PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS APLIKASI CANVA UNTUK KETERAMPILAN MEMBACA PERMULAAN PESERTA DIDIK KELAS I SEKOLAH DASAR

Rahmatul Maghfiroh
S1 PGSD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
Email : (rahmatul20031@mhs.unesa.ac.id)

Hendratno
S1 PGSD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
Email : (hendratno@unesa.ac.id)

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah menciptakan sebuah produk media interaktif menggunakan aplikasi canva untuk materi membaca permulaan pada pesera didik kelas I sekolah dasar yang valid, praktis, dan efektif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Penelitian ini menerapkan metode penelitian R&D (*Research and Development*) dengan pendekatan pengembangan ASSURE, yang terdiri dari enam tahapan yaitu (1) Menganalisis peserta didik (*anlyze learners*); (2) Menyatakan tujuan (*states objectives*); (3) Pemilihan metode, media, dan bahan (*select methods, media, and, ingredient*); (4) Memanfaatkan media dan bahan (*utilize media and ingredient*); (5) Memerlukan partisipasi pembelajar (*require learner participation*); (6) Evaluasi dan revisi (*evaluate and revise*). Kevalidan materi mendapatkan skor 92% yang termasuk dalam kategori sangat valid sedamgkan kevalidan media mendapatkan skor 86% juga termasuk dalam kategori sangat valid. Media interaktif berbasis aplikasi canva dinyatakan praktis dan efektif untuk meningkatkan belajar materi membaca permulaan. Mengacu pada hasil analisis *Partial Least Square* (PLS) dengan aplikasi SmartPLS 3.0 penelitian ini menggunakan 3 item yaitu kepraktisan dan keefektifan untuk mengetahui kelayakan media interaktif. Nilai ketiga variabel dalam pengujian reabilitas baik penggunaan *Cronbach's Alpha* maupun *Composite Reability* memperoleh nilai > 0.70, serta pengujian validitas dengan penggunaan AVE (*Average Variance Extracted*) memperoleh nilai >0.50. Oleh karena itu, dapat ditarik kesimpulan bahwa keefektifan dan kepraktisan memberikan pengaruh pada kelayakan media interaktif. Ketiga variabel yang diujikan telah valid dan reliabel sehingga media interaktif berbasis aplikasi canva layak serta dapat diimplementasikan dalam pembelajaran materi membaca permulaan peserta didik kelas I sekolah dasar.
Kata Kunci: pengembangan, media interaktif, canva, membaca permulaan

Abstract

The purpose of this study is to create an interactive media product using the Canva application for initial reading materials in grade I elementary school students that are valid, practical, and effective in learning Indonesian. This research applies the R&D (Research and Development) research method with the ASSURE development approach, which consists of six stages, namely (1) Analyzing learners; (2) Stating state objectives; (3) Select methods, media, and, ingredients; (4) Utilize media and ingredients; (5) Require learner participation; (6) Evaluation and revision. The validity of the material gets a score of 92% which is included in the very valid category while the media validity gets a score of 86% is also included in the very valid category. Interactive media based on the Canva application is stated to be practical and effective to improve learning of beginner reading material. Referring to the results of the Partial Least Square (PLS) analysis with the SmartPLS 3.0 application, this study uses 3 items, namely practicality and effectiveness to determine the feasibility of interactive media. The value of the three variables in the reliability test, both the use of Cronbach's Alpha and Composite Reability, obtained a value of > 0.70, and the validity test with the use of AVE (Average Variance Extracted) obtained a value of >0.50. Therefore, it can be concluded that effectiveness and practicality have an influence on the feasibility of interactive media. The three variables tested are valid and reliable so that interactive media based on the Canva application is feasible and can be implemented in learning the initial reading material for grade I elementary school students.
Keywords: *development, interactive media, canva, reading beginnings*

PENDAHULUAN

Di bidang pendidikan, bahasa sangat penting untuk proses belajar mengajar karena memfasilitasi komunikasi pembelajaran antara guru dan peserta didik (Karisma & Hendratno, 2022). Belajar bahasa merupakan faktor kunci dalam membantu siswa menguasai bahasa dan komunikasi yang dimulai sejak dini. Bahasa Indonesia merupakan cabang ilmu sebagai sarana komunikasi lisan dan tulisan. Di sekolah dasar, belajar bahasa Indonesia sangat diperlukan bagi peserta didik.

Maksud dari mengajarkan bahasa Indonesia kepada muri-murid sekolah dasar adalah untuk memfasilitasi mereka dalam berinteraki dengan lebih efektif, baik secara lisan maupun tulisan (Hidayah, 2017). Berdasarkan fungsi dan tujuannya pembelajaran Bahasa Indonesia lebih berkonsentrasi pada kemahiran peserta didik untuk berbahasa dengan lancar dan tepat (Hendratno, 2021). Ada empat keterampilan berbahasa dalam belajar Bahasa Indonesia yang wajib dikuasi dan dipelajari peserta didik antara lain keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis (Nabiilah & Subrata, 2021).

Keterampilan membaca ialah kecakapan seorang saat memahami dan menafsirkan isi bacaan yang termuat dalam sebuah naskah tertulis (Harianto, 2020). Dengan memiliki keterampilan membaca peserta didik dapat menerima ilmu atau gagasan yang kreatif dan bisa mengikuti pembelajaran yang lebih kompleks. Terdapat dua fase membaca yakni membaca permulaan dan membaca tahap lanjut. Peserta didik harus menguasai kemampuan membaca permulaan yang merupakan kemampuan berbahasa sangat penting terutama di jenjang kelas rendah sekolah dasar (Dilamsari & Hendratno, 2021).

Keterampilan membaca di kalangan peserta didik sekolah dasar di Indonesia masih menunjukkan tingkat yang sangat kurang. Melalui program Assessment Kompetensi Siswa Indonesia (AKSI) dari Pusat Penilaian Pendidikan Kementdikbud, matematika, sains, dan katerampilan membaca peserta didik di kelas IV diukur. Hasil akhirnya membuktikan bahwa dalam keterampilan membaca, sebanyak 46.83% tergolong dalam kriteria kurang, 47.11% tergolong dalam kriteria cukup, sementara hanya 6.06 % tergolong dalam kriteria baik (Elva, 2019).

Hasil observasi di SDN Sawunggaling I/382 Surabaya membuktikan bahwasanya kemampuan membaca peserta didik kelas I lagi berada pada tingkat yang cukup. Keadaan ini sesuai dengan fakta di lapangan bahwa dalam satu kelas dengan jumlah peserta didik 30, 2 peserta didik membutuhkan bimbingan, 5 peserta didik yang masih berkembang, 7 peserta didik cakap, dan 16 peserta didik yang mahir saat membaca.

keaadan ini dikarenakan metode pembelajaran yang dilaksanakan guru monoton. Guru hanya menggunakan buku cetak saja dan metode ceramah yang mengakibatkan peserta didik kurang memiliki motivasi pada saat pembelajaran tertentu misalnya membaca permulaan. Dalam proses pembelajaran guru dituntut untuk melakukan sebuah inovasi yang membuat peserta didik belajar secara optimal di dalam kelas (Fauziyah, 2021). Inovasi pembelajaran diciptakan agar peserta didik tetap tertarik dan pembelajaran tidak membosankan dengan menggunakan kata-kata yang mudah dimengerti.

Pada kelas I sekolah dasar, membaca permulaan difokuskan dalam pengenalan huruf dengan mengunakan media inovatif. Media pembelajaran merupakan perangkat yang digunakan ketika proses pembelajaran sebagai jembatan bagi peserta didik mencerna pesan dan menggapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien (Ibrahim et al., 2023). Penerapan media pembelajaran akan membangkitkan aspirasi dan intelektual yang paling penting dalam kegiatan pembelajaran, dan juga memberikan pengaruh intelektual yang menguntungkan untuk peserta didik.

Media pembelajaran diharapkan bisa membuat kegiatan yang melibatkan pengajaran dan pembelajaran menyenangkan bagi peserta didik serta mampu membantu memvisualisasikan objek pokok bahasan yang abstrak. Terdapat beragam jenis media pembelajaran, termasuk media audio, visual, dan audio visual (Hs et al., 2023).

Media audio visual ialah media yang mengkombinasikan komponen ilustrasi serta bunyi untuk menjelaskan suatu pengetahuan. Media audio visual dapat dibuat dengan memanfaatkan *platform online*. Canva merupakan salah satu platform pembuatan desain grafis dan komunikasi visual online yang lebih mudah dan cepat penggunaan (Wibowo, 2023). Canva dapat digunakan untuk bermacam-macam desain mulai dari presentasi, video, poster, logo, dan lainnya (Setiyaningsih et al., 2023).

Penelitian ini akan menciptakan sebuah media interaktif menggunakan aplikasi canva. Media ini akan mencakup materi tentang membaca permulaan serta menyajikan permainan kata untuk meningkatkan kemampuan membaca di kelas I sekolah dasar yang sebagai inti dari penelitian.

Kamila & Kowiyah (2022) melakukan penelitian yang mirip dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Aplikasi Canva untuk Materi Pecahan di SD." Hasilnya menunjukkan bahwa menggunakan aplikasi Canva untuk pembelajaran interaktif sangat efektif dan cocok untuk digunakan, seperti yang ditunjukkan oleh hasil dari validasi ahli materi, validasi ahli media, dan jawaban peserta didik selaku objek percobaan yang memenuhi patokan yang

sangat layak. Selain itu, media pembelajaran interaktif yang dibuat dengan perangkat lunak canva dapat meningkatkan antusiasme peserta didik dan digunakan secara efektif di kelas. Media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi canva dapat disesuaikan dengan beraneka ragam pelajaran dan dapat diubah sedemikian rupa sesuai kepentingan serta karakteristik peserta didik.

Berdasarkan penjelasan tersebut, penelitian akan dilakukan dengan tujuan menciptakan media interaktif berbasis aplikasi canva. Media pembelajaran ini memuat materi Bahasa Indonedia tentang membaca permulaan serta permainan untuk keterampilan membaca permulaan peserta didik kelas I sekolah dasar. Dengan demikian, perlu dilakukan penelitian pengembangan media pembelajaran di SDN Sawunggaling I/382 Surabaya yang akan diterapkan pada penelitian berjudul "Pengembangan Media Interaktif Berbasis Aplikasi Canva untuk Keterampilan Membaca Permulaan Peserta Didik Kelas I Sekolah Dasar".

Ada 3 rumusan masalah yang menjadi landasan pada penelitian ini. Rumusan masalah ini bertujuan untuk menetapkan fokus penelitian. Rumusan masalah pada penelitian ini adalah: 1) Bagaimanakah kevalidan media interaktif berbasis aplikasi canva untuk keterampilan membaca permulaan peserta didik kelas I sekolah dasar? 2) Bagaimanakah kepraktisan media interaktif berbasis aplikasi canva untuk keterampilan membaca permulaan peserta didik kelas I sekolah dasar? 3) Bagaimanakah keefektifan media interaktif berbasis aplikasi canva untuk keterampilan membaca permulaan peserta didik kelas I sekolah dasar?

Penelitian ini mengembangkan media interaktif yang di desain melalui aplikasi canva. Penelitian ini difokuskan pada pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada kemampuan membaca awal di kelas I sekolah dasar pada semester 2 (genap) bab 7 (aku ingin) bertema membedakan keinginan dan kebutuhan dengan menerapkan kurikulum merdeka.

Media interaktif merupakan media pembelajaran yang didalamnya terdapat membaca cerita pendek. Media interkatif akan mengajarkan mengeja suku kata dengan bantuan gambar-gambar dan akan menyajikan kuis-kuis yang menarik. Kuis dalam media ini akan mencakup beragam pertanyaan tentang menyempurnakan suku kata dan menata ulang beberapa huruf menjadi kata yang tepat. Adanya ilustrasi yang menarik akan meningkatkan motivasi peserta didik untuk bersemangat dalam pembelajaran di kelas.

METODE

Jenis penelitian ini tergolong penelitian pengembangan atau R&D (*Research and Development*). Menurut Sugiyono (Kusnulyaningsih et al., 2022) metode penelitian yang dipergunakan untuk menciptakan suatu produk serta menilai kesuksesan atau keabsahan produk tersebut disebut metode penelitian *Research and Development* (R&D). Penelitian ini mengembangkan produk berupa media interaktif berbasis aplikasi canva untuk keterampilan membaca permulaan peserta didik kelas I sekolah dasar. Media dirancang dengan mempertimbangkan masalah umum yang sering muncul terkait kemampuan membaca awal pada peserta didik kelas I sekolah dasar.

Rencana penelitian pengembangan ini menerapkan model ASSURE, yang terdiri dari 6 langkah tahapan yaitu:

Tahap pertama, *Analyze Learner Characteristics* (Menganalisis karakter peserta didik) yaitu peneliti melaksanakan observasi untuk memahami kendala yang terdapat di sekolah dasar. Permasalahan pada saat pembelajaran seperti model serta penggunaan media pembelajaran oleh guru tidak sesuai dengan peserta didik. Setelah menemukan permasalahan yang penting, selanjutnya menganalisis seberapa besar masalah tersebut dan menemukan perbaikan yang sesuai untuk masalah ini. Pada tahap ini, akan memperoleh permasalahan dan menemukan perbaikan yang serasi untuk masalah ini. Permasalahan yang ditemukan dalam penelitian ini yakni terdapat sebagian peserta didik kelas I kurang lancar membaca. Sebab itu, sangatlah dibutuhkan media pembelajaran yang tepat supaya peserta didik tidak jenuh saat belajar membaca.

Tahap kedua, *State Standard and Objectives* (Menentukan standard dan tujuan) membuat tujuan pembelajaran yang hendak dicapai dalam media pembelajaran yang dapat membantu peserta didik dalam keterampilan membaca permulaan khususnya membaca suku kata dalam kehidupan sehari-hari kelas I sekolah dasar. Peneliti juga mencari informasi yang berkaitan dengan mengumpulkan dari berbagai referensi penelitian.

Tahap ketiga, *Select Methods, Media, and Materials* (Pemilihan strategi, metode, media, dan materi) yaitu bagian tahapan ini sudah memulai merancang media yang akurat sesuai permasalahan yang telah dikaji dan memberi nama media pembelajaran interaktif yang dibuat menggunakan aplikasi canva digunakan demi meningkatkan kemampuan membaca permulaan peserta didik kelas I sekolah dasar sesuai dengan capaian pembelajaran yang diinginkan. Setelah itu, merancang *storyboard* untuk memudahkan dan menjelaskan lebih detail proses pembuatan media interaktif berbasis aplikasi canva. Sebelum digunakan di lapangan, media pembelajaran harus dievaluasi oleh dosen ahli berdasarkan hasil validasi. Ini dilaksanakan untuk menentukan apakah media pembelajaran tersebut sudah terbukti valid serta layak diimplementasikan di sekolah dasar.

Tahap keempat, *Utilize Media and Materials* (Penggunaan media dan materi) kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis canva dilakukan dengan uji coba terbatas. Percobaan media pembelajaran dilakukan melalui 2 fase yakni fase pertama uji coba dilakukan dengan validitas oleh ahli materi dan ahli media. fase kedua percobaan dilaksanakan secara terbatas di SDN Sawunggaling I/382 Surabaya. Dari kedua tahap uji coba peneliti akan mendapatkan saran maupun kritik sehingga hasil tersebut dapat diketahui media pembelajaran interkatif berbasis canva layak digunakan dalam proses pembelajaran atau tidak layak.

Tahap kelima, *Require Learner Participation* (Meminta peran serta peserta didik) pada saat penggunaan media interaktif berbasis aplikasi canva di kegiatan pembelajaran guru diharapkan bisa mengajak seluruh peserta didik bisa berperan aktif. Peserta didik diajak untuk mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media interaktif dan mampu menjawab pertanyaan yang ada di dalam kuis menarik.

Tahap keenam, *Evaluate and Revise* (Evaluasi dan revisi) peniliti mengamati reaksi peserta didik terhadap pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis canva. Peneliti juga menganalisis data berdasarkan angket yang telah dipersiapkan untuk disebarkan pada peserta didik. Target dari aktivitas ini yaitu untuk menilai berapa besar kevalidan, kepraktisan serta keefektifan media pembelajaran interaktif berbasis canva terhadap keterampilan membaca permulaan.

Tempat pelaksanaan penelitian ini adalah SDN Sawunggaling I/382 Surabaya. Metode pengumpulan data dalam penelitian ini melibatkan beberapa langkah, seperti hasil uji validitas oleh pakar dalam bidang materi dan media, angket respon peserta didik, serta lembar keefektifan. Masukan serta kritik dari hasil validasi digunakan untuk meningkatkan media yang sedang dikembangkan.

Dalam penelitian ini, alat pengumpulan data termasuk instrumen validasi media yang terdiri dari angket validasi media dan angket validasi materi, angket respon peserta didik serta lembar keefektifan. Angket validasi materi digunakan oleh pakar materi untuk mengukur keakuratan materi media interaktif. Angket validasi media digunakan oleh pakar media untuk mengevaluasi kecocokan media interaktif. Angket respon peserta didik dimanfaatkan untuk menilai kemudahan penggunaan media interaktif.

Setelah data terkumpul, analisis dilakukan untuk menentukan nilai media interaktif. Ini melibatkan perhitungan skor dari instrumen validasi media menggunakan rumus berikut:

$$P=\frac{\sum Skor\ yang\ didapat}{\sum skor\ maksimal} \times 100\%$$

Media interaktif berbasis aplikasi canva dinyatakan praktis dan efektif untuk meningkatkan belajar materi membaca permulaan. Penelitian ini memanfaatkan aplikasi SmartPLS 3.0 untuk melakukan perhitungan dan analisis data. Proses analisis SmartPLS melibatkan evaluasi model outer reflektif menggunakan 4 ketentuan, yaitu menguji validitas serta reliabilitas variabel dengan mempertimbangkan *Cronbach's Alpha*, *Composite Reliability*, dan *Average Variance Extranced* (AVE) di setiap variabel.

Terdapat 4 ketentuan pengujian, yang meliputi: (1) *Convergent validity* : indikator dihitung valid jika koefisien nilainya > 0.70. Dalam penelitian ini, seluruh variabel indikator mempunyai faktor loading yang melebihi nilai 0.70 menandakan valid. (2) *Discriminant Validity* : variabel dianggap valid jika *Average Variance Extracted* (AVE) pada setiap variabelnya > 0.50. (3) *Composite Reliability* : variabel dianggap reliabel jika *Composite Reliability* pada setiap variabelnya > 0.70. (4) *Cronbach's Alpha* : variabel dianggap reliabel jika *Cronbach's Alpha* pada setiap variabelnya > 0.70.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan media interaktif berbasis aplikasi canva merupakan media yang bisa dimanfaatkan bagi peserta didik kelas I sekolah dasar untuk membantu membaca permulaan. Media dirancang sebagai respons terhadap masalah kurangnya kemampuan membaca di antara beberapa peserta didik dalam satu kelas di SDN Sawunggaling I/382 Surabaya. Kondisi ini menjadi keprihatinan bagi guru kelas I karena ada peserta didik yang merasakan kendala saat membaca pada tahap awal yang berpotensi menghambat kemampuan mereka dalam mengikuti pembelajaran dengan baik.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian (R&D) dilaksanakan dengan menggunakan metode ASSURE dengan tahapan yaitu (1) Menganalisis peserta didik *(Analyze Learners)*; (2) Menyatakan Tujuan *(States Objectives)*; (3) Pemilihan Metode, Media, dan Bahan *(Select Methods, Media, and Ingredient)*, (4) Memanfaatkan Media dan Bahan *(Utilize Mediaand Ingredient)*; (5) Memerlukan Partisipasi Pembelajar *(Require Learner Participation)*; (6) Evaluasi dan Revisi *(Evaluate and Revise)*. Berikut ini merupakan hasil dari tahapan penelitian yang telah dilakukan:

Tahap menganalisis peserta didik *(Analyze Learners)*, analisis kebutuhan dilakukan dengan memerhatikan peserta didik dan guru kelas I. Hasil pengamatan yang dilaksanakan di SDN Sawunggaling I/382 Surabaya, dalam kelas yang terdiri dari 30 peserta

UNESA Universitas Negeri Surabaya

didik, ada 2 peserta didik yang memerlukan bantuan tambahan. Situasi tersebut menyebabkan peserta didik tertinggal saat kegiatan belajar mengajar. Observasi pembelajaran di kelas I sekolah dasar menunjukkan bhawa hanya buku cetak yang diterapkan menjadi referensi belajar, tanpa adanya penggunaan media pembelajaran lainnya. Hal ini menyebabkan rasa bosan di kalangan peserta didik. selain itu, pendidik sekadar mengimplementasikan pendekatan ceramah dalam proses belajar, yang menyebabkan peserta didik menjadi kurang berpartisipasi serta kesulitan memahami materi dengan baik. Maka dari itu media interaktif berbasis aplikasi canva menjadi solusi dari masalah kurangnya membaca permulaan kelas I di SDN Sawunggaling I/382 Surabaya. Maka dari itu media interaktif berbasis aplikasi canva menjadi solusi dari masalah kurangnya membaca permulaan kelas I di SDN Sawunggaling I/382 Surabaya. Media tersebut dapat menarik minat peserta didik karena menampilkan gambar-gambar yang bervariasi.

Tahap menyatakan tujuan (*states objectives*), pada tahap ini hendak diuraikan tujuan pembelajaran yang merujuk pada Capaian Pembelajaran (CP). CP yang berperan sebagai pusat perhatian dalam penelitian ini ialah kemampuan peserta didik membaca kata-kata sehari-hari dengan lancar dan peserta didik sanggup mengisi suku kata menjadi kata yang umum dipergunakan dalam kehidupan sehari-hari.

Materi yang akan disaijkan dalam media pembelajaran adalah Bab 7 “Aku Ingin” pada pelajaran Bahasa Indonesia bertema membedakan antara keinginan dan kebutuhan sesuai dengan kurikulum merdeka. Materi ini menyoroti kata-kata yang kerap digunakan di kehidupan sehari-hari. Pemilihan ini didasarkan pada hambatan peserta didik dalam membaca dengan lancar serta kesulitasn mereke dalam menyebutkan kata-kata yang sering dijumpai.

Berikut adalah tujuan pembelajaran yang hendak diimplemenrasikan dalam penelitiian: (1) setelah menggunakan media interaktif, peserta didik diharapkaan mampu mengucapkan huruf-huruf menjadi suku kata dengan benar dan lancar; (2) setelah menguasai pengucapan suku kata, peserta didik mampu membaca kata-kata dengan tepat; (3) setelah mampu membaca kata, peserta didik mampu membaca kalimat dengan benar; (4) setelah menetapkan tujuan pembelajaran, langkah berikutnya adalah mempersiapkan desain yang diperlukan dalam pengembangan media pembelajaran.

Tahap pemilihan medtode, media, dan bahan (*select methods, media, and ingredient*), menentukan metode yang hendak diterapkan pada proses pengajaran ialah metode cermah, berdiskusi, serta metode bermain dengan menggunakan fitur kuis di media interaktif. Selanjutnya menentukan media pembelajaran yakni pengembangan media interaktif berbasis aplikasi canva yang berisi tentang membaca permulaan. Fase berikutnya yaitu membuat desain tampilan media interaktif di aplikasi canva. Desain gambar media dibuat secara menarik dengan warna-warna yang cerah mengikuti karakteristik peserta didik kelas I sekolah dasar. Di dalam media interaktif, akan ada *backsound* yang disesuaikan dengan usia peserta didik. pembauatan *storyboard* direncanakan untuk membantu dalam membuat media interaktif menggunakan aplikasi canva dengan lebih mudah dan jelas.

Tabel 1. Rancangan Media Interaktif

 Pada media pembelajaran terdapat logo UNESA, judul media pembelajaran yaitu “Membaca Permulaan”, dan terdapat tombol *start* untuk memulai media pembelajaran.
 Pada media pembelajaran terdapat menu yang menjelaskan fungsi tombol navigasi.
 Pada tampilan menu utama di media pembelajarn terdapat empat sub bahasan yaitu informasi, pendahuluan, materi, dan soal.

Pada menu materi terdapat cerita pendek dengan judul "Kebutuhanku". Dari cerita tersebut terdapat nama-nama barang yang nantinya akan dibaca secara bersama-sama.

Contoh soal di media pembelajaran.

Tampilan jika menjawab pertanyaan atau soal dengan benar.

Tampilan jika menjawab pertanyaan atau soal dengan salah.

Tahap memanfaatkan media dan bahan (*utilize media and ingredient*), tahap selanjutnya yaitu penerapan media interaktif berbasis aplikasi canva. Media dikembangkan diterapkan pada proses pengajaran kelas I di SDN Sawunggaling I/382 Surabaya yang berjumlah 30 peserta didik. Pada tahap ini media interaktif yang dikembangkan memuat tujuan pembelajaran hendak dicapai. Peserta didik terlihat senang ketika mencoba media interaktif karena mengalami pembelajaran sambil bermain. Peserta didik yang awalnya enggan membaca, lambat laun menjadi bersemangat menjawab pertanyaan yang terdapat dalam kuis serta membaca cerita. Salah satu dampak positifnya adalah hadirnya media pembelajaran yang membuat kelas menjadi aktif serta dapat meminimalisir ketidakpercayaan diri peserta didik yang memiliki keterbatasan dalam membaca.

Tahap memerlukan partisipasi pembelajar (*require learner participation*), terlibatnya peserta didik dalam proses pembelajaran tampaknya dapat meningkatkan kemampuan membaca awal mereka. Selama sesi pembelajaran, peserta didik tetap aktif dari awal sampai akhir. Peserta didik membaca cerita dan membaca suku kata yang terdapat dalam media interaktif. Tidak hanya itu dalam media interkatif juga terdapat kuis atau soal mengenai suku kata. Pada tahap ini semua peserta didik berebut untuk menjawab soal yang terdapat dalam media.

Tahap evaluasi dan revisi (*evaluate and revise*), pada tahap akhir dalam pengembangan media interaktif yaitu mengevaluasi dampak produk yang dikembangkan pada pembelajaran peserta didik. Proses evaluasi dilaksanakan untuk mendapatkan pemahaman menyeluruh tentang kepraktisan serta keefektifan media interaktif berbasis canva. Evaluasi diberikan dengan cara menyebarkan angket respon peserta didik serta lembar keefektifan yang dikerjakan oleh peserta didik. Dibawah ini adalah hasil angket respon peserta didik:

Tabel 2. Hasil Angket Respon Peserta didik

No	Pertanyaan	Perolehan Skor	
		Skor yang didapatkan	Skor Max
1	Gambar media interaktif menarik	94	120
2	Saya suka dengan gambar yang terdapat pada media interkatif	94	120
3	Saya dapat memahami bahasa yang digunakan pada media interaktif	94	120
4	Materi membaca permulaan pada media interkatif sudah jelas	94	120
5	Pembelajaran menggunakan media interaktif menyenangkan	90	120

6	Media interaktif memudahkan saya dalam belajar membaca	91	120
7	Belajar menggunakan media interaktif semakin semangat belajar	91	120
8	Saya tidak kesulitan dalam memahami materi yang ada di media interkatif	97	120
9	Media interaktif bermanfaat untuk saya	96	120
10	Audio pada media pembelajaran sudah jelas	100	120
	TOTAL	941	1.200

Selanjutnya, terdapat hasil lembar keefektifan yang telah dijawab peserta didik sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Lembar Keefektifan

No	Pernyataan	Perolehan Skor	
		Skor yang didapatkan	Skor Max
1	***Kualitas Pembelajaran***	96	120
	1. Saya bisa membaca kata dengan benar		
	2. Saya belajar membaca tanpa bantuan guru	91	120
2	***Kualitas Pembelajaran***	96	120
	1. Saya bisa membaca kata dengan benar		
	2. Saya belajar membaca tanpa bantuan guru	95	120
3	***Intensif***	95	120
	1. Guru memberikan motivasi untuk dapat merespon melalui tindakan motorik sesuai kata yang dipahami		
	2. Guru memberikan contoh pelafalan mengenai huruf abjad dengan tepat	90	120
4	***Waktu***	95	120
	1. Waktu yang diberikan cukup untuk memahami materi		
	2. Guru memberikan waktu yang cukup untuk membaca kata	91	120
	TOTAL	749	960

Setelah pengumpulan data berhasil, selanjutnya akan menganalisis data untuk memastikan tingkat kevalidan, keefektifan, dan kepraktisan media interktif berbasis aplikasi canva untuk meningkatkan membaca permulaan peserta didik kelas I sekolah dasar. Hasil data yang akan dianalisis meliputi hasil (1) validasi ahli materi serta validasi ahli media untuk menganalisis tingkat kevalidan media yang dikembangkan; (2) lembar angket respon peserta didik; (3) lembar keefektifan. Berikut ini merupakan hasil analisis data media interaktif berbasis aplikasi canva:

Angket validasi dari ahli media serta ahli materi untuk menentukan kevalidan media interaktif menggunakan *platform* canva. Acuan penilaian penggunaan skala likert dengan kriteria sebagai berikut:

Tabel 4. Kriteria skala angket

Skala	Skor
1	Tidak Valid
2	Kurang Valid
3	Cukup Valid
4	Valid
5	Sangat Valid

Dibawah ini tingkat skor kualifikasi untuk para ahli materi dan media dengan penggunaan skala likert sebagai berikut:

Tabel 5. Kualifikasi skala likert

Presentase (%)	Kriteria
0% - 20%	Tidak Valid
21% - 40%	Kurang Valid
41% - 60%	Cukup Valid
61% - 80%	Valid
81% - 100%	Sangat Valid

Validasi oleh ahli materi dilaksanakan untuk menganalisis validitas media yang dikembangkan. Ahli materi yang terlibat adalah Zaenal Abidin, S.Pd., M.Pd., seorang pendidik di program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Universitas Negeri Surabaya. Dalam lembar validasi materia terdapat 10 poin. Hasil validasi materi diperoleh 46 dari 50, sehingga dapat ditotal nilai keseluruhan dengan persentase sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum Skor\ yang\ didapat}{\sum skor\ maksimal} \times 100\%$$

UNESA Universitas Negeri Surabaya

$$P = \frac{46}{50} \times 100\%$$
$$P = 92\%$$

Berdasarkan hasil persentase yang disebutkan di atas, dapat disimpulkan bahwa materi media interaktif telah dinilai sangat valid dengan mendapatkan skor mencapai 92%.

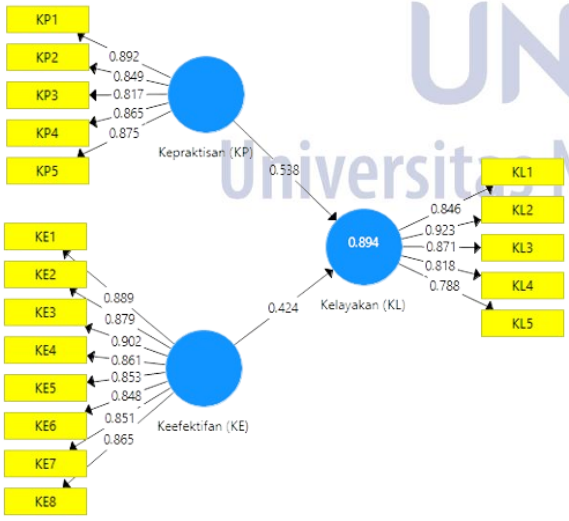
Validasi oleh ahli media dilaksanakan untuk menilai kevalidan media yang dirancang. Ahli media yang terlibat adalah Dr. Dian Permatasari Kusuma Dayu, M.Pd., seorang pendidik di program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Universitas Negeri Surabaya. Dalam lembar validasi media terdapat 10 poin. Hasil validasi media diperoleh 43 dari 50, sehingga dapat ditotal nilai keseluruhan dengan persentase sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum Skor\ yang\ didapat}{\sum skor\ maksimal} \times 100\%$$
$$P = \frac{43}{50} \times 100\%$$
$$P = 86\%$$

Berdasarkan hasil persentase yang dideskripsikan di atas, dapat ditarik kesimpulannya bahwa media interaktif telah dinilai sangat valid dengan mendapatkan skor mencapai 86%.

Selanjutnya, teknik analisis *Partial Least Square* (PLS) dengan penggunaan aplikasi SmartPLS 3.0. Uji instrumen yang diterapkan dalam penelitian ini ialah uji validitas serta reabilitas yang menggunakan sampel 30 peserta didik SDN Sawunggaling 1/382 Surabaya. Berikut adalah rencana atau kerangka program PLS yang diajukan:

Gambar 1. Kerangka *Partial Least Square* (PLS)



Pertama, *Convergent validity* diuji dengan menggunakan nilai *outer loading*. Sebuah indikator dianggap memenuhi *Convergent validity* dalam kriteria valid apabila *outer loading* > 0.70. Di bawah ini meupakan nilai *outer loading* dari masing-masing indikator dari ketiga varibael penelitian:

Tabel 6. *Outer Loadings*

Variabel	Indikator	*Outer Loading*	Keterangan
Kepraktisan (KP)	KP 1	0.892	Valid
	KP 2	0.849	Valid
	KP 3	0.817	Valid
	KP 4	0.865	Valid
	KP 5	0.875	Valid
Keefektifan (KE)	KE 1	0.889	Valid
	KE 2	0.879	Valid
	KE 3	0.902	Valid
	KE 4	0.861	Valid
	KE 5	0.853	Valid
	KE 6	0.848	Valid
	KE 7	0.851	Valid
	KE 8	0.865	Valid
Kelayakan (KL)	KL 1	0.846	Valid
	KL 2	0.923	Valid
	KL 3	0.871	Valid
	KL 4	0.818	Valid
	KL 5	0.788	Valid

Hasil analisis dengan SmartPLS menunjukkan bahwa nilai-nilai *outer* model atau korelasi antara konstruk dengan variabel indikator memiliki nilai > 0.7 telah melebihi nilai *outer loading*, sehingga dapat dianggap valid.

Kedua, *Discriminant Validity* dapat dinilai melalui metode *Average Variance Extranced* (AVE) di mana setiap indikator mempunyai kategori >0.5 agar dianggap valid.

Tabel 7. Hasil Discriminant Validity Metode Average Variance Extracted (AVE)

	AVE	Keterangan
Kepraktisan (KP)	0.754	Valid
Keefektifan (KE)	0.739	Valid
Kelayakan (KL)	0.724	Valid

Mengacu pada data dalam tabel tersebut, terlihat bahwa nilai AVE untuk variabel kepraktisan > 0.5 dengan angka sebesar 0.760, nilai variabel keefektifan > 0.5 dengan angka sebesar 0.778, dan nilai variabel kualitas > 0.5 dengan angka sebesar 0.749. Ini memperlihatkan bahwa ketiga variabel mempunyai *discriminant validity* yang baik.

Ketiga, *Composite Reliability* ialah metode yang diterapkan untuk menguji reabilitas setiap indikator pada

variabel. Variabel dikatakan memiliki *composite reliability* jika nilai setiap variabelnya > 0.7. Di bawah ini merupakan nilai *composite reliability* dari setiap variabel:

Tabel 8. *Composite Reliability*

	Composite Reliability	Keterangan
Kepraktisan (KP)	0.961	Reliabel
Keefektifan (KE)	0.934	Reliabel
Kelayakan (KL)	0.929	Reliabel

Dari data dalam tabel tersebut, terlihat bahwasanya nilai *composite reliability* dari variabel kepraktisan mempunyai nilai > 0.7 dengan nilai sebesar 0.941, variabel keefektifan mempunyai nilai > 0.7 dengan nilai sebesar 0.966, dan variabel kelayakan mempunyai nilai > 0.7 dengan nilai sebesar 0.937. Ini memperlihatkan bahwa ketiga variabel sudah mempunyai *composite reliability* > 0.7 yang menyatakan ketiga variabel tersebut reliabel.

Keempat, dengan penggunaan nilai *Cronbach's Alpha* dapat memperkuat nilai *composite reliability*. Variabel bisa dianggap reliabel jika mempunyai *Cronbach's Alpha* > 0.7. Dibawah ini merupakan nilai *Cronbach's Alpha* dari setiap variabel:

Tabel 9. *Cronbach's Alpha*

	Cronbach's Alpha	Keterangan
Kepraktisan (KP)	0.953	Reliabel
Keefektifan (KE)	0.912	Reliabel
Kelayakan (KL)	0.904	Reliabel

Mengacu data pada tabel diatas, telah diketahui bahwa nilai *Cronbach's Alpha* dari variabel kepraktisan memiliki nilai > 0.7 dengan nilai sebesar 0.921, variabel keefektifan memiliki nilai > 0.7 dengan nilai sebesar 0.959, dan variabel kualitas memiliki nilai > 0.7 dengan nilai sebesar 0.916. Ini memperlihatkan bahwa ketiga variabel sudah mempunyai *Cronbach's Alpha* > 0.7 yang menyatakan ketiga variabel tersebut reliabel.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa media interaktif telah terbukti sebagai media yang berkualitas melalui evaluasi terhadap kevalidan, kepraktisan, dan keefektifannya. Penelitian dan pengembangan dengan menggunakan metode ASSURE dengan 6 tahapan.

Media interaktif sebelum diimplementasikan di sekolah akan dilaksanakan validasi ahli media dan ahli materi untuk melihat kevalidan dari produk. Ahli materi yang terlibat adalah Zaenal Abidin, S.Pd., M.Pd selaku dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar dan memperoleh nilai 92% kategori sangat valid dengan saran yaitu menambahkan audio di media. Sejalan dengan pendapat (Hs et al., 2023) bahwa terdapat 3 karakteristik cara belajar peserta didik salah satunya yaitu pendengar. Selanjutnya ahli media yang terlibat adalah Dr. Dian Permatasari K.D. M.Pd memperoleh nilai 86% kategori sangat valid dengan saran yaitu menambahkan referensi dari jurnal dan buku siswa.

Penelitian dilaksanakan pada peserta didik kelas I berjumlah 30 di SDN Sawunggaling I/382 Surabaya selama 2 hari. Hari pertama adalah percobaan dengan menggunakan media interaktif. Pengajar mencoba media interaktif untuk diterapkan pada proses pembelajaran. Temuan pada hari tersebut menunjukkan bahwa peserta didik menunjukkan antusiasme tinggi selama proses pembelajaran dengan media. Mereka sangat fokus dan serius mengikuti pembelajaran dari awal hingga akhir. Peserta didik yang awalnya malas untuk belajar membaca dengan menggunakan media interaktif ini peserta didik tersebut mau belajar dan memperhatikan ketika ada kegiatan membaca secara bersama-sama. Pada saat kuis yang terdapat di media interaktif semua peserta didik menjawab dengan kompak dan apabila jawabannya benar mereka berteriak kesenangan. Kuis dengan merangkai huruf hingga menjadi kata mereka sangat fokus dalam membaca pertanyaan karena di soal awal mereka banyak yang salah dalam menjawab sehingga mereka lebih fokus agar dapat menjawab dengan benar.

Dikarenakan jam pembelajaran yang singkat untuk mata pelajaran bahasa Indonesia untuk pengisian angket respon dan lembar Keefektifan dilakukan di hari kedua. Angket respon peserta didik dan lembar keefektifan digunakan untuk mengukur kepraktisan dan keefektifan media interaktif. Dari data angket respon peserta didik dan lembar Keefektifan akan dianalisis dengan menggunakan smartpls 3.0. Dilihat dari hasil analisis diatas, data membuktikan bahwa nilai kepraktisan dan keefektifan valid dan reliabel untuk diimplementasikan di sekolah dasar.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan penelitian pengembangan yang sudah dilaksanakan menggunakan metode ASSURE, dapat ditarik kesimpulan bahwa media interaktif berbasis aplikasi canva adalah valid, praktis, dan efektif untuk diimplementasikan dalam pembelajaran materi membaca permulaan di kelas I sekolah dasar.

Hasil validasi materi menunjukkan bahwa materi tersebut valid untuk diimplementasikan pada pembelajaran membaca permulaan di kelas I sekolah dasar, dengan skor validasi sebesar 92%. Sedangkan hasil validasi media menunjukkan bahwa media tersebut valid

UNESA Universitas Negeri Surabaya

untuk diimplementasikan dalam pembelajaran membaca permulaan di kelas I sekolah dasar, dengan skor validasi sebesar 86%.

Media interaktif berbasis aplikasi canva dinyatakan praktis dan efektif untuk meningkatkan belajar materi membaca permulaan. Sejalan dengan hasil analisis *Partial Least Square* (PLS) dengan aplikasi SmartPLS 3.0 penelitian ini menggunakan 3 item yaitu kepraktisan dan keefektifan untuk mengetahui kelayakan media interaktif.

Nilai setiap variabel dalam pengujian reabilitas baik penggunaan *cronbach's Alpha* maupun *Composite Reability* memperoleh nilai > 0.70, dan pengujian validitas dengan penggunaan AVE (Average Variance Extracted) memperoleh nilai >0.50. Oleh katena itu, dapat ditarik kesimpulan bahwa keefektifan dan kepraktisan memberikan pengaruh pada kelayakan media interaktif. Dari ketiga varibael yang telah diuji dinyatakan valid dan reliabel sehingga bisa diimplementasikan saat pembelajaran.

Saran

Berdasarkan penelitian pengembangan media interaktif menggunakan aplikasi Canva dalam pembelajaran membaca permulaan bahasa Indonesia di Sekolah Dasar, disarankan bahwa media ini dapat menjadi pilihan alternatif untuk pembelajaran bahasa Indonesia di tingkat tersebut dengan tujuan meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Temuan dari penelitian ini dapat menjadi acuan bagi peneliti lain yang ingin menggunakan media interaktif berbasis aplikasi Canva untuk pembelajaran membaca bahasa Indonesia, meskipun di kelas yang berbeda. Penelitian berikutnya dapat melakukan uji efektivitas atau dampak lebih lanjut dan mendetail terhadap penggunaan media interaktif berbasis aplikasi Canva dalam pembelajaran membaca permulaan bahasa Indonesia di Sekolah Dasar.

DAFTAR PUSTAKA

Dilamsari, D. P., & Hendratno, H. (2021). Identifikasi Kesulitan Membaca Permulaan Siswa Sekolah Dasar pada Era Pembelajaran Daring di Wilayah Kecamatan Driyorejo. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, *9*(5).

Elva, I. (2019). Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Dengan Kereta Kardus Pada Siswa Kelas I SDN 67 Banda Aceh. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, *3*(2), 519–534.

Fauziyah, R. N. (2021). Strategi Guru dalam Menerapkan Pembelajaran Aktif Inovatif Kreatif Efektif dan Menyenangkan (PAIKEM) pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SDN X Astanaanyar Kota Bandung. *Jurnal Riset Pendidikan Agama Islam*, 120–126.

Harianto, E. (2020). Keterampilan membaca dalam pembelajaran bahasa. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, *9*(1), 1–8.

Hendratno, H. (2021). *Pengembangan Media Monopoli untuk Pembelajaran Menulis Puisi pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*. *Vol 9 No 9*.

Hidayah, N. (2017). Penanaman nilai-nilai karakter dalam pembelajaran bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *TERAMPIL: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, *2*(2), 190–204.

Hs, A. M., Subrata, H., & Muhimmah, H. A. (2023). Systematic Literature Review: Media Pembelajaran pada Materi Pecahan Sekolah Dasar. *JURNAL MathEdu (Mathematic Education Journal)*, *6*(3), 110–123.

Ibrahim, F., Hendrawan, B., & Sunanih, S. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran PACAS untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *JLEB: Journal of Law, Education and Business*, *1*(2), 102–108.

Kamila, Z., & Kowiyah, K. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva pada Materi Pecahan untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, *7*(1), 72–83.

Karisma, I., & Hendratno. (2022). Pengembangan Media Articulate Storyline 3 untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, *10*(5), 1113–1126.

Kusnulyaningsih, D., Husniati, H., & Jiwandono, I. S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berasis Video Animasi pada Muatan Seni Budaya dan Prakarya Kelas IV SDN 39 Mataram. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, *7*(2), 480–486.

Nabiilah, N., & Subrata, H. (2021). Pengembangan media interaktif berbasis articulate storyline 3 pada pembelajaran bahasa jawa materi unggah-ungguh basa kelas iv mi darunnajah abstrak. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, *9*(7), 2802–2815.

Setiyaningsih, S., Yuwana, S., & Hendratno. (2023). Peningkatan Keterampilan Bercerita Siswa Setelah Menggunakan Media Animasi Audio Visual Dongeng Binatang Berbasis Canva. *Jurnal Elementaria Edukasia*, *6*(2), 618–624. https://doi.org/10.31949/jee.v6i2.5452

Wibowo, H. S. (2023). *CANVA : Panduan Lengkap untuk Desain Grafis dengan Cepat dan Mudah*. Hamid Sakti Wibowo.

UNESA Universitas Negeri Surabaya