

Pengembangan Media Gambar Seri Berbasis Canva Untuk Meningkatkan Keterampilan Bercerita Siswa Kelas III

Noviandra Azzahra¹, Teguh Prasetyo², Muhammad Ichsan³

^{1,2,3} Universitas Djuanda Bogor, Kabupaten Bogor, Jawa Barat, Indonesia

Email: AndraAzzahra03@gmail.com¹, teguh.dikdas@gmail.com², muhhammad.ichsan@unida.ac.id³

ABSTRAK:

Penelitian ini bertujuan untuk mengasah keterampilan bercerita siswa kelas III di SDN Caringin 01 dengan mengembangkan media pembelajaran berupa gambar berseri menggunakan aplikasi Canva. Model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Develop, Implement, and Evaluate*) digunakan dalam metode penelitian dan pengembangan (*R&D*). Metode pengumpulan data melibatkan wawancara dan observasi dengan guru wali kelas III. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi dan wawancara dengan guru wali kelas III. Dengan 28 siswa sebagai sampel, penelitian ini dilakukan di SDN Caringin 01 Kecamatan Caringin. Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa siswa mengalami kesulitan menyusun cerita secara runtut dan percaya diri saat bercerita di depan kelas. Hal ini dipengaruhi oleh penggunaan media pembelajaran yang tidak menarik. Media yang dikembangkan divalidasi oleh tiga ahli: ahli materi (92,6%), ahli media (90,0%), dan praktisi (100%), dengan kelayakan rata-rata 94,2%. Metode ini diterapkan pada 28 siswa dan satu guru, dan hasilnya menunjukkan respons yang sangat baik dari guru (98,8%) dan siswa (88,6%). Hasilnya menunjukkan bahwa media gambar seri berbasis Canva layak digunakan sebagai alat bantu dalam pembelajaran bercerita karena dapat meningkatkan minat dan kreativitas siswa serta kemampuan mereka untuk berkomunikasi.

ABSTRACT:

The aim of this study is to improve the storytelling skills of third-grade students at SDN Caringin 01 through the development of a learning medium based on a series of images using the Canva application. This research was conducted using the Research and Development (R&D) method, supported by the ADDIE development model (Analyze, Design, Develop, Implement, and Evaluate). Data collection techniques involved observations and interviews with the third-grade homeroom teacher. The study was carried out at SDN Caringin 01, Caringin District, with a sample of 28 students. Needs analysis results indicated that students had difficulty organizing stories sequentially and lacked confidence when presenting in front of the class. This issue was influenced by the use of unengaging learning media. The developed media was validated by three experts: a subject matter expert (92.6%), a media expert (90.0%), and a practitioner (100%), with an average feasibility rating of 94.2%. The method was applied to 28 students and one teacher, yielding excellent responses from both the teacher (98.8%) and the students (88.6%). The results suggest that the Canva-based picture series media is feasible to use as a teaching aid in storytelling activities, as it enhances students' interest, creativity, and communication skills.

Info Artikel:

Diterima: 11-07-2025

Disetujui: 30-08-2025

Kata Kunci:

Media Gambar Seri,
Canva, Keterampilan
Bercerita, Bahasa Indonesia

Keywords:

Picture Series Media,
Canva, Storytelling Skills,
Indonesian Language



PENDAHULUAN

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengembangan media gambar seri berbasis Canva dalam meningkatkan kemampuan mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis siswa kelas III, menilai kelayakan media gambar seri berbasis Canva dari segi materi, media, dan aspek teknis untuk pembelajaran bahasa Indonesia, mengevaluasi tanggapan siswa dan guru terhadap penerapan media gambar seri dalam pembelajaran bercerita. Dalam kaitannya dengan penggunaan bahasa dalam kehidupan sehari-hari, keputusan kepala badan standar nomor 008 tahun 2022 dari Kementrian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi menetapkan bahwa pembelajaran menyimak, membaca, memirsa, menulis, berbicara, dan mempresentasikan disertai dengan peningkatan kemampuan literasi. Setiap genre memiliki teks yang berbeda berdasarkan alur piker dan strukturnya (Sudirman, 2022).

Rendahnya keterampilan bercerita lisan siswa kelas III masih menjadi permasalahan utama di Sekolah Dasar (SD). *Storytelling* bukan hanya untuk melihat perkembangan bahasa, melainkan juga sebagai media untuk meningkatkan kemampuan interaksi pada anak (Sambak et al., 2021). Banyak siswa mengalami kesulitan menyusun alur cerita secara runtut, menggunakan bahasa yang tepat, dan menunjukkan rasa percaya diri saat bercerita di depan kelas. Berbagai penelitian sebelumnya telah membuktikan bahwa media gambar seri efektif untuk meningkatkan keterampilan bercerita, namun hanya menguji seberapa baik media gambar seri berfungsi dalam pembelajaran di sekolah dasar. Padahal, perkembangan teknologi memungkinkan pengembangan media dapat di buat lebih kreatif dan efektif dengan bantuan aplikasi Canva. Oleh karena itu, penelitian ini difokuskan pada pengembangan media gambar seri berbasis Canva sebagai upaya inovatif dalam meningkatkan keterampilan bercerita siswa kelas III SD.

Berbicara merupakan komponen penting dari keterampilan berbahasa produktif, yang didefinisikan sebagai kemampuan seseorang untuk mengkomunikasikan ide, pikiran, atau perasaan mereka sehingga orang lain dapat memahaminya (Tarigan, 1981). Kemampuan bercerita adalah salah satu keterampilan fundamental yang sangat penting bagi siswa, terutama bagi mereka yang berada di tingkat sekolah dasar. Melalui bercerita, siswa tidak hanya mengembangkan keterampilan berpikir kritis, meningkatkan kreativitas, dan meningkatkan keterampilan komunikasi mereka. Keterampilan bercerita adalah komponen penting dalam pengembangan literasi siswa, menurut Setiyaningsih et al., (2023) baik dalam Kurikulum Merdeka maupun Kurikulum 2013. Namun, realitas menunjukkan bahwa kemampuan bercerita siswa sering kali belum mencapai standar yang diharapkan.

Untuk mencapai hasil belajar yang memuaskan, media pembelajaran berfungsi sebagai penghubung antara penerima dan pengirim pesan dalam kegiatan pembelajaran (Herliana & Anugraheni, (2020)). Media pembelajaran untuk mengkomunikasikan pesan antara penerima dan pengirim. Ini akan memastikan hasil belajar yang memuaskan. Dari perspektif linear antara materi yang disampaikan dan media pembelajaran, keberhasilan kegiatan belajar ditentukan oleh media pembelajaran. Sebagai seorang guru, harus dapat menyalurkan materi dengan mudah dan menyenangkan. Menurut Karina et al., (2020), fungsi utama media pembelajaran adalah untuk memfasilitasi pesan pembelajaran secara efektif, yang meningkatkan kualitas proses pembelajaran secara keseluruhan. Jadi, media yang tepat diperlukan. Meskipun media yang digunakan untuk mengajarkan bercerita saat ini masih monoton, tetapi media tersebut harus dapat memotivasi siswa untuk belajar.

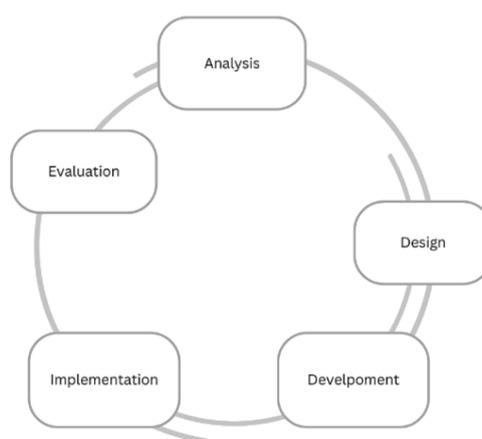
Guru dapat menggunakan media gambar seri berbasis Canva, aplikasi online yang menawarkan template, fitur, dan kategori yang menarik. Ini merupakan solusi untuk masalah ini. Pembelajaran akan lebih menarik dan tidak membosankan jika modelnya beragam dan menarik (Pelangi, 2020). Hasil survei yang dilakukan di SDN Caringin 01 pada tanggal 1 Mei 2025 dalam pembelajaran Bahasa Indonesia menunjukkan bahwa ada masalah dengan keterampilan bercerita siswa. Menurut wali kelas III SDN Caringin 01, siswa kesulitan menyusun cerita secara runtut dan menyampaikan cerita dengan baik. Mereka juga tidak nyaman bercerita di depan kelas.

Banyak siswa kesulitan menceritakan sebuah cerita secara lisan. Ini terutama terkait dengan struktur, penggunaan bahasa, dan ekspresi. Ketidaklancaran bahasa mereka, kosa kata yang terbatas, dan alur cerita yang tidak teratur menunjukkan kesulitan ini. Siswa harus memiliki kemampuan bercerita untuk menyampaikan ide atau konsep dalam kegiatan bercerita agar dapat diterima dan bermanfaat bagi orang lain, menurut (Prabowo & Sukidi, 2020).

Media gambar seri menjadi salah satu solusi yang potensial, karena mampu menyajikan alur cerita secara visual dan konkret, sehingga siswa lebih mudah memahami urutan peristiwa dalam cerita. Media ini juga mendorong siswa untuk aktif berpartisipasi, tidak hanya sebagai pendengar atau penyalin, tetapi sebagai pencerita yang menyusun dan menyampaikan cerita dengan runtut dan menarik. Dengan demikian, media gambar seri memiliki keterkaitan langsung dan signifikan dalam mengatasi permasalahan pembelajaran bercerita yang dihadapi siswa kelas III SD di SDN Caringin 01, sekaligus mendukung peningkatan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia secara keseluruhan.

METODOLOGI

Penelitian pembelajaran bercerita ini, media gambar seri berbasis Canva dibuat melalui metode penelitian dan pengembangan (R&D). (Sugiyono, 2018) menyatakan bahwa metode penelitian dan pengembangan juga dikenal sebagai "penelitian dan pengembangan". ADDIE adalah model penelitian dan pengembangan yang bertujuan untuk mendukung pembelajaran berbasis kinerja. Model ADDIE terdiri dari beberapa komponen: analisis, desain, pengembangan, pelaksanaan, dan evaluasi, menurut Branch (Ibrahim Maulana Syahid et al., 2024).



Gambar. 1 Tahapan Model ADDIE

Tahap pertama yaitu analisis. Tahap kedua adalah *design* (merancang). Peneliti menemukan solusi terbaik untuk masalah setelah memahaminya melalui hasil analisis (Abdullah & Yuniarta, 2018). Tahap ketiga, yaitu pengembangan, peneliti mulai merancang media pembelajaran media gambar seri. Pada titik ini, dua tugas utama dilakukan: (1) membuat desain media pembelajaran yang disebut media gambar seri berbasis Canva; dan (2) membuat Instrumen penelitian berupa angket validasi ahli dan angket respon guru serta siswa. Instrumen disusun menggunakan skala Likert 1–5. Sebelum digunakan, instrumen divalidasi oleh tiga validator (ahli materi, ahli media, dan praktisi) melalui penilaian isi dan bahasa. Validator juga memberikan masukan untuk perbaikan indikator.

Selanjutnya tahap Implementasi adalah langkah berikutnya. Pada saat ini, produk pembelajaran media gambar seri berbasis Canva yang telah dikembangkan dan diuji cobakan oleh para ahli. Produk diuji cobakan secara terbatas pada siswa kelas III SDN Caringin 01. Uji coba dilaksanakan dalam dua kali pertemuan (masing-masing 2×35 menit). Tahap terakhir, *evaluation* (evaluasi), adalah proses perbaikan produk yang didasarkan pada hasil validasi para ahli dan umpan balik dari uji coba.

Menurut (Sugiyono, 2018) setiap pertanyaan memiliki lima pilihan jawaban yang berbeda, masing-masing dengan struktur dan bentuk yang menyerupai skala likert dari 1-5. Pada akhir lembar validasi, peneliti memberikan kolom komentar kepada validator di mana mereka dapat menulis catatan, kritik, dan rekomendasi tentang penilaian produk. Untuk menghitung tingkat pengukuran, peneliti menggunakan skala Interval. Dengan menggunakan skala ini, variabel dapat diukur berdasarkan indikator tertentu. Indikator ini kemudian digunakan sebagai referensi saat membuat item instrumen seperti pertanyaan atau pernyataan (Wardani, 2024).

Teknik analisis untuk menghitung kevalidan atau kelayakan media pembelajaran gambar seri berbasis Canva pada pembelajaran bercerita menggunakan rumus, sebagai berikut:

$$\text{Persentase Jawaban} = \frac{\text{Jumlah Skor Yang Diperoleh}}{\text{Jumlah Skor Tertinggi}} \times 100$$

Gambar 2. Skala Interval

Sumber: (Lukman et al., 2019)

Setelah menghitung hasil persentase rumus diatas, dianalisis dan dikelompokan dengan skala Likert berdasarkan table kelayakan:

Tabel.1 Kriteria Validasi Media, Materi, dan Praktisi

Skor Persentase (%)	Interpretasi
81% - 100%	Sangat Layak
61% - 80%	Layak
41% - 60%	Cukup Layak
21% - 40%	Kurang Layak
0%-20%	Sangat Kurang Layak

Sumber: (Lukman et al., 2019)

Analisis data kelayakan produk diperoleh dari penilaian ahli terhadap media pembelajaran yang dikembangkan; produk dianggap layak dengan minimal 61% hingga 80%, atau kategori layak.

Tabel 2. Kriteria angket Respon Guru dan Siswa

Skor Persentase (%)	Interpretasi
81% - 100%	Sangat Baik
61% - 80%	Baik
41% - 60%	Cukup Baik
21% - 40%	Kurang Baik
0%-20%	Sangat Kurang Baik

Tingkat kepraktisan produk media gambar seri berbasis Canva yang dikembangkan dapat dinyatakan praktis atau layak apabila mencapai skor 61%-80% dengan kategori Baik.

Sample ini terdiri dari 28 siswa yang sedang bersekolah di kelas III pada tahun akademik 2024/2025. Penelitian ini diharapkan untuk menunjukkan seberapa efektif penggunaan gambar seri berbasis Canva dalam pembelajaran bercerita di kelas III SDN Caringin 01.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Tahap pertama penelitian ini adalah analisis; ini mencakup analisis kebutuhan, analisis materi, dan analisis siswa. Ini dilakukan melalui observasi lapangan dan wawancara dengan guru dan siswa di. Studi ini bertujuan untuk mengetahui kondisi kelas dan masalah yang terjadi di SD Caringin 01. *Tahap berikutnya* adalah tahap desain. Pada tahap ini, peneliti memilih media, membuat rancangan awal, dan membuat instrumen. Tujuan dari tahap pemilihan media adalah untuk menemukan media yang sesuai dengan karakteristik siswa dan materi yang akan disampaikan. Selanjutnya, pada tahap membuat rancangan awal, peneliti merancang atau menyusun rancangan produk yang akan dikembangkan.

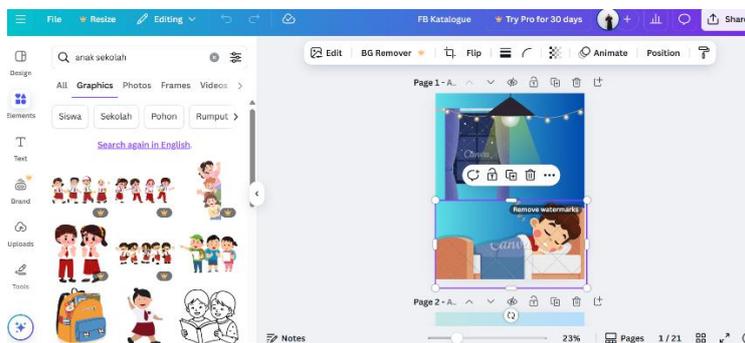
Peneliti membuat pertanyaan untuk validator pada tahap pembuatan instrumen: ahli media, materi, dan praktisi. Tujuannya adalah untuk memvalidasi media yang telah dikembangkan untuk menentukan apakah produk tersebut layak digunakan.

Tabel 3. Desain Rancangan Konsep Produk

Pembukaan	1. Cover 2. Identitas media pembelajaran 3. Capaian pembelajaran, dan tujuan pembelajaran 4. Petunjuk penggunaan media
Isi	Gambar seri, yang berisi Ilustrasi cerita menarik
Penutup	Evaluasi

Pada tahap perancangan (*design*), peneliti mulai membangun prototipe media pembelajaran gambar seri yang akan dibuat. Seperti yang ditunjukkan oleh analisis kebutuhan guru dan siswa, media pembelajaran yang menarik dan interaktif harus meningkatkan minat siswa dalam bercerita. Oleh karena itu, rancangan desain ini dibuat dengan bantuan aplikasi Canva. Rancangan awal ini mencakup, merancang template tatak letak gambar seri, pemilihan ilustrasi visual, dan petunjuk penggunaan. Rancangan awal ini kemudian disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas III di SDN Caringin 01, baik dari sisi materi, bahasa, kognitif, maupun estetika visual. Tujuan utamanya adalah menciptakan media yang menarik tampilannya, juga efektif dalam memotivasi siswa untuk bercerita melalui pendekatan visual yang

menyenangkan. Guru dapat menggunakan Canva untuk memproduksi media interaktif murah, mudah, dan sesuai konteks.



Gambar 3. Rancangan Awal Media Gambar Seri Berbasis Canva

Tahap ketiga yaitu, tahapan *development* (Pengembangan). Tahap ketiga adalah kemajuan. Pada saat ini, tugas peneliti adalah menciptakan media yang telah dirancang dan membuat media gambar seri berbasis Canva sebagai hasil akhir. Tiga ahli validasi materi, media dan praktisi yang akan menilai pengembangan media gambar seri berbasis Canva pada pembelajaran bercerita siswa kelas III. Sebelum uji coba dilakukan, validator memvalidasi media gambar seri dengan memberikan nilai dan komentar atau saran. Tujuan dari validasi ini adalah untuk menentukan apakah media tersebut dapat digunakan. Hasil validasi ini digunakan untuk memperbaiki media gambar seri yang telah dikembangkan yang berbasis Canva. Hasil uji validasi dari tiga validator pada Tabel 4:

Tabel 4. Hasil Validator Ahli

No	Nama	Validator	Persentase	Kategori
1.	Iyon Muhdiyati, M.Pd	Ahli Materi	92,6%	Sangat Layak
2.	Anne Efanne, M.Pd	Ahli Media	90%	Sangat Layak
3.	Leilathul Fitriyah, S.Pd	Ahli Praktisi	100%	Sangat Layak
Presentasi Rata-Rata			94,2%	Sangat Layak

Ahli materi, ahli media, dan ahli praktisi melakukan validasi, menurut tabel 4. Dengan kriteria yang sangat layak untuk digunakan, evaluasi ahli validasi mencapai rata-rata 94,2%. Dapat disimpulkan, bahwa media pembelajaran gambar seri berbasis Canva sangat layak untuk dilanjutkan ke tahap berikutnya. Menurut validator media, praktisi, dan materi, huruf font harus menarik perhatian siswa karena mereka akan lebih fokus pada warna. Saran tambahan yang diberikan ahli media yaitu untuk memberikan judul di lembar awal, agar anak-anak lebih mudah mencari ide pokok dari cerita pada gambar seri.



Gambar 4. Media Gambar Seri Berbasis Canva Sebelum Di Revisi



Gambar 5. Gambar Seri Berbasis Canva Setelah Di Revisi

Tahap keempat yaitu, tahap *Implementation* (implementasi). Setelah melewati tahapan pengembangan dan memvalidasi kelayakan produk, selanjutnya produk media gambar seri berbasis Canva diuji cobakan kepada 28 siswa kelas III di SDN Caringin 01. Tahap ini bertujuan untuk mengetahui layak atau tidak digunakannya media gambar seri berbasis Canva untuk pembelajaran bercerita siswa di SDN Caringin 01. Tahap implementasi ini di laksanakan pada tanggal 24 Mei 2025, sesuai dengan modul yang dibuat oleh peneliti.



Gambar 6. Tahap Implementasi Media Gambar Seri Berbasis Canva

Pada tahap ini, hasil tanggapan guru dan siswa membantu peneliti menentukan apakah produk yang dikembangkan ini dapat berdampak pada pembelajaran siswa kelas III ketika digunakan.

Tabel 5. Hasil Respon Guru dan Siswa

Angket	Persentase	Kategori
Respon Guru	98,8%	Sangat Baik
Respon Siswa	88,6%	Sangat Baik

Hasil uji coba menunjukkan bahwa seri gambar berbasis Canva dapat digunakan sebagai alat pembelajaran untuk guru dan siswa kelas III SDN Caringin 01.

Tahap kelima yaitu evaluation (Evaluasi). Singkatnya, media gambar seri yang didasarkan pada Canva sangat layak untuk digunakan. Ini dapat dilihat dari hasil survei atau angket yang telah dinilai oleh validator. Para validator materi, media, dan praktisi tentunya telah memperbaiki produk yang dihasilkan dalam penelitian ini selama waktu yang cukup lama. Komentar dan saran tertulis para validator didasarkan pada revisi pada media gambar seri berbasis Canva. Di sisi lain, menggunakan media gambar seri berbasis Canva untuk memotivasi siswa untuk bercerita, dan siswa terlihat sangat senang saat belajar bercerita. Ini membuat siswa termotivasi, menumbuhkan rasa percaya diri, menumbuhkan kreativitas, dan membuat pembelajaran bercerita menjadi menyenangkan bagi mereka.

Pembahasan

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D) dengan lima tahapan utama, yaitu analisis, perancangan, pengembangan, pelaksanaan, dan evaluasi (Putri et al., 2024). Kegiatan penelitian dilaksanakan di SDN Caringin 01, dimulai pada 1 Mei 2025 untuk melakukan observasi serta wawancara prasurvei. Selanjutnya, pada 24 Mei 2025 dilakukan uji coba terbatas yang melibatkan 28 siswa kelas III dan 1 guru.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, materi pembelajaran, serta kondisi siswa, peneliti memutuskan untuk menggunakan media gambar seri berbasis Canva. Pemilihan ini didasarkan pada pertimbangan bahwa Canva menawarkan fleksibilitas, daya tarik visual, serta tingkat keterlibatan siswa yang lebih tinggi dibandingkan media konvensional. Selain itu, guru dapat dengan mudah membuat media interaktif yang murah, praktis, dan sesuai dengan situasi kelas.

Hasil survei dan wawancara menunjukkan bahwa media gambar seri belum pernah dimanfaatkan dalam pembelajaran cerita di kelas III SDN Caringin 01. Media yang tersedia

sebelumnya hanya berupa buku paket, yang dinilai kurang menarik minat siswa. Dampaknya, siswa menjadi kurang antusias dalam belajar serta mengalami kesulitan menyusun dan menyampaikan cerita secara runtut dan logis. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran visual yang sederhana sekaligus menarik untuk mendukung proses belajar mengajar.

Media gambar seri dinilai tepat karena dapat menyajikan alur cerita melalui rangkaian ilustrasi yang dapat membantu siswa dalam memahami struktur cerita dan mengembangkannya secara lisan maupun tertulis. Pemilihan materi "Kawan Seiring" dari buku Bahasa Indonesia kelas III Kurikulum Merdeka juga sangat relevan, karena materi tersebut mengarahkan siswa untuk menceritakan kembali pengalaman atau peristiwa. Dengan demikian, media gambar seri dapat secara langsung mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran. Canva dipilih sebagai platform pengembangan karena mudah diakses, fleksibel, dan menyediakan berbagai elemen visual yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran yang menarik dan kontekstual. Selain itu, penggunaan Canva memungkinkan guru untuk memproduksi media pembelajaran baik dalam bentuk digital maupun cetak secara efisien. Pengembangan media ini juga sejalan dengan prinsip Kurikulum Merdeka yang menekankan penguatan kompetensi literasi, kreativitas, dan ekspresi diri siswa.

Tahapan ketiga yaitu, pengembangan (*Development*). Tahap *development* adalah tahap pengembangan produk yang dibuat (Gulo & Harefa, 2022). Bulu & Sulistyowati, (2022) menyatakan bahwa produk yang dibuat melalui kegiatan pengembangan tidak dapat digunakan sampai divalidasi. Pada fase pengembangan ini, validitas diuji oleh para ahli media, ahli materi, dan ahli praktisi.

Uji validitas pertama, uji validitas ahli materi bersama ibu Iyon Muhdiyati, dosen Bahasa Indonesia dan ahli sastra Indonesia, menghasilkan nilai 90%. Hasilnya menunjukkan bahwa produk media gambar seri berbasis canva ini memenuhi kriteria "Sangat Layak" berdasarkan penjelasan sebelumnya. Uji validitas ahli media menunjukkan hasil 92,6%, yang berarti bahwa jika hasilnya diuji kelayakan, hasilnya akan dikategorikan sebagai "sangat layak". Uji validitas praktisi, yang dilakukan bersama ibu Leilathul Fitriyah, wali kelas III, menunjukkan hasil 100%, dan hasilnya sesuai dengan kriteria kelayakan dan dikategorikan sebagai "sangat layak".

Tabel 6. Hasil Validasi Ahli

Validasi Ahli Media	Validasi Ahli Materi	Validasi Ahli Praktisi
92,6%	90%	100%

Hasil validasi ahli membuat peneliti merevisi produk media gambar seri sesuai dengan masukan dan rekomendasi ahli. Ini memungkinkan pengembangan media pembelajaran gambar seri berbasis canva untuk mencapai hasil yang diharapkan untuk siswa.

Tahapan keempat yaitu, implementasi. Setelah produk di uji validitas oleh para ahli dan dilakukan perbaikan, selanjutnya peneliti melakukan uji coba terbatas yang dilakukan pada satu sekolah, 1 kali implementasi, dan uji coba belum dilakukan jangka panjang. melibatkan 1 guru sebagai wali kelas, dan 28 peserta didik kelas III di SDN Caringin 01. Dari seluruh aspek pada respon guru mendapatkan hasil dengan nilai rata-rata 98,8%, sesuai dengan penjelasan kelayakan mendapatkan kategori “Sangat Layak”. Uji coba terbatas dilakukan pada 28 siswa kelas III, dengan nilai rata-rata 88,6% dan nilai untuk respons siswa. Hasilnya menunjukkan bahwa media pembelajaran gambar seri berbasis canva sangatlah layak. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Febiani Musyadad et al., (2021), yang menemukan bahwa media gambar seri layak digunakan di sekolah karena dapat bermanfaat untuk siswa.

Tabel 7. Hasil Respon Guru dan Siswa

Respon Guru	Respon Siswa
98,8%	88,6%

Evaluasi adalah tahap kelima, yang dilakukan di setiap tahapan proses pengembangan. Tujuan dari evaluasi ini adalah untuk mengevaluasi seberapa efektif setiap langkah yang diambil. Media pembelajaran untuk pengembangan ini adalah kumpulan gambar yang dibuat menggunakan Canva.

KESIMPULAN

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran berbasis gambar seri dengan aplikasi Canva yang telah melalui proses pengembangan model ADDIE hingga tahap implementasi. Hasil observasi, wawancara, dan prasurvei menunjukkan bahwa siswa kelas III SDN Caringin 01 masih mengalami kesulitan dalam menyusun alur cerita yang runtut dan logis serta kurang percaya diri saat bercerita di depan kelas. Media pembelajaran yang tersedia sebelumnya hanya

berupa buku paket sehingga kurang menarik minat dan partisipasi siswa. Melalui uji coba terbatas, media gambar seri berbasis Canva dinyatakan valid, praktis, dan layak digunakan. Validasi ahli materi memperoleh skor 92,6% dengan kategori “sangat layak,” validasi ahli media 90% dengan kategori “sangat layak,” serta validasi guru mencapai 100% dengan tambahan masukan perbaikan. Hasil uji coba kepada siswa juga menunjukkan respon positif sebesar 94,3% dalam kategori “sangat layak.” Dengan demikian, media ini terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar, kreativitas, serta keterampilan komunikasi siswa pada pembelajaran cerita di kelas III SD.

Secara teoretis, penelitian ini memberikan kontribusi penting terhadap inovasi media pembelajaran literasi di sekolah dasar. Model pengembangan ADDIE berbasis Canva dapat dijadikan rujukan bagi guru maupun peneliti dalam merancang media pembelajaran visual yang interaktif, murah, praktis, serta sesuai dengan konteks kebutuhan kelas. Temuan ini mengindikasikan bahwa penggunaan media berbasis teknologi yang sederhana namun menarik mampu mengatasi permasalahan rendahnya motivasi belajar dan keterampilan bercerita siswa. Dengan demikian, media gambar seri berbasis Canva berpotensi dikembangkan lebih lanjut untuk mendukung pembelajaran literasi dan keterampilan abad ke-21 di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, F. S., & Yuniarta, T. N. H. (2018). Pengembangan media pembelajaran matematika trigo fun berbasis game edukasi menggunakan adobe animate pada materi trigonometri. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 7(3), 434. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v7i3.1586>
- Bulu, Y. K., & Sulistyowati, P. (2022). *Pengembangan media video animasi berbasis gambar seri untuk meningkatkan kemampuan menulis karangan narasi siswa sd.*
- Febiani Musyadad, V., Supriatna, A., & Aprilia, D. (2021). Media gambar seri untuk meningkatkan kemampuan menulis karangan narasi dalam pembelajaran bahasa indonesia. *Jurnal Tahsinia*, 2(1), 10–18. <https://doi.org/10.57171/jt.v2i1.287>
- Gulo, S., & Harefa, A. O. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 291–299. <https://doi.org/10.56248/educativo.v1i1.40>
- Herliana, S., & Anugraheni, I. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Kereta Membaca Berbasis Kontekstual Learning Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(2), 314–326. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i2.346>
- Ibrahim Maulana Syahid, Nur Annisa Istiqomah, & Azwary, K. (2024). Model Addie Dan Assure Dalam Pengembangan Media Pembelajaran. *Journal of International Multidisciplinary Research*, 2(5), 258–268. <https://doi.org/10.62504/jimr469>
- Karina, F. H., Sutisnawati, A., & Nurasiah, I. (2020). Meningkatkan keterampilan bercerita melalui penerapan media gambar seri di kelas rendah. *Attadib: Journal of Elementary Education*, 4(1), 14. <https://doi.org/10.32507/attadib.v4i1.626>

- Lukman, A., Hayati, D. K., & Hakim, N. (2019). Pengembangan Video Animasi Berbasis Kearifan Lokal pada Pembelajaran IPA Kelas V di Sekolah Dasar. *Elementary: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 5(2), 153. <https://doi.org/10.32332/elementary.v5i2.1750>
- Pelangi, G. (2020). *Pemanfaatan aplikasi canva sebagai media pembelajaran bahasa dan sastra indonesia jenjang sma/ma*. 8(2).
- Prabowo, Y. H., & Sukidi, M. (2020). *Pengembangan media pembelajaran kipas gambar berseri untuk mengembangkan keterampilan bercerita siswa kelas iii sekolah dasar*. 08.
- Sambak, D., Seniwati, T., & Harisa, A. (2021). *the storytelling and improvement of language and social skills in autism children*.
- Setiyaningsih, S., Yuwana, S., & Hendratno. (2023). Peningkatan Keterampilan Bercerita Siswa Setelah Menggunakan Media Animasi Audio Visual Dongeng Binatang Berbasis Canva. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(2), 618–624. <https://doi.org/10.31949/jee.v6i2.5452>
- Sudirman, J. J. (2022). *Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi*.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. ALFABETA, CV.
- Tarigan, H. G. (1981). *Berbicara sebagai suatu keterampilan berbahasa*. ANGKASA.
- Wardani, D. W. (2024). *Pengembangan media gambar berseri untuk meningkatkan keterampilan menulis narasi siswa kelas iv*. 10.