

Canva-Based Educational Game Media to Improve Fifth Grade Reading Skills: Media Permainan Pendidikan Berbasis Canva untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Siswa Kelas Lima

Hasmalia Hasmalia

Program Studi Magister Pendidikan Dasar, Universitas Muhammadiyah Makassar

Munirah Munirah

Program Studi Magister Pendidikan Dasar, Universitas Muhammadiyah Makassar

Andi Adam

Program Studi Magister Pendidikan Dasar, Universitas Muhammadiyah Makassar

General Background: Improving reading comprehension among elementary students remains a significant educational goal, particularly in adapting learning methods to digital media. **Specific Background:** In rural or under-resourced settings like SD Negeri 78 Bakke, Soppeng Regency, integrating technology such as Canva can offer innovative pedagogical solutions.

Knowledge Gap: While digital learning tools are widespread, studies on Canva-based educational games specifically targeting reading comprehension in younger learners are limited. **Aims:** This study aims to develop and evaluate a Canva-based educational game media for fifth-grade students to enhance reading comprehension skills through the Four-D (Define, Design, Develop, Disseminate) R&D model. **Results:** The resulting media achieved a **validity score of 97%** by expert judgment, a **practicality score of 95.83%** from implementation observations, and high response ratings from both teachers (91.66%) and students (96%). It was also deemed **effective**, as shown by improved scores from **Trial I (35-65 to 75-95)** and **Trial II (35-80 to 75-100)**. **Novelty:** This research introduces a validated and gamified Canva-based media for reading, a novel approach in Indonesian elementary contexts. **Implications:** The findings suggest that integrating design-based educational games in classroom practice can effectively improve literacy outcomes and student engagement.

Highlights:

- Enhances reading skills using Canva-based games.
- Proven valid, practical, and effective through trials.
- Innovative approach for engaging elementary learners.

Keywords: Educational Games, Canva, Reading Comprehension, Elementary Students, Media Development

Pendahuluan

Pembelajaran di Indonesia saat ini menerapkan kurikulum merdeka yang merupakan pengembangan dari Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK), Kurikulum Tingkat Satuan pendidikan (KTSP) dan kurikulum 2013 (K13). Kegiatan pembelajaran di Sekolah Dasar (SD) dilakukan dengan menerapkan pembelajaran yang hamper sama dengan kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP) yang terbagi kedalam beberapa mata pelajaran. Andi Adam [1] mengatakan bahwa Salah satu wujud pengembangan mutu satuan pendidikan yang dapat dilakukan guru adalah pengembangan materi ajar sebagai salah satu perangkat kurikulum yang penting dan menentukan keberhasilan pencapaian tujuan pendidikan. Proses pembelajaran dilaksanakan terintegrasi dengan penguasaan teknologi, kecakapan pengetahuan dan pendidikan karakter, kemampuan literasi serta disusajkan dengan profil pelajar Pancasila. Kemampuan literasi identik dengan keterampilan berbahasa yang mencakup beberapa aspek, yakni menyimak, menulis, berbicara, dan membaca.

Kegiatan membaca dalam upaya mentransfer ilmu pengetahuan pada kegiatan pembelajaran merupakan hal yang sangat penting. Dengan membaca siswa akan mengetahui informasi dan pesan yang ingin disampaikan penulis dari bacaan yang dibacanya. hal ini sejalan dengan pendapat [2] yang menjelaskan bahwa Membaca pemahaman merupakan salah satu aspek kemampuan berbahasa yang harus dikuasai oleh siswa sekolah dasar terutama pada kelas lanjut.

Belajar merupakan kewajiban seorang siswa, sehingga dapat dikatakan pendidikan sebagai kebutuhan siswa. Belajar dengan baik merupakan sebuah tanggung jawab seorang siswa. Dimana beberapa bentuk penanaman sikap tanggung jawab dalam belajar adalah mengerjakan tugas dengan baik, memperhatikan guru saat pembelajaran, dan mentaati peraturan sekolah. Begitupun untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman memerlukan tanggung jawab siswa dalam melakukan kegiatan membaca di sekolah. Dengan memiliki sikap tanggung jawab dalam membaca, siswa akan lebih mudah memahami bacaan yang dibacanya.

Seseorang yang mempunyai sikap tanggung jawab, akan dapat meningkatkan perkembangan potensinya dengan belajar menurut harapan dan keinginan sendiri ataupun lingkungan sekitarnya. [3] berpendapat bahwa Sebagai garda terdepan dalam proses pembelajaran, guru memiliki tanggung jawab yang besar dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa dengan efektif dan menarik. Guru dapat menciptakan lingkungan belajar yang dapat mengembangkan potensi siswa secara maksimal dan melakukan pekerjaan yang diperlukan dalam kelas. Sebaiknya guru memberikan kebebasan pada aktifitas membaca 3 siswa sesuai dengan minat topik baccan. Karena aktivitas di sekolah dapat digunakan sebagai sarana pengembangan keterampilan sosial dan karakter siswa [4]. Demikian juga pada saat kegiatan membaca, siswa dibebaskan untuk memilih bacaan jenis bacaan yang disukainya. Hal ini akan mengajarkan sikap tanggung jawab siswa atas pilihan bacaannya. Ditambah bimbingan dan dorongan guru, perlahan siswa akan terbiasa membaca dan ketika sudah terbiasa, guru dapat mengarahkan bacaan-bacaan yang bermanfaat bagi siswa sebagai penunjang utama dalam proses pembelajaran.

Membaca pemaham menurut [5] merupakan membaca suatu bacaan, dapat menerjemahkan bacaan tersebut agar lebih mudah dipahami serta dapat memahami ide pokok. Dalam membaca pemahaman adapun langkah-langkah yang perlu dilakukan dalam membaca, yaitu menentukan tujuan membaca, preview, membaca secara keseluruhan isi bacaan dengan cermat, dan mengemukakan kembali isi bacaan dengan menggunakan kalimat atau kata-kata sendiri. Namun, pada kenyataannya, masih banyak siswa SD yang belum terbiasa dengan kegiatan membaca. Membaca belum menjadi bagian dari budaya di lingkungan mereka. Akibatnya, ketika guru memberikan tugas membaca di perpustakaan atau gerakan literasi sebelum pembelajaran selama lima belas menit, banyak siswa yang melaksanakannya tanpa rasa tanggung jawab. Mereka hanya membaca sekadarnya untuk memenuhi kewajiban, tanpa berusaha memahami pesan atau informasi yang ingin disampaikan oleh penulis dalam bacaan tersebut [6].

Permasalahan tersebut juga didapati oleh peneliti ketika melaksanakan observasi. Observasi yang dilaksanakan pada tanggal 17-18 februari 2025 di Kelas V SDN 78 Bakke, Kecamatan Ganra, Kabupaten Soppeng. Observasi dilakukan untuk menggali tentang proses pembelajaran, media pembelajaran yang digunakan, sarana pembelajaran multimedia, dan kegiatan-kegiatan membaca yang telah dijalankan. Pada poin terakhir, ditemukan banyak siswa yang belum memiliki tanggung jawab ketika melaksanakan kegiatan membaca. Imbasnya mereka tidak dapat menceritakan kembali informasi-informasi penting yang terdapat pada bacaan yang dibacanya. Kegiatan-kegiatan membaca yang diadakan oleh guru seringkali dilaksanakan ketika memiliki waktu luang saja. Perilaku perilaku tersebut dapat dikatakan bahwasanya keterampilan membaca pemahaman mereka tergolong masih rendah[7].

Hasil wawancara dengan guru dan siswa disimpulkan bahwa dampak dari keterampilan membaca pemahaman yang rendah mengakibatkan rendahnya kualitas pembelajaran. Siswa selalu kesulitan jika diminta menuliskan kembali bacaan yang sudah dibacanya dengan bahasanya sendiri. Untuk menemukan ide pokok atau pokok pikiran sebuah paragraf dalam bacaan juga masih banyak siswa yang kesulitan. Padahal dengan memahami pokok pikiran setiap paragraf akan sangat membantu untuk mendapatkan informasi penting pada sebuah bacaan. Dengan mendapatkan informasi yang benar pada bacaan akan dapat membantu siswa memahami materi yang dipelajarinya[8].

Dari hasil wawancara dengan guru kelas V di SDN 78 Bakke adalah sudah banyak upaya yang dilakukan guru untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa. Namun hasil yang didapatkan belum sesuai dengan harapan. Banyak siswa yang belum melaksanakan kegiatan-kegiatan membaca dengan rasa tanggung jawab. Sehingga berdampak pada keterampilan membaca pemahaman yang rendah. Di sisi lain, guru juga telah menggunakan media pembelajaran visual berupa gambar, koran, dan poster untuk mencoba menarik siswa dalam kegiatan membaca. Selain itu guru juga memanfaatkan teknologi berupa komputer, LCD projector untuk menampilkan slide-slide powerpoint dalam upaya meningkatkan keterampilan membaca pemahaman

Penggunaan Media menurut [9] sangatlah penting, tidak mungkin mengkoordinasikan kegiatan pembelajaran tanpa menggunakan media. Media bersifat fleksibel karena dapat digunakan untuk semua tingkatan peserta didik dan di semua kegiatan pembelajaran. Munirah [10] mengatakan bahwa tujuan sederhana dari media yaitu memudahkan mereka untuk belajar, memahami materi, memberikan kemudahan akses, menarik, mudah dimiliki, sehingga berdampak positif terhadap hasil atau prestasi belajarnya. Media pembelajaran juga dapat mendorong peserta didik untuk lebih bertanggung jawab dan mengontrol pembelajaran mereka sendiri, dan mengambil perspektif jangka panjang peserta didik tentang pembelajaran mereka. media pembelajaran sangat penting pada kegiatan pembelajaran yang mengutamakan pembelajaran aktif dan menekankan pada keterampilan proses. Sejalan dengan tren pada dunia pendidikan saat ini yang menuntut variasi dan kreasi pada media pembelajaran yang digunakan. Media yang menarik dan menyenangkan akan membuat siswa serasa bermain pada saat proses pembelajaran. Perasaan gembira menjadikan pembelajaran bermakna dan berdampak pada pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajarinya. Untuk mencapai tujuan tersebut, dapat dikembangkan media pembelajaran berupa game edukatif [11].

Game edukatif bias menjadi solusi dalam pembelajaran. [12] menyatakan bahwa permainan edukatif bermanfaat untuk anak sebagai alat yang membantu perkembangan anak diantaranya alat permainan edukatif yang dapat mengembangkan perkembangan anak. Pemaparkan game edukatif merupakan alat dengan beberapa petunjuk yang membantu siswa dalam proses pembelajaran pada ranah pengetahuan dan keterampilan serta mencakup pada penggunaan strategi dan teknik dalam memecahkan masalah. Game edukatif dapat dijalankan melalui smartphone, laptop 7 dan Personal Computer (PC). Game edukatif dapat dikemas dengan tampilan visual, audio, animasi dan konten yang menarik akan mampu meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa [13].

Hasil wawancara dengan guru SDN 78 Bakke juga ditemukan Hampir semua guru juga sudah tidak asing dengan aplikasi canva. Dimana game edukatif dibuat dengan aplikasi Canva dengan alasan sudah terbiasanya aplikasi ini digunakan oleh para guru di Indonesia. Hal ini sejalan dengan pendapat [14] aplikasi canva adalah salah satu aplikasi desain grafis yang sudah banyak dikenal, baik dari kalangan guru, siswa, maupun mahasiswa. Aplikasi canva ini juga sangat membantu dalam proses pembuatan media pembelajaran, Aplikasi ini juga dapat di manfaatkan guru dalam proses pembelajaran , dimana banyak sekali hal yang bisa di gunakan untuk dijadikan media dalam pembelajaran. Dari wawancara dengan beberapa siswa, diketahui rata-rata siswa tidak canggung menggunakan PC karena sudah terbiasa menggunakan ponsel dirumah milik orang tuanya. Rata- rata siswa menggunakan gawai mereka untuk berinternet, menonton you tube, dan bermain game. Dari hal tersebut peneliti melihat peluang untuk membuat sebuah game edukatif guna mengedukasi siswa tentang manfaat positif dari teknologi [15].

Jadi berdasarkan observasi awal yang dilakukan oleh peneliti menunjukkan bahwa ada masalah dengan kegiatan membaca yang berkaitan dengan pemahaman membaca siswa. Masalah tersebut termasuk siswa yang tidak memahami teks dengan baik, tidak mampu menjawab pertanyaan guru tentang materi yang dipelajari, dan kurangnya kemampuan siswa untuk menyimpulkan isi teks. Berdasarkan temuan dari wawancara yang dilakukan oleh guru kelas, guru menemukan bahwa ada beberapa kendala yang menghalangi proses pembelajaran di kelas. Selain itu, kegiatan membaca yang dilakukan hanya bersumber dari buku dan tidak menggunakan banyak media pembelajaran. Menggunakan media pembelajaran yang efektif dapat merangsang minat dan ketertarikan siswa selama kegiatan membaca [16].

Penelitian ini memiliki beberapa kebaruan yang membedakannya dari penelitian sebelumnya, yaitu Pemanfaatan Platform Canva sebagai Media Pengembangan Game Edukatif Interaktif . Canva selama ini lebih dikenal sebagai platform desain grafis, namun dalam penelitian ini digunakan secara inovatif sebagai alat untuk merancang media game edukatif interaktif. Ini memberikan pendekatan baru dalam pengembangan media pembelajaran murah, mudah diakses, dan ramah guru, Integrasi Game Edukatif dengan Materi Membaca Pemahaman Khusus untuk Siswa Sekolah Dasar, Penelitian ini secara spesifik mengembangkan game yang menyasar keterampilan membaca pemahaman, bukan sekadar game edukatif umum. Fokus ini menargetkan penguatan kompetensi literasi siswa dengan pendekatan menyenangkan dan berbasis visual. Kontribusi Kontekstual, fokus Lokasi di SD Negeri 78 Bakke Kabupaten Soppeng, Penelitian ini memberikan kontribusi lokal dengan mengembangkan media yang relevan dengan kondisi, karakteristik, dan kebutuhan siswa di SD Negeri 78 Bakke. Hal ini memungkinkan hasil pengembangan dapat menjadi model untuk sekolah lain di daerah dengan karakteristik serupa. Pendekatan Pengembangan yang Responsif terhadap Digitalisasi Pembelajaran di Sekolah Dasar, Di tengah tantangan adopsi teknologi di tingkat sekolah dasar, penelitian ini memberikan solusi praktis dan terjangkau bagi guru melalui pemanfaatan Canva—platform yang tidak membutuhkan keterampilan pemrograman. Pengujian Efektivitas Media melalui Peningkatan Keterampilan Membaca Pemahaman, Kebaruan tidak hanya pada pengembangan media, tetapi juga pada pengukuran dampaknya secara langsung terhadap peningkatan kemampuan membaca pemahaman siswa, yang belum banyak dilakukan pada media yang berbasis Canva [17].

pengembangan media Game edukatif berbasis canva untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa sekolah dasar mencakup beberapa area yang perlu diteliti lebih lanjut. Pertama, pemanfaatan game edukatif berbasis Canva dalam konteks pendidikan, khususnya dalam pembelajaran membaca, masih sangat terbatas dan perlu eksplorasi lebih dalam untuk mengoptimalkan desain dan penggunaan platform ini dalam mengakses sumber belajar. Kedua, penerapan game edukatif belum banyak diteliti, terutama dalam konteks pembelajaran membaca yang mengutamakan eksplorasi dan penemuan informasi oleh siswa.

Efektivitas penggunaan game edukatif berbasis canva untuk meningkatkan pemahaman membaca siswa juga perlu dikaji lebih lanjut, terutama dalam perbandingannya dengan metode pembelajaran tradisional atau media digital lain. Penelitian juga diperlukan untuk memahami bagaimana karakteristik siswa seperti gaya belajar dan tingkat literasi digital memengaruhi efektivitas penggunaan game edukatif berbasis canva ini.

Dari masalah-masalah yang muncul dan adanya sarana-sarana yang berpotensi untuk memecahkan masalah. Peneliti berupaya memiliki gagasan karya berupa game edukatif yang memiliki konten yang mengandung substansi materi integratif untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman.

Berdasarkan latar belakang di atas, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media Game edukatif berbasis canva di sekolah dasar. Penelitian ini berjudul *“Pengembangan Media Game Edukatif Berbasis Canva Dalam Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas V SDN 78 Bakke Kabupaten Soppeng”*.

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan (*Research and Development/R&D*) dengan mengadopsi model pengembangan Four-D (4D) yang dikembangkan oleh Sivasailam Thiagarajan, yang terdiri atas empat tahap utama: Define (Pendefinisian), Design (Perancangan), Develop (Pengembangan), dan Disseminate (Penyebaran). Model ini dipilih karena memiliki karakteristik sistematis, terstruktur, dan sesuai untuk mengembangkan media pembelajaran, khususnya media game edukatif berbasis canva dalam meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa kelas V SD Negeri 78 Bakke Kabupaten Soppeng.



Gambar 1. Tahapan model pengembangan 4D

1. Prosedur Pengembangan

a. Tahap Pendefinisian (*Define*)

Tahap pendefinisian bermanfaat untuk mengumpulkan berbagai informasi tentang produk yang akan dibuat serta untuk menentukan dan mendefinisikan kebutuhan pembelajaran. Ini terdiri dari empat tahap.

- 1) masalah utama dalam pengembangan media game edukatif diidentifikasi, sehingga dilakukan analisis *front-end*. Pada tahap ini, solusi dan informasi tersedia untuk membantu menentukan langkah awal yang tepat dalam pengembangan media game edukatif .
- 2) Analisis peserta didik (*Leamer Analysis*) sangat penting pada awal perencanaan karena digunakan untuk melihat karakteristik peserta didik. Ini sangat penting untuk mengetahui kekurangan peserta didik dalam belajar. (1) kompetensi awal dan latar belakang pengetahuan, (2) perspektif umum tentang materi pembelajaran, dan (3) pilihan media, format, dan bahasa. Hasil analisis ini menentukan cara penyajian hasil pengembangan pada produk.
- 3) Analisis tugas adalah kumpulan prosedur yang digunakan untuk menentukan isi satuan pembelajaran dengan merinci tugas-tugas materi ajar yang dimasukkan ke dalam konten produk media pembelajaran. Materi tersebut disesuaikan dengan kompetensi awal siswa dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai, dan materi tersebut juga kaya budaya Indonesia.
- 4) Analisis konsep digunakan untuk mengidentifikasi isi materi dalam media game edukatif . Peta konsep pembelajaran dibuat untuk mencapai kompetensi tertentu dengan mengidentifikasi dan menyusun komponen utama materi pembelajaran secara sistematis.
- 5) Ukuran pencapaian pembelajaran diukur dengan menggunakan spesifikasi tujuan pembelajaran. Ini didasarkan pada pemeriksaan materi pelajaran. Peneliti dapat membuat tujuan pembelajaran dan memilih materi apa yang akan diajarkan melalui media game edukatif . membuat kerangka soal dan kemudian menilai sejauh mana tujuan pembelajaran tercapai.
- 6) Instrumen penyusunan penelitian ini menghubungkan antara fase definisi dan tahap desain. Angket tentang tanggapan siswa terhadap media, angket tentang tanggapan guru terhadap media, angket validasi ahli media dan ahli materi, dan soal pre- dan post-test adalah komponen penelitian.

b. Tahap Perancangan (*Design*)

Tahap perancangan, tujuan dari tahap ini adalah untuk merancang alat pembelajaran yang sesuai dengan hasil dari spesifikasi tujuan pembelajaran pada tahap definisi.

- 1) Media dipilih selama proses perancangan ini. Ini dilakukan untuk memenuhi kebutuhan siswa dan sesuai dengan materi. Media juga disesuaikan dengan analisis awal, analisis siswa, analisis konsep dan tugas, dan spesifikasi tujuan pembelajaran. Hal ini menguntungkan siswa dalam mencapai kompetensi inti dan kompetensi dasar yang digunakan.
- 2) Tujuan pemilihan format dalam pengembangan adalah untuk mendesain isi pembelajaran, pendekatan, dan sumber belajar, mengorganisasikan dan merancang isi media game edukatif , dan membuat desain yang menarik. Pemilihan format juga dilakukan untuk memastikan format yang dipilih sesuai dengan materi pelajaran dan bentuk penyajian sesuai dengan media pembelajaran yang digunakan.
- 3) Media game edukatif berbasis canva yang dirancang oleh peneliti disusun dan diberikan kepada dosen pembimbing untuk dibahas dalam desain awal. Sebelum tahap produksi, media diperbaiki berdasarkan saran dosen pembimbing. Setelah dosen pembimbing memberikan saran perbaikan, pembelajaran berbasis Game edukatif diubah. Media game edukatif prototipe I akan diserahkan untuk tahap validasi.

c. Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan ini terdiri dari dua langkah dan bertujuan untuk membuat media game edukatif yang telah dimodifikasi berdasarkan masukan ahli dan uji coba yang dilakukan kepada siswa.

- 1) Penilaian ahli adalah metode untuk memverifikasi atau mengevaluasi kesesuaian rancangan produk. Pada tahap ini, ahli media dan ahli materi melakukan evaluasi. Hasil penilaian, komentar, dan rekomendasi yang diberikan

oleh validator digunakan untuk membuat materi dan rancangan awal media pembelajaran lebih tepat, efektif, dan berkualitas tinggi.

- 2) Revisi I dilakukan setelah proses validasi selesai. Hasil penilaian, komentar, dan rekomendasi yang diberikan oleh validator digunakan untuk memperbaiki kelemahan dan kekurangan dalam rancangan awal instrumen penelitian, termasuk instrumen pembelajaran dan produk. Instrumen media pembelajaran dan instruksi tersebut dimodifikasi sehingga layak untuk diuji cobakan secara terbatas. Validasi dilakukan oleh ahli materi dan media.
- 3) Pengujian pengembangan, atau pengujian pengembangan, dilakukan dengan menguji produk pada siswa nyata dari SDN 78 Bakke Kabupaten Soppeng untuk mengidentifikasi bug yang perlu diperbaiki. Reaksi, komentar, dan saran yang diberikan oleh subjek menentukan perbaikan produk. Untuk mendapatkan produk yang lebih efisien dan konsisten, pelaksanaan, tes, revisi, dan tes ulang sangat dianjurkan selama pengujian ini. Uji coba lapangan dilakukan dua kali, dan hasilnya adalah sebagai berikut.
- 4) Uji coba lapangan terbatas untuk menentukan reaksi guru dan siswa terhadap produk media pembelajaran yang dikembangkan. Tahap ini dilakukan dengan memberikan sejumlah media game edukatif berbasis canva kepada siswa. Selain itu, uji empiris dilakukan pada instrumen pengambil data. Tes keterampilan membaca pemahaman, yang terdiri dari pretest dan posttest, dilakukan untuk mengevaluasi kredibilitas perangkat soal. Komentar, saran, dan tanggapan siswa digunakan untuk produk yang ditujukan pada masalah untuk perbaikan atau revisi tahap kedua. Uji lapangan berikutnya dilakukan setelah hasil uji lapangan terbatas diperbaiki atau diubah tahap kedua.
- 5) Uji coba lebih besar dilakukan pada produk dan hasil revisi tahap dua. Tujuan dari tahap ini adalah untuk mendapatkan hasil akhir yang dapat digunakan dalam pembelajaran. Selanjutnya, hasil penilaian tersebut digunakan sebagai dasar untuk revisi produk akhir. Pada titik ini. Produk, yang merupakan media game edukatif, melakukan pengukuran sebelum dan sesudah pembelajaran.

Langkah-langkah uni diuji secara rinci di bawah ini.

- a) Melakukan tes pra-praktik untuk mengetahui kemampuan keterampilan membaca pemahaman siswa melalui pendekatan pembelajaran penemuan terhadap materi pembelajaran sebelum perlakuan.
- b) Melakukan proses pembelajaran menggunakan media game edukatif
- c) Memberikan posttest setelah materi diberikan, dengan tujuan untuk mengetahui tingkat keterampilan membaca pemahaman siswa setelah pembelajaran menggunakan media game edukatif.
- d) Meminta siswa dan guru mengisi angket respons terhadap media game edukatif berbasis canva untuk mengetahui tanggapan dan mendapatkan komentar dan saran tentang kualitas media.
- e) Setelah mendapatkan semua data yang diperlukan, menganalisis data dan membuat perubahan untuk meningkatkan produk. Produk akhir akan berasal dari hasil dan revisi dari tahap uji coba lapangan ini.

2. Penyebaran (Dessiminate)

Penyebaran adalah tahap terakhir dari pengembangan. Tujuan dari tahap ini adalah untuk menyebarluaskan produk penelitian yang telah dibuat pada tahap ini melalui penggunaan media game edukatif berbasis canva yang telah dikembangkan pada skala yang lebih luas. Penyebaran dan pemanfaatan media pembelajaran ini melalui penyediaan kepada guru yang bertugas sebagai praktisi di sekolah. Penelitian ini juga akan dimasukkan ke dalam jurnal elektronik pendidikan.

3. Uji Coba Produk

a. Desain Uji Coba

Uji coba dilakukan melalui dua tahapan utama: validasi oleh para ahli dan implementasi kepada siswa. Uji kelayakan dilakukan sebelum media diterapkan dalam pembelajaran, disusul dengan uji efektivitas melalui tes dan angket.

b. Subjek Uji Coba

Subjek penelitian ini terdiri dari dua kelompok: (1) ahli materi dan ahli media yang bertugas melakukan validasi media, dan (2) siswa kelas V dari SD Negeri 78 Bakke Kabupaten Soppeng yang menjadi pengguna media selama proses uji coba. Guru berperan sebagai fasilitator dalam penggunaan media tersebut.

4. Jenis Data dan Instrumen Pengumpulan**a. Data Kualitatif**

Data ini diperoleh dari hasil validasi ahli serta tanggapan siswa dan guru terhadap media pembelajaran. Data berupa komentar, kritik, dan saran digunakan sebagai bahan perbaikan media.

b. Data Kuantitatif

Data kuantitatif dalam penelitian ini terdiri dari tiga komponen utama. Pertama, skor hasil validasi media pembelajaran yang diberikan oleh ahli materi dan ahli media, yang dinilai menggunakan skala Likert 1 hingga 5 berdasarkan aspek kelayakan isi, tampilan, dan penyajian. Kedua, skor pre-test dan post-test yang digunakan untuk mengukur peningkatan kemampuan membaca pemahaman siswa sebelum dan sesudah menggunakan media berbasis[18].

Linktree dalam proses pembelajaran. Ketiga, data kuantitatif juga diperoleh dari skor angket respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran, yang mencerminkan tingkat keterlibatan, kemudahan penggunaan, dan persepsi siswa terhadap efektivitas media [19].

5. Instrumen Penelitian

Untuk mendukung pengumpulan data dalam penelitian ini, digunakan beberapa jenis instrumen yang dirancang secara sistematis. Instrumen pertama adalah lembar validasi ahli, yang digunakan untuk menilai kelayakan media dari segi isi dan desain oleh ahli media dan ahli materi[20]. Instrumen kedua adalah soal pre-test dan post-test membaca pemahaman, yang bertujuan untuk mengukur sejauh mana pengaruh penggunaan media terhadap peningkatan kemampuan membaca siswa. Instrumen ketiga adalah angket respon siswa dan guru, yang disusun menggunakan skala penilaian untuk mengetahui tingkat penerimaan, kepraktisan, dan efektivitas media pembelajaran berbasis Linktree dalam konteks pembelajaran di kelas [21].

6. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen validasi ahli adalah alat untuk mengukur kualitas media pembelajaran yang akan diuji. Instrumen ini akan diberikan kepada guru dan dosen dari SDN 78 Bakke Kabupaten Soppeng. Tabel berikut menunjukkan kisi-kisi instrumen validasi ahli.

No	Aspek	Indikator pertanyaan	No. Butir	Jumlah
1.	Lay out (tampilan media) media game edukatif	1. Kejelasan informasi dan cara penggunaan media game edukatif. 2. Penerapan kombinasi unsur-unsur dalam media (teks, suara animasi, video) 3. Kemenarikan komponen petunjuk/paduan belajar.	1,2,3,4,5,6,7,8	8
2.	Kualitas Isi Media	1. Kejelasan materi 2. Kesesuaian isi media dengan CP, TP, dan Indikator pencapaian 3. Kesesuaian kombinasi simbol, warna dan huruf	9,10,11, 12	4
3.	Manfaat Media game edukatif	1. Memudahkan proses pembelajaran 2. Membangkitkan minat belajar siswa	13,14,15,16	4
4.	Kebahasan yang digunakan media game edukatif	1. Penggunaan bahasa baku	17,18	2

		2. Bahasa yang digunakan mudah dipahami		
--	--	-----------------------------------------	--	--

Tabel 1. Kisi-kisi Instrumen Penilaian Ahli Media

No	Aspek	Indikator	No. Butir	Jumlah
1.	Aspek kelayakan isi media media game edukatif	1. Kesesuaian Isi dengan perumusan Tujuan dan Standar Kompetensi. 2. Ketepatan materi 3. Kelengkapan	1,2,3,4,5	5
2.	Aspek bahasa yang digunakan media media game edukatif	1. penggunaan bahasa baku 2. bahasa yang mudah digunakan mudah dipahami	6,7,8 9,10	5
3.	Aspek pembelajaran menggunakan media game edukatif	1. Keterlibatan aspek media game edukatif	11,12,13 ,14	4

Tabel 2. Kisi-kisi Instrumen Penilaian Materi

a. Angket

Dalam penelitian ini, angket respons guru dan siswa digunakan untuk mengukur kemandirian siswa dalam membaca pemahaman untuk mengukur respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis game edukatif

b. Tes (*pre-test dan post-test*)

Daftar instrumen keterampilan membaca pemahaman yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut test digunakan untuk mengukur kemampuan membaca pemahaman siswa

7. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

a. Analisis Data Kevalidan Media Pembelajaran

Data kevalidan pengembangan media game edukatif berbasis canva untuk meningkatkan pemahaman membaca siswa kelas V SD SDN 78 Bakke Kabupaten Soppeng.

Data kevalidan diperoleh melalui analisis hasil penilaian 2 (dua) ahli terhadap media game edukatif berbasis canva yang telah disetujui oleh pembimbing peneliti.

b. Analisis Data Kepraktisan Media Pembelajaran

Data kepraktisan penggunaan media game edukatif berbasis canva untuk meningkatkan pemahaman membaca siswa kelas V SD SDN 78 Bakke Kabupaten Soppeng.

Hasil penilaian observer digunakan untuk mendapatkan data kepraktisan. Guru di kelas V SD menilai penggunaan media media game edukatif dalam beberapa uji coba pengamatan selama proses pembelajaran.

c. Analisis Data Kefektifan Media Pembelajaran

Data efektifitas pencapaian hasil belajar setelah menggunakan media game edukatif berbasis canva untuk meningkatkan pemahaman membaca siswa kelas V SD SDN 78 Bakke Kabupaten Soppeng.

Untuk menilai pencapaian hasil belajar peserta didik dalam tes tertulis yang dilakukan setelah seluruh pertemuan pembelajaran, skor butir-butir kemampuan membaca pemahaman digunakan sebagai alat penskoran.

Penskoran untuk keefektifan diperoleh dari pemberian tes tertulis setelah melakukan kegiatan pemahaman membaca yang disusun berdasarkan indikator. Disusun berdasarkan tingkat kesulitan yang setara dari setiap pertemuan.

Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menguji media game edukatif berbasis canva guna meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa kelas V SD. Proses pengembangan menggunakan model 4D (Define, Design, Develop, Disseminate). Hasil penelitian dibahas secara terstruktur berdasarkan aspek prototipe, kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan [22] [23]

1. Prototipe Media Pembelajaran Berbasis Linktree

Pengembangan prototipe diawali dengan analisis kebutuhan yang menunjukkan rendahnya kemampuan membaca pemahaman siswa dan keterbatasan media yang digunakan di kelas. Berdasarkan hasil tersebut, dikembangkan media pembelajaran menggunakan aplikasi canva, yang mengintegrasikan berbagai sumber pembelajaran, seperti teks, audio, dan kuis interaktif dalam satu tautan [24].

Media ini terdiri dari beberapa menu utama: *Rules kegiatan*, *Petunjuk Penggunaan*, *daftar buku bacaan*, *Kuis* setiap bacaan yang dipilih, *Teks Cerita*, dan *skor perolehan kuis*. Fitur-fitur ini dirancang untuk menciptakan pembelajaran yang interaktif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik siswa SD. Keberagaman konten dan interaktivitas media ini memperkuat fungsinya dalam mendukung pemahaman membaca[25].

2. Kevalidan Media Game Edukatif Berbasis Aplikasi Canva dalam keterampilan Membaca Pemahaman Siswa

Media yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah media game edukatif berbasis aplikasi canva terhadap peningkatan keterampilan membaca siswa kelas V. Media game edukatif ini dibuat melalui aplikasi canva. Uji kevalidan pengembangan media diperoleh dari hasil validasi ahli media dan validasi ahli materi [26].

Berdasarkan hasil rekapitulasi presentase skor kevalidan. Penilaian validator 1 menilai aspek media dan materi adalah 96% dan 100% dengan rata-rata yaitu 98%. Sedangkan penilaian validator 2 menilai aspek media dan materi adalah 97% dan 95% dengan rata-rata 96%.

Rekapitulasi presentase skor kevalidan media game edukatif yang diperoleh dari validator ahli media dan ahli materi dapat dilihat pada berikut:

No	Aspek	Validator 1		Validator 2	
		Presentasi skor	keterangan	Presentasi skor	keterangan
1	Media	96%	Sangat valid	97%	Sangat valid
2	Materi	100%	Sangat valid	95%	Sangat valid
Rata - rata		98%	Sangat Valid	96%	Sangat valid

Tabel 3. Rekapitulasi Presentase Skor Aspek Kevalidan

3. Kepraktisan Game Edukatif Berbasis Aplikasi Canva dalam keterampilan Membaca Pemahaman Siswa

Bagian ini mengamati tiga hal: data observasi tentang keterlaksanaan pembelajaran menggunakan media game edukatif berbasis canva yang diamati oleh peneliti sebagai pengamat, data mengenai implementasi pembelajaran yang menggunakan media game edukatif berbasis canva, serta respons siswa terhadap penggunaan media ini dalam meningkatkan membaca pemahaman mereka.

a. Observasi Keterlaksanaan Penggunaan Media Game Edukatif Berbasis Aplikasi Canva

Observasi keterlaksanaan pembelajaran menggunakan media game edukatif pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V SD Negeri 78 Bakke Kabupaten Soppeng, diamati oleh guru kelas V menggunakan skala penilaian likert yakni pilihan skala 1-4. Adapun skor dan kriteria yang diperoleh dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

observer	Skor	Kriteria
observer	$\frac{46}{48} = 95,83$	Sangat valid

Tabel 4. Hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran

Berdasarkan hasil pengamatan observer pada tabel di atas, secara keseluruhan keterlaksanaan pembelajaran dinyatakan sangat sesuai atau sangat baik. Hasil dari observer yang merupakan guru kelas V menyatakan keterlaksanaan pembelajaran memperoleh skor 95.83. sehingga, berdasarkan tabel skala penilaian kualifikasi keterlaksanaan pembelajaran dinyatakan sangat sesuai/sangat baik.

b. Respon Guru

Respon guru terhadap kepraktisan penggunaan media game edukaif berbasis aplikasi canva pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V SD Negeri 78 Bakke Kabupaten Soppeng dinilai oleh guru kelas V. Observer mengisi angket respon guru terhadap kepraktisan penggunaan media game edukatif menggunakan skala penilaian rating scale yakni pilihan jawaban sangat praktis, praktis, tidak praktis, sangat tidak praktis. Adapun skor dan kriteria yang dapat dilihat dari pada tabel dibawah ini:

observer	Skor	Kriteria
observer	$\frac{55}{60} = 91,66$	Sangat Praktis

Tabel 5. Hasil Angket kepraktisan respon guru terhadap media

Berdasarkan hasil respon guru terhadap kepraktisan media game edukatif pada tabel diatas dapat dilihat bahwa secara keseluruhan, respon guru terhadap kepraktisan dinyatakan sangat praktis. Adapun hasil perolehan dari guru kelas V menyatakan bahwa media game edukatif sangat praktis dengan skor 91.66

c. Respon siswa

Data respons siswa ini bertujuan untuk mengukur kepraktisan media game edukatif berbasis canva dalam meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa. Hasil perhitungan analisis respons siswa tersaji dalam Tabel

Siswa	Skor	Presentase	Kriteria
ADA	65	96%	Sangat Praktis
AG	63	93%	Sangat Praktis
A	64	94%	Sangat Praktis
NDS	62	91%	Sangat Praktis
ATY	66	97%	Sangat Praktis
SA	66	97%	Sangat Praktis
AS	67	98%	Sangat Praktis
N	66	97%	Sangat Praktis
MFP	65	96%	Sangat Praktis
RA	62	91%	Sangat Praktis
SL	67	98%	Sangat Praktis
HK	67	98%	Sangat Praktis
HS	65	96%	Sangat Praktis
AYA	66	97%	Sangat Praktis
NS	67	98%	Sangat Praktis
RATA RATA	65	96%	Sangat Praktis

Tabel 6. Hasil respon siswa terhadap media

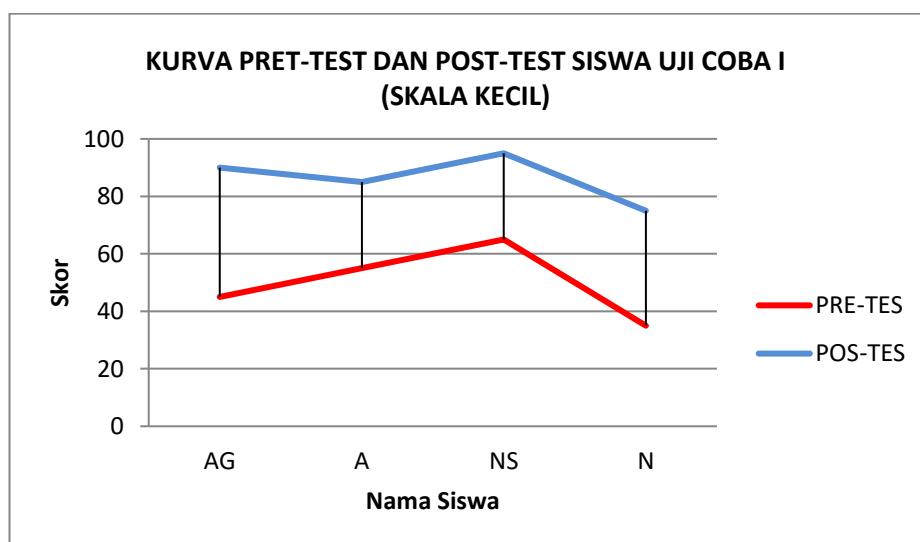
Setelah dilakukan perhitungan, diperoleh persentase efektivitas sebesar 96%. Hasil ini menunjukkan bahwa mayoritas siswa memberikan respon positif terhadap penggunaan media game edukatif dalam pembelajaran membaca. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media game edukatif yang dikembangkan terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa kelas V.

4. Keefektifan Game Edukatif Berbasis Aplikasi Canva dalam keterampilan Membaca Pemahaman Siswa

Uji coba I : Sebelum penggunaan media game edukatif berbasis canva, skor pre-test siswa berada di antara 35 dan 65 yang menunjukkan pemahaman awal siswa terhadap materi masih cukup rendah. Namun, setelah penggunaan media ini dalam pembelajaran, skor post-test siswa meningkat secara signifikan dan berada di antara 75 dan 95. Setiap siswa memperoleh skor yang cukup bagus; ada beberapa siswa yang meningkatkan skor mereka lebih dari 20 poin.

No	Nama Siswa	Skor Pre-Test	Skor Post-Test	Keterangan
1	AG	45	90	Meningkat
2	A	55	85	Meningkat
3	NS	65	95	Meningkat
4	N	35	75	Meningkat

Tabel 7. Hasil Uji Coba I (Skala Kecil)



Gambar 2. Kurva pre-test dan post-test Uji Coba I

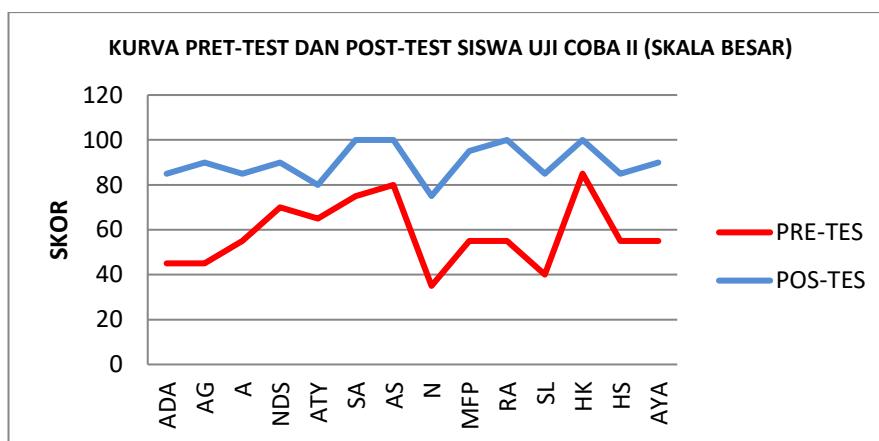
Kurva pre-test dan post-test Uji Coba I (skala kecil) menunjukkan perbandingan skor pre-test dan post-test, yang menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media game edukatif berbasis canva untuk meningkatkan membaca pemahaman mereka. Peningkatan ini ditunjukkan oleh hasil analisis data yang ditunjukkan dalam tabel 4.10 dan kurva hasil uji coba.

Uji coba II : Sebelum penggunaan media game edukatif berbasis canva, skor pre-test siswa berkisar antara 35 dan 80, menunjukkan bahwa pemahaman awal mereka tentang materi masih cukup beragam dan beberapa siswa memiliki pemahaman membaca yang rendah. Setelah penggunaan media ini, skor post-test siswa meningkat secara signifikan, berkisar antara 75 dan 100. Hampir semua siswa berada dalam kategori Baik hingga Sangat Baik, dengan peningkatan rata-rata lebih dari 30 poin.

No	Nama Siswa	Skor Pre-Test	Skor Post-Test
1	ADA	45	85
2	AG	45	90

3	A	55	85
4	NDS	70	90
5	ATY	65	80
6	SA	75	100
7	AS	80	100
8	N	35	75
9	MFP	55	95
10	RA	55	100
11	SL	40	85
12	HK	85	100
13	HS	55	85
14	AYA	55	90
15	NS	65	95

Tabel 8. Hasil uji coba II (skala Besar)



Gambar 3. Kurva pre-test dan post-test Uji Coba II

Seperti yang ditunjukkan oleh hasil analisis data pada Tabel 4.11 dan kurva pre-test dan post-test pada Uji Coba II (Skala Besar), kemampuan siswa untuk memahami membaca menjadi jauh lebih baik setelah menggunakan media game edukatif berbasis canva. Perbandingan skor pre-test dan post-test ditunjukkan dalam kurva hasil uji coba.

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran berupa media game edukatif berbasis canva pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V Sekolah Dasar. Penelitian ini mengkaji prototipe, kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media pembelajaran yang dikembangkan menggunakan model pengembangan 4D, yang mencakup empat tahapan utama: definisi, desain, pengembangan, dan penyebaran. Untuk memberikan pemahaman yang lengkap tentang kualitas dan efek penggunaan media pembelajaran yang dikembangkan, hal ini sejalan dengan penelitian yang telah dilakukan [27] tentang “pengembangan media permainan edukatif tebak gambar berbasis android untuk meningkatkan kemampuan membaca kata siswa tunarungu” hasil penelitian ini berhasil mengembangkan produk Permainan edukatif tebak gambar berbasis android dengan menggunakan model pengembangan 3-D (pendefinisian, perencanaan, dan pengembangan) pada model pengembangan 4-D (pendefinisian, perencanaan, pengembangan, dan penyebaran). Hasil pembahasan diuraikan secara sistematis berdasarkan masing-masing elemen tersebut.

5. Prototipe pengembangan media Media Game Edukatif berbasis Canva dalam Meningkatkan keterampilan membaca Pemahaman siswa

Pengembangan prototipe media game edukatif berbasis canva dalam meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa diawali dengan analisis pendahuluan. Analisis ini bertujuan untuk mengidentifikasi rendahnya kemampuan membaca pemahaman siswa serta keterbatasan media pembelajaran yang digunakan guru, yang umumnya hanya berupa papan tulis, spidol, dan beberapa media pendukung seperti gambar. Berdasarkan temuan ini, peneliti berencana mengembangkan media game edukatif berbasis canva untuk mengatasi masalah tersebut. Oleh karena itu, dilakukan analisis konsep dan perumusan tujuan pembelajaran, serta penyusunan instrumen penelitian. Instrumen ini meliputi perangkat pembelajaran, instrumen pengumpulan data berupa angket respons guru dan siswa terhadap media, soal tes membaca pemahaman (pre-test dan post-test), serta lembar penilaian kelayakan media game edukatif berbasis canva untuk ahli media dan ahli materi.

Pada tahap ini, desain pengembang media game edukatif berbasis canva akan dimulai dengan desain format media yang akan dipilih, serta perancangan awal struktur dan konten yang akan digunakan. Dalam proses pembuatan media, *canva* digunakan sebagai aplikasi utama untuk mengatur struktur dan konten pembelajaran. Media game edukatif berbasis canva ini dapat mengintegrasikan berbagai sumber pendidikan dalam satu tautan, sehingga siswa dapat mengakses bahan secara mandiri, media ini memiliki berbagai fitur interaktif yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman membaca siswa. Setiap menu yang ada di game edukatif berbasis canva memungkinkan siswa mengeksplorasi konten secara bertahap, mempelajari konsep secara mandiri, dan menemukan hubungan antara informasi yang mereka peroleh.

Media game edukatif berbasis canva ini memiliki beberapa menu utama. Pertama, menu "Petunjuk Panduan" menguraikan alur kegiatan yang akan dilakukan siswa dalam bermain game edukatif menggunakan media. Kedua, menu "Daftar buku bacaan" memberikan berbagai pilihan buku yang bisa dipilih dan dibaca siswa untuk meningkatkan kemampuan membacanya menggunakan media. Ketiga, menu "Materi Teks Narasi" menyajikan bacaan yang telah dipilih yang dilengkapi dengan gambar ilustrasi yang bisa meningkatkan pemahaman siswa terhadap isi bacaan. Keempat, terdapat menu "Kuis" yang berisi soal-soal interaktif untuk menguji pemahaman siswa setelah mempelajari materi. Terakhir, menu "skor" memberikan informasi tentang yang diperoleh siswa setelah kegiatan membaca dan kuis.

Keberagaman fitur dalam media game edukatif berbasis canva ini tidak hanya menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan komprehensif, tetapi juga menjamin aksesibilitas siswa dalam menelusuri konten yang tersedia. Pengembangan media ini selaras dengan fungsi utama media pembelajaran, yaitu memfasilitasi pemahaman materi siswa dan mengklarifikasi informasi yang disampaikan [28].

6. Kevalidan pengembangan media Media Game Edukatif berbasis Canva dalam Meningkatkan keterampilan membaca Pemahaman siswa

Meningkatkan membaca pemahaman siswa sekolah dasar, proses validasi media game edukatif berbasis canva melibatkan dua validator: ahli media dan ahli materi. Hasil evaluasi setelah tahap validasi yang dilakukan oleh para ahli di bidang yang relevan menunjukkan bahwa alat pembelajaran ini menerima penilaian sangat valid dan dianggap layak untuk digunakan. Validasi yang dilakukan oleh ahli media memastikan bahwa elemen desain dan fungsi teknis media telah memenuhi standar, sehingga pengguna memiliki pengalaman yang optimal. Di sisi lain, validasi dari ahli materi membuktikan bahwa konten yang disajikan dalam media pembelajaran ini akurat, jelas, dan relevan dengan materi pembelajaran yang dituju. Dengan demikian, hasil validasi dari kedua kelompok ahli ini memberikan kepastian bahwa game edukatif berbasis canva telah dievaluasi secara cermat dan memenuhi syarat sebagai alat pembelajaran yang efektif dalam mendukung pemahaman membaca siswa di sekolah dasar. Hal ini sesuai dengan fungsi media pembelajaran dalam memfasilitasi proses belajar mengajar, sehingga siswa dan guru dapat memanfaatkan perkembangan media pembelajaran sebagai alat bantu dalam menyampaikan materi agar proses belajar mengajar menjadi lebih efisien [29].

Temuan penelitian ini sejalan dengan studi yang dilakukan oleh [30] tentang "Implementasi dan Pengembangan Media Pembelajaran Game Calistung untuk Meningkatkan" hasil penelitian menunjukkan penerapan literasi numerasi dalam permainan calistung di SD Negeri 04 Kemuning menunjukkan bahwa guru menerapkan inovasi tersebut dan mencapai hasil yang diharapkan. Penerapan berbagai teknik pembelajaran dapat memaksimalkan minat belajar siswa, serta menjadikan siswa aktif dan kreatif. Inovasi ini memiliki banyak aspek seperti menulis, membaca dan berhitung. Dan setiap aspek guru menggunakan metode dan model serta media yang berbeda. Pelaksanaan

program terjadi pada awal dan akhir pembelajaran dan adaptasi teknologi dengan tablet sekolah seminggu sekali. Media yang digunakan sangat beragam, Linguistik, buku bacaan, buku pengetahuan, kartu bergambar, papan angka. Dan dari hasil pelaksanaannya terlihat bahwa setiap aspek pembelajaran mengalami peningkatan dan siswa sudah mulai rajin dan antusias membaca, serta mengerjakan cerita berhitung dengan media yang digunakan. Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa penerapan keterampilan berhitung dalam permainan calistung di SD Negeri 04 Kemuning cukup berhasil. Senada dengan hal tersebut, penelitian [31] bertujuan menghasilkan produk berupa media game edukasi didesain sesuai kebutuhan dan problem pembelajaran bahasa Indonesia di kelas III dengan berbantuan software Canva dan Quiz Whizzer.

7. Kepraktisan Media Game Edukatif berbasis Canva dalam Meningkatkan keterampilan membaca Pemahaman Siswa

Kepraktisan media game edukatif berbasis canva dalam meningkatkan membaca pemahaman siswa dievaluasi berdasarkan hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran dan tanggapan siswa terhadap media. Media game edukatif dinyatakan praktis berdasarkan hasil uji kepraktisan yang dilakukan melalui penerapan media tersebut pada siswa kelas V SD Negeri 78 Bakke Kabupaten Soppeng. Hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran oleh seorang observer menunjukkan skor sebesar 93,83% yang termasuk dalam kategori sangat sesuai atau sangat valid. Selain itu, kepraktisan media juga dibuktikan melalui tanggapan guru yang mengisi angket respon, serta hasil angket yang diisi oleh wali kelas V yang memperoleh skor sebesar 91,66% dan dikategorikan sangat praktis. Sebagai tahap akhir, siswa diberikan angket untuk mengevaluasi kepraktisan media setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media game edukatif berbasis aplikasi Canva. Hasil pengisian angket menunjukkan persentase sebesar 96% yang termasuk dalam kategori sangat tinggi [32].

8. Keefektifan Pengembangan Game Edukatif berbasis Canva dalam Meningkatkan keterampilan membaca Pemahaman siswa

Untuk mengetahui seberapa efektif media game edukatif berbasis canva dalam pembelajaran, hasil pre-test dan post-test dibandingkan. Ini dilakukan untuk mengetahui seberapa baik membaca pemahaman siswa setelah menggunakan media pembelajaran ini dalam pembelajaran.

a. Uji Coba I (Skala Kecil)

Pada uji coba I (Skala Kecil), skor pre-test siswa berkisar antara 35 dan 65 dan menunjukkan bahwa pemahaman awal mereka tentang materi masih rendah. Namun, setelah menggunakan media game edukatif berbasis canva, skor post-test siswa meningkat secara signifikan dan berkisar antara 75 dan 95. Peningkatan skor rata-rata menunjukkan bahwa media game edukatif berbasis canva efektif dalam meningkatkan membaca pemahaman siswa.

b. Uji Coba II (Skala Besar)

Uji coba II (Skala Besar), skor pre-test siswa berkisar antara 35 dan 80, menunjukkan bahwa siswa memiliki pemahaman awal yang lebih baik dibandingkan uji coba I. Namun, setelah menggunakan media game edukatif berbasis canva, skor post-test siswa meningkat secara signifikan ke rentang 75 hingga 100. Sebagian besar siswa mencapai kategori sangat baik dalam membaca pemahaman.

Hasil belajar yang meningkat pada kedua uji coba menunjukkan bahwa media game edukatif berbasis canva efektif dalam meningkatkan membaca pemahaman siswa kelas V SD. Tidak ada siswa yang mengalami penurunan skor setelah menggunakan media ini, dan bahkan siswa dengan nilai awal yang paling rendah mendapatkan skor yang lebih tinggi.

Hasil dan pembahasan di atas menunjukkan bahwa media game edukatif berbasis canva dalam keterampilan membaca pemahaman siswa kelas V SD Negeri 78 Bakke Kabupaten Soppeng tahun akademik 2024/2025 valid, praktis, dan efektif.

Simpulan

Penelitian ini menghasilkan sebuah produk berupa media game edukatif yang dikembangkan melalui aplikasi canva, yang bertujuan untuk menunjang proses pembelajaran Bahasa Indonesia pada keterampilan membaca pemahaman bagi siswa kelas V Sekolah Dasar.

Media game edukatif yang dikembangkan untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa kelas V dinilai valid digunakan dalam pembelajaran berdasarkan penilaian dari ahli materi dan ahli media. Pada ahli materi diperoleh persentasi 100% oleh validator 1 dan 95% oleh validator 2 dengan kategori sangat valid oleh keduanya. Pada ahli media diperoleh persentasi 96% oleh validator 1 dan 97% oleh validator 2 dengan kategori sangat valid

Media game edukatif dinyatakan sangat praktis. Pada observasi keterlaksanaan pembelajaran menggunakan game edukatif memperoleh skor 95,83 oleh observer yang merupakan guru wali kelas V. Kemudian pada angket respon guru terhadap kepraktisan game edukatif diperoleh skor 91,66 oleh observer yang merupakan wali kelas V dengan perolehan akhir sangat praktis.

Media game edukatif dinyatakan efektif untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa kelas V Sekolah Dasar. hal ini dibuktikan dari pengisian angket siswa terhadap keefektifan media setelah belajar menggunakan media game edukatif berbasis aplikasi canva menunjukkan persentasi 96% dengan kategori sangat tinggi. Kemudian untuk keterampilan membaca siswa juga terlihat adanya peningkatan dari hasil *pre-test* dengan persentasi 58,67% menjadi 90,33% pada hasil *post-test*. Terdapat perbedaan yang signifikan dalam hal membaca pemahaman siswa setelah belajar dengan menggunakan media game edukatif dengan belum menggunakan media game edukatif.

Media game edukatif berbasis Canva ini berpotensi diterapkan di sekolah dasar lain karena mudah diakses, fleksibel, dan mampu menghadirkan pembelajaran yang menyenangkan. Kontribusinya dalam meningkatkan budaya literasi terlihat dari bagaimana media ini mendorong siswa lebih aktif, termotivasi, dan tertarik dalam kegiatan membaca pemahaman sejak dulu.

Ucapan Terima Kasih

Berkat bimbingan dan arahan dari berbagai pihak tulisan ini dapat terselesaikan. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan terima kasih kepada

Bapak Dr. Ir. H. Abd. Rakhim Nanda, ST., MT., IPU. rektor Universitas Muhammadiyah Makassar yang telah memberi peluang untuk melaksanakan dan menyelesaikan studi di Universitas Muhammadiyah Makassar.

Bapak Prof. Dr. H. Irwan Akib, M.Pd. direktur Program Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Makassar, yang telah memberikan izin dan kesempatan, serta memberi ilmu bagi peneliti selama proses studi di Universitas Muhammadiyah Makassar.

Bapak Dr. Mukhlis, S.Pd. M.Pd. selaku ketua program studi magister pendidikan dasar Universitas Muhammadiyah Makassar, yang telah memberikan kesempatan dan kemudahan dalam penyusunan tesis.

Ibu Prof. Dr. Munirah, M.Pd. pembimbing I dan bapak Dr. Andi Adam, S.Pd., M.Pd pembimbing II yang telah banyak meluangkan waktu, tenaga dan pikirannya dalam memberikan bimbingan, motivasi, arahan, dan semangat kepada penulis sejak penyusunan sampai pada selesaiannya tulisan ini.

References

- [1] F. Z. Abdurahman, “Peningkatan Kemampuan Membaca Pemahaman Isi Cerita Anak Melalui Penggunaan Metode Cooperative Integrated Reading And Composition (CIRC) Pada Siswa Kelas V SD Negeri Serangan,” *Trihayu: Jurnal Pendidikan Ke-SD-an*, vol. 4, no. 1, pp. 273–277, 2017.
- [2] A. Mustadi, “Peningkatan Kemampuan Critical Reading (CR) Melalui Penerapan Metode Appraisal System Dalam Pengajaran Bahasa Inggris,” *Jurnal STKIP*, vol. 9, no. 5, 2021.
- [3] A. Amrina, A. Mudinillah and E. P. Handayani, “Pemanfaatan Aplikasi Canva dalam Proses Pembelajaran Bahasa Arab di MAN Gunung Padang Panjang,” *Jurnal Tarbiyatuna: Jurnal Pendidikan Ilmiah*, vol. 6, no. 2, pp. 107–?, 2021.
- [4] A. Andi and A. K. Mahmud et al., “Pengembangan Materi Ajar Bahasa Indonesia Kelas X SMA Berbasis Flipbook Maker,” *Fon: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 2022.
- [5] H. M. Brown, *Principles of Language Learning and Teaching*, 5th ed., New York: Pearson Education, 2017.
- [6] Daryanto, *Media Pembelajaran: Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*, Yogyakarta: Gava Media, 2021.
- [7] M. Fauziah, “Aspek-Aspek Dalam Pemahaman Membaca,” *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, vol. 21, no. 4, pp. 270–280, 2023.

- [8] F. Nur Fatimah, H. U. Najwa Afifah, R. Auliani, and S. A. Larasati, "Alat Permainan Edukatif Sebagai Sumber Dan Media Pembelajaran Anak Usia Dini," *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, vol. 7, no. 1, pp. 44–56, 2023.
- [9] P. Haniko, R. Mayliza, S. Lubis, B. I. Sappaile, and S. A. Hanim, "Pemanfaatan Media Pembelajaran Online Untuk Memudahkan Guru Dalam Penyampaian Materi Dalam Pembelajaran," *Community Development Journal*, vol. 4, no. 2, pp. 2862–2868, 2023.
- [10] E. Irma Sari, E. Cicich Wiarsih, and D. Bramasta, "Strategi Guru Dalam Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Pada Peserta Didik di Kelas IV Sekolah Dasar," *Educatio: Jurnal FKIP UNMA*, vol. 7, no. 1, pp. 74–82, 2021.
- [11] A. Ismail, *Education Games: Panduan Praktis Permainan yang Menjadikan Anak Anda Cerdas, Kreatif, dan Saleh*, Yogyakarta: Pro-U Media, 2019.
- [12] S. M. Jannah and Y. Kiram, "Validity and Practicality of Acid-Base Module Based on Guided Discovery Learning for Senior High School," in *IOP Conf. Series: Materials Science and Engineering*, vol. 335, no. 1, p. 012097, IOP Publishing, 2018.
- [13] J. (Jason), *Role Playing Game (RPG) Maker*, Yogyakarta: Andi Offset, 2019.
- [14] Juhaeni, E. I. Cahyani, F. A. M. Utami, and S. Safaruddin, "Pengembangan Media Game Edukasi Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas III Siswa Madrasah Ibtidaiyah," *Journal of Instructional and Development Researches*, vol. 3, no. 2, pp. 58–66, 2023.
- [15] J. E. Kemp and D. K. Dayton, *Planning and Producing Instructional Media*, 5th ed., New York: Harper & Row, 2020.
- [16] M. T. Kharissidqi and V. W. Firmansyah, "Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Yang Efektif," *Indonesian Journal of Education and Humanity*, vol. 2, no. 4, pp. 108–113, 2022.
- [17] M. Mahsun and M. Koiriyah, "Meningkatkan Keterampilan Membaca melalui Media Big Book pada Siswa Kelas IA MI Nurul Islam Kalibendo Pasirian Lumajang," *Bidayatuna: Jurnal Pendidikan Guru Mandrasah Ibtidaiyah*, vol. 2, no. 1, pp. 60–?, 2019.
- [18] R. Mukhlishina, "Pemahaman Membaca dalam Konteks Kesastraan: Sebuah Tinjauan," *Jurnal Kajian Sastra*, vol. 22, no. 4, pp. 789–800, 2017.
- [19] Y. Munadi, *Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru*, Jakarta: Referensi GP Press Group, 2023.
- [20] Munirah and Sulfasyah et al., "Pengembangan Media Audio Visual dalam Pengajaran Mata Kuliah Morfologi Integrasi Pendidikan Budaya dan Nilai Karakter," *Kredo: Jurnal Ilmiah Bahasa dan Sastra*, 2020.
- [21] T. Niliawati, "Prinsip Membaca Pemahaman: Sebuah Tinjauan," *Jurnal Pendidikan dan Literasi*, vol. 25, no. 2, pp. 20–30, 2018.
- [22] S. R. Ningsih, I. S. Damanik, A. P. Windarto, H. S. Tambunan, J. Jalaluddin, and Anjar Wanto, "Analisis K-Medoids dalam Pengelompokan Penduduk Buta Huruf Menurut Provinsi," in *Prosiding SENARIS*, vol. 1, pp. 721–?. 2019.
- [23] F. Rahim, *Pengajaran Membaca di Sekolah Dasar*, Jakarta: Bumi Aksara, 2021.
- [24] R. E. Tanjung and D. Faiza, "Canva Sebagai Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika," *Jurnal Veoteknika*, vol. 7, no. 2, pp. 80–81, 2019.
- [25] D. N. Ramadhan, H. D. Hermawan, and N. D. Septiyanti, "Implementasi dan Pengembangan Media Pembelajaran Game Calistung untuk Meningkatkan Literasi dan Numerasi di SD N 04 Kemuning," *Jurnal Ilmiah Kampus Mengajar*, no. 3, pp. 13–25, 2023.
- [26] M. Shalahuddin and A. S. Rosa, *Rekayasa Perangkat Lunak (Terstruktur dan Berorientasi Objek)*, Bandung: Modula, 2021.
- [27] Sugiyono, *Metode Penelitian dan Pengembangan Research and Development*, Bandung: Alfabeta, 2022.
- [28] S. Somadayo, J. Nurkamto, and S. Suwandi, "The Effect of Learning Model DRTA (Directed Reading Thinking Activity) Toward Students' Reading Comprehension Ability Seeing From Their Reading Interest," *Journal of Education and Practice*, vol. 4, no. 8, pp. 115–123, 2023.
- [29] A. Sonia, "Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Membaca Pemahaman," *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, vol. 27, no. 2, pp. 20–30, 2019.
- [30] H. G. Tarigan, *Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*, Bandung: Angkasa, 2018.
- [31] Y. Meilisa, *Pengembangan Literasi Membaca Pada Siswa Sekolah Dasar*, Jakarta: Penerbit Pendidikan Indonesia, 2019.
- [32] R. Ummah and A. Mustadi, "Developing Reflective Picture Storybook Media to Improve Students' Tolerance in Elementary Schools," in *ICEI 2017: Proceedings*, pp. 280–283, 2018.