

PENGEMBANGAN BUKU CERITA RAKYAT SUMATERA SELATAN PADA PEBELAJARAN PPKN KELAS III SEKOLAH DASAR

Desti Seri Hanggraini¹Bukman Lian²Kiki Aryaningrum³

PGSD FKIP Universitas PGRI Palembang

destiseriHanggraini@gmail.com¹ Kikiaryaningrum86@gmail.com²

drbukmanlian@univpgri-palembang.ac.id³

ABSTRACT

To increase student learning motivation, teachers play an important role in creating an interesting learning atmosphere, one of which is through learning media. One of the effective media is the South Sumatra folklore book, a form of literature, which helps increase motivation in learning PPkn. This study aims to develop learning media for grade III in elementary schools that are valid, practical and potential effects. The type of research used is reseach and development (R&D) with the ADDIE development model. Data collection techniques through tests, questionnaires and documentation. With a population of 23 grade II students of SDN 16 Palembang. Data analysis techniques used through quantitative techniques and qualitative techniques. The results showed that the validation results obtained an assessment with a percentage of 90% "very valid. In addition, the assessment results obtained from the results of students' responses with a percentage of 90% "very practical or feasible and the effectiveness results obtained were 85.6% "effective". This shows that the book

Keywords: Folklore Book, South Sumatra

ABSTRAK

Untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, guru berperan penting dalam menciptakan suasana pembelajaran yang menarik salah satunya melalui media pembelajaran. Salah satu media yang efektif adalah buku cerita rakyat Sumatera Selatan, sebuah satu bentuk sastra, yang membantu meningkatkan motivasi dalam pembelajaran PPKn. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran kelas III Di Sekolah Dasar yang valid, praktis dan efek potensial. Jenis penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian reseach and development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE. Teknik pengambilan data melalui tes, angket dan dokumentasi. Dengan populasi berjumlah 23 siswa kelas II SDN 16 Palembang. Teknik analisis data yang digunakan melalui teknik kuantitatif dan teknik kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan hasil validasi memperoleh penilaian dengan persentase 90% "sangat valid. Selain itu, hasil penilaian yang didapat dari hasil respon peserta didik dengan persentase 90% "sangat praktis atau layakdan

hasil efektivitas diperoleh sebesar 85,6% “efektif”. Hal ini menunjukkan bahwa buku cerita rakyat Sumatera Selatan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Kata kunci: Buku Cerita Rakyat, Sumatera Selatan

A. Pendahuluan

Pendidikan pada dasarnya adalah usaha yang dilakukan dengan penuh kesadaran untuk membentuk generasi bangsa yang memiliki karakter. Ini sejalan dengan apa yang dinyatakan menurut UU No. 20 Tahun 2003, tujuan pendidikan nasional adalah untuk membangun siswa menjadi orang yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dengan akhlak yang mulia, sehat, berpengetahuan, terampil, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab. Pendidikan, terutama di sekolah dasar, seharusnya tidak hanya berfokus pada kompetensi, tetapi juga seimbang dengan penanaman karakter, menurut tujuan pendidikan nasional. Pemerintah Indonesia memusatkan pendidikan karakter melalui "Gerakan Penguatan Pendidikan Karakter (PPK)." (Saputra, Khairun, dan Ilham pada, 2022).

Karakteristik siswa Sekolah Dasar masih berada di tahap operasional

kongkrit. Pada usia ini, mereka mulai mampu berpikir secara logis, tetapi perlu dukungan media kongkrit. Dalam konteks ini, nilai-nilai masih bersifat abstrak, sehingga menjadi tanggung jawab guru sebagai fasilitator pembelajaran untuk mengubah nilai-nilai tersebut menjadi lebih konkret agar dapat dipahami oleh siswa. Penting untuk menarik minat siswa dalam setiap aktivitas yang dilakukan dalam kegiatan VCT. Salah satu cara untuk menerapkan VCT dalam mengubah nilai menjadi bentuk yang lebih nyata adalah dengan memanfaatkan cerita rakyat dalam proses pembelajaran. Cerita rakyat yang mengandung nilai-nilai karakter bangsa Indonesia sangat cocok untuk dikembangkan dalam pembelajaran Pendidikan Karakter Nasional di Sekolah Dasar. Cerita rakyat digunakan dalam VCT sebagai alat untuk mengubah nilai-nilai abstrak kehidupan sehari-hari menjadi lebih konkret di dalam kelas, sesuai dengan tema pembelajaran saat ini. Dengan demikian, afeksi siswa akan dibentuk

oleh karakter-karakter yang terlibat dalam cerita selama kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, dengan mengembangkan model pembelajaran VCT berbasis cerita rakyat ini, diharapkan tujuan pembelajaran dapat dicapai sesuai dengan amanah Undang-undang (Khairun dan Elizabeth, 2021)

Penanaman nilai karakter tanggung jawab dan minat membaca buku cerita rakyat adalah fokus utama penelitian ini. Hal ini didasarkan pada masalah karakter yang ditemukan di SD N 16 Palembang pada pemeriksaan awal. Menurut Kusumayanti et al. (2021), menggunakan metode bercerita dengan memberi siswa waktu 15 menit untuk membaca adalah salah satu cara guru dapat menanamkan nilai karakter yang suka membaca. Buku cerita bergambar "Pulau Kemaro", yang didasarkan pada kearifan lokal Sumatera selatan, adalah sumber daya yang dapat digunakan untuk mendukung kegiatan tersebut.

Menurut cerita rakyat, Pulau Kemaro berasal dari mana. Seorang saudagar Tiongkok bernama Tan Bun An menjalin kasih dengan seorang perempuan Palembang asli bernama

Siti Fatimah. Dia kemudian mengajak Siti Fatimah ke rumah orangtuanya untuk mendapat restu pernikahan. Setelah mereka pergi, Tan Bun An dan Siti Fatimah kembali ke Palembang dengan membawa hadiah tujuh buah guci yang diberikan oleh orangtuanya. Ketika mereka berada di perairan Sungai Musi, Tan Bun An terheran-heran melihat hadiah yang diberikan oleh orangtuanya dan terheran-heran Tan Bun An segera membuang semua guci ke Sungai Musi.

Cerita rakyat bergambar adalah salah satu bentuk sastra yang sangat cocok untuk anak-anak, terutama bagi mereka yang sedang dalam tahap perkembangan di sekolah dasar. Menurut Munthe & Halim (2019), buku cerita bergambar menggabungkan gambar dan teks menjadi satu kesatuan yang harmonis, membentuk alur cerita yang menarik. Buku-buku ini tidak hanya bisa digunakan sebagai alat pembelajaran, tetapi juga sebagai sumber informasi yang bermanfaat. Dengan ilustrasi yang mendukung, pembaca dapat lebih mudah menangkap pesan dan memahami deskripsi cerita yang ingin disampaikan. Buku cerita bergambar

berbasis kearifan lokal merupakan buku yang mengambil budaya tempat tinggal anak dalam wujud kebiasaan, tradisi, nilai-nilai norma, bahasa, dan pola yang terbentuk dalam masyarakat (Murniayudi, 2021). Salah satu bentuk kearifan lokal yang sering kita temui adalah cerita rakyat. Di Indonesia, kita bisa menemukan beragam cerita rakyat yang menyampaikan pesan moral, termasuk di Provinsi Sumatera Selatan. Cerita-cerita ini kaya akan nilai-nilai kearifan lokal dan karakter. Misalnya, cerita rakyat "Pulau Kemaro" dari Suku Sumatera Selatan mengajarkan nilai-nilai seperti religiusitas, kasih sayang, persaudaraan, empati, dan pentingnya menolong sesama. Namun di lapangan, pembelajaran PPKn di SD untuk membentuk kepribadian dan moral siswa masih dianggap belum optimal (Ananda, 2019). Banyak yang berpendapat bahwa PPKn adalah mata pelajaran yang sulit dipahami. Hal ini disebabkan oleh luasnya materi PPKn yang membuat siswa kesulitan untuk berpikir kritis dan kreatif dalam menghadapi berbagai masalah (Sumayati, 2020).

Penelitian ini bertujuan untuk menggunakan buku cerita rakyat sumatera selatan "Pulau Kemaro" sebagai sumber belajar PPKn di sekolah dasar dengan materi pokok keragaman budaya sebagai hasil interaksi manusia. Kelas III tema 5 Cuaca pada KD 4.4 Menyajikan bentuk-bentuk kebersatuan dalam keragaman di lingkungan sekitar. Dalam tema ini siswa diperkenalkan bentuk keragaman yang ada di Kota Palembang salah satunya pulau kemarau dengan buku cerita rakyat, dengan harapan membentuk karakter-karakter yang ada dalam cerita saat kegiatan pembelajaran.

Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Khairun Nisa, Elizabeth Prima, dan I Nengah Suastika (2021), yang menemukan bahwa cerita rakyat dapat menjadi alat yang efektif untuk menanamkan nilai-nilai kehidupan sehari-hari di dalam kelas dengan menyesuaikan tema pelajaran saat ini. Ini berarti bahwa karakter-karakter dalam cerita dapat memengaruhi afeksi siswa secara tidak langsung selama kegiatan pembelajaran.

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian reseach and development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu analysis, design, development, implementation dan evaluation. Teknik pengambilan data melalui observasi, wawancara, angket dan dokumentasi. Dengan populasi berjumlah 23 siswa kelas III SDN 16 Palembang. Teknik analisis data yang digunakan melalui teknik kuantitatif dan teknik kualitatif.

C.Hasil Dan Pembahasan

a. Analisis

1. Analisis Kurikulum

Dalam tahap analisis kurikulum, peneliti melakukan evaluasi berdasarkan kurikulum merdeka. Selanjutnya, peneliti menganalisis kurikulum merdeka Pendidikan Kewarganegaraan di tingkat sekolah dasar (SD). Di SDN 16 Palembang, pembelajaran mengikuti kurikulum merdeka, dan selama proses belajar mengajar di kelas, media yang digunakan adalah buku paket yang telah disiapkan oleh sekolah. Buku paket yang disediakan sudah cukup baik dan sesuai dengan kurikulum

merdeka, namun masih ada beberapa aspek yang perlu diperbaiki, seperti kurangnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran menggunakan buku paket.

2. Analisis Siswa

Karakteristik siswa kelas IV SDN 16 Palembang mencakup berbagai aspek yang perlu diperhatikan:

- a. Tahap operasional konkret dengan karakteristik penggunaan logika yang memadai, ide berasal dari pemikiran
- b. Berpikir dengan pada benda-benda nyata
- c. Ingin bereksperimen dan rasa ingin tahu yang besar.
Senang bermain.

b.Design

Pada tahap desain produk yang dikerjakan oleh peneliti, pengembangan buku cerita rakyat Sumatera Selatan mencakup berbagai elemen seperti cover, kata pengantar, daftar isi, kompetensi inti, capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, isi cerita, materi pembelajaran, dan soal-soal latihan.

C.Development

Hasil *Prototype I* kepada pakar atau ahli yang disebut dengan validator. Adapun para validator adalah:

- 1) Bapak Reza Syahrini, S.Pd, M.Sn, yang merupakan dosen PGSD Universitas PGRI Palembang sebagai ahli yang menilai kualitas media dengan aspek yaitu materi.
- 2) Ibu Sri Wahyuningsih, M.Pd, M.H yang merupakan dosen PGSD Universitas PGRI Palembang sebagai ahli yang menilai kualitas media dengan aspek bahasa.
- 3) Ibu Fadhillah, S.Pd, Gr yang merupakan guru SD Negeri 16 Palembang sebagai ahli yang menilai kualitas buku ajar dengan aspek media.

a. One to One (evaluasi perorangan)

Uji coba *one to one* dilakukan penelitian di SDN 16 Palembang sebanyak 3 siswa . Hasil dari uji coba *one to one* yang dilakukan oleh ketiga siswa tersebut menunjukkan validitas yang sangat tinggi, mencapai 93%. Ini berarti media yang digunakan sudah layak untuk diterapkan. Jadi, bisa disimpulkan bahwa media ini sudah cukup baik untuk diuji coba di kelas tanpa perlu ada revisi. Setelah uji coba *one to one*, langkah selanjutnya

adalah melakukan uji coba dengan *small group*.

b. Small Group (kelompok kecil)

Pada tahap *small group*, kami melakukan uji coba dengan 20 peserta didik. Hasil dari angket respon peserta didik menunjukkan tanggapan mereka terhadap penggunaan bahan ajar membaca permulaan dalam tahap *small group* diperoleh rata-rata nilai sebesar 90% dengan kriteria sangat praktis. Dari sini, kita bisa menyimpulkan bahwa media membaca permulaan ini sangat praktis.

B. Implementasi (Implementation)

Tahapan implementasi dalam penelitian ini adalah langkah untuk menerapkan desain media yang telah dikembangkan dalam situasi nyata di kelas. Untuk tahap uji coba, penelitian dilakukan di SDN 16 Palembang dengan melibatkan 23 siswa, bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas penggunaan produk buku ajar. Uji coba dilakukan pada tanggal 20 Mei 2025. Uji coba dilakukan dengan memberikan soal berupa soal

pilihan ganda dengan jumlah soal sebanyak 10 soal dapat diketahui siswa yang tidak tuntas dalam tes sebanyak 2 orang dari 23 orang siswa, serta 21 orang yang tuntas dari 23 orang siswa dengan nilai ketuntasan rata-rata menggunakan media membaca permulaan sebesar 85,6 % berdasarkan kriteria persentase nilai rata-rata 80,00-100% dikategorikan efektif.

C. Evaluation

Pada tahap evaluasi, kita mulai dari desain hingga implementasi untuk mengidentifikasi kekurangan dan kelebihan media, berdasarkan komentar serta saran dari para ahli dan pakar yang bertindak sebagai validator. Setelah dilakukan revisi serta pengisian lembar angket validasi kemudian peneliti melakukan analisis data yang bertujuan untuk mengetahui kevalidan produk media yang dikembangkan.

Setelah peneliti melakukan penelitian dan uji coba terhadap siswa, maka kekurangan dan kelebihan media dapat diketahui sebagai berikut:

- 1) Kekurangan
 - a) Dibutuhkan dana untuk pencetakan media

- b) Mendesain media harus sesuai karakter siswa
 - c) Dapat mengenalkan kearifan lokal
- 2) Kelebihan
 - a) Gambar yang ada dalam media sangat menarik, sehingga siswa jadi lebih bersemangat untuk belajar.
 - b) Tidak perlu alat khusus untuk menggunakannya.

model penelitian pengembangan ADDIE, yang mencakup Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Penelitian ini dilaksanakan di SDN 16 Palembang dengan siswa kelas 3 melalui metode tatap muka. Uji coba penelitian ini melibatkan beberapa pertemuan yang berbeda, mulai dari one to one, *small group*, hingga tes. Siswa-siswa juga menunjukkan antusiasme yang tinggi saat belajar menggunakan media ini.

Pada pembelajaran PPKN diperlukan penanaman nilai-nilai karakter seperti nilai-nilai yang terkandung cerita rakyat sangat berguna bagi kehidupan bangsa, di zaman teknologi sudah maju dan jarang ditemukan disekolah guru memperdengarkan cerita rakyat

kepada peserta didik dalam proses pembelajaran

Pengembangan bahan ajar cerita rakyat yang berfokus pada kearifan lokal Sumatera Selatan dapat memberikan dukungan yang berarti bagi para guru dalam proses pembelajaran. Ini tidak hanya berfungsi sebagai referensi sumber bahan ajar, tetapi juga memperkaya pengetahuan siswa. Dengan mengenalkan kearifan lokal dari berbagai daerah, siswa yang sebelumnya hanya akrab dengan kearifan lokal di sekitar mereka kini dapat memperluas wawasan mereka. Buku cerita rakyat berbasis kearifan lokal Sumatera Selatan ini sangat bermanfaat dalam mendukung kegiatan belajar mengajar, terutama untuk siswa kelas III.

Selain itu menurut (Nurjanah & Hakim, 2018), dengan buku bergambar menarik perhatian karena penampilannya sangat disukai anak-anak. Buku bergambar memiliki fitur-fitur yang dapat digunakan untuk menghiasi atau melengkapi sebuah cerita, serta membantu Anda memahami isi buku. Buku bergambar adalah cerita yang terdiri dari gambar-

gambar. Melalui buku bergambar, pembaca dapat dengan mudah memperoleh informasi dan penjelasan mengenai cerita yang ingin disampaikan. Oleh karena itu, buku bergambar dapat digolongkan sebagai media yang tepat dalam proses belajar mengajar anak usia dini.

Berdasarkan hasil pengembangan media berbentuk buku mulai dari *prototype* I, dan *prototype* II hasil pengembangan adalah sebagai berikut:

1. Kevalidan

Pada tahap validasi dilakukan dengan memberikan lembar validasi serta angket validasi kepada para ahli/pakar (ahli media, bahasa, dan materi). Hal-hal yang perlu diperhatikan sebagai acuan penilaian validasi yaitu media, materi dan kebahasaan. Untuk memastikan media yang digunakan dalam proses pembelajaran valid, langkah awal yang perlu dilakukan adalah validasi. Proses ini melibatkan beberapa validator, yaitu dua dosen dari PGSD Universitas PGRI Palembang dan satu guru dari SD Negeri 16 Palembang.

Setelah validasi *prototype* I oleh para

ahli, revisi dilakukan berdasarkan komentar dan saran yang diberikan, sehingga dihasilkan *prototype* II. Selanjutnya, *prototype* II juga direvisi dengan menambahkan lembar angket validasi untuk mendapatkan penilaian terhadap media yang telah dikembangkan. Setelah penilaian dilakukan dan nilai kevalidan dihitung berdasarkan persentase interpretasi skor, peneliti menemukan bahwa rata-rata nilai yang diperoleh adalah 90%. Ini menunjukkan bahwa nilai yang didapat berada dalam rentang 86,00-100%, yang berarti media yang telah dikembangkan dapat dikategorikan sebagai valid.

Sejalan dengan penelitian Alisya Ananda (2021), penyajian materi cerita rakyat Putri Mandalika sesuai dengan tuntutan kurikulum dan karakteristik siswa. Salah satu ciri buku cerita bergambar yang baik untuk peserta didik adalah buku cerita bergambar harus cocok dengan tingkatan umur dan kemampuan peserta didik. Karena pada setiap tingkatan umur, karakteristik dan kemampuan peserta didik dalam memperoleh pengetahuan akan berbeda-beda.

2. Kepraktisan

Berdasarkan media yang telah dikembangkan dan telah melalui proses validasi oleh para ahli/pakar sehingga menghasilkan *prototype* II yang telah dinyatakan valid dan dapat di uji cobakan. Kemudian peneliti melakukan uji coba *one to one* dengan jumlah siswa uji coba sebanyak tiga siswa. Berdasarkan uji Dalam uji coba *one to one*, siswa memberikan komentar positif tanpa ada kendala, sehingga peneliti tidak perlu melakukan revisi pada *prototype* II. Selanjutnya, peneliti melanjutkan penelitian dengan menggunakan *prototype* II dalam uji coba kelompok kecil yang melibatkan 8 siswa. Pada tahap ini, siswa juga tidak memberikan komentar atau saran, sehingga peneliti tidak perlu melakukan revisi pada media.

Kepraktisan media diamati melalui proses belajar siswa selama uji coba kelompok besar, di mana para siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi dalam mengikuti pembelajaran dan mempraktikkan media. Berdasarkan data angket respon siswa pada tahap *one to one* yang diisi oleh 3 peserta didik, diperoleh nilai rata-rata sebesar

91%. Kemudian, pada tahap uji coba *small group* yang melibatkan 20 peserta didik, nilai rata-ratanya adalah 90%. Dengan persentase skor nilai yang berada di antara 86,00-100%, media ini dinyatakan praktis berdasarkan tabel interpretasi skor persentase. Maka, dapat disimpulkan bahwa media yang telah dikembangkan oleh peneliti sangat praktis.

Angket yang diernyataan tersebut memuat tentang buku cerita bahan ajar menarik, desain bahan ajar menarik, gambar yang disajikan menarik, komposisi huruf dan warna menarik, bahasa bahan ajar mudah dipahami, tulisan bahan ajar mudah dipahami, penambahan contoh gambar pada materi kearifan lokal yang dekat dengan siswa sehingga memudahkan siswa dalam memahami materi.

Pembuatan media menggunakan canva, canva ini memanfaatkan dengan mengandalkan warna, suasana, gambar, serta simbol-simbol lainnya yang bisa dimanfaatkan melalui desain pada aplikasi Canva (Hamzah dkk.,2023).

Menurut Canva sebagai alat desain

grafis memberikan kemudahan bagi pendidik dan siswa dalam menciptakan konten visual yang menarik. Dengan fitur desain yang intuitif, Canva merangsang kreativitas siswa dan memungkinkan pembuatan materi pembelajaran yang interaktif.

3. Keefektifan

Keefektifan media yang telah dikembangkan dalam penelitian ini terlihat jelas. Peneliti memberikan empat soal tes yang dikerjakan oleh siswa untuk mengumpulkan data tentang keefektifan. Dalam tes ini, keberhasilan diukur berdasarkan kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditetapkan, yaitu ≥ 71 . Dari hasilnya, 21 siswa berhasil mencapai ketuntasan, sementara 2 siswa lainnya masih di bawah KKM.

Dari data skor yang diperoleh, terlihat bahwa rata-rata persentase keseluruhan siswa mencapai 84%. Ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa, dengan persentase skor antara 80,00-100%, berhasil melampaui kriteria ketuntasan minimal KKM yang ditetapkan di angka ≥ 70 . Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media ini sangat bermanfaat bagi siswa.

Anak sekolah dasar sudah memasuki tahap operasional konkrit. Hal ini menunjukkan bahwa anak lebih menyukai benda yang konkrit dan nyata. Selain itu, anak mempunyai daya imajinasi yang sangat tinggi. Untuk lebih meningkatkan minat dalam melakukan sesuatu, diperlukan buku bergambar dan media lain yang dapat menyalurkan imajinasikreatif anak. Buku bergambar memberikan inspirasi dan motivasi yang sangat tinggi kepada siswa dalam proses pembelajaran, terutama pada saat pengajaran membaca, sehingga memudahkan anak dalam mengungkapkan gagasannya dalam bahasa.

Hal ini sejalan dengan Hurlock (dalam Alisya Ananda, 2020), memilih buku cerita untuk anak-anak SD adalah pilihan yang sangat baik, karena anak-anak di usia ini memang sangat menyukai cerita bergambar. Ada beberapa alasan mengapa ini begitu penting: (1) cerita bergambar dapat merangsang imajinasi dan meningkatkan rasa ingin tahu mereka; (2) buku-buku ini mudah dibaca dan dipahami, bahkan bagi anak-anak yang belum bisa membaca, karena mereka bisa menggunakan gambar

untuk memahami isi cerita; (3) gambar-gambar dalam buku cerita menarik perhatian anak dan mendorong mereka untuk membaca; (4) cerita bisa disusun dalam bentuk serial, yang membuat anak semakin penasaran; (5) gambar yang ditampilkan biasanya berwarna cerah dan sederhana, sehingga mudah dipahami oleh anak-anak.

D.Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang dilakukan peneliti tentang “Pengembangan Buku Cerita Rakyat Sumatera Selatan Pada Pembelajaran PPKn Sekolah Dasar” bahwa produk berupa buku cerita rakyat Sumatera Selatan untuk kelas III Sekolah Dasar telah dinyatakan valid. Hal ini berdasarkan lembar validasi ahli yang menunjukkan rata-rata nilai sebesar 90%, yang masuk dalam kriteria sangat valid, sehingga media ini layak digunakan. Selanjutnya, media ini juga dinyatakan praktis berdasarkan hasil angket respon peserta didik pada tahap *one to one*, di mana 3 peserta didik memberikan nilai rata-rata sebesar 91%. Kemudian, pada tahap *small group*, media ini diuji coba dengan

melibatkan 20 peserta didik yang memperoleh nilai rata-rata sebesar 90%, juga dengan kriteria sangat praktis. Terakhir, media ini dinyatakan efektif dengan nilai rata-rata 85,6, yang menunjukkan bahwa media tersebut layak digunakan.

Daftar Pustaka

- Afandi, M. (2020). *Evaluasi Pembelajaran Sekolah Dasar*. Semarang: Unissula Press.
- Akbar, S. (2020). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- (Diakses pada tanggal 7 Januari 2023)
- Asyhar, Rayanda. 2020. Kreatif. Mengembangkan. Media Pembelajaran. Jakarta: Gaung. Persada (GP) Press Jakarta
- Kharissidqi, M. T., & Firmansyah, V. W. (2022). Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Yang Efektif. *Indonesian Journal Of Education And Humanity*, 2. <https://www.canva.com>
- Nanda Saputra, Mariana, Konsep Dasar Bahasa Indonesia. (Surabaya: CV Jakad Media Publishing. 2020) hlm 124
- Nanda Saputra, Mariana, Konsep Dasar
- Annisa, L.,S. 2020. Pengembangan Buku Berjenjang Cerita Rakyat Jawa Timur Untuk Mengenalkan Budaya Lokal Siswa SMP. *Jurnal Bapala*, Volume 01 Nomor 01, 1 – 10
- Astuti, Y. D. 2022. Pengaruh Media Canva Terhadap Keterampilan Menulis Surat Undangan Tidak Resmi Siswa Kelas V SD Insan Mulya Kota BaruDriyorejo Tahun Ajaran 2021/2022. *Jurnal Unesa*, 9(9), 148- 149. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/bapala/article/view/48937/40730> (Diakses pada tanggal 7 Januari 2023)
- Bahasa Indonesia. (Surabaya: CV Jakad Media Publishing. 2020) hlm 124
- Novembri, R. (2022). Penerapan Nilai-Nilai Pancasila dengan Inkuiri Reflektif dalam Konteks Pembelajaran PPKn di Sekolah
- Nurdiansyah, M. F., & Dewi, D. A. (2021). Pendidikan Kewarganegaraan dalam Kehidupan Berbangsa dan Bernegara. *IJoIS: Indonesian Journal of Islamic Studies*, 2(2), 105–115. <https://doi.org/10.59525/ijois.v2i2.31>
- Pelangi, G. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media

- Pembelajaran Bahasa
Dan Sastra Indonesia Jenjang
SMA/MA. Jurnal Sasindo
Unpam, 79-96.
- Rahyu, P. S., Yanti, A. L., & Agustina,
L. (2023). Application of Canva
Media to Improve Science
Learning Outcomes for Class V
MI Darussalam Students, 6(3),
264–269.
[https://doi.org/10.37728/ijobe.v6
i3.1014](https://doi.org/10.37728/ijobe.v6i3.1014)
- Resmini, S., Satriani, I., & Rafi, D. M.
(2021). Pelatihan Penggunaan
Aplikasi Canva Sebagai Media
Pembuatan Bahan Ajar Dalam
Pembelajaran Bahasa Inggris.
Abdimas Siliwangi, 4(2), 335–
343. Diambil dari
[http://dx.doi.org/10.22460/as.v4i
2p%25p.6859](http://dx.doi.org/10.22460/as.v4i2p%25p.6859)
- Saputra, T., & Mampouw, H. (2022).
Pengembangan Pembelajaran
Bermedia Powtoon Untuk
Materi Sistem Persamaan Linier
Dua Variabel. Jurnal Cendekia:
Jurnal Pendidikan Matematika,
314-328.
- Sugiyono. (2021). Metode Penelitian
Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D.
Bandung: Alfabeta.
- Suryani, N., Setiawan, A., & Putra, A.
(2019). Media Pembelajaran
Inovatif dan
Pengembangannya. Bandung:
PT. Remaja Rosdakarya.
- Susanto, A. (2020). *Teori Belajar dan
Pembelajaran di Sekolah Dasar*.
Jakarta: Paramedia Group.
- Tanjung, E., & Faiza, D. (2019).
Canva Sebagai Media
Pembelajaran Pada Mata
Pelajaran Dasar Listrik Dan
Elektronika. Jurnal Vokasional
Teknik Elektronika dan
Informatika, 79-85.
- Tirtoni, F. (2016). *Pembelajaran PKn
Di Sekolah Dasar*. Yogyakarta:
CV. Buku Baik Yogyakarta
- Triningsih, D. E. 2021. Penerapan
Aplikasi Canva untuk
Meningkatkan Kemampuan
Menyajikan Teks Tanggapan
Kritis Melalui Pembelajaran
Berbasis Proyek. Cendekia:
Jurnal Pendidikan dan
Pembelajaran, 15(1),131.
[https://cendekia.solocls.org/ind
ex.php/cendekia/article/downloa
d/667/603](https://cendekia.solocls.org/index.php/cendekia/article/download/667/603) (Diakses pada
tanggal 7 Januari 2023)
- Winarni, E. W. (2019). Teori dan
Praktik Penelitian Kuantitatif
Kualitatif Penelitian Tindakan
Kelas (PTK) Research And
Development (R&D). Jakarta:
Bumi Aksara.

