

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS CANVA
PADA MATERI MEMBACA PEMAHAMAN UNTUK SISWA
KELAS V SEKOLAH DASAR**

R.R Ayu Dwi Maudi¹, Ni Made Ignityas Prima Astuti², Irwan Febryan³
^{1,2,3} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Triatma Mulya
12286206023@triatmamulya.ac.id, ignityas.astuti@triatmamulya.ac.id,
irwan.febryan@triatmamulya.ac.id

ABSTRACT

This research was motivated by the low reading comprehension skills of fifth-grade elementary school students, particularly in identifying the main idea, supporting details, and drawing conclusions from reading texts, as well as the limited use of interactive learning media in the learning process. This study aimed to: (1) develop an interactive learning media based on Canva for reading comprehension materials for fifth-grade students at SD Negeri 1 Tegal Badeng Barat; (2) determine the validity of the developed media based on the assessments of material and media experts; and (3) determine the practicality of the media based on the responses of teachers and students. This study employed the Research and Development (R&D) method using the ADDIE model, which consists of the stages of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. Data were collected through observations, interviews, questionnaires, and documentation. The research instruments included material expert validation sheets, media expert validation sheets, and practicality questionnaires for teachers and students. The data were analyzed using descriptive quantitative techniques through Gregory's content validity formula and the Criterion-Referenced Assessment (PAP) conversion. The results indicated that the Canva-based interactive learning media had a very high level of validity, with a Gregory content validity coefficient of 1.00. The media expert evaluation obtained an average score of 90.63%, while the material expert evaluation obtained an average score of 86.46%, both categorized as highly valid. Furthermore, the practicality test showed that the media was rated as highly practical by both teachers and students, indicating that it is easy to use, engaging, and suitable for implementation in fifth-grade reading comprehension learning.

Keywords: *interactive learning media, reading comprehension, validity, practicality.*

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan membaca pemahaman siswa kelas V sekolah dasar, khususnya dalam menentukan ide pokok, ide pendukung, dan menyimpulkan bacaan, serta belum optimalnya penggunaan media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis Canva pada materi membaca pemahaman untuk siswa kelas V SD Negeri 1 Tegal Badeng Barat; (2) mengetahui tingkat validitas media berdasarkan penilaian ahli materi dan ahli media; serta (3) mengetahui tingkat kepraktisan media berdasarkan respons guru dan siswa. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development

(R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Instrumen penelitian meliputi lembar validasi ahli materi dan ahli media serta angket kepraktisan guru dan siswa. Analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif menggunakan validitas Gregory dan konversi Penilaian Acuan Patokan (PAP). Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Canva memiliki tingkat validitas yang sangat tinggi dengan nilai validitas isi Gregory sebesar 1,00. Penilaian ahli media memperoleh rata-rata persentase 90,63%, sedangkan penilaian ahli materi memperoleh rata-rata persentase 86,46%, yang keduanya termasuk kategori sangat valid. Hasil uji kepraktisan menunjukkan bahwa media memperoleh respons sangat praktis dari guru maupun siswa sehingga mudah digunakan, menarik, dan layak diterapkan dalam pembelajaran membaca pemahaman di kelas V sekolah dasar.

Kata kunci: media pembelajaran interaktif, membaca pemahaman, validitas, kepraktisan.

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan salah satu pilar utama dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia yang berdaya saing di era global. Perubahan zaman yang ditandai dengan perkembangan teknologi digital menuntut dunia pendidikan untuk beradaptasi dengan cepat. Kehadiran teknologi informasi telah mengubah berbagai aspek kehidupan, termasuk cara belajar, cara berkomunikasi, dan cara memperoleh informasi. Dalam konteks pendidikan dasar, teknologi seharusnya tidak hanya menjadi pelengkap, tetapi juga perlu diintegrasikan secara optimal untuk menunjang keberhasilan pembelajaran. Penelitian oleh (Sukmawati & Tarmizi, 2024) menunjukkan bahwa penggunaan

media digital dan platform interaktif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dapat meningkatkan motivasi, minat, dan partisipasi aktif siswa sekolah dasar karena siswa lebih tertarik pada tampilan visual dan aktivitas belajar yang variatif.

Hal ini sejalan dengan temuan (Syafaatussalamah et al., 2025) yang menegaskan bahwa media digital seperti video interaktif, aplikasi kuis edukatif, dan buku digital terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar serta memperkuat keterlibatan siswa melalui pembelajaran yang lebih fleksibel dan menyenangkan. Selanjutnya, (Noveliana Julita, 2025) dalam penelitiannya mengenai literasi membaca siswa sekolah dasar menegaskan bahwa kemampuan membaca pemahaman yang rendah

berimplikasi langsung terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia. Mereka menemukan bahwa siswa yang memiliki tingkat literasi membaca tinggi menunjukkan pemahaman konsep yang lebih baik dan nilai akademik yang lebih tinggi dibandingkan siswa dengan kemampuan membaca rendah. Oleh karena itu, peningkatan literasi membaca melalui penggunaan media pembelajaran berbasis digital seperti media pembelajaran berbasis andromo menjadi langkah strategis untuk memperbaiki kualitas pendidikan dasar dan menumbuhkan budaya literasi sejak dini.

Permasalahan literasi di Indonesia masih menjadi tantangan serius dalam dunia pendidikan. Hasil Programme for International Student Assessment (PISA) 2022 yang dirilis oleh Organisation for Economic Co-operation and Development (OECD) menunjukkan bahwa Indonesia memperoleh skor membaca sekitar 359 poin, lebih rendah dari rata-rata negara anggota OECD yang mencapai 480 poin. Meskipun posisi Indonesia mengalami sedikit peningkatan dibanding hasil PISA 2018, capaian tersebut masih menempatkan Indonesia pada

kelompok negara dengan kemampuan membaca rendah. Kondisi ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa Indonesia baru mampu memahami teks pada level dasar (low proficiency level) dan belum mencapai kemampuan analisis atau evaluatif yang lebih tinggi (OECD, 2023).

Sejalan dengan hal tersebut, hasil penelitian Literasi Membaca dan Dampaknya Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Sekolah Dasar oleh (Noveliana Julita, 2025) menunjukkan bahwa rendahnya literasi membaca siswa SD berdampak langsung terhadap rendahnya pemahaman konsep dan hasil belajar Bahasa Indonesia. Dengan demikian, berbagai hasil penelitian dan laporan internasional tersebut menegaskan bahwa persoalan literasi di Indonesia bukan hanya terkait dengan kemampuan membaca pemahaman yang rendah, tetapi juga disebabkan oleh kurangnya inovasi dalam penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan teknologi dan karakteristik siswa abad ke-21. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis canva yang menarik, interaktif, dan

mudah diakses dapat menjadi solusi strategis untuk meningkatkan literasi membaca sekaligus menumbuhkan minat belajar siswa sejak dini.

Hasil observasi awal di SD Negeri 1 Tegal Badeng Barat menunjukkan bahwa siswa kelas V masih menghadapi tantangan dalam memahami bacaan. Banyak di antara mereka belum terbiasa untuk menentukan ide pokok, menyusun ide pendukung, dan menarik kesimpulan dari teks yang mereka baca. Proses pembelajaran di kelas masih didominasi penggunaan buku paket sebagai sumber utama. Guru di sekolah tersebut telah menggunakan metode ceramah dan tanya jawab untuk membimbing siswa, namun kegiatan belajar masih bergantung pada buku paket Bahasa Indonesia dan lembar kerja siswa tanpa dukungan media digital interaktif. Kegiatan pembelajaran yang monoton menyebabkan siswa cepat bosan dan kehilangan minat belajar. Kondisi ini sejalan dengan temuan penelitian (Widiani et al., 2022), yang melaporkan bahwa 60% siswa SD di Kabupaten Jember hanya mencapai kategori “cukup” dalam membaca pemahaman, akibat rendahnya variasi media

pembelajaran dan kurangnya integrasi teknologi. Kondisi tersebut serupa dengan temuan penelitian (Puspitaningrum1 et al., 2025) yang menemukan bahwa rata-rata skor membaca pemahaman siswa kelas V SD hanya mencapai 66 (kategori cukup), dengan kelemahan utama dalam mengidentifikasi ide pokok dan menarik kesimpulan. Penelitian lain oleh (Dahlia et al., 2025) juga menunjukkan bahwa siswa kelas V sering kali kesulitan memahami isi teks secara mendalam, meskipun mereka mampu membaca dengan lancar.

Menurut teori konstruktivisme sosial Vygotsky, pembelajaran efektif terjadi ketika siswa berinteraksi aktif dengan lingkungan belajar dan membangun pengetahuannya melalui dukungan sosial (scaffolding) dari guru atau teman sebaya. Prinsip ini menempatkan siswa sebagai subjek aktif yang membangun makna dari pengalaman mereka sendiri. Sejalan dengan hal tersebut, penelitian (Casfian et al., 2024) menyebutkan bahwa pendekatan konstruktivisme yang diintegrasikan dengan media digital seperti e-learning terbukti meningkatkan hasil belajar karena siswa dapat berinteraksi dengan

materi, mengontrol proses belajar, dan mendapatkan umpan balik langsung. Selain itu, (Lestari et al., 2024) menjelaskan bahwa dalam pembelajaran konstruktivistik, pengetahuan tidak diberikan secara langsung, melainkan dibangun melalui interaksi sosial dan pengalaman belajar yang kontekstual. Dengan demikian, media digital seperti media pembelajaran berbasis andromo berpotensi memperkuat proses konstruksi pengetahuan melalui pengalaman belajar yang bermakna dan kolaboratif. Pandangan ini juga diperkuat oleh (Lathifah, 2024) yang menegaskan bahwa teknologi digital dalam pembelajaran konstruktivistik mendorong keterlibatan siswa secara aktif, kolaboratif, dan reflektif dalam memahami konsep.

Meskipun teori dan kebijakan telah menekankan pentingnya literasi digital, kenyataannya penerapan di sekolah dasar masih menghadapi berbagai tantangan. Penelitian Analisis Kompetensi Digital Guru Sekolah Dasar oleh (Nurhayati et al., 2020) menemukan bahwa meskipun perangkat digital sering digunakan dalam kegiatan belajar, penguasaan guru terhadap aplikasi pembelajaran interaktif masih rendah karena

kurangnya pelatihan dan pengalaman teknis. Selain itu, studi Pengembangan Kompetensi Digital Guru dalam Implementasi Kurikulum Merdeka di SDN Bandung 1 oleh (Triwahyuni et al., 2025) menunjukkan bahwa pelatihan intensif dan kolaborasi antar guru dapat meningkatkan kemampuan digital guru, masih terkendala keterbatasan waktu dan infrastruktur. Sementara itu, penelitian (Susilowati & Haryono, 2025) memperkuat bahwa literasi digital guru berpengaruh signifikan terhadap kompetensi pedagogik, termasuk kemampuan merancang pembelajaran interaktif berbasis teknologi. Fakta ini menunjukkan bahwa kesenjangan digital guru menjadi salah satu hambatan utama dalam mengoptimalkan media berbasis canva di sekolah dasar.

Perkembangan teknologi digital yang pesat membuka peluang besar bagi inovasi pendidikan melalui media pembelajaran interaktif berbasis canva. Penelitian Pengembangan Media Android VIKOL Interaktif oleh (Kurniawan & Kristin, 2022) menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis canva, interaktif yang memuat video, komik, dan lembar kerja siswa terbukti

efektif meningkatkan hasil belajar siswa SD secara signifikan. Selain itu, studi Pengaruh media pembelajaran berbasis canva dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa oleh (Rahmadona et al., 2022) menemukan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis canva memberikan dampak positif terhadap motivasi dan hasil belajar siswa karena menyediakan pengalaman belajar yang lebih aktif dan menarik. Hasil penelitian terbaru oleh (Linda, Adrianus Dedy, 2025) juga menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis canva sangat efektif meningkatkan minat belajar siswa SD, dengan nilai N-Gain sebesar 0,77 dalam kategori tinggi.

Media ini memungkinkan siswa berinteraksi langsung dengan materi melalui fitur teks, animasi, dan audio, sehingga proses belajar menjadi lebih bermakna. Hal ini memperkuat keyakinan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis canva dapat menjadi media pembelajaran yang relevan, kontekstual, dan selaras dengan kebutuhan siswa di era digital. Namun, penelitian (Zhalzabilah et al., 2024) mengungkapkan bahwa dari berbagai aplikasi literasi anak

berbasis Android di Indonesia, hanya sebagian kecil yang secara khusus mengembangkan keterampilan membaca pemahaman tingkat lanjut. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran berbasis canva pada materi membaca pemahaman untuk siswa kelas V SD menjadi solusi inovatif dan kontekstual. Media pembelajaran interaktif berbasis canva ini dapat dirancang dengan teks bacaan yang sesuai usia, latihan pemahaman berjenjang, serta fitur umpan balik otomatis. Selain mendukung Gerakan Literasi Nasional (GLN), media ini juga sejalan dengan arah Kurikulum Merdeka yang menekankan literasi digital dan pembelajaran berdiferensiasi untuk membentuk Profil Pelajar Pancasila yang kritis dan mandiri.

Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis canva pada materi membaca pemahaman memiliki manfaat yang luas bagi siswa, guru, dan dunia pendidikan. Media pembelajaran interaktif berbasis canva ini bukan hanya menjadi alat bantu belajar, tetapi juga menjadi sarana untuk meningkatkan literasi digital, motivasi belajar, dan kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar. Studi oleh

(Nurhayati Siti, 2023) membuktikan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi dapat meningkatkan literasi siswa secara signifikan melalui pengalaman belajar yang interaktif dan kontekstual. Selanjutnya, penelitian oleh (Baharudin, 2023) juga menunjukkan bahwa penggunaan media digital interaktif mampu memperkuat kolaborasi, komunikasi, dan literasi digital siswa sekolah dasar melalui aktivitas pembelajaran berbasis proyek. Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis canva pada materi membaca pemahaman ini diharapkan dapat menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, adaptif, dan sesuai dengan karakteristik siswa kelas V SD. Media pembelajaran interaktif tersebut tidak hanya membantu meningkatkan kemampuan memahami bacaan, tetapi juga memperkuat integrasi literasi digital di sekolah dasar sebagai bagian dari transformasi pendidikan menuju era pembelajaran abad ke-21.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain,

pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 1 Tegal Badeng Barat dengan mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis Canva pada materi membaca pemahaman siswa kelas V. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara semi terstruktur, dan angket validasi yang melibatkan ahli materi, ahli media, serta guru kelas.

Instrumen penelitian berupa pedoman wawancara dan angket validasi untuk menilai kelayakan materi, aspek pedagogis, kualitas media, serta kepraktisan penggunaan. Data penelitian terdiri atas data kualitatif berupa hasil validasi, saran, dan revisi produk, serta data kuantitatif berupa skor validitas dan kepraktisan. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas V SD Negeri 1 Tegal Badeng Barat Tahun Ajaran 2025/2026 yang berjumlah 30 siswa dan seluruhnya dijadikan sampel uji kepraktisan.

Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif untuk menentukan tingkat validitas dan kepraktisan media berdasarkan penilaian ahli, guru, dan siswa. Hasil penelitian disajikan dalam bentuk tabel, grafik, persentase, dan uraian

naratif sesuai tahapan pengembangan ADDIE.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (Research and Development) yang menghasilkan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva pada materi membaca pemahaman untuk siswa kelas V SD Negeri 1 Tegal Badeng Barat. Media ini dikembangkan sebagai alternatif media pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan menarik untuk membantu peserta didik memahami materi membaca pemahaman, khususnya dalam menentukan ide pokok, ide pendukung, dan menyimpulkan isi bacaan. Pengembangan media ini dilatarbelakangi oleh masih terbatasnya penggunaan media pembelajaran digital yang mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia.

Penelitian ini memiliki tiga tujuan utama, yaitu: (1) mengetahui rancang bangun Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva pada materi membaca pemahaman untuk siswa kelas V SD Negeri 1 Tegal Badeng Barat; (2) mengetahui tingkat validitas

Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva berdasarkan penilaian ahli materi dan ahli media; serta (3) mengetahui tingkat kepraktisan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva berdasarkan respons guru dan peserta didik kelas V SD Negeri 1 Tegal Badeng Barat.

Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Model ADDIE dipilih karena memberikan tahapan pengembangan yang sistematis dan terstruktur sehingga produk yang dihasilkan dapat dikembangkan sesuai kebutuhan pengguna, divalidasi oleh para ahli, diuji kepraktisannya, serta disempurnakan berdasarkan hasil evaluasi. Melalui tahapan tersebut, media pembelajaran yang dikembangkan diharapkan memenuhi kriteria valid dan praktis sehingga layak digunakan dalam pembelajaran membaca pemahaman di sekolah dasar.

Pembahasan hasil penelitian ini disusun untuk menjawab rumusan masalah penelitian yang meliputi: (1) bagaimana rancang bangun Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva pada materi membaca

pemahaman untuk siswa kelas V SD Negeri 1 Tegal Badeng Barat; (2) bagaimana tingkat validitas Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva berdasarkan penilaian ahli materi dan ahli media; serta (3) bagaimana tingkat kepraktisan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva berdasarkan respons guru dan peserta didik kelas V SD Negeri 1 Tegal Badeng Barat. Hasil penelitian pada setiap rumusan masalah tersebut dibahas sebagai berikut.

1. Rancang Bangun

Rancang bangun penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri atas lima tahapan, yaitu Analysis (Analisis), Design (Desain), Development (Pengembangan), Implementation (Implementasi), dan Evaluation (Evaluasi). Model ADDIE dipilih karena memiliki langkah-langkah yang sistematis, terstruktur, dan mudah diterapkan dalam proses pengembangan media pembelajaran. Setiap tahapan saling berkaitan sehingga menghasilkan produk yang sesuai dengan kebutuhan pengguna, valid, dan praktis digunakan dalam proses pembelajaran. Hal tersebut sejalan dengan penelitian

(Puspitaningrum1 et al., 2025) yang menyatakan bahwa model ADDIE merupakan model pengembangan yang sistematis karena setiap tahap saling berhubungan untuk menghasilkan media pembelajaran yang berkualitas dan sesuai dengan karakteristik peserta didik.

Pada tahap analisis (analysis), peneliti mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran melalui kegiatan observasi dan wawancara dengan guru kelas V SD Negeri 1 Tegal Badeng Barat. Analisis dilakukan untuk mengetahui karakteristik peserta didik, permasalahan yang dihadapi dalam pembelajaran membaca pemahaman, serta kebutuhan media pembelajaran yang sesuai. Hasil analisis menunjukkan bahwa peserta didik masih mengalami kesulitan dalam memahami isi bacaan, khususnya dalam menentukan ide pokok, ide pendukung, dan menyimpulkan bacaan. Selain itu, proses pembelajaran masih didominasi oleh penggunaan buku paket dan metode ceramah sehingga peserta didik cenderung cepat merasa bosan. Kondisi tersebut

menunjukkan perlunya pengembangan media pembelajaran interaktif yang mampu meningkatkan minat belajar dan keterampilan membaca pemahaman peserta didik.

Pada tahap desain (design), peneliti merancang struktur media pembelajaran yang meliputi tampilan antarmuka, navigasi, pemilihan warna, jenis huruf, gambar, animasi, serta penyusunan materi dan latihan soal. Media dirancang menggunakan platform Canva dengan memperhatikan prinsip kesederhanaan, kemenarikan visual, kemudahan penggunaan, dan kesesuaian dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Penyusunan materi juga disesuaikan dengan Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP) agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Tahap pengembangan (development) dilakukan dengan merealisasikan rancangan media menjadi produk yang utuh. Setelah media selesai dikembangkan, produk divalidasi oleh dua ahli

materi dan dua ahli media untuk memperoleh masukan terkait isi materi, tampilan, bahasa, dan aspek teknis media. Masukan dari para validator digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi sehingga media yang dihasilkan memenuhi kriteria valid sebelum diimplementasikan kepada peserta didik.

Tahap implementasi (implementation) dilakukan melalui uji coba kelompok besar kepada peserta didik kelas V SD Negeri 1 Tegal Badeng Barat. Pada tahap ini media digunakan dalam pembelajaran membaca pemahaman untuk mengetahui tingkat kepraktisan berdasarkan respons guru dan peserta didik. Selanjutnya, pada tahap evaluasi (evaluation) dilakukan analisis terhadap seluruh hasil validasi dan uji kepraktisan sebagai dasar penyempurnaan media sehingga produk yang dihasilkan benar-benar sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian (Toma & Reinita, 2023) yang menyatakan bahwa model ADDIE mampu menghasilkan media

pembelajaran berbasis Canva yang valid, praktis, dan layak digunakan karena setiap tahap pengembangan dilakukan secara sistematis mulai dari analisis kebutuhan hingga evaluasi produk. Selain itu, penelitian (Nurazizah et al., 2026) juga menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Canva yang dikembangkan melalui model ADDIE mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran literasi membaca karena materi disajikan secara visual, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Dengan demikian, penggunaan model ADDIE dalam penelitian ini dinilai tepat karena mampu menghasilkan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

2. Validitas Produk

Validitas produk merupakan tahap penting dalam penelitian pengembangan Media pembelajaran interaktif berbasis canva pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V ekolah dasar. Uji validitas dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan

produk sebelum diterapkan kepada siswa. Validasi produk yang dilakukan oleh 2 ahli materi dan 2 ahli media. Berdasarkan hasil penilaian ahli media, diperoleh skor total sebesar 32 dengan persentase 90.63 % dari ahli media 1 dan skor total sebesar 28 dengan persentase 87,05% dari ahli media 2 skor total 30 dengan persentase 93,75%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis canva memiliki kualitas yang "sangat valid" Ukuran tampilan media interaktif, Desain antarmuka media interaktif dan Desain tampilan isi media interaktif. Penilaian dari kedua ahli media menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar dan mampu mendukung proses pembelajaran secara interaktif.

Sedangkan hasil validasi dari ahli materi menunjukkan skor total sebesar 48 dengan persentase 86,46% pada ahli materi 1 dan skor total sebesar 41 dengan persentase 85,42% pada ahli materi 2 skor total 42 dengan persentase 87,5. Hasil tersebut menunjukkan bahwa materi yang disajikan dalam media pembelajaran interaktif berbasis

canva "sangat valid " dan telah sesuai dengan capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, karakteristik siswa kelas V sekolah dasar.

Hasil validasi ahli materi menunjukkan bahwa Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva berada pada kategori sangat valid. Penilaian ahli materi meliputi aspek kesesuaian materi dengan Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP), keakuratan konsep, kejelasan penyajian materi, ketepatan contoh bacaan, kesesuaian latihan, serta penggunaan bahasa yang mudah dipahami oleh peserta didik kelas V sekolah dasar. Materi yang disajikan dalam media telah dirancang secara sistematis untuk membantu peserta didik memahami isi bacaan melalui kegiatan menentukan ide pokok, ide pendukung, dan menyimpulkan bacaan. Penyajian materi yang terstruktur dan disertai latihan interaktif menjadikan peserta didik lebih mudah memahami konsep membaca pemahaman serta meningkatkan keterampilan literasi membaca.

Hasil validasi tersebut menunjukkan bahwa materi yang terdapat dalam Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva telah sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar dan mendukung pencapaian tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia. Penyajian materi yang sistematis, penggunaan contoh bacaan yang kontekstual, serta latihan yang bervariasi menjadikan media lebih mudah dipahami dan mampu memfasilitasi peserta didik untuk belajar secara mandiri maupun dengan bimbingan guru. Hal tersebut sejalan dengan penelitian (Resti Nadila, 2025) yang menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Canva mampu meningkatkan literasi membaca siswa sekolah dasar karena materi disajikan secara menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Selain itu, penelitian (Hafidh & Lena, 2023) juga menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Canva memperoleh validitas materi sebesar 88%, validitas bahasa sebesar 95%, dan validitas media sebesar 93,75%, sehingga dinyatakan layak

digunakan dalam proses pembelajaran. Penelitian (Toma & Reinita, 2023) juga melaporkan bahwa media pembelajaran berbasis Canva memperoleh validitas materi sebesar 90%, validitas bahasa 95%, dan validitas media 98% dengan kategori sangat valid, sehingga layak diterapkan dalam pembelajaran di sekolah dasar.

3. Kepraktisan Produk

Kepraktisan produk diambil dari hasil penarikan kesimpulan angket yang telah disebarkan kepada guru dan siswa. Berdasarkan hasil angket respon siswa menyatakan bahwa tingkat kepraktisan produk sebesar 93,82% masuk kedalam kategori sangat praktis dan hasil angket respon guru memperoleh tingkat kepraktisan produk sebesar 96,67% yang masuk ke dalam kategori sangat praktis. Artinya media pembelajaran interaktif berbasis canva praktis digunakan dalam mendukung jalannya proses pembelajaran.

Kepraktisan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva dapat dilihat dari keterlibatan aktif peserta didik

selama menggunakan media, seperti mengoperasikan menu navigasi secara mandiri, mempelajari materi yang disajikan dalam bentuk visual, serta mengerjakan latihan dan kuis interaktif yang tersedia. Fitur-fitur tersebut membantu peserta didik lebih mudah memahami materi membaca pemahaman, meningkatkan minat belajar, serta mendorong mereka untuk aktif dalam proses pembelajaran. Penyajian materi yang menarik melalui kombinasi teks, gambar, warna, dan aktivitas interaktif menjadikan proses belajar lebih menyenangkan dan tidak monoton.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Elisa Mawarni, 2021) yang mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis Canva pada materi implementasi nilai-nilai Pancasila di sekolah dasar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media memperoleh tingkat kepraktisan sebesar 97,8% berdasarkan respons guru dan 97% berdasarkan respons siswa, sehingga termasuk dalam kategori

sangat praktis. Penelitian tersebut menyimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Canva mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik, mempermudah pemahaman materi, serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik.

Temuan penelitian ini juga didukung oleh (Oktavia et al., 2024) penelitian mengenai pengembangan multimedia interaktif berbasis Canva di sekolah dasar. Penelitian tersebut menyimpulkan bahwa multimedia interaktif berbasis Canva memiliki tingkat kevalidan dan kepraktisan yang tinggi sehingga layak digunakan sebagai media pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Canva tidak hanya menarik dari segi tampilan, tetapi juga mudah digunakan oleh guru dan peserta didik serta mampu mendukung proses pembelajaran secara efektif.

D. Kesimpulan

Bab ini menyajikan kesimpulan berdasarkan hasil penelitian yang

telah dilakukan melalui analisis data dan pembahasan pada bab sebelumnya. Adapun kesimpulan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (Research and Development) yang menghasilkan produk berupa media pembelajaran interaktif berbasis Canva pada materi membaca pemahaman untuk literasi siswa kelas V SD Negeri 1 Tegal Badeng Barat. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Setiap tahapan dilaksanakan secara sistematis sehingga menghasilkan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa sekolah dasar. Media pembelajaran interaktif berbasis Canva dirancang dengan memuat materi membaca pemahaman, latihan interaktif, kuis, serta evaluasi yang menarik sehingga dapat mendukung proses pembelajaran. Sebelum diimplementasikan, media terlebih dahulu divalidasi oleh ahli materi dan ahli media untuk mengetahui

tingkat kelayakannya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Canva layak dan praktis digunakan dalam pembelajaran membaca pemahaman di kelas V sekolah dasar.

2. Media pembelajaran interaktif berbasis Canva divalidasi oleh dua ahli materi dan dua ahli media yang menilai aspek isi, penyajian, kebahasaan, dan tampilan media. Hasil analisis menggunakan rumus Gregory memperoleh koefisien validitas sebesar 1,00 yang menunjukkan kategori validitas sangat tinggi. Selain itu, hasil penilaian ahli media memperoleh rata-rata persentase sebesar 90,63% dengan kategori sangat valid, sedangkan hasil penilaian ahli materi memperoleh rata-rata persentase sebesar 86,46% dengan kategori sangat valid. Hasil tersebut menunjukkan adanya kesepakatan para ahli bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Canva memenuhi kriteria kelayakan dan sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran pada materi membaca pemahaman, khususnya dalam menentukan ide

pokok, ide pendukung, dan kesimpulan bacaan bagi siswa kelas V sekolah dasar.

3. Berdasarkan hasil angket respons guru dan siswa terhadap kepraktisan media pembelajaran interaktif berbasis Canva, diperoleh hasil yang sangat baik. Hasil angket respons siswa menunjukkan tingkat kepraktisan sebesar 93,82% dengan kategori praktis, sedangkan hasil angket respons guru memperoleh persentase sebesar 96,67% dengan kategori sangat praktis. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Canva mudah digunakan, memiliki tampilan yang menarik, mudah dipahami, serta mampu mendukung proses pembelajaran membaca pemahaman. Dengan demikian, media yang dikembangkan dinyatakan praktis dan layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran untuk membantu meningkatkan kualitas pembelajaran membaca pemahaman pada siswa kelas V sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Abellia, J., Jayanti, & Suryani, I. (2025). *Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Canva dengan pendekatan. Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(September).
- Andi Rustandi, & Rismayanti. (2021). Penerapan model ADDIE dalam pengembangan media pembelajaran di SMPN 22 Kota Samarinda. *Jurnal Fasikom*, 11(2), 57–60. <https://doi.org/10.37859/jf.v11i2.2546>
- Baharudin, B. (2023). Peningkatan kemampuan kolaborasi dan literasi digital melalui penugasan e-mind mapping berbantuan Google Slide. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 7(2), 497–518. <https://doi.org/10.26811/didaktika.v7i2.672>
- Casfian, F., Fadhillah, F., Septiaranny, J. W., Nugraha, M. A., & Fuandin, A. (2024). Efektivitas pembelajaran berbasis teori konstruktivisme. *Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora*, 3(2). <https://publisherqu.com/index.php/ediaqu/article/view/916>
- Dahlia, D., Aprizan, A., & Aldino, A. (2025). Peningkatan keterampilan membaca pemahaman menggunakan model Cooperative Integrated Reading and Composition berbantu media Word Box di kelas 3 Sekolah Dasar Negeri 36/VI Rantau Panjang III. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 10(2), 1786–1791. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v10i2.2045>
- Elisa Mawarni, D. (2021). Pengembangan media pembelajaran interaktif Canva pada materi implementasi nilai-nilai Pancasila jenjang sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 524–532. <https://journal.uui.ac.id/aije/article/view/971>
- Hafidh, M., & Lena, M. S. (2023). Pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi Canva pada pembelajaran tematik terpadu di kelas V sekolah dasar. *Muallimuna: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 8(2), 112. <https://doi.org/10.31602/muallimuna.v8i1.10553>
- Judijanto, L., Muhammadiyah, M., Utami, R. N., Suhirman, L., Laka, L., Boari, Y., Lembang, S. T., Wattimena, F. Y., Astriawati, N., Laksono, R. D., M. H., M., & Yunus, M. (2024). *Metodologi research and development (Teori dan penerapan metodologi R&D)*. PT Sonpedia Publishing Indonesia.
- Kurniawan, K., & Kristin, F. (2022). Pengembangan media Android VIKOL interaktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa SD di masa pandemi Covid-19. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4), 1334. <http://dx.doi.org/10.31949/jcp.v8i2.3193>
- Lathifah, A. (2024). Pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran konstruktivisme: Meningkatkan kualitas pendidikan di era digital. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan (JURDIKBUD)*, 4(1), 69–76. <https://doi.org/10.55606/jurdikbud.v4i1.2838>
- Lestari, S., Manurung, A. A., & Sumarni, S. (2024). Teori belajar konstruktivisme dan implikasi dalam pembelajaran IPA SD. *JlIP: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(9), 10622–10628. <https://doi.org/10.54371/jiip.v7i9.5476>
- Linda, Adrianus Dedy, E. R. (2025). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Android untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas 4 SD Negeri 1 Jejawi, 10, 344–355.
- Noveliana Julita, A. R. (2025). Literasi membaca dan dampaknya terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa sekolah dasar. *EduImpact: Jurnal Pengabdian dan Inovasi Masyarakat*, 2(1), 71–78.

- <https://doi.org/10.63324/eipm.2v.1i.80>
- Nurazizah, C. H., Mahira, N. Y., & Amin, N. A. (2026). Pengembangan media pembelajaran berbasis Canva pada materi mengonstruksi dan mengurai bangun ruang berdasarkan teori Van Hiele. 9(1), 1033–1043. <https://doi.org/10.56338/jks.v9i1.10100>
- Nurhayati, H., Langlang, H., & Widiarti, N. (2020). Analisis kompetensi digital guru sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 524–532.
- Nurhayati Siti, et al. (2023). *Pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis technological knowledge terhadap kemampuan literasi sains siswa pada materi sistem ekskresi* (Undergraduate thesis). Universitas Siliwangi.
- OECD. (2023). *PISA 2022 results*. Organisation for Economic Co-operation and Development.
- Oktavia, T., Hariandi, A., & Sholeh, M. (2024). Mengembangkan multimedia interaktif berbasis Canva pada kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Tunas Pendidikan*, 7(1), 1–10.
- Puspitaningrum, E. T., Afandi, M., & Sari, Y. (2025). *Jurnal Pendidikan Dasar*, 8(1), 1–11.
- Rahmadona, T., Firman, & Desyandri. (2022). Pengaruh aplikasi berbasis Android dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(6), 5762–5767.
- Resti Nadila, D. (2025). *Pengembangan media interaktif Canva dalam pembelajaran literasi membaca di sekolah dasar*, 10.
- Sukmawati, R., & Tarmizi, M. I. (2024). Integrasi teknologi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal PGSD Universitas Lamappapoleonro*, 3(1), 58–66.
- Susilowati, N. S., & Haryono, H. (2025). Digital literacy on increasing the pedagogical competence for teachers in primary school. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 42(2), 163–169.
- <https://doi.org/10.15294/jpp.v42i2.29451>
- Syafaatussalamah, A., Salsabilla, D. E., Jl, A., & Mojosari, R. (2025). Efektivitas penggunaan media digital dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Al-Tarbiyah: Jurnal Ilmu Pendidikan Islam*.
- Toma, A. A., & Reinita, R. (2023). Pengembangan media pembelajaran Canva berbasis model Problem Based Learning di kelas IV sekolah dasar. *Sekolah Dasar: Kajian Teori dan Praktik Pendidikan*, 32(2), 162–177.
- <https://doi.org/10.17977/um009v32i2.2023p162-177>
- Triwahyuni, I., Mulyasari, E., Hendriawan, D., Novia, G., & Aldwaik, R. (2025). Pengembangan kompetensi digital guru dalam implementasi Kurikulum Merdeka di sekolah dasar: Studi kasus di SDN Bandung 1. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 13(1). <https://doi.org/10.20961/jkc.v13i1.97013>
- Widiani, L. L. S., Riastini, P. N., & Wirabrata, D. G. F. (2022). Aplikasi Android belajar membaca (KEJARBACA): Minat membaca siswa kelas III sekolah dasar. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, 5(3), 483–491.
- <https://doi.org/10.23887/jp2.v5i3.52568>
- Zhalzabilah, Z., Hisbullah, H., & Firman, F. (2024). Pemanfaatan aplikasi Android belajar membaca untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa. *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 7(1), 52–62. <https://doi.org/10.54069/attadrib.v7i1.723>