

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Canva Materi Ide Pokok Paragraf Bahasa Indonesia Kelas IV SD

Muftiana Rahmawati

Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap

* Email: muftianarahmawati06@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran digital berbasis aplikasi Canva guna meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada materi ide pokok paragraf. Kurangnya media interaktif dalam pembelajaran menyebabkan siswa kurang antusias, cepat bosan, dan menurunnya hasil belajar. Metode yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Hasil validasi menunjukkan media masuk kategori layak, dengan penilaian dari ahli media 69%, ahli bahasa 75%, dan ahli materi 97%. Uji coba lapangan dilakukan di kelas IV SD Negeri Kuripan Kidul 04. Penilaian dari guru sebesar 93,7% dan dari siswa 92,1%, keduanya dalam kategori sangat layak. Kepraktisan media juga dinilai sangat tinggi. Dengan demikian, media berbasis Canva ini efektif, layak, dan praktis digunakan dalam pembelajaran di sekolah dasar.

Kata Kunci: Pengembangan Media, Berbasis Canva, Ide Pokok Paragraf

Abstract

This study aims to develop a digital learning media based on the Canva application to enhance students' motivation and learning outcomes on the topic of identifying main ideas in paragraphs. The lack of interactive media in the learning process often results in decreased enthusiasm, boredom, and declining academic performance among students. The research employed a Research and Development (R&D) approach using the ADDIE model, which includes five stages: analysis, design, development, implementation, and evaluation. Validation results indicated that the media was feasible, with assessments from media experts at 69%, language experts at 75%, and subject matter experts at 97%. A field trial was conducted in the fourth-grade class of SD Negeri Kuripan Kidul 04. The teacher's evaluation scored 93.7%, while students' responses reached 92.1%, both categorized as highly feasible. The media was also rated highly practical. Therefore, the Canva-based learning media is considered effective, feasible, and practical for use in elementary education.

Keywords: Media Development, Canva-based, Main Idea Paragraph

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi di era digital telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan. Teknologi kini tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu, tetapi juga menjadi elemen penting dalam mendukung dan mempermudah proses pembelajaran di berbagai jenjang pendidikan. Setiap mata pelajaran, termasuk Bahasa Indonesia, kini memiliki potensi besar untuk dikembangkan melalui integrasi media digital sebagai sarana pembelajaran yang inovatif dan menarik (Ananda, 2017; Warsita, 2018). Penggunaan teknologi, khususnya media pembelajaran berbasis digital, dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses belajar mengajar. Guru sebagai fasilitator dapat lebih mudah menyampaikan materi yang kompleks dengan cara yang lebih visual dan interaktif (Marryono Jamun, 2018; Arsyad, 2021).

Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi seperti infografis, animasi, dan aplikasi digital terbukti mampu meningkatkan perhatian, minat, serta keterlibatan siswa dalam pembelajaran (Sadiman et al., 2019; Heinich et al., 2005). Hal ini diperkuat oleh temuan Aji Silmi & Hamid (2023) yang menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif dapat mempercepat pemahaman siswa dan menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan.

Berdasarkan hasil observasi yang tercantum dalam Lampiran 4, sekitar 56,8% siswa menunjukkan kurangnya antusiasme saat proses belajar masih bersifat konvensional, yakni hanya mengandalkan buku teks dan Lembar Kerja Siswa (LKS). Siswa pada umumnya lebih tertarik pada pembelajaran yang bersifat visual dan melibatkan elemen interaktif, sehingga diperlukan pendekatan yang lebih inovatif dan sesuai dengan karakteristik generasi digital saat

ini (Prensky, 2001; Suyanto, 2010). Salah satu solusi yang ditawarkan adalah penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi Canva. Media ini memungkinkan guru untuk mendesain materi ajar yang menarik melalui berbagai fitur seperti animasi, tombol navigasi interaktif, hingga konten multimedia yang dapat memperkaya pengalaman belajar siswa.

Dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV sekolah dasar, salah satu kompetensi yang sering menjadi kendala adalah kemampuan siswa dalam memahami dan menemukan ide pokok dalam paragraf. Berdasarkan data observasi yang sama, sekitar 75% siswa mengalami kesulitan dalam mengidentifikasi ide pokok paragraf. Kesulitan ini kemungkinan disebabkan oleh rendahnya pemahaman membaca serta kurangnya pendekatan visual dan kontekstual dalam penyampaian materi (Mayada et al., 2013; Nunan, 2003). Oleh karena itu, guru perlu memberikan stimulus berupa media interaktif yang dapat membantu siswa memahami struktur teks dan memicu partisipasi aktif mereka dalam menemukan gagasan utama. Media digital yang menarik dan komunikatif terbukti mampu membangun suasana belajar yang menyenangkan, serta meningkatkan semangat dan motivasi belajar siswa (Daryanto, 2016; Mayer, 2009).

Dengan demikian, penerapan media pembelajaran berbasis Canva dapat menjadi alternatif solusi dalam mengatasi rendahnya motivasi dan pemahaman siswa terhadap materi ide pokok paragraf, sekaligus mendukung terwujudnya pembelajaran yang bermakna, inovatif, dan berbasis teknologi.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian pengembangan atau dikenal dengan istilah Research and Development (R&D). Penelitian pengembangan bertujuan untuk menghasilkan suatu produk baru yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran, atau menyempurnakan produk yang telah ada agar menjadi lebih efektif dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran saat ini (Okpatrioka, 2023). Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Canva yang ditujukan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya pada materi ide pokok paragraf bagi siswa kelas IV sekolah dasar.

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE, yaitu singkatan dari lima tahapan utama dalam proses pengembangan: Analysis (Analisis), Design (Desain), Development (Pengembangan), Implementation (Implementasi), dan Evaluation (Evaluasi). Model ini dikenal sebagai salah satu pendekatan yang sistematis, efisien, dan interaktif, karena setiap tahapannya saling berhubungan dan memungkinkan dilakukan evaluasi secara berkelanjutan (Hidayat & Nizar, 2021). Dengan menggunakan model ini, proses pengembangan media menjadi lebih terstruktur, dimulai dari analisis kebutuhan dan karakteristik siswa, perancangan desain media, pembuatan dan penyempurnaan produk, penerapan media dalam konteks pembelajaran nyata, hingga tahap evaluasi untuk menilai keefektifan dan kelayakan media yang dikembangkan.

Diharapkan melalui penerapan model ADDIE dalam penelitian ini, media pembelajaran yang dihasilkan tidak hanya layak digunakan secara teknis dan pedagogis, tetapi juga dapat memberikan dampak positif terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Model ini sangat relevan

digunakan dalam konteks pengembangan media karena memberikan kerangka kerja yang jelas dan fleksibel sesuai dengan dinamika lapangan.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE, yang terdiri dari lima tahapan sistematis dan berurutan, yakni *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Setiap tahapan dalam model ini dilaksanakan secara menyeluruh untuk menghasilkan media pembelajaran yang interaktif dan relevan dengan kebutuhan siswa.

a. Analisis (*Analysis*)

Tahap awal yang dilakukan adalah analisis kebutuhan. Analisis ini meliputi beberapa aspek penting:

1. Kurikulum

Peneliti menganalisis kurikulum yang berlaku di SD Negeri Kuripan Kidul 04 sebagai lokasi penelitian. Fokus utama analisis adalah pada materi Bahasa Indonesia kelas IV, khususnya pada topik ide pokok paragraf. Hasil analisis digunakan untuk menyesuaikan pengembangan media dengan kompetensi dasar dan capaian pembelajaran yang diharapkan.

2. Guru

Analisis juga dilakukan terhadap guru yang menjadi subjek utama dalam implementasi media, yaitu guru kelas IV A dan IV B, masing-masing Ibu Dina Andriani, S.Pd dan Ibu Wiji Yuliatin, S.Pd.SD. Analisis ini mencakup kesiapan guru, pengalaman mengajar, dan kebutuhan akan media pembelajaran yang interaktif.

b. Desain (*Design*)

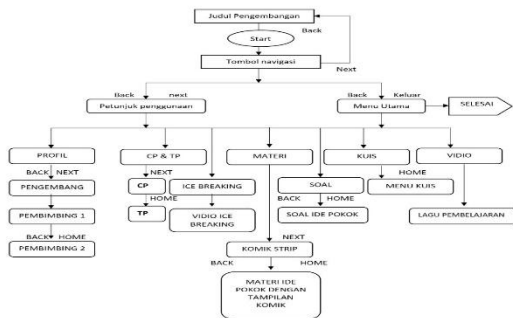
Pada tahap desain, dilakukan perencanaan media yang sistematis berdasarkan hasil analisis kebutuhan. Tahapan ini dibagi menjadi dua bagian utama:

1. Desain Materi

Peneliti menetapkan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran secara rinci, menyusun perangkat asesmen yang mendukung, serta menyesuaikan konten materi ide pokok paragraf dengan karakteristik siswa kelas IV.

2. Desain Media

Media pembelajaran dirancang berbasis platform Canva, dengan menyusun alur media menggunakan flowchart. Komponen dalam media ini meliputi halaman pembuka, tombol navigasi interaktif, panduan penggunaan, materi pembelajaran, video penjelas, kuis interaktif, dan fitur ice breaking.



c. Pengembangan (Development)

Tahapan ini merupakan proses realisasi dari desain yang telah dirancang sebelumnya. Peneliti mulai mengumpulkan dan memproduksi berbagai bahan pendukung, seperti gambar, video, audio, soal asesmen, serta fitur interaktif lainnya melalui

aplikasi Canva. Produk akhir media pembelajaran mencakup tampilan cover yang menarik, tombol navigasi fungsional, serta konten edukatif yang disusun secara visual dan interaktif.

Halaman Cover



Halaman Fungsi Tombol Navigasi



d. Implementation (Implementasi)

Setelah media selesai dikembangkan, dilakukan tahap implementasi melalui uji coba. Tahapan ini mencakup **uji coba perorangan**, **uji kelompok kecil**, dan **uji coba lapangan** di SD Negeri Kuripan Kidul 04. Evaluasi kelayakan media dilakukan selama uji lapangan, yang menjadi dasar untuk menilai efektivitas dan penerimaan media oleh guru dan siswa.

PEMBAHASAN

Melalui proses pengembangan berbasis model ADDIE, penelitian ini berhasil menghasilkan sebuah media pembelajaran interaktif berbasis Canva yang efektif untuk digunakan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV, khususnya

dalam memahami ide pokok paragraf. Setiap tahap dalam model ADDIE dilaksanakan secara terstruktur, dari tahap analisis hingga evaluasi akhir (Hidayat & Nizar, 2021).

Berdasarkan hasil uji lapangan, diperoleh data bahwa tingkat kepraktisan media menurut siswa mencapai **92,1%**, sebagaimana tercantum dalam Lampiran 31. Nilai ini termasuk dalam kategori *sangat praktis*, menunjukkan bahwa media yang dikembangkan sangat mudah digunakan dan diterima oleh siswa dalam kegiatan belajar. Hal ini juga menunjukkan bahwa guru dapat memanfaatkan media dengan mudah dalam proses pembelajaran sehari-hari.

Keberhasilan media ini dalam meningkatkan keterlibatan siswa juga selaras dengan pendapat Wulandari et al. (2023), yang menyatakan bahwa media pembelajaran idealnya mampu memfasilitasi interaksi dua arah antara guru dan siswa, serta mudah digunakan oleh keduanya. Hal ini terbukti melalui hasil uji kepraktisan yang dilakukan, yang menunjukkan bahwa produk media tidak hanya layak secara konten, tetapi juga fungsional dalam praktik.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis Canva yang dikembangkan dalam penelitian ini dapat menjadi solusi pembelajaran yang efektif dan inovatif, serta mampu meningkatkan antusiasme siswa dalam memahami materi ide pokok paragraf. Keberhasilan pengembangan media ini juga membuka peluang bagi guru untuk mengeksplorasi teknologi digital lainnya dalam pembelajaran agar lebih menarik, interaktif, dan bermakna.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan dengan menggunakan metode Research and Development (R&D) dan model ADDIE, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis Canva untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV, khususnya pada materi ide pokok paragraf, menunjukkan hasil yang sangat positif.

Penilaian kelayakan media dilakukan oleh para ahli dengan hasil sebagai berikut:

1. Ahli materi memberikan penilaian dengan skor 97%, yang masuk dalam kategori *sangat layak* untuk digunakan dalam pembelajaran materi ide pokok paragraf di kelas IV.
2. Ahli media memberikan penilaian dengan skor 69%, yang menunjukkan bahwa media ini *layak* digunakan, meskipun terdapat beberapa saran untuk penyempurnaan di beberapa aspek.
3. Ahli bahasa memberikan penilaian dengan skor 75%, yang juga termasuk dalam kategori *sangat layak*, menandakan bahwa media pembelajaran ini sudah memenuhi aspek bahasa yang jelas dan mudah dipahami oleh siswa.

Dengan hasil penilaian tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis Canva layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran, dan dapat dilanjutkan ke tahap implementasi di lapangan.

Selanjutnya, penilaian kepraktisan media pembelajaran berbasis Canva juga menunjukkan hasil yang sangat baik. Berdasarkan uji kepraktisan yang dilakukan

oleh guru dan siswa, diperoleh hasil sebagai berikut:

1. Kepraktisan siswa memperoleh nilai 92,1%, yang masuk dalam kategori *sangat praktis*, menunjukkan bahwa media ini mudah digunakan oleh siswa dan dapat membantu mereka memahami materi dengan lebih baik.
2. Kepraktisan guru memperoleh nilai 93,7%, juga masuk dalam kategori *sangat praktis*, menunjukkan bahwa guru dapat dengan mudah mengoperasikan media ini untuk kegiatan pembelajaran.

Dengan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis Canva untuk materi ide pokok paragraf Bahasa Indonesia di kelas IV SD dapat digunakan dengan sangat mudah oleh guru dan siswa. Hal ini berimplikasi positif terhadap pemahaman materi pelajaran, di mana tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan lebih efektif dan menyenangkan.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, peneliti memberikan beberapa saran yang dapat dipertimbangkan untuk pengembangan media pembelajaran lebih lanjut:

1. Penyempurnaan Media
Sebaiknya dilakukan penyempurnaan pada beberapa aspek media pembelajaran, terutama dari sisi desain antarmuka pengguna dan interaktivitas agar lebih menarik dan mudah digunakan oleh siswa dari berbagai tingkat kemampuan.
2. Peningkatan Fitur Interaktif

Disarankan untuk menambah fitur interaktif yang lebih bervariasi, seperti permainan edukatif yang dapat lebih mengasah keterampilan siswa dalam memahami materi ide pokok paragraf secara menyenangkan. Hal ini dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

3. Penyebaran dan Pelatihan Guru

Untuk memastikan bahwa media ini dapat digunakan dengan maksimal, sebaiknya dilakukan pelatihan kepada guru-guru di sekolah lain, agar mereka dapat memanfaatkan media pembelajaran berbasis Canva ini dengan lebih efektif dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari.

4. Evaluasi Berkala

Dilakukan evaluasi berkala mengenai penggunaan media ini untuk mengetahui sejauh mana media dapat membantu siswa dalam memahami materi, serta untuk melakukan perbaikan dan penyempurnaan jika diperlukan.

Dengan adanya pengembangan dan penyempurnaan media pembelajaran berbasis Canva, diharapkan dapat menjadi alternatif yang efektif dan inovatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya dalam pembelajaran ide pokok paragraf di tingkat sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Aghni, R. I. (2018). Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 16(1).

- <https://doi.org/10.21831/jpai.v16i1.20173>
- Agustiningsih, A. E., Asri, S. A., & Ayuningrum, S. (n.d.). *Peningkatan Kemampuan Membaca untuk Menemukan Ide Pokok Paragraf melalui Model Cooperative Type the Power of Two*. 172–178.
- Aji Silmi, T., & Hamid, A. (2023). Urgensi Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi. *Inspiratif Pendidikan*, 12(1), 69–77. <https://doi.org/10.24252/ip.v12i1.37347>
- Ali, M. (2020). Pembelajaran Bahasa Indonesia Dan Sastra (Basastra) Di Sekolah Dasar. *PERNIK: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 35–44. <https://doi.org/10.31851/pernik.v3i2.4839>
- Amin, N. F., Garancang, S., & Abunawas, K. (2023). Konsep Umum Populasi dan Sampel dalam Penelitian. *Jurnal Pilar*, 14(1), 15–31.
- Ananda, R. (2017). Perkembangan Teknologi Pembelajaran Dan Pengaruhnya Terhadap Perkembangan Peserta Didik. *Jurnal Manajemen Kependidikan Dan Keislaman*, 6(1), 69–83.
- Andi Putri Kumala Sari, Dian Novian, R. T. (2022). No Title. *INVERTED: Journal of Information Tecnology Education*, 2, 14–16. <https://ejurnal.ung.ac.id/index.php/inverted/article/download/12794/3857>
- Anna, H. (2016). 235775-Pembelajaran-Bahasa-Indonesia-Dalam-Kont-Aefa2Fc0. *Al-Ta'dib*, 9.
- Farhrohman, O. (2017). Implementasi Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD/MI. *Primary: Jurnal Keilmuan Dan Kependidikan Dasar*, 9(1), 23–34. <http://www.jurnal.uinbanten.ac.id/index.php/primary/article/view/412>
- Farihin, I. (2021). Peningkatan Kemampuan Menemukan Ide Pokok dan Pendukung dengan Metode Inkuiri pada Siswa Kelas IV. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 7(4), 1612–1617. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i4.1550>
- Fatihah, W., & Ruhiat, Y. (2023). Pengembangan Konten Pembelajaran Berbasis Canva pada Pokok Bahasan Asam-Basa. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, 17(1), 57–61. <https://doi.org/10.15294/jipk.v17i1.36674>