

**PENGEMBANGAN MEDIA KARTU BERGAMBAR BERBANTUAN CANVA
DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA UNTUK MENINGKATKAN
KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN SISWA KELAS II SEKOLAH DASAR**

Nur Annisa¹, Muhammadi², Adrias³, Hana Shilfia Iraqi⁴

^{1,2,3,4}PGSD FIP Universitas Negeri Padang

¹nuranisa022004@gmail.com, ²muhammadi@fip.unp.ac.id,

³adrias@fip.unp.ac.id, ⁴hanashilfia@fip.unp.ac.id

ABSTRACT

This research was motivated by the low initial reading skills of second-grade elementary school students. The problem was indicated by students' difficulties in recognizing letters, syllables, words, and simple sentences, while the learning media used by teachers had not optimally improved students' early reading abilities. This study aimed to develop Canva-assisted picture card media for Indonesian language learning on Chapter V, Being Friends in Diversity, and to examine its validity, practicality, and effectiveness. This study employed a Research and Development (R&D) approach using the ADDIE model, consisting of the Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation stages. Data were collected through validation sheets completed by material, media, and language experts, teacher and student response questionnaires, and pretest-posttest assessments of beginning reading skills. The results showed that the developed media achieved an average validity score of 89.03%, categorized as very valid. The media was also considered very practical, with teacher and student response scores of 95.31% and 95.95%, respectively. Furthermore, the media proved to be effective in improving students' beginning reading skills, as indicated by N-Gain scores of 78.81% at SD N 07 Binuang Kampung Dalam and 72.99% at SD N 03 Binuang Kampung Dalam, both categorized as effective. Therefore, the Canva-assisted picture card media is feasible and effective for improving beginning reading skills in Grade II Indonesian language learning at elementary schools.

Keywords: *picture card media, Canva, beginning reading, Indonesian language, ADDIE.*

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan membaca permulaan siswa kelas II sekolah dasar. Permasalahan tersebut ditunjukkan oleh masih banyaknya siswa yang mengalami kesulitan mengenal huruf, suku kata, kata, dan kalimat sederhana, sementara media pembelajaran yang digunakan guru belum mampu meningkatkan kemampuan membaca secara optimal. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media kartu bergambar berbantuan Canva pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi Bab V *Berteman dalam Keragaman* serta menguji tingkat validitas, praktikalitas, dan efektivitasnya. Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) menggunakan model ADDIE yang meliputi tahap *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Data dikumpulkan melalui lembar validasi ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa, angket respons guru dan siswa, serta tes kemampuan membaca

permulaan berupa *pretest* dan *posttest*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media memperoleh tingkat validitas dengan rata-rata 89,03% berkategori sangat valid. Media juga dinyatakan sangat praktis berdasarkan respons guru sebesar 95,31% dan respons siswa sebesar 95,95%. Selain itu, media terbukti efektif meningkatkan kemampuan membaca permulaan dengan nilai *N-Gain* sebesar 78,81% di SD N 07 Binuang Kampung Dalam dan 72,99% di SD N 03 Binuang Kampung Dalam yang termasuk kategori efektif. Dengan demikian, media kartu bergambar berbantuan Canva layak digunakan untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas II Sekolah Dasar.

Kata kunci: media kartu bergambar, Canva, membaca permulaan, Bahasa Indonesia, ADDIE.

A. Pendahuluan

Bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran yang berperan penting dalam mengembangkan kemampuan komunikasi, berpikir, memperoleh informasi, dan membangun pengetahuan siswa (Harianto, 2020). Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD mencakup empat keterampilan berbahasa, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis yang saling berkaitan sebagai dasar keberhasilan belajar. Di antara keempat keterampilan tersebut, membaca permulaan menjadi kemampuan dasar yang harus dikuasai siswa karena merupakan tahap awal untuk mengembangkan kemampuan membaca pemahaman. Kemampuan ini meliputi pengenalan huruf, suku kata, kata, serta kemampuan menghubungkan simbol tulisan dengan bunyi sehingga pembelajarannya perlu dirancang sesuai dengan karakteristik siswa

sekolah dasar (Rahmayani et al., 2024).

Namun, kemampuan membaca permulaan siswa SD masih menghadapi berbagai kendala, seperti kesulitan mengenali huruf, membaca suku kata, mengeja kata, dan membaca kalimat sederhana (Abidah et al., 2026). Hasil observasi di SDN 07 Binuang Kampung Dalam, SDN 20 Binuang Kampung Dalam, SDN 12 Pisang, dan SDN 03 Binuang Kampung Dalam menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan guru sudah cukup bervariasi, tetapi belum mampu meningkatkan kemampuan membaca permulaan secara optimal. Hasil wawancara juga menunjukkan bahwa siswa tertarik pada media digital, namun masih mengalami kesulitan memahami bacaan, sedangkan guru mengalami keterbatasan dalam mengembangkan media yang sesuai dengan kebutuhan

siswa meskipun sarana sekolah sudah memadai.

Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan pengembangan media kartu bergambar berbantuan Canva sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan. Pengembangan media disesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar agar mampu menarik perhatian, meningkatkan motivasi, dan membantu penguasaan kosakata (Muhammadi et al., 2018). Penelitian terdahulu juga menunjukkan bahwa media kartu bergambar terbukti valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan serta meningkatkan minat, motivasi, dan antusiasme belajar siswa (Supanto et al., 2025).

Keterbaruan penelitian ini terletak pada pengembangan media kartu bergambar berbantuan Canva untuk materi Bahasa Indonesia kelas II Bab V "Berteman dalam Keragaman". Media dirancang secara visual interaktif sesuai tahap operasional konkret menurut Piaget, mendukung gaya belajar visual dan kinestetik, serta selaras dengan Kurikulum Merdeka. Penelitian ini bertujuan

mengembangkan media kartu bergambar berbantuan Canva untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas II SD.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) yang bertujuan mengembangkan sekaligus menguji validitas, praktikalitas, dan efektivitas media kartu bergambar berbantuan Canva dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Penelitian pengembangan merupakan proses untuk menghasilkan produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada sehingga dapat dimanfaatkan secara langsung dalam praktik pembelajaran (Okpatrioka, 2025). Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE yang meliputi lima tahapan, yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*.

Pada tahap **Analysis**, dilakukan studi pendahuluan melalui observasi, wawancara, dan penyebaran angket kebutuhan siswa di SD N 03 Binuang Kampung Dalam, SD N 07 Binuang Kampung Dalam, SD N 20 Binuang Kampung Dalam, dan SD N 12 Pisang. Analisis mencakup analisis

kebutuhan, karakteristik siswa, kurikulum dan materi, serta media pembelajaran. Hasil analisis menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi pembelajaran sudah cukup optimal, namun belum tersedia media pembelajaran yang inovatif, kreatif, dan interaktif sehingga antusiasme siswa masih rendah. Tahap Design difokuskan pada perancangan media kartu bergambar berbantuan Canva, meliputi penyusunan struktur media, konten materi topik *Berteman dalam Keragaman*, tampilan visual, serta penyusunan instrumen validasi, angket praktikalitas, dan tes kemampuan membaca permulaan. Tahap Development dilakukan dengan pembuatan media menggunakan Canva, kemudian divalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa serta direvisi berdasarkan saran validator. Tahap Implementation dilaksanakan melalui uji coba terbatas di kelas II SD N 07 Binuang Kampung Dalam dan implementasi di kelas II SD N 03 Binuang Kampung Dalam untuk menguji kepraktisan melalui angket guru dan siswa serta efektivitas melalui tes *pre-test* dan *post-test*. Selanjutnya, tahap Evaluation dilakukan untuk mengevaluasi hasil

validitas, praktikalitas, dan efektivitas media berdasarkan hasil angket serta peningkatan kemampuan membaca permulaan siswa.

Subjek penelitian terdiri atas siswa kelas II SD N 07 Binuang Kampung Dalam sebagai subjek uji coba terbatas dan siswa kelas II SD N 03 Binuang Kampung Dalam sebagai subjek implementasi. Pemilihan subjek menggunakan purposive sampling dengan mempertimbangkan akreditasi sekolah, kesiapan sarana dan prasarana, kesesuaian karakteristik peserta didik, serta belum pernah dikembangkan media kartu bergambar pada pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah tersebut (Sugiyono, 2019). Data penelitian meliputi data validitas, praktikalitas, dan efektivitas yang diperoleh melalui lembar validasi ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa, angket respons guru dan siswa, serta tes hasil belajar berupa *pre-test* dan *post-test* kemampuan membaca permulaan.

Analisis data meliputi analisis validitas, praktikalitas, dan efektivitas media. Validitas dianalisis menggunakan skala Likert dan dihitung dengan rumus persentase NP = $R/SM \times 100\%$, kemudian

diklasifikasikan ke dalam kategori sangat valid hingga tidak valid (Purwanto, 2020). Praktikalitas dianalisis berdasarkan persentase angket respons guru dan siswa untuk mengetahui tingkat kemudahan penggunaan media dalam pembelajaran (Sugiyono, 2019). Efektivitas media diukur melalui peningkatan hasil belajar menggunakan nilai *pre-test* dan *post-test* yang dianalisis dengan rumus N-Gain untuk mengetahui peningkatan kemampuan membaca permulaan siswa (Archambault, 2008). Hasil N-Gain kemudian diinterpretasikan berdasarkan kategori tinggi, sedang, dan rendah serta dikonversikan ke dalam kategori efektivitas mulai dari tidak efektif hingga efektif.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri atas lima tahap, yaitu *Analysis* (analisis), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi).

1. Tahap Analysis (Analisis)

Tahap analisis dilakukan melalui observasi, wawancara, dan penyebaran angket di SD N 03

Binuang Kampung Dalam, SD N 07 Binuang Kampung Dalam, SD N 20 Binuang Kampung Dalam, dan SD N 12 Pisang. Analisis meliputi kebutuhan guru, kebutuhan siswa, materi, dan kurikulum.

Hasil analisis menunjukkan bahwa guru telah memiliki fasilitas pembelajaran digital, namun pemanfaatannya belum optimal karena media lebih banyak digunakan sebagai hiburan dan belum mampu meningkatkan kemampuan membaca permulaan. Guru membutuhkan media pembelajaran yang konkret dan menarik. Dari sisi siswa, sebagian besar menyukai media digital, tetapi media tersebut belum efektif meningkatkan kemampuan membaca permulaan sehingga diperlukan media yang memuat gambar, huruf, suku kata, dan tulisan yang jelas agar pembelajaran lebih interaktif dan bermakna.

Analisis materi didasarkan pada Kurikulum Merdeka untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas II Fase A Bab V "Berteman Dalam Keragaman", dengan capaian pembelajaran agar siswa mampu memahami teks visual

serta membaca kata-kata sederhana.

2. Tahap *Design* (Perancangan)

Pada tahap perancangan dikembangkan media kartu bergambar berbantuan Canva untuk pembelajaran Bahasa Indonesia kelas II SD. Bagian depan kartu memuat gambar dan kata kunci, sedangkan bagian belakang berisi jawaban dari gambar dan kata kunci tersebut. Media dirancang agar memudahkan guru menyampaikan materi sekaligus membantu siswa mengenal huruf, suku kata, kata, hingga kalimat sederhana.

3. Tahap *Development* (Pengembangan)

Media yang telah dirancang divalidasi oleh tiga validator, yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Berdasarkan saran para validator dilakukan revisi terhadap isi materi, tampilan media, dan penggunaan bahasa sehingga dihasilkan produk yang layak digunakan dalam pembelajaran

Tabel 3.1 Validator

No.	Uji Coba Validasi	Validator
1.	Ahli Materi	Inggria Kharisma, M. Pd
2.	Ahli Media	Sherly Safitri, M.

		Pd
3.	Ahli Bahasa	Dr. Chandra, M. Pd

Hasil Uji Validitas Media Bergambar

- Validitas materi memperoleh persentase 87,27% dengan kategori Sangat Valid.
- Validitas media memperoleh persentase 81,82% dengan kategori Valid.
- Validitas bahasa memperoleh persentase 98,00% dengan kategori Sangat Valid.

Rata-rata keseluruhan validitas media sebesar 89,03% dengan kategori Sangat Valid, sehingga media kartu bergambar berbantuan Canva dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas II SD.

4. Tahap *Implementation* (Implementasi)

Media diimplementasikan di SD N 07 Binuang Kampung Dalam sebagai sekolah uji coba dengan 11 siswa dan di SD N 03 Binuang Kampung Dalam sebagai sekolah penelitian dengan 25 siswa. Setelah proses pembelajaran menggunakan media kartu bergambar berbantuan Canva,

guru dan siswa mengisi angket praktikalitas, sedangkan efektivitas media diukur melalui pretest dan posttest.

5. Tahap *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap evaluasi dilakukan berdasarkan hasil validasi, angket praktikalitas, serta hasil pretest dan posttest. Evaluasi bertujuan mengetahui tingkat validitas, kepraktisan, dan efektivitas media sekaligus menjadi dasar penyempurnaan produk sebelum digunakan dalam pembelajaran.

Hasil Uji Validitas

Tabel 3.2 Hasil Uji Validitas Media
Bergambar

No.	Uji Coba Kevalidan	Persentase	Kategori
1.	Validasi Materi	87.27%	Sangat Valid
2.	Validasi Media	81.82%	Valid
3.	Validasi Bahasa	98.00%	Sangat Valid
Rata-rata keseluruhan		89.03%	Sangat Valid

Hasil Uji Praktikalitas

Uji praktikalitas dilakukan melalui angket respon guru dan siswa.

Berdasarkan respon guru, media memperoleh persentase 96,87% di SD N 07 Binuang Kampung Dalam dan 93,75% di SD N 03 Binuang Kampung Dalam, dengan rata-rata 95,31% berkategori Sangat Praktis.

Berdasarkan respon siswa, media memperoleh persentase 96,02% di SD N 07 Binuang Kampung Dalam dan 95,88% di SD N 03 Binuang Kampung Dalam dengan rata-rata keseluruhan 95,95%, berkategori Sangat Praktis.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa media mudah digunakan, menarik, membantu proses pembelajaran, dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran membaca permulaan.

Hasil Uji Efektivitas

Efektivitas media diukur melalui peningkatan hasil belajar menggunakan pretest, posttest, dan N-Gain.

Di SD N 07 Binuang Kampung Dalam, rata-rata ketuntasan meningkat dari 48,18% pada pretest menjadi 89,09% pada posttest dengan nilai N-Gain 78,81%, berkategori Efektif menurut Hake (1999).

Di SD N 03 Binuang Kampung Dalam, rata-rata ketuntasan meningkat dari 70,8% pada pretest

menjadi 90% pada posttest dengan nilai N-Gain 72,99%, juga berkategori Efektif menurut Hake (1999).

Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media kartu bergambar berbantuan Canva efektif meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia.

Revisi Produk

Revisi dilakukan berdasarkan masukan para validator.

- Ahli materi menyatakan materi telah sesuai dengan pembelajaran Bahasa Indonesia Bab V Topik "Berteman Dalam Keragaman" dan telah mencakup materi keragaman.
- Ahli media menyarankan penyempurnaan tampilan media sehingga lebih sesuai dan mudah digunakan.

Sebelum revisi



Setelah revisi



- Ahli bahasa menyarankan perbaikan penggunaan bahasa pada dua kartu sehingga sesuai dengan kaidah bahasa yang baik.

Sebelum revisi



Setelah revisi



Seluruh saran validator telah diakomodasi sebelum media diimplementasikan.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan media kartu

bergambar berbantuan Canva telah dilaksanakan sesuai tahapan model ADDIE, mulai dari tahap analisis hingga evaluasi. Hasil validasi memperoleh rata-rata 89,03% (Sangat Valid), hasil praktikalitas memperoleh skor 95,31% dari guru dan 95,95% dari siswa (Sangat Praktis), sedangkan hasil efektivitas menunjukkan nilai N-Gain 78,81% di SD N 07 Binuang Kampung Dalam dan 72,99% di SD N 03 Binuang Kampung Dalam yang termasuk kategori Efektif menurut Hake (1999). Selama implementasi, siswa terlihat lebih antusias, aktif, mudah mengenal huruf, suku kata, dan kata sederhana, serta kemampuan membaca permulaan meningkat yang ditunjukkan oleh peningkatan nilai posttest dibandingkan pretest. Dengan demikian, media kartu bergambar berbantuan Canva dinyatakan valid, praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia Bab V "Berteman Dalam Keragaman" di kelas II Sekolah Dasar.

D. Kesimpulan

Hasil dari temuan penelitian dan dilakukannya pembahasan, dapat ditarik simpulan:

1. Hasil uji validitas menunjukkan bahwa media kartu bergambar berbantuan Canva memperoleh nilai 87,27% dari ahli materi (Sangat Valid), 81,82% dari ahli media (Valid), dan 98,00% dari ahli bahasa (Sangat Valid), dengan rata-rata keseluruhan 89,03% berkategori Sangat Valid, sehingga media layak digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas II Sekolah Dasar.
2. Hasil uji praktikalitas menunjukkan bahwa media kartu bergambar berbantuan Canva berkategori Sangat Praktis. Di SD N 07 Binuang Kampung Dalam diperoleh persentase 96,87% dari guru dan 96,02% dari siswa, sedangkan di SD N 03 Binuang Kampung Dalam diperoleh 93,75% dari guru dan 95,88% dari siswa. Rata-rata keseluruhan praktikalitas mencapai 95,31% untuk respon guru dan 95,95% untuk respon siswa, yang menunjukkan bahwa media mudah digunakan, menarik, dan membantu proses pembelajaran membaca permulaan.
3. Hasil uji efektivitas menunjukkan bahwa penggunaan media kartu bergambar berbantuan Canva

efektif meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa. Di SD N 07 Binuang Kampung Dalam, nilai ketuntasan meningkat dari 48,18% pada pretest menjadi 89,09% pada posttest dengan nilai N-Gain 78,81% (Efektif). Sementara itu, di SD N 03 Binuang Kampung Dalam, nilai ketuntasan meningkat dari 70,8% pada pretest menjadi 90% pada posttest dengan nilai N-Gain 72,99% (Efektif). Hasil tersebut menunjukkan bahwa media kartu bergambar berbantuan Canva mampu meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas II Sekolah Dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Archambault, H. (2008). *The Effect of Developing Kinematics Concepts Graphically Prior to Introducing Algebraic Problem Solving Techniques*. State University.
- Ardelia, A. P., Adrias, A., Alwi, N. A., & Chandra, C. (2026). Peningkatan Keterampilan Membaca Permulaan Menggunakan Metode Struktural Analitik Sintetik (SAS) pada peserta Didik Kelas II SDN 02 Cupak Tengah Kota Padang. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(2).
- Hake. (1999). *Analyzing Change/Gain Scores*. AREA-D American Education Research Association's Division.D, Measurement and Reasearch Methodology.
- Hariato, E. (2020). *Keterampilan Membaca dalam Pembelajaran Bahasa*. 9(1), 1–8.
- Muhammadi, M., Taufina, T., & Chandra, C. (2018). Literasi Membaca untuk Memantapkan Nilai Sosial Siswa SD. *LITERA*, 17(2), 202-212. <https://doi.org/10.21831/ltr.v17i2.16830>
- Okpatrioka. (2025). *Penelitian dan Pengembangan (Research And Development)*. 9(2), 534–556.
- Rahmayani, E. Y., & Suriani, A. (2024). Efektivitas Penggunaan Media Kartu Kata Bergambar untuk Meningkatkan Minat Membaca Pada Anak Sekolah Dasar. *Central Publisher*, 2(4), 1892-1900.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Supanto, E., Wahidy, A., & Utami, S. A. (2025). *PENGEMBANGAN MEDIA KARTU HURUF DAN KARTU KATA MEMBACA PERMULAAN SISWA PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS I SD NEGERI 19 PALEMBANG* Oleh : 5(1), 131–141.