

**PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO VISUAL BERBASIS CANVA UNTUK
MATERI SUKU KATA PADA PELAJARAN BAHASA INDONESIA
KELAS 1 SDN KADEMANGAN 2 PROBOLINGGO**

Diana Agustin Susilowati¹, Ribut Prastiwi riwijayanti², Faridahtul Jannah³

^{1,2,3}PGSD Universitas Panca Marga

¹dianasusilo273@gmail.com, ²ributprastiwi@upm.ac.id, ³faridahtul@upm.ac.id

ABSTRACT

This research was conducted because of the low ability of students in understanding the syllable material of Indonesian language lessons and the lack of utilization of learning media. The purpose of this study was to produce a product in the form of Audio Visual Media in the Indonesian language subject for class I SDN Kademangan 2 Probolinggo. This study uses the research and development method (Research & Development). The development model used in this study is the ADDIE development model which consists of five stages, namely Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. Based on the results of research and development, it shows a percentage of 94% by learning material experts, by learning media experts 90%, Indonesian language learning practitioners with a percentage of 95%, and the results of the recapitulation of student responses with a percentage of 92%. The results concluded that the development of audio visual learning media based on the Canva application on the Syllable material in Indonesian language lessons developed using the ADDIE model is suitable for use as a learning medium.

Keywords: *indonesian language, audio visual media, syllables*

ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan karena rendahnya kemampuan siswa dalam memahami materi suku kata pelajaran Bahasa Indonesia dan kurangnya pemanfaatan media pembelajaran. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan produk berupa Media Audio Visual pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas I SDN Kademangan 2 Probolinggo. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (Research & Development). Model pengembangan yang digunakan pada penelitian ini adalah model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahap yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan menunjukkan prosentase sebesar 94% oleh ahli materi pembelajaran, oleh ahli media pembelajaran 90%, praktisi pembelajaran Bahasa Indonesia dengan prosentase 95%, dan hasil rekapitulasi respon siswa dengan prosentase 92%. Hasil disimpulkan bahwa Pengembangan media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi canva pada materi Suku Kata

pada pelajaran Bahasa Indonesia yang dikembangkan dengan menggunakan model ADDIE telah layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Kata Kunci: bahasa indonesia, media audio visual, suku kata

A. Pendahuluan

Perkembangan dalam teknologi pembelajaran menggunakan media internet saat ini berkembang pesat sehingga memberikan kemudahan, kebebasan, dan keleluasaan dalam menggali ilmu pengetahuan secara online. Hal tersebut sangat menguntungkan bagi guru dalam menyajikan, menemukan, bahkan menciptakan media-media pembelajaran yang menarik bagi siswa.

Media pembelajaran adalah media yang menyampaikan pesan atau informasi yang mengandung tujuan atau sasaran pembelajaran (Rohima, 2023). Wahyuni et al (2023) Media pembelajaran yang menarik mampu merangsang siswa untuk membangun kreativitas mereka untuk bernalar.

Dariastining et al (2020) menjelaskan bahwa media audiovisual mampu untuk meningkatkan kreativitas mereka sebagai bagian dari upaya membangun kemampuan dan minat untuk bernalar tentang hal-hal yang mereka pelajari. Lestari (2018) juga

menambahkan bahwa media visual disebut sebagai media pandang karena seseorang dapat memahami media yang disajikan melalui penglihatan dan memiliki manfaat antara lain menimbulkan daya tarik bagi pembelajar, mempermudah pengertian dan pemahaman siswa, memperjelas bagian-bagian penting dalam pembelajaran, dan meningkatkan suatu uraian yang panjang

Salah satu upaya untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang baik, benar, dan menarik. Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan minat dan keinginan baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi mengajar akan sangat membantu efektivitas proses pembelajaran dan penyampaian pesan serta isi pelajaran saat itu (Adam, 2023).

Guru harus mampu mengembangkan kemampuan mengoperasikan peralatan teknologi yang disediakan sekolah dan memanfaatkannya secara bermakna dalam proses pembelajaran di kelas (Mahendra et al, 2025). Guru juga harus menguasai pembuatan sumber daya pendidikan untuk digunakan dalam pembelajaran dan latihan.

Media yang menarik minat anak sangat diperlukan untuk pembelajaran membaca bahasa Indonesia sejak dini, khususnya untuk kelas dasar. Media merupakan komponen penting dalam pembelajaran. Artinya media mutlak harus ada atau harus jika salah satu komponen tidak ada, maka hasil yang diperoleh tidak akan optimal (Magdalena et al, 2021). Media audio visual dapat memberikan beberapa manfaat seperti: 1) menyajikan pembelajaran konkret dan realistis; 2) dapat mengatasi kendala ruang dan waktu, keterbatasan pengamatan, dan memperjelas berbagai bidang masalah; dan 3) mudah digunakan; dan 4) media pembelajaran yang paling efektif karena dapat memadukan fakta dan gagasan secara jelas, berdaya guna, dan terpadu melalui gambar dan suara yang menarik secara visual.

Berdasarkan hasil berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di kelas SDN Kademangan 2 probolinggo diperoleh hasil pengamatan yakni rendahnya pemahaman siswa terhadap materi pelajaran bahasa Indonesia serta minat siswa dalam proses pembelajaran. Hal tersebut disebabkan oleh kurangnya kreativitas guru dalam memanfaatkan media pembelajaran yang menarik dan mudah diterima oleh siswa. Sehingga ketika proses pembelajaran berlangsung, siswa lebih banyak tidak memperhatikan apa yang disampaikan guru dan lebih banyak bercanda dengan temannya.

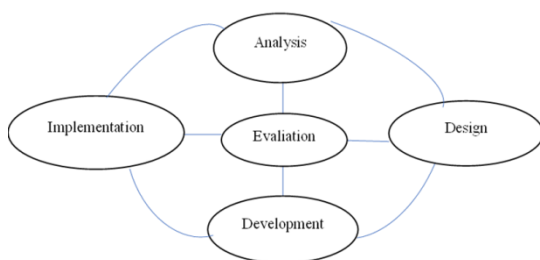
Selain itu, hasil observasi juga menunjukkan kurangnya pemahaman siswa terhadap materi tema 2 "Mencari Kata". Sebagian siswa belum dapat membuat langkah-langkah cara mencari suku kata melalui benda-benda sekitarnya. Hal tersebut disebabkan oleh a) kesulitan mengenali suku kata dalam kata; b) belum lancar membaca; c) kosakata terbatas; d) kesulitan membedakan huruf b dan d yang sering digunakan; dan e) kurang mendapat bimbingan dan perhatian dari orang tua, sehingga menyebabkan kesulitan

membaca dan kemampuan membaca kurang baik.

Maka dari itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul pengembangan media audio visual berbasis canva untuk materi suku kata pada pelajaran bahasa indonesia kelas 1 sdn kademangan 2 probolinggo untuk membantu siswa kelas I SDN Kademangan 2 memahami bahasa Indonesia melalui media audio visual berbasis canva.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode pengembangan atau *Research and Development* (R&D) dengan subjek penelitian guru kelas I dan seluruh siswa kelas I yang berjumlah 30. Model pengembangan yang digunakan adalah paradigma ADDIE yang terdiri dari beberapa fase atau langkah, yaitu *Analyze*, *Design*, *Development*, *Implementation*, *Evaluation*.



Gambar 1. Tahap model pengembangan ADDIE

Tahapan pengembangan model ADDIE dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. *Analyze* (Analisis), ditemukan bahwasanya perlu untuk mengembangkan atau meningkatkan media pembelajaran berdasarkan permasalahan yang ditemukan dan mengidentifikasi materi pendidikan yang dibutuhkan siswa untuk meningkatkan pengalaman belajar.
2. *Design* (Desain), merupakan tahap perancangan atau perancangan media Pembelajaran. Tahap ini merupakan perancangan media pembelajaran media audio visual berdasarkan hasil tahap pertama (*analyze*).
3. *Development* (Pengembangan), merupakan tahap pengembangan Media Audio Visual Interaktif dengan desain yang telah dibuat dan memuat isi pembelajaran.
4. *Implementation* (penerapan), a) mempelajari reaksi pengguna dan siswa Pengguna yang dimaksud yaitu guru bahasa Indonesia kelas I di SDN Kademangan 2 Probolinggo. B) video pembelajaran audio-visual dimaksudkan untuk dilakukan dengan menggunakan tanggapan dari siswa. Ada dua

puluh enam siswa menanggapi. Media yang menggunakan pembelajaran digunakan untuk melaksanakan pembelajaran. Tindakan peneliti terhadap aplikasi Canva yang telah dibuat untuk proses belajar mengajar.

5. *Evaluation* (Evaluasi), Tahap ini bertujuan untuk menghasilkan produk akhir berdasarkan tahap sebelumnya. Sasaran pada tahap ini adalah untuk menilai kelayakan produk menggunakan media dan sumber daya yang memenuhi persyaratan pembelajaran yang siap untuk digunakan. Dengan subjek uji coba yang terdiri dari ahli materi, ahli media, guru kelas I, dan siswa kelas I. Setelah selesai dilakukan revisi dan hasil dari uji coba siswa mendapatkan hasil kelayakan untuk digunakan. maka media pembelajaran siap untuk digunakan guru untuk mata pelajaran bahasa Indonesia.

Instrumen pengumpulan data yang digunakan berupa kuesioner untuk penilai dan tanggapan siswa yang di ukur menggunakan skala likert. Dengan teknik analisis data berupa observasi dan kuesioner.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pengembangan media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi canva pada materi Suku Kata pada pelajaran Bahasa Indonesia yang dikembangkan dengan menggunakan model ADDIE telah layak digunakan sebagai media pembelajaran. sehingga Media pembelajaran Audio Visual berbasis Aplikasi Canva pada Materi suku kata pada Bahasa Indonesia dinyatakan layak sebagai media pembelajaran.

Materi audiovisual yang dibuat oleh peneliti berdasarkan materi kanvas "Kata Bersuku Kata" digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia untuk siswa kelas satu di SDN Kademangan 2 Probolinggo. Siswa menyatakan secara lisan dan tertulis bahwa media tersebut sangat efektif dan dapat meningkatkan nilai-nilai moral mereka dengan mengaktifkan kembali gaya belajar masing-masing. Selain itu, terdapat jawaban siswa yang dominan yang menunjukkan persetujuan terhadap poin-poin dalam angket respons siswa dengan memberikan skor "4 (sangat baik)". Berikut ini adalah hasil temuan dari investigasi pengembangan yang dilakukan oleh peneliti. Ahli media dan ahli materi dikonsultasikan mengenai kebenaran

media audio visual berbasis Canva. Ahli media mencapai 90% dari sampel, sedangkan ahli materi mencapai 94%. Mengingat memenuhi rentang atau interval capaian 80–100%, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ini sangat baik dan layak digunakan sebagai media pembelajaran. Guru wali kelas SDN Kademangan 2 Probolinggo melakukan survei kepada pembelajar bahasa Indonesia tentang manfaat bahan ajar audio visual berbasis canva, dan siswa kelas I SDN Kademangan 2 Probolinggo mengisi angket. Selama masa uji coba, 92% tanggapan siswa dan 95% praktisi pembelajaran bahasa Indonesia mengisi angket. Dengan perolehan rentang atau interval capaian 80–100%, dapat disimpulkan media hasil karya peneliti dinilai sangat baik dan sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran.

D. Kesimpulan

Media pembelajaran audio visual dapat membantu guru untuk meningkatkan minat, konsentrasi, kemampuan bahasa siswa terutama pada kelas I. Guru harus mampu memanfaatkan dan membuat media pembelajaran yang menarik dan

relevan bagi siswanya sehingga mampu menciptakan pembelajaran yang menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Adam, A. (2023). Pengaruh media pembelajaran audio visual terhadap minat belajar siswa sekolah dasar. *Journal of Contemporary Issue in Elementary Education*, 1(1), 29-37.
- Darihastining, S., Aini, S. N., Maisaroh, S., & Mayasari, D. (2020). Penggunaan media audio visual berbasis kearifan budaya lokal pada anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1594-1602.
- Lestari, I. D., Halimatusha'diah, H. D., & Lestari, F. A. P. (2018). Penggunaan media audio, visual, audiovisual, dalam meningkatkan pembelajaran kepada guru-guru. *Jurnal PkM Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(01), 55-60.
- Magdalena, I., Shodikoh, A. F., Pebrianti, A. R., Jannah, A. W., & Susilawati, I. (2021). Pentingnya media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa sdn meruya selatan 06 pagi. *Edisi*, 3(2), 312-325.
- Mahendra, Y., Rohmani, R., & Apriza, B. (2025). Peningkatan Kompetensi Guru dalam Pembuatan Media Pembelajaran Digital Berbasis Humanis untuk Menumbuhkan Minat Membaca Siswa. *Bima Abdi: Jurnal*

Pengabdian Masyarakat, 5(1), 135-148.

Rohima, N. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Keterampilan Belajar Pada Siswa.

Wahyuni, T., Darsinah, D., & Wafroturrahmah, W. (2023). Inovasi pembelajaran dalam kurikulum merdeka dimensi kreatif. Jurnal Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Borneo, 4(1), 79-86.