

**PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO VISUAL BERBASIS APLIKASI CANVA
UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENGANALISIS INFORMASI
IKLAN DAN KATA KUNCI KELAS V SD**

Cindi Arjihana Desita Putri¹, Alfi Laila², Rian Damariswara³

¹PGSD FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri

²PGSD FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri

³PGSD FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri

¹arjihana59@gmail.com,²alfilaila@unpkediri.ac.id,³riandamar08@unpkediri.ac.id

ABSTRACT

This research and development aims to support Indonesian language learning of advertising materials and advertising keywords. The subjects of this research consisted of two teaching staff and 44 class V students at SD Negeri Kutorejo 2. This research used the Research and Development (R&D) research methodology. The steps for developing audio visual media based on the Canva application use the ADDIE model development procedure (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). Media validity was obtained from media experts at 82% (very valid) and material experts at 92% (very valid). The effectiveness of the media was obtained based on limited scale trials of 83% (very effective) and wide scale trials of 87% (very effective). The practicality of the media was obtained through a questionnaire regarding the responses of students and class V educators at SD Negeri Kutorejo 2 to audio visual media based on the Canva application. The results of the questionnaire responses from class V students at SD Negeri Kutorejo 2 were 86% (very practical) responses from teaching staff and 91% (very practical) responses from students.

Keywords: audio visual media, canva application, advertising

ABSTRAK

Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk mendukung pembelajaran bahasa Indonesia materi iklan dan kata kunci iklan. Subjek penelitian ini terdiri dari dua tenaga pendidik dan 44 peserta didik kelas V SD Negeri Kutorejo 2. Penelitian ini menggunakan metodologi penelitian *Research and Development* (R&D). Langkah-langkah untuk mengembangkan media audio visual berbasis aplikasi Canva menggunakan prosedur pengembangan model *ADDIE* (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Kevalidan media diperoleh dari ahli media 82% (sangat valid) dan ahli materi 92% (sangat valid). Keefektifan media diperoleh berdasarkan uji coba skala terbatas 83% (sangat efektif) dan uji coba skala luas 87% (sangat efektif). Kepraktisan media diperoleh melalui angket tanggapan peserta didik dan tenaga pendidik kelas V SD Negeri Kutorejo 2 terhadap media audio visual berbasis aplikasi Canva. Hasil angket tanggapan siswa

kelas V SD Negeri Kutorejo 2 86% (sangat praktis) respon tenaga pendidik dan 91% (sangat praktis) respon peserta didik.

Kata kunci: media audio visual, aplikasi canva, iklan

A. Pendahuluan

Pembelajaran bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran penting yang ditampilkan di sekolah dasar, karena menduduki kedudukan dan fungsi yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari. Terdapat empat keterampilan didalam pembelajaran bahasa Indonesia yaitu keterampilan mendengar, berbicara, menulis dan membaca (Gereda, 2020) (Santika & Sudiana, 2021). Dalam hal daya dukung untuk keterampilan membaca di Indonesia sudah sangat berkembang. Telah banyak sekolah yang bekerja sama dan berlangganan dengan platform digital dengan beragam fitur yang dapat digunakan untuk mendukung pembelajaran (Assidiqi & Sumarni, 2020). Akan tetapi kenyataan di lapangan banyak guru yang masih belum dapat maksimal dalam memanfaatkan perkembangan platform digital untuk mendukung kegiatan pembelajaran. Hal tersebut menjadi salah satu faktor kurangnya antusias diswa dalam membaca. Khususnya sekolah dasar kurangnya

antusiasnya membaca merupakan alasan utama mengapa anak-anak terus mengalami kesulitan dalam membaca membaca buku dan mengeja kata (Soleha et al., 2022). Memang tidak mudah untuk menumbuhkan minat membaca pada anak di sekolah dasar, namun tetap perlu diusahakan.

Dilihat dari hasil kegiatan observasi pada tanggal 3 – 4 Mei 2024 kepada siswa kelas V SDN Kutorejo 2 Nganjuk keantusiasan belajar khususnya dalam pembelajaran bahasa Indonesia materi iklan dan kata kunci iklan belum mencapai keadaan ideal. Siswa kelas V mempunyai kecenderungan lebih tertarik untuk berbicara bahkan bermain dengan teman sebangkunya. Dikeadaan lain siswa juga terus-menerus mengajukan pertanyaan tentang materi pembelajaran yang telah tertera di buku tematik. Kurangnya antusias belajar siswa terlihat melalui hasil belajar bahasa Indonesia pada materi iklan dan kata kunci iklan sebanyak 68% dari 22 siswa yang mendapatkan nilai

dibawah KKM. Adapun KKM yang ditentukan adalah 75. Hasil belajar tersebut menjadi tolak ukur pengetahuan siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan materi iklan dan kata kunci iklan masih tergolong rendah.

Iklan merupakan salah satu materi yang terdapat dalam mata pelajaran bahasa indonesia di tingkat sekolah dasar. Sesuai kurikulum 2013, kompetensi dasar yang digunakan pada penelitian ini adalah KD 3.4 Menganalisis Informasi yang disampaikan paparan iklan dari media cetak atau elektronik.. KD 4.4 Memeragakan Kembali informasi yang disampaikan paparan iklan dari media cetak atau elektronik dengan berbantuan lisan, tulisan, dan visual. Kesuma Dewi et al., (2022) menyampaikan bahwa pada kurikulum 2013 guru dituntut supaya dapat membuat siswa termotivasi sehingga aktif dalam kegiatan pembelajaran. Sebagai fasilitator guru dapat memanfaatkan media pembelajaran seperti alat peraga, tayangan video, atau gambar sebagai media pembelajaran. Hal tersebut sejalan dengan Sasono, (2021) menyatakan bahwa materi iklan baik iklan cetak maupun iklan

online akan lebih maksimal penyampaiannya jika didukung dengan sebuah media.

Kata media merupakan bentuk jamak dari kata medium. Media adalah sebuah alat perantara untuk mengirimkan dan menerima pesan atau informasi. Media pembelajaran dibagi menjadi tiga yaitu : media audio, media visual dan media audio visual (Susanti & Zulfiana, 2018). Dalam penelitian ini media yang akan dikembangkan adalah media audio visual. Media audio visual merupakan media perantara dan penyerapan materi melalui pandangan dan pendengaran sehingga membangun kondisi yang dapat membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap (Ummah, 2021). Menurut (Salamah et al., 2022) Media audio visual merupakan media pembelajaran yang pemakaiannya dilakukan dengan cara diproyeksikan melalui arus listrik dalam bentuk suara, misalnya, radio, tape recorder dan media yang diproyeksikan ke layar monitor dalam bentuk gambar dan suara misalnya, televisi, video, film, DVD dan VCD. Media audio visual mampu menggugah perasaan dan pikiran siswa, memudahkan pemakaian materi dan menarik minat

siswa untuk belajar (Adam, 2023). Terdapat alat yang membantu fungsi dalam menampilkan gambar, alat tersebut berupa LCD projector yang akan menampilkan gambar melalui layar penerima mampu menyelesaikan proses pembelajaran secara efektif dan efisien. Kesimpulan yang dapat diambil adalah bahwa media audio visual merupakan suatu alat yang dapat dimanfaatkan untuk menyalurkan pesan atau informasi dan dapat merangsang pikiran, membangkitkan semangat, minat, keaktifan, dan partisipasi siswa melalui pandangan dan pendengaran sehingga dapat menjunjung kegiatan belajar mengajar.

Diera digital saat ini telah banyak berkembang platform yang dapat digunakan oleh para guru dalam membuat media pembelajaran audio visual salah satunya aplikasi Canva. Canva adalah aplikasi yang hadir dalam ramainya dunia teknologi. Aplikasi ini merupakan program desain online yang menyediakan bermacam peralatan diantaranya presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, grafik, infografis, spanduk, dan jenis lainnya yang tersedia dalam aplikasi canva (Rahmatullah et al., 2020). Dalam pemanfaatannya untuk

membuat media ajar, Canva menyediakan jenis jenis presentasi, salah satunya adalah presentasi dalam pendidikan.

Berdasarkan pemaparan latar belakang diatas, maka peneliti membuat artikel dengan memfokuskan untuk adanya pengembangan Media Pembelajaran yang berjudul "Pengembangan Media Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Keterampilan Menganalisis Informasi Iklan dan Kata Kunci Kelas V SD". Tujuan dari penelitian adalah menghasilkan produk berupa media audio visual berbasis aplikasi Canva yang valid, praktis dan efektif untuk meningkatkan keterampilan menganalisis informasi iklan dan kata kunci iklan bahasa indonesia kelas V SD.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan *Research and development* (R&D) dengan model ADDIE melalui tahapan 1) *analysis*, 2) *design*, 2) *development*, 4) *implementation* dan 5) *evaluation*. Tujuan dalam metode penelitian pengembangan ini digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dalam

menguji kelayakan dan kebermanfaatan produk, serta mengetahui bagaimana tanggapan siswa dan guru terhadap produk yang akan dikembangkan. Tahap pengujian keefektifan media audio visual berbasis aplikasi Canva dilakukan dua kali yaitu uji coba skala terbatas dan uji coba skala luas (Okpatrioka, 2023). Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri Kutorejo 2 dan dilaksanakan pada semester genap, pada uji terbatas 10 orang siswa dan diuji luas berjumlah 34 orang siswa.

Teknik pengumpulan data berupa 1) lembar validasi ahli media dan ahli materi, 2) soal test berupa soal pembelajaran setelah melihat media audio visual berbasis aplikasi Canva iklan dan kata kunci iklan, dan 3) angket respon guru dan angket respon siswa. Teknik analisis data menggunakan 1) data kevalidan menggunakan persentase nilai rata-rata dari hasil angket validasi ahli media dan ahli materi, 2) Uji keefektifan dilihat dari hasil uji coba skala terbatas dan skala luas, 3) Uji kepraktisan menggunakan persentase nilai rata-rata hasil angket guru dan siswa.

Tabel 01 Kisi-Kisi Validasi angket ahli media (Sumber : (Siddiq et al., 2020) Dimodifikasi)

No.	Aspek Penilaian	Indikator	Jumlah Butir
1.	Audio	Kejelasan suara	1
		Kesesuaian backsound dengan usia peserta didik	2
		Ketepatan ritme dengan isi materi pada media	3
2.	Visual	Kesesuaian judul dengan materi	4
		Kesesuaian gambar	5
		Kemenarikan warna, background, gambar dan animasi pendukung lainnya	6
3.	Tiografi	Jenis teks yang digunakan mudah dibaca dan dipahami	7
		Tata bahasa dan penyusunan kalimat jelas	8
4.	Penyajian	Memiliki daya tarik	9
		Media mudah digunakan	10

Tabel 02 Kisi-Kisi Validasi Angket Ahli Materi (Sumber : Siddiq et al., 2020) Dimodifikasi)

No	Aspek Penilaian	Indikator	Jumlah Butir
1.	Materi	Kesesuaian isi materi dengan KD	1
2.	Kebahasaan	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan berpikir peserta didik	2
3.	Kompetensi	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	3
4.	Metode	Kesesuaian persepsi/ilustrasi dengan materi	4
5.	Penilaian	Kesesuaian soal dengan materi yang disajikan	5

Tabel 03 Kisi-Kisi angket respon guru dan siswa (Sumber : (Siddiq et al., 2020) Dimodifikasi)

No	Aspek Penilaian	Indikator	Jumlah Butir
1.	Tampilan	Tampilan media menarik dan mudah dioperasikan	1
		Tata bahasa dan penyusunan kalimat jelas	2
		Kejelasan tampilan tulisan dan gambar media	3
2.	Materi	Langkah-langkah pembelajaran jelas	4
		Kesesuaian materi dengan kurikulum	5
		Keseuian materi dengan tujuan pembelajaran	6
		Soal Latihan dapat dipahami dan dikerjakan siswa	7
3.	Manfaat	Media dapat mempermudah siswa dalam memahami materi iklan dan kata kunci iklan mata pelajaran bahasa Indonesia	8
		Isi pembelajaran pada media sesuai dengan kebutuhan siswa	9
		Media audio visual berbasis aplikasi canva tentang iklan dan kata kunci dapat meningkatkan semangat belajar siswa	10

Tabel 04 Kualifikasi penilaian tingkat kevalidan produk pengembangan (adaptasi : (kesuma Dewi et al., 2022b))

Presentase	Kategori Validitas	Keterangan
0% - 20%	Tidak Baik	Sangat tidak boleh digunakan
21% - 40%	Kurang Baik	Tidak boleh digunakan
41% - 60%	Cukup Baik	Boleh digunakan setelah revisi besar
61% - 80%	Baik	Boleh digunakan setelah revisi kecil
81% - 100%	Sangat Baik	Sangat baik digunakan

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pengembangan media audio visual berbasis aplikasi Canva diangkat dari permasalahan bahwa guru kurang menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi sehingga berdampak pada rendahnya keterampilan siswa dalam menganalisis informasi pada iklan dengan materi iklan dan kata kunci iklan bahasa Indonesia. Pengembangan media audio visual berbasis aplikasi Canva untuk meningkatkan keterampilan menganalisis informasi iklan dan kata kunci iklan siswa menggunakan model pengembangan ADDIE.

Analysis

Langkah awal yang dilakukan adalah kegiatan observasi terhadap kegiatan pembelajaran pada mata pelajaran bahasa Indonesia di kelas. Berdasarkan kegiatan obsevasi hasil yang diperoleh adalah terlihat pembelajaran yang dilakukan belum optimal dari media pembelajaran yang digunakan. Hal ini terlihat dari pembelajaran bahasa Indonesia pada materi iklan dan kata kunci iklan yang kurang efektif sehingga keterampilan menganalisis informasi iklan dan kata kunci siswa masih rendah. Media dan sumber belajar yang digunakan guru

hanya berupa buku tematik, selain itu tidak melibatkannya alat bantu yang dapat dilihat maupun didengar, ditambah lagi pada saat kegiatan pembelajaran tidak diselingi dengan permainan yang membuat pembelajaran semakin tidak menarik. Berdasarkan hasil analisis awal ini, peneliti melakukan pengembangan media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi Canva yang memuat materi iklan dan kata kunci iklan sehingga siswa dapat memahami sendiri materi yang sedang dipelajari dalam kehidupan sehari-hari. Pengembangan media audio visual berbasis aplikasi Canva menjadi suatu alternatif siswa dalam meningkatkan keterampilan dalam menganalisis informasi pada iklan.

Design

Pada tahap rancangan, dilakukan dengan menyiapkan desain awal media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi Canva yang terdiri dari halaman depan, petunjuk penggunaan, informasi tujuan pembelajaran, materi, dan game yang telah dibuat lengkap dengan materi ajar, gambar, animasi, audio dan lain sebagainya. Pada pengujian awal oleh ahli media dan ahli materi, terdapat masukan dalam rancangan

media audio visual berbasis aplikasi Canva yaitu 1) ahli media berupa tambahan ikon petunjuk pada halaman cover, warna pada huruf dapat menggunakan warna gelap, tampilan awal memuat petunjuk profil, start menuju "menu" dan setting suara untuk 2) ahli media berupa ditambahkan contoh cara menganalisis kata kunci pada iklan, penulisan huruf besar dan huruf kecil dalam iklan perlu diperhatikan, penggunaan tanda baca perlu diperhatikan.

Development

Pada tahap pengembangan, media audio visual berbasis aplikasi Canva akan dilakukan validasi sebagai alat ukur kevalidan produk media untuk digunakan. Hasil validasi oleh ahli media dan ahli materi setelah menguji kelayakan media adalah media dapat digunakan untuk proses penelitian tanpa adanya perbaikan. Berikut adalah hasil kevalidan oleh ahli materi dan ahli media:

	<i>Validator</i>	
	Ahli Media	Ahli Materi
<i>Nilai</i>	82%	92%
<i>Rata – rata</i>	87 %	
<i>Kriteria</i>	Sangat Valid	

Berdasarkan Hasil akhir perolehan skor dari ahli media 82% dan ahli materi 92%. Rata – rata dari perolehan skor dari para ahli mendapatkan presentase sebesar 87%. Dengan demikian maka media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi Canva dapat dinyatakan sangat valid digunakan untuk tahap implementasi.

Implementation

Tahap implementasi dilakukan untuk mendapatkan hasil terhadap kualitas keefektifan dan kepraktisan media audio visual berbasis aplikasi Canva. Pelaksanaan uji coba skala terbatas dilakukan bersama 10 siswa dan uji coba skala luas media audio visual berbasis aplikasi Canva dilakukan bersama 34 siswa. berikut hasil keefektifan pada uji coba skala terbatas dan skala luas.

	<i>Responden</i>	
	Skala Terbatas	Skala Luas
<i>Nilai Rata-rata</i>	83%	87%
<i>Kriteria</i>	Sangat Efektif	Sangat Efektif

Berdasarkan hasil uji coba skala terbatas dan skala luas media audio visual berbasis aplikasi Canva iklan dan kata kunci iklan memperoleh rata-rata > 80 masuk dalam kriteria sangat efektif dalam mendukung

pembelajaran siswa kelas V SDN Kutorejo 2 pada materi iklan dan kata kunci iklan bahasa indonesia.

Setelah mendapatkan hasil dari keefektifan, dilakukan uji kepraktisan dengan menggunakan angket siswa dan guru. Hal ini digunakan untuk mengetahui hasil kepraktisan media audio visual berbasis aplikasi Canva pada skala luas. Berikut adalah hasil uji kepraktisan:

	<i>Responden</i>	
	Siswa	Guru
<i>Nilai</i>	91%	86%
<i>Kriteria</i>	Sangat Praktis	Sangat Praktis

Berdasarkan hasil uji kepraktisan pada tabel diatas, diperoleh nilai rata-rata angket siswa 91% dengan kriteria sangat layak dan nilai rata-rata angket guru 86% dengan kriteria sangat layak. Hasil angket siswa dan guru diperoleh dengan kriteria layak sehingga media audio visual berbasis aplikasi Canva ini sangat parktis digunakan.

E. Kesimpulan

Produk media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi Canva yang dikembangkan peneliti dapat digunakan dalam proses pembelajaran melalui lima tahapan proses pengembangan model ADDIE. Hasil validasi yang diperoleh dari

angket ahli materi dan ahli media memperoleh nilai rata-rata 87% dengan kriteria sangat valid. Hasil uji coba skala luas dan terbatas memperoleh rata-rata >80% artinya sangat efektif. Hasil kepraktisan yang diperoleh dari angket siswa dan guru memperoleh nilai rata-rata 92% dan 86%. dengan kriteria sangat praktis. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa media audio visual berbasis aplikasi canva pada penelitian ini dinyatakan 1) sangat valid, 2) efektif dan 3) sangat praktis digunakan untuk meningkatkan keterampilan menganalisis informasi yang disampaikan pada iklan. Hasil pengembangan media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi Canva ini tentunya masih banyak kekurangan dan keterbatasan, sehingga perlu dilakukan pengembangan lanjutan.

DAFTAR PUSTAKA

- Adam, A. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Audio Visual Terhadap Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Journal of Contemporary Issue in Elementary Education*, 1(1), 29–37.
- Assidiqi, M. H., & Sumarni, W. (2020). Pemanfaatan platform digital di masa pandemi covid-19.

Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana, 3(1), 298–303.

- Gereda, A. (2020). *Keterampilan Berbahasa Indonesia: menggunakan bahasa Indonesia secara baik dan benar*. Edu Publisher.
- kesuma Dewi, P. M., Ganing, N. N., & Sujana, I. W. (2022a). Pengembangan Media Pembelajaran E-Comic Berbasis Problem Based Learning dalam Muatan Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Teks Iklan Kelas V SD. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(3), 1908–1917.
- kesuma Dewi, P. M., Ganing, N. N., & Sujana, I. W. (2022b). Pengembangan Media Pembelajaran E-Comic Berbasis Problem Based Learning dalam Muatan Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Teks Iklan Kelas V SD. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(3), 1908–1917.
- Okpatrioka, O. (2023). Research and development (R&D) penelitian yang inovatif dalam pendidikan. *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1(1), 86–100.
- Rahmatullah, R., Inanna, I., & Ampa, A. T. (2020). Media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi canva. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 12(2), 317–327.

- Salamah, S., Wiramanggala, A. N., Aprilianti, A. D., Tunissa, I. F., & Nugraha, D. (2022). Pengembangan media audio-visual IPS. *JIPSINDO (Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia)*, 9(2), 145–153.
- Santika, I. G. N., & Sudiana, I. N. (2021). Insersi pendidikan karakter melalui pembelajaran bahasa Indonesia ditinjau dari perspektif teoretis. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia Undiksha*, 11(4), 464–472.
- Sasono, A. (2021). *BPSC Modul Bahasa Indonesia SD/MI Kelas IV: Buku Pendamping Siswa Cerdas Modul Bahasa Indonesia+ Kunci Jawaban*. Bumi Aksara.
- Siddiq, Y. I., Sudarma, I. K., & Simamora, A. H. (2020). Pengembangan Animasi Dua Dimensi Pada Pembelajaran Tematik Untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(2), 49–63.
- Soleha, R. S., Enawar, E., Fadhillah, D., & Sumiyani, S. (2022). Analisis Kesulitan Membaca Permulaan Pada Siswa Kelas Ii Sekolah Dasar. *Berajah Journal*, 2(1), 58–62.
- Susanti, S., & Zulfiana, A. (2018). Jenis-jenis media dalam pembelajaran. *Jenis-Jenis Media Dalam Pembelajaran*, 1–16.
- Ummah, S. K. (2021). *Media Pembelajaran Matematika* (Vol. 1). UMMPress.