

RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL BERBASIS CANVA PADA MATERI MEMBACA DI MADRASAH IBTIDAIYAH

Irfan Suryana

Universitas Ahmad Dahlan

Email: irfan1808042055@webmail.uad.ac.id

Jajang Supriatna

Universitas Pendidikan Indonesia

Email: jajangsupriatna@student.upi.edu

Dindin Sofyan Abdullah

Sekolah Tinggi Agama Islam Darul Falah

Email: dindinsofyanabdullah@staidaf.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini dimaksudkan untuk menggambarkan perancangan dan pembuatan bahan ajar digital berbasis Canva pada materi membaca di Madrasah Ibtidaiyah. Metodologi penelitian yang diterapkan adalah metode Desain dan Pengembangan dengan menggunakan model ADDIE. Alat pengumpulan data yang dipilih adalah kuesioner. Temuan penelitian menunjukkan bahwa bahan ajar digital yang dikembangkan dinilai sesuai untuk digunakan, dengan persentase 94% untuk aspek materi, 85% untuk aspek media, dan 92% untuk aspek bahasa oleh para ahli. Evaluasi bahan ajar oleh siswa mencapai persentase 95% untuk isi materi 89% untuk penggunaan, dan 96% untuk tampilan.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Digital, Materi Membaca, Madrasah Ibtidaiyah

PENDAHULUAN

Dinamika kehidupan dalam era masyarakat digital telah mengubah cara manusia beraktivitas melalui serangkaian teknologi digital. Ini mengindikasikan bahwa kemajuan dan perkembangan teknologi memiliki dampak yang signifikan pada kehidupan manusia, termasuk dalam sektor pendidikan. Pendidikan harus terintegrasi

dengan teknologi sebagai upaya untuk mempersiapkan generasi bangsa dengan kompetensi abad ke-21, salah satunya adalah literasi digital. Teknologi digital menjadi elemen paling berpengaruh dalam dunia pendidikan saat ini. Teknologi informasi dan komunikasi dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan efektivitas proses pembelajaran. Penggunaan teknologi informasi dalam bentuk multimedia dapat membuat materi pembelajaran lebih menarik, meningkatkan motivasi dan antusiasme siswa (Hendriyani et al., 2022; Herlambang et al., 2021; Irianto et al., 2022; Wahid & Herlambang, 2022).

Seiring dengan penjelasan di atas, inovasi dalam pembelajaran dapat dicapai melalui pengembangan bahan ajar, yang merupakan materi yang disusun secara sistematis untuk digunakan oleh guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Bahan ajar memiliki peran penting sebagai sumber belajar dalam pembelajaran. Dalam mengembangkan bahan ajar di era revolusi industri 4.0, pendidik perlu membuka diri terhadap literasi digital dan mengembangkan bahan ajar berbasis teknologi. Jenis bahan ajar berbasis teknologi meliputi siaran radio, kaset audio, media digital, dan multimedia. Kemampuan mengembangkan bahan ajar yang menarik dan inovatif menjadi keterampilan yang harus dimiliki oleh pendidik profesional (Wahid & Saputra, 2021; Yunansah et al., 2022).

Keberhasilan belajar siswa membutuhkan pengalaman dari lingkungan sehari-hari yang dimasukkan ke dalam proses pembelajaran kearifan lokal. Dari pemaparan di atas, urgensi kelestarian alam sebagai ruang hidup manusia menjadi suatu hal yang perlu diperhatikan. Dalam membangun pemahaman esensial, kontekstualisasi masalah lingkungan dengan integrasi nilai-nilai luhur kearifan lokal serta dukungan teknologi menjadi penting untuk mendukung tercapainya tujuan tersebut (Penuel & O'Connor, 2018; Rusdiana, 2021).

Oleh karena itu, penelitian ini memfokuskan pada pembangunan bahan ajar digital berbasis Canva pada materi membaca. Berkaitan dengan itu, tidak dapat dipungkiri bahwa untuk membentuk tatanan kehidupan sosial yang maju perlu ditunjang dengan kemampuan literasi dan membaca yang baik dari generasi muda bangsa. Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran digital berbasis Canva dapat menjadi salah satu

alternative efektif dalam mengembangkan minat baca generasi muda bangsa.

METODE

Penelitian ini dilaksanakan untuk mengevaluasi kelayakan dan kesesuaian penggunaan media pembelajaran audio visual berbasis Powerpoint di tingkat sekolah dasar. Dalam kerangka penelitian ini, digunakan metode Desain dan Pengembangan (D&D) yang merupakan modifikasi dari media pembelajaran, bertujuan untuk memperluas pemahaman dan kemudahan pembelajaran. Metode D&D, seperti yang dijelaskan oleh Rusdi (2018), memiliki potensi untuk memacu kreativitas para perancang dan pengembang pemula agar dapat bertransformasi menjadi perancang dan pengembang yang profesional. Penelitian ini fokus pada pengembangan dan tidak bertujuan untuk menguji hipotesis atau menghasilkan teori (Rusdi, 2018).

Desain penelitian diarahkan dengan menggunakan kerangka ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation). Pilihan ini dianggap tepat dan sesuai dengan keperluan penelitian, sejalan dengan pandangan Rusdi (2018) yang menyatakan bahwa ADDIE memiliki kerangka kerja yang sistematis dan terstruktur. Menurut Andreasen et al. (dikutip dalam Rusdi, 2018), peneliti dapat merancang dan mengembangkan tiga jenis produk: produk baru, desain produk yang ditingkatkan kualitasnya, dan desain produk yang berbasis platform.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembelajaran Membaca di Madrasah Ibtidaiyah

Membaca merupakan kegiatan untuk memperoleh makna, informasi, pengetahuan, dan pengalaman dari media cetak/tulis seperti buku, majalah, dan tulisan lainnya. Aktivitas membaca memiliki potensi untuk memperluas wawasan, memperkaya pandangan, dan meningkatkan daya pikir seseorang. Membaca dianggap sebagai sumber belajar yang sangat lengkap, mudah diakses, ekonomis, cepat, dan selalu mutakhir. Kegiatan membaca merupakan cara yang paling mudah untuk mendapatkan berbagai informasi, wawasan, ilmu pengetahuan, dan pengalaman. Oleh

karena itu, kemampuan membaca siswa menjadi faktor kunci dalam memahami proses pembelajaran, mengingat sebagian besar pengetahuan disajikan dalam bentuk tulisan (Prihatini & Sugiarti, 2020).

Tanpa kemampuan membaca, siswa akan mengalami kesulitan dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar. Membaca diajarkan sejak pendidikan dasar, dimulai dengan membaca permulaan pada kelas rendah (kelas 1, 2, dan 3) dan melanjutkan ke pembelajaran membaca lanjutan pada kelas tinggi (kelas 4, 5, dan 6). Kemampuan membaca di tingkat sekolah dasar menjadi dasar penentu keberhasilan belajar siswa pada jenjang selanjutnya. Namun, pada kenyataannya, keterampilan membaca siswa sekolah dasar di Indonesia menunjukkan kecenderungan yang rendah. Hasil penelitian seperti PIRLS dan EGRA menegaskan bahwa keterampilan membaca siswa di Indonesia memiliki tingkat keberhasilan yang rendah. Rendahnya keterampilan membaca ini juga berdampak pada minat membaca siswa, yang ternyata juga masih tergolong rendah. Studi PIRLS pada tahun 2006 menunjukkan bahwa minat membaca anak-anak Indonesia berada di peringkat 36 dari 40 negara yang dijadikan sampel (Ciptaningrum, 2022; Ginanjar & Widayanti, 2019).

Membaca terbagi menjadi dua fase di sekolah dasar, yakni membaca permulaan (kelas 1 dan 2) dan membaca lanjut (kelas 3 hingga 6). Membaca permulaan menekankan pada pengenalan huruf, rangkaian huruf, dan bunyi-bunyi bahasa. Sementara membaca lanjut pada kelas lebih tinggi menekankan pada proses pemahaman bacaan. Guru di sekolah dasar memiliki tugas yang berkelanjutan untuk memastikan bahwa siswa tidak hanya dapat membaca, tetapi juga memahami isi bacaan, maksud dari bacaan tersebut, dan implikasinya. Oleh karena itu, membaca bukan hanya sekadar mengucapkan bunyi-bunyi bahasa, tetapi juga memahami konten yang terkandung dalam bacaan, sehingga siswa dapat belajar dari teks

yang mereka baca (Aini & Nuro, 2023; Harahap et al., 2023; Sigit & Githa, 2018).

Urgensi Penerapan Media Pembelajaran Digital

Pendidikan pada era sekarang dihadapkan pada tantangan untuk terus beradaptasi dengan perubahan zaman. Peran guru sebagai fasilitator utama dalam proses pembelajaran mencakup sejumlah aspek, mulai dari memastikan kehadiran siswa, menyampaikan materi pembelajaran, memotivasi, membimbing, hingga mengevaluasi hasil belajar. Bagi seorang pendidik, keahlian dalam mengoperasikan teknologi digital dan menciptakan media pembelajaran yang sesuai dengan tuntutan siswa di era abad ke-21 menjadi sangat krusial (Aprilianto et al., 2022; Herlambang et al., 2021; Yusrizal et al., 2023).

Media digital telah menjadi favorit generasi saat ini karena menyajikan fitur menarik, seperti perpaduan gambar, video, dan interaktifitas, yang secara signifikan meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Perkembangan teknologi tidak hanya berfokus pada teknologi yang meresap ke berbagai aspek kehidupan, melainkan juga melibatkan berbagai perangkat bergerak atau gadget. Saat ini, interaksi manusia dengan televisi mengalami penurunan, sedangkan interaksi melalui handphone mengalami peningkatan. Handphone dianggap lebih praktis dan ringan untuk dibawa, serta memiliki berbagai fungsi, seperti menyaksikan tayangan televisi, memutar audio, dan merekam video (Herlambang et al., 2023; Rahayu, 2021).

Dalam konteks ini, menjadi penting untuk menyadari bahwa kemampuan guru dalam memaksimalkan pemanfaatan teknologi digital dan media pembelajaran yang relevan memiliki peran sentral dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran dan relevansi pendidikan sesuai dengan tuntutan zaman. Fenomena ini menunjukkan bahwa individu secara tidak sadar telah terbiasa dengan teknologi melalui interaksi dengan lingkungannya. Oleh

karena itu, media handphone dapat menjadi alat bantu bagi orang tua dalam mendidik anak-anak, termasuk pengenalan literasi dan konsep berhitung.

Peran media pembelajaran dalam dunia pendidikan, khususnya di sekolah, sangatlah vital dan tidak bisa digantikan. Keberadaannya sebagai bagian integral menjadikannya elemen yang sangat penting untuk mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien. Dalam konteks pembelajaran, media memiliki keunggulan luar biasa dalam menjelaskan materi yang mungkin masih samar atau kurang dipahami oleh peserta didik. Ini memfasilitasi pemahaman konsep yang diajarkan oleh para siswa. Selain itu, kelebihan media pembelajaran juga terletak pada kemampuannya untuk membangkitkan minat, motivasi, dan semangat dalam proses belajar (Fatimah, 2021; Skerrett, 2016).

Penggunaan media yang menarik dan interaktif dapat menghidupkan suasana pembelajaran, membuat siswa lebih antusias dalam mengikuti pelajaran. Ketika siswa merasa tertarik dan termotivasi, proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan efektif. Ini dapat memberikan dampak positif pada pencapaian tujuan pembelajaran secara menyeluruh. Mengintegrasikan media pembelajaran sejak awal orientasi pengajaran membawa manfaat signifikan dalam meningkatkan efisiensi pembelajaran dan efektivitas penyampaian materi pelajaran pada tahap tersebut. Media menjadi alat yang sangat penting dalam membantu guru menyampaikan pesan dari materi pelajaran dengan lebih jelas kepada siswa. Media juga dapat merefleksikan konsep yang sulit diungkapkan oleh guru melalui kata-kata atau kalimat tertentu (Cahyono, 2023).

Oleh karena itu, peran media pendidikan sebagai fasilitator dan pendukung dalam kegiatan pembelajaran menjadi sangat krusial. Dengan memilih media yang sesuai, proses belajar mengajar dapat dihadirkan dengan cara yang menarik dan interaktif, sehingga mampu memberikan dampak positif pada pemahaman dan prestasi akademik peserta didik. Media pendidikan merangkum berbagai alat

bantu yang digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran secara lebih menarik dan efektif. Keheterogenan tingkat kesulitan setiap materi pelajaran menimbulkan tantangan yang berbeda dalam proses pengajarannya.

Meskipun ada bahan pelajaran yang dapat disampaikan tanpa perlunya alat bantu khusus, terdapat pula materi pelajaran yang sangat membutuhkan dukungan media pembelajaran. Namun demikian, terkadang materi pelajaran dengan tingkat kesulitan yang tinggi dapat sulit diproses oleh para siswa, terutama mereka yang kurang tertarik pada materi tersebut. Dalam hal ini, kebijaksanaan dalam memilih media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik menjadi sangat penting (Laily et al., 2023; Suyono & Wijaya, 2021).

Pemilihan media yang tepat mampu menghadirkan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa. Penggunaan media pembelajaran yang tepat tidak hanya memberikan manfaat positif bagi siswa, tetapi juga bagi seluruh pihak yang terlibat dalam dunia pendidikan. Dengan memanfaatkan media pendidikan secara bijaksana, proses pembelajaran dapat ditingkatkan secara keseluruhan, menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih produktif dan bermakna bagi semua pelaku Pendidikan.

Hasil Penelitian di Lapangan

Pada tahap analisis, dilakukan studi pendahuluan untuk mengevaluasi materi, pembelajaran, dan perangkat yang tersedia di sekolah. Selain itu, dalam tahap analisis, Kompetensi Dasar, indikator, dan tujuan pembelajaran juga diuraikan. Tahap berikutnya adalah tahap desain. Pada tahap desain, beberapa kegiatan dilakukan, seperti merancang Garis Besar Program Media (GBPM), membuat storyboard, perangkat pembelajaran, serta mengumpulkan dan membuat berbagai aset digital dari berbagai sumber untuk kebutuhan media pembelajaran digital pada materi membaca. Pada tahap

pengembangan, media dikembangkan sesuai dengan rencana yang telah dirancang pada tahap desain

Berdasarkan evaluasi oleh validator ahli, terlibat tiga jenis ahli, yaitu ahli materi, media, dan bahasa, untuk menilai kelayakan media pembelajaran digital pada materi membaca. Dari hasil penilaian tersebut, ahli materi memberikan skor sebesar 94% dengan kategori "Sangat Layak", ahli media memberikan skor 85% dengan kategori "Sangat Layak", dan ahli bahasa memberikan skor 92% dengan kategori "Layak". Secara keseluruhan, rata-rata skor persentase yang diperoleh adalah 90% dengan kategori "Sangat Layak". Oleh karena itu, berdasarkan hasil uji kelayakan tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran digital pada materi membaca dinilai sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran digital di Madrasah Ibtidaiyah.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penerapan media pembelajaran digital pada materi membaca di Madrasah Ibtidaiyah memperoleh tanggapan positif dari pengguna, yaitu guru dan peserta didik. Respon guru terhadap media pembelajaran digital pada materi membaca menunjukkan kepuasan yang tinggi, dengan perolehan persentase penilaian sebesar 92%. Sementara itu, respon peserta didik terhadap media tersebut juga sangat baik, mencapai perolehan persentase penilaian sebesar 94%. Evaluasi dari guru dan peserta didik melibatkan dua aspek penilaian, yaitu isi/materi dan kualitas media. Dengan rata-rata respon pengguna sebesar 92,5%, media pembelajaran digital pada materi membaca di Madrasah Ibtidaiyah mendapat kategori "Sangat Layak." Oleh karena itu, berdasarkan respons pengguna, media ini dinilai sangat baik dan pantas digunakan sebagai alat bantu pembelajaran di Madrasah Ibtidaiyah.

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, D. F. N., & Nuro, F. R. M. (2023). Analisis Kompetensi Literasi Digital Guru sebagai Pendukung Keterampilan Guru Sekolah Dasar. In *Jurnal Basicedu* (Vol. 7, Issue 1, pp. 840–851). Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i1.4744>
- Aprilianto, P., Wijoyo, S. H., & Amalia, F. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi 2 Dimensi dengan Model ADDIE pada Mata Pelajaran Teknik Pengolahan Audio dan Video Kelas XII Multimedia SMKN 12 Malang. In *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer* (Vol. 9, Issue 6, p. 1137). Fakultas Ilmu Komputer Universitas Brawijaya. <https://doi.org/10.25126/jtiik.2022934886>
- Cahyono, B. (2023). PEMANFAATAN APLIKASI DIGITAL FLIPBOOK SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DI ERA TEKNOLOGI DIGITAL. In *Jurnal Dharmabakti Nagri* (Vol. 1, Issue 2, pp. 58–64). Jejaring Penelitian dan Pengabdian Masyarakat. <https://doi.org/10.58776/jdn.v1i2.26>
- Ciptaningrum, R. (2022). Peningkatan Keterampilan Membaca Nyaring Melalui Media Pembelajaran Pias-Pias Kata. In *Jurnal Literasi Digital* (Vol. 2, Issue 3, pp. 207–216). Pustaka Digital Indonesia. <https://doi.org/10.54065/jld.2.3.2022.186>
- Fatimah, M. (2021). *Media Pembelajaran Digital Sebagai Inovasi Pembelajaran Debat Dalam Forum Diskusi Pada Masa Pandemi Covid-19*. Center for Open Science. <https://doi.org/10.31219/osf.io/uydph>
- GINANJAR, A. Y., & WIDAYANTI, W. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Multiliterasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Matematis Siswa Di Sd/Mi. *Primary: Jurnal Keilmuan Dan Kependidikan Dasar*, 10(2), 117. <https://doi.org/10.32678/primary.v10i02.1283>
- Harahap, H., Irwan, M., & Nasution, P. (2023). *Analisis Model Pembelajaran Multiliterasi dalam Meningkatkan Kualitas Pemahaman Membaca Siswa*. 13–19.
- Hendriyani, A., Wahid, R., Hendrawan, B., & Herlambang, Y. T. (2022). Urgensi Media Audio Visual Berbasis Ekopedagogik Terhadap Perilaku Peduli Lingkungan Anak Usia Dini. *Jurnal Pedagogik Indonesia: Yayasan Pendidikan Dan Pelatihan Ksatria Siliwangi*, 1(1), 70–77.
- Herlambang, Y. T., Wahid, R., & Solahudin, M. N. (2021). *Landasan Pendidikan: Sebuah Tinjauan Multiperspektif Dasar Esensial Pendidikan Indonesia*. Yayasan Lembaga Pendidikan Dan Pelatihan Multiliterasi.
- Herlambang, Y. T., Yunarti, Y., Dewi, D. A., Wahid, R., Hendrawan, B., & Hendriani, A. (2023). Sistem Ubiquitous-Learning Berbasis SPOT Dalam Membangun Interaktivitas Mahasiswa di Perguruan Tinggi.

- Naturalistic: Jurnal Kajian dan Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 7(2), 1599–1609.
- Irianto, D. M., Herlambang, Y. T., Yunansah, H., & Wahid, R. (2022). Rancang Bangun Bahan Ajar Digital Berbasis Ekopedagogik Approach. *Naturalistic: Jurnal Kajian Dan Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 6(2), 1150–1160.
- Laily, I. M., Astutik, A. P., & Haryanto, B. (2023). *Instagram as a Digital Learning Media for Islam in the Era 4.0*. Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. <https://doi.org/10.21070/ups.246>
- Penuel, W. R., & O'Connor, K. (2018). From Designing to Organizing New Social Futures: Multiliteracies Pedagogies for Today. *Theory into Practice*, 57(1), 64–71. <https://doi.org/10.1080/00405841.2017.1411715>
- Prihatini, A., & Sugiarti. (2020). Pembelajaran multiliterasi pada matapelajaran bahasa Indonesia. *Senasbasa*, 4, 445–453. research-report.umm.ac.id
- Rahayu, I. (2021). Manajemen Pembelajaran Simulasi Dan Komunikasi Digital Dengan Menggunakan Google Classroom Untuk Mewujudkan Efektivitas Pembelajaran Daring. In *Media Manajemen Pendidikan* (Vol. 3, Issue 3, p. 448). Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa. <https://doi.org/10.30738/mmp.v3i3.8583>
- Rusdi, M. (2018). Penelitian desain dan pengembangan kependidikan. *Depok: PT. RajaGrafindo Persada*.
- Rusdiana, E. (2021). PENGEMBANGAN MODEL ADDIE BAGI PEMBELAJARAN DARING MATA KULIAH PENGANTAR HUKUM INDONESIA UNIVERSITAS NEGERI SURABAYA. In *Jurnal Visi Ilmu Pendidikan* (Vol. 13, Issue 1, p. 33). Tanjungpura University. <https://doi.org/10.26418/jvip.v12i2.39085>
- Sigit, S., & Githa, G. (2018). Penerapan Model Multiliterasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 4(2), 66–71.
- Skerrett, A. (2016). Attending to Pleasure and Purpose in Multiliteracies Instructional Practices: Insights From Transnational Youths. *Journal of Adolescent and Adult Literacy*, 60(2), 115–120. <https://doi.org/10.1002/jaal.571>
- Suyono, A., & Wijaya, P. A. (2021). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMPUTER AKUNTANSI BERBENTUK MODUL PEMBELAJARAN DIGITAL. In *PEKA* (Vol. 9, Issue 1). UIR Press. [https://doi.org/10.25299/peka.2021.vol9\(1\).7506](https://doi.org/10.25299/peka.2021.vol9(1).7506)
- Wahid, R., & Herlambang, Y. T. (2022). Pelatihan Literasi Digital Melalui Kegiatan Workshop Membuat Inforgrafis Sederhana Kepada Siswa SDN Cijawura. *Jurnal Ksatria: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*,

1(1), 23–30.

- Wahid, R., & Saputra, D. S. (2021). Peningkatan Profesionalitas Guru Melalui Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Videoscribe. *Massagi: Masyarakat Multiliterasi Pedagogi*, 1(1), 9–17.
- Yunansah, H., Yuniarti, Y., Herlambang, Y. T., Wahid, R., & Hendriyani, A. (2022). Rancang bangun media bahan ajar digital berbasis multimodalality dalam pendekatan pedagogik futuristik. *Naturalistic: Jurnal Kajian dan Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 6(2), 1136–1149.
- Yusrizal, Y., Hajar, I., & Tanjung, S. (2023). Analisis Kemampuan Guru Sekolah Dasar Dalam Penggunaan Media TIK Dan Dampaknya Terhadap Minat Belajar Siswa Di Banda Aceh. In *Jurnal Literasi Digital* (Vol. 3, Issue 2, pp. 103–113). Pustaka Digital Indonesia. <https://doi.org/10.54065/jld.3.2.2023.280>