- Kamila, Z., & Kowiyah, K. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva pada Materi Pecahan untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(1), 72–83.
- Kartika, D. (2023). *Meningkatkan Kemampuan Literasi Siswa Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia*. 3, 14621–14631.
- Kharissidqi, M. T., & Firmansyah, V. W. (2022). Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Yang Efektif. *Indonesian Journal Of Education and Humanity*, 2(4), 108–113.

- Mahmudah, A., & Pustikaningsih, A. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Lectora Inspire Pada Materi Jurnal Penyesuaian Untuk Siswa Kelas X Akuntansi Dan Keuangan Lembaga Smk Negeri 1 Tempel Tahun Ajaran 2018/2019. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 17(1), 97–111.
- Majalengka, U., & Author, C. (2022). Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Permainan Kartu Kata Di TK Centre Desa Jatitengah Kecamatan Jatitujuh Kabupaten Majalengka Titin Agustika. *Journal of Early Childhood Islamic Education*, 1(1), 25–30.
- Mamuaja, J., Kawatu, F. S., & Kambey, A. (2021). Efektivitas Pengelolaan Alokasi Dana Desa. *Jurnal Akuntansi Manado (JAIM)*, 7(1), 249–258.
- Maylinda Aulia Putri, & Lionie Andriana. (2022). Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia di SD 114 Bojongkoneng Bandung. *Protasis: Jurnal Bahasa, Sastra, Budaya, Dan Pengajarannya*, 1(2), 65–69.
- Naibaho, R. A., & Nurjannah. (2022). Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis Canva Dengan Model Artikulasi Pada Tema Perkembangan Teknologi. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Terpadu (JPPT)*, 04(2), 160–171.
- Nuraeni, A., Solihatulmilah, E., & Mualimah, E. N. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Canva Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Teks Anekdote Fase E 7 SMA Negeri 1 Bayah. 04(02), 103–112.
- Nurhalisa, S. S., & Sukmawarti. (2022). Pengembangan Media Interaktif Berbantuan Canva Pada Pembelajaran IPA Dengan Pendekatan Saintifik. *Journal Ability : Journal of Education and Social Analysis*, 3(1), 38.
- Pasca, P., Pada, P. C.-, Sdn, G., & Nur, S. (2023). *Siparakaya Pelatihan dan Pendampingan Pembuatan Bahan ajar Interaktif dengan*. 1(2), 119–125.
- Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2022). Pengertian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 7911–7915.
- Putri, F., & Al-washliyah, U. M. N. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi Canva Berbasis Masalah Pada Tema ekosistem Kelas V SD ataupun guru sebagai satu-satunya media dapat dilakukan dengan secara langsung merupakan secara umum berkaitan dengan kurangnya penekanan pada fokus masalah yan*. 8.
- Putri, S. A., Studi, P., Biologi, P., Biologi, D., & Matematika, F. (2023). *Meta-Analisis Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Project Based Learning (PjBL)*. 7, 14243–14249.
- Rahmasari, E. A., & Yogananti, A. F. (2021). Kajian Usability Aplikasi Canva (Studi Kasus Pengguna Mahasiswa Desain). *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 7(01), 165–178.

- Rahmi, B., Riefani, M. K., & Utami, N. H. (2022). Validitas Buku Ilmiah Digital Keaneekaragaman Tumbuhan Semak di Areal Reklamasi Pertambangan Batubara. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(4), 5818–5826.
- Ratna Dewi, N. W. U., Asril, N. M., & Wirabrata, D. G. F. (2021). Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan pada Anak Usia Dini Melalui Video Animasi. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(1), 99.
- Rohaeti, I. S., Sunanih, & Saleh, Y. T. (2021). Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Keterampilan Membaca Nyaring Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas 1 Di SD Negeri Condong Tasikmalaya. *Buana Pendidikan*, 17(2), 112–121.
- Sabilla, S., Khairani, L. P., & Syaputra, E. (2022). Menganalisis Kemampuan Gemar Membaca Teks Narasi Siswa Di Man 2 Deli Serdang. *Jurnal Multidisiplin Dehasen (MUDE)*, 1(3), 159–164.
- Salimi, I., Muktadir, A., & Susanta, A. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Komik Berbasis Cerita Rakyat Menggunakan Aplikasi Canva dengan Model Discovery Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD. 2(2), 419–429.
- Sari, H. R., & Yatri, I. (2023). Video Animasi Melalui Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Sekolah Dasar. *Edukasiana: Jurnal Inovasi Pendidikan*, 2(3), 159–166.
- Satria, H., & Basir, A. (2020). Implementasi Media Interaktif Berbasis Macro Mediaflash Pada Mata Pelajaran Sistem Pengendali Elektromagnetik. *JUPITER (Jurnal Pendidikan Teknik Elektro)*, 05(02), 16–23.
- Syamsurizal. (2020). Validitas dan Reliabilitas Alat Ukur. *Jurnal Osf*, 1–11.
- Taniz, A., & Hemil, E. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Aplikasi Canva. 1(2).
- Tekdir Pancaran Daman, Y., & Fahmi, M. (2022). Peningkatan Keterampilan Berbahasa Indonesia dengan Menumbuhkan Minat Membaca Siswa Kelas III C SDI Wae Nakeng Kecamatan Lembor Kabupaten Manggarai Barat. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 3(5), 418–429.
- Tri, L., Swastyastu, J., Visual, M., & Pembelajaran, M. (2020). Manfaat Media Pembelajaran Dalam Pemerolehan Bahasa Kedua Anak Usia Dini. *Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 52–59.
- Trimansyah. (2021). Kecenderungan Media Pembelajaran Interaktif. *Jurnal Studi Pendidikan*, 11(2), 13–27.
- Uswatun Nisa, H. (2019). Pengembangan Buku Pengayaan Membaca Sastra Legenda Bermuatan Multikultural. *Jurnal Ilmiah SEMANTIKA*, 1(1), 63–75.
- Widodo, U. (2021). Uji Signifikansi Pengaruh Kreativitas Belajar pada Keterampilan Membaca Siswa. *Jurnal Kajian Bahasa, Sastra Dan*

Pengajaran (KIBASP), 5(1), 95–106.

Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936.

Wulandari, H., Komariah, K., & Nabilla, W. (2022). Pengembangan Media Kartu Domino untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini. *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 78–89.

Yanto, D. T. P. (2019). Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif pada Proses Pembelajaran Rangkaian Listrik. *INVOTEK: Jurnal Inovasi Vokasional Dan Teknologi*, 19(1), 75–82.

Zebua, N. (2023). *Potensi Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Praktis Bagi Guru Dan Peserta Didik*. 2(1), 229–234.

Lampiran 1

Lembar Validasi Media Pembelajaran *Canva* Aspek Isi

LEMBAR VALIDASI
MEDIA PEMBELAJARAN ASPEK ISI

A. Judul penelitian

Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva Pada Keterampilan Membaca Narasi Tema 6 Di Kelas III.A SDN 31 Jati Tanah Tinggi Kota Padang.

B. Peneliti : Putri Ayu

C. Validator : Vini Wela Septiana, M.Pd

D. Tujuan

Tujuan dari instrument ini yaitu untuk mengetahui nilai validitas dari aspek isi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva pada Pembelajaran Bahasa Indonesia kelas III SDN 31 Jati Tanah Tinggi Kota Padang.

E. Petunjuk Pengisian Angket

1. Mohon kepada bapak/ibuk bersedia untuk memberikan penilaian terhadap Media Pembelajaran pada kolom penilaian yang telah disediakan dengan memberikan tanda centang (✓) sesuai dengan keterangan yang dijelaskan pada lembar validasi aspek isi dibawah ini:
 Skor 1 : Kurang Baik (tidak jelas, tidak sesuai, tidak operasional)
 Skor 2 : Cukup Baik (jelas, tidak sesuai, tidak operasional)
 Skor 3 : Baik (jelas, sesuai, tidak kurang operasional)
 Skor 4 : Sangat Baik (jelas, sesuai, operasional)
2. Diharapkan bapak/ibuk untuk memberikan saran dan masukan terhadap produk Media Pembelajaran ini untuk meningkatkan kualitas produk yang dibuat.

F. Penilaian

No	Butir Penilaian	Skor Penilaian			
		1	2	3	4
1	Kesesuaian Pokok bahasa Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia kelas III SDN 31 Jati Tanah Tinggi Kota Padang.			✓	
2	Kejelasan pembahasan materi Bahasa Indonesia tentang Energi Alternatif.			✓	
3	Penyampaian uraian materi Energi Alternatif secara utuh.		✓		
4	Penyampaian materi secara sistematis		✓		
5	Tersedianya gambar yang sesuai dengan materi Energi Alternatif			✓	

6	Penyampaian materi Energi Alternatif memenuhi kriteria peserta didik.			✓	
7	Penyajian materi Energi Alternatif secara runtun.			✓	
8	Keterkaitan contoh soal dengan materi			✓	
9	Tersedianya video yang sesuai dengan materi			✓	
10	Kemenarikan isi dalam Memotivasi siswa			✓	

Rumus : Nilai Validitas : $\frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimum}} \times 100\%$

$$\frac{28}{30} \times 100\% = 93,33\%$$

$$\frac{2.800}{30} = 93,33\%$$

$$= 93\%$$

Saran Umum Dan Saran Perbaikan :

1. Ganti suara goole dengan suara penulis
2. Tampilkan pra baca, saat baca, pasca baca.

Kesimpulanya :

1. Media Pembelajaran ini bisa dikembangkan tanpa melakukan revisi jika rentang nilai 90% - 100% kategori (Sangat valid).
2. Media Pembelajaran ini bisa dikembangkan tanpa melakukan revisi jika rentang nilai 80% - 89% kategori (Valid).
3. Media Pembelajaran ini bisa dikembangkan dengan melakukan sedikit revisi jika rentang nilai 65% - 79% kategori (Cukup valid).
4. Media Pembelajaran ini bisa dikembangkan dengan melakukan revisi jika rentang nilai 55% - 64% kategori (Kurang valid).
5. Media Pembelajaran ini tidak valid jika rentang nilainya 54% -0%.

1	2	3	4	5
✓				

Padang, 11 Juli 2024


Vini Wela Septiana, M.Pd

Lampiran 2

Lembar Validasi Media Pembelajaran *Canva* Aspek Desain

LEMBAR VALIDASI
MEDIA PEMBELAJARAN ASPEK DESAIN

A. Judul penelitian
Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva Pada Keterampilan Membaca Narasi Tema 6 Di Kelas III.A SDN 31 Jati Tanah Tinggi Kota Padang.

B. Peneliti : Putri Ayu

C. Validator : Ridania Ekawati, M.Pd

D. Tujuan
Tujuan dari instrument ini yaitu untuk mengetahui nilai validitas dari aspek desain Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas III SDN 31 Jati Tanah Tinggi Kota Padang.

E. Petunjuk Pengisian Angket

- Mohon kepada bapak/ibuk bersedia untuk memberikan penilaian terhadap Media Pembelajaran pada kolom penilaian yang telah disediakan dengan memberikan tanda centang (✓) sesuai dengan keterangan yang dijelaskan pada lembar validasi aspek desain dibawah ini:
Skor 1 : Kurang valid (tidak jelas, tidak sesuai, tidak operasional)
Skor 2 : Cukup valid (jelas, tidak sesuai, tidak operasional)
Skor 3 : Valid (jelas, sesuai, tidak kurang operasional)
Skor 4 : Sangat valid (jelas, sesuai, operasional)
- Diharapkan bapak/ibuk untuk memberikan saran dan masukan terhadap produk Media Pembelajaran ini untuk meningkatkan kualitas produk yang dibuat.

F. Penilaian

No	Butir Penilaian	Skor Penilaian			
		1	2	3	4
1	Kesesuaian tampilan gambar dengan materi pada media pembelajaran video interaktif berbasis Canva				✓
2	Media pembelajaran video interaktif berbasis Canva meningkatkan semangat dan motivasi dalam pembelajaran dan menarik perhatian siswa.			✓	
3	Kejelasan suara dan teks pada media pembelajaran video interaktif berbasis Canva			✓	
4	Tampilan warna pada media pembelajaran video interaktif berbasis Canva jelas dan sesuai			✓	

5	Kesesuaian tampilan warna background					✓
---	--------------------------------------	--	--	--	--	---

Rumus : Nilai Validitas : $\frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimum}} \times 100\%$

$$\frac{17}{20} \times 100\% = \frac{1700}{20} = 85\%$$

Saran Umum Dan Saran Perbaikan :

Tambahkan slide/video yg menampilkan keterampilan membaca siswa.

Kesimpulanya :

1. Media Pembelajaran ini bisa dikembangkan tanpa melakukan revisi jika rentang nilai 90% - 100% kategori (Sangat valid).
2. Media Pembelajaran ini bisa dikembangkan tanpa melakukan revisi jika rentang nilai 80% - 89% kategori (Valid).
3. Media Pembelajaran ini bisa dikembangkan dengan melakukan sedikit revisi jika rentang nilai 65% - 79% kategori (Cukup valid).
4. Media Pembelajaran ini bisa dikembangkan dengan melakukan revisi jika rentang nilai 55% - 64% kategori (Kurang valid).
5. Media Pembelajaran ini tidak valid jika rentang nilainya 54% -0%.

1	2	3	4	5
✓				

Padang, 12 Juli 2024



Ridania Ekawati, M.Pd

Lampiran 3

Lembar Validasi Media Pembelajaran *Canva* Aspek Bahasa

LEMBAR VALIDASI
MEDIA PEMBELAJARAN ASPEK BAHASA

A. Judul penelitian

Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva Pada Keterampilan Membaca Narasi Tema 6 Di Kelas III.A SDN 31 Jati Tanah Tinggi Kota Padang.

B. Peneliti : Putri Ayu

C. Validator : Yulia Septi Wahyuni, M.Pd

D. Tujuan:

Tujuan dari instrument ini yaitu untuk mengetahui nilai validitas dari aspek bahasa Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas III.A SDN 31 Jati Tanah Tinggi Kota Padang.

E. Petunjuk Pengisian Angket

- Mohon kepada bapak/ibuk bersedia untuk memberikan penilaian terhadap Media Pembelajaran pada kolom penilaian yang telah disediakan dengan memberikan tanda centang (✓) sesuai dengan keterangan yang dijelaskan pada lembar validasi aspek bahasa dibawah ini:

Skor 1 : Kurang Baik (tidak jelas, tidak sesuai, tidak operasional)

Skor 2 : Cukup Baik (jelas, tidak sesuai, tidak operasional)

Skor 3 : Baik (jelas, sesuai, tidak kurang operasional)

Skor 4 : Sangat Baik (jelas, sesuai, operasional)

- Diharapkan bapak/ibuk untuk memberikan saran dan masukan terhadap produk Media Pembelajaran ini untuk meningkatkan kualitas produk yang dibuat.

F. Penilaian

No	Butir Penilaian	Skor Penilaian			
		1	2	3	4
1	Bahasa yang digunakan sesuai dengan aturan EBI			✓	
2	Setiap kalimat mudah dipahami oleh peserta didik kelas III SD				✓
3	Penggunaan bahasa yang baik dan santun				✓
4	Bahasa yang digunakan sederhana dan mudah dipahami oleh peserta didik				✓
5	Ketepatan kata dan kalimat			✓	

$$\frac{16}{20} \times 100\% = \frac{1.600}{20} = 90\%$$

Rumus : Nilai Validitas : $\frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimum}} \times 100\%$

Saran Umum Dan Saran Perbaikan :

Sudah bisa di hndak languni u/ rumus lapangan

Kesimpulanya :

1. Media Pembelajaran ini bisa dikembangkan tanpa melakukan revisi jika rentang nilai 90% - 100% kategori (Sangat valid).
2. Media Pembelajaran ini bisa dikembangkan tanpa melakukan revisi jika rentang nilai 80% - 89% kategori (Valid).
3. Media Pembelajaran ini bisa dikembangkan dengan melakukan sedikit revisi jika rentang nilai 65% - 79% kategori (Cukup valid).
4. Media Pembelajaran ini bisa dikembangkan dengan melakukan revisi jika rentang nilai 55% - 64% kategori (Kurang valid).
5. Media Pembelajaran ini tidak valid jika rentang nilainya 54% - 0%

1	2	3	4	5
✓				

Padang, 13 Agustus 2024

Yulia Septi Wahyuni M.Pd

Lampiran 4**Lembar Praktikalitas Media Pembelajaran *Canva* Aspek Tampilan Media Pembelajaran, Aspek Penggunaan Media, Dan Aspek Ketepatan Waktu.**

**LEMBAR PRAKTIKALITAS
MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS CANVA**

A. Judul penelitian

Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva Pada Keterampilan membaca Narasi Tema 6 Di Kelas III.A SDN 31 Jati Tanah Tinggi Kota Padang.

B. Peneliti : Putri Ayu**C. Tujuan**

Tujuan dari instrument ini yaitu untuk mengetahui nilai praktikalitas dari aspek tampilan, bahasa, penggunaan, Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva Pada Keterampilan Membaca Narasi Tema 6 Di Kelas III.A SDN 31 Jati Tanah Tinggi Kota Padang.

D. Petunjuk Pengisian Angket

1. Mohon kepada Bapak/Ibu bersedia untuk memberikan penilaian terhadap Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Canva* pada kolom penilaian yang telah disediakan dengan memberikan tanda centang (√) sesuai dengan keterangan yang dijelaskan pada lembar validasi aspek isi dibawah ini:

Skor 4 : Baik (jelas, sesuai, operasional)

Skor 3 : Cukup Baik (jelas, sesuai, tidak kurang operasional)

Skor 2 : Kurang Baik (jelas, tidak sesuai, tidak operasional)

Skor 1 : Tidak Baik (tidak jelas, tidak sesuai, tidak operasional)

2. Diharapkan Bapak/Ibuk untuk memberikan saran dan masukan terhadap produk Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Canva* ini untuk meningkatkan kualitas produk yang dibuat.

E. Penilaian

$$\frac{7}{8} \times 100\% = \frac{700}{8} = 87,5\%$$

1. Tampilan Media Pembelajaran

No	Butir Penilaian	Skor Penilaian			
		1	2	3	4
1.	Penampilan (tulisan, gambar, warna pada media pembelajaran interaktif berbasis <i>Canva</i> menarik).				✓
2.	Gambar dalam media pembelajaran interaktif berbasis <i>Canva</i> sesuai dengan kehidupan nyata membuat peserta didik tertarik.			✓	

dibulatkan
jadi 88%
(Praktis).

2. Kemudahan penggunaan Media Pembelajaran

No	Butir Penilaian	Skor Penilaian			
		1	2	3	4
1.	Media pembelajaran interaktif berbasis <i>Canva</i> ini dapat dipahami dan sesuai dengan petunjuk yang ada.				✓
2.	Peserta didik senang belajar Bahasa Indonesia dengan menggunakan media pembelajaran Interaktif berbasis <i>Canva</i> .				✓
3.	Media pembelajaran interaktif berbasis <i>Canva</i> ini memudahkan dan membantu dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.				✓
4.	Media pembelajaran interaktif berbasis <i>Canva</i> memudahkan peserta didik dalam mengingat materi.				✓
5.	Media pembelajaran interaktif berbasis <i>Canva</i> memudahkan peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia.				✓

$$\frac{20}{20} \times 100\% = \frac{2000}{20} = 100$$

(Sangat Praktis)

3. Kesesuaian Waktu

No	Butir Penilaian	Skor Penilaian			
		1	2	3	4
1.	Peserta didik dapat menyelesaikan Quiz dan Soal-soal latihan pada pembelajaran Bahasa Indonesia tepat waktu.				✓
2.	Media pembelajaran interaktif berbasis <i>Canva</i> dapat menghematkan waktu pembelajaran.				✓
Jumlah					

Rumus : Nilai Praktikalitas : $P = \frac{R}{S} \times 100\% \text{ SM}$

$$\frac{8}{8} \times 100\% = \frac{800}{8} = 100\% \text{ (Sangat praktis)}$$

Saran Umum Dan Saran Perbaikan :

Suara audio kurang jelas

Kesimpulannya :

1. Media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* ini bisa dikembangkan tanpa melakukan revisi jika rentang nilai 90% - 100% kategori (sangat praktis).
2. Media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* ini bisa dikembangkan tanpa melakukan revisi jika rentang nilai 80% - 89% kategori (praktis).
3. Media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* ini bisa dikembangkan dengan melakukan sedikit revisi jika rentang nilai 65% - 79% kategori (cukup praktis).
4. Media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* ini bisa dikembangkan dengan melakukan revisi jika rentang nilai 55% - 64% kategori (kurang praktis).
5. Media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* ini tidak praktis jika rentang nilainya 54% - 0%.

Padang, 31 Juli 2024

Wali Kelas

Yeni Elwera S.P

Lampiran 5

Nilai Tertinggi Dari Lembar Efektivitas Peserta Didik

**ANGKET EFEKTIFITAS PESERTA DIDIK
MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS CANVA**

Nama : Syania

Kelas : 3 A

Penilaiannya : 4 (sangat baik)
3 (baik)
2 (kurang baik)
1 (sangat tidak baik)

NO	Butir Penilaian	Skor Penilaian			
		1	2	3	4
1.	Saya tertarik dengan media pembelajaran interaktif berbasis <i>Canva</i> .				✓
2.	Saya merasa senang dengan media pembelajaran interaktif berbasis <i>Canva</i> ini.				✓
3.	Saya sangat tertarik dengan media pembelajaran interaktif berbasis <i>Canva</i> ini.				✓
4.	Saya dapat memahami pembelajaran dengan mudah menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis <i>Canva</i> ini.				✓
5.	Saya dapat memahami tugas – tugas pada media pembelajaran interaktif berbasis <i>Canva</i> dengan mudah.				✓
6.	Saya memahami bahasa pada media pembelajaran interaktif berbasis <i>Canva</i> ini.				✓
7.	Saya tertarik dengan gambar – gambar yang ada di media pembelajaran interaktif berbasis <i>Canva</i> ini.				✓
8.	Warna yang ada pada media pembelajaran interaktif berbasis <i>Canva</i> ini sangat menarik.				✓
9.	Saya sangat terbantu dengan penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis <i>Canva</i> ini pada proses pembelajaran.				✓
10.	Saya menginginkan media pembelajaran interaktif berbasis <i>Canva</i> ini untuk pembelajaran berikutnya.				✓
	Jumlah	40			

$$\frac{40}{40} \times 100\% = \frac{4.000}{40} = 100\%$$

Lampiran 6

Nilai Menengah Dari Lembar Efektivitas Peserta Didik

**ANGKET EFEKTIFITAS PESERTA DIDIK
MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS CANVA**

Nama : indah saputri

Kelas : III A

Penilaiannya : 4 (sangat baik)

3 (baik)

2 (kurang baik)

1 (sangat tidak baik)

NO	Butir Penilaian	Skor Penilaian			
		1	2	3	4
1.	Saya tertarik dengan media pembelajaran interaktif berbasis <i>Canva</i> .				✓
2.	Saya merasa senang dengan media pembelajaran interaktif berbasis <i>Canva</i> ini.				✓
3.	Saya sangat tertarik dengan media pembelajaran interaktif berbasis <i>Canva</i> ini.				✓
4.	Saya dapat memahami pembelajaran dengan mudah menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis <i>Canva</i> ini.			✓	
5.	Saya dapat memahami tugas – tugas pada media pembelajaran interaktif berbasis <i>Canva</i> dengan mudah.			✓	
6.	Saya memahami bahasa pada media pembelajaran interaktif berbasis <i>Canva</i> ini.				✓
7.	Saya tertarik dengan gambar – gambar yang ada di media pembelajaran interaktif berbasis <i>Canva</i> ini.				✓
8.	Warna yang ada pada media pembelajaran interaktif berbasis <i>Canva</i> ini sangat menarik.				✓
9.	Saya sangat terbantu dengan penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis <i>Canva</i> ini pada proses pembelajaran.				✓
10.	Saya menginginkan media pembelajaran interaktif berbasis <i>Canva</i> ini untuk pembelajaran berikutnya.				✓
	Jumlah	38			

$$\frac{38}{40} \times 100\% = \frac{3.800}{40}$$

$$= 95\%$$

Lampiran 7

Nilai Terendah Dari Efektivitas Peserta Didik

**ANGKET EFEKTIFITAS PESERTA DIDIK
MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS CANVA**

Nama : DEVARNO

Kelas : A₃

Penilaiannya : 4 (sangat baik)

3 (baik)

2 (kurang baik)

1 (sangat tidak baik)

NO	Butir Penilaian	Skor Penilaian			
		1	2	3	4
1.	Saya tertarik dengan media pembelajaran interaktif berbasis <i>Canva</i> .				✓
2.	Saya merasa senang dengan media pembelajaran interaktif berbasis <i>Canva</i> ini.				✓
3.	Saya sangat tertarik dengan media pembelajaran interaktif berbasis <i>Canva</i> ini.			✓	
4.	Saya dapat memahami pembelajaran dengan mudah menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis <i>Canva</i> ini.			✓	
5.	Saya dapat memahami tugas – tugas pada media pembelajaran interaktif berbasis <i>Canva</i> dengan mudah.			✓	
6.	Saya memahami bahasa pada media pembelajaran interaktif berbasis <i>Canva</i> ini.				✓
7.	Saya tertarik dengan gambar – gambar yang ada di media pembelajaran interaktif berbasis <i>Canva</i> ini.				✓
8.	Warna yang ada pada media pembelajaran interaktif berbasis <i>Canva</i> ini sangat menarik.				✓
9.	Saya sangat terbantu dengan penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis <i>Canva</i> ini pada proses pembelajaran.				✓
10.	Saya menginginkan media pembelajaran interaktif berbasis <i>Canva</i> ini untuk pembelajaran berikutnya.				✓
	Jumlah	37			

$$\frac{37}{40} \times 100\% = \frac{3.700}{40}$$

$$= 92,5\%$$

dibulatkan jadi = 93%

Lampiran 8

Nilai Tertinggi Dari Hasil Tes Evaluasi Peserta Didik

Nama : Syania

Kelas : 3A

Hari/Tanggal : Rabu/31-7-2024

Jawablah pertanyaan-pertanyaan berikut!

1. Apakah yang dimaksud dengan energi alternatif?

energi alternatif adalah sumber energi yang dapat digunakan sebagai pengganti bahan bakar minyak ✓

2. Mengapa perlu energi alternatif?

energi alternatif diperlukan untuk menghemat penggunaan bahan bakar minyak sehingga manusia tidak lagi bergantung pada bahan bakar minyak ✓

3. Apa sajakah yang termasuk sumber energi alternatif?

energi panas matahari, energi gerak angin, dan energi gerak air ✓

4. Berikan satu contoh penggunaan energi alternatif!

energi air dimanfaatkan untuk membuat pembangkit listrik tenaga air (PLTA) ✓

5. Apa akibatnya jika tidak ada energi alternatif?

energi sumber dari bahan bakar minyak akan habis. Semisalnya bensin, solar, minyak bumi lainnya ✓

100

Lampiran 9

Nilai Terendah Dari Hasil Test Evaluasi Peserta Didik

Nama : Fai Zan

Kelas : 3

Hari/Tanggal : Rabu 31-7-2024

Jawablah pertanyaan-pertanyaan berikut!

1. Apakah yang dimaksud dengan energi alternatif?

Energi alternatif adalah sumber energi yang dapat digunakan sebagai pengganti bahan bakar minyak.

2. Mengapa perlu energi alternatif?

Energi alternatif diperlukan untuk?

3. Apa sajakah yang termasuk sumber energi alternatif?

energi

?

4. Berikan satu contoh penggunaan energi alternatif!

?

5. Apa akibatnya jika tidak ada energi alternatif?

?

20

Lampiran 10**Rekapitulasi Hasil Nilai Validitas, Praktikalitas, Dan Efektivitas**

No.	Aspek	Aspek Penilaian	Nilai	Kategori
1	Validitas	Isi	93%	Sangat valid
		Desain	85%	Valid
		Bahasa	90%	Sangat valid
2	Praktikalitas	Tampilan media	88%	Praktis
		Kemudahan penggunaan,	100%	Sangat praktis
		Kesesuaian waktu	100%	Sangat praktis
3	Efektivitas	Angket	97%	Sangat efektif
		Test evaluasi	85%	Efektif

Lampiran 11

Surat Izin Penelitian

		UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA BARAT FAKULTAS AGAMA ISLAM Alamat : Jln. Pasir Kandang No. 4 Koto Tengah Telp.(0751) 4851002, Padang (25172) Website: www.umsb.ac.id e-mail: info@umsb.ac.id , faiumsb@gmail.com												
Nomor : 0636/II.3.AU/F/2024 Lamp : - Hal : Permohonan Izin Penelitian		Padang, <u>19 Muharam 1445 H</u> 25 Juli 2024 M												
<p>Kepada Yth: Bapak Kepala SDN 31 Jati Tanah Tinggi, Kota Padang</p> <p>di Tempat</p> <p><i>Assalamu'alaikum Wr. Wb.</i> Dengan Hormat, semoga Bapak/Ibu berada dalam keadaan sehat <i>wal'afiat</i> dan sukses selalu dalam aktivitas sehari-hari, <i>aamiin</i>.</p> <p>Kami sampaikan kepada Bapak/Ibu bahwa salah seorang mahasiswa Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat di bawah ini:</p> <table border="0"> <tr> <td>Nama</td> <td>: Putri Ayu</td> </tr> <tr> <td>NIM</td> <td>: 20050029</td> </tr> <tr> <td>Program Studi</td> <td>: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)</td> </tr> <tr> <td>Fakultas</td> <td>: Agama Islam</td> </tr> <tr> <td>Alamat</td> <td>: Padang</td> </tr> <tr> <td>Lama Penelitian</td> <td>: 29 Juli – 10 Agustus 2024</td> </tr> </table> <p>Akan melakukan penelitian untuk penulisan skripsi di SDN 31 Jati Tanah Tinggi, Kota Padang. Dengan judul: <i>Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva Pada Keterampilan Membaca Narasi Tema 6 Di Kelas III.A SDN 31 Jati Tanah Tinggi, Kota Padang</i>. Oleh sebab itu kami mohon izin dan kesediaan Bapak/Ibu untuk dapat membantu mahasiswa dimaksud.</p> <p>Demikianlah kami sampaikan, atas bantuan dan kerjasama yang baik kami ucapkan terima kasih.</p> <p><i>Wabillahittaufiq wal hidayah</i> <i>Wassalamu'alaikum wr.wb</i></p> <div style="text-align: right;">  Dekan Dr. Swetio Halim, M.A NBM.1316378 </div>			Nama	: Putri Ayu	NIM	: 20050029	Program Studi	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)	Fakultas	: Agama Islam	Alamat	: Padang	Lama Penelitian	: 29 Juli – 10 Agustus 2024
Nama	: Putri Ayu													
NIM	: 20050029													
Program Studi	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)													
Fakultas	: Agama Islam													
Alamat	: Padang													
Lama Penelitian	: 29 Juli – 10 Agustus 2024													
Tembusan: 1. Arsip														

Lampiran 12

Surat Balasan Penelitian



PEMERINTAH KOTA PADANG
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UPTD SEKOLAH DASAR NEGERI 31 JATI TANAH TINGGI
KECAMATAN PADANG TIMUR
Jalan Mandahiling Komplek PT.KAI Padang, Telepon 0751-843193
Email: sdnkeretakulaju@gmail.com

**SURAT KETERANGAN**

Nomor : 421.2/121/Disdikbud/SDN31JTT/2024
Perihal : Izin Penelitian

Yang bertanda tangan dibawah ini kepala sekolah SDN 31 Jati Tanah Tinggi Kecamatan Padang Timur Kota Padang, dengan ini menerangkan:

Nama : Putri Ayu
NIM/BP : 20050029
Asal : Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat

Bahwa nama yang tersebut diatas melakukan Penelitian ke kelas III.A di SDN 31 Jati Tanah Tinggi mulai tanggal 29 Juli – 10 Agustus 2024.

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Padang, 29 Juli 2024
Kepala sekolah,

Ratna Yuriani, M.Pd
NIP. 197201171999122001



Lampiran 13 Dokumentasi Penelitian

Pengenalan Media *Canva*



Pengaplikasian Media *Canva*





Kuis



Petunjuk Pengerjaan Soal Evaluasi



Pengisian Angket Efektivitas Peserta Didik



Pengisian Angket Praktikalitas



**Sesi Foto Bersama Guru Dan Peserta Didik
Kelas III.A**



Lampiran 14

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP) (Siklus 1x Pertemuan)

Sekolah	: SDN 31 Jati Tanah Tinggi Kota Padang
Kelas/ Semester	: III.A/ 2
Tema 6	: Energi Dan Perubahan
Subtema 3	: Energi Alternatif
Pembelajaran ke	: 1
Hari/ Tanggal	: Rabu / 31 Juli 2024
Fokus Pembelajaran	: Bahasa Indonesia, Tematik
Alokasi Waktu	: 2 x 35 menit

A. Kompetensi Inti

1. Menerima dan menjalankan perilaku sesuai dengan ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku yang jujur, disiplin, tanggung jawab dan santun, serta peduli dan percaya diri dalam berperilaku dan berinteraksi dengan keluarga, lingkungan, teman dan juga guru.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya baik di rumah dan sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, logis dan sistematis, dalam karya yang estetis dalam Gerakan yang mencerminkan perilaku anak sehat, dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak yang beriman dan berakhlak mulia.

B. Kompetensi Dasar (KD) dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Muatan : Bahasa Indonesia

Kompetensi Dasar		Indikator Pencapaian Kompetensi	
3.1	Memahami konsep tentang pembelajaran Bahasa Indonesia, Tematik kelas 3 materi Energi Alternatif dan manfaatnya bagi kehidupan sehari-hari.	3.2	Mengidentifikasi berbagai jenis Energi Alternatif seperti, energi matahari, energi angin dan energi air.

C. Tujuan Pembelajaran

1. Dengan mengamati video pembelajaran, peserta didik diharapkan dapat memahami materi tentang energi alternatif dengan benar.
2. Setelah mendengarkan penjelasan dari guru, peserta didik dapat menyebutkan macam-macam energi alternatif serta manfaatnya.
3. Peserta didik dapat menyelesaikan tugas latihan yang diberikan dengan penuh tanggung jawab.

D. Materi Pokok

1. Energi Alternatif

E. Pendekatan Dan Metode Pembelajaran

1. Pendekatan : *Scientific*
2. Metode pembelajaran : Ceramah, Pengamatan, Tanya jawab, Penugasan.

F. Sumber Dan Media Pembelajaran

1. Buku Tematik
2. Laptop
3. Infokus
4. Video media pembelajaran

<https://youtu.be/AeW4EQlxVj8?si=mSTdLVjGwxKiRid5>

G. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pembukaan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengucapkan salam 2. Guru menyiapkan peserta didik secara fisik dan praktis 3. Guru mengajak peserta didik untuk berdoa 4. Guru mengecek kehadiran peserta didik 5. Guru membangkitkan minat peserta didik untuk belajar 6. Guru menginformasikan tujuan pembelajaran 	15 menit
Inti	<p>Langkah-langkah pembelajaran:</p> <p>Tahap 1</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengenalkan video media pembelajaran yang dibuat menggunakan aplikasi Canva 2. Guru menjelaskan keterkaitan media pembelajaran Canva dengan materi pembelajaran 3. Guru meminta peserta didik untuk memfokuskan diri dan melihat ke depan dimana video pembelajaran akan diputar. <p>Tahap 2</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menampilkan video pembelajaran materi awal penjelasan tentang energi alternatif 2. Guru memberikan pertanyaan pada peserta didik setelah melihat video penjelasan awal materi energi alternatif tersebut 3. Guru menampilkan part inti dari video materi energi alternatif 4. Guru mengajak peserta didik untuk bersama-sama membaca part video yang menampilkan kegiatan membaca narasi. <p>Tahap 3</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru melakukan sesi kuis berupa pertanyaan objektif sebanyak 5 soal 2. Guru membagikan lembar soal essay sebanyak 5 soal kepada peserta didik untuk dikerjakan secara mandiri 	1 jam, 30 menit
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberikan penguatan, kesimpulan materi, dan motivasi kepada peserta didik 	10 menit

	<ol style="list-style-type: none">2. Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya3. Guru menutup pembelajaran dengan doa dan salam	
--	---	--

H. Penilaian

Teknik Penilaian

1. Penilaian Pengetahuan
2. Penilaian Sikap
3. Penilaian Keterampilan

Padang, 31 Juli 2024
Peneliti

Putri Ayu
Nim: 20050029

Lampiran 15

Hasil Produk Media Pembelajaran *Canva*

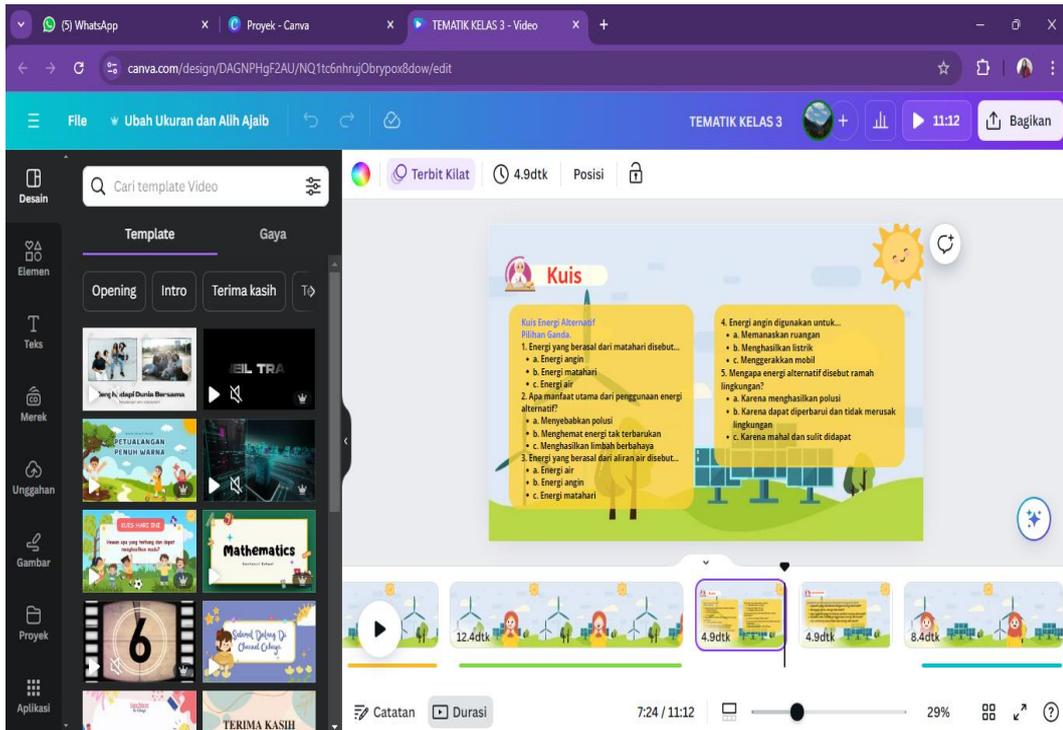
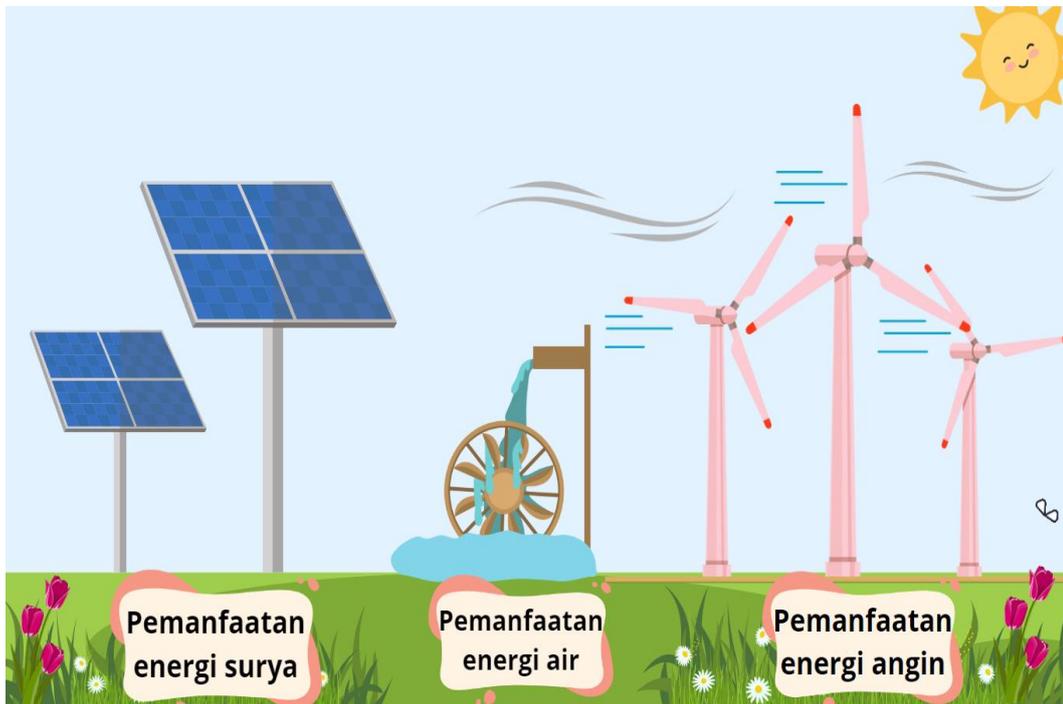
Kompetensi Dasar (KD):	Indikator:	Tujuan Pembelajaran:
<ul style="list-style-type: none"> Agar siswa dapat memahami konsep tentang pembelajaran Bahasa Indonesia kelas 3, materi Energi Alternatif dan manfaatnya bagi kehidupan sehari-hari. 	<ul style="list-style-type: none"> Mengidentifikasi berbagai jenis Energi Alternatif seperti: Energi Matahari, Energi Angin dan Energi Air. 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa dapat mengidentifikasi dan menjelaskan materi video pembelajaran yang disampaikan tentang Energi Alternatif.

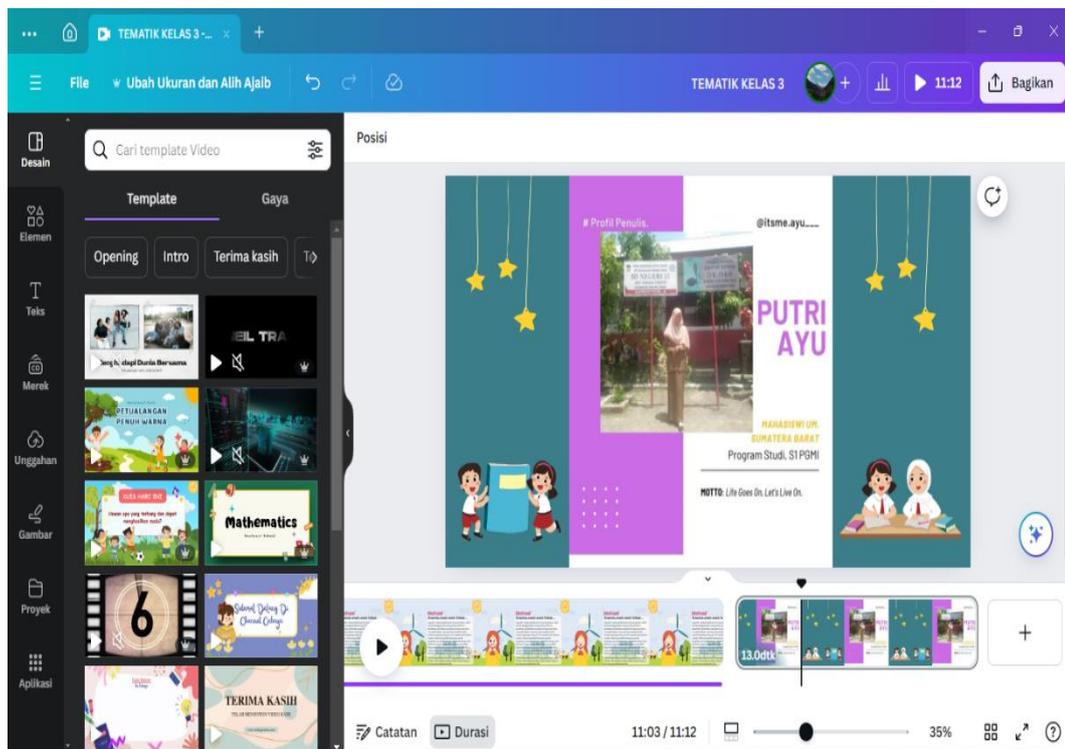
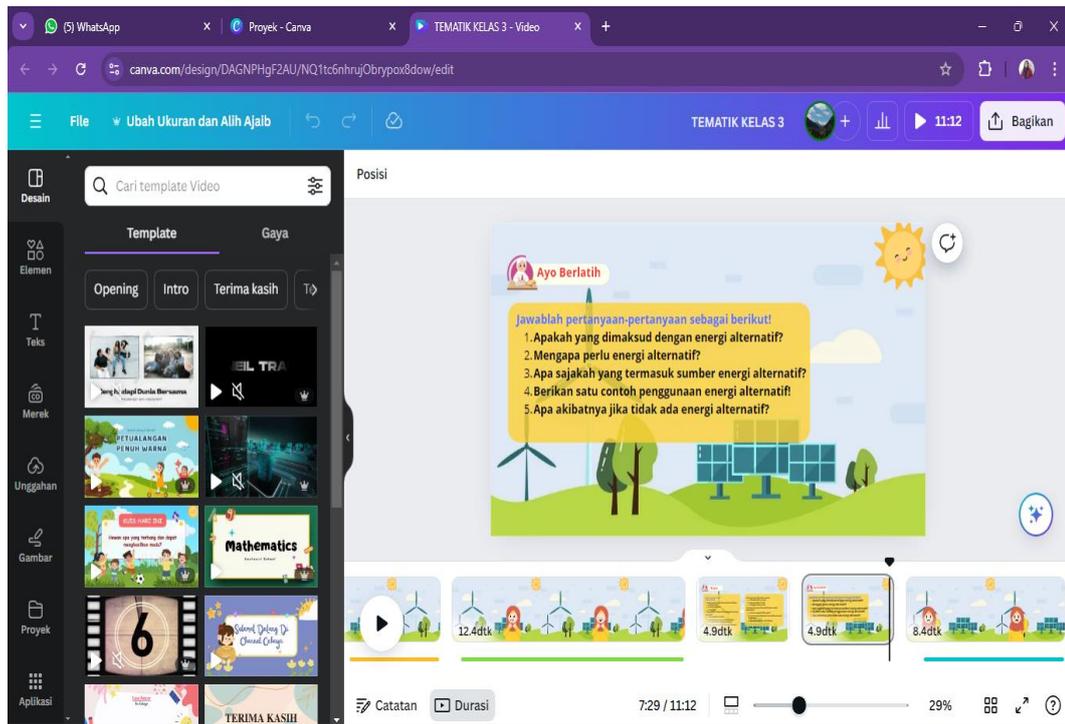


Subtema 3

Energi Alternatif







DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Putri Ayu, akrab dipanggil Ayu adalah nama sapaan untuk panggilan penulis. Lahir di Padang pada tanggal 11 Juni 1997, anak bungsu dari 4 bersaudara. Buah hati pasangan dari Ayahanda bernama Alm. “**Amri**” dan Ibunda bernama “**Indrayati**”. Penulis menempuh pendidikan awal Sekolah Dasar yaitu di SDN 18 Bungo Pasang dan menyelesaikan pendidikan pada tahun 2010, kemudian pada tahun yang sama penulis melanjutkan pendidikan ke Sekolah Menengah Pertama di SMPN 16 Padang dan lulus pada tahun 2013. Pada tahun yang sama pula, lalu penulis melanjutkan pendidikan ke Sekolah Menengah Atas di SMAN 13 Padang dan lulus pada tahun 2016. Setelah lulus dari SMA, penulis tidak langsung melanjutkan pendidikan ke Perguruan Tinggi melainkan kerja beberapa tahun karena belum ada keinginan untuk melanjutkan pendidikan pada saat itu. Pada awal tahun 2020, kemudian tiba-tiba terbesitlah keinginan untuk melanjutkan pendidikan karna penulis berpikir bahwa kerja saja tidaklah cukup. Bagaimanapun pendidikan harus tetap jadi prioritas utama. Bersyukur, alhamdulillah pada tahun yang sama di tahun 2020 penulis diterima untuk melanjutkan pendidikan Perguruan Tinggi Swasta di Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat. Penulis mengambil jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI). Motivasi penulis mengambil jurusan tersebut karena pada dasarnya, penulis suka melihat orang-orang yang berwawasan luas, berwibawa serta memiliki kesabaran yang ekstra dalam mendidik dan pada sosok Guru, beliau memiliki hal tersebut.

SCAN DISINI!

MEDIA PEMBELAJARAN
CANVA

