*Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar,*
*ISSN Cetak : 2477-2143 ISSN Online : 2548-6950*
*Volume 11 Nomor 03, September 2026*

# PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF UNTUK PENINGKATAN KETERAMPILAN MENENTUKAN UNSUR INTRINSIK TEKS FIKSI KELAS V SDN SIDOTOPO WETAN IV/558 SURABAYA

Eva Kurnia Sari[1], Sujinah[2]
[1]Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Muhammadiyah Surabaya
[1]evakurniasari046@gmail.com , [2]sujinah@um-surabaya.ac.id

## *ABSTRACT*

*This study aims to develop and evaluate the effectiveness and practicality of Canva-based Interactive Learning Multimedia (MPI) for identifying the intrinsic elements of fictional texts in Grade V at SDN Sidotopo Wetan IV/558 Surabaya. Adopting an adapted Borg and Gall R&D model, the research involved 72 students as a population sample. Data collection instruments included validation questionnaires, implementation tests, and user response surveys. The validation results by media and content experts reached an average score of 88.25%, classifying it as highly valid. Field-testing demonstrated high effectiveness, with classical student completeness increasing to 83,3% (60 out of 72 students) and achieving an overall average score of 87.9, well above the established Minimum Criteria (KKTP) of 80. Furthermore, user responses from both teachers and students exceeded 50% across all indicators, indicating that the developed digital multimedia is highly practical and engaging for elementary school language instruction.*

**Keywords:** *Interactive Learning Multimedia, Canva, Intrinsic Elements, Fictional Text*

## ABSTRAK

*Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan serta menguji keefektifan dan kepraktisan Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI) berbasis Canva pada materi menentukan unsur intrinsik teks fiksi kelas V di SDN Sidotopo Wetan IV/558 Surabaya. Mengadaptasi model pengembangan Research and Development (R&D) Borg and Gall, penelitian ini melibatkan 72 siswa sebagai sampel populasi. Instrumen pengumpulan data berupa angket validasi pakar, tes hasil belajar, serta angket respon pengguna. Hasil validasi oleh ahli media dan ahli materi menunjukkan rata-rata skor sebesar 88,25% dengan kategori sangat valid. Hasil uji coba lapangan menunjukkan tingkat keefektifan yang sangat tinggi, di mana ketuntasan belajar klasikal siswa mencapai 83,3% (60 dari 72 siswa) dengan rerata nilai 87,9, melampaui Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan sebesar 80. Angket respon guru dan siswa menunjukkan persentase di atas 50% pada seluruh indikator, membuktikan bahwa media pembelajaran digital ini sangat praktis, aplikatif, dan menyenangkan untuk diterapkan pada pemelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar.*

**Kata Kunci:** *Multimedia Pembelajaran Interaktif, Canva, Unsur Intrinsik, Teks Fiksi*

## A. Pendahuluan

Pengimplementasian Kurikulum Merdeka membawa transformasi yang mendasar dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Berbeda dengan periode sebelumnya yang menitikberatkan pada penguasaan keterampilan berbahasa secara teknis, Kurikulum Merdeka memosisikan Bahasa Indonesia secara strategis sebagai instrumen utama untuk mengasah kemampuan bernalar kritis dan keterampilan berpikir tingkat tinggi (HOTS) siswa. Paradigma pembelajaran saat ini sepenuhnya mengadopsi pendekatan berbasis teks. Teks diakui memiliki peran utama sebagai sarana pembentuk pola pikir karena merupakan kesatuan bahasa yang mengandung struktur logika menyeluruh.

Namun, kondisi nyata di lapangan sering kali memperlihatkan fenomena yang berlawanan. Rendahnya minat baca generasi muda Indonesia menjadi kendala utama dalam pembelajaran berbasis teks. Permasalahan yang ditemukan pada siswa kelas V SDN Sidotopo Wetan IV/558 Surabaya menunjukkan bahwa siswa cenderung membaca hanya untuk memenuhi tugas tanpa memahami substansi teks secara mendalam. Hal ini berdampak pada suasana belajar yang kurang kondusif serta perolehan nilai rata-rata kelas yang masih di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Karakter siswa yang sangat aktif dan sulit fokus juga menjadi tantangan tersendiri bagi guru kelas. Guru dituntut kreatif menyajikan teks melalui prinsip pembelajaran yang menyenangkan, berkesadaran, dan bermakna agar siswa tidak merasa terbebani.

Guna mengatasi kendala tersebut, peneliti berupaya memfasilitasi kebutuhan belajar siswa melalui pemanfaatan teknologi komunikasi dan ilmu pengetahuan berupa media pembelajaran inovatif digital. Selama ini, media yang digunakan terbatas pada gambar statis yang minim keterlibatan siswa, sehingga energi aktif siswa tidak tersalurkan secara positif.

Fokus permasalahan dalam penelitian ini adalah rendahnya keterampilan siswa dalam menentukan unsur intrinsik teks fiksi akibat minimnya pemanfaatan media

interaktif inovatif di kelas. Oleh karena itu, tujuan dilakukannya penelitian ini adalah untuk menghasilkan produk *Multimedia Pembelajaran Interaktif* (MPI) berbasis Canva yang valid, efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa secara klasikal maupun individual, serta praktis digunakan oleh guru dan peserta didik.

**B. Metode Penelitian**

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D) yang mengadaptasi prosedur pengembangan model Borg and Gall (Sugiyono, 2016). Langkah-langkah pengembangan yang diadopsi meliputi: (1) analisis kebutuhan melalui survey angket dan wawancara, (2) perencanaan perangkat pembelajaran (Capaian Pembelajaran, RPM, Bahan Ajar, LKPD), (3) desain produk menggunakan aplikasi Canva, Kinemaster, dan Pinterest, (4) validasi desain oleh para pakar, (5) uji sampel populasi, (6) revisi produk, dan (7) produk akhir. Akibat keterbatasan waktu, langkah uji coba produk dibatasi pada uji coba sampel populasi satu kali dan tidak sampai pada tahap diseminasi skala luas.

Subjek penelitian ini adalah 72 siswa reguler kelas V di SDN Sidotopo Wetan IV/558 Surabaya tahun ajaran 2025/2026 serta guru kelas selaku pengguna produk. Jenis data yang dikumpulkan meliputi data kuantitatif berupa skor tes hasil belajar (evaluasi formatif) dan skor angket, serta data kualitatif berupa saran revisi dari validator. Teknik pengumpulan data menggunakan tes formatif melalui fitur *Quiz* interaktif pada MPI dan angket tertutup berbasis *Google Form*. Analisis data validitas dan kepraktisan dilakukan secara deskriptif persentase, sedangkan data efektivitas dinilai berdasarkan pencapaian ketuntasan belajar klasikal siswa di atas batas KKTP 80.

**C.Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Penelitian pengembangan ini berhasil mewujudkan produk akhir berupa *Multimedia Pembelajaran Interaktif* (MPI) digital berbasis Canva yang dirancang secara mandiri dari nol (*design from scratch*). Komponen utama produk ini dikemas dalam sistem navigasi "Menu Pintar" yang mencakup enam tombol *hyperlink*: (1) Menu Pintar, (2) Pendahuluan yang berisi Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran, (3) Materi Teks

Fiksi dan Unsur Intrinsik, (4) Profil Pengembang, (5) Referensi, dan (6) Quiz. Keunggulan inovasi (novelty) produk ini terletak pada integrasi penuh materi teks, video animasi terkurasi Platform PMM, audio lirik lagu gubahan pengembang, hingga instrumen asesmen formatif dalam satu tautan Canva interaktif.

Sebelum diuji cobakan, kualifikasi formal kelayakan media melalui penilaian tim ahli menunjukkan kriteria yang sangat baik. Validasi oleh ahli media menghasilkan persentase kelayakan sebesar 89% (kategori valid), sedangkan penilaian dari ahli materi memperoleh skor 87,5% (kategori valid). Dengan demikian, akumulasi rata-rata validitas komprehensif produk dari dewan pakar mencapai angka 88,25% yang menempatkan MPI pada kriteria sangat layak untuk diimplementasikan.

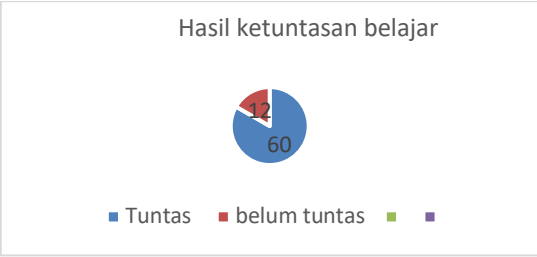
Tingkat efektivitas penggunaan MPI di dalam kelas diukur melalui ketuntasan hasil belajar siswa setelah menyelesaikan pemelajaran mandiri dan pengerjaan asesmen kelompok menggunakan LKPD. Data rekapitulasi nilai hasil belajar klasikal siswa disajikan secara ringkas pada Tabel 1.

**Tabel 1. Nilai Hasil Belajar Siswa Kelas V Secara Klasikal**

| No | Elemen data Evaluasi Formatif | Capaian Nilai Siswa |
|---|---|---|
| 1 | Rata-rata nilai | 87,9 |
| 2 | Nilai tertinggi | 100 |
| 3 | Nilai terendah | 60 |
| 4 | KKTP | 80 |
| 5 | Jumlah siswa tuntas | 60 |
| 6 | Jumlah siswa tidak tuntas | 12 |
| 7 | Persentase Ketuntasan Klasikal (P) | 83,3% |




Grafik 1. Hasil belajar klasikal




Grafik 2. Hasil Ketuntasan belajar

Berdasarkan Tabel 1, rata-rata nilai siswa secara keseluruhan menyentuh angka 87,9 yang berarti telah melampaui batas minimal KKTP 80. Ditinjau dari parameter ketuntasan belajar individu, sebanyak 60 siswa atau setara dengan 83,3% dari total populasi dinyatakan tuntas secara sempurna. Adapun 12 siswa (16,7%) yang belum memenuhi ketuntasan disebabkan oleh fragmentasi konsentrasi visual minor pada beberapa butir soal spesifik. Hasil capaian klasikal sebesar 83,3% ini mengonfirmasi secara empiris bahwa pemanfaatan MPI Canva terbukti sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar materi unsur intrinsik fiksi siswa kelas V.

Tingkat kepraktisan penggunaan media diperoleh dari angket respon pengguna pasca-uji coba lapangan. Berdasarkan hasil rekapitulasi tanggapan pada aspek ketertarikan, aspek tampilan, dan aspek manfaat, hampir seluruh indikator memuat persentase pilihan jawaban setuju (S) dan sangat setuju (SS) di atas 50%. Dari aspek ketertarikan, sebanyak 77% siswa sepakat bahwa tampilan media sangat menarik, dan 57% siswa menyatakan pemelajaran berbasis permainan (*quiz games*) membangkitkan gairah belajar sehingga tidak membosankan.

Dari aspek manfaat, sebanyak 70% siswa mengonfirmasi bahwa suasana belajar berubah menjadi jauh lebih menyenangkan. Senada dengan respon siswa, guru kelas V (pengguna) memberikan tanggapan yang sangat positif, di mana seluruh indikator kepraktisan terisi pada rentang kategori praktis dan sangat aplikatif. Integrasi MPI Canva dalam proses instruksional terbukti mampu mengakomodasi fungsi atensi (penarik perhatian visual), fungsi afektif (kenyamanan belajar), fungsi kognitif (kemudahan memahami unsur tokoh, alur, latar, dan amanat), serta fungsi kompensatoris untuk meretensi memori siswa sekolah dasar.

## E. Kesimpulan

Berdasarkan seluruh rangkaian analisis, dapat disimpulkan beberapa hal pokok: (1) Penelitian ini berhasil memproduksi perangkat *Multimedia Pembelajaran Interaktif* (MPI) berbasis aplikasi Canva untuk materi unsur intrinsik teks fiksi kelas V melalui adaptasi 7 langkah model Borg and Gall. (2) MPI dinyatakan

sangat layak digunakan berdasarkan persentase penilaian validitas gabungan dari ahli media, ahli materi, dan praktisi sebesar 88,25% (kategori sangat valid). (3) Implementasi MPI terbukti efektif mendongkrak hasil belajar bahasa Indonesia di SDN Sidotopo Wetan IV/558 Surabaya, ditunjukkan oleh perolehan rata-rata kelas sebesar 87,9 dan persentase ketuntasan klasikal yang mencapai angka tinggi yaitu 83,3%. (4) Media pembelajaran ini berkualifikasi sangat praktis di lapangan dengan capaian indikator kepraktisan di atas 50% berdasarkan penilaian positif dari guru dan siswa. Guru direkomendasikan untuk menyebarluaskan produk purwarupa ini kepada sejawat pendidik guna memperkaya variasi pemelajaran digital di tingkat sekolah dasar.

## DAFTAR PUSTAKA

Abidin, Y. (2012). *Pembelajaran bahasa berbasis pendidikan karakter*. Bandung: Refika Aditama.

Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan (BSKAP). (2025). *Capaian pembelajaran pada pendidikan anak usia dini, jenjang pendidikan dasar, dan jenjang pendidikan menengah pada kurikulum merdeka*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Galih, F. (2020). Survei literasi kesehatan siswa tingkat sekolah menengah atas dan kejuruan di Kota Surabaya. *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan*, 8(1), 41-45.

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2021). *Panduan penguatan literasi dan numerasi di sekolah*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Mark, J. (2013). *Technology and language learning in the digital age*. New York: Academic Press.

Rima Wati, E. (2016). *Ragam media pembelajaran*. Jakarta: Kata Pena.

Samodra, D. W., Suhartono, V., & Santosa, S. (2019). Multimedia pembelajaran reproduksi pada manusia. *Jurnal Teknologi Informasi*, 5(2), 695-710.

Sudjana, N., & Rivai, A. (2010). *Media pengajaran (penggunaan dan pembuatannya)*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.

Sugiyono. (2016). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.