

**BERGAMBAR DIGITAL BERBASIS APLIKASI CANVA  
PADA TEMA BERMAIN DI LINGKUNGANKU SUBTEMA  
BERMAIN DI LINGKUNGAN RUMAH DI KELAS II SD  
NEGERI 001 PALEMBANG**

**SKRIPSI**

Oleh

**Dyah Handayani Kusuma**

**NIM : 06131181924001**

**Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

**UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

**TAHUN 2023**

**Pengembangan Media Interaktif Buku Cerita Bergambar Digital  
Berdasarkan Aplikasi *Canva* Pada Tema Bermain di Lingkungan  
Subtema Bermain di Lingkungan Rumah di Kelas II SD Negeri  
001 Palembang**

**SKRIPSI**

Oleh

**Dyah Handayani Kusuma**

**NIM: 06131181924001**

**Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

Disetujui untuk diajukan dalam ujian akhir Program Sarjana

Pembimbing,



**Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd.**

**NIP.196012151986032002**

Mengetahui,

**Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar**



**Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd.**

**NIP.196012151986032002**

Universitas Sriwijaya

**Pengembangan Media Interaktif Buku Cerita Bergambar Digital  
Berbasis Aplikasi *Canva* Pada Tema Bermain di Lingkunganku  
Subtema Bermain di Lingkungan Rumah di Kelas II SD Negeri  
001 Palembang**

**SKRIPSI**

Oleh

**Dyah Handayani Kusuma**

**NIM: 06131181924001**

**Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

Mengesahkan :

Pembimbing,




**Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd.**

**NIP.196012151986032002**

Mengetahui,

Ketua Jurusan,



**Prof. Dr. Sri Sumarni, M.Pd**

**NIP. 195901011986032001**

Koordinator Program Studi

Pendidikan Guru Sekolah Dasar



**Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd.**

**NIP. 196012151986032002**

**Pengembangan Media Interaktif Buku Cerita Bergambar Digital  
Berbasis Aplikasi *Canva* Pada Tema Bermain di Lingkunganku  
Subtema Bermain di Lingkungan Rumah di Kelas II SD Negeri  
001 Palembang**

**SKRIPSI**

**Dyah Handayani Kusuma**

**NIM: 66131181924001**

**Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

**Telah diujikan dan lulus pada:**

**Hari : Rabu**

**Tanggal : 22 Februari 2023**

**TIM PENGUJI**

**Ketua : Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd**

**Anggota : Drs. Marwan Pulungan, M.Pd**



**Palembang, Maret 2023**

**Mengetahui,**

**Koordinator Program Studi PGSD**



**Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd.**

**NIP. 196012151986032002**

Universitas Sriwijaya

### PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dyah Handayani Kusuma  
NIM : 06131181924001  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Interaktif Buku Cerita Bergambar Berbasis Aplikasi *Canva* Pada Tema Bermain di Lingkunganku Subtema Bermain di Lingkungan Rumah di Kelas II SD Negeri 001 Palembang”, ini adalah benar-benar karya saya dan saya tidak melakukan pejiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 17 tahun 2010 tentang Pencegahan dan Penanggulangan Plagiat di Perguruan Tinggi. Jika di kemudian hari, ada pergaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dengan sungguh-sungguh tanpa pemaksaan dari pihak manapun.

Palembang, Maret 2023

Yang membuat pernyataan,



Dyah Handayani Kusuma

NIM.06131181924001

v

## **PERSEMBAHAN DAN MOTTO**

Puji syukur kepada Allah SWT atas segala rahmat dan berkah yang telah memperlancar, memperkuat dan meridhoi saya selama melakukan penelitian skripsi ini. Dengan segala rasa syukur, hormat, dan kasih sayang saya persembahkan skripsi ini kepada :

- Kedua orang tua saya Bapak Wijaya dan Ibu Nurhayati yang selalu memberikan semangat, kasih sayang, serta doa yang tidak henti-hentinya selama ini untuk kelancaran kuliah serta skripsi saya.
- Ibu Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd. Selaku dosen pembimbing skripsi sekaligus dosen pembimbing akademik yang banyak sekali berpartisipasi dalam proses pembuatan skripsi dan selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang mendedikasikan kemudahan dalam kelancaran administrasi selama penulisan skripsi ini.
- Bapak Drs. Marwan Pulungan, M.Pd. Selaku dosen penguji skripsi yang telah menguji dan memberikan bimbingan dalam proses pembuatan skripsi.
- Ibu Rahma Danniarti, S.Pd, M.Pd. SD. Selaku kepala sekolah SD Negeri 001 Palembang yang telah membantu dan memberikan izin selama proses penelitian berlangsung dan kepada Ibu Indah Permatasari, S.Pd., SD. Selaku guru kelas II SD Negeri 001 Palembang yang telah membantu dan membimbing selama proses penelitian berlangsung.
- A Reza Azhari yang telah menjadi salah satu orang yang memberikan semangat dari awal perkuliahan sampai pengerjaan skripsi ini.
- Almamater tercinta, Universitas Sriwijaya yang selalu saya banggakan.

## **MOTTO**

**“Rasa syukur, mengubah apa yang kita miliki menjadi cukup”**

## PRAKATA

Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Interaktif Buku Cerita Bergambar Digital Berbasis Aplikasi *Canva* Pada Tema Bermain di Lingkunganku Subtema Bermain di Lingkungan Rumah di Kelas II SD Negeri 001 Palembang”. Skripsi ini disusun dalam memenuhi salah satu syarat untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya. Dalam mewujudkan skripsi ini, penulis telah banyak mendapatkan dari berbagai pihak.

Dalam kesempatan ini, peneliti mengucapkan terimakasih kepada bapak Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd. Sebagai pembimbing, atas segala bimbingan yang telah diberikan dalam penelitian skripsi ini. Peneliti juga mengucapkan terimakasih kepada Dr. Hartono, MA. Dekan FKIP UNSRI, Prof. Dr. Sri Sumarani, M.Pd. sebagai ketua jurusan Pendidikan, Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd. Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama penelitian skripsi ini. Lebih lanjut peneliti juga mengucapkan terima kasih kepada seluruh dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan bimbingan selama peneliti mengikuti perkuliahan serta mengucapkan terimakasih terutama kepada kedua orang tua yang telah memberikan dukungan dan semangat selama peneliti mengikuti pendidikan.

Akhir kata semoga skripsi ini bermanfaat untuk pembelajaran bidang studi Sekolah Dasar dan pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni. Kritik yang bersifat membangun sangat diharapkan peneliti

**Palembang, Maret 2023**

**Penulis,**



**Dyah Handayani Kusuma**

**NIM. 06131181924001**

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN TIM PENGUJI.....	iv
PERNYATAAN.....	v
PRAKATA.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
ABSTRAK.....	xvii
<i>ABSTRACT</i> .....	xvii
<b>BAB 1 PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	6
1.3 Rumusan Masalah.....	6
1.4 Tujuan Penelitian.....	7
1.5 Manfaat Penelitian.....	7
1.5.1 Manfaat Teoritis.....	7
1.5.2 Manfaat Praktis.....	8
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>9</b>
2.1 Pengertian Pengembangan.....	9
2.2 Media Pembelajaran.....	21
2.2.1 Pengertian Media Pembelajaran.....	21
2.2.2 Manfaat Media Pembelajaran.....	22



2.2.3	Tujuan Media Pembelajaran .....	23
2.2.4	Fungsi Media Pembelajaran .....	24
2.2.5	Jenis-Jenis Media Pembelajaran .....	24
2.3	Buku Cerita Bergambar .....	26
2.3.1	Hakikat Buku Cerita Bergambar .....	26
2.3.2	Manfaat Buku Cerita Bergambar .....	27
2.3.3	Fungsi Buku Cerita Bergambar .....	28
2.3.4	Karakteristik Buku Cerita Bergambar .....	29
2.3.5	Kelebihan Buku Cerita Bergambar .....	30
2.4	Aplikasi Canva .....	31
2.4.1	Pengertian Aplikasi Canva .....	31
2.4.2	Kelebihan Aplikasi Canva .....	32
2.5	Pembelajaran Tematik .....	33
2.5.1	Pengertian Pembelajaran Tematik .....	33
2.5.2	Prinsip-prinsip Pembelajaran Tematik .....	34
2.5.3	Tujuan Pembelajaran Tematik .....	35
2.5.4	Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran Tematik .....	36
2.6	Penelitian yang Relevan .....	38
<b>BAB III</b>	<b>METODOLOGI PENELITIAN .....</b>	<b>41</b>
3.1	Jenis Penelitian .....	41
3.2	Subjek Penelitian .....	41
3.3	Waktu dan Tempat Penelitian .....	42
3.4	Prosedur Penelitian .....	42
3.5	Teknik Penelitian .....	47
3.5.1	Lembar Validasi .....	47
3.5.2	Angket .....	47
3.6	Instrumen Penelitian .....	48
3.7	Teknik Analisis Data .....	49

<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>60</b>
4.1 Gambaran Objek Penelitian.....	60
4.2 Hasil Penelitian .....	60
4.2.1 Tahap Analisis ( <i>Analysis</i> ).....	60
4.2.2 Tahap Desain ( <i>Design</i> ) .....	62
4.2.3 Tahap Pengembangan ( <i>Development</i> ).....	67
4.2.4 Tahap Implementasi ( <i>Implementation</i> ).....	94
4.3 Pembahasan .....	104
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>109</b>
5.1 Kesimpulan.....	109
5.2 Saran.....	110
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>111</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Lembar Validasi Ahli Media.....	49
Tabel 3.2 Lembar Validasi Ahli Materi .....	51
Tabel 3.3 Angket Respon Peserta Didik .....	52
Tabel 3.4 Instrumen Angket Respon Guru .....	54
Tabel 3.5 Kriteria Kelayakan Produk.....	57
Tabel 3.6 Kriteria Tingkat Kevalidan .....	57
Tabel 3.7 Persentase Kriteria Respon Peserta Didik dan Guru.....	58
Tabel 4.1 Storyboard.....	65
Tabel 4.2 Hasil Pengembangan Media.....	75
Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Materi .....	79
Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Media.....	81
Tabel 4.5 Hasil Rekapitulasi Validasi.....	82
Tabel 4.6 Kritik dan Saran Ahli Materi Revisi .....	83
Tabel 4.7 Kritik dan Saran Validator .....	94
Tabel 4.8 Hasil Penilaian Responsi Peserta Didik Pada Tahap Uji Perorangan .....	95
Tabel 4.9 Hasil Penilaian Responsi Peserta Didik Pada Tahap Uji Kelompok Kecil.....	98
Tabel 4.10 Hasil Penilaian Responsi Peserta Didik Pada Tahap Uji Kelompok Besar .....	101
Tabel 4.11 Hasil Rekapitulasi Respon Peserta Didik .....	103
Tabel 4.12 Hasil Penilaian Responsi Guru .....	104

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.2 Modifikasi Prosedur Pengembangan ADDIE .....	34
Gambar 4.1 Kerangka Media Buku Cerita Bergambar Digital.....	37
Gambar 4.2 Login Aplikasi Canva .....	55
Gambar 4.3 Tampilan Awal Canva.....	59
Gambar 4.4 Lembar Pembuatan.....	59
Gambar 4.5 Fitur Canva.....	60
Gambar 4.6 Fitur Teks Canva .....	60
Gambar 4.7 Pengaturan Letak Font dan Background .....	61
Gambar 4.8 Penambahan Lembar Kertas.....	62
Gambar 4.9 Pemilihan Background .....	64
Gambar 4.11 Proses Penyimpanan Proyek .....	65
Gambar 4.12 Penyimpanan Proyek.....	65

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Usul Judul Skripsi.....	108
Lampiran 2 Kartu Bimbingan .....	109
Lampiran 3 Surat Pernyataan Kesiediaan Pembimbing.....	114
Lampiran 4 Surat Keputusan Pembimbing .....	116
Lampiran 5 Surat Izin Penelitian FKIP UNSRI.....	117
Lampiran 6 Surat Izin Penelitian dan Dinas Pendidikan Sumsel.....	118
Lampiran 7 Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian .....	119
Lampiran 8 Surat Permohonan Validasi Ahli Media.....	120
Lampiran 9 Surat Permohonan Validasi Ahli Materi .....	121
Lampiran 10 Lembar Validasi Ahli Media .....	124
Lampiran 11 Lembar Validasi Ahli Materi.....	127
Lampiran 12 Lembar Angket Peserta Didik Uji Coba Tahap I .....	129
Lampiran 13 Lembar Angket Peserta Didik Uji Coba Tahap II .....	136
Lampiran 14 Lembar Angket Peserta Didik Uji Coba Tahap III.....	141
Lampiran 15 Lembar Angket Respon Guru.....	143
Lampiran 16 Surat Keterangan Pengecekan Similarity .....	146
Lampiran 17 Tabel Perbaikan Skripsi.....	147
Lampiran 18 Bukti Perbaikan Skripsi.....	148
Lampiran 19 Izin Penjilidan.....	149

## ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media buku cerita bergambar digital berbasis aplikasi *canva* pada tema bermain di lingkungan subtema bermain di lingkungan rumah di kelas II SD Negeri 001 Palembang dan bertujuan untuk mengetahui kevalidan dan respon peserta didik terhadap kemenarikan media. Jenis penelitian yang digunakan adalah *Research and Development (R&D)* dengan menggunakan model ADDIE dengan tahapan *Analysis, Design, Development, dan Implementation*. Peneliti melakukan validasi kepada ahli media, ahli materi, serta dilakukanya uji coba terhadap 25 peserta didik kelas II. Hasil penilaian validasi dari ahli media diperoleh persentase 93% ahli materi 93%, rekapitulasi dari kedua ahli tersebut diperoleh persentase 93% yang dikategorikan sangat valid. Uji coba lapangan, pada uji perorang terdiri dari 2 peserta didik memperoleh persentase 90% , uji coba kelompok kecil terdiri dari 7 peserta didik dengan memperoleh persentase 92% dan uji coba kelompok besar terdiri dari 16 peserta didik dengan memperoleh persentase 96% maka tingkat kemenarikan media buku cerita bergambar digital masuk pada katagori sangat menarik. Berdasarkan hasil penilaian dapat disimpulkan bahwa media buku cerita bergambar digital berbasis aplikasi *canva* layak dan sangat menarik untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

***Kata kunci : Pengembangan, Buku Digital, Media***

## **ABSTRACT**

*This research aimed to develop media digital pictured story book basis on canva application on the theme of playing in my surroundings with subtheme “Playing in My Surroundings on the 2<sup>nd</sup> Grade of Elemetary School Number 001 Palembang and aimed to know the validity and response of students towards the media interests. The type of research used was Research and Development (R & D) by using ADDIE model with phases: Analysis, Design, Development and Implementation. The Researcher performed validity to media expert, material expert and carried out test towards 25 students from 2<sup>nd</sup> Grade. The result of validity evaluation from media expert obtained 93 %, material expert 93%, the recapitulation from the two experts gotten 93% with very valid category. The field test on personal test consisted of 7 students by getting 92 % and big group test consisted of 16 students by having 96 %, so the interest level of media digital pictured story book got very interesting category. Based on the evaluation result, it could be concluded that media digital pictured story book basis on canva application is worthy and very interesting to be used as the teaching media.*

**Key Words :** *Devlopment, Digital Story Book, Media*

# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Belajar merupakan suatu upaya yang dilakukan oleh seseorang dalam perubahan tingkah laku baik melalui pengalaman dan latihan yang menyangkut aspek-aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik untuk mencapai tujuan tertentu (Aunurrahman, 2019: 34). Dengan demikian, Belajar adalah suatu kegiatan yang bernilai edukatif, karena belajar pada dasarnya adalah proses interaksi terhadap situasi yang ada dalam diri atau orang lain yang memiliki tujuan untuk memperoleh informasi baru tentang pengetahuan. Belajar dilakukan dan diarahkan untuk mencapai tujuan tertentu yang telah dirumuskan sebelum pembelajaran tersebut dilakukan. Dari proses belajar maka diperoleh hasil belajar yang dicapai peserta didik dengan mengarah ke tujuan pengajaran yang sudah dilakukan oleh guru (Rika Wiani.,dkk 2022: 138).

Media sebagai alat bantu untuk menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik agar materi yang diajarkan dapat diterima dan dipahami dengan baik oleh peserta didik. Media dalam sebuah pembelajaran dapat menempati posisi yang cukup penting, dimana media pembelajaran sangat berguna untuk memperjelas dan menyampaikan materi kepada peserta didik dan dapat membangkitkan semangat dan motivasi peserta didik dalam mengikuti suatu proses pembelajaran sehingga peserta didik dengan mudah memahami materi pembelajaran sehingga hasil dari pembelajaran tersebut dapat meningkat. Dengan menggunakan media pembelajaran yang sangat bervariasi, guru dapat menciptakan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dan tidak monoton bagi peserta didik sehingga perhatian peserta didik dapat lebih fokus pada materi pembelajaran yang disajikan (Pakpahan,dkk., 2020:55).

Di zaman yang semakin canggih, penggunaan teknologi digital dalam pembelajaran dapat mempermudah peserta didik dalam mendapatkan informasi yang tidak terbatas. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran juga telah diatur



dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 65 Tahun 2013 tentang prinsip yang harus dijadikan dasar pelaksanaan proses belajar mengajar di kelas, salah satunya yaitu pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi untuk meningkatkan pembelajaran yang interaktif, inspiratif, menyenangkan, dan memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi mereka untuk mengembangkan prakarsa, kreativitas, dan kemandirian mereka sesuai dengan kemampuan masing-masing.

Pembelajaran tanpa menggunakan suatu media pembelajaran membuat peserta didik menjadi bosan dan kurang tertarik untuk belajar, untuk itu seorang pendidik harus memikirkan bagaimana peserta didik dapat memahami materi tanpa rasa bosan disaat pembelajaran sedang berlangsung. Pembelajaran harus lah memiliki kondisi yang interaktif, inspiratif, menyenangkan serta dapat memotivasi siswa untuk berparisipasi dalam proses pembelajaran dan memberikan ruang bagi kreatifitas dan kemandirian berdasarkan bakat dan minat peserta didik (Jessy Ria S., dkk 2022: 122).

Sehingga hasil belajar yang diharapkan tercapai sesuai dengan tujuan pembelajaran. Hal itu senada dengan yang disampaikan oleh Azhar Arsyad (2019) bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar. Menurut Harum Setya Rini (2021: 7), media pembelajaran merupakan salah satu faktor yang mendukung keberhasilan peserta didik dalam proses pembelajaran di sekolah, karena dengan menggunakan media pembelajaran, pendidik sangatlah terbantu dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didiknya.

Menurut Fitriana (2018) mengatakan media pembelajaran merupakan sebuah alat atau sarana penunjang yang dapat digunakan seorang guru dalam menyampaikan informasi agar diterima dengan baik. Media pembelajaran ini sangat penting untuk menumbuhkan minat belajar peserta didik karena dengan adanya media pembelajaran dapat mempermudah untuk bertukar pikiran dengan pendidiknya. Seorang pendidik, seharusnya pintar dalam memilih suatu media pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran yang akan diajarkan, dan

lebih memahami cara langkah-langkah penggunaan media, karena peserta didik di tingkat sekolah dasar sangatlah perlu ditarik minat dan perhatiannya sehingga mereka mampu fokus dan berkonsentrasi dalam belajar. Guru sebagai pendidik dan peserta didik sebagai siswa dapat diwujudkan dengan interaksi mengajar dan belajar atau proses belajar. Agar pembelajaran berjalan dengan baik, guru merencanakan pengajarannya kegiatan secara sistematis (Siti Dewi Maharani., dkk 2022: 393).

Buku cerita bergambar digital berbasis aplikasi *canva* merupakan salah satu media belajar yang sangat penting dalam proses belajar mengajar. Dalam pembelajaran yang menyenangkan di lingkunganku, pendidik harus lebih berhati-hati karena dalam kemampuan membaca peserta didik yang semakin berbeda-beda disetiap anak. Oleh karena itu, diperlukan lingkungan belajar yang sangat menarik untuk mendukung hal tersebut. Oleh karena itu, dalam buku media cerita bergambar ini perlu mengajak peserta didik untuk bermain di lingkunganku. Salah satu media pembelajaran yang cocok untuk meningkatkan kemampuan membaca peserta didik ialah media buku cerita bergambar (Rosvita, 2021).

Media buku cerita bergambar bisa digunakan pendidik untuk menarik perhatian dan keterampilan baca peserta didik. Hal ini disebabkan karena media buku cerita bergambar ini berbeda dengan buku paket tematik peserta didik. Media buku cerita bergambar digital ini bukan hanya terdapat tulisan dan gambar tetapi mempunyai warna-warni yang sesuai karakter yang ada pada cerita, selain itu buku cerita bergambar digital ini dapat dibuka melalui handphone ataupun laptop. Dikarenakan media buku cerita bergambar digital ini dapat meningkatkan keterampilan membaca pada diri peserta didik.

Keterampilan membaca merupakan investasi terbaik bagi peserta didik. Peserta didik akan merasakan manfaat dari keterampilan yang terbentuk pada proses pembelajaran. Seseorang yang memiliki keterampilan membaca tinggi akan diwujudkan dengan kesediannya untuk mendapat bahan bacaan kemudian membacanya atas kesadaran sendiri. Oleh karena itu, seseorang yang keterampilan membacanya rendah tidak mempunyai keinginan untuk membaca, walaupun dengan mudah dia bisa mendapatkan buku bacaan tersebut.

Dalam penelitian ini disajikan produk media pembelajaran yang dikembangkan menggunakan aplikasi *canva*. Tujuannya adalah untuk membantu peserta didik untuk lebih memahami materi pembelajaran dan melatih keterampilan membaca pada peserta didik. Media yang dikembangkan juga berkaitan dengan permasalahan keterampilan membaca peserta didik yang masih kurang lancar saat membaca atau masih dalam pengejaan saat membaca. Sehingga diharapkan dalam penelitian ini mereka dapat mengakses dan mempelajari materi pembelajaran kapan saja dan dimana saja. Aplikasi *canva* terus berinovasi untuk membantu dan mendukung pembelajaran baik secara tatap muka (offline) maupun secara online. Melalui program edukasi *canva*, peserta didik bisa merasakan pembelajaran melalui online maupun offline (tatap muka) sebagai media pembelajaran yang menarik. Oleh karena itu, penggunaan buku cerita bergambar digital berbasis Aplikasi *canva* ini sangatlah berguna untuk memahami materi pembelajaran dan berpotensi menimbulkan keterampilan serta membantu mendorong belajar dalam pembelajaran (Adinda Pertiwi, 2021: 5).

Sejalan dengan masalah ini, berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti pada saat PLP, peneliti melihat para peserta didik di sana masih fokus pada penggunaan bahan ajar dari buku ajar tematik dan kurang menggunakan media saat mengajar. Oleh karena itu, permasalahan yang akan diteliti dibatasi pada pembuatan materi buku cerita bergambar digital berbasis aplikasi *Canva* untuk digunakan pada Tema 2 Subtema 1 Pembelajaran 6, guna meningkatkan keterampilan baca peserta didik. Buku yang digunakan adalah sebuah buku cerita bergambar digital berbasis aplikasi *canva* dengan visual yang menarik dan merangsang keterampilan baca peserta didik. Cerita dalam buku cerita bergambar digital ini sederhana, mudah dipahami, dan dapat diakses oleh peserta didik di mana saja dan kapan saja. Oleh karena itu, diperlukan inovasi baru dalam pengembangan media buku bergambar digital ini agar dapat menarik minat peserta didik dalam penggunaan buku bergambar dengan warna yang cerah dan solid (Harum Setya Rini, 2021: 9). Kemudian dengan menggunakan buku cerita bergambar sebagai media, diharapkan peserta didik dapat membangkitkan keterampilan dan semangat belajar mereka. Karena pada umumnya, peserta didik

khususnya kelas rendah sangat senang dengan animasi-animasi dan berbagai warna yang menarik sehingga memudahkan pemahaman mereka dalam konsentrasi dalam belajar.

Salah satu media yang belum begitu banyak digunakan dalam pendidikan dan teknologi yang dikembangkan dalam proses belajar mengajar di sekolah adalah media buku cerita digital berbasis aplikasi *canva*. Buku cerita ini termasuk media yang mempunyai sifat sederhana, jelas dan mudah di pahami. Oleh karena itu, buku cerita ini dapat menjadi media pembelajaran yang informatif dan edukatif. Penggunaan buku bergambar digital merupakan salah satu teknologi media digital sebagai alat untuk menginterpretasikan mata pelajaran, kelebihannya adalah mudah digunakan untuk banyak hal di tingkat sekolah. Adanya buku cerita ini dapat membantu peserta didik untuk meningkatkan pemahamannya terhadap materi dalam proses pembelajaran keterampilan membaca dan mengingat pembelajaran dari sebuah buku cerita bergambar digital. Materi buku cerita digital disusun sedemikian rupa sehingga mudah diterima oleh peserta didik.

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti pada saat PLP, masih jarang pembelajaran yang menggunakan media berbasis aplikasi *canva* sebagai media pembelajaran. Kegiatan belajar mengajar lebih dominan menggunakan buku saja tanpa didampingi media pembelajaran yang lainnya, sehingga kegiatan pembelajaran cenderung menjadi kurang bervariasi khususnya untuk kelas rendah. Hal tersebut dapat berdampak pada kurangnya motivasi peserta didik dalam pemahaman pembelajaran yang telah diajarkan oleh guru.

Karena permasalahan tersebut peneliti tertarik untuk meneliti dengan judul tersebut “Pengembangan Media Interaktif Buku Cerita Bergambar Digital Berbasis Aplikasi *Canva* Pada Tema Bermain di Lingkunganku Subtema Bermain di Lingkungan Rumah di Kelas II SD Negeri 001 Palembang”.

## 1.2 Batasan Masalah

Adapun berdasarkan batasan masalah tersebut, maka penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Peneliti mengembangkan media berupa buku cerita bergambar digital berbasis aplikasi *canva*.
2. Peneliti mengembangkan media buku cerita bergambar *digital* dengan menggunakan model pengembangan ADDIE.

## 1.3 Rumusan Masalah

Bedasarkan latar belakang masalah masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana mengembangkan media buku cerita bergambar digital berbasis aplikasi *canva* guna mendorong pemahaman peserta didik terhadap materi dan keterampilan membaca di kelas II SD Negeri 001 Palembang?
2. Bagaimana kemenarikan media buku cerita bergambar digital tema bermain di lingkunganku subtema bermain di lingkungan rumah di kelas II SD Negeri 001 Palembang?

## 1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu:

1. Mendeskripsikan kevalidan media pembelajaran buku cerita bergambar digital berbasis aplikasi *canva* kelas II guna mendorong pemahaman peserta didik terhadap materi dan minat belajar.
2. Mendeskripsikan respon peserta didik dan guru terhadap kemenarikan media buku cerita bergambar digital berbasis aplikasi *canva* pada tema bermain di likunganku kelas II SD Negeri 001 Palembang.

## **1.5 Manfaat Penelitian**

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, maka manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut :

### **1.5.1 Secara teoritis**

Hasil penelitian diharapkan dari hasil pembelajaran berupa buku cerita digital yang akan dijadikan bahan pembelajaran dalam materi Bahasa Indonesia bagi peserta didik terutama peserta didik kelas II. Buku ini diharapkan akan melengkapi bahan ajar yang ada di sekolah.

### **1.5.2 Secara praktis**

#### **1. Bagi Sekolah**

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu media pembelajaran yang bermanfaat untuk proses pembelajaran serta menambah koleksi media pembelajaran di sekolah

#### **2. Bagi Guru**

Hasil penelitian ini diharapkan peneliti dapat mendorong guru untuk lebih kreatif dalam kegiatan belajar membaca menggunakan media pembelajaran.

#### **3. Bagi peserta didik**

Penelitian ini peserta didik dapat memperoleh bahan bacaan yang berkualitas untuk meningkatkan kemampuan membaca dan keterampilan bacanya melalui ketersediaan media pembelajaran yang sesuai.

#### **4. Bagi Peneliti**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan serta kemampuan dalam mengembangkan sebuah produk media pembelajaran.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adinda, P., dkk. (2021). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Inovatif Menggunakan Canva. *Jurnal Pendidikan*, 5.
- Ahmad, S., dkk. (2022). Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar Berbasis Digital Pada Kelas III. *Jurnal Sains global*, 3.
- Ainin, M., (2013) Penelitian pengembangan dalam pembelajaran bahasa Arabi. OKARA: *Jurnal Bahasa dan Sastra*, 7(2)
- Amelia, Rabila, (2022). Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar Untuk Menumbuhkan Minat Baca Siswa Kelas III di SD/MI. *Jurnal Repository*, 1.
- Amirah, S., Simare-mare, A., & Saragi, D. (2022). Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbentuk Digital untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa dan Kognitif Anak. *Internasional Budapest (BIRCI-Journal): Humaniora dan Ilmu Sosial* , 5 (2), 12271-12283.
- Anda, Juanda. (2019). *Pembelajaran Kurikulum Tematik Terpadu*. Cirebon, 57.
- Apri Damai Sagita., (2017). Merancang Buku Cerita Bergambar Sebagai Media Membaca Anak Yang Berkarakter, *Yogyakarta: Sanata Dharma University Press*.
- Apriliani, S. P. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Buku Cerita Bergambar Untuk meningkatkan Minat Membaca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4.
- Asri, M. Y., Patta, R., & Kadarisman, K. Penggunaan Media Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Siswa Kelas II SDN Kaliwedi 2. *Pinisi Journal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(3), 1041-1046.
- Aunurrahman, (2019). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Azhar Arsyad,. *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada 2017), 19-21.
- Erma, N. K, dkk. (2022). Kemampuan Membaca Pada Anak Melalui Media Buku Cerita Bergambar Mengembangkan. *Jurnal Universitas Kendiri*, 5 (5).

- Febylia. S., dkk. (2016). Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar Tema Pekerjaan untuk Meningkatkan Pengetahuan Karier Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Article*, 12 (1), 59-60.
- Fitriana, C. E., Maimunah, M., & Roza, Y. (2021). Desain Game Edukasi Berbasis Android pada Materi Transformasi. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian dan Kajian Kepustakaan di Bidang Pendidikan, Pengajaran dan Pembelajaran*, 7(2), 297-305.
- Hanafy, M. S. (2014). Konsep belajar dan pembelajaran. *Lentera Pendidikan: Jurnal Ilmu Tarbiyah dan Keguruan*, 17(1), 66-79.
- Harum. S.R., (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Buku Cerita bergambar Pada Tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup Kelas IV SD/MI. *Sripsi Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung*, 7.
- Irma. N., dkk. (2021). Media Buku Cerita Uuntuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Dan Menulis Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5.
- Iwan. F., (2014). Pemanfaatan Media dalam Pmebelajaran, *Jurnal Lingkar Wisyawara*, 114-115.
- Kurniawan, K. U., Parmiti, D. P., & Tastra, I. D. K. (2016). Pengembangan Multimedia Ular Tangga Model Hannafin Dan Peck Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Ipa Pada Siswa Kelas VIII Semester Genap Di Smp Negeri 6 Singaraja Tahun Pelajaran 2015/2016. *Jurnal Edutech Undiksha*, 4(2).
- Lucia. D. K. & Krisma. W. W, (2021). Pengembangan Buku Cerita Bergambar Digital untuk Meningkatkan Karakter Tanggung Jawab Siswa di Sekolah Dasar. 8(3), 51.
- Maharani, SD, Husin, A., & Pulungan, M. (2022). Pengaruh Desain Pembelajaran Out Class Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Pembelajaran IPS Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 9 (2), 392-401.
- Majid. A., (2014). *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Remaja Rosdakarya. Bandung.
- Marlia. Y. S., (2021). Penggunaan Media Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Siswa Kelas II SDN Kaliwedi, 2.



- Melisa. A. A., (2021). Pengembangan Poster Berbasis Canva Sebagai Media Pembelajaran Menulis Teks Iklan Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri I Kretek Kabupaten Bantul. 81.
- Merissa. M., dkk. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Canva dalam Meningkatkan Kompetensi Guru, 1082-1088.
- Nurdewi, Hartoto., (2022). Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar Berbasis Digital Pada Kelas III SD Muhammadiyah Perumnas Kecamatan Rappocini Kota Makassar. *Global Journal Basic Education*, 1(3), 350-361.
- Nurgiyantoro, B. , *Sastra Anak Pengantar Dunia Anak*, Yogyakarta: Gadjah Mada University Press 2016.
- Nurseto, T. (2011). Membuat media pembelajaran yang menarik. *Jurnal Ekonomi dan pendidikan*, 8(1).
- Pakpahan, A. F., Ardiana, D. P. Y., Mawati, A. T., Wagiu, E. B., Simarmata, J., Mansyur, M. Z., ... & Iskandar, A. (2020). Pengembangan media pembelajaran. Yayasan Kita Menulis.
- Pane, A., & Dasopang, M. D. (2017). *Belajar dan pembelajaran. Fitrah: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(2), 333-352.
- Paramita, dkk.(2022). Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar Untuk Keterampilan Membaca Muatan Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa kelas III. *Jurnal Undikasha*, 10637.
- Parstowo, dkk. (2020). *Pengembangan Pembelajaran Tematik*, 33-34.
- Pebriana, dkk. (2018). *Analisis Pembelajaran Tematik Terpadu*, Jakarta: Prenamedia Group.
- Putri, M. (2022). Pengembangan Buku Cerita Anak Berbasis Nilai Karakter Semangat Kebangsaan Dan Cinta Tanah Air Untuk Peserta Didik Kelas IV SD/MI (*Doctoral dissertation, Uin Raden Intan Lampung*).
- Rama, dkk. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Aplikasi Kinemaster pada Tema 8 Subtema 1 kelas V SD Negeri 02.
- Reviandari, W., dkk. (2020). *Jenis-jenis Bahan Ajar*. Modul topik 2, 20.
- Rosvita, A., & Anugraheni, I. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Buku Cerita Bergambar Berbasis Kemampuan Membaca Pada Pembelajaran Tematik. *Jurnal Pendidikan Rokania*, 6(1), 23-34.

- Samfitri, JR, Maharani, SD, & Gandi, I. (2022). Model Pembelajaran Problem Based Learning Dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pada Pelajaran Matematika Sdn 11 Merapi Barat. *Jurnal Inovasi Sekolah Dasar*, 8 (2), 121-136.
- Samsu. (2017). Metode Penelitian: (Teori dan Aplikasi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Mixed Methods, serta Research & Depelopment. *Jambi: PUSAKA Jambi*.
- Sartika. D., dkk. (2022). Pengembangan Buku Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Pada Tema 6 Subtema 1 Pembelajaran 1 Kelas 1. *Jurnal Ummat*, 5199.
- Siwi. P. A., dkk. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Buku Cerita Bergambar untuk meningkatkan Minat Membaca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 1 (4), 2580 – 3375.
- Suardi, M. (2018). Belajar & pembelajaran. Deepublish.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung:
- Sukmadinata. (2010). Jenis dan Pendekatan Penelitian, *Jurnal Muhammadiyah* 230.
- Sulistiyani Puteri Ramadhani, dkk. (2021). Pengembangan Buku Siswa Digital Buku Cerita Bergambar Subtema 2 untuk Siswa Kelas V SDN Kalibata 11 pagi, 3.
- Sulistiyani, P. R., dkk. (2021). Pengembangan Buku Siswa Digital Buku Cerita Bergambar Subtema 2 Untuk Siswa Kelas II. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6.
- Sumiharsono, Rudy & Hisbiyatul Hasanah. (2017). *Media Pembelajaran: Buku Bacaan Wajib Dosen, Guru, dan Calon Pendidik*. Jember: CV Pustaka Abadi.
- Suryani, N. (2016). Pengembangan media pembelajaran sejarah berbasis it. *Jurnal Sejarah dan Budaya*, 10(2), 186-196.
- Tarigan, A. R., Lubis, Z., & Syarifah, S. (2018). Pengaruh pengetahuan, sikap dan dukungan keluarga terhadap diet hipertensi di desa Hulu Kecamatan Pancur Batu tahun 2016. *Jurnal kesehatan*, 11(1), 9-17.
- Thobroni., (2015). *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: AR-RUZZ Media

- Wiani, R., Maharani, SD, & Susanto, R. (2022). Hasil Belajar Peserta Didik Tentang Keragaman Budaya di Indonesia Menggunakan Model Quantum Learning Pada Kelas IV SD Negeri 118 Palembang. *Jurnal Inovasi Sekolah Dasar* , 8 (2), 137-145.
- Yuliana, dkk (2022). Pengembangan Buku Cerita Bergambar Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Pajar (Pendidikan dan pengajaran)*, 6 (1) : 76-84.
- Yuliza, M., Alpusari, M., & Zufriady, Z. (2022). Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Pendidikan Lingkungan Hidup untuk Sekolah Dasar. *Indonesian Research Journal on Education*, 2(1), 129-137.
- Yuniar, W. A, (2022). Penggunaan Media Interaktif Buku Cerita Digital Untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa. *Jurnal Sains Global*, 1.
- Yustiepartiw. (2021). Buku Cerita Bergambar dikembangkan untuk meningkatkan minat baca siswa kelas I di SDN Gajihan Kecamatan Gunungwungkal Pati, 36-40.
- Yusup, F. (2018). Uji validitas dan reliabilitas instrumen penelitian kuantitatif. *Tarbiyah: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 7(1).
- Zilfa. A. T & Ade, H. (2021) Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar terhadap Minat Membaca Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Basicedu* 4(4): 994–1003.