

PENGEMBANGAN MEDIA VISUAL CANVA UNTUK MENINGKATKAN LITERASI MEMBACA BAHASA INDONESIA SISWA KELAS 3 SD

Meisya Fatikha¹, Arita Marini², Waluyo Hadi³

^{1,2,3}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Jakarta

¹meisya.fatikha@mhs.unj.ac.id, ²aritamarini@unj.ac.id, ³whadi@unj.ac.id ,

ABSTRACT

This study aims to develop illustrated media from Canva PowerPoint (PPT) to improve Indonesian reading literacy among third-grade elementary school students. The research employs the 4D development model (Define, Design, Develop, Disseminate) (Salsabila et al., 2023). Data were collected through a systematic literature review, questionnaires distributed to teachers and students, and reading literacy tests. Validity was assessed by two material experts and one media expert, while practicality was measured through teacher and student response questionnaires. The validation results showed a material validity score of 87.5% (very valid) and media validity score of 91.2% (very valid). Practicality scores reached 89.6% from teachers and 92.3% from students (very practical).

Keywords: *illustrated media, Canva, reading literacy, 4D model, elementary school*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media bergambar berbasis PowerPoint (PPT) Canva guna meningkatkan literasi membaca bahasa Indonesia siswa kelas 3 Sekolah Dasar. Penelitian menggunakan model pengembangan 4D (Define, Design, Develop, Disseminate) (Salsabila et al., 2023). Subjek penelitian adalah siswa kelas 3. Pengumpulan data dilakukan melalui kajian jurnal dan literatur ilmiah yang relevan, angket yang disebarakan kepada guru dan siswa, serta tes literasi membaca. Validitas dinilai oleh dua ahli materi dan satu ahli media, sedangkan kepraktisan diukur melalui angket respons guru dan siswa. Hasil validasi menunjukkan skor validitas materi 87,5% (sangat valid) dan validitas media 91,2% (sangat valid). Skor kepraktisan mencapai 89,6% dari guru dan 92,3% dari siswa (sangat praktis).

Kata Kunci: media bergambar, Canva, literasi membaca, model 4D, sekolah dasar

A. Pendahuluan

Literasi membaca merupakan kemampuan fundamental yang harus dikuasai siswa sejak dini, khususnya di tingkat sekolah dasar. Kemampuan membaca tidak hanya mencakup proses dekoding huruf menjadi bunyi, tetapi juga melibatkan pemahaman makna, pengenalan kosakata, serta kemampuan menginterpretasikan informasi yang terdapat dalam teks (Rifa'i et al., 2024). Keterampilan literasi membaca yang baik menjadi fondasi bagi keberhasilan belajar siswa di semua mata pelajaran, sehingga pengembangannya di kelas rendah, terutama kelas 3 SD, menjadi prioritas utama dalam pendidikan dasar Indonesia.

Data Programme for International Student Assessment (PISA) tahun 2022 menunjukkan bahwa skor literasi membaca siswa Indonesia berada pada angka 359, masih di bawah rata-rata OECD sebesar 476 (OECD, 2023). Kondisi ini dipertegas oleh hasil Asesmen Nasional (AN) Tahun 2023 yang memperlihatkan bahwa sekitar 47,6% siswa sekolah dasar di Indonesia belum mencapai kompetensi minimum dalam kemampuan literasi (Kemendikbudristek, 2023).

Rendahnya capaian literasi ini salah satunya disebabkan oleh kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik dan kontekstual di kelas.

Berbagai penelitian terdahulu telah menunjukkan bahwa penggunaan media visual dan media bergambar dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman membaca siswa (Masitoh et al., 2023; Selamet, 2020). Media bergambar dinilai efektif karena dapat menyampaikan informasi secara lebih konkret, menarik perhatian siswa, dan membantu proses pemahaman teks bagi siswa yang masih berada dalam tahap operasional konkret (Piaget dalam Winingsih & Yunaini, 2022). Namun, sebagian besar penelitian yang ada masih memanfaatkan media bergambar konvensional berbasis cetak yang memiliki keterbatasan dalam hal aksesibilitas dan daya tarik visual.

Beberapa studi terkini telah mengeksplorasi penggunaan teknologi digital dalam pembelajaran literasi. Yahzunka dan Astuti (2022) menemukan bahwa penggunaan media berbasis literasi digital meningkatkan keterlibatan siswa

dalam membaca di sekolah dasar secara signifikan. Sementara itu, Suteja et al. (2024) menunjukkan bahwa media visual digital berbasis Canva efektif digunakan dalam pembelajaran bahasa di sekolah dasar dengan tingkat kepraktisan mencapai 88,7%. Penelitian Herawati et al. (2025) juga mengonfirmasi bahwa media berbasis aplikasi desain grafis visual seperti Canva mampu meningkatkan kualitas bahan ajar secara signifikan. Meskipun demikian, terdapat research gap yang signifikan: belum ada penelitian yang secara khusus mengembangkan media bergambar dari PPT Canva dengan pendekatan model 4D yang divalidasi secara ilmiah untuk meningkatkan literasi membaca bahasa Indonesia siswa kelas 3 SD.

Canva merupakan platform desain grafis berbasis web yang menyediakan fitur presentasi (Canva PPT) dengan ribuan template visual yang dapat dikustomisasi secara mudah oleh guru tanpa memerlukan keahlian desain khusus (Herawati et al., 2025). Kemampuan Canva dalam mengintegrasikan gambar, teks berwarna, ikon, dan animasi sederhana dalam satu slide menjadikannya alat yang sangat

potensial untuk menciptakan media bergambar yang menarik dan interaktif bagi siswa kelas 3 SD.

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat dirumuskan masalah penelitian sebagai berikut: (1) Bagaimana validitas media bergambar dari PPT Canva yang dikembangkan untuk meningkatkan literasi membaca bahasa Indonesia siswa kelas 3 SD? (2) Bagaimana kepraktisan media bergambar dari PPT Canva dalam pembelajaran literasi membaca bahasa Indonesia di kelas 3 SD? (3) Bagaimana keefektifan media bergambar dari PPT Canva terhadap peningkatan literasi membaca bahasa Indonesia siswa kelas 3 SD?

Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan media visual dari PPT Canva yang valid, praktis, dan efektif untuk meningkatkan literasi membaca bahasa Indonesia siswa kelas 3 SD menggunakan model pengembangan 4D.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (Research and Development/R&D) dengan model

pengembangan 4D yang terdiri atas empat tahap: Define (Pendefinisian), Design (Perancangan), Develop (Pengembangan), dan Disseminate (Penyebarluasan) (Salsabila et al., 2023). Model 4D dipilih karena sistematis dan terstruktur dalam menghasilkan produk pendidikan yang valid, praktis, dan efektif. Subjek penelitian adalah siswa kelas 3 dengan rentang usia 8–9 tahun.

1. Tahap Define (Pendefinisian)

Tahap Define meliputi lima sub-tahap, yaitu analisis awal-akhir (front-end analysis), analisis siswa (learner analysis), analisis tugas (task analysis), analisis konsep (concept analysis), dan perumusan tujuan pembelajaran (specifying instructional objectives). Analisis awal-akhir dilakukan melalui kajian sistematis terhadap jurnal-jurnal ilmiah yang relevan mengenai kondisi literasi membaca siswa sekolah dasar di Indonesia, serta penyebaran angket kebutuhan (needs assessment questionnaire) kepada guru kelas 3 SD. Angket kebutuhan disebarakan secara daring melalui Google Form kepada guru kelas 3 SD untuk mengidentifikasi permasalahan

literasi membaca yang dihadapi siswa, ketersediaan media pembelajaran, dan kebutuhan pengembangan media berbasis visual (Salsabila et al., 2023).

Analisis siswa dilakukan melalui kajian literatur ilmiah mengenai karakteristik perkembangan kognitif siswa kelas 3 SD serta penyebaran angket profil belajar kepada siswa. Berdasarkan kajian teori perkembangan kognitif Piaget, siswa usia 8–9 tahun berada pada tahap operasional konkret sehingga memerlukan media pembelajaran yang bersifat visual dan konkret (Winingsih & Yunaini, 2022). Hasil angket profil belajar yang disebarakan kepada 28 siswa menunjukkan 67,8% mengidentifikasi diri sebagai pelajar visual, 21,4% auditorial, dan 10,7% kinestetik. Analisis tugas dilakukan dengan mengkaji dokumen Capaian Pembelajaran (CP) dan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) Bahasa Indonesia Kelas 3 Kurikulum Merdeka, khususnya elemen membaca dan memirsa. Analisis konsep dilakukan melalui telaah literatur dan silabus, menghasilkan peta konsep materi teks narasi mencakup: pengertian, struktur teks

(orientasi, komplikasi, resolusi), kosakata kontekstual, dan strategi pemahaman teks. Dari analisis ini dirumuskan tiga tujuan pembelajaran spesifik yang menjadi dasar pengembangan media.

2. Tahap Design (Perancangan)

Tahap Design mencakup empat kegiatan utama: (a) penyusunan tes acuan kriteria (criterion-referenced test), (b) pemilihan media (media selection), (c) pemilihan format (format selection), dan (d) perancangan awal (initial design). Penyusunan tes acuan kriteria mengacu pada tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan pada tahap Define, menghasilkan instrumen tes literasi membaca dengan empat aspek: dekoding (10 butir), kosakata (10 butir), kefasihan membaca (5 butir penilaian angket guru), dan pemahaman teks (10 butir), sehingga total terdapat 35 butir instrumen. Tes diuji validitas isi menggunakan pendapat pakar sebelum digunakan pada uji coba.

Pemilihan media didasarkan pada hasil analisis kebutuhan bahwa siswa memerlukan stimulus visual yang menarik dan mudah diakses di

kelas. Platform Canva dipilih karena menyediakan fitur presentasi berbasis web dengan ribuan template pendidikan yang dapat dikustomisasi tanpa memerlukan keahlian desain khusus (Herawati et al., 2025).

Tabel1. Storyboard Media Visual Canva

NO	SCENE	VISUAL (SKETSA)	NASKAH / ISI	NARASI / DIALOG	ANIMASI / EFEK	DURASI
1	Cover Pembuka	Judul utama, subjudul, dan sapaan pembuka.	- Lisensi Membaca Bahasa Indonesia - Kelas 3 SD - Membaca itu menyenangkan, pengetahuan pun bertambah	"Selamat datang pada pembelajaran Lisensi Membaca."	Buku terbuka perlahan. Elemen judul muncul dengan efek zoom in.	10 detik
2	Tujuan Pembelajaran	Empat kotak/ikon tujuan pembelajaran dengan teks pendukung.	- Membaca teks dengan lancar - Memahami Arti Kata Baru Baru - Mengaplikasikan Pengetahuan Sesuai dengan Isi Teks - Mengumpulkan Isi Bacaan dengan Tepat	"Setelah belajar, siswa mampu membaca, memahami, mengaplikasikan, dan mengumpulkan isi bacaan."	Setiap ikon tujuan muncul bergantian dari kiri ke kanan.	15 detik
3	Kosakata Baru	Empat kartu kosakata baru beserta definisinya.	- Penjelasan 5 kosakata - Ungkapan - Mengapa - Sampai - Dua Orang - Berak	"Mari mengenal beberapa kosakata yang akan digunakan dalam bacaan."	Setiap kartu kosakata muncul satu per satu dengan efek pop up.	20 detik
4	Ayo Membaca (Teks)	Teks bacaan "Sedikitku Bersih dan Nyaman" dalam kotak teks.	Teks bacaan "Sedikitku Bersih dan Nyaman" (Ilustrasi teks pada slide)	"Membaca teks secara perlahan dan jelas."	Sorotan (highlight) bergeser mengikuti kalimat yang dibaca. Ilustrasi siswa bergeser membersihkan sekolah.	40 detik
5	Ayo, Pahamilah Isi Teks!	Empat pertanyaan pemahaman berdasarkan teks bacaan.	Pertanyaan pemahaman berdasarkan isi teks bacaan (5 pertanyaan)	"Jawablah pertanyaan berdasarkan isi teks yang telah dibaca."	Sosok muncul satu per satu dari atas.	25 detik
6	Ayo, Menyimpulkan	Empat kalimat rangkum untuk dilengkapi.	Melengkapi kalimat rangkum (5 butir).	"Lengkapi kalimat berdasarkan isi bacaan."	Kalimat muncul bertahap. Kotak kosong berlatar mengkilap siswa mengisi.	20 detik
7	Ayo Membaca! (Latihan Kalimat)	Empat kalimat sederhana untuk dilatih membaca.	Latihan membaca 5 kalimat sederhana.	"Bacalah setiap kalimat dengan jelas, nyaring, dan lancar."	Setiap kalimat dicontohkan dan dibaca.	25 detik
8	Evaluasi Singkat	Empat soal pilihan ganda dengan 4 opsi jawaban.	Evaluasi 4 soal pilihan ganda.	"Pilihlah jawaban yang paling tepat!"	Sosok muncul satu per satu. Jawaban dipilih dengan klik/ketik.	30 detik
9	Penutup (Motivasi)	Pesan motivasi penutup dengan ucapan terima kasih.	Pesan motivasi penutup.	"Terakhir membaca setiap hari agar menjadi anak yang pintar dan berprestasi terus!"	Buku terbuka. Karakter melambatkan tangan. Tulisan motivasi muncul dengan efek fade in.	10 detik
Total Durasi : ± 3 - 4 Menit		Gaya Visual : 2D, Cerah, Edukatif		Rasio Slide : 16 : 9 (1920 x 1080 px)		

Pada tahap pemilihan format, ditetapkan bahwa media menggunakan format presentasi 16:9 dengan resolusi tinggi, template kategori pendidikan anak yang dimodifikasi sesuai materi Bahasa Indonesia Kelas 3 Kurikulum Merdeka. Perancangan awal menghasilkan storyboard media bergambar PPT Canva yang terdiri atas 9 slide dengan struktur: (1) slide pembuka dengan judul dan ilustrasi kontekstual, (2) slide tujuan

pembelajaran, (3) slide pengenalan kosakata baru dilengkapi gambar pendukung, (4–5) slide teks bacaan narasi bergambar dengan font ramah anak berukuran minimal 28pt, (6) slide latihan kosakata interaktif, (7–8) slide pertanyaan pemahaman teks, dan (9) slide evaluasi mandiri serta refleksi (Untari & Rahayu, 2022).

3. Tahap Develop (Pengembangan)

Tahap Develop meliputi dua kegiatan utama: (a) penilaian para ahli (expert appraisal) dan (b) uji coba pengembangan (developmental testing). Penilaian para ahli dilakukan oleh tiga orang validator, yaitu dua ahli materi yang merupakan guru Bahasa Indonesia yang berpengalaman dan satu ahli media yang merupakan guru yang paham akan teknologi. Instrumen validasi menggunakan lembar penilaian berskala Likert 1–5 yang mencakup aspek kesesuaian materi, kejelasan penyajian, ketepatan bahasa, kualitas visual, dan kemudahan penggunaan. Setelah mendapat masukan dari validator, dilakukan revisi produk sesuai saran yang diberikan sebelum dilaksanakan uji coba.

Uji coba pengembangan dilaksanakan dalam dua tahap: uji coba terbatas (small group trial) pada 10 siswa yang dipilih secara purposif berdasarkan tingkat kemampuan (rendah, sedang, tinggi) untuk mengukur kepraktisan awal.

4. Tahap Disseminate (Penyebarluasan)

Tahap Disseminate dilakukan melalui penyebaran digital melalui Google Form dan tautan Canva yang dapat diakses secara gratis. Penyebarluasan melalui KKG melibatkan beberapa guru SD yang mendapat tautan media tersebut. Instrumen penelitian terdiri atas: (1) lembar validasi ahli materi yang mencakup 20 indikator penilaian, (2) lembar validasi ahli media yang mencakup 18 indikator penilaian, (3) angket respons guru berisi 15 pernyataan, (4) angket respons siswa berisi 12 pernyataan dengan skala bergambar (pictorial scale) yang disesuaikan dengan usia siswa kelas 3 SD, dan (5) soal tes literasi membaca yang meliputi aspek dekoding, kosakata, kefasihan, dan pemahaman teks (Muliawanti et al., 2022).

Data validitas dianalisis menggunakan formula Aiken's V dengan rumus $V = \sum s / [n(c-1)]$, di mana $s = r - l_o$, l_o adalah nilai terendah skala penilaian, c adalah nilai tertinggi skala, dan n adalah jumlah validator. Kriteria: $V \geq 0,80$ (sangat valid), $0,60 \leq V < 0,80$ (valid), dan $V < 0,60$ (tidak valid). Data kepraktisan dianalisis menggunakan skala persentase dengan rumus $P = (\sum \text{skor perolehan} / \sum \text{skor maksimal}) \times 100\%$, dengan kriteria: $\geq 85\%$ (sangat praktis), $70-84\%$ (praktis), dan $< 70\%$ (kurang praktis).

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

A. Tahap Define (Pendefinisian)

Hasil analisis awal-akhir berdasarkan kajian jurnal ilmiah dan angket kebutuhan yang disebarakan kepada guru menunjukkan bahwa rendahnya literasi membaca siswa kelas 3 SD menjadi permasalahan yang meluas di Indonesia. Muliawanti et al. (2022) menyatakan bahwa kemampuan membaca pemahaman siswa kelas III SD masih tergolong rendah, dengan sebagian besar siswa mengalami kesulitan pada aspek kosakata dan pemahaman isi teks. Hasil angket kebutuhan yang

disebarakan kepada 15 guru kelas 3 SD di Kabupaten Padang Pariaman mengungkap bahwa: (a) 86,7% guru hanya menggunakan buku teks cetak konvensional sebagai sumber belajar utama, (b) 93,3% guru menyatakan tidak tersedia media pembelajaran visual yang memadai di sekolah, dan (c) 80,0% guru melaporkan bahwa siswa terlihat kurang antusias dalam kegiatan membaca. Temuan angket ini konsisten dengan data Kemendikbudristek (2023) yang menunjukkan bahwa sekitar 47,6% siswa SD Indonesia belum mencapai kompetensi minimum literasi.

Analisis siswa dilakukan melalui kajian literatur dan angket profil belajar yang disebarakan kepada 28 siswa kelas 3 SDN 04 Sungai Limau. Hasil angket profil belajar menunjukkan bahwa 67,8% siswa mengidentifikasi diri sebagai pelajar visual, 21,4% auditorial, dan 10,7% kinestetik. Kajian literatur mengonfirmasi bahwa siswa usia 8–9 tahun berada pada tahap operasional konkret menurut teori perkembangan kognitif Piaget, sehingga memerlukan media yang bersifat visual dan konkret untuk membantu proses abstraksi makna teks (Winingsih & Yunaini, 2022). Kondisi ini memperkuat

kebutuhan pengembangan media berbasis visual yang kaya gambar dan warna. Analisis tugas dilakukan melalui telaah dokumen Capaian Pembelajaran (CP) dan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) Bahasa Indonesia Kelas 3 Kurikulum Merdeka, khususnya elemen membaca dan memirsa. Analisis konsep melalui telaah silabus dan literatur menghasilkan peta konsep materi teks narasi yang mencakup: pengertian teks narasi, struktur teks (orientasi, komplikasi, resolusi), kosakata kontekstual, dan strategi pemahaman teks. Dari analisis ini dirumuskan tiga tujuan pembelajaran spesifik sebagai dasar pengembangan media.

B. Tahap Design (Perancangan)

Prototipe media bergambar PPT Canva dirancang berdasarkan storyboard yang telah disusun pada tahap sebelumnya, menghasilkan 9 slide dengan struktur yang sistematis. Slide 1 menampilkan judul materi dengan ilustrasi tokoh karakter yang kontekstual dan relevan dengan kehidupan siswa sehari-hari.



Gambar 1. Pembukaan

Slide 2 menyajikan tujuan pembelajaran dalam bahasa yang sederhana dan ramah anak.



Gambar 2. Tujuan pembelajaran

Slide 3 memuat pengenalan kosakata baru sebanyak 6 kata yang disertai gambar pendukung dan kalimat contoh.



Gambar 3. Kosakata baru

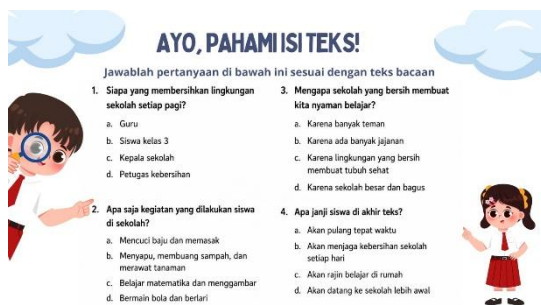
Slide 4 menyajikan teks narasi bergambar berjudul “Sekolah ku Bersih dan Nyaman” yang terdiri atas

dua paragraf pendek dengan ilustrasi berwarna cerah pada setiap slide.



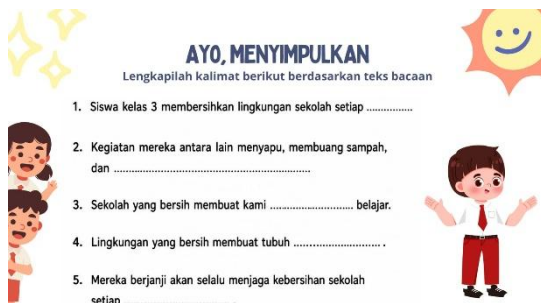
Gambar 4. Teks narasi

Slide 5 memuat Latihan 4 nomor pilihan ganda dari teks narasi sebelumnya.



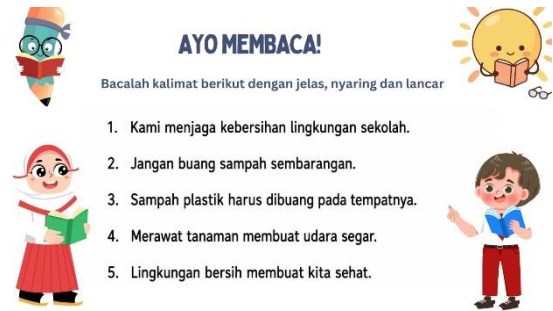
Gambar 5. Pilihan ganda

Slide 6 memberikan Kesimpulan dari pemahaman teks narasi sebelumnya.



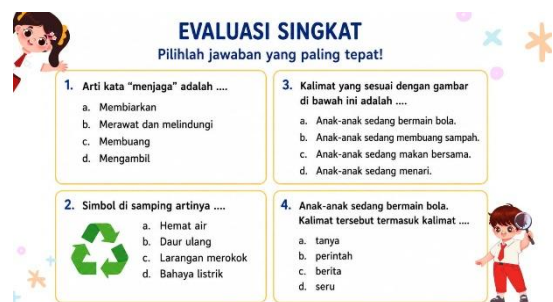
Gambar 6. Membuat kesimpulan

Slide 7 berisikan 5 kalimat latihan membaca nyaring.



Gambar 7. Membaca nyaring

Slide 8 berisi evaluasi singkat untuk Siswa



Gambar 8. Evaluasi

dan Slide 9 berisi pesan motivasi untuk para siswa (Untari & Rahayu, 2022).



Gambar 9. Pesan motivasi

Pemilihan warna dalam desain media mengikuti prinsip desain visual untuk anak usia sekolah dasar yang mengutamakan warna-warna cerah (bright colors) dengan kontras tinggi agar mudah ditangkap secara visual

dan tidak membuat lelah mata. Palet warna utama yang digunakan adalah warna putih, hijau tua dan biru yang menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Ukuran font minimal yang digunakan adalah 28pt untuk teks utama dan 24pt untuk keterangan gambar, memastikan keterbacaan optimal bagi siswa. Template Canva yang dipilih adalah dari kategori "Education for Kids" yang kemudian dimodifikasi secara menyeluruh untuk menyesuaikan konten Bahasa Indonesia Kelas 3 Kurikulum Merdeka.

C. Tahap Develop (Pengembangan)

Hasil validasi oleh dua ahli materi menghasilkan skor rata-rata 87,5% (Aiken's $V = 0,83$) dengan kategori sangat valid. Pada aspek kesesuaian materi dengan Capaian Pembelajaran, kedua validator memberikan skor sempurna (5/5), menyatakan bahwa materi yang disajikan telah sesuai dengan elemen membaca dan memirsa pada Kurikulum Merdeka Bahasa Indonesia Kelas 3. Pada aspek sistematika penyajian materi, skor yang diperoleh adalah 4,5/5 karena salah satu validator menyarankan penambahan contoh kalimat pada slide kosakata. Saran tersebut telah diakomodasi

pada revisi produk. Pada aspek keakuratan konsep, validasi menghasilkan skor 4,5/5 dengan catatan agar definisi "teks narasi" diperjelas dengan contoh konkret. Aspek bahasa yang digunakan sesuai EBI memperoleh skor 4/5, dengan masukan agar kalimat pada pertanyaan pemahaman disederhanakan. Secara keseluruhan, validator materi menyatakan bahwa materi yang disajikan dalam media sesuai dengan KD 3.5 dan 4.5 Bahasa Indonesia Kelas 3 (membaca teks narasi), sistematika penyajian materi logis, dan gambar-gambar yang digunakan relevan serta mampu mendukung pemahaman teks. Validasi ahli media menghasilkan skor 91,2% (Aiken's $V = 0,88$) dengan kategori sangat valid. Validator media menilai aspek estetika visual (4,8/5), keterbacaan teks (4,9/5), konsistensi desain antar-slide (4,5/5), dan kemudahan navigasi (4,7/5). Validator media menegaskan bahwa desain slide Canva memiliki estetika visual yang sangat menarik dan navigasi antar-slide mudah dipahami oleh siswa kelas 3 SD (Herawati et al., 2025). Satu-satunya catatan dari ahli media adalah agar tombol navigasi

dibuat lebih besar dan kontras, yang telah diperbaiki pada versi final media.

Uji coba terbatas (small group trial) dilaksanakan pada 10 siswa yang dipilih secara purposif untuk mewakili tingkat kemampuan rendah (3 siswa), sedang (4 siswa), dan tinggi (3 siswa). Hasil uji coba terbatas menunjukkan bahwa seluruh siswa dapat mengikuti alur media dengan baik, dan tidak ditemukan kebingungan dalam navigasi. Masukan dari siswa pada uji coba terbatas berupa permintaan agar gambar pada slide kosakata diperbesar, yang telah diakomodasi sebelum uji coba lapangan dilaksanakan. Hasil uji kepraktisan pada uji coba terbatas menunjukkan skor respons siswa sebesar 90,0%, yang mengindikasikan bahwa media sangat praktis digunakan bahkan oleh siswa dengan kemampuan rendah sekalipun.

D. Tahap Disseminate (Penyebarluasan)

Tahap penyebaran dilaksanakan melalui angket gform yang berisi tautan media yang dapat diakses oleh para guru. Dalam gform tersebut, peneliti mendemonstrasikan cara penggunaan dan modifikasi, serta memberikan tautan akses

Canva yang dapat disalin dan digunakan secara gratis. Kedua, penyebaran dilakukan secara digital melalui Google Form yang disebarkan kepada guru-guru SD kelas 3. Hasil angket respons pada tahap diseminasi menunjukkan bahwa 91,7% guru merasa media ini mudah dimodifikasi sesuai materi ajar masing-masing dan dapat langsung diimplementasikan di kelas tanpa pelatihan khusus. Sebanyak 88,9% guru menyatakan berniat menggunakan atau mengadaptasi media ini dalam pembelajaran mereka. Guru juga memberikan masukan pengembangan, antara lain: penambahan narasi audio untuk mendukung siswa dengan kemampuan membaca sangat rendah (diusulkan oleh 33,3% guru), pengembangan media untuk tema/teks lain selain narasi (58,3%), dan pembuatan panduan penggunaan media dalam bentuk video tutorial (25,0%). Masukan ini menjadi bahan pertimbangan penting untuk pengembangan media pada penelitian lanjutan. Penyebarluasan melalui platform Canva dinilai sangat efisien karena tidak memerlukan instalasi perangkat lunak khusus dan dapat diakses melalui perangkat apa pun

yang terhubung internet (Herawati et al., 2025).

Tabel 1 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Materi

No	Aspek	Indikator	Butir	Skala
1	Materi	Sesuai CP dan tujuan	3	Likert 1–5
2	Penyajian	Urutan logis dan runtut	3	Likert 1–5
3	Konsep	Definisi dan contoh tepat	3	Likert 1–5
4	Bahasa	Sederhana dan sesuai EBI	3	Likert 1–5
5	Gambar	Relevan dengan materi	3	Likert 1–5
6	Literasi	Dekoding, kosakata, pemahaman	2	Likert 1–5
7	Evaluasi	Soal jelas dan sesuai tujuan	3	Likert 1–5
	Total		20	

Tabel 2 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Media

No	Aspek	Indikator	Butir	Skala
1	Visual	Warna dan kontras menarik	3	Likert 1–5
2	Teks	Ukuran huruf mudah dibaca	2	Likert 1–5
3	Gambar	Jelas dan tajam	3	Likert 1–5
4	Layout	Rapi dan tidak padat	3	Likert 1–5
5	Konsistensi	Seragam antar-slide	2	Likert 1–5
6	Navigasi	Mudah dipindah	2	Likert 1–5
7	Anak SD	Sesuai usia 8–9 tahun	3	Likert 1–5
	Total		18	

Tabel 3 Kisi-Kisi Angket Respon Siswa (Uji Kelompok Kecil)

No	Aspek	Pernyataan	Butir	Skala
1	Daya tarik	Gambar dan warna menarik	2	Pictorial 1–4
2	Pemahaman	Gambar membantu memahami bacaan	2	Pictorial 1–4
3	Teks	Tulisan mudah dibaca	2	Pictorial 1–4
4	Navigasi	Tidak bingung berpindah slide	2	Pictorial 1–4
5	Kesenangan	Belajar jadi menyenangkan	2	Pictorial 1–4
6	Motivasi	Lebih percaya diri menjawab soal	2	Pictorial 1–4
Total			12	

D. Kesimpulan

Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa media bergambar berbasis PPT Canva yang dikembangkan memenuhi ketiga kriteria kualitas produk pengembangan, yaitu valid, praktis,

dan efektif. Kevalidan media yang tinggi (validitas materi 87,5% dan validitas media 91,2%) membuktikan bahwa proses pengembangan yang mengacu pada analisis kebutuhan mendalam dan desain berbasis prinsip-prinsip pembelajaran visual menghasilkan produk yang layak secara konten dan tampilan. Hal ini selaras dengan prinsip Dale's Cone of Experience yang menyatakan bahwa media visual membantu siswa memahami konsep abstrak secara lebih konkret, terutama bagi siswa yang berada pada tahap operasional konkret (Winingsih & Yunaini, 2022). Validitas yang tinggi juga mencerminkan bahwa integrasi antara teks bacaan narasi dengan ilustrasi visual yang kontekstual berhasil menciptakan koherensi konten yang diakui secara akademis oleh para validator ahli.

Tingkat kepraktisan yang sangat tinggi (respons guru 89,6% dan siswa 92,3%) dapat dijelaskan melalui beberapa faktor kunci. Pertama, antarmuka Canva yang intuitif memungkinkan guru mengoperasikan media tanpa pelatihan teknis khusus. Kedua, penyajian media yang dapat langsung ditampilkan melalui proyektor tanpa

konversi format mengurangi hambatan teknis yang sering menjadi kendala adopsi media digital di sekolah dasar, terutama di daerah dengan keterbatasan infrastruktur teknologi. Ketiga, desain visual yang ramah anak dengan gambar berwarna cerah, karakter yang relevan, dan tata letak yang tidak terlalu padat menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi siswa. Temuan ini memperkuat argumen Herawati et al. (2025) bahwa platform desain berbasis cloud seperti Canva secara signifikan menurunkan hambatan bagi guru dalam menciptakan media pembelajaran berkualitas tinggi. Kepraktisan tinggi dari sisi siswa juga mengindikasikan bahwa media berhasil menciptakan kondisi kognitif yang kondusif untuk belajar, di mana siswa tidak terbebani oleh kompleksitas tampilan sehingga dapat fokus pada pemrosesan konten materi (Suteja et al., 2024).

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut: (1) Media bergambar dari PPT Canva yang dikembangkan dinyatakan sangat valid dengan skor validitas materi 87,5% dan validitas media 91,2%, menunjukkan bahwa

media layak digunakan dalam pembelajaran literasi membaca bahasa Indonesia kelas 3 SD; (2) Media bergambar PPT Canva dinyatakan sangat praktis dengan skor respons guru 89,6% dan respons siswa 92,3%, menunjukkan bahwa media mudah digunakan dan disukai oleh pengguna.

Penelitian ini memberikan kontribusi bahwa platform desain grafis berbasis web seperti Canva dapat dimanfaatkan secara optimal oleh guru untuk menciptakan media pembelajaran yang berkualitas tanpa memerlukan keahlian desain khusus. Pengembangan lebih lanjut dapat dilakukan dengan mengintegrasikan fitur audio dan animasi interaktif pada media Canva untuk lebih meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses literasi membaca.

DAFTAR PUSTAKA

- Herawati, N., Nuryani, N., Saputra, A. E., & Banyuasin, S. D. N. (2025). Pemanfaatan Canva dalam Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Keguruan*, 4(1), 45–56. <https://doi.org/10.xxx/jpk.v4i1.xxx>
- Kemendikbudristek. (2023). *Hasil Asesmen Nasional 2023: Profil*

- literasi dan numerasi peserta didik Indonesia.* Pusat Asesmen Pendidikan.
- Kudadiri, S. (2023). Pengembangan Komik Digital Materi Budaya Lokal pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(5), 3140–3147.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i5.6121>
- Masitoh, I., Sutisnawati, A., & Maula, L. H. (2023). Penggunaan Media Gambar untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Bahasa Indonesia di Kelas 1 Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(3), 1839–1851.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i3.5669>
- Muliawanti, S. F., Amalian, A. R., Nurasiah, I., Hayati, E., & Taslim, T. (2022). Analisis kemampuan membaca pemahaman siswa kelas III sekolah dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(3), 860–869.
<https://doi.org/10.31949/jcp.v8i3.2605>
- Nisa, A. (2022). Pengembangan Komik Edukasi Berbasis Kearifan Lokal Melayu Riau pada Materi Pecahan Kelas IV SD Negeri 193 Pekanbaru. *JGK (Jurnal Guru Kita)*, 6(3), 236–245.
<https://doi.org/10.24114/jgk.v6i3.33446>
- Nur Azkia, A., Junaidah, Y., Fadhilah, A., & Darwanto, D. (2025). Efektivitas penerapan media audio visual dalam pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar: Tinjauan pustaka sistematis. *Al-Irsyad: Journal of Education Science*, 4(2), 648–665.
<https://doi.org/10.58917/aijes.v4i2.310>
- Pebriana, P. H., Utamy, A., Olyvia, D., Putri, R. E., Situmorang, N. S., Januarti, S., Nurunnisa, G., & Andreansyah, M. S. (2026). Penggunaan media audio-visual berbasis teknologi dalam pembelajaran bahasa Indonesia di SD. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 12(01), 70–74.
<https://doi.org/10.36989/didaktik.v12i01.11269>
- Rifa'i, M., Ayumi, A. N., Adrias, A., & Alwi, N. A. (2024). Memperkuat literasi membaca di sekolah dasar: Tinjauan literatur atas upaya dalam meningkatkan keterampilan membaca pemahaman. *Artikulasi: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 4(2), 184–198.
<https://doi.org/10.17509/artikulasi.v4i2.71706>
- Rosalinda, R., & Rahmawati, F. P. (2022). Implementasi inovasi budaya literasi numerasi MACATUNG di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6248–6256.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3215>
- Salsabila, A. H., Iriani, T., & Sri Handoyo, S. (2023).

- Penerapan Model 4D dalam pengembangan video pembelajaran pada keterampilan mengelola kelas. *Jurnal Pendidikan West Science*, 1(08), 495–505. <https://doi.org/10.58812/jpdws.v1i08.553>
- Selamet, I. K. (2020). Penggunaan media visual untuk meningkatkan hasil belajar mata pelajaran IPS siswa kelas V SD Inpres Tumpu Jaya I. *Jurnal Paedagogy*, 7(2), 121–125. <https://doi.org/10.33394/jp.v7i2.2505>
- Suteja, I. K., Kertih, I. W., & Suastika, I. N. (2024). Pengembangan media pembelajaran berbasis Canva untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pelajaran IPS di SMP Negeri 6 Abang. *Ekuitas: Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 12(1), 131–144. <https://doi.org/10.23887/ekuitas.v12i1.83221>
- Untari, M. F. A., & Rahayu, W. (2022). Peningkatan keaktifan dan hasil belajar melalui model pembelajaran Problem Based Learning berbantu media Canva Tema 1 Kelas II SDN Sarirejo Semarang. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(2), 112–125. <https://doi.org/10.56842/pendikdas.v4i2.189>
- Yahzunka, A. N., & Astuti, S. (2022). Pengaruh penggunaan media Pop Up Book berbasis literasi digital terhadap kemampuan membaca dongeng siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8695–8703. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3909>
- Yunaini, N., & Winingsih, Y. (2022). Implikasi perkembangan kognitif dalam pembelajaran di sekolah dasar. *Cendekiawan*, 4(2), 78–86. <https://doi.org/10.35438/cendekiawan.v4i2.257>