



PENGEMBANGAN MEDIA BERGAMBAR BERBANTUAN CANVA BERORIENTASI KEMAMPUAN MENULIS KARANGAN NARASI MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS V SDN 03 KOTO BARU

Ahmad Ilham Asmaryadi^{1*}, Eka Filahanasari², Muhamad Zidane³

^{1*,2,3} Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Dharmas Indonesia

*Email: ilhamasmaryadi@gmail.com, ekafilahanasari@gmail.com, kopasusz87@gmail.com

DOI: <https://doi.org/10.37081/jipdas.v6i1.3873>

Abstrak

Penelitian ini dilatar belakangi oleh peserta didik yang kurang aktif dan kurang fokus dalam mengikuti pembelajaran, media bergambar yang digunakan hanya media bergambar yang seadanya saja dan kurang menarik, pembelajaran masih dominan dengan ceramah, pada saat pembelajaran masih dominan menggunakan buku LKS, kurang menggunakan alat bantu seperti media bergambar yang menarik. Untuk mengatasi hal tersebut peneliti berupaya mengembangkan media bergambar, menambah media pembelajaran yang ada disekolah dan menghasilkan pengembangan media bergambar yang valid, praktis, dan efektif. Jenis penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan R & D (*Research and Development*). Model Pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE yaitu analisis (*analyze*), perancangan (*design*), perancangan (*development*), implementasi (*implementation*) dan evaluasi (*evaluation*). Hasil penelitian dan pengembangan ini menghasilkan media bergambar pada pembelajaran Bahasa Indonesia bahan ajar media bergambar pembelajaran Bahasa Indonesia kelas V SDN 03 koto baru yang di peroleh dari 2 validator, pada uji validasi modul ajar mendapatkan presentase 88% .pada uji validasi materi mendapatkan presentase 92%, pada uji validasi media mendapatkan presentase 90%, pada uji validitas bahasa mendapatkan presentase 84% di katagorikan valid, kepraktisan media gambar didapat dari pendidik 91% dan peserta didik 82% dikategorikan praktis dan hasil efektivitas yang dilakukan oleh 27 peserta didik mengikuti pembelajaran menggunakan media bergambar dengan rata-rata 75% dikategorikan efektif.

Kata Kunci: Pengembangan, Bahasa Indonesia, Media Bergambar, ADDIE

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan aspek kunci dalam meningkatkan kesejahteraan perorangan dan masyarakat. Salah satu tahap awal dalam pendidikan adalah memulai proses belajar. Proses belajar memerlukan ukuran belajar yang jelas dan tata tertib yang teratur agar efektif dan efisien. Permulaan belajar, ukuran belajar dan tata tertibnya adalah topik yang sangat diperhatikan dalam sistem pendidikan, terutama pada tingkat pendidikan dasar dan menengah. Salah satu tantangan terbesar dalam permulaan belajar adalah menghadapi perbedaan bakat, minat dan kemampuan antar siswa. Setiap siswa memiliki keunikan sendiri yang harus diperhatikan oleh guru dan staff pendidikan agar mereka dapat belajar secara efektif dan efisien.

Kurikulum Merdeka merupakan kurikulum dengan pembelajaran intrakurikuler yang beragam, konten akan lebih optimal agar peserta didik memiliki cukup waktu untuk mendalami konsep dan menguatkan kompetensi. Guru memiliki keleluasaan untuk memilih berbagai perangkat ajar sehingga pembelajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan belajar dan minat peserta didik. Dalam proses pembelajaran, guru memiliki wewenang untuk memilih metode yang sesuai dengan kebutuhan dan minat peserta didik.

Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran penting di sekolah dasar/ madrasah ibtidayyah. Sama halnya dengan di tingkat SMP, SMA, dan perguruan tinggi, keterampilan berbahasa yang wajib dikuasai oleh siswa mencakup keterampilan menulis, membaca,



menyimak, dan berbicara. Dalam mengajarkan materi membaca, guru harus menggunakan bahan pendukung yang menarik agar siswa tertarik membaca. Dalam kehidupan sehari-hari manusia tidak terlepas dari pemakaian bahasa. Dengan bahasa seseorang dapat mengungkapkan ide, gagasan, pikiran, dan keinginan dalam menyampaikan pendapat dan informasi Bahasa sebagai alat untuk interaksi antar manusia dalam masyarakat memiliki sifat sosial yaitu pemakaian bahasa digunakan oleh setiap lapisan masyarakat. Manusia pertama menggunakan gerakan tubuh dan suara untuk berkomunikasi, kemudian secara bertahap mengembangkan sistem tanda dan kata-kata yang lebih kompleks.

Keterampilan menulis adalah salah satu aspek bahasa yang dapat digunakan untuk mengungkapkan ide, gagasan, dan mengekspresikan. Di kelas awal SD, pembelajaran bertujuan untuk memberikan dasar pengetahuan, keterampilan membaca, menulis, dan menghitung yang sesuai dengan tahap perkembangan. Keterampilan baca, tulis, dan hitung menjadi fokus utama dalam kurikulum pendidikan abad ke-21. Kategori kelas ini memberikan pengaruh positif yang signifikan terhadap materi, usia, dan pendekatan pembelajaran yang digunakan. Dalam sistem pendidikan dasar, terdapat pemisahan antara kelas awal dan kelas lanjut, di mana kelas awal terdiri dari kelas 1, 2, dan 3, sementara kelas lanjut mencakup kelas 4, 5, dan 6. Pengelompokan ini ditetapkan berdasarkan usia, materi yang akan diajarkan, serta pendekatan pembelajaran yang relevan.

Aplikasi Canva merupakan aplikasi desain grafis secara online. Canva juga memiliki berbagai macam template atau opsi desain yang ingin dibuat. Tidak hanya presentasi. Tapi Canva juga menyediakan desain untuk poster, foto profil, banner, dan lain-lain. Penggunaan media pembelajaran canva dapat mempermudah dan menghemat waktu guru dalam mendesain media pembelajaran serta mempermudah guru dalam menjelaskan materi pembelajaran. Media canva juga dapat memudahkan peserta didik dalam memahami pelajaran dikarenakan media ini dapat menampilkan teks, video, animasi, audio, gambar, grafik dan lain-lain sesuai dengan tampilan yang diinginkan dan dapat membuat peserta didik untuk fokus memperhatikan pelajaran karena tampilannya yang menarik, (Miftahul Jannah et al., 2023).

Penggunaan media aplikasi canva diharapkan dapat meningkatkan kreativitas dalam mengemas suatu pembelajaran kedalam bentuk modul interaktif yang dapat menarik perhatian serta siswa juga mendapat umpan balik dalam penggunaannya.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan terhadap peserta didik Kelas V SDN 03 Koto Baru, Ada beberapa permasalahan dalam keterampilan menulis sebab dari kurangnya keterampilan membaca, yaitu siswa menjadi kesulitan dalam mengeluarkan ide-idenya, siswa tidak memahami dengan baik tentang tata bahasa Indonesia yang baik dan benar dan juga karena perbendaharaan kata siswa yang sedikit menjadikan tulisannya menjadi kurang efektif, (Agustin, 2020). Rendahnya keterampilan membaca yang dimiliki siswa ini juga berpengaruh terhadap wawasan dan pengetahuan siswa, karena pada dasarnya wawasan dan pengetahuan sangat dibutuhkan dalam kegiatan menulis. Masih banyak siswa Sekolah Dasar yang belum menyukai kegiatan menulis ini, entah dikarenakan merasa tidak memiliki bakat dalam menulis atau kebingungan tidak tahu apa yang hendak ditulis. Padahal kegiatan menulis memiliki banyak manfaat, diantaranya: (1) Dengan menulis maka potensi dan kemampuan diri siswa dapat dieksplorasi, dan (2) Dengan menulis siswa dapat melatih kemampuan dalam mengembangkan berbagai ide atau gagasan.

Masalah yang sering terjadi dalam menulis adalah siswa merasa kesulitan untuk menuangkan ide yang dimiliki ke dalam kata-kata yang kemudian menjadi kalimat dan membentuk sebuah paragraf untuk dapat dibaca, siswa juga masih belum menguasai topik atau tema yang diberikan. Maka dari itu penggunaan media bergambar dapat digunakan sebagai media pembelajaran pada peserta didik kelas V SDN 03 Koto Baru terutama pada mata pelajaran bahasa Indonesia agar proses pembelajaran terasa lebih menyenangkan.

untuk mengungkapkan ide, gagasan, dan mengekspresikan. Di kelas awal SD, pembelajaran bertujuan untuk memberikan dasar pengetahuan, keterampilan membaca, menulis, dan menghitung yang sesuai dengan tahap perkembangan. Keterampilan baca, tulis, dan hitung menjadi fokus utama



dalam kurikulum pendidikan abad ke-21.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian pengembangan atau dikenal dengan Research and Development (R&D). Penelitian pengembangan adalah jenis penelitian yang menghasilkan produk tertentu dan mengevaluasi kelayakannya setelah produksi. Sugiyono (2020) menyatakan bahwa dalam penelitian ini menghasilkan sebuah instrumen penilaian kemampuan literasi numerasi (Zulfayani et al., 2024). “Penelitian ini berangkat dari adanya potensi dan masalah”. Potensi adalah segala sesuatu yang bila didayagunakan akan memiliki nilai tambah. Masalah juga bisa dijadikan sebagai potensi, apabila dapat mendayagunakannya. Suatu produk tersebut harus diuji terlebih dahulu agar bisa digunakan, dan bisa bermanfaat untuk masyarakat yang luas.

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah ADDIE, yang terdiri dari *Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation*. Model ADDIE adalah kerangka kerja sederhana yang digunakan untuk mendesain suatu pembelajaran sehingga proses kerjanya dapat diterapkan dalam berbagai macam setting karena strukturnya yang lebih umum (Sugiyono, 2016). Selain itu, model ini tersusun secara terprogram dengan kegiatan sistematis dalam upaya pemecahan masalah belajar yang berkaitan dengan kebutuhan dan karakteristik siswa

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan, yaitu pengembangan media bergambar berbantuan canva berorientasi kemampuan menulis karangan narasi mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V. penelitian pengembangan ini menghasilkan produk yaitu pengembangan media bergambar berbantuan canva berorientasi kemampuan menulis karangan narasi mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V SDN 03 Koto Baru. Penelitian ini menggunakan model penelitian ADDIE yang terdiri dari lima tahap yaitu tahap Analisis (*Analyze*), Perencanaan (*Design*), Pengembangan (*Deveploment*), Implementasi (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*).

1. Tahap *Analysis* (*Analisis*).

Tahap analisis merupakan tahap awal yang dilakukan dalam ini, tahap analisis kebutuhan, analisis peserta didik, dan analisis materi penelitian.

a. Analisis Kebutuhan

Pada tahapan analisis kebutuhan ini, untuk mengetahui kebutuhan yang di perlukan siswa dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas V.

b. Analisis Peserta Didik

Hasil analisis siswa di Sekolah Dasar di ketahui siswanya berjumlah 27 orang yang terdiri dari 8 laki-laki dan 19 perempuan. Berdasarkan kegiatan yang telah di lakukan oleh peneliti, maka penelitian dapat menyimpulkan beberapa karakteristik siswa dalam dalam belajar, yaitu siswa kurang memeprehatikan guru saat mengajar di kelas, siswa sering merasa bosan saat pembelajaran Bahasa Indonesia seperti mengantuk.

c. Analisis materi

Analisis materi yang di pilih untuk di kembangkan dalam media bergambar berbantuan aplikasi canva pada mata pelajaran Bahasa Indonesia Kurikulum Merdeka. Pada analisis materi yang di lakukan peneliti menganalisis akan ATP, TP, CP dan kegiatan pembelajaran, hal ini di lakukan supaya materi yang di ajarkan sesuai dengan apa yang di butuhkan siswa serta sesuai dengan media pembelajaran yang di gunakan.

2. Tahap *Design* (*Desain*)

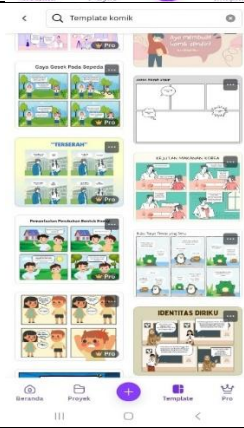
Hasil tahapan *design* yang telah di lakukan oleh peneliti adalah sebagai berikut:



a. Bahan yang di gunakan untuk membuat media bergambar adalah sebagai berikut:

No	Nama	Aplikasi
1	Aplikasi Canva	

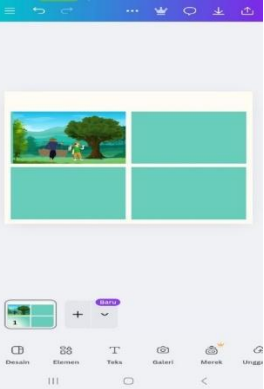
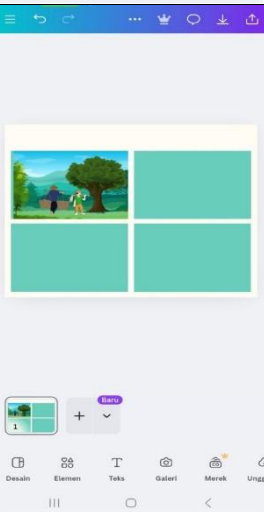
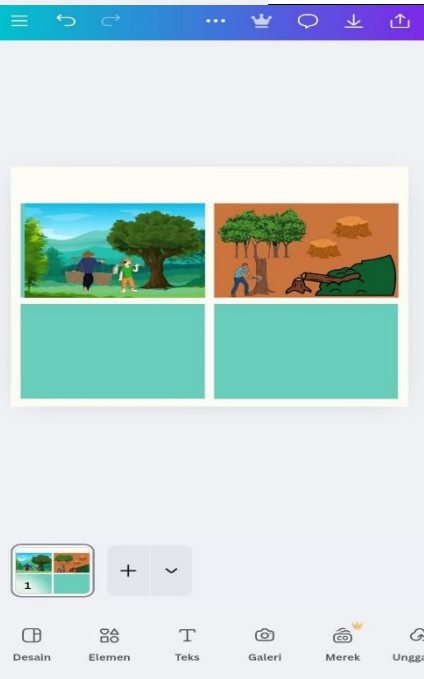
b. Langkah-langkah penyusun media bergambar

No	Tampilan	Keterangan
1		Setelah membuka aplikasi canva, selanjutnya masuk pada tampilan awal
2		Selanjutnya mencari template kotak-kota.
3		Selanjutnya letakkan template yang sudah di pilih.

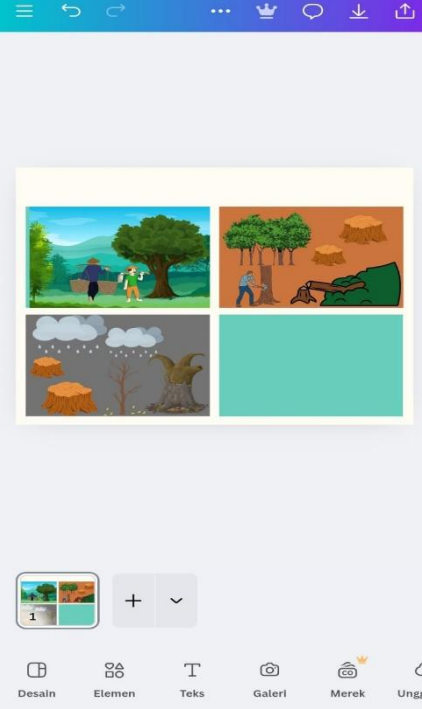
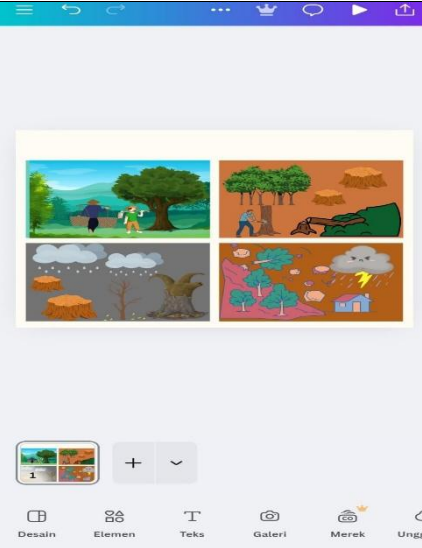


4		Selanjutnya, cari di pencarian elemen gambar hutan
5		Setelah memilih elemen gambar hutan lalu sesuaikan dengan kotak pertama.
6		Setelah memilih elemen gambar hutan, selanjutnya memilih gambar elemen orang di hutan.



7		Setelah itu letakkan elemen gambar orang di hutan di kolom pertama.
8		Selanjutnya, di kolom kedua rubah warna kolom menjadi warna coklat, lalu cari di pencarian elemen pohon, kayu mati, orang menebang pohon, dan terakhir pohon tumbang. Sesuaikan gambar.
9		Selanjutnya, di kolom kedua rubah warna kolom menjadi warna coklat, lalu cari di pencarian elemen pohon, kayu mati, orang menebang pohon, dan terakhir pohon tumbang. Sesuaikan gambar.



10		Setelah itu di kolom ketiga, di kolom ketiga ada di bagian elemen cari di pencarian elemen pohon tumbang dan hujan badai, setelah itu warna kolomnya di rubah menjadi warna coklat.
11		Di kolom terakhir rubah warnanya menjadi warna coklat tua, terus cari pada elemen mencari elemen longsor, rumah, dan petir.

3. Tahap *Development* (Pengembangan)

Tahap pengembangan di lakukan untuk menghasilkan sebuah produk berupa media bergambar dengan menggunakan aplikasi canva yang kemudian akan di lakukan validasi produk oleh beberapa validator yang sudah ahli di bidangnya, yakni validator ahli materi, validator ahli media, serta validator ahli Bahasa. Uji validasi ini bertujuan untuk menghasilkan produk yang sangat valid untuk di gunakan dalam dunia pembelajaran di sekolah dasar.

a. Data Hasil Validasi

Data hasil validitas media bergambar data yang di peroleh dari hasil validitas media bergambar yang di lakukan oleh tiga validator, berikut data hasil validitas media bergambar.

Nama	Aspek	Rata-rata	Kategori
Validator 1	Materi	92%	Valid
Validator 1	Modul	88%	Valid
Validator 1	Bahasa	84%	Valid



Validator 2	Media	90%	Valid
		88,5	Valid

4. Tahap *Implementation* (Implementasi)

a. Data Hasil Uji Praktikalitas

Dari respon guru terhadap media bergambar yang di nilai oleh wali kelas V di dapatkan hasil 91% dengan kategor sangat valid.

Nama	Keterangan	Skor	Kategori
Pendidik	Wali kelas III	91%	Praktis
Peserta didik	Siswa kelas III	81,6%	Praktis

a. Data Hasil Uji Efektifitas.

Uji efektifitas di lakukan dengan memberikan pertanyaan atau soal evaluasi kepada peserta didik dikelas V sekolah dasar setelah belajar menggunakan media bergambar. Soal berupa pilihan ganda dengan jumlah soal yang di berikan sebanyak 20 soal.

Nomor	Kriteria	Jumlah	Presentase
1.	Tuntas	22	110%
2.	Tidak tuntas	5	25%

5. Tahap *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap evaluasi pada produk pengembangan merupakan langkah yang di tempuh untuk menyempurnakan produk yang di kembangkan berupa media bergambar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dalam kurikulum merdeka di kelas V sekolah dasar.

Pembahasan

1. Validitas Media Pembelajaran media bergambar

Validitas adalah sejauh mana ketepatan dan kecermatan suatu alat ukur dalam mengukur apa yang hendak di ukur. Mengatakan untuk menentukan apakah lembar validitas tersebut sudah memiliki validitas rasional atau belum, dapat di lakukan dari dua segi, yaitu dari segi kelayakan materi dan dari segi kelayakan media.

Berdasarkan hasil penilaian dua validator, media bergambar pada pembelajaran Bahasa Indonesia maka di dapatlah hasil validasi yang berdasarkan empat kategori yang di validasi yaitu, isi/materi, media, Bahasa, modul. Pada bagian isi/materi di dapatlah hasil dari validator yang di validasi oleh validator isi/materi yakni bapak Aprimadedi, M.pd, mendapatkan skor penilaian 92% dengan kategori sangat valid, validator media oleh bapak Aprimadedi, M.pd mendapatkan skor penilaian 90% dengan kategori sangat valid, validator Bahasa oleh bapak Aprimadedi, M.pd mendapatkan skor penilaian 84% dengan kategori valid, serta validator modul oleh ibuk Agus Saputra, M.pd mendapatkan skor 88% dengan kategori sangat valid.

Berdasarkan hasil yang di dapat oleh dua validator tadi maka bias di simpulkan bahwa media bergambar yang di kembangkan dapat di gunakan dengan baik setelah melalui tahap revisi di harapkan dengan adanya media bergambar tersebut bias memberikan peningkatan dalam kegiatan belajar siswa di kelas V SDN 03 Koto Baru.

2. Praktikalitas Media Pembelajaran Media Bergambar

Media bergambar juga di uji kepraktisan penggunaan media bergambar tersebut. Kepraktisan media bergambar ini di nilai oleh guru menggunakan lembar praktikalitas untuk guru. Praktis adalah mudah dan senang memakainya, maka dapat di artikan bahwa praktikalitas di katakana praktis jika terdapat kesesuaian antara harapan dan penelitian. Praktikalitas merupakan tingkatan keterpakaian perangkat pembelajaran. Perangkat pembelajaran dapat di katakana praktis apabila guru dan siswa tidak mengalami kesulitan dalam belajar dan mudah memahami materinya.

3. Efektivitas Media Pembelajaran Media Bergambar

Keefektifan pembelajaran biasanya di ukur dengan tingkat pencapaian belajar. Media bergambar di katakan efektif di lihat dari hasil uji efektifitas media bergambar yang menggunakan tes belajar berupa soal yang terdiri dari 20 soal dalam pilihan ganda maka di dapatlah hasil belajar peserta didik telah mencapai KKTP 75 dari 27 peserta didik, jumlah peserta didik yang tuntas adalah 15 peserta didik. Maka, rata-rata efektifannya adalah 75%. Kemudian siswa yang tidak tuntas sebanyak 5



orang peserta didik sehingga bias di simpulkan bahwa media bergambar masuk dalam kategori sangat efektif untuk di gunakan oleh siswa SDN 03 Koto BARu dalam proses pembelajaran. Maka di simpulkan bahwa uji efektivitas media pembelajaran yang di kembangkan yakni media bergambar berhasil dalam uji efektivitas karena siswa telah mencapai KKTP 75 setelah menggunakan media bergambar. Artinya media bergambar ini dapat di gunakan untuk membantu siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran dengan baik

4. SIMPULAN

Berdasarkan pengembangan media bergambar dapat di uji cob yang di lakukan terhadap media pembelajaran berbantuan canva pada mata pelajaran BAHASA INDONESIA kelas V sekolah dasar dapat di simpulkan sebagai berikut:

- 1) Dalam pengembangan ini rancangan media pembelajaran berupa media pembelajaran bergambar mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V sekolah dasar yang di nilai oleh tim validator ahli berjumlah 2 orang menunjukkan bahwa media bergambar yang di kembangkan tersebut memperoleh 89% pada kategori sangat valid, maka media bergambar layak di gunakan oleh pendidik dan peserta didik dalam pembelajaran.
- 2) Praktikalitas yang di nilai dari hasil analisis angket respon guru dan angket respon peserta didik menunjukkan bahwa media pembelajaran media bergambar mata pelajaran BAHASA INDONESIA kelas V sekolah dasar memperoleh hasil presentase rata-rata (%) dengan kategori () maka media bergambar dapat di permudah guru dan peserta didik dalam pembelajaran.
- 3) Efektivitas yang dinilai dari soal teks peserta didik di peroleh presentase nilai rata-rata ketuntasan klasikal (%) kategori sangat efektif maka dengan menggunakan media bergambar membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, R. (2020). Analisis Hubungan Keterampilan Membaca dengan Keterampilan Menulis peserta didik Sekolah Dasar. *Education Journal : Jurnal Penelitian Pendidikan*, 4(1), 1–10.
- 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>
- Elza Dwi Putri. (2019). *Pengertian : Jurnal Pendidikan Indonesia (PJPI)*.
- Halifah, S., & Frazila, A. F. (2024). *Pengembangan Cerita Bergambar Berbasis Pendidikan Karakter untuk Pembelajaran Bahasa Indonesia di Madrasah Ibtidaiyah*. 4(2), 142–152.