



Pengembangan Media Visual Novel Berbasis Canva pada Materi Kegiatan Ekonomi untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar

Selvi Sagita Fernanda^{1*}, Suprayitno²

^{1*,2}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Surabaya

Article Info

Dikirim 11 Februari 2025

Revisi 18 Februari 2025

Diterima 26 Februari 2025

Kata kunci:

visual novel, canva, kegiatan ekonomi, sekolah dasar, media pembelajaran

Abstract

This study aims to develop a Canva-based visual novel as a learning medium and to evaluate its validity, practicality, and effectiveness in teaching economic activities to fourth-grade elementary school students. The development followed the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). Validation results from subject matter and media experts showed an average score of 88.5%, indicating a "very valid" category. Practicality, based on feedback from teachers and students, obtained an average score of 96.85%, categorized as "very practical." The effectiveness of the media was assessed through pretests and posttests, with an N-Gain score of 0.79, which falls into the "high" category. Based on these results, the Canva-based visual novel is considered feasible and effective for use in elementary school learning. The findings of this study imply that Canva-based visual novels can serve as an alternative interactive learning medium for teaching economic activities in fourth-grade elementary school.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran visual novel berbasis Canva serta mengevaluasi kevalidan, kepraktisan, dan keefektifannya pada materi kegiatan ekonomi kelas IV sekolah dasar. Pengembangan dilakukan menggunakan model ADDIE (*Analyse, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Hasil validasi oleh ahli materi dan media menunjukkan skor rata-rata sebesar 88,5% (sangat valid). Kepraktisan berdasarkan tanggapan guru dan siswa memperoleh skor rata-rata 96,85% (sangat praktis). Efektivitas media diuji melalui pretest dan posttest, dengan hasil peningkatan nilai belajar yang ditunjukkan oleh skor peningkatan (N-Gain) sebesar 0,79, yang termasuk kategori (tinggi). Berdasarkan hasil tersebut, media visual novel berbasis Canva dinilai layak dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah dasar. Hasil penelitian ini memberikan implikasi bahwa media visual novel berbasis Canva dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran interaktif untuk materi kegiatan ekonomi di kelas IV sekolah dasar.

This is an open-access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



Penulis Korespondensi:

*Selvi Sagita Fernanda

*selvi.21045@mhs.unesa.ac.id

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan instrumen utama dalam pengembangan sumber daya manusia yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Tujuan utama pendidikan adalah menciptakan individu yang berkembang secara menyeluruh dalam aspek jasmani, jiwa, sosial, dan moral. Oleh karena itu, pendidikan perlu direncanakan secara matang agar dapat memberikan hasil optimal (Agustian & Salsabila, 2021). Sabila & Pujiastuti (2023), menyatakan pendidikan di era kini dituntut untuk terus beradaptasi dengan perkembangan zaman, dengan diberlakukannya Kurikulum Merdeka yang mendorong guru untuk bersikap kreatif, inovatif, dan adaptif terhadap perubahan.

Dalam rangka mencapai tujuan pendidikan yang holistik, diperlukan pendekatan yang sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan zaman, salah satunya melalui pemanfaatan media pembelajaran yang relevan dan inovatif. Menurut Limbong, Fahmi & Khairiah (2022), seiring dengan kemajuan teknologi, media pembelajaran idealnya tidak hanya sekadar menyampaikan informasi secara statis, tetapi mampu memperkaya pengalaman belajar siswa melalui media yang interaktif, menarik, dan mudah diakses. Dalam Alfian et al., (2022) dijelaskan bahwa media pembelajaran yang interaktif, seperti aplikasi digital dan permainan edukatif, diyakini dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa secara signifikan. Dalam pembelajaran yang menyenangkan dan efektif, teknologi diharapkan menjadi alat bantu yang mampu mengatasi keterbatasan ruang dan waktu pembelajaran.

Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa banyak guru yang belum mampu memanfaatkan media pembelajaran interaktif secara maksimal. Zain & Pratiwi (2021), menyatakan keterbatasan waktu dan sumber daya menjadi hambatan utama bagi guru dalam merancang dan mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV SDN Lidah Kulon 1/464 Surabaya, penggunaan media pembelajaran interaktif pada materi kegiatan ekonomi masih terbatas. Akibatnya, pemahaman siswa terhadap materi kegiatan ekonomi belum optimal.

Hal ini menunjukkan kesenjangan antara harapan ideal penggunaan media pembelajaran interaktif dengan realita di lapangan. Sebagaimana dikemukakan Nurfadhillah et al., (2021), media pembelajaran yang saat ini digunakan masih bersifat satu arah, sehingga kurang mampu melibatkan siswa secara aktif dalam proses belajar. Sementara itu, penelitian Maesaroh & Purnamasari (2023) menunjukkan bahwa

kurangnya interaksi dalam media pembelajaran dapat menyebabkan menurunnya perhatian dan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran.

Materi kegiatan ekonomi yang meliputi produksi, distribusi, dan konsumsi menuntut siswa tidak hanya menghafal, tetapi juga memahami hubungan konsep-konsep tersebut dalam kehidupan sehari-hari (Sapitri, Guslinda, & Zufriady, 2021). Berdasarkan pendapat Cahyani & Suniasih (2022), pembelajaran yang bersifat pasif dan kurang kontekstual membuat siswa kesulitan membangun keterkaitan konsep tersebut. Kondisi ini menunjukkan urgensi pengembangan media pembelajaran yang interaktif dan kontekstual untuk meningkatkan pemahaman siswa secara efektif.

Salah satu inovasi yang dapat menjawab kebutuhan ini adalah pengembangan media pembelajaran visual novel berbasis Canva. Nursy, Wintarti & Prihartiwi (2023) menyatakan bahwa visual novel merupakan media pembelajaran interaktif yang menggabungkan narasi, ilustrasi, dan pilihan interaktif untuk memfasilitasi keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar. Penggunaan platform Canva sebagai alat pengembang media ini memberikan kemudahan dalam pembuatan dan akses media pembelajaran yang menarik dan praktis, tanpa memerlukan kemampuan desain yang tinggi.

Jannah, Nuroso, Mudzanatun & Isnuryantono (2023) menyatakan bahwa visual novel merupakan media pembelajaran interaktif yang menggabungkan narasi, ilustrasi, dan pilihan interaktif untuk memfasilitasi keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar. Penggunaan platform Canva sebagai alat pengembang media ini memberikan kemudahan dalam pembuatan dan akses media pembelajaran yang menarik dan praktis, tanpa memerlukan kemampuan desain yang tinggi. Selain itu Cuit (2022) menyatakan, platform ini juga memungkinkan penyisipan ilustrasi, teks, animasi sederhana, serta elemen desain lainnya yang diperlukan untuk menyajikan materi secara menarik dan bertahap.

Media visual novel yang dikembangkan memanfaatkan tokoh “Apel” sebagai karakter utama karena familiar dan dekat dengan dunia anak-anak, sehingga mampu meningkatkan ketertarikan siswa. Melalui kombinasi teks narasi, ilustrasi, dan pilihan interaktif, media ini memungkinkan siswa untuk belajar secara aktif dan memperoleh umpan balik langsung. Canva sebagai platform desain online memungkinkan pembuatan visual novel dengan fitur animasi sederhana, hyperlink antar slide, dan akses multi perangkat yang sangat mendukung pengembangan media pembelajaran interaktif yang efektif dan efisien.

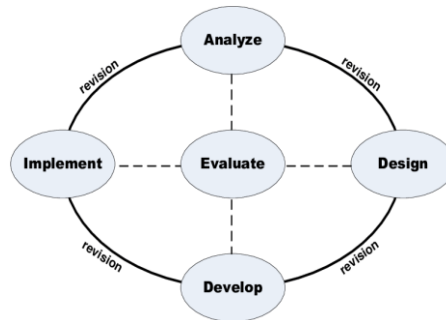
Penelitian sebelumnya menunjukkan potensi media visual novel dalam berbagai mata pelajaran, seperti penelitian oleh Galindra, Adnan & Putra (2023) yang menyatakan media visual novel yang dikembangkan dengan perangkat lunak Renpy efektif meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran Bahasa Inggris kelas VI sekolah dasar. Lebih lanjut, oleh Hidayat, Suntari & Nabilah (2024) dengan hasil penelitian menunjukkan media visual novel yang dikembangkan menggunakan platform Godot Game Engine sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran PPKn kelas IV sekolah dasar.

Namun demikian, hingga saat ini masih belum banyak dikembangkan media pembelajaran visual novel khusus untuk materi kegiatan ekonomi di tingkat sekolah dasar, terutama yang memanfaatkan platform Canva sebagai alat bantu interaktif. Padahal, media visual novel berbasis canva memiliki potensi untuk memfasilitasi pembelajaran berbasis pengalaman dan meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif. Oleh karena itu, diperlukan upaya pengembangan media pembelajaran visual novel berbasis Canva yang tidak hanya valid dari sisi isi dan tampilan, tetapi juga praktis digunakan oleh guru dan siswa, serta efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi kegiatan ekonomi.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran visual novel berbasis Canva pada materi kegiatan ekonomi untuk siswa kelas IV SDN Lidah Kulon 1/464 Surabaya, dengan menguji kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media tersebut dalam mendukung proses pembelajaran.

METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Sugiyono (2019) mengatakan bahwa metode penelitian dan pengembangan adalah suatu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan mengkaji keefektifan produk tersebut dalam pembelajaran. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE. Menurut Suryani et al., (2018) model ADDIE terdiri dari 5 tahap yaitu, *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation* yang saling berkaitan. Model ini sering digunakan untuk merancang dan mengembangkan program atau media pembelajaran secara sistematis.



Bagan 1. Prosedur Penelitian

Pada tahap analisis, peneliti melakukan wawancara guna memperoleh informasi atau data mengenai kondisi lapangan serta materi yang diajarkan di sekolah. Data tersebut menjadi dasar dalam melanjutkan ke tahap berikutnya, yaitu perancangan. Tahap perancangan mencakup penyusunan materi dan pengembangan media yang selanjutnya divalidasi oleh para ahli. Instrumen validasi materi mencakup 2 aspek utama, yakni relevansi materi dan bahasa dengan total 10 indikator penilaian. Sementara itu, validasi media mencakup aspek tampilan visual, relevansi, manfaat media, bahasa, dan kepraktisan dalam penggunaan, yang terdiri dari 20 indikator. Skor hasil validasi kemudian dianalisis menggunakan rumus tertentu untuk menentukan tingkat kevalidan media dan materi yang dikembangkan. Rumus yang digunakan sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase

$\sum x$ = Jumlah skor yang didapatkan

$\sum xi$ = Skor maksimum

Materi dan media pembelajaran dinyatakan layak apabila memperoleh skor persentase kelayakan minimal di atas 60%. Media tersebut dapat diuji coba apabila telah dinyatakan layak atau valid oleh para validator serta telah disesuaikan dengan saran dan masukan yang diberikan. Tahap implementasi selanjutnya dilakukan untuk menerapkan media yang telah dikembangkan dan mengukur tingkat kepraktisan serta keefektifannya. Tingkat kepraktisan diukur melalui hasil angket respon siswa dan guru. Hasil angket respon siswa dan guru diolah menggunakan rumus berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Selanjutnya, tingkat keefektifan diukur melalui hasil *pre-test* dan *post-test*, yang

dianalisis menggunakan uji N-Gain. Instrumen evaluasi terdiri dari 10 butir soal pilihan ganda. Data yang diperoleh dalam penelitian ini terdiri atas data kualitatif yang bersumber dari wawancara, serta data kuantitatif yang diperoleh melalui hasil validasi, uji kepraktisan, dan uji efektivitas media pembelajaran.

HASIL

Pada tahap awal, peneliti melakukan analisis kebutuhan. Berdasarkan hasil wawancara di SDN Lidah Kulon 1/464 Surabaya, ditemukan kesenjangan dalam proses pembelajaran, terutama pada materi kegiatan ekonomi, di mana guru masih terbatas dalam memanfaatkan media pembelajaran interaktif. Hal ini berpengaruh terhadap rendahnya keterlibatan aktif siswa dan kurang optimalnya pemahaman materi. Padahal, Kurikulum Merdeka mendorong pembelajaran yang bermakna dan berbasis pengalaman nyata, sejalan dengan teori konstruktivisme Piaget yang menekankan pentingnya pengalaman konkret dalam membangun pengetahuan. Untuk menjawab tantangan tersebut, dikembangkan media pembelajaran visual novel berbasis Canva, yang menyajikan materi dalam bentuk cerita interaktif guna meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa terhadap konsep ekonomi dalam kehidupan sehari-hari.

Materi kegiatan ekonomi dalam Kurikulum Merdeka Fase B menuntut siswa memahami proses jual beli, peran pelaku ekonomi, serta membedakan kebutuhan dan keinginan. Media visual novel ini diselaraskan dengan tujuan pembelajaran yang melibatkan aktivitas identifikasi, analisis, hingga presentasi cerita berdasarkan pengalaman siswa. Proses pembelajaran dirancang dalam bentuk alur bertahap menggunakan ATP, memfasilitasi keterampilan berpikir kritis, kreatif, dan mandiri sesuai dengan Profil Pelajar Pancasila. Karakteristik siswa kelas IV yang gemar eksplorasi konkret dan dukungan sumber daya di sekolah seperti akses internet, perangkat digital, serta keterbukaan guru terhadap teknologi, menjadi faktor pendukung utama dalam implementasi media visual novel ini secara efektif di kelas.

Tahap kedua adalah tahap *design* atau perancangan. Kegiatan perancangan terbagi menjadi dua bagian utama, yaitu perancangan materi dan perancangan media. Perancangan materi dilakukan dengan menyusun konsep materi kegiatan ekonomi yang akan diintegrasikan ke dalam media pembelajaran Visual Novel Berbasis Canva.

Penyusunan materi ini dilakukan dengan pendampingan dosen pembimbing dan melibatkan validator untuk memastikan kelayakan isi materi sebelum digunakan.

Pada perancangan media, peneliti mempertimbangkan berbagai aspek visual seperti pemilihan warna, jenis huruf (*font*), serta ilustrasi yang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Pada tahap ini pula, peneliti melaksanakan uji kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan terhadap media yang dikembangkan. Materi dan media yang telah melalui uji validitas kemudian dinyatakan siap untuk tahap pengembangan lebih lanjut. Proses pengembangan media dilakukan menggunakan platform Canva.



Gambar 1. Media Visual Novel Berbasis Canva

Berdasarkan hasil validasi, media Visual Novel Berbasis Canva dinyatakan sangat valid dan layak digunakan dalam pembelajaran. Validasi materi dilakukan oleh dosen ahli rumpun IPS dari Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Surabaya dengan perolehan skor 90% (kategori sangat valid), sedangkan validasi media dilakukan oleh dosen ahli bidang media pembelajaran dari Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Surabaya dengan skor validasi sebesar 87% (kategori sangat valid) dengan rata-rata skor ahli media dan materi sebesar 88,5% (kategori sangat valid).

Tahap selanjutnya adalah tahap implementasi, yang dilakukan melalui uji coba media pembelajaran di kelas. Uji coba dilaksanakan selama dua hari berturut-turut dengan melibatkan 23 peserta didik kelas IV C SDN Lidah Kulon 1/464 Surabaya. Kegiatan uji coba diawali dengan pembukaan kelas melalui salam, doa bersama, dan pengecekan

kehadiran. Selanjutnya, peneliti membagikan instrumen pre-test yang bertujuan untuk mengukur pengetahuan awal peserta didik terkait materi kegiatan ekonomi sebelum penggunaan media pembelajaran.

Setelah peserta didik menyelesaikan pre-test, peneliti memberikan penjelasan mengenai materi kegiatan ekonomi sebagai pengantar sebelum penggunaan media. Proses penyampaian materi berlangsung dengan baik, peserta didik mengikuti pembelajaran secara tertib dan aktif. Setelah pemaparan materi selesai, peneliti menginformasikan kepada peserta didik bahwa mereka akan menggunakan media pembelajaran berupa visual novel berbasis Canva dalam proses pembelajaran.



Gambar 2. Penggunaan Media

Media pembelajaran dioperasikan menggunakan perangkat gawai milik peserta didik, di mana setiap peserta didik menggunakan satu perangkat secara individu. Setelah seluruh peserta didik siap, penggunaan media dimulai dengan mengakses media melalui scan barcode. Setelah itu, media dapat digunakan berdasarkan panduan yang terdapat dalam media. Media visual novel berbasis canva yang dikembangkan terdapat beberapa komponen di dalamnya, yang mencakup petunjuk penggunaan, tujuan pembelajaran, materi, petualangan ATU “Apel si Petualang” yang mengisahkan perjalanan sebuah apel yang melewati berbagai kegiatan ekonomi (produksi, distribusi, dan konsumsi), serta kuis, dan profil pengembang.

Setelah penggunaan media, peserta didik diarahkan untuk mengerjakan soal post-test yang terdiri dari 10 soal pilihan ganda. Selanjutnya peserta didik mengisi angket respon penggunaan media. Pada akhir pembelajaran peserta didik diajak untuk merefleksikan kembali materi yang telah dipelajari. Selain itu, angket respon penggunaan

media juga diberikan kepada guru kelas untuk mengetahui respon guru terhadap penggunaan media.

Media visual novel berbasis canva yang telah diuji coba kepada peserta didik menghasilkan data yang selanjutnya diolah dan dianalisis. Berdasarkan hasil pengolahan data, diperoleh skor angket kepraktisan siswa sebesar 93,7%, dan dari guru kelas sebesar 100% dengan skor rata-rata uji kepraktisan angket respon siswa dan guru sebesar 96,85% (kategori sangat praktis). Hasil tersebut menunjukkan bahwa media visual novel berbasis canva sangat praktis digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Sementara itu, hasil pretest dan posttest menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar yang signifikan dengan rata-rata skor N-Gain 0,76 (kategori tinggi). Rata-rata nilai pre-test dan post-test meningkat secara signifikan, yaitu dari 45,2 menjadi 89,1. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan media visual novel berbasis canva secara signifikan mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi kegiatan ekonomi.

PEMBAHASAN

Pembahasan dilakukan berdasarkan rumusan masalah dan data yang diperoleh selama proses pengembangan serta uji coba. Media pembelajaran ini dikembangkan sebagai solusi atas pemanfaatan media interaktif yang belum optimal dalam proses pembelajaran sehingga menyebabkan pemahaman siswa terhadap materi masih belum optimal. Temuan ini sejalan dengan penelitian Nurfadhillah et al., (2021), yang menyatakan media pembelajaran yang masih bersifat satu arah, kurang mampu melibatkan siswa secara aktif dalam proses belajar. Ditambah lagi, penelitian Maesaroh & Purnamasari (2023) menunjukkan kurangnya interaksi dalam media pembelajaran dapat menyebabkan menurunnya perhatian dan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran.

Kondisi ini menunjukkan urgensi pengembangan media pembelajaran yang interaktif dan kontekstual untuk meningkatkan pemahaman siswa secara efektif. Materi kegiatan ekonomi yang meliputi produksi, distribusi, dan konsumsi menuntut siswa tidak hanya menghafal, tetapi juga memahami hubungan konsep-konsep tersebut dalam kehidupan sehari-hari (Sapitri et al., 2021). Dalam hal ini, dibutuhkan media yang dapat membantu peserta didik memahami konsep materi kegiatan ekonomi yang abstrak menjadi lebih konkret dengan bantuan media visual. Selain itu, Cahyani & Suniasih

(2022), menjelaskan bahwa pembelajaran yang bersifat pasif dan kurang kontekstual membuat siswa kesulitan membangun keterkaitan konsep tersebut. Dalam hal ini pengembangan media pembelajaran yang interaktif dan kontekstual untuk meningkatkan pemahaman siswa secara efektif sangat diperlukan. Oleh karena itu, peneliti menawarkan alternatif yang dapat menjawab kebutuhan ini dengan mengembangkan media pembelajaran visual novel berbasis Canva.

Melalui pendekatan media interaktif, diharapkan siswa dapat terlibat lebih aktif dan bermakna dalam proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar mereka. Media pembelajaran ini dikembangkan melalui tiga tahap utama: validasi, uji kepraktisan, dan uji efektivitas. Setiap tahap dianalisis untuk menilai kelayakan, serta dampaknya terhadap hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi dan media, diperoleh rata-rata skor validitas sebesar 88,5%, yang termasuk dalam kategori “Sangat valid”. Temuan ini menunjukkan bahwa produk telah memenuhi standar kriteria media pembelajaran yang baik dari segi relevansi, tampilan, bahasa, kebermanfaatan media, maupun kemudahan penggunaan media. Validitas ini memberikan dasar yang kuat untuk melanjutkan ke tahap uji coba. Hal ini sejalan dengan Kustandi & Darmawan (2020) yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang baik harus memenuhi aspek relevansi, bahasa, tampilan, kebermanfaatan media serta kemudahan penggunaan.

Uji kepraktisan menunjukkan bahwa media ini sangat praktis digunakan, dengan rata-rata skor 96,85%. Guru memberikan penilaian sebesar 100%, sementara siswa memberikan nilai sebesar 93,7%. Temuan ini menunjukkan bahwa media ini mudah digunakan oleh kedua pihak. Guru merasa sangat terbantu dengan adanya media visual novel berbasis canva dalam menyampaikan materi serta mempermudah proses pembelajaran. Guru memberikan tanggapan yang sangat positif terhadap media visual novel berbasis Canva. Pada kolom saran atau masukan, guru menyampaikan bahwa media yang dikembangkan telah sesuai dengan kurikulum serta relevan dengan kebutuhan siswa. Selain itu, guru juga mendorong agar pengembangan media pembelajaran inovatif seperti ini terus dilakukan, karena dinilai mampu meningkatkan minat belajar siswa serta mendukung terciptanya proses pembelajaran yang lebih menyenangkan dan bermakna.

Selama proses uji coba, siswa menunjukkan respon yang sangat positif terhadap penggunaan media visual novel berbasis Canva dalam pembelajaran. siswa menunjukkan

bahwa visual novel berbasis canva ini mampu meningkatkan keterlibatan mereka dalam pembelajaran. Keterlibatan siswa tersebut terlihat dari antusiasme siswa ketika mengikuti alur cerita yang disajikan dalam bentuk interaktif. Narasi yang dekat dengan kehidupan sehari-hari serta ilustrasi yang menarik membuat siswa tidak hanya pasif membaca, tetapi juga aktif mengikuti perkembangan cerita.

Hal ini sesuai dengan Jabali et al., (2020) yang menyatakan visual novel memiliki keunggulan sebagai media pembelajaran yang tidak hanya menyajikan informasi, tetapi juga memungkinkan peserta didik terlibat secara aktif dalam proses belajar melalui eksplorasi cerita dan pilihan-pilihan interaktif. Keunggulan ini diperkuat oleh Galindra et al., (2023) yang menyatakan bahwa media visual novel dapat menyajikan materi melalui alur cerita yang memungkinkan siswa untuk melakukan eksplorasi secara mandiri sehingga mendorong proses berpikir kritis dan membangun pengetahuan mereka.

Canva sebagai platform pengembang media visual novel juga berhasil memfasilitasi perancangan alur cerita interaktif yang selaras dengan tujuan pembelajaran, serta meningkatkan keterlibatan peserta didik melalui penyajian visual yang menarik dan antarmuka yang ramah pengguna. Hal ini sesuai dengan Kurnia dan Sunaryati (2023) yang menegaskan bahwa penggunaan canva dalam pengembangan media pembelajaran mampu mempercepat proses desain media, meningkatkan kualitas visual, membantu keterlibatan siswa, pemahaman materi serta mendorong motivasi belajar siswa karena adanya fitur interaktif, tampilan yang menarik dan mudah dipahami.

Efektivitas media dianalisis melalui perbandingan nilai pretest dan posttest dari 23 siswa kelas IV. Hasil perhitungan N-Gain menunjukkan rata-rata 0,79, yang termasuk dalam kategori tinggi menurut klasifikasi Hake (dalam Sundayana, 2015). Ini menunjukkan peningkatan hasil belajar yang signifikan. Dalam proses pembelajaran, siswa juga menunjukkan pemahaman konseptual yang lebih baik, seperti kemampuan menjelaskan konsep kegiatan ekonomi secara runtut melalui LKPD dan presentasi. Pada lembar kerja peserta didik (LKPD), siswa diminta untuk menyusun alur cerita sederhana yang menggambarkan kegiatan ekonomi, yang mencakup proses produksi, distribusi, dan konsumsi. Hasil LKPD memperlihatkan kemampuan siswa dalam memahami materi serta menghubungkan konsep kegiatan ekonomi dengan situasi nyata di sekitar mereka.

Temuan ini mendukung teori konstruktivisme Piaget (dalam Rochaendi, et al., 2024) yang menyatakan bahwa dalam penerapannya, media pembelajaran yang

didasarkan pada teori konstruktivisme sering kali menggunakan pendekatan pembelajaran berbasis proyek, simulasi, dan alat manipulatif yang mendorong siswa untuk belajar melalui pengalaman dan penemuan sendiri sehingga dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih baik. Dalam hal ini, siswa tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi juga membangun pemahaman berdasarkan pengalaman dan penalaran mereka sendiri. Selain itu temuan ini diperkuat oleh Galindra et al. (2023) dan Hidayat et al. (2024), yang menunjukkan bahwa media visual novel dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran visual novel berbasis Canva pada materi kegiatan ekonomi kelas IV SDN Lidah Kulon 1/464 Surabaya, dapat disimpulkan bahwa media yang dikembangkan memenuhi tiga kriteria utama, yaitu kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan. Dari segi kevalidan, media ini dinilai “Sangat Valid” dengan skor rata-rata sebesar 88,5%, yang menunjukkan bahwa media layak digunakan berdasarkan hasil validasi ahli materi dan ahli media, baik dari aspek kesesuaian, relevansi, bahasa, tampilan, kebermanfaatan, maupun kemudahan penggunaan. Dalam hal kepraktisan, media memperoleh skor rata-rata sebesar 96,85% dan dikategorikan sebagai “Sangat Praktis”.

Guru dan siswa memberikan respon positif karena media ini mudah digunakan, menarik, serta mampu membantu pemahaman materi dan meningkatkan keterlibatan siswa. Sementara itu, efektivitas media dibuktikan melalui peningkatan hasil belajar siswa, yang terlihat dari perbandingan nilai pretest dan posttest, dengan nilai N-Gain rata-rata sebesar 0,79 yang tergolong tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa media visual novel berbasis Canva efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi kegiatan ekonomi. Secara keseluruhan, media ini terbukti valid, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran pada jenjang sekolah dasar, khususnya kelas IV.

REFERENSI

- Agustian, N., & Salsabila, U. H. (2021). Peran teknologi pendidikan dalam pembelajaran. *Islamika*, 3(1), 123-133. [10.36088/islamika.v3i1.1047](https://doi.org/10.36088/islamika.v3i1.1047)
- Alfian, A. N., Putra, M. Y., Arifin, R. W., Barokah, A., Safei, A., & Julian, N. (2022).

- Pemanfaatan media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi canva. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat UBJ*, 5(1), 75-84. [10.31599/jabdimas.v5i1.986](https://doi.org/10.31599/jabdimas.v5i1.986)
- Cahyani, N. M. S., & Suniasih, N. W. (2022). Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Kontekstual pada Materi Jenis-Jenis Usaha dan Kegiatan Ekonomi di Indonesia Muatan IPS Kelas V SD. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 6(1), 1-11. <https://doi.org/10.23887/jppp.v6i1.45203>
- Cuit, G. R. (2022). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Media Interaktif dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar. In *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series* (Vol. 5, No. 6, pp. 1488-1494).
- Galindra, G., Adnan, F., & Putra, J. A. (2023). Pengembangan Game Visual Novel Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Menggunakan Metode ADDIE. *INFORMAL: Informatics Journal*, 8(1), 76-84. <https://doi.org/10.19184/isj.v8i1.31540>
- Hidayat, O. S., Suntari, Y., & Nabilah, L. (2024). Pengembangan game visual novel berbasis gamifikasi pada pembelajaran PPKn kelas IV sekolah dasar. *DIDAKTIKA: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 7(1), 1–6. <https://doi.org/10.21831/didaktika.v7i1.65053>
- Jabali, S. G., Supriyono, S., & Nugraheni, P. (2020). Pengembangan media game visual novel berbasis etnomatematika untuk meningkatkan pemahaman konsep pada materi aljabar. *Alifmatika: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika*, 2(2), 185-198. [10.35316/alifmatika.2020.v2i2.185-198](https://doi.org/10.35316/alifmatika.2020.v2i2.185-198)
- Jannah, F. N. M., Nuroso, H., Mudzanatun, M., & Isnuryantono, E. (2023). Penggunaan aplikasi canva dalam media pembelajaran matematika di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(1), 138-146. <https://doi.org/10.20961/jpd.v11i1.72716>
- Kurnia, I. R., & Sunaryati, T. (2023). Media Pembelajaran Video Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Educatio Fkip Unma*, 9(3), 1357-1363. [10.31949/educatio.v9i3.5579](https://doi.org/10.31949/educatio.v9i3.5579)
- Kustandi, Cecep., dan Darmawan, Daddy. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. Jakarta: Prenada Media.
- Limbong, M., Fahmi, F., & Khairiah, R. (2022). Sumber Belajar Berbasis Media

- Pembelajaran Interaktif di Sekolah: Learning Resources Based on Interactive Learning Media in School. *Decode: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 2(1), 27-35. <https://doi.org/10.51454/decode.v2i1.27>
- Maesaroh, S., & Purnamasari, V. (2023). Penggunaan media interaktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi energi dan perubahannya kelas 3A. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 4380-4389. [10.36989/didaktik.v9i2.1110](https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.1110)
- Nurfadhillah, S., Ramadani, F. C. T., Afianti, N. A., Huzaemah, H., & Erdian, A. E. (2021). Pengembangan Media Video Pada Pelajaran Matematika Di Sd Negeri Poris Pelawad 3. *PANDAWA*, 3(2), 333-343. [10.36088/pandawa.v3i2.1266](https://doi.org/10.36088/pandawa.v3i2.1266)
- Nursy, A., Wintarti, A., & Prihartiwi, N. R. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Visual Novel “Plus and Minus” Berbasis Smartphone untuk Materi Bilangan Bulat SMP. *MATHEdunesa*, 12(3), 698-719. [10.26740/mathedunesa.v12n3.p698-719](https://doi.org/10.26740/mathedunesa.v12n3.p698-719)
- Rochaendi, E., Fuadi, A., & Sholihah, D. A. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Lampung:Itera Press.
- Sabil, M. A., & Pujiastuti, H. (2023). Kurikulum Merdeka: Tantangan dan Peluang di Era Digital. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(3), 5033-5045.
- Sapitri, N., Guslinda, G., & Zufriady, Z. (2021). Pengembangan Media Diorama Untuk Pembelajaran IPS Kelas IV Sekolah Dasar. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru* [http://dx.doi.org/10.33578/jpfkip.v10i6.8556](https://doi.org/10.33578/jpfkip.v10i6.8556)
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian & Pengembangan*. Bandung: Alfabeta
- Sundayana, R. (2015). *Statistik Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Suryani, N., Setiawan, A., & Putria, A. (2018). *Media pembelajaran inovatif dan pengembangannya*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Zain, A. A., & Pratiwi, W. (2021). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Powerpoint Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Tematik Kelas V SD. *Elementary School: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran ke-SD-an*, 8(1), 75-â. [10.31316/esjurnal.v8i1.1205](https://doi.org/10.31316/esjurnal.v8i1.1205)