

Pengembangan Majalah Interaktif Berbasis Canva Pada Materi Kalimat Efektif Kelas IV SDS Islam Sunan Giri Ngunut

Sayyidah Devita Jamil Putri^{1*}, Nugrananda Janattaka²

^{1,2}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Bhinneka PGRI

Email: sayidahdevita@gmail.com ^{1*}

Abstrak

Kualitas pendidikan di Indonesia terus diperkuat untuk mengikuti perkembangan zaman agar mampu meningkatkan efektivitas proses pembelajaran. Salah satu komponen penting dalam pembelajaran adalah media pembelajaran, yang berperan sebagai jembatan antara materi dan peserta didik. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh permasalahan rendahnya minat belajar siswa terhadap metode ceramah yang sering digunakan guru, yang ditandai dengan sikap tidak peduli, kegaduhan, dan ketidakfokusan siswa selama proses pembelajaran. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran menjadi solusi yang dapat memberikan dampak positif terhadap aktivitas belajar siswa. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan tingkat kevalidan dan keterterapan media pembelajaran berupa majalah interaktif berbasis Canva. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan (R&D) dengan menggunakan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Subjek penelitian ini adalah 22 siswa kelas IV dan seorang guru kelas di SDS Sunan Giri Ngunut. Teknik pengumpulan data meliputi wawancara, angket, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media majalah interaktif yang dikembangkan memperoleh skor validasi dari ahli media sebesar 91,25% dan ahli materi sebesar 95%, keduanya berada dalam kategori “sangat baik”. Uji coba lapangan menunjukkan tingkat kepraktisan sebesar 89,2% dengan kategori “sangat praktis”. Dengan demikian, media pembelajaran majalah interaktif berbasis Canva layak digunakan dalam pembelajaran materi kalimat efektif di kelas IV sekolah dasar.

Keywords: Canva, Kalimat efektif, Majalah interaktif, Media pembelajaran

PENDAHULUAN

Kemajuan suatu bangsa dipengaruhi oleh kualitas sumber daya manusia dalam menguasai pengetahuan dan teknologi di era revolusi industri 4.0. Kualitas pendidikan di Indonesia semakin dipererat untuk memperbaiki agar dapat mengikuti keadaan sehingga bisa semakin pesat berkembang. Bagian dari pembelajaran ada satu komponen pembelajaran adalah media pembelajaran sebagai jembatan utama udara pembelajaran materi. Penggunaan media pada pembelajaran suatu mata pelajaran memberikan dampak positif dan manfaat yang sangat luar biasa dalam meringankan proses belajar mengajar peserta didik. Ketelitian serta keterampilan

guru untuk menerapkan alat pelajaran dengan mengetahui kemajuan pembelajaran. Guru juga perlu memperhatikan kesesuaian materi dengan alat bantu pembelajaran.

Media pembelajaran bisa mendukung guru untuk untuk mengajar agar membuat pembelajaran yang inovatif serta menraik. Media pembelajaran sebagai alat dalam memberikan suatu pesan. Media pembelajaran tersebut juga dapat disebut dengan media interaktif yang bisa digunakan dalam proses pembelajaran. Media interaktif adalah suatu dasar yang sangat diperlukan yang bersifat melengkapi dan merupakan bagian integral dari suksesnya proses pembelajaran. Media merupakan salah satu

faktor yang turut menentukan keberhasilan proses pendidikan di sekolah karena kemampuannya dalam memfasilitasi proses guru menyampaikan informasi kepada peserta didik atau bahkan sebaliknya. Ciri terpenting dari media pembelajaran interaktif adalah peserta didik tidak hanya mampu memahami materi atau tujuan, tetapi juga berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. (Nugroho et al., 2019).

Berdasarkan hasil observasi awal yang peneliti lakukan di SDS Islam Sunan Giri di ketahui bahwa selama proses belajar mengajar terlihat banyak peserta didik yang tidak tertarik dengan metode ceramah yang diberikan guru. Beberapa sikap yang ditunjukkan adalah adanya ketidakpedulian, kegaduhan, dan berbicara dengan teman sebayanya. Kurangnya keterampilan guru saat mengajar dalam menggunakan media pembelajaran dapat menyebabkan rendahnya minat baca peserta didik. Keterampilan membaca peserta didik harus dikembangkan sejak dini karena memudahkan peserta didik dalam mencari ilmu atau informasi yang berkaitan dengan apa yang mereka pelajari. Menguasai keterampilan membaca peserta didik dapat memperoleh berbagai informasi dengan jelas dan dapat memahami isi dari suatu teks atau bacaan yang telah dibaca. Keterbatasan media pembelajaran membuat peserta didik sulit untuk menerima pembelajaran khususnya pada materi kalimat efektif. Pada penelitian ini peneliti juga menemukan suatu hal, peserta didik di SDS Sunan Giri Ngutut khususnya kelas IV cukup tertarik di pelajaran dengan media pembelajaran, berbasis teknologi seperti

menggunakan smartphone, laptop dan juga pembelajaran yang di tayangkan melalui proyektor. SDS Sunan Giri memiliki proyektor dan laptop, di gunakan guru dalam menciptakan lingkungan belajar menarik. Namun, fasilitas ini belum di gunakan sepenuhnya untuk pembelajaran, karena belum di kembangkan teknologi untuk membuat lingkungan belajar lebih baik. Pembelajaran berbasis teknologi terutama digital atau lebih mudah bagi guru maupun peserta didik, di karenakan media digital mudah di akses dimana serta kapan saja.

Majalah interaktif menjadi salah satu pilihan dari berbagai jenis media pembelajaran yang dapat menumbuhkan minat belajar peserta didik. Media majalah merupakan salah satu bentuk media komunikasi visual yang memiliki kekuatan penyampaian informasi secara populer dan lebih mudah dipahami karena terdiri dari gambar dan tulisan yang disusun dalam suatu kalimat, sehingga mudah dipahami. Terdapat perpaduan antara gambar dan teks yang disusun sedemikian rupa sehingga membentuk kalimat yang menarik. (Wahyu, Sukartiningsih et.al Pd, 2023). Penggunaan aplikasi canva juga dapat menghasilkan media pembelajaran. Media dapat di bedakan menjadi tiga jenis menurut sifatnya, yaitu media auditorial, media visual, dan media audio visual.

Menurut peneliti media pembelajaran adalah suatu cara pentampaian materi kepada peserta didik berupa produk atau proyek yang bertujuan untuk memudahkan pemahaman peserta didik dalam pembelajarannya, salah satunya adalah untuk meningkatkan

keterampilan membaca peserta didik. (Edwin & Sembiring, 2024)

Berdasarkan uraian diatas, peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran majalah interaktif untuk melakukan sebuah penelitian dengan judul. “Pengembangan Majalah Interaktif Berbasis Canva Pada Materi Kalimat Efektif Kelas IV SDS Islam Sunan Giri Ngunt”. Media ini dibuat untuk memberikan solusi kurangnya variasi media pembelajaran di era serba digital. Melalui penelitian ini diharapkan mampu menghasilkan sebuah pengembangan majalah inetraktif berbasis canva pada materi kalimat efektif yang valid.

METODE PENELITIAN

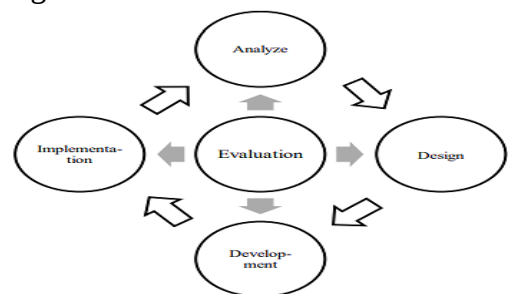
Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Menurut (Okpatrioka Okpatrioka, 2023) Penelitian pendidikan dan pengembangan (R&D) adalah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Langkah – langkah dari proses ini biasanya disebut sebagai siklus R&D, yang terdiri dari mempelajari temuan yang berkaitan dengan produk yang akan dikembangkan, mengembangkan produk berdasarkan temuan ini, bidang pengujian dalam pengaturan dimana ia akan digunakan akhirnya, dan merevisinya untuk memperbaiki kekurangan yang ditemukan dalam tahap mengajukan pengujian.

Model pengembangan dalam penelitian ini menggunakan model ADDIE. Menurut (Waruwu, 2024) Model ADDIE adalah singkatan dari Analyze, Design, Develop,

Implement, dan Evaluate. Model ini dibuat pada tahun 1970-an dan biasanya digunakan untuk pengembangan produk atau model desain pendidikan. Pengembangan pada setiap tahapannya berkaitan erat satu sama lain. Tahap evaluasi terletak menjelang akhir, meskipun biasanya demikian mengevaluasi setiap langkah yang telah diselesaikan sejauh ini, mulai dari analisis, desain, pengembangan, dan implementasi.

Model ADDIE sering digunakan sebagai salah satu alternatif pengembangan produk atau model di bidang pendidikan. Keluaran dari model ini adalah suatu produk atau model yang dianggap valid karena setiap langkah harus didasarkan pada analisis yang meliputi desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Setiap tugas dievaluasi sebelum melanjutkan ke tugas berikutnya. Selain itu model ini lebih sistematis dan terstruktur. Mungkin kelebihan utama paradigma ini adalah memerlukan banyak waktu, formalitas, dan kaku.

Gambar tahapan model ADDIE dapat dilihat pada gambar berikut ini.



Gambar 1. Model ADDIE

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil pengumpulan data yang dilakukan pada produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah pengembangan media majalah interaktif berbasis canva pada materi

kalimat efektif kelas IV SDS Sunan Giri Ngunut. Menurut (Hidayat & Nizar, 2021) Salah satu fungsinya ADDIE yaitu menjadi pedoman dalam membangun perangkat dan infrastruktur program pelatihan yang efektif, dinamis dan mendukung kinerja pelatihan itu sendiri. Berhasilnya konsep tersebut, tahun demi tahun semakin berkembang serta bertahap. ADDIE selalu diperbaharui dengan mengikuti perkembangan zaman dan pada akhirnya model itu sekarang menjadi lebih interaktif dan dinamis. Berdasarkan model pengembangan ADDIE yang dikembangkan meliputi 5 langkah yaitu, Analysis (analisis), Design (desain), Development (pengembangan), Implementation (implementasi), Evaluation (evaluasi).

Tahap pertama pada model ADDIE adalah analisis. Analisis yang dilakukan pada penelitian ini meliputi analisis identifikasi masalah, hasil analisis masalah, dan hasil analisis kebutuhan. Berdasarkan hasil observasi awal kelas IV SDS Sunan Giri Ngunut menunjukkan bahwa SDS Sunan Giri Ngunut khususnya kelas IV yang memiliki 22 peserta didik, 14 laki-laki, dan 8 perempuan. Analisis awal sebagai analisis pendahuluan dilakukan melalui survey lapangan dengan melakukan wawancara dengan guru bahasa indonesia dan peserta didik kelas IV untuk mengetahui dan memahami bagaimana proses pembelajaran selama di kelas.

Tahap yang kedua dari model ADDIE yaitu tahap desain. perancangan media pembelajaran berbasis canva, yaitu melalui pemilihan software, pemilihan desain pada majalah inetraktif, serta menyusun produk. Produk berupa majalah interaktif tentang

kalimat efektif disusun menggunakan aplikasi canva. Aplikasi canva digunakan untuk membuat materi praktis yang interaktif bagi peserta didik. Aplikasi canva digunakan peneliti untuk memuat gambar yang akan ditampilkan pada sisi depan media majalah interaktif dan pemilihan gambar serta kalimat sesuai materi yang berkaitan yang akan ditampilkan pada media majalah interaktif.

Tahap yang ketiga dari model ADDIE yaitu tahap desain. Proses dalam pengembangan media majalah interaktif berbasis canva. Bertujuan merancang media yang dibuat, jika sudah dirancang, akan divalidasi oleh dosen ahli media, ahli materi, dan guru di SD sebagai ahli materi. Instrument yang diberikan kepada ahli media dan ahli materi akan memperoleh masukan dan saran atas media dan materi yang telah peneliti kembangkan. Instrument tersebut akan ada eveluasi kevalidan media majalah interaktif yang dinyatakan valid oleh para ahli dan siap dilakukan uji coba produk pada peserta didik.



Gambar 1. Tampilan Majalah Interaktif Berbasis Canva

Tahap yang keempat dari model ADDIE yaitu tahap implementasi. Tahap ini diimplementasikan pada peserta didik kelas IV SDS Sunan Giri Ngunut sebagai kelompok besar. Uji coba media kelompok besar pada media majalah interaktif, untuk mengetahui respon peserta didik terhadap media majalah interaktif berbasis canva pada materi kalimat efektif yang berjumlah 22 peserta didik. Mengetahui hasil pengembangan media majalah interaktif dari respon peserta didik dan respon guru serta kepraktisan untuk memberikan tanggapan tentang majalah interaktif.

Tahap yang kelima dari model ADDIE yaitu tahap evaluasi. Tahap evaluasi ini dilakukan dari hasil penelitian pengembangan dan penilaian kevalidan produk media majalah interaktif. Kevalidan pengembangan majalah interaktif berbasis canva pada kelas IV SDS Sunan Giri Ngunut, dilakukan validasi dosen ahli media, dosen ahli materi, guru SD ahli materi. Mengetahui valid atau tidak valid majalah interaktif yang akan digunakan untuk melakukan penelitian yaitu dengan menggunakan hasil validasi yang diperoleh dari validasi ahli media dan ahli materi.

Hal ini sejalan dengan penelitian yang di praktikan oleh (Beno et al., 2022) yang berjudul “Pengembangan Bahan Ajar E-Majalah Tema 3 Subtema 1 Berbasis Flipbook Interaktif Pada Kelas V Sekolah Dasar”. Hasil ini menggunakan model pengembangan ADDIE seperti analisis (*analysis*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media majalah interaktif berbasis *Canva* pada materi kalimat efektif untuk peserta didik kelas IV SDS Sunan Giri Ngunut dilakukan dengan menggunakan model ADDIE yang mencakup lima tahapan: *Analysis, Design, Development, Implementation*, dan *Evaluation*. Proses pengembangan ini menunjukkan bahwa media yang dihasilkan memiliki kevalidan yang sangat tinggi, dibuktikan dengan hasil validasi dari ahli media sebesar 91,25% dan dari ahli materi sebesar 95%, keduanya berada dalam kategori "sangat valid".

Selain itu, keterterapan media juga terbukti sangat baik, berdasarkan angket respon siswa yang menunjukkan skor rata-rata 89,2% dan penilaian guru kelas sebesar 92,5%. Dengan demikian, media majalah interaktif berbasis *Canva* dinyatakan valid dan sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran, khususnya pada materi kalimat efektif di kelas IV sekolah dasar

UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan dan kontribusi dalam penyusunan jurnal ini, khususnya kepada SDS Sunan Giri Ngunut atas fasilitas dan bantuan yang diberikan selama proses penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

Edwina, Y., Simanungkalit, E., Halimatussakdiah, H., Ambarita, P., Feliks, D., & Sembiring, M. M. (2024). Pengembangan Lkpd Berbasis Problem Based Learning Berbantuan Canva pada Materi Penggunaan Ejaan Kelas IV di

- SD Negeri 101767 Tembung. *Jurnal Guru Kita*, 8(3), 576-582.
- Beno, J., Silen, A. ., & Yanti, M. (2022). Pengembangan Bahan Ajar E-Majalah Tema 3 Subtema 1 Berbasis Flipbook Interaktif Pada Kelas V Sekolah Dasar. *Braz Dent J.*, 33(1), 1–12.
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Model in Islamic Education Learning. *Jurnal UIN*, 1(1), 28–37.
- Nugroho, I. M. (2019). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe make a match untuk meningkatkan hasil belajar PKn siswa kelas III SD Negeri 188 Pekanbaru. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(2), 161.
- Okpatrioka, O. (2023). Research and development (R&D) penelitian yang inovatif dalam pendidikan. *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya*, 1(1), 86-100.
<https://doi.org/10.47861/jdan.v1i1.154>
- Rachmasari, A. F. Y., & Sukartiningsih, W. (2024). Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Canva Tema Lingkungan Hidup Materi Membuat Kalimat Efektif Di Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 12(7)..
- Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220–1230.
<https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>.