

**PENGEMBANGAN MEDIA *GAME* *EDUKATIF* BERBASIS CANVA
DALAM KETERAMPILAN MEMBACA PEMAHAMAN SISWA
KELAS V SD NEGERI 78 BAKKE KABUPATEN SOPPENG**

**DEVELOPMENT OF CANVA-BASED EDUCATIONAL *GAME*
MEDIA TO IMPROVE READING COMPREHENSION SKILLS
OF GRADE V STUDENS AT SD NEGERI 78 BAKKE,
SOPPENG REGENCY**



TESIS

Disusun Oleh:

**HASMALIA
105061102123**

**PROGRAM PASCASARJANA
MAGISTER PENDIDIKAN DASAR
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
2025**

TESIS

PENGEMBANGAN MEDIA *GAME* EDUKATIF BERBASIS CANVA DALAM KETERAMPILAN MEMBACA PEMAHAMAN SISWA KELAS V SD NEGERI 78 BAKKE KABUPATEN SOPPENG

Yang Disusun dan Diajukan oleh

HASMALIA

Nomor Induk Mahasiswa: 105061102123

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian Tesis
Pada tanggal 28 Agustus 2025

Menyetujui Komisi Pembimbing

Menyetujui
Komisi Pembimbing

Pembimbing I



Prof. Dr. Munirah, M.Pd.

Pembimbing II



Dr. Andi Adam, S.Pd., M.Pd.

Mengetahui

Direktur Program Pascasarjana
Universitas Muhammadiyah Makassar



Prof. Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D.
NBM. 860 934

Ketua Program Studi
Magister Pendidikan Dasar



Dr. Abdul Azis, S.Pd., M.Pd.
NBM. 1088 295

HALAMAN PENERIMAAN PENGUJI

Judul Tesis : Pengembangan Media *Game Edukatif*
Berbasis *canva* dalam Keterampilan
Membaca Pemahaman Siswa Kelas V
SD Negeri 78 Bakke Kabupaten
Soppeng

Nama Mahasiswa : HASMALIA

NIM : 105061102123

Program Studi : Magister Pendidikan Dasar

Telah diuji dan dipertahankan di depan panitia penguji tesis pada tanggal
28 Agustus 2025 dan dinyatakan telah diterima sebagai salah satu syarat
untuk memperoleh gelar Magister Pendidikan Dasar (M.Pd.) pada program
Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Makassar.

Makassar, 28 Agustus 2025

Tim Penguji

Dr. Sukmawati, M.Pd.
(Pimpinan / Penguji)

Prof. Dr. Munirah, M.Pd.
(Pembimbing I / Penguji)

Dr. Andi Adam, S.Pd., M.Pd.
(Pembimbing II / Penguji)

Dr. Muhammad Akhir, S.Pd., M.Pd.
(Penguji)

Dr. Sitti Suwada Rimang, M.Hum.
(Penguji)





UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
PROGRAM PASCASARJANA
MAGISTER PENDIDIKAN DASAR

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : HASMALIA

Nim : 105061102123

Program Studi : Magister Pendidikan Dasar

Judul Tesis : Pengembangan Media *Game Edukatif* Berbasis *Canva* Dalam Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas V SD Negeri 78 Bakke Kabupaten Soppeng.

Dengan ini menyatakan bahwa Tesis yang saya ajukan di depan tim penguji adalah hasil karya saya sendiri dan bukan hasil ciptaan orang lain atau dibuatkan oleh siapapun.

Demikian pernyataan ini saya buat dan saya bersedia menerima sanksi apabila pernyataan ini tidak benar.

Makassar, Juni 2025

Yang Membuat Pernyataan

HASMALIA
105061102123



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
PROGRAM PASCASARJANA
MAGISTER PENDIDIKAN DASAR

SURAT PERJANJIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : HASMALIA
Nim : 105061102123
Program Studi : Magister Pendidikan Dasar
Fakultas : Pascasarjana

Dengan ini menyatakan perjanjian sebagai berikut :

1. Mulai dari penyusunan proposal hingga selesai penyusunan tesis ini, saya akan menyusun sendiri tesis saya (tidak dibuatkan oleh siapapun).
2. Dalam menyusun tesis, saya akan selalu melakukan konsultasi dengan pembimbing yang telah ditetapkan oleh pemimpin fakultas.
3. Saya tidak akan melakukan penjiplakan (Plagiat) dalam penyusunan tesis.
4. Apabila saya melanggar perjanjian seperti pada butir 1,2, dan 3, saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan aturan yang berlaku.

Demikian perjanjian ini saya buat dengan penuh kesadaran.

Makassar, Juni 2025

Yang Membuat Pernyataan

HASMALIA
105061102123

MOTTO

“ Allah memang tidak menjanjikan hidupmu akan selalu mudah, tapi dua kali Allah berjanji bahwa : Fa inna ma'al-usri yusra, inna ma'al-usri yusra”

(QS. Al-Insyirah 94 :5-6)

*“Kesempatan selalu beriringan dengan kesiapan,
menyiapkan diri berarti menyiapkan wadah*

“Ketika Allah tiba tiba menurunkan hujan deras di padang pasir bagi dua manusia. Orang yang tidak menyiapkan wadah akan berlari mengejar air.

Sedangkan orang yang sudah menyiapkan wadah kelak memiliki air cadangan untuk bertahan hidup menunggu hujan berikutnya. Jadi jangan takut jika kita masih kecil dan merasa tertinggal, tapi takutlah jika kita tidak bersiap dalam hal apapun”



ABSTRAK

Hasmalia, 2025. Pengembangan Media Game Edukatif Berbasis Canva dalam Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa kelas V SD Negeri 78 Bakke Kabupaten Soppeng. Dibimbing oleh Munirah dan Andi Adam.

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji prototipe, kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan dalam pengembangan media game edukatif berbasis dalam keterampilan membaca pemahaman siswa kelas V sekolah dasar. Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 78 bakke Kabupaten Soppeng. Metode yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model pengembangan Four-D yang meliputi tahap pendefinisian (Define), tahap perancangan (Design), Tahap pengembangan(Development), dan penyebaran (Dessiminate). Pengumpulan data dilakukan megggunakan instrument validasi ahli media, intrumen ahli materi, lembar observasi keterlaksanaan media, angket siswa, angket guru, dan tes.

Hasil penelitian menunjukkan: (1) media yang dihasilkan yaitu media game edukatif berbasis aplikasi canva; (2) media game edukatif dinyatakan valid oleh pakar ahli media dan ahli materi dengan rata-rata presentasi 97% kategori sangat valid; (3) media game edukatif dinyatakan praktis berdasarkan lembar observasi keterlaksanaan media dengan presentasi 95.83% dan hasil respon guru terhadap media game edukatif dengan skor 91.66% dengan kategori sangat praktis seta respon siswa terhadap media game edukatif dengan rata rata 96 % dengan kategoro sangat praktis; (4) media game edukatif dinyatakan efektif dibuktikan pada Uji Coba I dari 35–65 menjadi 75-95, dan pada Uji Coba II dari 35–80 menjadi 75–100. Hasil ini membuktikan bahwa media game edukatif bebasis canva lebih efektif dibandingkan pembelajaran menggunakan buku teks.

Kata kunci : Game Edukatif Canva, Membaca Pemahaman

ABSTRACT

Hasmalia. 2025. Development of Canva-Based Educational Gamo Media to Improve Reading Comprehension Skills of Grade V Students at SD Negeri 78

Bakke, Soppeng Regency. Supervised by Munirah and Andi Adam.

This study aims to examine the prototype, validity, practicality, and effectiveness of developing Canva-based educational game media to enhance the reading comprehension skills of fifth-grade elementary students. The research was conducted at SD Negeri 78 Bakke, Soppeng Regency. The method used was Research and Development (R&D) employing the Four-D development model, which includes the stages of Define, Design, Develop, and Disseminate. Data were collected using media expert validation instruments, material expert validation instruments, media implementation observation sheets, student questionnaires, teacher questionnaires, and tests.

The results of the study show that: (1) The developed product was an educational game media based on the Canva application; (2) The educational game media was declared valid by media and material experts, with an average percentage of 97%, categorized as very valid; (3) The media was deemed practical based on the media implementation observation sheet (95.83%), teacher responses (91.66% - very practical), and student responses (96% - very practical); (4) The media was found to be effective, as evidenced by the improvement in test scores: from 35-65 to 75-95 in the first trial, and from 35-80 to 75-100 in the second trial. These results demonstrate that Canva-based educational game media is more effective than traditional textbook-based learning.

Keywords: Canva Educational Game, Reading Comprehension

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah Swt yang telah melimpahkan rahmat dan karunia kepada penulis sehingga penulisan ini terselesaikan. Salawat dan taslim penulis haturkan kepada junjungan tercinta, Nabiullah, Muhammad Saw yang telah meletakkan fondasi ketauhidan yang syarat dengan risalah keselamatan dunia dan akhirat di muka bumi ini. Semoga kita menjadi hamba yang selalu dalam limpahan rahmat Allah swt dan termasuk golongan umat yang mendapatkan syafa'at Muhammad saw di akhirat kelak. Aamiin

Tesis ini dibuat untuk mendapatkan gelar Magister Pendidikan, pada Program Studi Pendidikan Dasar Universitas Muhammadiyah Makassar, dengan judul "Pengembangan Media Game Edukatif berbasis Canva dalam Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas V SD Negeri 78 Bakke Kabupaten Soppeng" Tesis ini tidak mungkin terwujud tanpa adanya bantuan dari berbagai pihak. Berkat bimbingan dan arahan dari berbagai pihak Tesis ini dapat terselesaikan. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Ir. H. Abd. Rakhim Nanda, ST., MT., IPU. rektor Universitas Muhammadiyah Makassar yang telah memberi peluang untuk melaksanakan dan menyelesaikan studi di Universitas Muhammadiyah Makassar.

2. Bapak Prof. Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D. direktur Program Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Makassar, yang telah memberikan izin dan kesempatan, serta memberi ilmu bagi peneliti selama proses studi di Universitas Muhammadiyah Makassar.
3. Bapak Dr. Mukhlis, S.Pd. M.Pd. selaku ketua program studi magister pendidikan dasar Universitas Muhammadiyah Makassar, yang telah memberikan kesempatan dan kemudahan dalam penyusunan tesis.
4. Ibu Prof. Dr. Munirah, M.Pd. pembimbing I dan bapak Dr. Andi Adam, S.Pd., M.Pd. pembimbing II yang telah banyak meluangkan waktu, tenaga dan pikirannya dalam memberikan bimbingan, motivasi, arahan, dan semangat kepada penulis sejak penyusunan proposal dan sampai pada selesainya tesis ini.
5. Dosen Pascasarjana Pendidikan Dasar Universitas Muhammadiyah Makassar yang telah memberikan berbagai macam ilmu pengetahuan yang begitu bermanfaat.
6. Pegawai tata usaha Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Makassar, atas segala perhatian serta pelayanan yang begitu baik sehingga penyusunan tesis dapat berjalan lancar.

7. Bapak Dr. Abdul Wahid S.Pd., M.Pd. dan Bapak Dr. Muhammad Agus, S.Pd., M.Pd. selaku Validator Ahli yang telah memberikan masukan selama kegiatan pengembangan produk.
8. Bapak Mastur S.Pd. selaku kepala Sekolah SD Negeri 78 Bakke dan Ibu Hasnani, S.Pd., Gr. selaku wali kelas V di sekolah tersebut yang telah memberikan izin dan bantuan untuk melakukan penelitian.
9. Teristimewa dengan segenap cinta dan hormat ananda haturkan kepada Ayahanda Sudirman dan Ibunda Rusmiati. K yang telah membesarkanku dengan penuh kasih dan sayangnya. Terima kasih atas semuanya yang telah Ayah dan Ibu berikan kepadaku, usaha dan pengorbanan kalian yang begitu besar kepadaku yang belum sempat saya balas dan doa yang tiada henti untuk keberhasilan anak-anakmu, serta nasehat yang sangat bermanfaat bagiku dalam menjalani kehidupan ini.
10. Cinta kasih satu satunya saudari saya, Hasnani, S.Pd., Gr. Terima kasih atas segala do'a, finansial dan dukungan yang diberikan kepada saya.
11. Arda Talia, S.Pd., Gr, Helmi Febrianti S.Pd., Gr, Ade ita Lestari S.Pd, Gr, Tri Uji R, S.Pd., Gr, dan Nur Azizah Dexa S.Pd., Gr selaku sahabat penulis yang senantiasa menemani penulis, memberikan dukungan serta motivasi, dan memberikan doa

setiap langkah yang dilalui sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis dengan lancar.

12. Teman-teman DIKDAS kelas regular angkatan 2023, yang memberi banyak pengalaman hingga di titik ini.

13. Hasmalia, saya penulis sendiri. Apresiasi sebesar besarnya karena telah bertanggung jawab untuk menyelesaikan apa yang telah dimulai. Terima kasih karena terus berusaha dan tidak menyerah, serta senantiasa menikmati setiap prosesnya. Terima kasih sudah bertahan.

Penulis menyadari bahwa tesis ini masih jauh dari kesempurnaan, baik dari sistematika, bahasa, maupun materi. Oleh karena itu, peneliti menerima dengan senang hati kritik dan saran yang bersifat membangun demi kesempurnaan karya ini. Akhir kata, penulis berharap semoga karya ini dapat bermanfaat bagi pengembangan pendidikan serta dunia penelitian pada umumnya, Aamiin.

Makassar, juni 2025

Penulis,

Hasmalia

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN KEASLIAN.....	ii
LEMBAR PERJANJIAN.....	iii
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	12
C. Tujuan Penelitian	13
D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan.....	13
E. Deskripsi Media.....	14
F. Pentingnya penelitian dan Pengembangan.....	15
G. Manfaat Penelitian	16
BAB II KAJIAN PUSTAKA	18
A. Kajian Teoretis	18
B. Penelitian Relevan	84
C. Kerangka Pikir	91
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	92
A. Model Penelitian dan Pengembangan	92
B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan.....	93
C. Uji Coba Produk	99
1. Desain Uji Coba.....	99

2. Subjek Uji Coba	100
3. Jenis Data.....	100
4. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	101
5. Teknik Analisis Data	104
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	111
A. Hasil Penelitian	111
B. Pembahasan	152
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	161
A. Simpulan	161
B. Saran.....	162
DAFTAR PUSTAKA.....	164
Lampiran.....	178



DAFTAR TABEL

Tabel.3.1 Kisi-Kisi Instrumen Penilain Ahli Media.....	101
Tabel.3.2 Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Materi	102
Tabel.3.3 Kisi-Kisi Respon Guru.....	102
Tabel.3.4 Kisi-Kisi Respon Siswa.....	103
Tabel.3.5 Kisi-Kisi Instrumen Keterampilan Membaca Siswa.....	103
Tabel.3.6 Analisis Gregory	105
Tabel 4.1 Hasil Analisis Tugas	116
Tabel 4.2 saran dan masukan ahli materi.....	125
Tabel 4.3 saran dan masukan ahli media.....	129
Tabel.4.4 Hasil validasi ahli media	137
Tabel.4.5 Hasil validasi ahli materi	139
Tabel 4.6 Rekapitulasi presentase skor kevalidan.....	140
Tabel 4.7 Hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran	142
Tabel 4.8 Hasil kepraktisan respon guru terhadap media	143
Tabel 4.9 Hasil kepraktisan respon siswa terhadap media.....	144
Tabel.4.10 Hasil uji coba I (skala kecil)	146
Tabel.4.11 Hasil uji coba II (skala Besar)	149
Tabel.4.12 Hasil pre-test dan post-test siswa setelah dan sesudah menggunakan media game edukatif	152

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Model 4D	23
Gambar 2.2 Tampilan Situs Canva untuk Mendaftar Akun	80
Gambar.2.3 Tampilan Beranda Pada Canva	81
Gambar.2.4 Tampilan Proses Pengeditan Pada Canva.....	82
Gambar.2.5 Pilih Format Untuk Mengunduh desain.....	82
Gambar.2.6 Bagan Karangka Pikir Penelitian	91
Gambar.3.1 Model pengembangan 4D	93
Gambar 4.1 petunjuk penggunaan media	121
Gambar 4.2 Tampilan Awal media game edukatf.....	122
Gambar 4.3 Daftar Buku	123
Gambar 4.4 menu kuis	123
Gambar 4.5 Audio yang digunakan	124
Gambar 4.6 Tampilan revisi ahli Materi.....	128
Gambar 4.7 Tampilan revisi ahli Media.....	131

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran di Indonesia saat ini menerapkan kurikulum merdeka yang merupakan pengembangan dari Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK), Kurikulum Tingkat Satuan pendidikan (KTSP) dan kurikulum 2013 (K13). Kegiatan pembelajaran di Sekolah Dasar (SD) dilakukan dengan menerapkan pembelajaran yang hampir sama dengan kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP) yang terbagi kedalam beberapa mata pelajaran. Andi Adam (2022) mengatakan bahwa Salah satu wujud pengembangan mutu satuan pendidikan yang dapat dilakukan guru adalah pengembangan materi ajar sebagai salah satu perangkat kurikulum yang penting dan menentukan keberhasilan pencapaian tujuan pendidikan. Proses pembelajaran dilaksanakan terintegrasi dengan penguasaan teknologi, kecakapan pengetahuan dan pendidikan karakter, kemampuan literasi serta disesuaikan dengan profil pelajar pancasila. Kemampuan literasi identik dengan keterampilan berbahasa yang mencakup beberapa aspek, yakni menyimak, menulis, berbicara, dan membaca.

Kegiatan membaca dalam upaya mentransfer ilmu pengetahuan pada kegiatan pembelajaran merupakan hal yang sangat penting. Dengan membaca siswa akan mengetahui informasi dan pesan yang ingin disampaikan penulis dari bacaan yang dibacanya. Hal ini sejalan

dengan pendapat Abdurahman (2018) yang menjelaskan bahwa Membaca pemahaman merupakan salah satu aspek kemampuan berbahasa yang harus dikuasai oleh siswa sekolah dasar terutama pada kelas lanjut. Perintah membaca juga terdapat dalam Al-quraan surah Al-Alaq ayat 1-5 yang menekankan pentingnya membaca diantaranya:

اقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ (١) خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ (٢) اقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ (٣) الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ (٤) عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ (٥)

artinya:

"Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan. Dia menciptakan manusia dari segumpal darah. Bacalah, dan Tuhanmulah yang maha pemurah. yang mengajar (manusia) dengan perantaraan kalam. Dia mengajarkan kepada manusia apa yang tidak diketahuinya"

Membaca dalam al-quraan tidak hanya merujuk pada membaca al quraan, tetapi juga pada membaca dan menuntut ilmu secara umum. Alquran menekankan bahwa membaca dan menuntut ilmu adalah suatu kewajiban bagi setiap muslim untuk meningkatkan keimanan dan pengetahuannya. Perintah membaca dalam alquran merupakan seruan yang apuh untuk mencari ilmu, melestarikannya, dan memanfaatkannya untuk kebaikan yang lebih besar. Melalui kegiatan membaca siswa dapat memperoleh informasi secara aktif reseptif. Disebut reseptif karena dengan membaca seseorang akan memperoleh informasi, memperoleh ilmu pengetahuan dan

pengalaman-pengalaman baru. Namun hal tersebut tidak serta merta sejalan dengan kesadaran siswa untuk melakukannya. Kenyataan yang kita dapatkan bahwa penduduk Indonesia yang berusia 10 tahun keatas yang melakukan kegiatan membaca baik koran atau majalah hanya berkisar 13,11%, selebihnya lebih menggemari menonton televisi (Ningsih et al. 2019).

Kegiatan membaca sebenarnya bukan hal yang sulit dilakukan tetapi banyak siswa yang enggan untuk melakukannya. Padahal dengan membiasakan membaca siswa akan dapat menambah pengetahuan dan mendapatkan informasi baru. Untuk mendapatkan informasi penting suatu bacaan dengan baik diperlukan kemampuan membaca pemahaman yang baik pula, namun fakta yang diperoleh menyebutkan Indonesia masih tergolong rendah dalam hal tersebut. The Organisation for Economic Co-operation and Development (OECD) telah mengumumkan hasil skor PISA (Programme for International Student Assessment) tahun 2018. Dimana kemampuan baca yang dinilai OECD dalam PISA adalah kemampuan memahami bacaan dalam berbagai tingkat kesulitan, bukan hanya kemampuan membaca (tulisan) saja. Yohanes Enggar Harususilo menuliskan dalam edukasi.kompas.com (2019) bahwa berdasarkan penilaian kemampuan membaca, Indonesia bertengger di posisi 72 dari 77 negara dengan poin 371. Hasil ini memerlukan adanya usaha untuk mengatasi masalah tersebut, baik dari kreatifitas dan inovasi guru dalam

menstimulus keterampilan membaca siswa melalui penerapan karakter tanggung jawab siswa dalam belajar.

Belajar merupakan kewajiban seorang siswa, sehingga dapat dikatakan pendidikan sebagai kebutuhan siswa. Belajar dengan baik merupakan sebuah tanggung jawab seorang siswa. Dimana beberapa bentuk penanaman sikap tanggung jawab dalam belajar adalah mengerjakan tugas dengan baik, memperhatikan guru saat pembelajaran, dan mentaati peraturan sekolah. Begitupun untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman memerlukan tanggung jawab siswa dalam melakukan kegiatan membaca di sekolah. Dengan memiliki sikap tanggung jawab dalam membaca, siswa akan lebih mudah memahami bacaan yang dibacanya.

Seseorang yang mempunyai sikap tanggung jawab, akan dapat meningkatkan perkembangan potensinya dengan belajar menurut harapan dan keinginan sendiri ataupun lingkungan sekitarnya. (Haniko et al. 2023) berpendapat bahwa Sebagai garda terdepan dalam proses pembelajaran, guru memiliki tanggung jawab yang besar dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa dengan efektif dan menarik. Guru dapat menciptakan lingkungan belajar yang dapat mengembangkan potensi siswa secara maksimal dan melakukan pekerjaan yang diperlukan dalam kelas. Sebaiknya guru memberikan kebebasan pada aktifitas membaca 3 siswa sesuai dengan minat topik baccaan. Karena aktivitas di sekolah dapat digunakan sebagai sarana

pengembangan keterampilan sosial dan karakter siswa (Ummah dan Mustadi 2018). Demikian juga pada saat kegiatan membaca, siswa dibebaskan untuk memilih bacaan jenis bacaan yang disukainya. Hal ini akan mengajarkan sikap tanggung jawab siswa atas pilihan bacaannya. Ditambah bimbingan dan dorongan guru, perlahan siswa akan terbiasa membaca dan ketika sudah terbiasa, guru dapat mengarahkan bacaan-bacaan yang bermanfaat bagi siswa sebagai penunjang utama dalam proses pembelajaran.

Membaca paham menurut Irma Sari, Wiarsih, dan Bramasta (2021) merupakan membaca suatu bacaan, dapat menerjemahkan bacaan tersebut agar lebih mudah dipahami serta dapat memahami ide pokok. Dalam membaca pemahaman adapun langkah-langkah yang perlu dilakukan dalam membaca, yaitu menentukan tujuan membaca, preview, membaca secara keseluruhan isi bacaan dengan cermat, dan mengemukakan kembali isi bacaan dengan menggunakan kalimat atau kata-kata sendiri. Namun, pada kenyataannya, masih banyak siswa SD yang belum terbiasa dengan kegiatan membaca. Membaca belum menjadi bagian dari budaya di lingkungan mereka. Akibatnya, ketika guru memberikan tugas membaca di perpustakaan atau gerakan literasi sebelum pembelajaran selama lima belas menit, banyak siswa yang melaksanakannya tanpa rasa tanggung jawab. Mereka hanya membaca sekadarnya untuk

memenuhi kewajiban, tanpa berusaha memahami pesan atau informasi yang ingin disampaikan oleh penulis dalam bacaan tersebut.

Permasalahan tersebut juga didapati oleh peneliti ketika melaksanakan observasi. Observasi yang dilaksanakan pada tanggal 17-18 februari 2025 di Kelas V SDN 78 Bakke, Kecamatan Ganra, Kabupaten Soppeng. Observasi dilakukan untuk menggali tentang proses pembelajaran, media pembelajaran yang digunakan, sarana pembelajaran multimedia, dan kegiatan-kegiatan membaca yang telah dijalankan. Pada poin terakhir, ditemukan banyak siswa yang belum memiliki tanggung jawab ketika melaksanakan kegiatan membaca. Imbasnya mereka tidak dapat menceritakan kembali informasi-informasi penting yang terdapat pada bacaan yang dibacanya. Kegiatan-kegiatan membaca yang diadakan oleh guru seringkali dilaksanakan ketika memiliki waktu luang saja. Perilaku perilaku tersebut dapat dikatakan bahwasanya keterampilan membaca pemahaman mereka tergolong masih rendah.

Hasil wawancara dengan guru dan siswa disimpulkan bahwa dampak dari keterampilan membaca pemahaman yang rendah mengakibatkan rendahnya kualitas pembelajaran. Siswa selalu kesulitan jika diminta menuliskan kembali bacaan yang sudah dibacanya dengan bahasanya sendiri. Untuk menemukan ide pokok atau pokok pikiran sebuah paragraf dalam bacaan juga masih banyak siswa yang kesulitan. Padahal dengan memahami pokok pikiran setiap

paragraf akan sangat membantu untuk mendapatkan informasi penting pada sebuah bacaan. Dengan mendapatkan informasi yang benar pada bacaan akan dapat membantu siswa memahami materi yang dipelajarinya.

Dari hasil wawancara dengan guru kelas V di SDN 78 Bakke adalah sudah banyak upaya yang dilakukan guru untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa. Namun hasil yang didapatkan belum sesuai dengan harapan. Banyak siswa yang belum melaksanakan kegiatan-kegiatan membaca dengan rasa tanggung jawab. Sehingga berdampak pada keterampilan membaca pemahaman yang rendah. Di sisi lain, guru juga telah menggunakan media pembelajaran visual berupa gambar, koran, dan poster untuk mencoba menarik siswa dalam kegiatan membaca. Selain itu guru juga memanfaatkan teknologi berupa komputer, LCD projector untuk menampilkan slide-slide powerpoint dalam upaya meningkatkan keterampilan membaca pemahaman

Berdasarkan hasil observasi di SDN 78 Bakke pembelajaran masih menggunakan Buku Paket dalam bentuk file pdf yang hanya dimiliki oleh guru dan Panduan Lembar Kerja Siswa (LKS), serta sudah memanfaatkan media penunjang lain pada proses pembelajaran, seperti LCD projector dengan menampilkan slide-slide powerpoint materi.

Guru menuturkan bahwa hal tersebut dikarenakan tidak adanya media interaktif berupa software yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa. Pada dasarnya, hampir semua guru dapat mengoperasikan media interaktif dalam komputer namun belum mampu membuat sendiri media yang sesuai kebutuhannya. Media interaktif yang ada biasanya diperoleh dengan membeli pada salessales yang biasanya menjajakan dari sekolah satu ke sekolah lain.

Penggunaan Media menurut Hasan et al. (2021) sangatlah penting, tidak mungkin mengkoordinasikan kegiatan pembelajaran tanpa menggunakan media. Media bersifat fleksibel karena dapat digunakan untuk semua tingkatan peserta didik dan di semua kegiatan pembelajaran. Munirah (2020) mengatakan bahwa tujuan sederhana dari media yaitu memudahkan mereka untuk belajar, memahami materi, memberikan kemudahan akses, menarik, mudah dimiliki, sehingga berdampak positif terhadap hasil atau prestasi belajarnya. Media pembelajaran juga dapat mendorong peserta didik untuk lebih bertanggung jawab dan mengontrol pembelajaran mereka sendiri, dan mengambil perspektif jangka panjang peserta didik tentang pembelajaran mereka. media pembelajaran sangat penting pada kegiatan pembelajaran yang mengutamakan pembelajaran aktif dan menekankan pada keterampilan proses. Sejalan dengan tren pada dunia pendidikan saat ini yang menuntut variasi dan kreasi pada media

pembelajaran yang digunakan. Media yang menarik dan menyenangkan akan membuat siswa merasa bermain pada saat proses pembelajaran. Perasaan gembira menjadikan pembelajaran bermakna dan berdampak pada pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajarinya. Untuk mencapai tujuan tersebut, dapat dikembangkan media pembelajaran berupa game edukatif.

Game edukatif bias menjadi solusi dalam pembelajaran. Fatimah et al. (2023) menyatakan bahwa permainan edukatif bermanfaat untuk anak sebagai alat yang membantu perkembangan anak diantaranya alat permainan edukatif yang dapat mengembangkan perkembangan anak. Pemaparkan game edukatif merupakan alat dengan beberapa petunjuk yang membantu siswa dalam proses pembelajaran pada ranah pengetahuan dan keterampilan serta mencakup pada penggunaan strategi dan teknik dalam memecahkan masalah. Game edukatif dapat dijalankan melalui smartphone, laptop 7 dan Personal Computer (PC). Game edukatif dapat dikemas dengan tampilan visual, audio, animasi dan konten yang menarik akan mampu meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa .

Hasil wawancara dengan guru SDN 78 Bakke juga ditemukan Hampir semua guru juga sudah tidak asing dengan aplikasi canva. Dimana game edukatif dibuat dengan aplikasi Canva dengan alasan sudah terbiasanya aplikasi ini digunakan oleh para guru di Indonesia. Hal ini sejalan dengan pendapat (Kharissidqi dan Firmansyah 2022)

aplikasi canva adalah salah satu aplikasi desain grafis yang sudah banyak dikenal, baik dari kalangan guru, siswa, maupun mahasiswa. Aplikasi canva ini juga sangat membantu dalam proses pembuatan media pembelajaran, Aplikasi ini juga dapat di manfaatkan guru dalam proses pembelajaran , dimana banyak sekali hal yang bisa di gunakan untuk di jadikan media dalam pembelajaran. Dari wawancara dengan beberapa siswa, diketahui rata-rata siswa tidak canggung menggunakan PC karena sudah terbiasa menggunakan ponsel di rumah milik orang tuanya. Rata-rata siswa menggunakan gawai mereka untuk berinternet, menonton you tube, dan bermain game. Dari hal tersebut peneliti melihat peluang untuk membuat sebuah game edukatif guna mengedukasi siswa tentang manfaat positif dari teknologi.

Jadi berdasarkan observasi awal yang dilakukan oleh peneliti menunjukkan bahwa ada masalah dengan kegiatan membaca yang berkaitan dengan pemahaman membaca siswa. Masalah tersebut termasuk siswa yang tidak memahami teks dengan baik, tidak mampu menjawab pertanyaan guru tentang materi yang dipelajari, dan kurangnya kemampuan siswa untuk menyimpulkan isi teks. Berdasarkan temuan dari wawancara yang dilakukan oleh guru kelas, guru menemukan bahwa ada beberapa kendala yang menghalangi proses pembelajaran di kelas. Selain itu, kegiatan membaca yang dilakukan hanya bersumber dari buku dan tidak menggunakan banyak

media pembelajaran. Menggunakan media pembelajaran yang efektif dapat merangsang minat dan ketertarikan siswa selama kegiatan membaca.

pengembangan media Game edukatif berbasis canva untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa sekolah dasar mencakup beberapa area yang perlu diteliti lebih lanjut. Pertama, pemanfaatan game edukatif berbasis Canva dalam konteks pendidikan, khususnya dalam pembelajaran membaca, masih sangat terbatas dan perlu eksplorasi lebih dalam untuk mengoptimalkan desain dan penggunaan platform ini dalam mengakses sumber belajar. Kedua, penerapan game edukatif belum banyak diteliti, terutama dalam konteks pembelajaran membaca yang mengutamakan eksplorasi dan penemuan informasi oleh siswa.

Efektivitas penggunaan game edukatif berbasis canva untuk meningkatkan pemahaman membaca siswa juga perlu dikaji lebih lanjut, terutama dalam perbandingannya dengan metode pembelajaran tradisional atau media digital lain. Penelitian juga diperlukan untuk memahami bagaimana karakteristik siswa seperti gaya belajar dan tingkat literasi digital memengaruhi efektivitas penggunaan game edukatif berbasis canva ini.

Dari masalah-masalah yang muncul dan adanya sarana-sarana yang berpotensi untuk memecahkan masalah. Peneliti berupaya memiliki gagasan karya berupa game edukatif yang memiliki konten

yang mengandung substansi materi integratif untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman.

Berdasarkan latar belakang di atas, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media Game edukatif berbasis canva di sekolah dasar. Penelitian ini berjudul **“Pengembangan Media Game Edukatif Bebasis Canva Dalam Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas V SDN 78 Bakke Kabupaten Soppeng”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana prototype pengembangan media *game edukatif* berbasis canva dalam keterampilan membaca pemahaman siswa kelas V Sekolah Dasar?
2. Bagaimana kevalidan pengembangan media *game edukatif* berbasis canva dalam keterampilan membaca pemahaman siswa kelas V Sekolah Dasar?
3. Bagaimana kepraktisan pengembangan media *game edukatif* berbasis canva dalam keterampilan membaca pemahaman siswa kelas V Sekolah Dasar?
4. Bagaimana keefektifan pengembangan media *game edukatif* berbasis canva dalam keterampilan membaca pemahaman siswa kelas V Sekolah Dasar?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diajukan, maka penelitian ini memiliki tujuan untuk:

1. Untuk menyusun prototype pengembangan media *game edukatif* berbasis canva dalam keterampilan membaca pemahaman siswa kelas V Sekolah Dasar.
2. Untuk mengetahui kevalidan produk pengembangan media *game edukatif* berbasis canva dalam keterampilan membaca pemahaman siswa kelas V Sekolah Dasar.
3. Untuk mengetahui kepraktisan pengembangan media *game edukatif* berbasis canva dalam keterampilan membaca pemahaman siswa kelas V Sekolah Dasar.
4. Untuk menganalisis keefektifan pengembangan media *game edukatif* berbasis canva dalam keterampilan membaca pemahaman siswa kelas V Sekolah Dasar

D. Spesifikasi Pengembangan Produk

Untuk meningkatkan pemahaman membaca siswa, penelitian pengembangan ini menghasilkan media *game edukatif* berbasis canva. Produk ini memiliki spesifikasi sebagai berikut:

- a. Produk media yang dikembangkan untuk pemahaman membaca pada siswa kelas V sekolah dasar.

- b. Wujud dari spesifikasi produk yang dihasilkan dalam pengembangan media dikemas dalam bentuk digital yang mengkombinasikan beberapa konten teks, gambar, Audio dan permainan pada bagian materi.
- c. Produk media ini dikembangkan menggunakan aplikasi canva.
- d. Isi media game edukatif didesain dengan menggunakan kurikulum yang berlaku yaitu kurikulum merdeka.

E. Deskripsi media

- 1) Sampul depan (cover) produk media terdiri dari identitas pengembang.
- 2) Teks bacaan, teks bacaan yang digunakan adalah teks yang relevan dengan materi pelajaran kelas V
- 3) Pertanyaan, pertanyaan yang digunakan adalah pertanyaan yang terkait dengan teks bacaan dan dapat membantu siswa memahami teks bacaan tersebut.
- 4) Game, game yang digunakan adalah game yang dapat membantu siswa meningkatkan keterampilan membaca pemahaman, seperti game memilih jawaban atau quis dan game mengisi kalimat.
- 5) Desain, desain media game edukatif menggunakan warna, gambar, audio yang relevan dengan teks bacaan

F. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Dalam konteks pendidikan dasar, penelitian dan pengembangan media game edukatif sangat penting untuk siswa SD. Membaca adalah keterampilan penting untuk literasi dan perkembangan akademik, dan penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa. Penelitian ini relevan karena fokusnya pada pemahaman membaca siswa SD, yang merupakan komponen belajar yang penting untuk masa depan. Dengan menggunakan teknologi digital, media game edukatif berbasis canva menawarkan solusi inovatif untuk menyajikan pelajaran secara interaktif dan menarik di era kurikulum merdeka saat ini yang mendominasi pemanfaatan teknologi. Metode ini dapat digunakan untuk memperkuat bukti bahwa pembelajaran berbasis penemuan efektif dalam pendidikan dasar.

Penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi guru dalam mengembangkan kurikulum dan kebijakan pendidikan, terutama dalam upaya meningkatkan akses dan kualitas pendidikan di Indonesia. Selain itu, penggunaan media game edukatif berbasis Canva dapat membantu mengurangi kesenjangan akses pendidikan di berbagai daerah. Fokus utama dari penelitian dan pengembangan ini bukan hanya pada peningkatan literasi, tetapi juga pada pentingnya inovasi dalam teknologi pendidikan, mendukung strategi pembelajaran yang efektif, serta mendukung kebijakan pendidikan yang inklusif dan berbasis teknologi.

G. Manfaat Penelitian

a. Manfaat Secara Teoretis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan penelitian pendidikan dengan cara berikut:

1. Memberikan lebih banyak informasi tentang cara mengembangkan media pembelajaran di sekolah dasar.
2. Memberikan kesempatan untuk melakukan penelitian lanjutan tentang subjek yang sama dengan menggunakan media dan metode lainnya yang belum banyak digunakan.

b. Manfaat Secara Praktis

Secara praktis, diharapkan beberapa manfaat dari hasil penelitian ini:

1. Bagi siswa, media game edukatif berbasis canva dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang menyenangkan yang meningkatkan minat dan kemandirian siswa;
2. Bagi guru, sebagai bahan untuk memperkaya metode pembelajaran dan sumber inspirasi bagi pendidik untuk menyajikan pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif pada sekolah dasar.

3. Untuk sekolah, hasil penelitian ini akan menjadi bahan pertimbangan untuk mempertimbangkan metode pembelajaran yang lebih inovatif dan kreatif di sekolah dasar.
4. Bagi peneliti lain, penelitian ini dapat menjadi referensi bagi peneliti lain yang tertarik dalam mengembangkan media *game edukatif* berbasis canva sebagai media digital, dan memberikan panduan dan inspirasi untuk pengembangan media game edukatif berbasis canva yang serupa.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teoretis

1. Teori Penelitian dan pengembangan

Menurut Sugiyono (2022), penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk membuat produk tertentu dan menguji seberapa efektif produk tersebut untuk memperbaiki praktik pembelajaran. R&D dapat didefinisikan sebagai rangkaian prosedur berurutan yang digunakan untuk membuat produk tertentu yang baru, efisien, dan lebih produktif.

Penelitian pengembangan bertujuan untuk mengembangkan ilmu secara sistematis. Artinya, penelitian jenis pengembangan dapat menghasilkan ilmu yang didasarkan pada bagaimana produk tertentu dapat membantu meningkatkan produktivitas kerja. Penelitian jenis ini memiliki dampak yang signifikan terhadap peningkatan standar akademik pendidikan. Produk pendidikan interaktif dapat meningkatkan hasil belajar.

Peneliti menyimpulkan bahwa penelitian pengembangan adalah upaya untuk mengembangkan dan membuat barang-barang seperti bahan ajar, media pembelajaran, teknik metode, dan strategi pembelajaran yang digunakan untuk mengatasi pembelajaran di kelas.

Beberapa pengembangan model Borg & Gall, model ADDIE, model 4D, adalah beberapa model pengembangan yang tersedia (Sugiyono 2022).

a. Model Borg & Gall

Borg & Gall (dalam sugiyono) menjelaskan bahwa staf Program Pendidikan Guru di Laboratorium Penelitian dan Pengembangan Pendidikan Far West telah mengembangkan sepuluh langkah penelitian dan pengembangan. Minikursus dirancang untuk meningkatkan kemampuan guru dalam kelas tertentu.

- 1) *Research and information collecting* (penelitian dan pengumpulan informasi) mencakup analisis kebutuhan, pertimbangan literatur, penelitian dalam skala kecil, dan persiapan membuat laporan terbaru.
- 2) *Planning* (perencanaan) mencakup mendefinisikan keterampilan yang harus dipelajari, membuat tujuan untuk menentukan urutan pembelajaran, dan melakukan uji coba kelayakan (dalam skala kecil).
- 3) *Develop preliminary from a product* (pengembangan bentuk awal produk) adalah proses mengembangkan produk awal, yang mencakup menyiapkan materi pembelajaran prosedur, membuat buku pegangan, dan membuat instrumen evaluasi.
- 4) *Preliminary field testing* (Uji lapangan awal), dilakukan dari tanggal 1 hingga tanggal 3 di sekolah, menggunakan 6 hingga 12 subjek.

Setelah data dikumpulkan melalui wawancara, observasi, dan kusioner, hasilnya dianalisis.

- 5) *Main product revision* (Revisi produk), adalah melakukan revisi produk utama berdasarkan rekomendasi uji coba.
- 6) *Main field testing* (Uji coba lapangan) utama juga dikenal sebagai uji coba lapangan dilakukan di lima hingga lima belas sekolah dengan 30 hingga 300 subjek. Analisis data kualitatif mengenai prestasi subjek sebelum dan sesudah pelatihan dilakukan. Hasil dinilai sesuai dengan tujuan pelatihan dan, jika mungkin, dibandingkan dengan data kelompok kontrol.
- 7) *Operational produk revision* (revisi produk operasional) adalah mengubah produk yang sudah siap digunakan berdasarkan rekomendasi uji coba.
- 8) *Operational field testing* (uji coba lapangan operasional) adalah melakukan uji coba lapangan operasional di sepuluh hingga tiga puluh sekolah dengan empat puluh hingga empat ratus subjek. Dikumpulkan dan dianalisis data dari wawancara, observasi, dan kusioner.
- 9) *Final product revision* (Revisi produk akhir), adalah melakukan revisi produk akhir berdasarkan rekomendasi dan uji coba di lapangan.
- 10) *Dissemination and implementation* (Pendistribusian dan pelaksanaan) adalah mendistribusikan dan menerapkan produk.

membuat laporan tentang produk di seminar dan jurnal. Bekerja sama dengan penerbit untuk melakukan distribusi secara komersial dan membantu mengawasi kualitas produk yang telah didistribusikan.

b. Model ADDIE

Robert Maribe Branch mengembangkan model ADDIE, yang merupakan perpanjangan dari *Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*. Analisis berkaitan dengan kegiatan analisis terhadap situasi kerja dan lingkungan sehingga dapat diketahui produk apa yang perlu dikembangkan. Perancangan produk tertentu dikenal sebagai desain. Menurut Sugiyono (2022), pengembangan adalah proses pembuatan dan pengujian produk; penerapan adalah proses menggunakan produk; dan penilaian adalah proses menilai apakah setiap langkah proses dan produk yang telah dibuat telah memenuhi spesifikasi atau tidak.

c. Model 4D

Model pengembangan 4D (*Define, Design, Development, and Dissemination*) dikembangkan oleh Thiagarajan. *Define* (Definisi), atau pendefinisian, mencakup proses menentukan produk apa yang akan dibuat dan spesifikasinya. Pada tahap ini, analisis kebutuhan dilakukan melalui penelitian dan penelitian literatur. *Design* (perancangan) adalah proses membuat rancangan untuk produk yang telah ditetapkan. *Development* (pengembangan) adalah proses

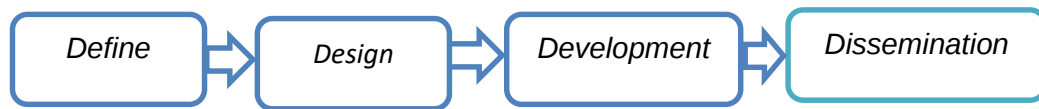
mengubah rancangan menjadi produk dan berulang kali menguji validitas produk sampai produk dibuat sesuai dengan spesifikasi yang ditetapkan. *Disseminate* (Penyebaran) produk yang telah diuji untuk dimanfaatkan oleh orang lain disebut deseminasi (Sugiyono, 2022).

Berdasarkan ketiga model penelitian pengembangan yang disebutkan di atas, peneliti memilih model 4D yang dikembangkan oleh Thiagarajan karena tidak membutuhkan banyak waktu karena tahapan relatifnya tidak terlalu kompleks. Model 4D hanya mencakup tahap penyebaran, sehingga cocok untuk penelitian pengembangan yang dilakukan oleh peneliti, yang bertujuan untuk mengembangkan media game edukatif berbasis canva melalui pendekatan *discovery learning* menemukan untuk meningkatkan pemahaman siswa.

2. Model Pengembangan Media Pembelajaran

Menurut Setnosari (2017), ada dua jenis model dalam model pengembangan: model konseptual menghubungkan konsep satu sama lain secara bertahap, sedangkan model prosedural melakukan langkah-langkah dari awal hingga akhir.

Sugiyono (2022) menyatakan bahwa penelitian ini menggunakan model pengembangan yang dikembangkan oleh Thiagarajan, model 4-D, perpanjangan dari definisi, desain, pengembangan, dan penyebaran. Hal ini dapat digambarkan sebagai berikut: 2.1



Berdasarkan gambar 2.1 tersebut dapat diberikan penjelasan sebagai berikut.

a. Define

Proses awal pengembangan dikenal sebagai proses definisi. Proses ini bertujuan untuk menentukan alasan dan tujuan pembuatan media pembelajaran, memastikan bahwa media pembelajaran sesuai dengan kemampuan peserta didik, dan memilih materi untuk pemahaman membaca. Fase ini bertujuan untuk menetapkan dan mendefinisikan kebutuhan pembelajaran. Penentuan kondisi tersebut dimulai dengan menganalisis tujuan batasan materi yang dibuat. Tahap ini mencakup lima langkah utama, menurut Jannah (2022), seperti yang ditunjukkan di bawah ini.

- 1) *Front-end Analysis*, juga dikenal sebagai analisis depan, dilakukan untuk menemukan dan menentukan dasar dari masalah yang dihadapi selama proses pembelajaran, sehingga memberikan dasar untuk pengembangan yang diperlukan.
- 2) *Learner Analysis*, atau Analisis Peserta Didik, adalah upaya untuk menemukan karakteristik peserta didik yang menjadi target dalam pembuatan bahan ajar.

- 3) *Task Analysis* juga dikenal sebagai "analisis tugas dimaksudkan untuk mengidentifikasi kemampuan yang dimiliki peneliti, yang kemudian digabungkan ke dalam kelompok kemampuan tambahan yang mungkin diperlukan.
- 4) *Concept Analysis*, juga dikenal sebagai "analisis konsep", digunakan untuk mengidentifikasi konsep-konsep utama yang akan diajarkan, menyusun konsep-konsep tersebut secara hierarki, dan memberikan rincian tentang konsep-konsep individu yang relevan dan kritis.
- 5) *Specifying Instrucional Objectives* (Perumusan Tujuan Pembelajaran) berguna untuk menggabungkan hasil analisis konsep dan tugas untuk menentukan perilaku objek penelitian.

b. Design

Dalam model 4D, tahap kedua adalah *design* (perancangan).

Ada empat langkah yang harus dilalui pada tahap ini, yaitu:

- 1) Penyusunan standar tes. Ini adalah tahap yang menghubungkan tahap pendefinisian (*define*) dan tahap perancangan (*design*).
- 2) Pemilihan bahan ajar digunakan untuk menentukan bahan ajar yang berkaitan dengan karakteristik materi. Pilih media untuk membuat bahan ajar yang sesuai dengan analisis konsep, analisis tugas, karakteristik pengguna target, dan rencana

implementasi bahan ajar yang berbeda dengan berbagai fitur. Ini membantu siswa mendapatkan keterampilan dasar. Artinya, satu-satunya cara untuk mengoptimalkan penggunaan bahan ajar dalam proses pembelajaran di kelas adalah dengan memilih cara terbaik untuk memaksimalkan penggunaan bahan ajar.

- 3) Pemilihan format juga dikenal sebagai "Format Selection". melibatkan memeriksa format media pembelajaran saat ini dan menetapkan format bahan ajar yang akan dibuat. Proses ini menentukan format yang sesuai untuk Game edukatif.
- 4) Sebelum uji coba dilakukan, rancangan awal dilakukan untuk menghasilkan bentuk rancangan yang selaras dengan media pembelajaran.

c. Development

Media pembelajaran yang efektif saat digunakan, tahap development (pengembangan) dimaksudkan. Menurut Trianto (dalam Akmalia 2022), untuk mencapai tujuan tersebut, desain awal harus didasarkan pada rekomendasi ahli. Proses ini terdiri dari dua langkah yaitu:

- 1) Penilaian ahli dilakukan oleh beberapa ahli untuk mendapatkan saran dan perbaikan untuk meningkatkan bahan ajar.
- 2) Uji coba pengembangan dilakukan untuk mendapatkan masukan langsung berupa reaksi, respons, komentar siswa, dan

pengamat tentang media pembelajar yang sudah disusun. Media pembelajaran yang efektif dan konsisten dihasilkan melalui uji coba dan revisi berulang (Jannah, 2022).

d. Dissemination

Setelah tes pengembangan media pembelajaran menunjukkan hasil yang baik, tahap terakhir adalah penyebaran. Setelah pengembangan selesai, produk hasil pengembangan dipromosikan untuk digunakan oleh individu, kelompok, atau sistem. Untuk mendapatkan bentuk yang tepat, materi harus dikemas dengan hati-hati.

3. Mata Pelajaran Bahasa Indonesia

Bahasa Indonesia tidak hanya membentuk identitas bangsa Indonesia tetapi juga berfungsi sebagai sarana untuk pertumbuhan intelektual untuk kesejahteraan sosial manusia. Anak-anak manusia tidak akan pernah bisa berbicara jika mereka tidak pernah diajarkan berbicara. Selama berkomunikasi, orang harus menggunakan kalimat Bahasa Indonesia dengan benar, baik dalam komunikasi langsung maupun tidak langsung, dengan memperhatikan kaidah ejaan dan tulisan yang ditemukan dalam buku Ejaan Yang Disempurnakan (EYD).

Menurut Haerun (dalam Anna, 2016) pembelajaran Bahasa Indonesia adalah proses belajar memahami dan memproduksi

gagasan, perasaan, pesan, informasi, data, dan pengetahuan untuk berbagai keperluan komunikasi akademik, kesastraan, dunia kerja, dan sehari-hari secara tertulis maupun lisan. Dalam kaitannya dengan memahami memproduksi gagasan, perasaan, pesan, informasi, data, dan pengetahuan untuk berbagai keperluan tersebut, kegiatan berpikir maupun Berpikir adalah aktivitas penting yang memungkinkan siswa memahami dan membuat ide dengan baik. Akibatnya, guru harus mampu menciptakan lingkungan yang memungkinkan proses berpikir berjalan dengan lancar.

Dalam setiap episode pembelajaran Bahasa Indonesia, peserta didik dan guru harus menyadari pentingnya berpikir secara optimal. Ketika guru menyampaikan teks, siswa akan memahaminya dengan baik dan mengembangkan kemampuan berpikir logis, kritis, dan kreatif. Mereka juga akan memiliki kemampuan untuk membuat ide-ide baru berdasarkan ide-ide yang ditemukan dalam teks, seperti menghubungkan ide-ide, membandingkan ide-ide, memilah-milah ide-ide, menafsirkan data, dan membuat kesimpulan tentang hasil analisis. Oleh karena itu, kegiatan berbahasa dan berpikir merupakan bagian penting dari pembelajaran Bahasa Indonesia.

Bahasa Indonesia sangat penting untuk mempersatukan negara dan membantu siswa tumbuh secara intelektual, sosial, dan emosional. Penugasan bahasa Indonesia juga membantu siswa dalam semua mata pelajaran. Diharapkan bahwa pembelajaran bahasa dan sastra

Indonesia akan membantu siswa mengembangkan pemikiran, rasa, dan keinginan untuk mengenali diri mereka sendiri, budaya, dan berpartisipasi dalam masyarakat dengan menggunakan bahasa tersebut. Ini juga akan membantu mereka menggunakan kemampuan berpikir kritis, kreatif, inovatif, dan imajinatif yang sudah mereka miliki. Permendiknas No. 22/2006, Standar Isi Kurikulum, menetapkan tujuan umum pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar sebagai berikut:

- 1) Berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku baik secara lisan maupun tulisan.
- 2) Menghargai dan bangga menggunakan Bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan negara.
- 3) Memahami Bahasa Indonesia dan dapat menggunakannya dengan benar dan efektif untuk berbagai tujuan.
- 4) Meningkatkan kemampuan intelektual, emosional, dan sosial melalui penggunaan Bahasa Indonesia.
- 5) Memanfaatkan karya sastra untuk memperluas wawasan dan meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa.
- 6) Menghargai dan membanggakan sastra Indonesia sebagai bagian dari budaya dan intelektual manusia Indonesia.

Berdasarkan hal-hal yang disebutkan di atas, Bahasa Indonesia sangat penting bagi semua siswa untuk berkomunikasi dengan baik dan efektif baik di sekolah maupun dalam kehidupan sehari-hari.

4. Keterampilan Membaca Pemahaman

a. Pengertian Membaca

Salah satu dari empat keterampilan yang mempunyai peran vital adalah membaca. Dengan membaca, manusia mendapatkan pengetahuan dan informasi. (Mahsun dan Koiriyah 2019) menjelaskan bahwa keterampilan membaca adalah pintu untuk menguasai ketrampilan dan pengetahuan yang lain. Oleh karena itu, guru perlu merancang pembelajaran membaca yang baik dan menyenangkan dimana siswa merasa nyaman dan gembira ketika mengikuti pembelajaran membaca.

Aktifitas membaca merupakan suatu kegiatan yang dilakukan setiap orang dalam kehidupan dalam berkomunikasi. Bahasa merupakan media yang digunakan dalam berkomunikasi. Kegiatan membaca merupakan kegiatan yang melibatkan keterampilan dan proses, selain itu melalui membaca, seseorang dapat belajar menulis, berbicara, menyimak, kosakata, dan tatabahasa.

Louise Rosenblatt (Madrasah dan Negeri, n.d.), menyatakan bahwa “reading is a personal experience during which readers connect the story they are reading to their own lives and previous experiences with literature”. Pernyataan tersebut menjelaskan bahwa membaca adalah pengalaman pribadi selama pembaca menghubungkan cerita

yang mereka baca dengan kehidupan sendiri dan pengalaman sebelumnya dengan literatur/sastra. Berdasarkan pernyataan tersebut, dalam 14 memperoleh pesan yang hendak disampaikan penulis melalui media kata atau bahasa tulis berdasarkan pengalaman dalam proses pembuatan hubungan antara informasi baru dengan apa yang telah diketahui sebelumnya.

Ghazali (Rahman & Haryanto, 2019: 218) menambahkan membaca merupakan proses pemecahan sandi terhadap simbol-simbol tertulis, karena dia awali dengan memahami segmen-segmen terkecil (huruf, suku kata, kata) dalam teks dan kemudian dibangun agar mencakup unit-unit yang lebih besar. Pengertian ini mengandung makna bahwa seseorang biasa membacapabila sudah mengetahui mulai dari hal-hal yang paling mendasar seperti huruf, suku kata, dan kata kemudian bisa merangkai kata-kata tersebut menjadi suatu kalimat. Weaver (Tompkins & Hokisson, 2020: 198) menyatakan bahwa membaca adalah suatu proses dimana pembaca mencoba untuk melakukan interpretasi atau pemahaman terhadap objek bacanya.

Harris & Sipay (2018: 12) menyatakan bahwa “reading is meaningful interpretation of printed or written verbal symbol” yang bermakna bahwa membaca merupakan interpretasi bermakna simbol lisan atau tertulis. Sejalan dengan pendapat sebelumnya, Linse (2017: 69) menyatakan bahwa “reading is set of skills that involves

making sense and deriving meaning from printed word”. Hal ini berarti membaca merupakan seperangkat keterampilan yang didalamnya ada kemampuan memahami dan menemukan makna kata yang tertulis. Membaca tidak hanya mencari informasi melalui teks, tetapi pembaca membangun makna dengan menciptakan kembali teks.

Membaca merupakan proses untuk memahami isi bacaan yang terkandung dalam bacaan, kegiatan membaca dilakukan oleh pembaca untuk memperoleh informasi dan pengetahuan yang diungkapkan secara tertulis dalam bacaan. Tarigan (2018: 7) menyatakan bahwa membaca merupakan suatu proses yang dilakukan serta dipergunakan oleh pembaca untuk memperoleh pesan, yang hendak disampaikan oleh penulis melalui media kata-kata tahu bahasa tulis. Reilly & Mcnamara, (2015: 64) mengemukakan bahwa keterampilan membaca sebagai kemampuan untuk mengembangkan representasi logis terhadap suatu teks yang sesuai dengan maksud penulis, untuk dapat membaca suatu bacaan seseorang harus dapat menggunakan pengetahuan yang sudah dimilikinya. Saleh (Tasrial & Suhardi, 2014: 98) menjelaskan bahwa kemampuan membaca disesuaikan dengan hakikat membaca yang mengacu pada tujuan pembelajaran, bahwa membaca adalah suatu aktifitas untuk menangkap informasi bacaan, baik yang tersurat maupun yang tersirat dalam pemahaman bacaan secara literal, inferensial, evaluatif, dan kreatif dengan memanfaatkan pengalaman

belajar membaca. Dalam membaca siswa secara aktif bertanggung jawab untuk mengerti dan menangkap ide-ide dari teks. Membaca memiliki cara yang berbeda saat berinteraksi dengan pembaca, karena pembaca tidak langsung berinteraksi dengan penulis.

Dalam kegiatan membaca terdapat aspek-aspek penting yang mendasari kegiatan membaca. Menurut Broughton (Tarigan, 2018: 12-13) menyatakan bahwa ada dua aspek penting dalam kegiatan membaca yaitu:

1) Mechanical Skill

Keterampilan yang bersikap mekanis, hal ini dianggap berada pada urutan lebih rendah,. Aspek ini terdiri dari:

- a) pengenalan bentuk huruf,
- b) pengenalan unsur-unsur linguistik (fonem, grafem, kata, frase, pola klausa, kalimat, dll),
- c) pengenalan hubungan pola pada ejaan dan bunyi (kemampuan menyalinakan bahan tertulis), dan
- d) kecepatan membaca ke taraf lambat.

2). Comprehension Skill

Keterampilan yang bersifat pemahaman yang dianggap berada pada urutan yang lebih tinggi. Aspek ini terdiri dari:

- a) memahami pengertian sederhana (leksikal, gramatikal, dan retorikal),
- b) memahami signifikansi atau makna (maksud dan tujuan pengarang, relevansi/keadaan kebudayaan, dan redaksi pembaca)
- c) evaluasi atau penilaian (isi, bentuk),
- d) kecepatan membaca yang fleksibel, yang mudah disesuaikan dengan keadaan.

Berdasarkan beberapa teori di atas, dapat disimpulkan bahwa membaca merupakan aktivitas yang kompleks yang melibatkan keterampilan dan proses dalam memahami dan menemukan makna untuk memperoleh informasi dari bahasa tulis. Selain itu membaca membutuhkan beberapa aspek pendukung di dalamnya. Aktivitas membaca sangat penting untuk dimiliki setiap individu karena keterampilan membaca memiliki peran penting dalam pemerolehan wawasan, ilmu, serta pengetahuan secara mandiri. Melalui kegiatan membaca buku akan memperoleh dan menambah wawasan ilmu pengetahuan serta dapat melatih kemampuan berpikir sehingga dapat membantu pemahaman siswa. Selain itu, dalam pembelajaran membaca perlu memperhatikan aspek-aspek yang menunjang kegiatan membaca. Oleh karena itu, keterampilan membaca secara mekanis dan komprehensif berkaitan dengan seluruh proses belajar siswa di SD.

b. Membaca Pemahaman

Membaca pemahaman merupakan suatu proses dalam membaca, dimana pembaca tidak hanya sekedar “membaca”, tetapi memahami dan mampu menjelaskan isi bacaan yang telah dibaca. proses membaca pemahaman merupakan proses membangun makna atau memahami wacana yang telah dibaca.. Membaca Pemahaman adalah proses menerjemahkan kata, kalimat, atau paragraf untuk memahami maksud dari tulisan yang dibuat.

Klingner, dkk. (2017: 2) menyatakan “reading comprehension is the process of constructing meaning by coordinating a number of complex processes that include word reading, word and word knowledge, and fluency”. Membaca pemahaman mencakup keseluruhan proses yang kompleks, baik proses membaca kata-kata, pemahaman bacaan maupun kelancaran dalam membaca. Hal-hal tersebut dapat membantu proses memahami bacaan.

Sejalan dengan pendapat diatas, Swanson & Connor, (2019: 570) menyatakan “reading comprehension is directed and constrained by meaning, and therefore, neither fluency nor comprehension can be encapsulated by phonological skill”. Pendapat tersebut menunjukkan bahwa pemahaman bacaan adalah proses secara bersamaan pencarian dan pembangunan makna melalui interaksi dan keterlibatan bahasa tulis. Paris & Stahl (2015: 144) menambahkan

bahwa inti dari kesuksesan dalam membaca pemahaman adalah kemampuan untuk mengidentifikasi makna hubungan antara berbagai bagian teks dan latar belakang pengetahuan membaca.

Turner (Somadayo, 2020; 10) menyatakan seorang pembaca dapat dikatakan memahamisuatu teks atau bacaan apabila mampu 1) mengenal kata-kata atau kalimat yang ada dalam bacaan dan mengetahui maknanya, 2) menghubungkan makna dari pengalaman yang dimilikinya dengan makna yang ada dalam bacaan, 3) memahami seluruh makna secara kontekstual, 4) membuat perhitungan nilai isi bacaan berdasarkan pengalaman membaca. Dalam proses membaca pemahaman, pembaca juga mempelajari cara-cara pengarang dalam menyajikan pikirannya. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa dalam membaca pemahaman, pembaca memperoleh dua jenis pengetahuan, yakni informasi-informasi dan cara penyajian 21 pengarang. Oleh karena itu, selain memperkaya pengetahuan, membaca pemahaman juga dapat meningkatkan daya ingat pembaca.

Menurut Tarigan dalam Meilisa (2019), membaca sebenarnya adalah proses yang dilakukan dan digunakan oleh seorang pembaca untuk memperoleh pesan yang ingin disampaikan oleh seorang penulis melalui berbagai media, kata-kata, atau bahasa dalam tulisan. Oleh karena itu, membaca dapat didefinisikan sebagai proses yang

dilakukan oleh seorang pembaca untuk mendapatkan informasi dari apa yang telah disampaikan oleh seorang penulis. Untuk melakukan ini, seorang pembaca harus memiliki kemampuan untuk membaca.

Menurut Damastuti (2015), adalah kemampuan kompleks yang terdiri dari berbagai bagian yang saling berhubungan dan membutuhkan berbagai kemampuan decoding (menafsirkan), atau tata bahasa dan makna kata, untuk mencapai tujuan membaca. Oleh karena itu, pembaca harus memahami teks secara menyeluruh sebelum melakukan kegiatan membaca pemahaman.

Menurut Tarigan (dalam Mukhlishina 2017,), membaca pemahaman adalah jenis membaca yang mencakup kemampuan untuk memahami pola-pola fiksi, drama tulis, standar atau norma kesastraan, dan resensi kritis. Selain itu, membaca pemahaman bertujuan untuk memahami ketentuan yang relevan dan memenuhinya sesuai kemampuan. Menurut Abdurrahman (2017), kemampuan membaca dan pemahaman sangat penting untuk keberhasilan seorang siswa dalam proses pendidikan, terutama dalam kegiatan membaca dan memahami teks.

Membaca pemahaman adalah literasi penting yang menentukan keberhasilan seseorang di setiap bidang. Informasi sebagian besar disampaikan melalui media lisan, elektronik, cetak, atau tulisan. Menurut Gibbon (Irdawati, 2015), membaca adalah proses

mendapatkan makna dari buku. Pembaca diminta untuk berpikir secara aktif saat melakukan aktivitas membaca; itu lebih dari sekedar tindakan yang hormat dan pasif. Pembaca harus memahami bidang pengetahuan mereka, subjek, dan sistem bahasa untuk memahami teks. Bagi pembaca, teks tanpa hal-hal ini tidak signifikan.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa membaca pemahaman berkaitan dengan mengerti, memahami, dan membangun makna dari suatu bacaan. Hal ini sangat penting karena jika seseorang belajar melalui kegiatan membaca, kemudian tidak mengerti atau tidak memahami apa yang sedang dibaca, maka ia tidak akan mendapatkan informasi yang terkandung dalam bacaan

c. Tujuan Pemahaman Membaca

Tujuan membaca pemahaman adalah agar pembaca dapat memahami isi dan tujuan dari bacaan lebih dari sekedar membaca sekilas. Tarigan (Nurhidayah 2017) mengatakan bahwa tujuan membaca adalah untuk menemukan topik pikiran, memilih topik yang penting untuk mengatur bahan bacaan, membuat kesimpulan dari ramalan bacaan, menemukan pesan tersirat dan tersurat dalam bentuk ringkasan, dan menemukan perbedaan antara fakta dan pendapat yang ditemukan dalam bacaan.

Menurut Anderson (Sonia 2019), salah satu tujuan membaca pemahaman adalah sebagai berikut:

- 1) Membaca untuk memperoleh informasi dan fakta. Dengan melakukan kegiatan membaca pemahaman, siswa akan lebih mudah memahami informasi yang terkandung dalam teks bacaan secara terstruktur dan detail, serta menemukan maksud di baliknya.
- 2) Membaca untuk mendapatkan ide pokok; membaca untuk mendapatkan urutan organisasi teks; membaca untuk mendapatkan kesimpulan; dan membaca untuk mendapatkan kesimpulan.
- 3) Membaca pemahaman akan lebih memudahkan siswa untuk menemukan hal-hal penting atau utama yang harus diketahui tentang bacaan yang telah disajikan.
- 4) Membaca untuk mencapai kesimpulan: Siswa harus membuat kesimpulan dari teks yang mereka baca.
- 5) Membaca untuk klasifikasi: siswa akan menemukan alasan untuk memperkuat informasi yang mereka peroleh dari kegiatan membaca melalui hasil bacaan mereka.
- 6) Membaca untuk membuat perbandingan atau pertentangan: penguatan dapat diberikan kepada siswa untuk membandingkan apa pun yang mereka peroleh dari bacaan dan menentang apa pun yang tidak sesuai dengan isi bacaan.

Tujuan utama membaca, menurut Tarigan (Sugiarti, 2016), adalah untuk menemukan dan memperoleh informasi dari sumber tertulis. Membaca dimaksudkan untuk memahami aksara dan tanda baca, hubungan antara aksara dan unsur linguistik formal, dan hubungan antara bentuk dan makna. Oleh karena itu, kegiatan membaca harus lebih dari hanya mempelajari bentuk. Itu juga harus mempelajari makna dari bentuk-bentuk yang dibaca. Keintensifan, tujuan, dan makna membaca terkait erat.

Tujuan membaca pemahaman, menurut Nuttal (Somadayo, 2014), adalah untuk mendapatkan pesan atau makna dari teks yang dibaca oleh pembaca. Pesan atau makna tersebut dapat berupa informasi, pengetahuan, atau ungkapan senang atau sedih. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa tujuan membaca pemahaman adalah untuk mendapatkan pemahaman tentang isi teks secara tersirat maupun tersurat.

d. Prinsip-Prinsip Membaca Pemahaman

Prinsip-prinsip dalam membaca pemahaman menurut pendapat Rahim (2011: 3) adalah sebagai berikut.

- 1) Pemahaman merupakan proses konstruktivis sosial.
- 2) Keseimbangan kemahiran adalah kerangka kerja kurikulum yang membantu perkembangan pemahaman.

- 3) Guru membaca yang profesional (unggul) mempengaruhi belajar siswa.
- 4) Pembaca yang baik memegang peranan yang strategis dan berperan aktif dalam proses membaca.
- 5) Membaca hendaknya terjadi dalam konteks yang bermakna.
- 6) Siswa menemukan manfaat membaca yang berasal dari berbagai teks pada berbagai tindakan kelas.
- 7) Pengikutsertaan adalah suatu faktor kunci pada proses pemahaman.
- 8) Strategi dan keterampilan membaca bisa diajarkan.
- 9) Asesmen yang dinamis menginformasikan pembelajaran membaca pemahaman.

Prinsip membaca pemahaman sama seperti membaca pada umumnya namun lebih menekankan makna atau pemahaman sendiri dari pembacanya. Membaca pemahaman merupakan suatu proses mencari makna dari gagasan-gagasan tertulis melalui interpretasi bermakna dan interaksi dengan bahasa. Membaca intensif dipandang sebagai suatu proses beragam yang dipengaruhi oleh berbagai pemikiran kemampuan berbahasa. Dengan demikian, model proses membaca intensif adalah: (1) pemahaman arti kata (pemahaman harfiah); (2) pemahaman interpretasi; dan (3) pemahaman kritis (Harsono, dkk., 2012). Sementara itu, prinsip-prinsip membaca secara umum, yaitu

sebagai berikut: (1) membaca bukanlah hanya mengenal dan membunyikan huruf, tetapi kegiatan membaca melampaui pengenalan huruf dan bunyi. (2) membaca dan menguasai bahasa terjadi serempak. Seseorang tidak dapat dikatakan mempunyai keterampilan membaca jika ia tidak menguasai bahasa. (4) membaca dan berfikir terjadi serempak. Orang tidak dapat membaca tanpa mempergunakan pikiran dan perasaannya. (5) membaca berarti memahami.

e. Jenis-jenis Pemahaman Membaca

Menurut Ismawati dan Umayya (dalam Simbolon), ada beberapa jenis membaca pemahaman, khususnya teks bacaan.

- 1) Membaca intensif, di mana siswa membaca teks dengan lebih teliti dan hati-hati. Tujuan dari membaca intensif ini adalah untuk mendapatkan pemahaman yang lebih baik tentang isi bacaan dan menemukan topik-topik yang paling penting untuk dibahas dalam kelas.
- 2) Membaca kritis: Ini adalah kegiatan membaca yang dilakukan oleh siswa dengan tujuan untuk meningkatkan pemikiran mereka. Tujuan dari membaca kritis ini adalah untuk memberi siswa kesempatan untuk menilai apa yang dimaksud penulis dalam teks yang mereka baca.
- 3) Membaca memindai: Ini adalah jenis membaca yang dilakukan dengan cepat tanpa membaca yang lain. Misalnya, siswa dapat

membaca kamus dengan tujuan mencari informasi secepat mungkin karena kamus biasanya disusun berdasarkan abjad.

- 4) Membaca bahasa: Ini adalah jenis membaca yang lebih khusus, misalnya ketika siswa membaca bahasa India, Inggris, dan Latin.
- 5) Membaca apresiatif: Membaca apresiatif adalah kegiatan membaca yang memicu reaksi untuk menghargai karya sastra dan menghayatinya.
- 6) Membaca pustaka: Ini adalah kegiatan membaca tetapi di luar mata pelajaran, seperti membaca secara mandiri, dengan fokus untuk menumbuhkan minat baca siswa.
- 7) Membaca studi: Ini adalah kegiatan membaca tetapi dengan fokus untuk memahami isi buku secara keseluruhan, bukan hanya melafalkan kata-kata. Siswa harus memahami ide pokok bahasan dan pemikiran penjelasan secara keseluruhan.

Berdasarkan penjelasan di atas, jenis-jenis membaca pemahaman perlu dipahami dan dipelajari sesuai dengan kebutuhan penggunaannya. Namun, tujuan utama dari pembelajaran ini tetap konsisten, yaitu untuk memahami isi bacaan, menemukan pokok bahasan, mengidentifikasi informasi yang perlu digali dan dipelajari, menemukan fakta-fakta yang terkandung di dalamnya, membedakan antara pokok pikiran dan

pokok penjas, serta memberikan penghargaan yang tepat terhadap karya sastra yang telah dibuat.

f. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Membaca Pemahaman

Keberhasilan seseorang dalam memahami bacaan dipengaruhi oleh banyak faktor. Johnson & Pearson (Zuchdi, 2020: 12) menyatakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi komprehensi membaca dapat dibedakan menjadi dua macam, yaitu yang ada dalam diri dan di luar pembaca. Faktor-faktor yang berada dalam diri pembaca meliputi kemampuan lingistik (kebahasaan), minat (seberapa besar kepedulian pembaca terhadap tugas membaca atau perasaan umum mengenai membaca dan sekolah), dan kumpulan kemampuan membaca (seberapa baik pembaca dapat membaca).

Faktor-faktor diluar pembaca dibedakan menjadi dua kategori, yaitu unsurunsur bacaan dan lingkungan membaca. Unsur-unsur pada bacaan dan ciri tekstual meliputi kebahasaan teks (kesulitan bahan bacaan) dan organisasi teks (jenis pertolongan yang tersedia antara lain berupa bab dan sub bab, susunan tulisan, dan sebagainya). Sedangkan, unsur lingkaran membaca meliputi faktor-faktor: persiapan guru sebelumnya, pada saat, atau setelah pelajaran membaca guna menolong siswa memahami teks; cara siswa menanggapi tugas; dan suasana umum penyelesaian tugas (hambatan, dorongan, dan sebagainya). Semua faktor ini tidak saling terpisahkan tetapi berhubungan (Zuchdi, 2020: 12-13).

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa keberhasilan pembaca dalam memahami suatu bacaan dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik yang berasal dari dalam diri pembaca maupun dari luar dirinya. Secara umum, faktor internal yang memengaruhi pemahaman pembaca meliputi minat, motivasi, dan keterampilan membaca yang dimiliki. Sementara itu, faktor eksternal mencakup teks yang dibaca dan lingkungan sekitar pembaca.

g. Aspek-aspek Pemahaman Membaca

Membaca pemahaman adalah proses yang harus dilewati. Menurut Burns dkk. (dalam Fauziah 2023), elemen ini menjelaskan bahwa berbagai elemen terlibat dalam proses membaca, seperti:

1. Aspek Sensori

Kesan penginderaan—baik yang terlihat oleh mata maupun yang dirasakan—adalah tempat proses membaca dimulai. Anak-anak harus tidak hanya memiliki ketajaman visual, tetapi juga dapat membedakan simbol grafis yang mewakili bahasa lisan secara visual.

2. Aspek Persepsi

Memahami kesan penginderaan yang masuk ke otak dikenal sebagai persepsi. Setiap individu memproses dan mengorganisasi data sensori berdasarkan pengalamannya sendiri. Ketika seseorang membaca halaman cetak, mereka menerima sensasi visual kata dan frasa. Seperti halnya, memberikan makna kata dan

frasa mengaitkan pengalaman membaca dengan benda, konsep, atau perasaan.

3. Komponen rangkaian

Halaman cetak mengandung rangkaian dari atas ke bawah dan dari kiri ke kanan. Selama Anda membaca, Anda harus memperhatikan rangkaian tersebut. Membaca adalah proses merangkai pola tatabahasa dan logika, jadi pembaca harus dapat mengikuti pola logika dan gramatikal.

4. Aspek latar belakang pengalaman

Pembaca dapat menggunakan latar belakang pengalaman mereka untuk membuat kegiatan membaca memberi makna pada rangkaian tulisan yang ada pada halaman cetakan. Rangkaian kalimat yang dibaca akan ditafsirkan berdasarkan latar belakang pengalaman tersebut. Pembaca yang memiliki banyak pengalaman akan lebih mudah memahami ide-ide atau pikiran yang dihadapi saat membaca dibandingkan dengan pembaca yang kurang pengalaman.

5. Aspek berpikir

Membaca adalah aktivitas berpikir yang sangat penting. Bahkan, membaca adalah proses berpikir. Menginterpretasikan kumpulan simbol grafis, menginferensi, menyimpulkan, menentukan tujuan penulis, dan mengevaluasi ide-ide merupakan kegiatan belajar dalam proses membaca.

6. Aspek belajar

Mengingat apa yang telah dipelajari sebelumnya dan mengaitkannya dengan gagasan dan informasi baru yang ditemukan dalam teks. Hasil peramuan akan memperluas pengetahuan dan pengalaman pembaca. Salah satu aspek proses belajar adalah berpikir. Oleh karena itu, membaca sama dengan belajar. Proses belajar termasuk memahami berbagai informasi, konsep, ungkapan perasaan, membuat kesimpulan, menghubungkan pengetahuan dengan pengalaman yang telah dipelajari, dan menilai bacaan.

7. Aspek asosiasi

Pembaca harus dapat memahami hubungan antara simbol grafis dan bunyi bahasa dan makna sesuai dengan sistem tulisan yang digunakan. Mereka juga harus dapat memahami rangkaian simbol grafis dan makna. Pembaca mungkin memahami bacaan karena dua kemampuan mengasosiasi ini.

8. Aspek afektif

Kegiatan yang berkaitan dengan aspek afektif termasuk mempertahankan fokus saat membaca, menumbuhkan minat untuk membaca, dan meningkatkan keinginan untuk membaca. Pembaca akan terganggu ketika mereka membaca tanpa perhatian, kesenangan, dan dorongan yang kuat. Pembaca dapat mengalami kesulitan untuk memahami makna teks secara

keseluruhan karena masalah ini, dan mereka juga dapat mengalami kesulitan saat membaca.

9. Aspek Konstruktif

Proses membaca mencakup membuat makna dengan menggunakan kesan sensoris visual dan hasil interpretasi serta latar belakang pengalaman. Membangun makna dari bacaan adalah proses aktif. Pembaca tidak hanya harus memahami makna dengan melihat kata-kata dengan mata mereka, tetapi mereka juga harus berinteraksi dengan teks melalui informasi yang mereka miliki.

Berdasarkan penjelasan di atas, aspek-aspek membaca pemahaman mirip dengan tahapan-tahapan yang harus dikuasai selama proses membaca pemahaman, dimulai dari rangsangan yang diterima, kemudian diteruskan ke otak dan diolah menjadi pengalaman yang dipikirkan melalui pembelajaran dalam konteks sosial, hingga akhirnya mencapai titik pengalaman yang dapat menumbuhkan minat dan kegembiraan membaca.

h. Komponen Utama dalam Membaca Pemahaman

Tiga komponen utama pemahaman membaca disebutkan oleh Gillet (dalam Fauziah 2023):

1) Menguraikan

Di sini, uraian dimaksudkan agar siswa dapat menguraikan sebuah kata dan merangkumnya menjadi kalimat yang kemudian dapat digunakan untuk membuat teks. Selain itu, uraian dimaksudkan agar pembaca dapat memahami setiap kata yang kurang dipahami melalui kalimat yang mudah dipahami saat membaca.

2) Akses leksikal

memberi makna pada kata cetak yang dipikirkan seseorang. Akses leksikal juga dapat berupa kata-kata yang diubah menjadi kata kiasan agar pembaca atau siswa dapat memahami maksud penulis dari bacaan tersebut.

3) Organisasi bacaan

Menerapkan makna yang lebih besar dari unit yang lebih kecil, seperti kata tunggal. Dalam kasus ini, organisasi bacaan adalah sebuah kata yang sebelumnya memiliki arti yang sederhana dapat diperjelas dengan membacanya dengan cara yang membuatnya lebih mudah dipahami.

Berdasarkan penjelasan di atas, komponen utama berfungsi sebagai pedoman yang dapat digunakan siswa untuk

membantu mereka memahami setiap bacaan yang telah disusun dan seharusnya dapat menangkap maksud dan tujuan dari bacaan tersebut. Selain itu, pembuatan teks juga dapat membantu siswa untuk memahami inti dari bacaan.

i. Indikator Pemahaman Membaca

Menurut Niliawati (2018), tiga cara untuk menunjukkan pemahaman membaca adalah sebagai berikut: pertama, membuat kesimpulan tentang akhir cerita; menulis kata-kata yang sulit dan maknanya; menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan isi bacaan; dan terakhir, menceritakan kembali bacaan dengan menggunakan bahasa sendiri.

Namun, Nurhidayah (2017) menyatakan bahwa ada beberapa pengukur untuk membaca pemahaman:

- 1) Kemampuan untuk menemukan ide-ide utama di setiap paragraf
Diharapkan siswa dapat menemukan ide-ide utama di setiap paragraf agar bacaan dapat dipahami dengan jelas. Mereka juga diharapkan dapat membedakan antara ide-ide utama dan ide-ide penjelasan karena yang diperlukan memang ide-ide utama.
- 2) Kemampuan untuk menemukan makna kata-kata sulit dan membuat kalimat dari kata-kata sulit memungkinkan siswa untuk menerjemahkan kata-kata yang tidak jelas atau tidak memiliki pembiasaan umum dari yang mereka tidak mengerti pada awalnya menjadi lebih memahami artinya.

- 3) Kemampuan untuk menjawab pertanyaan menggunakan bahan bacaan. Ketika guru memberikan teks yang dapat digunakan untuk diisi berdasarkan teks yang ditunjukkan, siswa akan merasa mudah dan sudah memahami isi pertanyaan.
- 4) Kemampuan untuk menyampaikan bahan bacaan dengan bahasa pribadi. Siswa dapat memberikan cerita yang sebenarnya dengan kata-kata yang mereka pahami dan mengelompokkannya secara padat kepada siswa lain. Misalnya, jika guru meminta siswa untuk menjelaskan di dalam kelas, siswa akan lebih berani karena mereka dapat menguasai cerita dengan cara mereka sendiri.
- 5) Kemampuan untuk menghasilkan kesimpulan dari materi bacaan. Ketika siswa dapat memahami bacaan, mereka akan lebih mudah dan dapat memahami isi bacaan secara menyeluruh, meskipun lebih singkat, padat, dan jelas.

Berdasarkan pemaparan di atas, indikator ini digunakan sebagai acuan yang harus dapat tercapai oleh siswa selama kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, indikator yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a) Kemampuan untuk menemukan ide utama dari setiap paragraf,
- b) Kemampuan untuk menemukan makna dari kata-kata yang sulit dipahami,

- c) Kemampuan untuk menjawab pertanyaan secara komperhensif dari bahan bacaan,
- d) Kemampuan untuk menyebutkan contoh ide atau isi dari bahan bacaan yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari, dan
- e) Kemampuan untuk menyimpulkan bahan bacaan.

j. Upaya-upaya guru dalam Mendukung Pelaksanaan Pembelajaran Pemahaman Membaca

Upaya guru dalam pembelajaran membaca pemahaman adalah upaya yang dilakukan oleh guru untuk membimbing, mendidik, dan mengajar siswa dalam pembelajaran membaca pemahaman. Upaya ini termasuk:

1) Memotivasi siswa untuk membaca.

Dimiyati dan Mudjiono (2019) menyatakan bahwa motivasi belajar adalah dorongan mental yang mendorong dan mengarahkan perilaku belajar siswa.

2) Penggunaan media dalam mengajar:

Dewanti (dalam Mulyana, 2018) setuju bahwa penggunaan media dalam proses pembelajaran sangat penting, karena membantu guru menyampaikan informasi atau materi pelajaran dengan lebih mudah dan menarik perhatian siswa.

3) Menentukan tujuan membaca

Menurut Nurhadi (Gunawan, 2014) tujuan membaca akan meningkatkan pemahaman pembaca. Semakin sadar tujuan

membaca seseorang, semakin besar kemungkinan mereka mendapatkan apa yang mereka butuhkan dari buku atau hasil, sebaliknya. Sangat penting bagi guru untuk mengingatkan dan mendorong siswa untuk menentukan tujuan membaca, terutama membaca pemahaman, karena pemahaman didasarkan pada pemahaman maksud, tujuan, dan isi teks.

Upaya guru dalam pembelajaran membaca pemahaman dapat didefinisikan sebagai upaya yang dilakukan oleh guru untuk meningkatkan ye atau mencapai kesuksesan siswa dalam pembelajaran membaca pemahaman. Upaya ini mencakup menentukan tujuan, memberikan motivasi kepada siswa, dan menggunakan media yang mendukung pembelajaran.

k. Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas V Sekolah Dasar

Untuk membantu siswa terampil membaca, pembelajaran bahasa di SD berperan sangat penting. Tarigan (2018: 39) mengemukakan bahwa siswa yang duduk di kelas atas SD telah mencapai pada tahapan dimana mereka: 1) keccepatan membaca dalam hati lebih dominan daripada membaca bersuara, 2) memiliki pemahaman yang baik dalam membaca, 3) membaca tanpa gerakan bibir, kepala, atau menunjuk-nunjuk dengan jari tangan, dan 4) menikmati kegiatan membaca dalam hati. Ali Mustadi (2023: 360) menjelaskan bahwa kemampuan siswa dalam menggunakan

simbol-simbol bunyi, frasa, kata, atau kalimat efektif, baik tulisan maupun lisan merupakan kecerdasan bahasa. Siswa akan mampu berkomunikasi dengan baik secara lisan maupun tulisan dengan menguasai hal-hal tersebut. Selanjutnya, Ali Mustadi menambahkan tentang konsep pembelajaran bahasa adalah bagaimana penekanan pada proses pembiasaan dan berlangsungnya pembelajaran lebih efektif melalui pengalaman langsung.

Menurut Brown (2017: 87-90) terdapat lima kategori dalam pembelajaran bahasa untuk anak-anak, yakni: 1) perkembangan intelektual, 2) rentang perhatian, 3) input sensor, 4) faktor afektif, 5) bahasa yang otentik dan bermakna. Dapat disimpulkan bahwa kegiatan membaca wajib disesuaikan dengan tingkat perkembangan kognitif siswa. Sejak kelas rendah SD kegiatan membaca telah dilakukan, dan semakin berkembang dengan tahapan yang terintegrasi secara otomatis. Keterampilan membaca pemahaman dimulai saat siswa menguasai komponen-komponen dasar pada bacaan dan telah mampu membaca dengan baik. Senada dengan pendapat Hook & Jones (2014: 20) dimana kegiatan membaca pemahaman yang efektif tidak hanya membutuhkan keterampilan membaca namun keterampilan membaca yang fasih dan otomatis. Hal itu dikarenakan keterampilan membaca menjadi bagian yang penting dalam

pembelajaran bahasa. Senada dengan pernyataan Ali Mustadi (2020: 1) yang memaparkan bahwa aktifitas belajar siswa akan terpengaruh jika dia masih kesulitan dalam membaca, karena membaca dapat dikatakan sebagai salah satu cara pemerolehan informasi dalam kehidupan akademik ataupun sosial. Disamping itu akan menjadi sebuah masalah ketika masuk dalam dunia kerja. Berdasarkan pernyataan-pernyataan di atas, dapat disimpulkan bahwa kegiatan membaca di SD, khususnya dalam kegiatan membaca pemahaman dilakukan sesuai dengan perkembangan kognitif siswa dan diberikan kepada siswa yang memiliki keterampilan membaca yang fasih dan otomatis.

Dalam Kurikulum Merdeka, pemahaman membaca menjadi salah satu aspek yang penting untuk dikembangkan pada peserta didik. Pemahaman membaca tidak hanya mengacu pada kemampuan untuk mengenali kata atau teks, tetapi juga pada kemampuan untuk memahami, menginterpretasi, dan menganalisis informasi yang terkandung dalam bacaan.

Hal hal yang terkait dengan pemahaman membaca pada kurikulum merdeka

1. Keterampilan Literasi: Pemahaman membaca merupakan bagian dari pengembangan literasi yang lebih luas, termasuk literasi membaca, menulis, berbicara, dan mendengarkan. Kurikulum Merdeka mendorong siswa untuk tidak hanya membaca secara

mekanis tetapi juga memahami isi bacaan secara mendalam dan kritis.

2. Konteks Kritis dan Reflektif: Kurikulum ini mendorong siswa untuk berpikir kritis terhadap teks yang mereka baca. Mereka tidak hanya menerima informasi begitu saja, tetapi diajak untuk menilai, mengkritisi, dan merenung atas berbagai perspektif yang ada dalam bacaan.
3. Pendekatan Berbasis Proyek: Dalam Kurikulum Merdeka, pemahaman membaca juga diajarkan melalui pendekatan berbasis proyek, yang memungkinkan siswa untuk belajar dalam konteks yang lebih nyata. Melalui proyek, siswa dapat membaca dan menganalisis teks dalam konteks kehidupan sehari-hari, membuat mereka lebih memahami relevansi teks tersebut.
4. Pentingnya Kebebasan Belajar: Salah satu prinsip utama Kurikulum Merdeka adalah kebebasan belajar. Siswa diberikan kebebasan untuk memilih bacaan yang sesuai dengan minat dan kebutuhan mereka, yang dapat meningkatkan pemahaman membaca mereka karena mereka lebih termotivasi untuk membaca topik yang mereka minati.
5. Fokus pada Makna dan Aplikasi: Dalam Kurikulum Merdeka, pemahaman membaca juga lebih berfokus pada makna yang terkandung dalam teks dan bagaimana siswa dapat

mengaplikasikan informasi yang mereka baca dalam kehidupan sehari-hari atau dalam konteks masalah yang mereka hadapi.

Secara keseluruhan, pemahaman membaca dalam Kurikulum Merdeka berorientasi pada pengembangan keterampilan berpikir kritis, reflektif, dan aplikatif, yang bertujuan agar siswa tidak hanya menguasai kemampuan teknis membaca, tetapi juga mampu memahami dan menggunakan informasi yang mereka baca secara efektif dalam kehidupan mereka.

5. Media Game Edukatif

a. Pengertian Media Pembelajaran

Smaldino, Lowther & Russel (2021: 7) menyatakan bahwa media merupakan apa saja yang membawa informasi antara sumber dan penerima informasi. Maksudnya peran guru dan media disini sebagai sumber informasi, sedangkan siswa sebagai penerima informasi. Sehingga dalam hal ini interaksi serta aktifitas siswa dan guru dapat dibantu dengan menggunakan media. Jika sebuah media membawa informasi atau pesan-pesan dengan tujuan intruksional dan mengandung maksud maksud pengajaran, maka media tersebut dapat dikatakan sebagai media pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan alat yang membantu pengajar untuk mengajar serta sebagai sarana penyalur pesan dari sumber belajar ke penerima pesan belajar (Falahudin, 2014: 109). Dengan media pembelajaran diharapkan siswa akan lebih mudah dalam

memahami apa yang disampaikan oleh guru. Penggunaan media pembelajaran harus tepat karena hal tersebut mempengaruhi minat dan perhatian siswa dalam proses pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat Mustadi (2019) dimana terdapat dua komponen utama yang menentukan keberhasilan pembelajaran, yaitu metode pengajaran dan media pembelajaran. Secara khusus Arsyad (2014: 10) menjelaskan pengertian media dalam proses belajar mengajar yaitu segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar.

Berdasarkan penjelasan para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa media merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi dari sumber kepada penerima, dalam hal ini ditujukan kepada siswa.

b. Klasifikasi Media Pembelajaran

Akibat dari semakin berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi maka penggunaan media pembelajaran semakin bervariasi. Media pembelajaran berkembang semakin banyak sehingga pengkalsifikasian atau pengelompokan media juga mengalami perkembangan. Kemp & Dayton (2015: 36) mengelompokkan media menjadi delapan, yaitu:

- 1) printed media,
- 2) display media,

- 3) overhead transparencies,
- 4) audiotape recording,
- 5) slide series and filmstrips,
- 6) multi image presentations,
- 7) video recording and
- 8) motion picture films.

Delapan pengelompokkan tersebut belum dapat dikatakan game edukatif sebagai media pembelajaran. Jika ingin dimasukkan dalam pembagian kategori tersebut game edukatif dapat dikatakan sebagai multi image presentations karena game edukatif banyak mengandung gambar yang menarik.

Sedangkan Smaldino, Lowther&Russel (2021) membagi dasar media menjadi lima kategori, yakni:

- 1). teks (buku, poster);
- 2). audio (suara, musik);
- 3). visual (diagram, gambar, kartun);
- 4). video (menampilkan gambar bergerak dengan DVD, videotape, animasi komputer) dan
- 5). manipulative (objek tiga dimensi) dan manusia (guru, siswa, atau model lain).

Dalam pengklasifikasian tersebut, game edukatif belum tercakup dalam media pembelajaran walaupun di dalam game edukatif terdapat teks, audio, dan visual yang menarik. Dengan

kata lain, game edukatif yang dikembangkan terdiri atas beberapa jenis kategori dasar sebuah media antara lain teks, audio, dan visual.

Sedikit berbeda dengan pendapat Scarratt & Davison (2021: 27) dalam pengklasifikasian media yang dibagi menjadi tiga bentuk, yakni:

- 1). Audio-visual: cinema, television, radio, music videos, animation. Film and television are often categorized as 'moving image, however it misleadingly diverts attention from the importance of sound, and examiners' reports regularly note 'sound' as a weak area of analysis.
- 2). Print : newspapers, magazines, comics.
- 3). E-media : the internet, mobile phones, computer games, video games.

Merunut pendapat diatas, maka game edukatif merupakan salah satu jenis media dalam kelompok e-media. Game edukatif yang dikembangkan dalam penelitian ini merupakan jenis mobile phones yang berarti game tersebut dikemas dalam sebuah aplikasi permainan dalam smartphome. Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa game edukatif termasuk dalam e-media yang di dalamnya terdapat teks, audio, visual, dan animasi yang ditampilkan dalam bentuk software. Dimana software dalam format

.apk tersebut dapat dipasang dalam perangkat smartphone dengan sistem operasi android.

c. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang dengar termasuk teknologi perangkat keras (Rusman dkk, 2021:170). Dengan kata lain media pembelajaran merupakan suatu teknologi pembawa pesan yang dapat digunakan untuk keperluan pembelajaran yang dapat berupa fisik ataupun nonfisik untuk menyampaikan materi pelajaran.

Selain itu media pembelajaran adalah alat bantu untuk menyalurkan informasi sehingga tersampaikan pada penerima. Senada dengan pendapat Munadi (2023) bahwa media pembelajaran mempunyai beberapa fungsi yaitu:

- 1) Sebagai sumber belajar yaitu penyalur, penyampai dan penghubung yang menggantikan fungsi guru terutama sebagai sumber belajar.
- 2) Fungsi semantik yaitu menambah perbendaharaan kata yang makna atau maksudnya benar-benar dipahami anak didik
- 3) Fungsi manipulatif yaitu mengatasi batas ruang dan waktu serta keterbatasan inderawi
- 4) Fungsi psikologis, yang meliputi:

- a) Fungsi atensi: meningkatkan perhatian siswa terhadap materi ajar.
- b) Fungsi afektif: menggugah perasaan, emosi dan tingkat penerimaan atau penolakan siswa terhadap sesuatu
- c) Fungsi kognitif: memperoleh dan menggunakan bentuk-bentuk representasi yang mewakili obyek-obyek yang dihadapi baik berupa orang, benda atau kejadian.
- d) Fungsi imajinatif: meningkatkan dan mengembangkan imajinasi siswa
- e) Fungsi motivasi: mengaktifkan, mendorong, menggerakkan siswa dalam pembelajaran
- f) Fungsi sosiokultural: mengatasi hambatan sosio kultural antarpeserta dalam komunikasi pembelajaran

Dengan itu fungsi motivasi dapat dilakukan dengan menyajikan sesuatu yang bersifat menghibur sehingga dapat mempengaruhi minat siswa untuk berbuat, fungsi informasi dimana media digunakan untuk memberikan informasi kepada siswa, sedangkan fungsi instruksi mengharuskan siswa untuk melakukan aktivitas yang nyata dalam pembelajaran.

Daryanto (2020: 5) menjabarkan secara umum media mempunyai kegunaan, antara lain:

- 1) memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalisitis

- 2) mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga dan daya indera
- 3) menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar
- 4) memungkinkan anak belajar mandiri sesuai bakat dan kemampuan visual, auditori, dan kinestetiknya
- 5) memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama

Berdasarkan beberapa pendapat diatas, maka dapat disimpulkan bahwa perhatian, minat, pikiran dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar dapat dirangsang dengan sebuah media. peran media pembelajaran tidak bisa dikesampingkan, karena dengan media yang baik dan tepat akan sangat membantu dalam proses transfer ilmu dari guru ke siswa.

6. Game Edukatif

1) Pengertian *Game Edukatif*

Dalam bahasa Indonesia, game berarti permainan. Jason (2019: 43) menjelaskan permainan yang dimaksud dalam game juga merujuk pada pengertian sebagai “kelincahan intelektual (intellectual playability)”. Sementara kata game bisa diartikan sebagai arena keputusan dan aksi pemainnya. Ada target-target yang ingin dicapai

pemainnya. Kelincahan intelektual, pada tingkat tertentu, merupakan ukuran sejauh mana game itu menarik untuk dimainkan secara maksimal. Karakteristik game yang menyenangkan, memotivasi, membuat kecanduan dan kolaboratif membuat aktivitas ini digemari banyak orang.

Andang Ismail (2019: 26) mengemukakan bahwa permainan ada dua pengertian. Pertama, permainan adalah sebuah aktivitas bermain yang murni mencari kesenangan tanpa mencari menang atau kalah. Kedua, permainan dapat diartikan sebagai aktivitas bermain yang dilakukan dalam rangka mencari kesenangan dan kepuasan, namun ditandai pencarian menang atau kalah. Ada empat belas cara untuk membuat kurikulum lebih menarik dengan game. Empat belas cara tersebut adalah sebagai berikut.

- a) Game sebagai pengalaman. Game dapat menciptakan kontak langsung dan interaksi aktif dari siswa untuk memperoleh informasi. Game juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk observasi secara langsung.
- b) Game dapat memberikan arahan kepada siswa. Game dapat disesuaikan dengan beberapa topik dan dapat digunakan di rumah maupun di kelas.

- c) Game memberikan pilihan untuk pendidik dalam menerapkan pada suatu kelas. Game memungkinkan pendidik menambah variasi dan fleksibilitas untuk cara mengajar.
- d) Game dapat memperkuat belajar. Game merupakan cara yang menyenangkan untuk menyampaikan materi kepada siswa. Selama bermain, siswa dapat mencoba dan mempraktikkan apa yang siswa pelajari sesuai dengan yang guru sampaikan dan materi yang siswa baca.
- e) Game memberikan umpan balik langsung. Game dapat memberikan umpan balik langsung kepada siswa sesuai yang siswa inputkan. Umpan balik ini berupa hasil sesuai yang telah siswa kerjakan.
- f) Game dapat meningkatkan ketrampilan. Hal ini karena tantangan sangat melekat dalam game, dan game menyediakan latihan yang baik untuk meningkatkan ketrampilan.
- g) Game dapat memberikan energi yang baik. Game dapat menguatkan konsep terhadap suatu pelajaran tertentu sehingga dapat memberikan energi yang baik.
- h) Game dapat memperkenalkan materi yang baru maupun yang sulit. Hal ini dikarenakan game merupakan format permainan sambil belajar sehingga materi yang baru maupun yang sulit dianggap sebagai tantangan.

- i) Game sebagai penyempurna atau pelengkap. Game dapat digunakan dengan sangat baik untuk menyempurnakan atau melengkapi suatu materi baik di kelas atau di rumah.
- j) Game meningkatkan kerjasama. Dalam permainan kelompok, game menuntut kerjasama antar anggota tim agar mendapatkan kemenangan.
- k) Game mengajarkan bermain tidak lebih dari peraturan. Game menguatkan konsep jika ingin menang maka bermain sesuai dengan peraturan.
- l) Game membantu perkembangan untuk memperoleh prestasi atau hadiah.
- m) Game menguatkan dan meningkatkan kemampuan multitasking. Multitasking adalah kemampuan siswa dalam menjalankan berbagai kegiatan secara bersamaan dalam game, misalnya mengamati gambar, mendengarkan instruksi dan mengambil keputusan.
- n) Game dapat menggantikan model drill. Dalam game terdapat berbagai macam kemungkinan yang bisa dihadapi oleh siswa. Model drill akan memungkinkan siswa mendapatkan hasil yang monoton, sedangkan game akan memungkinkan siswa mendapatkan hasil yang berbeda di setiap levelnya.

Game yang memiliki konten pendidikan lebih dikenal dengan game edukasi. Shalahuddin (2021:42) menjelaskan game edukasi adalah

game digital yang dirancang untuk pengayaan pendidikan (mendukung pengajaran dan pembelajaran) menggunakan teknologi multimedia. Smaldino, Lowther dan Russell (2014: 125) juga menjelaskan bahwa games dan simulasi adalah 53 alat instruksional yang mendukung siswa dalam belajar pengetahuan dan ketrampilan serta melibatkan penggunaan strategi dan teknik pemecahan masalah.

2) Prinsip *Game Edukatif*

Foreman (2024:53-54) menjelaskan beberapa prinsip yang harus diterapkan dalam aplikasi sebuah game edukasi adalah sebagai berikut.

1) Individualization

Materi pembelajaran dibuat sesuai dengan kebutuhan individual dari pembelajar, sedangkan game mengadopsi level individual dari pemain.

2) Feedback active

Adanya feedback yang sesuai dengan cepat untuk memperbaiki pembelajaran dan mengurangi ketidaktahuan pembelajar terhadap materi yang disampaikan, sedangkan game menyediakan feedback dengan cepat dan kontekstual.

3) Active Learning

Adanya kecenderungan untuk menyertakan pelajar secara aktif dalam menciptakan penemuan dan pengetahuan baru yang membangun, sedangkan game menyediakan suatu lingkungan yang membantu terjadinya penemuan baru tersebut.

4) Motivation

Pelajar termotivasi dengan reward yang diberikan dalam aktivitas permainan, sedangkan game melibatkan pengguna berjam-jam untuk mencapai tujuan.

5) Social

Pengetahuan merupakan suatu proses partisipasi sosial, sedangkan game dapat dimainkan dengan orang lain (seperti multiplayer game) atau melibatkan komunitas dari pecinta game yang sama.

6) Scaffolding

Pelajar secara berangsur-angsur ditantang dengan tingkat kesulitan makin tinggi dan dapat melangkah lebih maju untuk mencapai kemenangan dari permainan, sedangkan game dibangun secara multi level, pemain tidak bisa beralih ke level yang lebih tinggi sampai dia mampu menyelesaikan permainan di level yang ada.

7) Transfer

Pelajar mengembangkan kemampuan untuk mentransfer pengetahuan dari satu orang ke orang yang lain, sedangkan game memungkinkan pemain untuk mentransfer informasi dari suatu konteks.

8) Assesment

Setiap individu mempunyai kesempatan untuk menilai pelajaran mereka sendiri atau membandingkannya dengan orang lain.

Berdasarkan paparan di atas, prinsip Game Edukatif adalah disesuaikan dengan kebutuhan individu, adanya umpan balik, memuat pembelajaran aktif, memberikan motivasi, proses partisipasi sosial, tingkat kesulitan yang semakin tinggi, transfer pengetahuan sosial, tingkat kesulitan yang semakin tinggi, transfer pengetahuan, dan dapat menilai hasil pembelajaran.

3) Manfaat *Game Edukatif*

Penggunaan game pada pembelajaran memiliki manfaat seperti yang diungkapkan Smaldino, dkk (2021) sebagai berikut.

a). Permainan menyediakan kerangka yang menarik untuk kegiatan pembelajaran.

b). Permainan memberikan sesuatu yang baru dibandingkan dengan rutinitas kelas yang biasa.

c). Suasana yang santai dan menyenangkan yang diberikan oleh permainan bisa sangat membantu siswa yang mengalami kesulitan dalam menerima pembelajaran.

d). Permainan dapat menjadi siswa agar tetap tertarik pada tugas yang diulang-ulang.

Game edukatif adalah game yang dibuat untuk mendukung pengajaran dan bertujuan sebagai alat pendidikan. Ismail (2009: 138) mengungkapkan bahwa permainan edukatif dapat berfungsi sebagai berikut.

a). Memberikan ilmu pengetahuan kepada anak melalui proses pembelajaran bermain sambil belajar.

b). Merangsang perkembangan daya pikir, daya cipta dan bahasa, agar dapat menumbuhkan sikap, mental serta akhlak yang baik.

c). Menciptakan lingkungan bermain yang menarik, memberikan rasa aman, dan menyenangkan.

d). Meningkatkan kualitas pembelajaran anak-anak

Lee dan Hoadley (Beier, Miller & Wang, 2017: 965) menjelaskan bahwa salah satu fitur dalam sebuah game berhasil memotivasi belajar siswa sehingga siswa mampu mengeksplorasi aspek melalui pengalaman-pengalaman yang relevan dan termotivasi untuk belajar suatu ketrampilan tertentu. Smaldino, Lowther dan Russell (2019: 125) menjelaskan bahwa game menyediakan siswa peluang untuk berlatih memecahkan masalah terstruktur maupun tidak terstruktur, melibatkan siswa dalam proses berpikir kompleks dan berpikir tingkat tinggi. Siswa diminta untuk menganalisis suatu permasalahan, menentukan strategi untuk memecahkan permasalahan, mengidentifikasi masalah dan melibatkan diri dalam evaluasi. Dengan kata lain, game memiliki manfaat yang positif bagi siswa terutama dalam proses pemecahan masalah bagi siswa.

Dari pernyataan di atas dapat disimpulkan game mempunyai manfaat yaitu menyediakan kerangka menarik, membangkitkan minat dan ketertarikan, menciptakan suasana santai, menyenangkan dan sangat membantu bagi yang mengalami kesulitan menerima pembelajaran, mempermudah dalam memahami materi yang diberikan secara berulang, merangsang perkembangan daya pikir, daya cipta dan bahasa, menciptakan lingkungan bermain yang menarik, memberikan rasa aman dan menyenangkan, dan meningkatkan kualitas pembelajaran.

4) Pengaruh *Game Edukatif* terhadap Keterampilan Membaca Pemahaman

Menciptakan sebuah pembelajaran yang menyenangkan sehingga siswa merasa sedang bermain akan sangat mempengaruhi hasil belajar. Mardati & Wangid (2018: 122) menjelaskan bahwa pada dasarnya anak usia SD masih senang bermain sehingga guru seharusnya merancang pembelajaran yang memungkinkan adanya unsur permainan di dalamnya. Oleh karena hal tersebut dibutuhkannya sebuah media pembelajaran yang dapat menjadikan pembelajaran menarik bagi siswa. manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa, yaitu:

- a). Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- b). Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.
- c). Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran.

d). Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain.

Sejalan dengan pendapat Torrente (2021: 1.121) bahwa game diyakini dapat meningkatkan proses belajar dengan berbagai cara. Salah satunya adalah dapat memfokuskan siswa dalam mempelajari materi dalam proses pembelajaran. Game juga menyediakan “dunia” game yang bisa dieksplorasi secara bebas oleh siswa sehingga terjadi pembelajaran mandiri. Umpan balik yang cepat juga menjadi salah satu keunggulan game dalam pembelajaran serta game dikaitkan dengan teori konstruktivisme dan scaffolding dalam belajar. Dengan sajian yang tidak biasa, siswa akan mudah untuk memahami apa materi yang ingin disampaikan dalam sebuah game. Keterampilan membaca pemahaman melalui tampilan game akan lebih meningkatkan indera untuk memproses secara mendalam informasi penting dalam bacaan.

Dari pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa dengan adanya media, metode mengajar akan lebih bervariasi sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga. Media akan mampu menarik perhatian siswa sehingga dapat mendukung keterampilan membaca

pemahaman siswa yang bermuara pada tercapainya tujuan pembelajaran.

7. Canva

a. Pengertian *canva*

Canva adalah salah satu sub bagian dari aplikasi yang bernama Canva yang telah diluncurkan pada tahun 2013. Canva adalah alat bantu desain dan publikasi daring dengan misi memberdayakan semua orang di seluruh dunia agar dapat membantu desain apa pun dan mempublikasikannya di mana pun.

Canva adalah platform desain grafis dan konten publikasi yang sangat mudah dan lebih cepat dalam pengoperasiannya dibandingkan aplikasi desain grafis lainnya yang dapat digunakan untuk desain gambar, membuat video, membuat power point, hingga menyusun peta konsep, infografis, dan planner.

Menurut Amrina dkk (2021:107), menjelaskan Canva ialah program desain daring yang menyediakan bermacam peralatan seperti presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, grafik, info grafis, spanduk, penanda buku, bulletin, serta lain sebagainya yang disediakan pada software Canva.

Dari pernyataan di atas, dapat peneliti simpulkan bahwa Canva adalah aplikasi edit desain grafis gratis secara daring dengan cepat dan mudah digunakan yang menyediakan berbagai desain seperti brosur, spanduk, info grafis, power point, planner, dan lain sebagainya untuk membantu mendesain dan mempublikasikannya.

Canva memiliki berbagai fitur yang dapat digunakan, termasuk disalah satunya adalah fitur Canva for Education, yang diluncurkan pada tahun 2021 dengan maksud untuk membantu sekolah dalam pembelajaran daring. Melihat pembelajaran di sekolah sekarang yang dilakukan secara luring, untuk itu penggunaan Canva for Education bisa dilakukan untuk pembelajaran daring maupun luring di dalam kelas. Canva for Education ditujukan untuk pendidik dan siswa dalam pembelajaran. Pendidik dan siswa bisa mengakses seluruh fitur Canva secara gratis tanpa batas dengan mendaftarkan akun pendidik untuk sekolah, guru, atau tenaga pendidik dan akun pelajar untuk siswa yang memenuhi syarat dari tingkat SD hingga SMA.

Pemanfaatan Canva dalam pendidikan adalah sebagai media bantu dalam pembelajaran sangat membantu seorang pendidik dalam mengajar dan menciptakan pembelajaran yang menyenangkan di dalam kelas dan meningkatkan ketertarikan belajar siswa selama pembelajaran. Guru inspiratif dan siswa yang interaktif dengan

komunikasi dan kolaborasi visual merupakan alat penting untuk pembelajaran. Untuk itu, manfaat canva adalah:

- 1) Meningkatkan keterlibatan dengan konten asli dari berbagai kumpulan desain baik dari rencana pelaksanaan pembelajaran hingga laporan dan poster.
- 2) Menyampaikan umpan balik yang bermanfaat di satu tempat, menjangkau dan memberikan motivasi kepada siswa di mana pun mereka berada dengan umpan balik secara langsung.
- 3) Membantu siswa membangun keterampilan penting dengan mengajak siswa menggunakan Canva untuk mendemonstrasikan pembelajaran melalui berbagai desain yang disediakan Canva.

b. Fitur-fitur Canva

Kemunculan Canva memudahkan para pemula untuk belajar dan mengenal dunia desain, termasuk di dalamnya muncul Canva for Education yang dikhususkan untuk memudahkan guru dalam menggunakan media pembelajaran yang lebih efisien sehingga menciptakan metode pembelajaran yang menyenangkan pada era serba digital.

Sebagai guru dan siswa yang menggunakan Canva for Education, guru dan siswa dapat mengakses seluruh fitur-fitur Canva secara gratis, ada pun fitur-fitur Canva yang dapat diakses sebagai berikut:

a. Template atau templat (format desain)

Canva memiliki ratusan format desain dengan berbagai macam template yang disediakan sesuai kebutuhan seperti membuat poster, presentasi, lembar kerja, pamflet, planner, dan lain-lain. Template ini dapat diakses gratis (jika menggunakan akun guru dan siswa) dan berbayar (jika pengguna akun biasa) dengan maksud untuk menghemat waktu dalam pembuatan media pembelajaran.

b. Elemen

Elemen merupakan berbagai macam garis dan bentuk, grafis, foto, video, audio, tabel, bagan, stiker, bingkai, dan lain-lain yang berguna untuk mendukung pembuatan desain agar lebih menarik dan dapat disesuaikan dengan kebutuhan pengguna.

c. Mengunggah Foto, Video dan Audio

Selain Canva mempunyai elemen tersendiri dan terbatas, pengguna bisa mengunggah atau meng-upload foto, video dan audio sendiri sesuai kebutuhan dalam mendesain.

d. Font

Selain fitur foto, video, dan audio, pengguna Canva bisa memasukkan teks dan mengakses berbagai macam gaya tulisan menarik yang dapat dikreasikan dengan gaya, warna dan ukurannya.

Adapun fitur-fitur Canva yang dapat digunakan untuk menunjang guru dalam membuat media pembelajaran, sebagai berikut:

1. Membuat presentasi layaknya aplikasi Microsoft Powerpoint
2. Membuat konten Instagram seperti feed dan animasi untuk kebutuhan siswa
3. Mendesain spanduk untuk berbagai kepentingan seperti papan pengumuman, jadwal piket, jadwal pelajaran, dan lain sebagainya
4. Mengedit video untuk berbagai platform media sosial, seperti Instagram, Facebook, TikTok, Pinterest, LinkedIn dan Youtube
5. Mendesain poster, flyer, brosur, iklan, postcard, business card, newsletter, dan invoice
6. Menyusun info grafis, peta konsep, kolase foto, virtual background, format kalender, lembar kerja, hingga perencanaan.

Selain fitur-fitur yang telah disebutkan, terdapat fitur lainnya yang dapat digunakan untuk media pembelajaran seperti video pembelajaran, e-modul, lembar kerja siswa, hingga bisa dijadikan media untuk Ice Breaking. Dapat disimpulkan, banyak fitur-fitur Canva for Education yang dapat dimanfaatkan oleh guru untuk menunjang pembuatan media pembelajaran hingga dapat menciptakan metode pembelajaran yang aktif dan menyenangkan. Dengan fitur-fitur ini, pembuatan media pembelajaran tidak akan menyita waktu banyak dan dapat meningkatkan kreativitas guru.

c. Langkah-langkah penggunaan Canva

Kelebihan Canva salah satunya adalah aplikasi yang bisa diakses di mana pun dan kapan pun. Penggunaan Canva bisa diakses melalui ponsel, tablet, laptop, dan komputer dengan koneksi internet yang cukup stabil untuk mengakses Canva. Penggunaan Canva dengan berbagai fitur-fitur memudahkan bagi pengguna dan tidak terlalu sulit untuk dipakai, sehingga guru maupun siswa bisa memakainya.

Langkah-langkah menggunakan aplikasi Canva melalui laptop untuk membuat desain media pembelajaran:

a) Mengunduh aplikasi Canva atau membuka melalui website

Aplikasi Canva bisa diunduh melalui Play Store untuk pengguna android, App Store untuk pengguna iOS dengan mencari Canva di penelusuran atau melalui situs resmi Canva.com untuk mengunduh aplikasi Canva bagi pengguna Windows dan Mac OS.

b) Membuat Akun Canva

Langkah berikutnya adalah membuat akun Canva, setelah membuka aplikasi Canva, akan muncul pilihan untuk mendaftar dengan melalui Facebook, Google atau dengan email yang sudah ada. Untuk menikmati Canva for Education, guru mendaftarkan akun dengan email dan memenuhi dokumen yang menunjukkan kualifikasi mengajar. Untuk siswa, cukup mendaftar akun Canva dengan email biasa dan guru akan mengundang siswa untuk bergabung di Canva for Education.

Jika guru dan siswa memiliki domain email pendidikan yang terverifikasi dan telah bekerja sama dengan Canva, guru dan siswa bisa langsung mendapatkan akses. Contoh domain email pendidikan yang telah bekerja sama dengan Canva adalah akunbelajar.id yang mana sebuah platform untuk kebutuhan kegiatan belajar mengajar baik secara tatap muka maupun jarak

jauh yang dikembangkan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi.



Gambar 2.2 Tampilan Situs Canva untuk Mendaftar Akun

c) Membuat Desain Canva

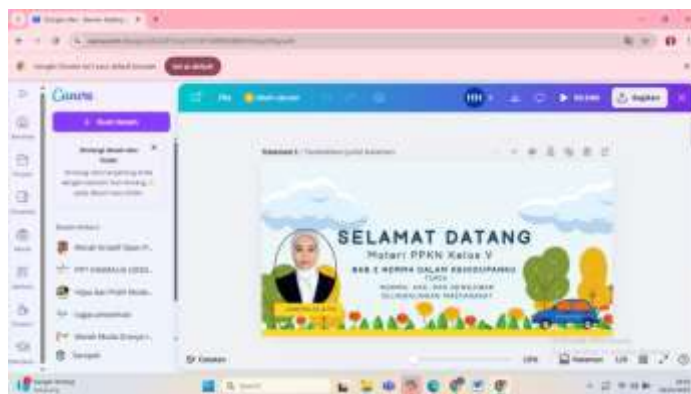
Setelah membuat akun Canva, guru dan siswa bisa mengakses secara keseluruhan aplikasi dengan gratis sesuai kebutuhan. Untuk Canva for Education, terlebih dahulu guru membuat kelas seperti halnya fitur dari platform Google Classroom dan setelahnya guru dapat mengundang siswa untuk masuk ke dalam kelas Canva yang telah dibuat. Setelahnya, jika guru ingin membuat sebuah desain, guru atau siswa bisa mencari di penelusuran desain yang diinginkan, pilih yang desain yang disukai dan klik untuk mengedit desain tersebut lebih lanjut. Atau jika guru dan ingin membuat sebuah desain baru, langkahnya adalah bisa mengeklik “Buat Desain” yang berada di pojok kanan atas, lalu sesuai ukuran canvas dengan desain

yang ingin dibuat, kemudian guru atau siswa akan masuk pada tampilan untuk proses mengedit.

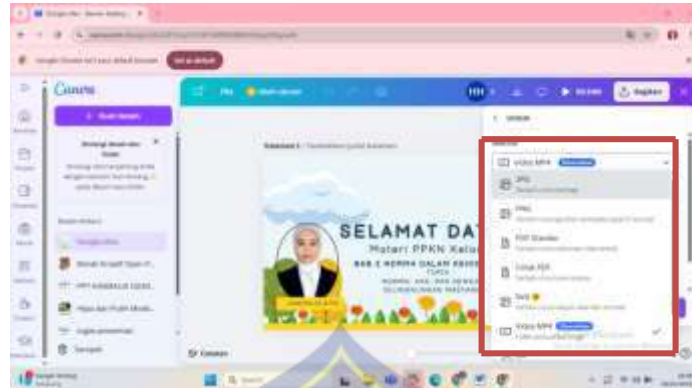
Langkah terakhir adalah menyimpan desain dengan cara mengunduh. Canva memiliki berbagai macam format untuk mengunduh desain yang telah siap seperti JPG, PNG, PDF, MP4, GIF ataupun SVG. Guru atau siswa bisa memilih format sesuai dengan kebutuhan atau format yang disarankan oleh Canva.



Gambar 2.3 Tampilan Beranda Pada Canva



Gambar 2.4 Tampilan Proses Mengedit Pada Canva



Gambar 2.5 Pilihan Format untuk Mengunduh Desain

Langkah-langkah untuk penggunaan Canva di ponsel hampir sama dengan sebagaimana menggunakan Canva di laptop. Hal yang membedakan di laptop dan di ponsel adalah menggunakan melalui laptop lebih bisa menikmati tampilan layar yang lebih besar dibandingkan dengan ponsel, dan lebih disarankan untuk mengoperasikan Canva di laptop.

d. Kelebihan dan Kekurangan Canva

Pemanfaatan aplikasi Canva sebagai perkembangan teknologi pada media pembelajaran, diharapkan bisa berdampak baik pada kegiatan pembelajaran disekolah dengan menciptakan pembelajaran aktif yang melibatkan siswa selama proses pembelajaran. Untuk itu, adapun kelebihan dan kekurangan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran adalah:

Berdasarkan pendapat Rahma Elvira (2019: 80-81) Kelebihan Canva for Education:

- a) Memiliki beragam desain grafis, animasi, format, dan nomor halaman yang menarik
- b) Dapat menambah kreativitas guru dalam mendesain media pembelajaran karena banyak fitur yang telah disediakan serta memuat fitur drag dan drop.
- c) Dapat menghemat waktu dalam mendesain media pembelajaran yang praktis
- d) Peserta didik dapat mempelajari kembali materi melalui media pembelajaran canva yang telah diberikan oleh guru
- e) Memiliki resolusi gambar yang baik dan slide media Canva dapat dicetak dengan otomatis melalui pengaturan ukuran cetak.
- f) Dapat melakukan kolaborasi dengan guru lain dalam mendesain media dan membuat tim desain Canva untuk saling berbagi media pembelajaran.
- g) Dapat mendesain media pembelajaran kapan pun dan di mana pun dengan menggunakan berbagai gadget, baik laptop maupun menggunakan ponsel.

h) Dapat diunduh dengan berbagai format penyimpanan seperti pdf, jpg, mp4, gif, dan png.

Kelebihan Canva lainnya adalah jika menggunakan fitur Canva for Education dengan mendaftarkan akun pendidik untuk guru, sekolah, dan tenaga pendidik dan akun pelajar untuk siswa, dapat mengakses seluruh fitur yang disediakan oleh Canva secara gratis, jika dibandingkan dengan pengguna Canva yang tidak menggunakan Canva for Education.

Kekurangan Canva for Education:

- a) Aplikasi Canva sangat mengandalkan jaringan internet yang stabil, jika tidak ada internet atau kuota pada ponsel dan laptop yang dipergunakan, Canva tidak bisa digunakan atau di akses untuk mendesain
- b) Karena Canva menyediakan desain yang dapat digunakan oleh penggunanya, terkadang terdapat kesamaan desain dengan orang lain, baik itu format, gambar, warna, atau yang lainnya.

B. Penelitian yang Relevan

1. Penelitian oleh (Juhaeni et al. 2023) bertujuan menghasilkan produk berupa media game edukasi didesain sesuai kebutuhan dan problem pembelajaran bahasa Indonesia di kelas III dengan berbantuan software Canva dan Quiz Whizzer. Persamaan

penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh Juhaeni adalah terletak pada jenis penelitian yaitu penelitian pengembangan. Selain itu, produk yang dikembangkan sama-sama berupa permainan game edukatif berbasis komputer. Hal yang membedakan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan adalah penelitian tersebut hanya difokuskan untuk menghasilkan produk yang dapat meningkatkan hasil belajar bahasa indonesia siswa.

2. Penelitian yang dilakukan oleh (Asbani 2021) yang menghasilkan sumber belajar matematika berbantuan komputer untuk siswa sekolah dasar. Penelitian ini menghasilkan sumber belajar matematika berbantuan komputer yang menarik dan dapat meningkatkan ketuntasan belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa produk tersebut memiliki tingkat kelayakan yang baik. Penelitian yang dilakukan oleh Asbani memiliki kesamaan dengan penelitian ini yaitu pengembangan media pembelajaran dengan berbantuan komputer yang diperuntukkan untuk siswa sekolah dasar. Perbedaan yang dapat dilihat dari penelitian yang dilakukan oleh Asbani dengan penelitian ini adalah fokus mata pelajaran dalam penelitian ini dan pada variabel penelitian tentang peningkatan motivasi belajar dan keaktifan belajar siswa.

3. Penelitian yang dilakukan oleh (Mahdalena, Sujarwanto, dan Budayasa 2023) tentang “pengembangan media permainan edukatif tebak gambar berbasis android untuk meningkatkan kemampuan membaca kata siswa tunarungu” hasil penelitian ini berhasil mengembangkan produk Permainan edukatif tebak gambar berbasis android dengan menggunakan model pengembangan 3-D (pendefinisian, perencanaan, dan pengembangan) pada model pengembangan 4-D (pendefinisian, perencanaan, pengembangan, dan penyebaran). Permainan edukatif tebak gambar berbasis android sebagai media pembelajaran pengembangan kemampuan membaca untuk siswa tunarungu dapat diakses secara online dan offline pada telepon seluler android. Penelitian yang dilakukan oleh Muhdalena memiliki kesamaan dengan penelitian ini yaitu pengembangan media pembelajaran game edukatif serta persamaannya juga terletak pada model pengembangan yang dilakukan yang menggunakan model pengembangan 3-D (pendefinisian, perencanaan, dan pengembangan) pada model pengembangan 4-D (pendefinisian, perencanaan, pengembangan, dan penyebaran). Perbedaan yang dapat dilihat dari penelitian yang dilakukan oleh muhdalena dengan penelitian ini adalah fokus mata

pelajaran dalam penelitian ini dan pada variabel penelitian pada keterampilan membaca kata siswa tunarungu.

4. Penelitian yang dilakukan oleh (Ramadhan, Hermawan, dan Septiyanti 2023) tentang “Implementasi dan Pengembangan Media Pembelajaran Game Calistung untuk Meningkatkan” hasil penelitian menunjukkan penerapan literasi numerasi dalam permainan calistung di SD Negeri 04 Kemuning menunjukkan bahwa guru menerapkan inovasi tersebut dan mencapai hasil yang diharapkan. Penerapan berbagai teknik pembelajaran dapat memaksimalkan minat belajar siswa, serta menjadikan siswa aktif dan kreatif. Inovasi ini memiliki banyak aspek seperti menulis, membaca dan berhitung. Dan setiap aspek guru menggunakan metode dan model serta media yang berbeda. Pelaksanaan program terjadi pada awal dan akhir pembelajaran dan adaptasi teknologi dengan tablet sekolah seminggu sekali. Media yang digunakan sangat beragam, Linguistik, buku bacaan, buku pengetahuan, kartu bergambar, papan angka. Dan dari hasil pelaksanaannya terlihat bahwa setiap aspek pembelajaran mengalami peningkatan dan siswa sudah mulai rajin dan antusias membaca, serta mengerjakan cerita berhitung dengan media yang digunakan. Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa penerapan keterampilan berhitung dalam permainan calistung di SD Negeri 04 Kemuning cukup berhasil. Penelitian yang dilakukan oleh Ramdhan memiliki

kesamaan dengan penelitian ini yaitu sama sama melakukan pengembangan media berbasis game pada pembelajaran yang berbasis digital. Perbedaannya terletak pada variabel penelitiannya yaitu penelitian ini pada kemampuan membaca dan berhitung siswa.

5. Penelitian Pengembangan Media Komik Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas IV oleh (Wahyu Nuning Budiarti 2022). Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk media pembelajaran berupa media komik yang dapat meningkatkan motivasi belajar bahasa Indonesia dan keterampilan membaca pemahaman siswa kelas IV SD. Media Komik tersebut diuji menggunakan kelompok kontrol dan kelompok eksperimen dengan kesimpulan produk yang dikembangkan terbukti efektif untuk meningkatkan motivasi belajar bahasa Indonesia dan keterampilan membaca pemahaman siswa kelas IV. Penelitian yang dilakukan memiliki beberapa kesamaan dan perbedaan dengan penelitian yang dilakukan oleh Wahyu Nuning Budiarti. Pengembangan yang dilakukan sama yaitu pada jenis penelitian, dan salah satu variabel penelitian tentang keterampilan membaca pemahaman. Perbedaannya pada produk yang dikembangkan dimana penelitian Wahyu Nuning Budiarti berupa media komik, sedangkan dalam penelitian ini dikembangkan media Game Edukatif.

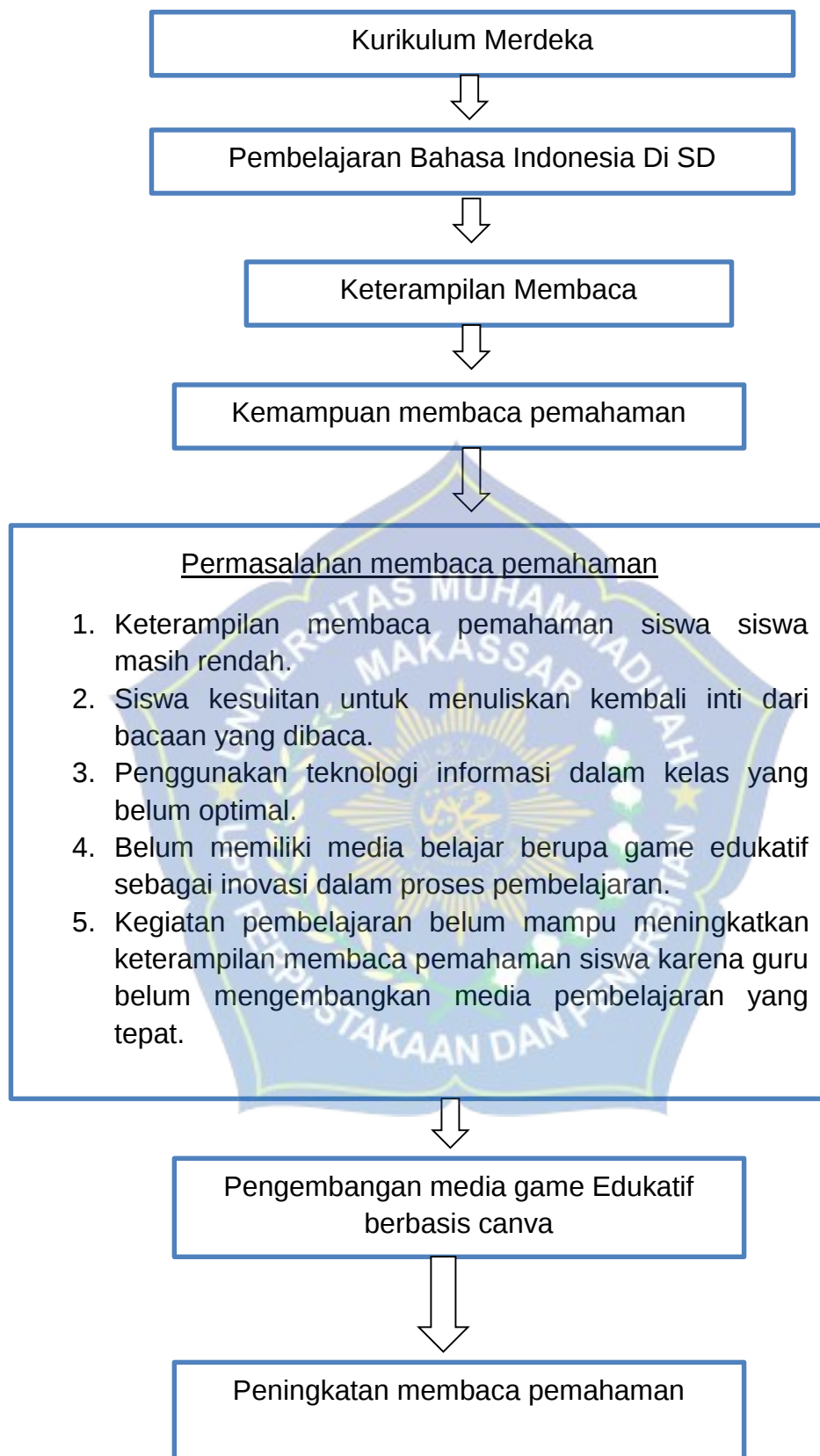
Berdasarkan beberapa penelitian terdahulu yang relevan dapat diketahui bahwa penelitian ini menggunakan model penelitian dan pengembangan. Media pembelajaran yang dikembangkan adalah game edukatif. Game edukatif ini merupakan perpaduan unsur suara, gambar, animasi, musik, dan teks. Produk yang dikembangkan berupa game edukatif pada siswa kelas V SD. Di dalam game edukatif ini terdapat beberapa level permainan yang diharapkan mampu meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa dan rasa tanggung jawab siswa kelas V SD dalam melaksanakan kegiatan membaca.

C. Kerangka Pikir

Kurikulum yang berlaku pada saat ini adalah kurikulum merdeka, pada pembelajaran bahasa Indonesia sekarang ini membaca merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang penting untuk dimiliki siswa. Dalam setiap pembelajaran tidak terlepas dari kegiatan membaca. Keterampilan membaca memiliki tujuan untuk memahami isi suatu bacaan, memperoleh informasi dan pengalaman baru. Tidak sedikit siswa yang memerlukan waktu yang lama dengan mengulang-ulang suatu teks bacaan agar mendapatkan pemahaman. Banyak siswa yang sudah dapat membaca dengan lancar, tetapi belum tentu dia dapat memahami bacaan yang dibaca. Kemampuan membaca pemahaman yang baik akan dikuasai siswa jika dilatih secara terus

menerus. Ketika siswa melakukan dengan sungguh sungguh maka ia akan memahami teks atau bacaan yang telah dibaca. Disamping itu, siswa akan dapat menuliskan kembali cerita dengan bahasanya sendiri, mengemukakan pendapat mengenai cerita serta mendapatkan solusi yang berhubungan dengan cerita. Hal tersebut akan lebih mudah tercapai apabila didukung dengan menggunakan media pembelajaran yang mampu mengaktifkan siswa dalam belajar, khususnya pada keterampilan membaca pemahaman.

Game edukatif adalah salah satu media pembelajaran yang mampu mengaktifkan siswa agar terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Dengan siswa terlibat langsung dalam pembelajaran, maka siswa akan dapat meningkatkan keterampilan membaca pemahaman yang bermuara pada tercapainya tujuan pembelajaran. Media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah game edukatif berbasis canva pada muatan pelajaran Bahasa Indonesia. Secara singkat kerangka pikir penelitian dapat dilihat dari gambar berikut:



Gambar Bagan. 2.6 Kerangka Pikir Penelitian

BAB III

METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

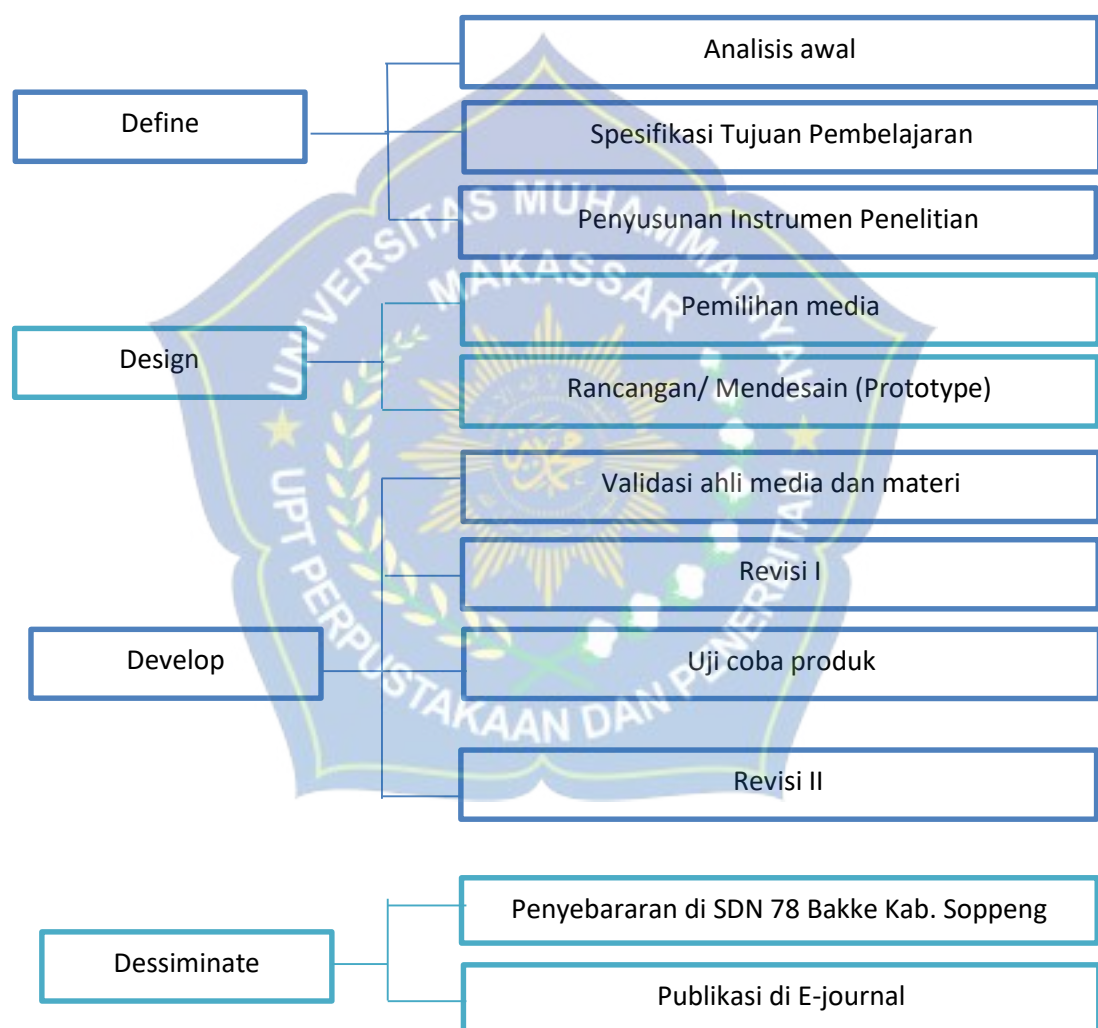
A. Model Penelitian dan Pengembangan

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *Research and Development* (R&D) dan menggunakan model desain penelitian dan pengembangan 4D (*Define, Design, Develop, and Disseminate*). Desain pengembangan ini mengikuti jalur sivasailam Thiagrajan. Menurut Sugiyono (2022), desain 4D adalah desain penelitian pengembangan yang dapat digunakan untuk mengembangkan media *game edukatif*. Desain ini memiliki uraian yang lengkap, sistematis, dalam, sederhana, dan mudah dipahami. Penelitian ahli diperlukan untuk mengembangkannya. Untuk meningkatkan pemahaman membaca siswa kelas V SDN 78 Bakke Kabupaten Soppeng, penelitian ini mengembangkan media game edukatif berbasis Canva untuk meningkatkan pemahaman membaca siswa SD.

Model 4D adalah model pengembangan media pembelajaran, menurut Sugiyono (2022). Model ini dikembangkan oleh S. Thiagarajan, Dalam model 4D, ada empat tahap utama: *Definisi* (Pendefinisian), *Desain* (Perancangan), *Develpoment* (Pengembangan), dan *Dessiminate* (Penyebaran). Dalam penelitian ini, media game edukatif berbasis canva yang akan digunakan. Model dan metode ini dipilih karena keduanya cocok dengan media yang akan digunakan. Kemudian Proses validasi dan uji coba produk dilakukan untuk memastikan validasi dan kelayakan produk. Tujuannya adalah untuk mengetahui seberapa keterpaksaan dan apakah game edukatif, media pembelajaran, cocok.

B. Prosedur Penelitian dan Pengembang

Menggunakan model pengembangan 4D, yang terdiri dari 4 tahap pengembangan *Define*, *Design*, *Develop*, dan *Disseminate*. model ini digunakan untuk menyelidiki pengembangan media game edukatif ini. Tahap-tahap ini dijelaskan sebagai berikut.



Gambar: 3.1 Model Pengembangan 4D

Peneliti membuat media game edukatif dengan metode pengembangan Thiagajaran (4D). Proses pengembangan diubah untuk memenuhi kebutuhan peneliti. Beberapa perubahan meliputi.

a. Tahap pendefinisian (*Define*)

Tahap pendefinisian bermanfaat untuk mengumpulkan berbagai informasi tentang produk yang akan dibuat serta untuk menentukan dan mendefinisikan kebutuhan pembelajaran. Ini terdiri dari empat tahap.

- 1) masalah utama dalam pengembangan media game edukatif diidentifikasi, sehingga dilakukan analisis *front-end*. Pada tahap ini, solusi dan informasi tersedia untuk membantu menentukan langkah awal yang tepat dalam pengembangan media game edukatif .
- 2) Analisis peserta didik (*Leamer Analysis*) sangat penting pada awal perencanaan karena digunakan untuk melihat karakteristik peserta didik. Ini sangat penting untuk mengetahui kekurangan peserta didik dalam belajar. (1) kompetensi awal dan latar belakang pengetahuan, (2) perspektif umum tentang materi pembelajaran, dan (3) pilihan media, format, dan bahasa. Hasil analisis ini menentukan cara penyajian hasil pengembangan pada produk.
- 3) Analisis tugas adalah kumpulan prosedur yang digunakan untuk menentukan isi satuan pembelajaran dengan merinci tugas-tugas materi ajar yang dimasukkan ke dalam konten produk media pembelajaran. Materi tersebut disesuaikan dengan kompetensi awal

siswa dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai, dan materi tersebut juga kaya budaya Indonesia.

- 4) Analisis konsep digunakan untuk mengidentifikasi isi materi dalam media game edukatif . Peta konsep pembelajaran dibuat untuk mencapai kompetensi tertentu dengan mengidentifikasi dan menyusun komponen utama materi pembelajaran secara sistematis.
- 5) Ukuran pencapaian pembelajaran diukur dengan menggunakan spesifikasi tujuan pembelajaran. Ini didasarkan pada pemeriksaan materi pelajaran. Peneliti dapat membuat tujuan pembelajaran dan memilih materi apa yang akan diajarkan melalui media game edukatif . membuat kerangka soal dan kemudian menilai sejauh mana tujuan pembelajaran tercapai.
- 6) Instrumen penyusunan penelitian ini menghubungkan antara fase defie dan tahap desain. Angket tentang tanggapan siswa terhadap media, angket tentang tanggapan guru terhadap media, angket validasi ahli media dan ahli materi, dan soal pre- dan post-test adalah komponen penelitian.

b. Tahap Perancangan (*Design*)

Tahap perancangan, tujuan dari tahap ini adalah untuk merancang alat pembelajaran yang sesuai dengan hasil dari spesifikasi tujuan pembelajaran pada tahap definisi.

- 1) Media dipilih selama proses perancangan ini. Ini dilakukan untuk memenuhi kebutuhan siswa dan sesuai dengan materi. Media juga

disesuaikan dengan analisis awal, analisis siswa, analisis konsep dan tugas, dan spesifikasi tujuan pembelajaran. Hal ini menguntungkan siswa dalam mencapai kompetensi inti dan kompetensi dasar yang digunakan.

- 2) Tujuan pemilihan format dalam pengembangan adalah untuk mendesain isi pembelajaran, pendekatan, dan sumber belajar, mengorganisasikan dan merancang isi media game edukatif, dan membuat desain yang menarik. Pemilihan format juga dilakukan untuk memastikan format yang dipilih sesuai dengan materi pelajaran dan bentuk penyajian sesuai dengan media pembelajaran yang digunakan.
- 3) Media game edukatif berbasis canva yang dirancang oleh peneliti disusun dan diberikan kepada dosen pembimbing untuk dibahas dalam desain awal. Sebelum tahap produksi, media diperbaiki berdasarkan saran dosen pembimbing. Setelah dosen pembimbing memberikan saran perbaikan, pembelajaran berbasis Game edukatif diubah. Media game edukatif prototipe I akan diserahkan untuk tahap validasi.

c. Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan ini terdiri dari dua langkah dan bertujuan untuk membuat media game edukatif yang telah dimodifikasi berdasarkan masukan ahli dan uji coba yang dilakukan kepada siswa.

- 1) Penilaian ahli adalah metode untuk memverifikasi atau mengevaluasi kesesuaian rancangan produk. Pada tahap ini, ahli media dan ahli materi melakukan evaluasi. Hasil penilaian, komentar, dan rekomendasi yang diberikan oleh validator digunakan untuk membuat materi dan rancangan awal media pembelajaran lebih tepat, efektif, dan berkualitas tinggi.
- 2) Revisi I dilakukan setelah proses validasi selesai. Hasil penilaian, komentar, dan rekomendasi yang diberikan oleh validator digunakan untuk memperbaiki kelemahan dan kekurangan dalam rancangan awal instrumen penelitian, termasuk instrumen pembelajaran dan produk. Instrumen media pembelajaran dan instruksi tersebut dimodifikasi sehingga layak untuk diuji cobakan secara terbatas. Validasi dilakukan oleh ahli materi dan media.
- 3) Pengujian pengembangan, atau pengujian pengembangan, dilakukan dengan menguji produk pada siswa nyata dari SDN 78 Bakke Kabupaten Soppeng untuk mengidentifikasi bug yang perlu diperbaiki. Reaksi, komentar, dan saran yang diberikan oleh subjek menentukan perbaikan produk. Untuk mendapatkan produk yang lebih efisien dan konsisten, pelaksanaan, tes, revisi, dan tes ulang sangat dianjurkan selama pengujian ini. Uji coba lapangan dilakukan dua kali, dan hasilnya adalah sebagai berikut.
 - 1) Uji coba lapangan terbatas untuk menentukan reaksi guru dan siswa terhadap produk media pembelajaran yang dikembangkan. Tahap ini

dilakukan dengan memberikan sejumlah media game edukatif berbasis canva kepada siswa. Selain itu, uji empiris dilakukan pada instrumen pengambil data. Tes keterampilan membaca pemahaman, yang terdiri dari pretest dan posttest, dilakukan untuk mengevaluasi kredibilitas perangkat soal. Komentar, saran, dan tanggapan siswa digunakan untuk produk yang ditujukan pada masalah untuk perbaikan atau revisi tahap kedua. Uji lapangan berikutnya dilakukan setelah hasil uji lapangan terbatas diperbaiki atau diubah tahap kedua.

2) Uji coba lebih besar dilakukan pada produk dan hasil revisi tahap dua. Tujuan dari tahap ini adalah untuk mendapatkan hasil akhir yang dapat digunakan dalam pembelajaran. Selanjutnya, hasil penilaian tersebut digunakan sebagai dasar untuk revisi produk akhir. Pada titik ini. Produk, yang merupakan media game edukatif , melakukan pengukuran sebelum dan sesudah pembelajaran.

Langkah-langkah uni diuji secara rinci di bawah ini.

- a) Melakukan tes pra-praktik untuk mengetahui kemampuan keterampilan membaca pemahaman siswa melalui pendekatan pembelajaran penemuan terhadap materi pembelajaran sebelum perlakuan.
- b) Melakukan proses pembelajaran menggunakan media game edukatif
- c) Memberikan posttest setelah materi diberikan, dengan tujuan untuk mengetahui tingkat keterampilan membaca pemahaman siswa setelah pembelajaran menggunakan media media game edukatif.

- d) Meminta siswa dan guru mengisi angket respons terhadap media game edukatif berbasis canva untuk mengetahui tanggapan dan mendapatkan komentar dan saran tentang kualitas media.
- e) Setelah mendapatkan semua data yang diperlukan, menganalisis data dan membuat perubahan untuk meningkatkan produk. Produk akhir akan berasal dari hasil dan revisi dari tahap uji coba lapangan ini.

d. Penyebaran (*Dessiminate*)

Penyebaran adalah tahap terakhir dari pengembangan. Tujuan dari tahap ini adalah untuk menyebarkan produk penelitian yang telah dibuat pada tahap ini melalui penggunaan media game edukatif berbasis canva yang telah dikembangkan pada skala yang lebih luas. Penyebaran dan pemanfaatan media pembelajaran ini melalui penyediaan kepada guru yang bertugas sebagai praktisi di sekolah. Penelitian ini juga akan dimasukkan ke dalam jurnal elektronik pendidikan.

C. Uji Coba Produk

a. Desain Uji Coba

Uji coba media game edukatif berbasis canva akan dilaksanakan berikut. Tujuan dari uji coba ini adalah untuk mengetahui apakah produk yang sedang dikembangkan layak untuk digunakan.

1) Uji ahli atau validasi produk

Pada tahap ini, validator ahli menilai media media game edukatif Mereka kemudian menyarankan perbaikan dan memvalidasi bahwa media pembelajaran siap digunakan.

b. Subjek Uji Coba

Dalam penelitian pengembangan ini, ada dua subjek uji coba.

- 1) Pertama adalah validator ahli media pembelajaran yang ditugaskan untuk menilai seberapa layak produk media media game edukatif
- 2) Kedua adalah siswa kelas V SD SDN 78 Bakke Kabupaten Soppeng yang akan menggunakan media game edukatif berbasis canva selama pembelajaran mereka. Peneliti akan melibatkan siswa untuk menguji kinerja, manfaat, dan respons media pembelajaran berbasis Game edukatif. Peneliti melibatkan guru sebagai fasilitator dalam penggunaan media game edukatif berbasis canva bersama dengan siswa.

c. Jenis data

Dua jenis data kualitatif dan kuantitatif digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini.

1) Data kualitatif

Data yang diperoleh dari validasi ahli media dan ahli materi, serta respons guru dan siswa yang berupa komentar dan saran sebagai bahan revisi media pembelajaran yang dikembangkan.

2) Data kuantitatif

- a) Data yang diperoleh dari hasil validasi ahli materi dan ahli media berupa skor penilaian terhadap media dengan skala 1 sampai 5 untuk setiap kriteria.

- b) Data keterampilan membaca pemahaman melalui pendekatan discovery learning siswa awal dan akhir yang diaring menggunakan pretest dan posttest.
- c) Data respon peserta didik terhadap media game edukatif berbasis canva berupa skor penilaian dengan teknik pengukuran skala 1 sampai 5.

d. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

1. Instrumen Validasi Ahli

Instrumen validasi ahli adalah alat untuk mengukur kualitas media pembelajaran yang akan diuji. Instrumen ini akan diberikan kepada guru dan dosen dari SDN 78 Bakke Kabupaten Soppeng. Tabel berikut menunjukkan kisi-kisi instrumen validasi ahli.

Tabel 3.1 Kisi-kisi Instrumen Penilaian Ahli Media

No	Aspek	Indikator pertanyaan	No. Butir	Jumlah
1.	Lay out (tampilan media) media game edukatif	1. Kejelasan informasi dan cara penggunaan media game edukatif. 2. Penerapan kombinasi unsur-unsur dalam media (teks, suara animasi, video) 3. Kemenarikan komponen petunjuk/ paduan belajar.	1,2, 3,4, 5,6,7, 8	8
2.	Kualitas Isi Media	1. Kejelasan materi 2. Kesesuaian isi media dengan CP, TP, dan Indikator pencapaian 3. Kesesuaian kombinasi simbol, warna dan huruf	9,10,11 12	4
3.	Manfaat Media game edukatif	1. Memudahkan proses pembelajaran 2. Membangkitkan minat belajar siswa	13,14, 15,16	4
4.	Kebahasan yang digunakan media	1. Penggunaan bahasa baku 2. Bahasa yang digunakan	17,18	2

	game edukatif	mudah dipahami		
--	---------------	----------------	--	--

Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Penilaian Materi

No	Aspek	Indikator	No. Butir	Jumlah
1.	Aspek kelayakan isi media media game edukatif	1. Kesesuaian Isi dengan perumusan Tujuan dan Standar Kompetensi. 2. Ketepatan materi 3. Kelengkapan	1,2,3, 4,5	5
2.	Aspek bahasa yang digunakan media media game edukatif	1. penggunaan bahasa baku 2. bahasa yang mudah digunakan mudah dipahami	6,7,8 9,10	5
3.	Aspek pembelajaran menggunakan media game edukatif	1. Keterlibatan aspek media game edukatif	11,12, 13,14	4

Sumber: Lembar Validasi Ahli Materi

3) Angket

Dalam penelitian ini, angket respons guru dan siswa digunakan untuk mengukur kemandirian siswa dalam membaca pemahaman untuk mengukur respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis game edukatif. Kisi-kisi angket respons guru dan siswa ditunjukkan dalam tabel berikut.

Tabel 3.3 Kisi-kisi Respon Guru

No	Aspek	Indikator
1.	Tampilan desain media media game edukatif	Tampilan depan dan tampilan kualitas gambar
		Komposisi warna
		Format dan layout
2.	Desain isi media media	Penyajian bahan bacaan

	game edukatif	Penyajian video
		Petunjuk
		Keterbacaan teks dan penyajian materi

Sumber: Lembar Respon Guru

Tabel 3.4 Kisi-kisi Respon Siswa

No	Aspek	Indikator
1.	Kejelasan dan kesesuaian materi serta tampilan media media game edukatif	Tujuan jelas dan mudah dipahami serta Materi sesuai dengan karakteristik peserta didik
		Kemudahan dalam memahami materi
		Materi keterhubungan dengan kehidupan sehari-hari
		Kemudahan bahasa yang digunakan serta huruf, gambar, warna dan tata letak yang jelas
2.	Kemenarikan dan kemudahan media media game edukatif	Kemenarikan dan kemudahan media game edukatif
		Pembelajaran menyenangkan dan meningkatkan pemahaman membaca siswa

Sumber: Lembar Respon Siswa

4) Tes (*pre-test dan post-test*)

Daftar instrumen keterampilan membaca pemahaman yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut test digunakan untuk mengukur kemampuan membaca pemahaman siswa.

Tabel 3.5 Kisi-kisi instrumen keterampilan membaca pemahaman siswa

No	Indikator	Deskripsi	No Butir	Jumlah
1.	Kemampuan untuk menemukan ide pokok setiap paragraph	Mampu mengidentifikasi kalimat topik atau gagasan utama yang menjadi inti dari setiap paragraf dalam sebuah bacaan	1,2, 3,4, 5	5
2.	Kemampuan untuk menemukan makna dari kata-kata yang sulit dipahami	Mampu menggunakan konteks dan strategi pembacaan, seperti menganalisis akar kata, menggunakan konjektur, konteks, atau referensi luar untuk memahami makna	6,7, 8,9 10	5

		kata yang tidak dikenal		
3.	Kemampuan untuk menjawab pertanyaan secara menyeluruh tentang bahan bacaan	Mampu menguraikan jawaban yang menyeluruh dan jelas berdasarkan informasi yang terdapat dalam bahan bacaan	11,12 13,14 15	5
4.	Kemampuan untuk menyebutkan contoh ide atau isi yang ditemukan dalam kehidupan sehari-hari	Mampu mengaitkan dan menerapkan informasi atau konsep yang dipelajari dari bahan bacaan ke situasi kehidupan nyata	16,17, 18,19, 20	5
5.	Kemampuan untuk menyimpulkan bahan bacaan	Mampu merangkum informasi penting atau gagasan utama dari bahan bacaan secara singkat dan padat.	21,22, 23,24 25	5
		Jumlah		25

Sumber: Nurhidayah (2017)

e. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Analisis Data Kevalidan Media Pembelajaran

Data kevalidan pengembangan media game edukatif berbasis canva untuk meningkatkan pemahaman membaca siswa kelas V SD SDN 78 Bakke Kabupaten Soppeng.

Data kevalidan diperoleh melalui analisis hasil penilaian 2 (dua) ahli terhadap media game edukatif berbasis canva yang telah disetujui oleh pembimbing peneliti. Selanjutnya, analisis Gregory berikut digunakan untuk memeriksa hasil penilaian ahli tersebut.

Tabel 3.6 Analisis Gregory

PENILAI I PENILAI II	1-2	3-4
1-2	A	B
3-4	C	D

Persamaan Gregory:

$$\frac{D}{A + B + C + D} = R$$

Berkenaan dengan persamaan di atas, maka produk dapat dinyatakan valid apabila nilai reliabilitasnya (R) $\geq 0,77$ (Borich, 2011).

2. Analisis Data Kepraktisan Media Pembelajaran

Data kepraktisan penggunaan media game edukatif berbasis canva untuk meningkatkan pemahaman membaca siswa kelas V SD SDN 78 Bakke Kabupaten Soppeng.

Hasil penilaian observer digunakan untuk mendapatkan data kepraktisan. Guru di kelas V SD menilai penggunaan media media game edukatif dalam beberapa uji coba pengamatan selama proses pembelajaran. Kemudian, analisis kepraktisan yang diadaptasi dari Martawijaya (2014) digunakan untuk menganalisis hasil penilaian tersebut.

- 1) Melakukan rekapitulasi terhadap hasil pengamatan kepraktisan “game edukatif” ke dalam tabel yang meliputi: 1) aspek (A_i), 2) kriteria (K_i);

- 2) Menentukan rerata setiap aspek pengamatan setiap pertemuan dengan menggunakan rumus:

$$\bar{A}_{mi} = \frac{\sum_{j=1}^n \bar{K}_{ij}}{n}, \text{ dengan:}$$

$\bar{A}_{mi}$ = rerata aspek ke i pertemuan ke m ,

$\bar{K}_{ij}$ = hasil pengamatan untuk aspek ke i kriteria ke j ,

n = banyaknya kriteria dalam aspek ke i .

- 3) Menentukan rerata setiap aspek pengamatan untuk banyak (n) kalinya pertemuan dengan menggunakan persamaan seperti berikut ini.

$$\bar{A}_i = \frac{\sum_{m=1}^n \bar{A}_{mi}}{n}, \text{ dengan:}$$

$\bar{A}_i$ = rerata aspek ke i

$\bar{A}_{mi}$ = rerata aspek ke i pertemuan ke m

- 4) Menentukan rerata total semua aspek ($\bar{X}$) dengan menggunakan persamaan seperti berikut ini.

$$\bar{X} = \frac{\sum_{i=1}^n \bar{A}_i}{n}, \text{ dengan:}$$

$\bar{X}$ = rerata semua aspek,

$\bar{A}_i$ = rerata aspek ke i ,

n = banyaknya aspek.

- 5) Menentukan kategori kepraktisan setiap aspek dan keseluruhan aspek “game edukatif” dengan mencocokkan rerata setiap aspek ($\bar{A}_i$) atau rerata total aspek ($\bar{X}$) dengan kategori yang ditetapkan;
- 6) Menetapkan kategori kepraktisan untuk keterlaksanaan pembelajaran setiap aspek dan keseluruhan aspek “game edukatif” dengan berdasar pada kriteria seperti berikut ini.

$0,51 \leq M \leq 1,00$ Terlaksana

$0,00 \leq M < 0,50$ Tidak terlaksana

- 7) Menetapkan kategori kepraktisan untuk pengelolaan pembelajaran setiap aspek dan keseluruhan aspek “game edukatif” dengan berdasar pada kriteria seperti berikut ini.

$2,6 \leq M \leq 4,0$ Keseluruhan praktis,

$1,6 \leq M < 2,7$ Sebagian praktis,

$0,0 \leq M < 1,7$ Tidak praktis.

Keterangan :

$M = \bar{A}_i$ untuk mencari kepraktisan setiap aspek,

$M = \bar{X}$ untuk mencari kepraktisan keseluruhan aspek.

Kriteria yang digunakan untuk menetapkan derajat kepraktisan “game edukatif” dengan kriteria memadai adalah nilai $\bar{A}_i$ dan $\bar{X}$ minimal berada dalam kategori sebagian praktis, berarti Game edukatif tidak direvisi. Apabila nilai M berada di dalam kategori tidak praktis, maka perlu dilakukan revisi dengan melihat kembali aspek-aspek yang nilainya kurang. Selanjutnya dilakukan lagi pengamatan pelaksanaan pembelajaran menggunakan “game edukatif” hasil revisi, kemudian datanya dianalisis kembali. Demikian seterusnya sampai memenuhi nilai M minimal berada dalam kategori sebagian praktis.

Selain itu, data kepraktisan juga dikumpulkan dari tanggapan siswa kelas V SD SDN 78 Bakke Kabupaten Soppeng terhadap penggunaan media game edukatif untuk meningkatkan pemahaman membaca siswa.

Data penilaian tanggapan peserta didik terhadap game edukatif diperoleh dengan menganalisis tanggapan peserta didik terhadap game edukatif selama pembelajaran. Kemudian, hasil penilaian tanggapan tersebut dianalisis dengan menggunakan analisis tanggapan/respon, yang diadaptasi dari Martawijaya (2014) sebagai berikut.

- a) Menentukan banyaknya peserta didik yang memberi respon positif sesuai dengan aspek yang ditanyakan;
- b) Menentukan persentase dari (a);
- c) Menempatkan setiap tanggapan positif siswa ke dalam kategori berdasarkan hubungan antara hasil persentase dan kriteria yang ditetapkan.

- d) Memberikan instruksi kepada guru tentang aspek-aspek yang memiliki nilai rendah jika hasil analisis menunjukkan bahwa tanggapan siswa belum positif, dan merekomendasikan perubahan pada alat yang tengah dibuat.

3. Analisis Data Kefektifan Media Pembelajaran

Data efektifitas pencapaian hasil belajar setelah menggunakan media game edukatif berbasis canva untuk meningkatkan pemahaman membaca siswa kelas V SD SDN 78 Bakke Kabupaten Soppeng.

Untuk menilai pencapaian hasil belajar peserta didik dalam tes tertulis yang dilakukan setelah seluruh pertemuan pembelajaran, skor butir-butir kemampuan membaca pemahaman digunakan sebagai alat penskoran.

Penskoran untuk keefektifan diperoleh dari pemberian tes tertulis setelah melakukan kegiatan pemahaman membaca yang disusun berdasarkan indikator. Disusun berdasarkan tingkat kesulitan yang setara dari setiap pertemuan. Bobot skor setiap soal adalah 5 dan skor ideal adalah 25.

Langkah-langkah kegiatan teknik analisis data penilaian kemampuan kognitif peserta didik adalah sebagai berikut.

- a) menentukan skor untuk masing-masing butir soal dengan menggunakan rubrik yang sudah disiapkan;
- b) menentukan rerata skor dengan menggunakan rumus:

$$\bar{X} = \frac{\sum_{i=1}^n X_i}{N}, \text{ dengan:}$$

$\bar{X}$ = rerata skor,

X_i = skor soal ke i ,

N = skor maksimum.

c) Mengkonversi skor kedalam nilai

Standar pencapaian kemampuan kognitif ini dikatakan tuntas apabila telah mencapai ketuntasan klasikal sebesar 77% dengan nilai ketuntasan individu minimal 70.



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian ini menyajikan data uji coba yang diperoleh dari pengembangan media *Game Edukatif* berbasis Canva. Tujuan utama dari pengembangan ini adalah untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa kelas V SD, dan prosesnya mengikuti model 4D (define, design, develop, disseminate) untuk menguji prototipe, Kevalidan, kepraktisan, serta Keefektifan media. Hasil dari penelitian dan pengembanagn ini yaitu sebagai berikut:

1. Prototipe Media Game Edukatif Berbasis Aplikasi Canva dalam keterampilan Membaca Pemahaman Siswa

a. Tahap Pendefinisian (*Define*)

Tahap pendefinisian ini melibatkan pengumpulan fakta dan identifikasi kebutuhan dalam pembelajaran siswa kelas V di sekolah dasar. Proses pendefinisian ini terdiri dari lima langkah yang akan dijelaskan lebih lanjut di bagian berikut:

1) Analisis Awal

Analisis awal dalam penelitian pengembangan ini mengidentifikasi masalah mendasar dalam pembelajaran siswa kelas V di sekolah dasar, yaitu

rendahnya kemampuan membaca. Kondisi ini memerlukan solusi yang relevan dengan permasalahan tersebut.

Tahap analisis ini, peneliti melakukan observasi langsung di sekolah SD Negeri 78 Bakke Kabupaten Soppeng yang melibatkan siswa kelas V. Observasi dilakukan selama proses pembelajaran di kelas berlangsung. Beberapa temuan observasi menunjukkan bahwa sekolah tersebut menggunakan Kurikulum Merdeka. Modul pembelajaran guru mencakup kompetensi awal, tujuan pembelajaran, Profil Pelajar Pancasila, pertanyaan pemantik, langkah-langkah pembelajaran, refleksi, dan daftar pustaka. Media pembelajaran yang umum digunakan adalah papan tulis dan spidol, dengan penggunaan sesekali gambar dan alat peraga. Buku pelajaran cenderung hanya digunakan di dalam kelas selama pembelajaran. Proses pembelajaran lebih berpusat pada guru (*teacher centered*), yang dominan menggunakan metode ceramah dan memberikan tugas berupa soal. Akibatnya, siswa cenderung pasif dalam menerima informasi, kurang terlibat aktif dalam proses pembelajaran, yang berimplikasi pada penurunan motivasi belajar dan pemahaman materi yang kurang optimal.

Berdasarkan masalah yang teridentifikasi di sekolah tersebut, peneliti berinisiatif untuk mengembangkan media game edukatif berbasis canva. Penggunaan *game edukatif* berbasis Canva sebagai media pembelajaran, terutama di tingkat sekolah dasar, masih tergolong jarang. Meskipun

penelitian sebelumnya telah memanfaatkan media game di sekolah dasar, bacaan yang disajikan masih minim dan tidak ada pilihan buku bacaan didalamnya sehingga siswa akan merasa bosan. Padahal, media game edukatif berbasis canva memiliki potensi besar untuk mendukung pembelajaran karena kemampuannya menautkan berbagai sumber melalui *hyperlink* serta mudah digunakan oleh guru dan siswa. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media Game Edukatif berbasis canva yang lebih interaktif dengan harapan dapat meningkatkan efektivitas dan daya tarik pembelajaran.

Inovasi dalam penelitian pengembangan ini terletak pada perancangan media game edukatif berbasis canva dengan penyajian bacaan yang lebih banyak dan bisa dipilih oleh siswa dibandingkan penelitian sebelumnya. Bacaan yang disajikan tidak hanya sekedar bacaan tetapi dilengkapi dengan kuis untuk menguji kemampuan pemahaman siswa setelah kegiatan membaca, tampilan dari game edukatif juga sangat menarik yang dilengkapi dengan audio dan gambar untuk meningkatkan daya tarik dan kemudahan pemahaman siswa sekaligus memberikan kesempatan untuk refleksi diri. Dengan demikian, pembelajaran diharapkan menjadi lebih menarik, interaktif, serta efektif dalam membantu siswa mengingat dan memahami konsep secara lebih mendalam.

2) Analisis Peserta didik

Subjek penelitian ini melibatkan siswa kelas V dari SD Negeri 78 Bakke,. Siswa kelas V memiliki karakteristik perkembangan yang menunjukkan kemandirian

belajar yang lebih tinggi namun masih memerlukan arahan untuk pemahaman konsep yang mendalam. Meskipun demikian, sebagian siswa masih menghadapi tantangan dalam membaca teks secara kritis, mengidentifikasi informasi utama, serta mengaitkan isi bacaan dengan pengalaman pribadi mereka.

Terbatasnya penggunaan media pembelajaran inovatif seringkali mengurangi motivasi mereka untuk membaca dan memahami isi bacaan secara maksimal. Selain itu, faktor-faktor eksternal seperti kurangnya budaya membaca di lingkungan rumah, minimnya dukungan orang tua, serta lingkungan yang kurang kondusif untuk literasi juga berkontribusi pada kemampuan membaca pemahaman siswa yang belum optimal. Oleh karena itu, pengembangan media game edukatif berbasis canva diharapkan dapat menjadi solusi yang efektif. Media ini dirancang untuk memfasilitasi pembelajaran yang lebih interaktif melalui eksplorasi berbagai sumber belajar yang terstruktur. Dengan demikian, siswa diharapkan dapat lebih aktif dalam mencari informasi, memahami isi bacaan, serta mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan analitis dalam kegiatan membaca.

3) Analisis Konsep

Analisis konsep dalam penelitian ini berfokus pada materi yang akan diajarkan. Penggunaan media pembelajaran yang sesuai merupakan salah satu kunci keberhasilan dalam proses belajar mengajar, karena media yang menarik dapat membantu peserta didik memahami materi dengan lebih baik.

Peneliti mengidentifikasi konsep-konsep yang relevan dengan teks cerita sebagai materi pembelajaran, mengacu pada tujuan pembelajaran dalam Kurikulum Merdeka. Konsep-konsep ini kemudian menjadi dasar dalam pengembangan media game edukatif berbasis canva yang mencakup sub-materi tentang membaca pemahaman pada teks cerita.

4) Analisis Tugas

Tahap berikutnya adalah analisis tugas. Dalam tahap ini, peneliti menganalisis tujuan pembelajaran fase C dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Analisis tugas ini bertujuan untuk membantu peneliti dalam menentukan bentuk dan format media *game edukatif* berbasis canva yang akan dikembangkan. Pada dasarnya, analisis tugas berorientasi pada pencapaian tujuan pembelajaran, baik melalui kegiatan tertulis maupun lisan. Tugas-tugas ini dirancang dan diimplementasikan dalam bentuk tes yang akan diselesaikan siswa selama proses pembelajaran menggunakan media game edukatif berbasis canva.

Analisis tugas ini dilakukan untuk mencapai tujuan pembelajaran, yaitu: peserta didik dapat menyebutkan kisah yang dialami oleh tokoh pada cerita, peserta didik juga dapat latar dari bacaan yang dibaca, serta peserta didik dapat mengambil pesan dari bacaan yang telah dibaca. Melalui game edukatif berbasis canva siswa akan terdorong untuk aktif mengeksplorasi dan memahami bacaan yang dibaca, dan mengembangkan kemampuan berpikir kritis dalam memahami bacaan.

No	Aspek	Hasil Analisis
1.	Tujuan Pembelajaran	❖ Melalui kegiatan membaca melalui game edukatif, peserta didik dapat menyebutkan kisah yang dialami tokoh pada cerita ❖ Melalui game edukatif siswa dapat menyebutkan inti,
2.	Materi	❖ Pengertian teks narasi ❖ Ciri ciri utama teks narasi ❖ Unsur unsur pembentuk teks narasi ❖ Fondasi membaca pemahaman ❖ Teknik membaca pemahaman
3.	Tugas	❖ Tugas memilih tek bacaan yang diminati, membaca dan memahami isi teks bacaan dengan media game edukatif berbasis canva ❖ Menyelesaikan soal atau kuis pilihan ganda yang berkaitan dengan tokoh, latar, inti cerita serta pesan dalam bacaan.

Tabel 4.1 Hasil Analisis Tugas

5) Analisis Tujuan Pembelajaran

Perumusan tujuan pembelajaran ini selaras dengan target pencapaian pembelajaran, yaitu peningkatan kemampuan membaca pemahaman siswa melalui penggunaan media Game edukatif berbasis

canva. Secara spesifik, peserta didik diharapkan mampu memahami, menganalisis karakter tokoh dalam bacaan, mengidentifikasi latar, memahami isi bacaan serta menyimpulkan dan menarik amanat dari bacaan berdasarkan interpretasi mereka.

b. Tahap Perancangan (*Design*)

Setelah analisis temuan dari studi pendahuluan, langkah berikutnya adalah merancang media game edukatif berbasis canva bertujuan untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa kelas V SD Negeri 78 Bakke Kabupaten Soppeng. Tahap ini bertujuan untuk menghasilkan prototipe media pembelajaran interaktif yang dapat memfasilitasi pemahaman bacaan yang lebih mendalam pada siswa serta mendorong partisipasi aktif mereka dalam proses belajar. Adapun langkah-langkah yang dilakukan dalam tahap ini meliputi:

1). Penyusunan tes

Penyusunan tes didasarkan pada analisis spesifikasi tujuan pembelajaran dan karakteristik siswa. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes kemampuan membaca pemahaman siswa. Proses perancangan tes melibatkan penyusunan kisi-kisi instrumen tes membaca pemahaman dan pembuatan rubrik penilaian sebagai panduan dalam mengevaluasi hasil membaca pemahaman siswa kelas V SD.

2). Pemilihan Media

Pemilihan media bertujuan untuk menentukan media pembelajaran interaktif yang paling sesuai untuk menyajikan materi membaca pemahaman. Dalam penelitian ini, media pembelajaran yang dipilih adalah media game edukatif berbasis canva, yang dirancang khusus untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa kelas V SD. Media pembelajaran ini menyajikan beberapa bahan bacaan yang dilengkapi dengan kuis untuk mengukur ketercapaian pemahaman siswa terhadap bacaan yang telah dibaca dan disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran.

3). Pemilihan Format

Format produk yang dirancang adalah media game edukatif berbasis canva. Media ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa kelas V SD melalui bacaan dalam Teks Narasi. Pengembangan media pembelajaran ini mengedepankan struktur yang mendukung eksplorasi dan penemuan konsep oleh siswa, serta mengintegrasikan berbagai sumber belajar yang relevan untuk memperdalam pemahaman membaca.

4). Rancangan Awal

Pada tahap ini, peneliti telah mengembangkan prototipe atau rancangan awal media pembelajaran. Pengembangan ini dilakukan untuk

memastikan kesesuaian media game edukatif berbasis canva dengan hasil analisis kurikulum dan materi pembelajaran. Tahap ini mencakup penyusunan kerangka konseptual model serta pengembangan media game edukatif berbasis canva, yang memuat beberapa bacaan yang bias dipilih oleh siswa dan evaluasi atau kuis terkait pemahaman siswa setelah kegiatan membaca. Selain itu, dilakukan simulasi penggunaan media pembelajaran berbasis Linktree untuk menguji efektivitasnya dalam meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa.

Rancangan awal produk disusun secara sistematis dan relevan dengan kebutuhan pembelajaran. Tahap ini dimulai dengan merancang struktur halaman utama *game edukatif*, memilih beberapa bacaan teks narasi yang sesuai, membuat kuis sebagai bahan evaluasi serta menambahkan elemen visual yang menarik seperti gambar, audio dan ikon, serta mengintegrasikan berbagai sumber belajar interaktif.

c. Tahap Pengembangan (Develop)

Tahap pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan media game edukatif berbasis canva yang telah disempurnakan berdasarkan umpan balik dan saran dari ahli setelah melalui uji coba. Tujuannya adalah agar media ini layak diimplementasikan dalam proses pembelajaran. Selain itu, produk ini dirancang dengan navigasi yang intuitif bagi siswa, dengan tampilan serupa dengan permainan dan halaman utama yang mengarah ke halaman

selanjutnya yang berisi informasi mengenai panduan penggunaan *game edukatif* berbasis canva, petunjuk penggunaan, beberapa bacaan dan pilihan buku, kuis dan evaluasi serta skor perolehan kuis.

Produk dikembangkan sesuai dengan materi dan rancangan yang telah dibuat. Setelah itu, produk kemudian di desain dengan aplikasi canva dan juga program yang mendukung pembuatan multimedia lainnya. Secara garis besar, pengembangan game edukatif akan dijabarkan sebagai berikut:

- a. Media game edukatif dibuat untuk mendukung pembelajaran membaca pemahaman siswa. Kata game berasal dari bahasa Inggris yang berarti permainan, sedangkan edukatif artinya mendidik. Dalam media game edukatif terdapat beberapa bacaan yang dibisa dipilih oleh siswa dan kuis yang mengharuskan siswa untuk memilih jawaban yang benar untuk melanjutkan ke kuis berikutnya. Untuk memberikan kesan tampilan yang menarik dan friendly bagi anak terdapat beragam audio, visual, dan animasi yang mampu memikat guru maupun siswa untuk mengoperasikannya saat pembelajaran berlangsung.
- b. Terdapat tombol dan panduan pada setiap menu yang tersedia agar memudahkan guru maupun siswa mengoperasikan media ini.



Gambar 4.1 petunjuk penggunaan media

- c. Tampilan awal terdapat judul media dengan gambar, tulisan, dan animasi yang menarik bagi siswa. Media edukatif ini diberi judul game FUNREAD (Membaca menyenangkan) karna terdapat beberapa bacaan yang bisa dipilih oleh siswa yang menjadikan media ini menyenangkan bagi siswa



Gambar 4.2 Tampilan awal media game edukatif

- d. Pada menu utama terdiri daftar buku bacaan yang bisa dipilih oleh siswa dan membacanya sebelum mengerjakan kuis.





Gambar 4.3 Tampilan Daftar Buku

- e. Pada menu “Kuis” ini, Setelah siswa membaca, mereka dapat menguji pemahaman mereka melalui menu kuis. Kuis dirancang dalam bentuk pilihan ganda



Gambar 4.4 Menu Kuis

- f. Terdapat “ Audio” Audio dalam aplikasi ini berfungsi sebagai backsound dari aplikasi agar membuat siswa tidak cepat bosan dan juga menjadikan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Audio yang dimasukkan ke

dalam aplikasi ini merupakan hasil audio yang di download melalui fitur yang ada dalam aplikasi canva mp3.



Gambar 4.5 Audio yang digunakan

g. pada tahapan pengembangan ini ada 5 tahap yang dilakukan yaitu:

1). Validasi ahli media dan materi

Setelah produk selesai dikembangkan dan disetujui oleh dosen pembimbing, maka langkah berikutnya dilakukan validasi produk yang ditujukan kepada ahli materi dan ahli media.

a. Ahli Materi

Validasi ahli materi dilakukan melalui mengisi lembar penilaian berupa angket validasi yang mencakup aspek-aspek yang harus dinilai oleh validator ahli materi. Lembar angket tersebut dinilai oleh dua ahli materi yaitu bapak Dr. Muhammad Agus, M.Pd dan bapak Dr. Abdul Walid, M.Pd. Dengan kriteria produk “valid digunakan dengan sedikit revisi sesuai saran”.

b. Ahli Media

Validasi selanjutnya yaitu validasi ahli media yang dilakukan melalui mengisi lembar penilaian berupa angket yang mencakup aspek-aspek pengembangan media pembelajaran berupa game edukatif. Lembar angket tersebut dinilai oleh dua ahli media yaitu materi yaitu bapak Dr. Muhammad Agus, M.Pd dan bapak Dr. Abdul Walid, M.Pd. Dengan kriteria produk “valid digunakan dengan sedikit revisi sesuai saran”.

2). Revisi I

Setelah media game edukatif yang dikembangkan di validasi, selanjutnya peneliti melakukan revisi desain produk. Hasil revisi ini merupakan saran dan masukan yang diberikan oleh validator kepada peneliti yang nantinya akan dijadikan sebagai bahan ajar yang valid untuk digunakan. Dalam hal ini terdapat beberapa saran yang diberikan oleh validator yang disajikan sebagai berikut:

a. Revisi dan Saran Ahli Materi

Dalam pemberian saran ini terdapat beberapa aspek yang dinilai yaitu. Saran dan masukan disajikan dalam tabel 4.2.

Tabel 4.2 Saran dan Masukan Ahli Materi

Validator Ahli Materi	Saran dan Masukan
Dr. Muhammad Agus, M.Pd Dr. Abdul Walid, M.Pd	Materi disajikan dalam bentuk ppt -Rubric penilaian dan lembar observasi perlu diperbaiki. -materi yang diberikan berkaitan dengan pemahaman membaca seperti unsur teks narasi strategi membaca pemahaman

Setelah Revisi





Gambar 4.6 Tampilan Revisi Ahli Materi

Gambar 4.6 menunjukkan tampilan revisi pada ahli materi mengenai penambahan materi dan dibuat dengan bentuk power point Sebelum revisi pada slide pilih materi hanya memuat pendahuluan, pengertian dan contoh.

b. Revisi dan Saran Ahli Media

Tahap revisi pada ahli media ini juga terdapat 3 aspek yang dinilai dan dijabarkan dalam 18 butir pernyataan. Saran dan masukan yang diberikan oleh ahli media bertujuan untuk menyempurnakan produk pengembangan. Saran dan masukan validator ahli media disajikan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 4.3 Saran dan Masukan Ahli Media

Validator Ahli Materi	Saran dan Masukan
Dr. Muhammad Agus, M.Pd	Pemilihan warna, ukura dan font diperbaiki supaya tampak lebih jelas
Dr. Abdul Walid, M.Pd	Media sudah sangat menarik tetapi perlu ditambahkan mengenai kuis

Revisi oleh ahli media pada tahap ini terdapat dua poin, diantaranya pertama adalah menyesuaikan warna. Menurut Dr. Muhammad Agus, M.Pd hal ini bertujuan agar tampilan media terlihat lebih fresh dan mampu meningkatkan daya tarik peserta didik dalam proses kegiatan belajar mengajar. Dan pada revisi kedua Menurut Dr. Abdul Walid soal pada kuis disesuaikan dengan rubric penilaian yang telah dibuat pada modul ajar dan tujuan pembelajaran dapat tercapai. Tindak lanjut revisi dapat dilihat pada gambar 4.7

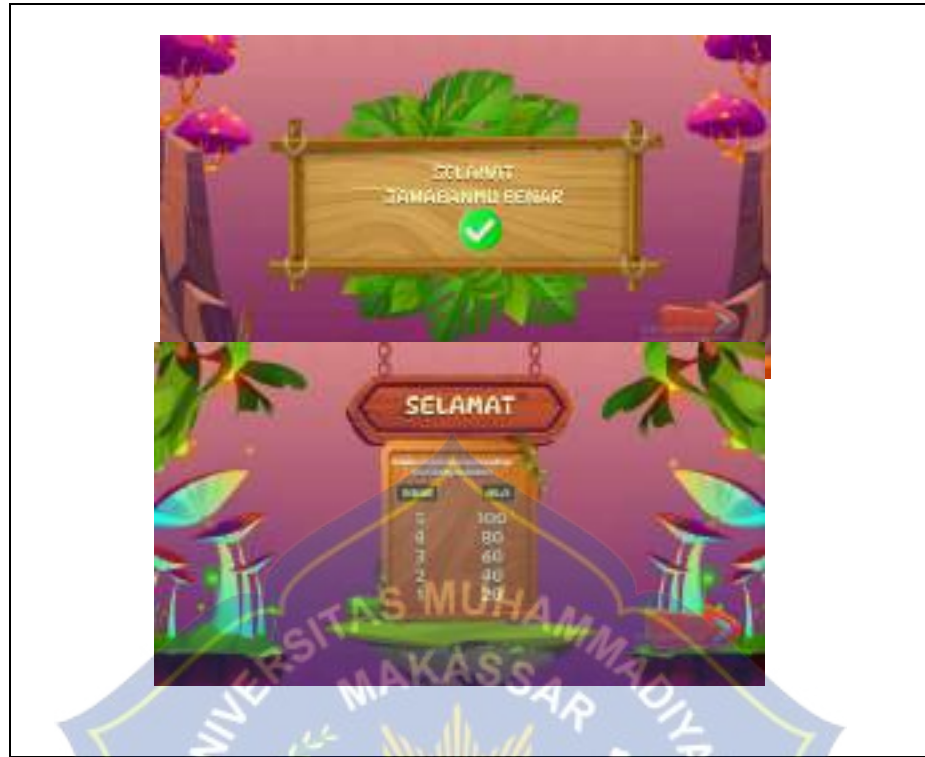
Sebelum Revisi



Setelah Revisi







Gambar 4.7 Tampilan Revisi Ahli Media

3). Uji coba Produk

Pada tahapan uji coba produk ini, peneliti melakukan uji coba terbatas dengan 11 peserta didik kelas V SD Negeri 78 Bakke Kabupaten Soppeng. Penilaian terhadap media game edukatif berbasis aplikasi canva data angket respon peserta didik yang bertujuan untuk mengetahui kualitas media game edukatif berdasarkan kepraktisannya. Hasil dari uji coba tersebut memperoleh hasil yang menyatakan bahwa siswa sangat tertarik dengan media pembelajaran game edukatif berbasis aplikasi canva. Komentar guru yang diberikan terhadap media pembelajaran game edukatif pun sangat baik, secara umum hasil dari komentar guru pun memberi kesan yang positif terhadap media game edukatif berbasis

aplikasi canva. Media inipun terlihat dapat meningkatkan keterampilan membaca siswa. Hasil perhitungan diperoleh data persentase dengan kriteria sangat praktis

4). Revisi II

Revisi produk dilakukan setelah tahap uji coba, untuk mengetahui kepraktisan media game edukatif. Revisi kedua dilakukan berdasarkan temuan dari uji coba I (skala kecil). Uji coba skala kecil ini menghasilkan masukan dari observer terkait proses pembelajaran..

d. Tahap Penyebaran (*Dissemminate*)

Tahap penyebaran merupakan tahap akhir pada penelitian dan pengembangan ini. Pada tahap ini peneliti melakukan penyebaran di sekolah yaitu SD Negeri 78 bakke kabupaten Soppeng. Setelah melakukan penyebaran peserta didik mengisi angket respon terhadap media game edukatif berbasis canva untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman kemudian memberikan posttest yang sebelumnya telah diberikan pretest .

Media game edukatif berbasis aplikasi canva ini dikembangkan dengan menggunakan jenis penelitian *Research and Development (R&D)* dan

menggunakan model desain penelitian dan pengembangan 4D (*Define, Design, Develop, and Disseminate*).

Tahap studi pendahuluan atau analisis kebutuhan guru dan siswa didapatkan data bahwa siswa dan guru tidak memiliki media dalam kegiatan membaca karena guru hanya berpatokan pada buku bacaan berupa buku cetak. Oleh karena itu siswa kurang motivasi dan mengakibatkan kurangnya kemampuan dalam membaca pemahaman.

Tahap perencanaan pada penelitian ini peneliti merumuskan rencana produk yang akan ditunjukkan kepada siswa kelas V sekolah dasar. Dilanjutkan pada tahap pengembangan, setelah media di desain, dilanjutkan dengan uji validasi media dan materi. jika presentasi memperoleh hasil 81-100% kriteria yang didapatkan sangat valid. Berdasarkan presentasi yang telah didapatkan tersebut diartikan bahwa media game edukatif berbasis aplikasi canva yang dikembangkan memperoleh hasil sangat valid.

Tahap uji coba ini dilakukan untuk mengetahui nilai kevalidan media serta respon siswa terhadap media. Uji coba dilaksanakan pada kelas V SD Negeri 78 bakke. Adapun respon yang diperoleh yaitu menunjukkan ketertarikan siswa terhadap media dan terlihat pula antusias siswa saat pembelajaran berlangsung. Pengisian lembar angket respon siswa pada 17 pertanyaan tentang media game edukatif berbasis canva, dimana pada uji coba

memperoleh presentase sebesar 90%. Jika presentase memperoleh 81-100% maka criteria yang didapatkan sangat menarik. dan dapat diketahui bahwa media game edukatif berbasis canva yang dikembangkan merupakan media yang valid digunakan.

Tahap penyempurnaan produk dapat disimpulkan bahwa uji coba dan juga uji kevalidan mendapatkan nilai yang sangat valid, valid dan menarik bagi siswa sehingga tidak dilakukan revisi produk kembali. Adapun manfaaat penggunaan media game edukatif yang telah dikembangkan berdasarkan respon siswa antara lain, dapat membantu siswa dalam meningkatkan pemahaman membaca. Siswa juga menjadi lebih aktif dalam pembelajaran, terbukti dengan terjadinya umpan balik positif yang terjadi selama proses belajar.

2. Kevalidan Media Game Edukatif Berbasis Aplikasi Canva dalam keterampilan Membaca Pemahaman Siswa

Media yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah media game edukatif berbasis aplikasi canva terhadap peningkatan keterampilan membaca siswa kelas V. Media game edukatif ini dibuat melalui aplikasi canva. Uji kevalidan pengembangan media diperoleh dari hasil validasi ahli media dan validasi ahli materi.

a. Validasi Media

Validasi media diperoleh dari angket validasi ahli media berisi indikator-indikator yang mengacu pada aspek kevalidan tampilan media yang dikembangkan. Media game edukatif divalidasi oleh dosen universitas Muhammadiyah Makassar. Proses validasi media telah dilakukan pada bulan juni 2025 bersama dengan 2 validator ahli. Adapun hasil validasi ahli media dapat dilihat pada tabel berikut:

Hasil validasi Ahli media						
N o	Validat or 1	Nomor indikator	Jumla h skor	Validat or 2	Nomor indikator	Jumla h skor
1	Sangat baik	1,4,5,6,7,8,9,10,11,12 ,13, 14, 15, 16, 17,19,20	68	Sangat baik	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,1 2,13, 15, 17, 18, 19,20	72
2	Baik	2,3,18	9	Baik	14,16	6
3	Cukup	-		Cukup	-	
4	Tidak cukup	-		Tidak Cukup	-	
Total			77			
presentase			96%			
Kriteria			penilaian			
Sangat valid				Sangat Valid		

Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Media

Hasil validasi media memperoleh presentase 96% dari validator ahli 1 dengan kategori sangat valid, dan 97% dari validator ahli 2. Berdasarkan data tersebut di atas, maka disebutkan bahwa media game edukatif menarik perhatian siswa sehingga dapat meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa. Hal ini sesuai dengan pendapat Oktafiani, dkk. (2020)

bahwa media pembelajaran dikatakan valid apabila mencakup beberapa indikator diantaranya, kemampuan media dalam menarik perhatian siswa dan kemampuan siswa untuk mengulang apa yang dipelajari. Pernyataan Oktafiani sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Purwanti (2015) yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan valid apabila desainnya menarik dan media dapat digunakan kembali.

b. Validasi Materi

Validasi materi yang diperoleh dari angket validasi ahli materi berisi indikator-indikator yang mengacu pada aspek pembelajaran media game edukatif. Media game edukatif berbasis aplikasi canva terhadap kemampuan membaca siswa kelas V telah divalidasi oleh ahli materi. Validator ahli 1 memberikan saran agar materi disajikan dalam bentuk power point validator ahli 2 memberikan saran materi ditambahkan disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai seperti materi unsur unsur teks narasi dan teknik membaca agar sesuai dengan rubric penilaian dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

Hasil validasi Ahli materi

N o	Validat or 1	Nomor indikator	Jumla h skor	Validat or 2	Nomor indikator	Jumla h skor
1	Sangat baik	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12 ,13, 14	56	Sangat baik	1,2,3,5,7,8,9,10,12,13 ,14	44
2	Baik	-		Baik	4,6,11	9
3	Cukup	-		Cukup	-	
4	Tidak cukup	-		Tidak Cukup	-	
Total			56	53		
presentase			100%	95%		
Kriteria penilaian valid			Sangat	Sangat Valid		

Tabel 4.5 Hasil Validasi Ahli Materi

Hasil validasi materi memperoleh presentase 100% dari validator ahli 1 dengan kategori sangat valid dan 95% dari validator ahli 2 dengan kategori sangat valid. Diketahui dari aspek aspek penjelasan yang terdapat pada media game edukatif telah relevan dengan kompetensi yang harus dikuasai oleh siswa dan jabaran materi pada media game edukatif dan telah sesuai dengan kurikulum. Hal ini sesuai dengan pendapat Tafonao (2018) bahwa media pembelajaran dikatakan valid apabila mencakup beberapa indikator diantaranya, contoh-contoh penjelasan relevan dengan kompetensi yang harus dikuasai dan jabaran materi mencakup kurikulum.

c. Rekapitulasi Presentase Skor Kevalidan Media Game Edukatif Berbasis Aplikasi Canva

Rekapitulasi presentase skor kevalidan media game edukatif yang diperoleh dari validator ahli media dan ahli materi dapat dilihat pada berikut:

Rekapitulasi Presentase Skor Aspek Kevalidan

No	Aspek	Validator 1		Validator 2	
		Presentasi skor	keterangan	Presentasi skor	keterangan
1	Media	96%	Sangat valid	97%	Sangat valid
2	Materi	100%	Sangat valid	95%	Sangat valid
Rata - rata		98%	Sangat Valid	96%	Sangat valid

Tabel 4.6 Rekapitulasi Presentase Skor Aspek Kevalidan

Berdasarkan hasil rekapitulasi presentase skor kevalidan. Penilaian validator 1 menilai aspek media dan materi adalah 96% dan 100% dengan rata-rata yaitu 98%. Sedangkan penilaian validator 2 menilai aspek media dan materi adalah 97% dan 95% dengan rata-rata 96%.

3. Kepraktisan Game Edukatif Berbasis Aplikasi Canva dalam keterampilan Membaca Pemahaman Siswa

Bagian ini mengamati tiga hal: data observasi tentang keterlaksanaan pembelajaran menggunakan media game edukatif berbasis canva yang diamati oleh peneliti sebagai pengamat, data mengenai implementasi pembelajaran yang menggunakan media game edukatif berbasis canva, serta respons siswa terhadap penggunaan media ini dalam meningkatkan membaca pemahaman mereka.

Uji kepraktisan bertujuan untuk mengukur kemudahan penggunaan media game edukatif berbasis aplikasi canva. Hal ini diukur menggunakan instrument observasi keterlaksanaan media game edukatif.

a. Observasi Keterlaksanaan Penggunaan Media Game Edukatif Berbasis Aplikasi Canva

Pada uji coba II, data keterlaksanaan media game edukatif berbasis canva digunakan. Guru bertindak sebagai pengamat keterlaksanaan media selama empat kali pertemuan, mengamati proses pembelajaran dari awal hingga akhir. Setiap elemen dalam lembar pengamatan diamati untuk memastikan apakah mereka dilaksanakan atau tidak selama proses pembelajaran. Tabel 4.7 berikut menunjukkan perhitungan analisis data keterlaksanaan terhadap media game edukatif berbasis canva, yang

digunakan untuk mengetahui seberapa efektif media game edukatif berbasis canva dalam meningkatkan membaca pemahaman siswa.

Observasi keterlaksanaan pembelajaran menggunakan media game edukatif pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V SD Negeri 78 Bakke Kabupaten Soppeng, diamati oleh guru kelas V menggunakan skala penilaian likert yakni pilihan skala 1-4. Adapun skor dan kriteria yang diperoleh dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Hasil Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran		
observer	Skor	Kriteria
observer	$\frac{46}{48} = 95,83$	Sangat valid

Tabel 4.7 Hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran

Berdasarkan hasil pengamatan observer pada tabel di atas, secara keseluruhan keterlaksanaan pembelajaran dinyatakan sangat sesuai atau sangat baik. Hasil dari observer yang merupakan guru kelas V menyatakan keterlaksanaan pembelajaran memperoleh skor 95.83. sehingga, berdasarkan tabel skala penilaian kualifikasi keterlaksanaan pembelajaran dinyatakan sangat sesuai/sangat baik.

b. Respon Guru

Respon guru terhadap kepraktisan penggunaan media game edukatif berbasis aplikasi canva pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V

SD Negeri 78 Bakke Kabupaten Soppeng dinilai oleh guru kelas V. Observer mengisi angket respon guru terhadap kepraktisan penggunaan media game edukatif menggunakan skala penilaian rating scale yakni pilihan jawaban sangat praktis, praktis, tdak praktis, sangat tidak praktis. Adapun skor dan kriteria yang dapat dilihat dari pada tabel dibawah ini:

Hasil Kepraktisan respon guru terhadap media		
observer	Skor	Kriteria
observer	$\frac{55}{60} = 91,66$	Sangat Praktis

Tabel 4.8 Hasil Angket kepraktisan respon guru

Berdasarkan hasil respon guru terhadap kepraktisan media game edukatif pada tabel diatas dapat dilihat bahwa secara keseluruhan, respon guru terhadap kepraktisan dinyatakan sangat praktis. Adapun hasil perolehan dari guru kelas V menyatakan bahwa media game edukatif sangat praktis dengan skor 91.66

c. Respon siswa

Pada uji coba II, respons siswa terhadap penggunaan media pembelajaran game edukatif berbasis canva dalam meningkatkan membaca pemahaman dikumpulkan melalui angket. Dalam bagian ini, 15 siswa yang menjadi subjek uji coba II (skala besar) diminta mengisi lembar respons setelah menyelesaikan seluruh rangkaian pembelajaran.

Data respons siswa ini bertujuan untuk mengukur kepraktisan media game edukatif berbasis canva dalam meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa. Hasil perhitungan analisis respons siswa tersaji dalam Tabel 4.9

Hasil respon siswa terhadap media			
siswa	skor	presentase	Kriteria
ADA	65	96%	Sangat Praktis
AG	63	93%	Sangat Praktis
A	64	94%	Sangat Praktis
NDS	62	91%	Sangat Praktis
ATY	66	97%	Sangat Praktis
SA	66	97%	Sangat Praktis
AS	67	98%	Sangat Praktis
N	66	97%	Sangat Praktis
MFP	65	96%	Sangat Praktis
RA	62	91%	Sangat Praktis
SL	67	98%	Sangat Praktis
HK	67	98%	Sangat Praktis
HS	65	96%	Sangat Praktis
AYA	66	97%	Sangat Praktis
NS	67	98%	Sangat Praktis
RATA RATA	65	96%	Sangat Praktis

Tabel 4.9 Hasil respon siswa terhadap media

Setelah dilakukan perhitungan, diperoleh presentase efektivitas sebesar 96%. Hasil ini menunjukkan bahwa mayoritas siswa memberikan respon positif terhadap penggunaan media game edukatif dalam pembelajaran membaca. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media game edukatif yang dikembangkan terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa kelas V

4. Keefektifan Game Edukatif Berbasis Aplikasi Canva dalam keterampilan Membaca Pemahaman Siswa

Data mengenai efektivitas pada uji coba I (skala kecil) dan uji coba II (skala lebih luas) dalam penelitian ini diperoleh dari tes hasil belajar membaca pemahaman siswa setelah mereka mengikuti rangkaian lengkap pembelajaran yang menggunakan media game edukatif berbasis canva dalam pembelajaran.

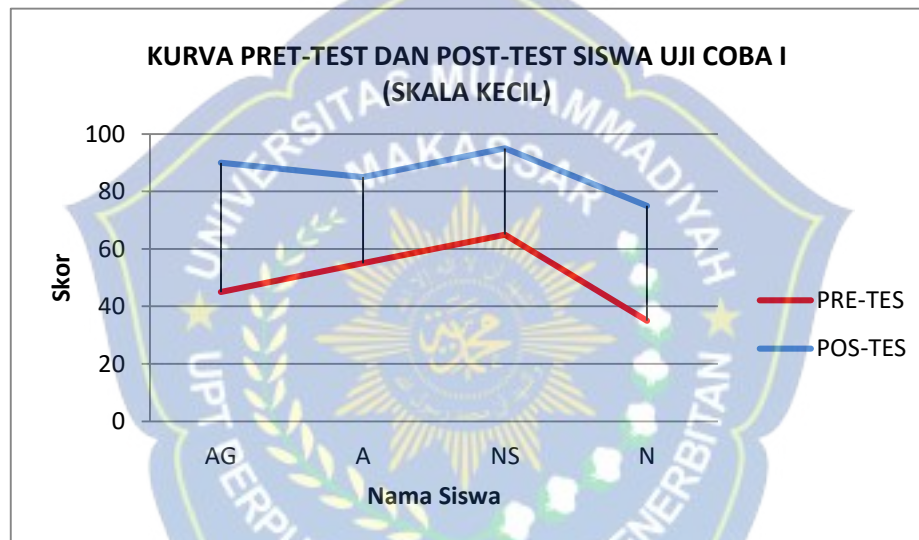
a. Hasil Membaca Pemahaman siswa pada materi teks Narasi menggunakan Media Game Edukatif berbasis Canva pada uji coba I (Skala Kecil)

Tes kemampuan membaca pemahaman siswa dilakukan sebelum penggunaan media game edukatif berbasis, kepada mereka (*pre-test*) dan setelah mereka mengikuti seluruh rangkaian pembelajaran selama empat kali pertemuan (*post-test*). Tujuan dari tes ini adalah untuk mengetahui sejauh mana siswa telah memahami materi membaca pemahaman setelah mengikuti kelas berikutnya. Tabel 4.10 berikut menunjukkan data hasil belajar siswa pada uji coba I (Skala Kecil):

Hasil Uji Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa menggunakan Media Game Edukatif berbasis Canva Pada Uji Coba I (Skala Kecil)

No	Nama Siswa	Skor Pre-Test	Skor Post-Test	Keterangan
1	AG	45	90	Meningkat
2	A	55	85	Meningkat
3	NS	65	95	Meningkat
4	N	35	75	Meningkat

Table 4.10 Hasil Uji Coba I (Skala Kecil)



Kurva pre-test dan post-test Uji Coba I (skala kecil) menunjukkan perbandingan skor pre-test dan post-test, yang menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media game edukatif berbasis canva untuk meningkatkan membaca pemahaman mereka. Peningkatan ini ditunjukkan oleh hasil analisis data yang ditunjukkan dalam tabel 4.10 dan kurva hasil uji coba.

Sebelum penggunaan media game edukatif berbasis canva, skor pre-test siswa berada di antara 35 dan 65 yang menunjukkan pemahaman awal siswa terhadap materi masih cukup rendah. Namun, setelah penggunaan media ini dalam pembelajaran, skor post-test siswa meningkat secara signifikan dan berada di antara 75 dan 95. Setiap siswa memperoleh skor yang cukup bagus; ada beberapa siswa yang meningkatkan skor mereka lebih dari 20 poin.

Peningkatan skor yang signifikan ini menunjukkan bahwa game edukatif berbasis canva dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih baik. Ini juga menunjukkan bahwa eksplorasi mandiri dan pembelajaran berbasis teknologi dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, yang berdampak positif pada hasil belajar mereka.

Selain itu, kurva yang ditampilkan menunjukkan bahwa siswa tidak mengalami penurunan skor setelah penggunaan media ini; bahkan siswa dengan nilai awal rendah menunjukkan peningkatan yang paling besar, sementara siswa dengan nilai awal lebih tinggi tetap menunjukkan kenaikan skor yang konsisten. Hal ini menunjukkan bahwa media game edukatif berbasis canva dapat membantu siswa dengan pemahaman awal yang rendah dan seluruh siswa.

Hasil ini, dapat disimpulkan bahwa media game edukatif berbasis canva berhasil meningkatkan pemahaman membaca siswa kelas V pada uji coba I (Skala Kecil). Hasil ini memberikan dukungan empiris terhadap pentingnya penggunaan media digital interaktif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Oleh karena itu, untuk menilai efeknya secara lebih akurat, media ini harus diuji coba dalam skala yang lebih luas.

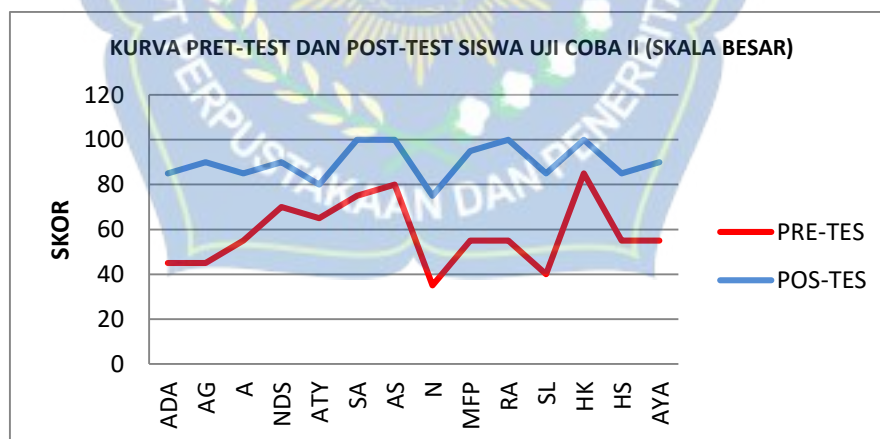
b. Hasil Membaca Pemahaman siswa pada materi teks Narasi menggunakan Media Game Edukatif berbasis Canva pada uji coba II (Skala Besar)

Data efektivitas dikumpulkan dari peserta didik melalui tes kemampuan membaca pemahaman. Tes ini dilaksanakan sebelum (pre-test) dan sesudah (post-test) penerapan media game edukatif berbasis canva. Pelaksanaan tes dilakukan secara individual untuk mengukur tingkat pemahaman materi membaca siswa setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media tersebut. Data hasil belajar siswa pada uji coba II (Skala Besar) tersaji dalam Tabel 4.11 berikut:

Hasil Uji Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa menggunakan Media Game Edukatif berbasis Canva Pada Uji Coba II (Skala Besar)

No	Nama Siswa	Skor Pre-Test	Skor Post-Test
1	ADA	45	85
2	AG	45	90
3	A	55	85
4	NDS	70	90
5	ATY	65	80
6	SA	75	100
7	AS	80	100
8	N	35	75
9	MFP	55	95
10	RA	55	100
11	SL	40	85
12	HK	85	100
13	HS	55	85
14	AYA	55	90
15	NS	65	95

Table 4.11 hasil uji coba II (skala Besar)



Seperti yang ditunjukkan oleh hasil analisis data pada Tabel 4.11 dan kurva pre-test dan post-test pada Uji Coba II (Skala Besar), kemampuan

siswa untuk memahami membaca menjadi jauh lebih baik setelah menggunakan media game edukatif berbasis canva. Perbandingan skor pre-test dan post-test ditunjukkan dalam kurva hasil uji coba.

Sebelum penggunaan media game edukatif berbasis canva, skor pre-test siswa berkisar antara 35 dan 80, menunjukkan bahwa pemahaman awal mereka tentang materi masih cukup beragam dan beberapa siswa memiliki pemahaman membaca yang rendah. Setelah penggunaan media ini, skor post-test siswa meningkat secara signifikan, berkisar antara 75 dan 100. Hampir semua siswa berada dalam kategori Baik hingga Sangat Baik, dengan peningkatan rata-rata lebih dari 30 poin.

Kenaikan skor yang konsisten di semua kelompok siswa mengindikasikan bahwa media game edukatif berbasis canva memberikan dampak positif tidak hanya pada siswa dengan pemahaman awal yang kurang, tetapi juga membantu meningkatkan pemahaman siswa yang sudah memiliki fondasi yang baik. Tidak adanya penurunan skor pada siswa setelah penggunaan media ini menunjukkan tingkat efektivitas yang tinggi dalam meningkatkan membaca pemahaman mereka.

Lebih lanjut, data memperlihatkan bahwa siswa dengan skor pre-test yang rendah mengalami peningkatan yang signifikan. Sebagai contoh, seorang siswa dengan skor awal 65 berhasil mencapai skor 95 setelah

menggunakan media game edukatif berbasis canva. Di sisi lain, siswa dengan skor awal yang lebih tinggi tetap menunjukkan peningkatan yang stabil. Hal ini mengindikasikan bahwa penggunaan media ini tidak hanya bermanfaat bagi siswa yang kesulitan memahami materi bacaan, tetapi juga efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa yang sebelumnya sudah cukup baik.

Temuan ini memberikan bukti nyata bahwa media game edukatif berbasis canva dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas V pada uji coba II (skala besar). Peningkatan skor post-test yang signifikan mengindikasikan bahwa media ini merupakan materi ajar yang efektif untuk diterapkan dalam skala yang lebih luas guna mendukung penguatan membaca pemahaman di tingkat sekolah dasar.

Keterampilan Membaca Siswa Uji coba media game edukatif berbasis aplikasi canva mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V pada SD Negeri 78 Bakke kabupaten Soppeng dengan jumlah siswa 15 dilakukan untuk mengetahui keefektifan penggunaan media terhadap keterampilan membaca siswa dengan membandingkan hasil pretes dan postes. Pretes diberikan sebelum penggunaan media game edukatif, sedangkan postes diberikan setelah siswa menggunakan media tersebut dalam pembelajaran membaca.

Adapun hasil rata rata dari tes keterampilan membaca siswa dapat dilihat pada tabel berikut:

Kelas	Perolehan	
	Pre-test	Post-test
Siswa kelas V	58,67%	90,33%

Tabel 4.12 Hasil prw-test dan post-test Siswa sebelum dan sesudah menggunakan Media

Berdasarkan tabel diatas, dapat dilihat bahwa diperoleh peningkatan sebesar 90,33%, yang menunjukkan bahwa media game edukatif memeberikan dampak positif terhadap peningkatan keterampilan membaca siswa kelas V. Dengan demikian, hasil uji coba ini mengidikasikan bahwa penggunaan media game edukatif efektif dalam meningkatkan keterampilan membaca siswa, ditunjukkan dengan adanya peningkatan rata-rata nilai setelah intervensi pembelajaran menggunakan media tersebut.

B. Pembahasan

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran berupa media game edukatif berbasis canva pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V Sekolah Dasar. Penelitian ini mengkaji prototipe, kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media pembelajaran yang dikembangkan menggunakan model pengembangan 4D, yang mencakup empat tahapan utama: definisi, desain, pengembangan, dan penyebaran. Untuk memberikan pemahaman yang

lengkap tentang kualitas dan efek penggunaan media pembelajaran yang dikembangkan, hal ini sejalan dengan penelitian yang telah dilakukan Mahdalena, Sujarwanto, dan Budayasa (2023) tentang “pengembangan media permainan edukatif tebak gambar berbasis android untuk meningkatkan kemampuan membaca kata siswa tunarungu” hasil penelitian ini berhasil mengembangkan produk Permainan edukatif tebak gambar berbasis android dengan menggunakan model pengembangan 3-D (pendefinisian, perencanaan, dan pengembangan) pada model pengembangan 4-D (pendefinisian, perencanaan, pengembangan, dan penyebaran). Hasil pembahasan diuraikan secara sistematis berdasarkan masing-masing elemen tersebut.

1. Prototipe pengembangan media Media Game Edukatif berbasis Canva dalam Meningkatkan keterampilan membaca Pemahaman siswa

Pengembangan prototipe media game edukatif berbasis canva dalam meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa diawali dengan analisis pendahuluan. Analisis ini bertujuan untuk mengidentifikasi rendahnya kemampuan membaca pemahaman siswa serta keterbatasan media pembelajaran yang digunakan guru, yang umumnya hanya berupa papan tulis, spidol, dan beberapa media pendukung seperti gambar. Berdasarkan

temuan ini, peneliti berencana mengembangkan media game edukatif berbasis canva untuk mengatasi masalah tersebut. Oleh karena itu, dilakukan analisis konsep dan perumusan tujuan pembelajaran, serta penyusunan instrumen penelitian. Instrumen ini meliputi perangkat pembelajaran, instrumen pengumpulan data berupa angket respons guru dan siswa terhadap media, soal tes membaca pemahaman (pre-test dan post-test), serta lembar penilaian kelayakan media game edukatif berbasis canva untuk ahli media dan ahli materi.

Pada tahap ini, desain pengembang media game edukatif berbasis canva akan dimulai dengan desain format media yang akan dipilih, serta perancangan awal struktur dan konten yang akan digunakan. Dalam proses pembuatan media, canva digunakan sebagai aplikasi utama untuk mengatur struktur dan konten pembelajaran. Media game edukatif berbasis canva ini dapat mengintegrasikan berbagai sumber pendidikan dalam satu tautan, sehingga siswa dapat mengakses bahan secara mandiri, media ini memiliki berbagai fitur interaktif yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman membaca siswa. Setiap menu yang ada di game edukatif berbasis canva memungkinkan siswa mengeksplorasi konten secara bertahap, mempelajari konsep secara mandiri, dan menemukan hubungan antara informasi yang mereka peroleh.

Media game edukatif berbasis canva ini memiliki beberapa menu utama. Pertama, menu "Petunjuk Panduan" menguraikan alur kegiatan yang akan dilakukan siswa dalam bermain game edukatif menggunakan media. Kedua, menu "Daftar buku bacaan" memberikan berbagai pilihan buku yang bisa dipilih dan dibaca siswa untuk meningkatkan kemampuan membacanya menggunakan media. Ketiga, menu "Materi Teks Narasi" menyajikan bacaan yang telah dipilih yang dilengkapi dengan gambar ilustrasi yang bisa meningkatkan pemahaman siswa terhadap isi bacaan. Keempat, terdapat menu "Kuis" yang berisi soal-soal interaktif untuk menguji pemahaman siswa setelah mempelajari materi. Terakhir, menu "skor" memberikan informasi tentang yang diperoleh siswa setelah kegiatan membaca dan kuis.

Keberagaman fitur dalam media game edukatif berbasis canva ini tidak hanya menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan komprehensif, tetapi juga menjamin aksesibilitas siswa dalam menelusuri konten yang tersedia. Pengembangan media ini selaras dengan fungsi utama media pembelajaran, yaitu memfasilitasi pemahaman materi siswa dan mengklarifikasi informasi yang disampaikan (Wahyu et al., 2020).

2. Kevalidan pengembangan media Media Game Edukatif berbasis Canva dalam Meningkatkan keterampilan membaca Pemahaman siswa

Meningkatkan membaca pemahaman siswa sekolah dasar, proses validasi media game edukatif berbasis canva melibatkan dua validator: ahli media dan ahli materi. Hasil evaluasi setelah tahap validasi yang dilakukan oleh para ahli di bidang yang relevan menunjukkan bahwa alat pembelajaran ini menerima penilaian sangat valid dan dianggap layak untuk digunakan. Validasi yang dilakukan oleh ahli media memastikan bahwa elemen desain dan fungsi teknis media telah memenuhi standar, sehingga pengguna memiliki pengalaman yang optimal. Di sisi lain, validasi dari ahli materi membuktikan bahwa konten yang disajikan dalam media pembelajaran ini akurat, jelas, dan relevan dengan materi pembelajaran yang dituju. Dengan demikian, hasil validasi dari kedua kelompok ahli ini memberikan kepastian bahwa game edukatif berbasis canva telah dievaluasi secara cermat dan memenuhi syarat sebagai alat pembelajaran yang efektif dalam mendukung pemahaman membaca siswa di sekolah dasar. Hal ini sesuai dengan fungsi media pembelajaran dalam memfasilitasi proses belajar mengajar, sehingga siswa dan guru dapat memanfaatkan perkembangan media pembelajaran sebagai alat bantu dalam menyampaikan materi agar proses belajar mengajar menjadi lebih efisien (Sapriyah, 2019).

Temuan penelitian ini sejalan dengan studi yang dilakukan oleh Ramadhan, Hermawan, dan Septiyanti (2023) tentang “Implementasi dan Pengembangan Media Pembelajaran Game Calistung untuk Meningkatkan” hasil penelitian menunjukkan penerapan literasi numerasi dalam permainan calistung di SD Negeri 04 Kemuning menunjukkan bahwa guru menerapkan inovasi tersebut dan mencapai hasil yang diharapkan. Penerapan berbagai teknik pembelajaran dapat memaksimalkan minat belajar siswa, serta menjadikan siswa aktif dan kreatif. Inovasi ini memiliki banyak aspek seperti menulis, membaca dan berhitung. Dan setiap aspek guru menggunakan metode dan model serta media yang berbeda. Pelaksanaan program terjadi pada awal dan akhir pembelajaran dan adaptasi teknologi dengan tablet sekolah seminggu sekali. Media yang digunakan sangat beragam, Linguistik, buku bacaan, buku pengetahuan, kartu bergambar, papan angka. Dan dari hasil pelaksanaannya terlihat bahwa setiap aspek pembelajaran mengalami peningkatan dan siswa sudah mulai rajin dan antusias membaca, serta mengerjakan cerita berhitung dengan media yang digunakan. Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa penerapan keterampilan berhitung dalam permainan calistung di SD Negeri 04 Kemuning cukup berhasil. Senada dengan hal tersebut, penelitian Juhaeni et al. (2023) bertujuan menghasilkan produk berupa media game edukasi didesain sesuai kebutuhan dan problem pembelajaran bahasa Indonesia di kelas III dengan berbantuan software Canva dan Quiz Whizzer.

3. Kepraktisan Media Game Edukatif berbasis Canva dalam Meningkatkan keterampilan membaca Pemahaman Siswa

Kepraktisan media game edukatif berbasis canva dalam meningkatkan membaca pemahaman siswa dievaluasi berdasarkan hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran dan tanggapan siswa terhadap media. Media game edukatif dinyatakan praktis berdasarkan hasil uji kepraktisan yang dilakukan melalui penerapan media tersebut pada siswa kelas V SD Negeri 78 Bakke Kabupaten Soppeng. Hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran oleh seorang observer menunjukkan skor sebesar 93,83% yang termasuk dalam kategori sangat sesuai atau sangat valid. Selain itu, kepraktisan media juga dibuktikan melalui tanggapan guru yang mengisi angket respon, serta hasil angket yang diisi oleh wali kelas V yang memperoleh skor sebesar 91,66% dan dikategorikan sangat praktis. Sebagai tahap akhir, siswa diberikan angket untuk mengevaluasi kepraktisan media setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media game edukatif berbasis aplikasi Canva. Hasil pengisian angket menunjukkan persentase sebesar 96% yang termasuk dalam kategori sangat tinggi.

4. Keefektifan Pengembangan Game Edukatif berbasis Canva dalam Meningkatkan keterampilan membaca Pemahaman siswa

Untuk mengetahui seberapa efektif media game edukatif berbasis canva dalam pembelajaran, hasil pre-test dan post-test dibandingkan. Ini dilakukan untuk mengetahui seberapa baik membaca pemahaman siswa setelah menggunakan media pembelajaran ini dalam pembelajaran.

a) Uji Coba I (Skala Kecil)

Pada uji coba I (Skala Kecil), skor pre-test siswa berkisar antara 35 dan 65 dan menunjukkan bahwa pemahaman awal mereka tentang materi masih rendah. Namun, setelah menggunakan media game edukatif berbasis canva, skor post-test siswa meningkat secara signifikan dan berkisar antara 75 dan 95. Peningkatan skor rata-rata menunjukkan bahwa media game edukatif berbasis canva efektif dalam meningkatkan membaca pemahaman siswa.

b) Uji Coba II (Skala Besar)

Uji coba II (Skala Besar), skor pre-test siswa berkisar antara 35 dan 80, menunjukkan bahwa siswa memiliki pemahaman awal yang lebih baik dibandingkan uji coba I. Namun, setelah menggunakan media game edukatif berbasis canva, skor post-test siswa meningkat secara signifikan ke rentang 75 hingga 100. Sebagian besar siswa mencapai kategori sangat baik dalam membaca pemahaman.

Hasil belajar yang meningkat pada kedua uji coba menunjukkan bahwa media game edukatif berbasis canva efektif dalam meningkatkan membaca pemahaman siswa kelas V SD. Tidak ada siswa yang mengalami penurunan skor setelah menggunakan media ini, dan bahkan siswa dengan nilai awal yang paling rendah mendapatkan skor yang lebih tinggi.

Hasil dan pembahasan di atas menunjukkan bahwa media game edukatif berbasis canva dalam keterampilan membaca pemahaman siswa kelas V SD Negeri 78 Bakke Kabupaten Soppeng tahun akademik 2024/2025 valid, praktis, dan efektif.



BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, didapatkan kesimpulan bahwa:

1. Penelitian ini menghasilkan sebuah produk berupa media game edukatif yang dikembangkan melalui aplikasi canva, yang bertujuan untuk menunjang proses pembelajaran Bahasa Indonesia pada keterampilan membaca pemahaman bagi siswa kelas V Sekolah Dasar.
2. Media game edukatif yang dikembangkan untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa kelas V dinilai valid digunakan dalam pembelajaran berdasarkan penilaian dari ahli materi dan ahli media. Pada ahli materi diperoleh presentasi 100% oleh validator 1 dan 95% oleh validator 2 dengan kategori sangat valid oleh keduanya. Pada ahli media diperoleh presentasi 96% oleh validator 1 dan 97% oleh validator 2 dengan kategori sangat valid.
3. Media game edukatif dinyatakan sangat praktis. Pada observasi keterlaksanaan pembelajaran menggunakan game edukatif

memperoleh skor 95.83 oleh observer yang merupakan guru wali kelas V. Kemudian pada angket respon guru terhadap kepraktisan game edukatif diperoleh skor 91.66 oleh observer yang merupakan wali kelas V dengan perolehan akhir sangat praktis.

4. Media game edukatif dinyatakan efektif untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa kelas V Sekolah Dasar. hal ini dibuktikan dari pengisian angket siswa terhadap keefektifan media setelah belajar menggunakan media game edukatif berbasis aplikasi canva menunjukkan presentasi 96% dengan kategori sangat tinggi. Kemudian untuk keterampilan membaca siswa juga terlihat adanya peningkatan dari hasil *pre-test* dengan presentasi 58,67% menjadi 90,33% pada hasil *post-test*. Terdapat perbedaan yang signifikan dalam hal membaca pemahaman siswa setelah belajar dengan menggunakan media game edukatif dengan belum menggunakan media game edukatif.

B. Saran

Berdasarkan simpulan di atas, maka saran yang dapat diberikan peneliti adalah sebagai berikut:

1. Pendidik diharapkan dapat memanfaatkan media game edukatif untuk menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif. Media ini berpotensi menarik minat dan perhatian siswa, sehingga meningkatkan motivasi dan pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar mereka.
2. Diseminasi Media game edukatif hasil pengembangan diharapkan dapat disosialisasikan kepada guru-guru SD di sekolah lain melalui KKG maupun seminar. Agar kebermanfaatan game edukatif lebih luas hasil pengembangan media ini akan dipublikasikan dalam sebuah jurnal ilmiah dalam lingkup nasional maupun internasional.
3. Pengembangan Produk Lebih Lanjut Media game edukatif hasil pengembangan ini dapat dikembangkan lebih lanjut oleh guru dengan menambahkan daftar bacaan yang lebih bervariasi. Selain itu, guru dapat menggunakan media ini dengan mengembangkan materi yang berkaitan dengan pemahaman membaca.
4. Diseminasi media game hasil pengembangan diharapkan dapat disosialisasikan kepada guru guru disekolah lain melalui KKG maupun seminar, agar kebermanfaatan game edukatif lebih luas hasil pengembangan media ini akan dipublikasikan dalam sebuah jurnal ilmiah.

5. Penelitian ini terbatas pada aspek keterampilan membaca. Oleh karena itu, disarankan bagi peneliti selanjutnya untuk melakukan pengembangan dan uji coba media game edukatif berbasis aplikasi canva mencakup aspek keterampilan berbahasa lainnya, seperti menulis atau berbicara, agar hasil yang diperoleh lebih komprehensif.



DAFTAR PUSTAKA

- Abdurahman, F Z. 2018. "Peningkatan Kemampuan Membaca Pemahaman Isi Cerita Anak melalui Penggunaan Metode Cooperative Integrated Reading and Composition (CIRC) Pada Siswa Kelas V SD Negeri Serangan." *Trihayu: Jurnal Pendidikan ke-SD-an* 4 (1): 273–77.
- Ali Mustadi. 2021. *Peningkatan Kemampuan Critical Reading (CR) melalui Penerapan Metode Appraisal System dalam Pengajaran Bahasa Inggris*. Jurnal STKIP 9(V).
http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/20ArticleAppraisa20SystemTerbit20Jurnal20STKIP20Lamongan20Tahun20V20No.920Feb202010_1.pdf (diakses 5 Oktober 2020).
- Amrina, Adam Mudinillah dan Ega Putri Handayani, *Pemanfaatan Aplikasi Canva dalam Proses Pembelajaran Bahasa Arab di MAN Gunung Padang Panjang*, Jurnal Tarbiyatuna: Jurnal Pendidikan Ilmiah, Vol. 6 No. 2, (Padang: IAIN Batusangkar, 2021), hlm. 107
- Adam Andi, Abdul karim mahmud, at all. (2022). 'pengembangan materi ajar bahasa indonesia kelas x sma berbasis flipbook maker' Fon : Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
- Arsyad, Azhar. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Brown, H. M., (2017). *Principles of Language learning and teaching* (5th ed.). New York: Pearson Education, Inc.
- Daryanto. (2021). *Media Pembelajaran: Perannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Falahudin, I. (2014). *Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran*. Jurnal Lingkar Widya Iswara (4), 104–117. Retrieved from https://juliwi.com/published/E0104/Paper0104_104-117.pdf.
- Fauziah, M. (2023). *Aspek-Aspek dalam Pemahaman Membaca*. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, 21(4), 270-280.
- Fatimah, Friska Nur, Hilyatul Ulya Najwa Afifah, Rizky Auliani, dan Sekar Ayu Larasati. 2023. "Alat Permainan Edukatif Sebagai Sumber Dan Media Pembelajaran Anak Usia Dini." *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 7 (1): 44–56. <https://doi.org/10.19109/ra.v7i1.15436>.
- Foreman, Joel. (2014). *Game-Based Learning : How to Delight and Instruct in the 21th Century*. EDUCAUSE Review, Vol 39 No 5, 50-66.

- Haniko, Paulus, Riri Mayliza, Suriati Lubis, Baso Intang Sappaile, dan Siti Aisyah Hanim. 2023. *"Pemanfaatan Media Pembelajaran Online Untuk Memudahkan Guru Dalam Penyampaian Materi Dalam Pembelajaran."* *Community Development Journal* 4 (2): 2862–68.
- Harsono, A. S. R., Fuady, A., & Saddhono, K. (2021). *Pengaruh Strategi 110 Know Want To Learn (Kwl) Dan Minat Membaca Terhadap Kemampuan Membaca Intensif Siswa Smp Negeri Di Temanggung.* 1(1), 53-64. <https://doi.org/10.12973/iji.2018.1129a>
- Hook, P. E., & Jones, S.D. (2014). *Importance of automaticity and fluency for efficient reading comprehension.* *Perspectives*, 28, 16-21.
- Hasan, Muhammad, Milawati, Darodjat, HarahapTuti Khairani, dan Tasdin Tahrim. 2021. *Media Pembelajaran.* Tahta Media Group.
- Irdawati, N. (2015). *Membaca sebagai Proses Aktif: Perspektif dan Implementasi.* *Jurnal Pendidikan Bahasa*, 18(1), 1-10.
- Irma Sari, Elia, Cicih Wiarsih, dan Dhi Bramasta. 2021. *"Strategi Guru Dalam Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Pada Peserta Didik di Kelas IV Sekolah Dasar."* *Jurnal Educatio FKIP UNMA* 7 (1): 74–82. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i1.847>.
- Ismail, Andang. (2019). *Education Games: Panduan praktis permainan yang menjadikan anak anda cerdas, kreatif, dan saleh.* Yogyakarta: Pro-U Media.
- Jannah, S. M., & Kiram, Y. (2018, April). *Validity and Practitality of AcidBase Module Based on Guided Discovery Learning for Senior High School. In IOP Conference Series: Materials Science and Engineering (Vol. 335, No. 1, p. 012097).* IOP Publishing
- Jason. (2019). *Role Playing Game (RPG) Maker.* Yogyakarta: Andi Offset
- Juhaeni, Juhaeni, Elvita Indah Cahyani, Faricha Ajeng Mega Utami, dan Safaruddin Safaruddin. 2023. *"Pengembangan Media Game Edukasi dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas III Siswa Madrasah Ibtidaiyah."* *Journal of Instructional and Development Researches* 3 (2): 58–66. <https://doi.org/10.53621/jider.v3i2.225>.
- Johnson, R. K, & Christensen, L. (2014). *Educational research: Quantutative, qualitative, and mixed approaches.* Fifth edition. Washington, D.C.:SAGE
- Kemp, Jerrold E. Dayton, Deane K. (2020). *Planning and producing instructional media (5th ed).* New York: Harper & Row.

- Klingner, J. K., Vaughn, S., & Boardman, A. (2017). *Teaching reading comprehension to students with learning difficulties*. New York: Guilford Publication, Inc.
- Kharissidqi, Mohammad Tegar, dan Vicky Wahyu Firmansyah. 2022. "Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Yang Efektif." *Indonesian Journal Of Education and Humanity* 2 (4): 108–13. <http://ijoehm.rcipublisher.org/index.php/ijoehm/article/view/34>.
- Linse, C. T. (2015). *Practical english language teaching: young learners*. (D. Nunan, Ed.) (1st ed.). New York: McGraw-Hill Companies, Inc.
- Madrasah, Guru, dan Aliyah Negeri. n.d. "Teaching Speaking Through the Implementation of Story Telling Technique By Using Story-Telling."
- Mahdalena, Riza, Sujarwanto Sujarwanto, dan I Ketut Budayasa. 2023. "Pengembangan Media Permainan Edukatif Tebak Gambar Berbasis Android Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Kata Siswa Tunarungu." *GRAB KIDS: Journal of Special Education Need* 2 (2): 76–85. <https://doi.org/10.26740/gkjsen.v2i2.19082>.
- Mahsun, Moch., dan Miftakul Koiriyah. 2019. "Meningkatkan Keterampilan Membaca melalui Media Big Book pada Siswa Kelas IA MI Nurul Islam Kalibendo Pasirian Lumajang." *Bidayatuna: Jurnal Pendidikan Guru Mandrasah Ibtidaiyah* 2 (1): 60. <https://doi.org/10.36835/bidayatuna.v2i1.361>.
- Mardati, A., & Wangid, M. N. (2015). Pengembangan media permainan kartu gambar dengan teknik make a match untuk kelas 1 SD. *Jurnal Prima Edukasia* 3(2). 120- 132. Retrieved from <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpe/article/view/6532>
- Mukhlisina, R. (2017). Pemahaman Membaca dalam Konteks 111 Kesastraan: Sebuah Tinjauan. *Jurnal Kajian Sastra*, 22(4), 789-800.
- Munadi, Yudhi. (2023). *Media pembelajaran: sebuah pendekatan baru*. Jakarta: Referensi GP Press Group.
- Munirah,sulfasyah dll .(2020). "*pengembangan media audio visual dalam pengajaran matakuliah morfologi integrasi pendidikan budaya dan nilai karakter*" *kredo : jurnal ilmiah bahasa dan sastra*.
- Mustadi, A. (2019). Pengembangan pengajaran writing melalui metode beyond centers and circles time mata kuliah bahasa inggris di PGSD, 1–21

- Niliawati, T. (2018). *Prinsip Membaca Pemahaman: Sebuah Tinjauan*. Jurnal Pendidikan dan Literasi, 25(2), 20-30.
- Ningsih, Sri Rahayu, Irfan Sudahri Damanik, Agus Perdana Windarto, Heru Satria Tambunan, Jalaluddin Jalaluddin, dan Anjar Wanto. 2019. "Analisis K-Medoids Dalam Pengelompokan Penduduk Buta Huruf Menurut Provinsi." *Prosiding Seminar Nasional Riset Information Science (SENARIS)* 1 (September): 721. <https://doi.org/10.30645/senaris.v1i0.78>.
- Nurhidayah, R. (2017). *Analisis Indikator Membaca Pemahaman*. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, 25(2), 40-50.
- Nurseto, Tejo. 2021. —Membuat Media Pembelajaran yang Menarik. *Jurnal Ekonomi dan Pendidikan* 8 (1): 19–35. <https://doi.org/10.21831/jep.v8i1.706>.
- Paris, S. G., & Stahl, S. A. (2015). *Children's reading comprehension and assesment*. New Jersey: Lawrence Erlbaum Associaties, Inc.
- Rahim, F. (2021). *Pengajaran membaca di sekolah dasar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Rahma Elvira Tanjung dan Delsina Faiza, *Canva sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika*, Jurnal Veoteknika Vol. 7 No. 2 (Padang: Universitas Negeri Padang, 2019), hlm. 80-81
- Rahman, B., & Haryanto. (2014). *Peningkatan keterampilan membaca permulaan melalui media flashcard pada siswa kelas I SD n Bajayu Tengah 2*. Prima Edukasia, 2, 127- 137.
- Ramadhan, Dika Novan, Hardika Dwi Hermawan, dan Nisa Dwi Septiyanti. 2023. "Implementasi dan Pengembangan Media Pembelajaran Game Calistung untuk Meningkatkan Literasi dan Numerasi di SD N 04 Kemuning." *Jurnal Ilmiah Kampus Mengajar*, no. 3, 13–25. <https://doi.org/10.56972/jikm.v3i1.81>.
- Reilly, T.O., & Mcnamara, D. S. (2015). *The impact of science knowledge, reading skill, and reading strategy knowledge on more traditional —high-stakesll measures of high school students science archievement*. American Educational Research Journal, 44(1), 161- 196, <https://doi.org/10.3102/0002831206298171>
- Rusman., Kurniawan, Deni., Riyana Cepi. (2023). *Pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi*. Depok: PT Raja Grafindo Persada.

112

- Scarratt, Elaine., & Davidson, Jon. (2022). *The media teacher's handbook*. Canada: Rotledge.
- Shalahuddin, M & A.S, Rosa. (2021). *Rekayasa Perangkat Lunak (Terstruktur dan Berorientasi Objek)*. Bandung: Modula
- Simbolon, J. (2016). *Pengaruh Faktor-Faktor dalam Membaca Pemahaman*. Jurnal Pendidikan dan Psikologi, 14(3), 55-65.
- Smaldino, L., Lowther, D. L. & Russel, J. D. (2021). *Teknologi pembelajaran dan media untuk belajar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sugiarti, L. (2016). *Tujuan Membaca dalam Konteks Pendidikan*. Jurnal Pendidikan dan Bahasa, 15(2), 1-10.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian dan Pengembangan Research and Development*. ALFABETA.
- Somadayo, S., Nurkamto, J., & Suwandi, S. (2023). *The effect of learning model DRTA (Directed Reading Thinking Activity) toward students' reading comprehension ability seeing from their reading interest*. Journal of Education dan Practice, 4(8), 115-123.
- Sonia, A. (2019). *Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Membaca Pemahaman*. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, 27(2), 20-30.
- Somadayo, S. (2014). *Analisis Tujuan Membaca Pemahaman*. Jurnal Pendidikan Bahasa, 16(3), 80-90.
- Swanson, H. L., & Connor, R. O. (2019). *The roel of working memory and fluency practice on the reading comprehension of students who are dysfluent readers*. Journal of Learning Disabilities, 42, 548-575.
- Tarigan, H. G. (2018). *Membaca sebagai suatu keterampilan berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Taringan dalam Meilisa, Y. (2019). *Pengembangan Literasi Membaca pada Siswa Sekolah Dasar*. Penerbit Pendidikan Indonesia. (2)
- Tompkins, G.E & Hokisson, K. (2020). *Language art: content and teacher strategies*. New York: Prentice-Hall.
- Torrente, J., Blanco, A., Marchiori, E. J., Ger, P. M., & Manjon, F. (2020). *Introducing educational games in the learning process*. IEEE Educon

Education Engineering. 1121-1126. Retrieved from <https://ieeexplore.ieee.org/abstract/document/5493056/>

Ummah, Rohmatul, dan A. Mustadi. 2018. *“Developing reflective picture storybook media to improve students’ tolerance in elementary schools”* 173 (Icei 2017): 280–83. <https://doi.org/10.2991/icei-17.2018.73>.

Zuchdi, D. (2021). *Terampil membaca dan berkarakter mulia*. Yogyakarta: Multi Presindo.



LAMPIRAN-LAMPIRAN



BARCODE MEDIA GAME EDUKATIF





**PUSAT PUBLIKASI DAN VERIFIKASI KARYA TULIS ILMIAH (P2-VKTI)
PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

SURAT KETERANGAN VALIDASI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

1. Nama : Dr. Muhammad Agus, M.Pd
2. NIDN : 091057308
3. Asal Program Studi : pendidikan dan sastra Indonesia

Menyatakan bahwa instrumen penelitian dengan judul:

Pengembangan Media Game Edukatif berbasis camlin dalam
Keterampilan Membaca Pemahaman siswa kelas V smp 10 Banta
Kabupaten Wipreng

dari mahasiswa:

- Nama : Hasnatin
Program Studi : S2 pendidikan dasar
NIM : 1906102123

(sudah siap/belum siap) * dipergunakan untuk penelitian dengan menambahkan beberapa saran sebagai berikut:

1. Menambahkan lembar observasi
2.

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Makassar, 18 Juni 2025

Validator,

Dr. Muhammad Agus, M.Pd

*) coret yang tidak perlu





**PUSAT PUBLIKASI DAN VERIFIKASI KARYA TULIS ILMIAH (P2-VKTI)
PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

**LEMBAR VALIDASI
MEDIA PEMBELAJARAN**

a. Petunjuk

Dalam rangka penyusunan tesis dengan judul *"Pengembangan Media Game Edukatif Berbasis Canva dalam Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas V SDN 78 Bakke Kabupaten Soppeng"*, peneliti mengembangkan Media Pembelajaran. Mohon kiranya Bapak/Ibu dapat memberikan:

1. Penilaian dengan meninjau beberapa aspek, penilaian umum, dan saran-saran untuk merevisi media pembelajaran.
 2. Penilaian dengan meninjau beberapa aspek dengan memberikan **tanda cek (✓)** pada kolom nilai yang telah tersedia dengan menggunakan skala sebagai berikut:
 1. : Tidak Relevan
 2. : Cukup Relevan
 3. : Relevan
 4. : Sangat Relevan
 3. Untuk revisi-revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskan pada naskah yang perlu untuk direvisi atau menuliskannya pada bagian saran yang telah disediakan.
- Terimakasih atas kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian secara objektif

b. Format Penilaian

No	Aspek Penilaian	Skala			
		1	2	3	4
1	Lay Out (Tampilan Media)				
	a. Keseimbangan tampilan gambar dan teks	☐	☐	☐	☒
	b. Kesesuaian pemilihan <i>background</i> dengan karakteristik siswa	☐	☐	☒	☐



**PUSAT PUBLIKASI DAN VERIFIKASI KARYA TULIS ILMIAH (P2-VKTI)
PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

No	Aspek Penilaian	Skala			
		1	2	3	4
	c. Kesesuaian proporsi warna <i>background</i> , teks dan gambar	☐	☐	☒	☐
	d. Kesesuaian pemilihan jenis huruf	☐	☐	☐	☒
	e. Kesesuaian pemilihan ukuran huruf	☐	☐	☐	☒
	f. Kesesuaian pemilihan warna huruf	☐	☐	☐	☒
	g. Kesesuaian ukuran gambar	☐	☐	☐	☒
	h. Resolusi gambar	☐	☐	☐	☒
2	Isi				
	a. Penempatan gambar dan kata sesuai	☐	☐	☐	☒
	b. Penyajian materi pada media jelas dan mudah dipahami	☐	☐	☐	☒
	c. Terdapat buku petunjuk penggunaan media yang mudah dipahami	☐	☐	☐	☒
	d. Penggunaan gambar, video, atau media lain membantu memperjelas materi pembelajaran.	☐	☐	☐	☒
	e. Instruksi atau penjelasan dalam media disajikan secara jelas tanpa membingungkan siswa.	☐	☐	☐	☒
3	Manfaat				
	a. Media memudahkan proses belajar	☐	☐	☐	☒
	b. Media memperjelas dan mempermudah penyampaian pesan	☐	☐	☐	☒
	c. Media membangkitkan minat dan motivasi siswa	☐	☐	☐	☒
	d. Media dapat memberikan kejelasan terhadap materi	☐	☐	☐	☒
3	Bahasa yang Digunakan				





**PUSAT PUBLIKASI DAN VERIFIKASI KARYA TULIS ILMIAH (P2-VKTI)
PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

No	Aspek Penilaian	Skala			
		1	2	3	4
	a. Menggunakan Bahasa yang sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar	☐	☐	☒	☐
	b. Sifat komunikatif Bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia yang baik dan benar	☐	☐	☐	☒
	c. Menggunakan Bahasa yang sederhana dan mudah dimengerti	☐	☐	☐	☒

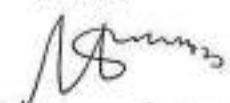
Berdasarkan hasil penilaian yang dilakukan, maka dapat ditetapkan:

- a. Media dapat digunakan tanpa revisi
- ☒ b. Media dapat digunakan dengan sedikit revisi
- c. Media dapat digunakan dengan banyak revisi
- d. Media tidak dapat digunakan dan masih memerlukan konsultasi

c. Saran & Catatan Perbaikan

- Media dapat digunakan dengan sedikit Revisi pada
Ukuran Font
-
-
-
- dsb

Validator


Dr. Muhammad Agus M. Pol





**PUSAT PUBLIKASI DAN VERIFIKASI KARYA TULIS ILMIAH (P2-VKTI)
PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

**LEMBAR VALIDASI
MATERI PADA MEDIA PEMBELAJARAN**

a. Petunjuk

Dalam rangka penyusunan tesis dengan judul *"Pengembangan Media Game Edukatif Berbasis Canva dalam Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas V SDN 78 Bakke Kabupaten Soppeng"*, peneliti mengembangkan Materi pada Media Pembelajaran. Mohon kiranya Bapak/Ibu dapat memberikan:

1. Penilaian dengan meninjau beberapa aspek, penilaian umum, dan saran-saran untuk merevisi materi pada media pembelajaran.
2. Penilaian dengan meninjau beberapa aspek dengan memberikan tanda cek (✓) pada kolom nilai yang telah tersedia dengan menggunakan skala sebagai berikut:

- 1 : Tidak Relevan**
2 : Cukup Relevan
3 : Relevan
4 : Sangat Relevan

3. Untuk revisi-revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskan pada naskah yang perlu untuk direvisi atau memuliskannya pada bagian saran yang telah disediakan.

Terimakasih atas kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian secara objektif

b. Format Penilaian

No	Aspek Penilaian	Skala			
		1	2	3	4
1	Isi				
	a. Kesesuaian isi media pembelajaran dengan tujuan pembelajaran	☐	☐	☐	☒
	b. Kebenaran materi dalam media pembelajaran	☐	☐	☐	☒



**PUSAT PUBLIKASI DAN VERIFIKASI KARYA TULIS ILMIAH (P2-VKTI)
PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

No	Aspek Penilaian	Skala			
		1	2	3	4
	c. Materi yang diberikan bertujuan untuk mengembangkan membaca pemahaman siswa	☐	☐	☐	☒
	d. Dapat dikerjakan oleh siswa dengan pengetahuan dan pengalaman yang beragam	☐	☐	☐	☒
	e. Kelengkapan materi yang mencakup konsep, contoh soal, latihan soal dan tes penguasaan materi	☐	☐	☐	☒
	f. Kelengkapan informasi yang mencakup tujuan pembelajaran dan petunjuk penggunaan media	☐	☐	☐	☒
2	Bahasa, Tulisan dan Tampilan				
	a. Bahasa yang digunakan komunikatif dan mudah dipahami siswa	☐	☐	☐	☒
	b. Istilah dan simbol yang digunakan mudah dipahami siswa	☐	☐	☐	☒
	c. Tampilan warna, ukuran huruf, dan gambar yang digunakan menarik dan jelas terbaca, sehingga mudah dipahami siswa	☐	☐	☐	☒
	d. Kemudahan memahami materi berdasarkan teknik penyajian media	☐	☐	☐	☒
	e. Animasi yang ada menarik dan memberi kemudahan memahami materi	☐	☐	☐	☒
	f. Materi dan latihan soal melibatkan siswa secara aktif	☐	☐	☐	☒
3	Manfaat				
	a. Dapat digunakan sebagai sumber belajar bagi siswa	☐	☐	☐	☒
	b. Siswa lebih aktif dan mandiri dalam belajar	☐	☐	☐	☒





**PUSAT PUBLIKASI DAN VERIFIKASI KARYA TULIS ILMIAH (P2-VKTI)
PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

Berdasarkan hasil penilaian yang dilakukan, maka dapat ditetapkan:

- a. Materi pada media pembelajaran dapat digunakan tanpa revisi
- b. Materi pada media pembelajaran dapat digunakan dengan sedikit revisi
- c. Materi pada media pembelajaran dapat digunakan dengan banyak revisi
- d. Materi pada media pembelajaran tidak dapat digunakan dan masih memerlukan konsultasi

c. Saran & Catatan Perbaikan

1.
2.
3.
4.
5. dsb

Validator

[Signature]
Dr. Mohammad Agus Sapdi





**PUSAT PUBLIKASI DAN VERIFIKASI KARYA TULIS ILMIAH (P2-VKTI)
PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

SURAT KETERANGAN VALIDASI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

1. Nama : Dr. Abdul Wamid, M. Pd
2. NIDN :
3. Asal Program Studi :

Menyatakan bahwa instrumen penelitian dengan judul:

Pengembangan Media Game Edukasi berbasis canvas dalam keterampilan membaca pemahaman siswa kelas V SD 78 Bakti Kabupaten Soppeng

dari mahasiswa:

Nama : Hasmalia
Program Studi : S2 Pendidikan Dasar
NIM : 105061102123

(sudah siap/belum siap) * dipergunakan untuk penelitian dengan menambahkan beberapa saran sebagai berikut:

1. *robot, penilaian & lembar observasi kelompok*
2. *memberikan perlakuan di perlakuan*

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Makassar, *20 Juni* 2025

Validator

[Signature]
[Signature]

*) coret yang tidak perlu





**PUSAT PUBLIKASI DAN VERIFIKASI KARYA TULIS ILMIAH (P2-VKTI)
PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

**LEMBAR VALIDASI
MEDIA PEMBELAJARAN**

a. Petunjuk

Dalam rangka penyusunan tesis dengan judul *"Pengembangan Media Game Edukatif Berbasis Canva dalam Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas V SDN 78 Bakke Kabupaten Soppeng"*, peneliti mengembangkan Media Pembelajaran. Mohon kiranya Bapak/Ibu dapat memberikan:

1. Penilaian dengan meninjau beberapa aspek, penilaian umum, dan saran-saran untuk merevisi media pembelajaran.
 2. Penilaian dengan meninjau beberapa aspek dengan memberikan tanda cek (✓) pada kolom nilai yang telah tersedia dengan menggunakan skala sebagai berikut:
 1. : Tidak Relevan
 2. : Cukup Relevan
 3. : Relevan
 4. : Sangat Relevan
 3. Untuk revisi-revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskan pada naskah yang perlu untuk direvisi atau menuliskannya pada bagian saran yang telah disediakan.
- Terimakasih atas kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian secara objektif

b. Format Penilaian

No	Aspek Penilaian	Skala			
		1	2	3	4
1	Lay Out (Tampilan Media)				
	a. Keseimbangan tampilan gambar dan teks	☐	☐	☐	☒
	b. Kesesuaian pemilihan <i>background</i> dengan karakteristik siswa	☐	☐	☐	☒



**PUSAT PUBLIKASI DAN VERIFIKASI KARYA TULIS ILMIAH (P2-VKTI)
PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

No	Aspek Penilaian	Skala			
		1	2	3	4
	c. Kesesuaian proporsi warna <i>background</i> , teks dan gambar	☐	☐	☐	☒
	d. Kesesuaian pemilihan jenis huruf	☐	☐	☐	☒
	e. Kesesuaian pemilihan ukuran huruf	☐	☐	☐	☒
	f. Kesesuaian pemilihan warna huruf	☐	☐	☐	☒
	g. Kesesuaian ukuran gambar	☐	☐	☐	☒
	h. Resolusi gambar	☐	☐	☐	☒
2	Isi				
	a. Pencampuran gambar dan kata sesuai	☐	☐	☐	☒
	b. Penyajian materi pada media jelas dan mudah dipahami	☐	☐	☐	☒
	c. Terdapat buku petunjuk penggunaan media yang mudah dipahami	☐	☐	☐	☒
	d. Penggunaan gambar, video, atau media lain membantu memperjelas materi pembelajaran.	☐	☐	☐	☒
	e. Instruksi atau penjelasan dalam media disajikan secara jelas tanpa membingungkan siswa.	☐	☐	☐	☒
3	Manfaat				
	a. Media memudahkan proses belajar	☐	☐	☒	☐
	b. Media memperjelas dan mempermudah penyampaian pesan	☐	☐	☐	☒
	c. Media membangkitkan minat dan motivasi siswa	☐	☐	☒	☐
	d. Media dapat memberikan kejelasan terhadap materi	☐	☐	☐	☒
3	Bahasa yang Digunakan				



**PUSAT PUBLIKASI DAN VERIFIKASI KARYA TULIS ILMIAH (P2-VKTI)
PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

No	Aspek Penilaian	Skala			
		1	2	3	4
	a. Menggunakan Bahasa yang sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar	☐	☐	☐	☒
	b. Sifat komunikatif Bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia yang baik dan benar	☐	☐	☐	☒
	c. Menggunakan Bahasa yang sederhana dan mudah dimengerti	☐	☐	☐	☒

Berdasarkan hasil penilaian yang dilakukan, maka dapat ditetapkan:

- a. Media dapat digunakan tanpa revisi
- ☒ b. Media dapat digunakan dengan sedikit revisi
- c. Media dapat digunakan dengan banyak revisi
- d. Media tidak dapat digunakan dan masih memerlukan konsultasi

c. Saran & Catatan Perbaikan

1. Media sudah sangat menarik, tetapi perlu ditambahkan.
2. Mengenai kisi
- 3.
- 4.
5. dsb

Validator





**PUSAT PUBLIKASI DAN VERIFIKASI KARYA TULIS ILMIAH (P2-VKTI)
PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

**LEMBAR VALIDASI
MATERI PADA MEDIA PEMBELAJARAN**

a. Petunjuk

Dalam rangka penyusunan tesis dengan judul *"Pengembangan Media Game Edukatif Berbasis Canva dalam Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas V SDN 78 Bakke Kabupaten Soppeng"*, peneliti mengembangkan Materi pada Media Pembelajaran. Mohon kiranya Bapak/Ibu dapat memberikan:

1. Penilaian dengan meninjau beberapa aspek, penilaian umum, dan saran-saran untuk merevisi materi pada media pembelajaran.
2. Penilaian dengan meninjau beberapa aspek dengan memberikan tanda cek (✓) pada kolom nilai yang telah tersedia dengan menggunakan skala sebagai berikut:

- 1 : Tidak Relevan
- 2 : Cukup Relevan
- 3 : Relevan
- 4 : Sangat Relevan

3. Untuk revisi-revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskan pada naskah yang perlu untuk direvisi atau menuliskannya pada bagian saran yang telah disediakan.

Terimakasih atas kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian secara objektif

b. Format Penilaian

No	Aspek Penilaian	Skala			
		1	2	3	4
1	Isi				
	a. Kesesuaian isi media pembelajaran dengan tujuan pembelajaran	☐	☐	☐	☒
	b. Kebenaran materi dalam media pembelajaran	☐	☐	☐	☒





**PUSAT PUBLIKASI DAN VERIFIKASI KARYA TULIS ILMIAH (P2-VKTI)
PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

No	Aspek Penilaian	Skala			
		1	2	3	4
	c. Materi yang diberikan bertujuan untuk mengembangkan membaca pemahaman siswa	☐	☐	☐	☒
	d. Dapat dikerjakan oleh siswa dengan pengetahuan dan pengalaman yang beragam	☐	☐	☒	☐
	e. Kelengkapan materi yang mencakup konsep, contoh soal, latihan soal dan tes penguasaan materi	☐	☐	☐	☒
	f. Kelengkapan informasi yang mencakup tujuan pembelajaran dan petunjuk penggunaan media	☐	☐	☒	☒
2	Bahasa, Tulisan dan Tampilan				
	a. Bahasa yang digunakan komunikatif dan mudah dipahami siswa	☐	☐	☐	☒
	b. Istilah dan simbol yang digunakan mudah dipahami siswa	☐	☐	☐	☒
	c. Tampilan warna, ukuran huruf, dan gambar yang digunakan menarik dan jelas terbaca, sehingga mudah dipahami siswa	☐	☐	☐	☒
	d. Kemudahan memahami materi berdasarkan teknik penyajian media	☐	☐	☐	☒
	e. Animasi yang ada menarik dan memberi kemudahan memahami materi	☐	☐	☒	☐
	f. Materi dan latihan soal melibatkan siswa secara aktif	☐	☐	☐	☒
3	Manfaat				
	a. Dapat digunakan sebagai sumber belajar bagi siswa	☐	☐	☐	☒
	b. Siswa lebih aktif dan mandiri dalam belajar	☐	☐	☐	☒





**PUSAT PUBLIKASI DAN VERIFIKASI KARYA TULIS ILMIAH (P2-VKTI)
PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

Berdasarkan hasil penilaian yang dilakukan, maka dapat ditetapkan:

- a. Materi pada media pembelajaran dapat digunakan tanpa revisi
- ☒ b. Materi pada media pembelajaran dapat digunakan dengan sedikit revisi
- c. Materi pada media pembelajaran dapat digunakan dengan banyak revisi
- d. Materi pada media pembelajaran tidak dapat digunakan dan masih memerlukan konsultasi

c. Saran & Catatan Perbaikan

1. *Tujuan pembelajaran belum disajikan pada media pembelajaran.*
2. *Goal - yang diberikan perlu diarahkan & meningkatkan pemahaman binaan dan kearifan berpikir kritis binaan*
3. *Misalnya, kemampuannya menarik kesimpulan dan*
4. *dsb*
5. *mengembangkan bahan binaan.*

[Signature]
Abdul Wahid
Validator



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

LEMBAGA PENELITIAN PENGEMBANGAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT
Jl. Sultan Alauddin No. 259 Telp. 866972 Fax (0411) 865588 Makassar 90221 E-mail: dp3m@unismuh.ac.id

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Nomor : 897/05/C.4-VIII/VI/43/2025

16 June 2025 M

Lamp : 1 (satu) Rangkap Proposal

20 Dzulhijjah 1446

Hal : Permohonan Izin Penelitian

Kepada Yth,

Bapak Gubernur Prov. Sul-Sel

Cq. Kepala Dinas Penanaman Modal dan PTSP Prov. Sul-Sel

di -

Makassar

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Berdasarkan surat dari Program Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Makassar, nomor: 1061/A.2-IV/VI/1446/2025 tanggal 13 Juni 2025, menerangkan bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini :

Nama : HASMIALIA

No. Stambuk : 10506 1102123

Fakultas : Program Pascasarjana

Jurusan : S2 Pendidikan Dasar

Pekerjaan : Mahasiswa S2

Bermaksud melaksanakan penelitian/pengumpulan data dalam rangka penulisan

Tesis/Disertasi dengan judul :

"PENGEMBANGAN MEDIA GAME EDUKASI BERBASIS CANVA DALAM KETERAMPILAN MEMBACA PEMAHAMAN SISWA KELAS V SDN 78 BAKKE KABUPATEN SOPPENG"

Yang akan dilaksanakan dari tanggal 19 Juni 2025 s/d 19 Agustus 2025.

Sehubungan dengan maksud di atas, kiranya Mahasiswa tersebut diberikan izin untuk melakukan penelitian sesuai ketentuan yang berlaku.

Demikian, atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan Jazakumullahu khaeran katziraa.

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Ketua DP3M,
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH
MAKASSAR

Dr. Muh. Arief Muhsin., M.Pd
NBM 1127761



PEMERINTAH PROVINSI SULAWESI SELATAN
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU

Jl. Bougainville No.5 Telp. (0411) 441077 Fax. (0411) 448936
 Website : <http://simap-new.sulselprov.go.id> Email : ptsp@sulselprov.go.id
 Makassar 90231

Nomor	: 13240/S.01/PTSP/2025	Kepada Yth.
Lampiran	: -	Bupati Soppeng
Perihal	: <u>Izin penelitian</u>	

di-
Tempat

Berdasarkan surat Ketua LP3M UNISMUH Makassar Nomor : 897/05/C.4-VIII/VI/43/2025 tanggal 16 Juni 2025 perihal tersebut diatas, mahasiswa/peneliti dibawah ini.

N a m a	: HASMALIA
Nomor Pokok	: 105061102123
Program Studi	: Pascasarjana Pendidikan Dasar
Pekerjaan/Lembaga	: Mahasiswa (S2)
Alamat	: Jl. Sit Alauddin No 255 Makassar

PROVINSI SULAWESI SELATAN

Bermaksud untuk melakukan penelitian di daerah/kantor saudara dalam rangka menyusun Tesis, dengan judul :

" PENGEMBANGAN MEDIA GAME EDUKATIF BERBASIS CANVA DALAM KETERAMPILAN MEMBACA PEMAHAMAN SISWA KELAS V SDN 78 BAKKE KABUPATEN SOPPENG "

Yang akan dilaksanakan dari : Tgl. **19 Juni s/d 19 Agustus 2025**

Sehubungan dengan hal tersebut diatas, pada prinsipnya kami *menyetujui* kegiatan dimaksud dengan ketentuan yang tertera di belakang surat izin penelitian.

Demikian Surat Keterangan ini diberikan agar dipergunakan sebagaimana mestinya.

Diterbitkan di Makassar
 Pada Tanggal 17 Juni 2025

KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU
 SATU PINTU PROVINSI SULAWESI SELATAN



ASRUL SANI, S.H., M.Si.
 Pangkat : PEMBINA UTAMA MUDA (IV/c)
 Nip : 19750321 200312 1 008

Tembusan Yth
 1. Ketua LP3M UNISMUH Makassar di Makassar;
 2. Peringkat

SRN C00005810


PEMERINTAH KABUPATEN SOPPENG
DINAS PENANAMAN MODAL, PELAYANAN TERPADU SATU PINTU,
TENAGA KERJA DAN TRANSMIGRASI
Jl. Selatunga No. 2 Tlp. 0434 - 23743 Watansoppeng 90812

IZIN PENELITIAN

Nomor : 189/IP/DPMPTNT/VI/2025

DASAR : 1. Surat Permohonan HASMALIA Tanggal 20-06-2025
 2. Rekomendasi dari KESBANGPOL
 Nomor 186/IP/REK-T.TEKNIS/KESBANGPOL/VI/2025 Tanggal 30-06-2025

MENGIZINKAN

KEPADA :
 NAMA : HASMALIA
 UNIVERSITAS : UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
 LEMBAGA :
 Jurusan : S2 PENDIDIKAN DASAR
 ALAMAT : ENREKENG, KEC. GANRA
 UNTUK : melaksanakan Penelitian :

JUDUL PENELITIAN : PENGEMBANGAN MEDIA GAME EDUKATIF BERBASIS CANVA DALAM KETERAMPILAN MEMBACA PEMAHAMAN SISWA KELAS V SDN 78 BAKKE KABUPATEN SOPPENG
 LOKASI PENELITIAN : SDN 78 BAKKE KEC. GANRA KABUPATEN SOPPENG
 JENIS PENELITIAN : PENGEMBANGAN
 LAMA PENELITIAN : 19 Juni 2025 s.d 19 Agustus 2025

Izin Penelitian berlaku selama penelitian berlangsung dan dapat dicabut apabila terbukti melakukan pelanggaran sesuai ketentuan perundang-undangan.

Ditetapkan di : Watansoppeng
 Pada Tanggal : 01 Juli 2025
An. BUPATI SOPPENG
KEPALA DINAS


ANDI DHAMRAH, S.Sos, M.M
 Pangkat : PEMBINA UTAMA MUDA
 NIP : 19700815 199803 1 007

Biaya : Rp. 0,00

Catatan :
 1. UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 Ayat 3 : "Informasi Elektronik yang dibuat dengan cara elektronik mempunyai nilai bukti hukum yang sah."
 2. Dokumen ini telah diandatangani secara elektronik menggunakan Tanda Tangan Elektronik yang diberikan oleh
 3. Surat ini dapat dibuktikan keasliannya dengan memindai scan pada QR Code



 Balai Sertifikasi Elektronik



**PEMERINTAH KABUPATEN SOPPENG
SD NEGERI 78 BAKKE**

Alamat : Bakke Desa Ganra Kec. Ganra Kab. Soppeng Kode Pos. 90861 E-mail: sdn78bakke@yahoo.co.id

SURAT KETERANGAN TELAH MELAKUKAN PENELITIAN

Nomor : 421.2/043/SDN.78-GR/VI/2025

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Mastur, S.pd
NIP : 19690811 199210 1 001
Jabatan : Kepala Sekolah

Menerangkan dengan sesungguhnya bahwa :

Nama : Hasmalia
NIM : 105061102123
Asal Perg.Tinggi : Universitas Muhammadiyah Makassar
Jurusan : S2 Pendidikan Dasar
Fakultas : Program Pascasarjana

Telah melaksanakan penelitian di SD Negeri 78 Bakke Kecamatan Ganra, Kabupaten Soppeng, Provinsi Sulawesi Selatan untuk perolehan data penyusunan tugas akhir Tesis dengan judul

"PENGEMBANGAN MEDIA GAME EDUKATIF BERBASIS CANVA DALAM KETERAMPILAN MEMBACA PEMAHAMAN SISWA KELAS V SDN 78 BAKKE KABUPATEN SOPPENG"

Demikian surat keterangan ini kami berikan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Soppeng, 26 Juni 2025

Kepala Sekolah SD Negeri 78 Bakke



Mastur, S.Pd

NIP.19690811 199210 1 001

Lembar Observasi Awal

No	Aspek aspek yang diamati	Ya	Tidak
1	Guru menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi yang membuat siswa aktif dalam proses pembelajaran		✓
2	Guru menyampaikan kompetensi yang akan dicapai dengan materi pembelajaran	✓	
3	Guru melakukan evaluasi akhir sesuai dengan kompetensi siswa	✓	
4	Guru memantau kemajuan belajar siswa	✓	
5	Guru memberikan tugas lanjutan		✓
6	Guru menyusun kesimpulan pembelajaran dengan melibatkan siswa	✓	



**LEMBAR OBSERVASI KETERLAKSANAAN PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN MEDIA
GAME EDUKATIF BERBASIS CANVA**

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
 Kelas : V (lima)
 Judul Penelitian : Pengembangan media game edukatif berbasis canva dalam keterampilan membaca pemahaman siswa kelas V SD Negeri 78 bakke kabupaten Soppeng
 Peneliti : Hasmalia
 Nama Observer : *Hasnawati, S. Pd. Gr*
 Nama Sekolah : *SDN 78 Bakke*

Petunjuk pengisian:

A. petunjuk

Berikan tanda centang (✓) pada kolom yang anda anggap sesuai dengan indikator yang ada

B. kriteria penilaian

1= tidak terlaksana, 2= kurang terlaksana, 3= terlaksana, 4= sangat terlaksana

C. Observasi Keterlaksanaan Media

No	Aspek Observasi	Jawaban			
		1	2	3	4
	Pendahuluan				
1.	Guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam dan membaca doa				✓
2.	Guru mengecek kehadiran siswa				✓
3.	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran				✓
4.	Guru menjelaskan model pembelajaran dengan jelas dan runtut		✓		

Inti				
5.	Mengondisikan siswa untuk siap belajar			✓
6.	Menjelaskan inti materi dan memperkenalkan media yang akan digunakan pada saat belajar			✓
7.	Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang materi			✓
8.	Guru memperlihatkan beberapa daftar bacaan pada media dan memilih salah satunya untuk dibaca dan mengerjakan soal kuis secara bersama sama			✓
9.	Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya mengenai soal pada kuis			✓
Penutup				
10.	Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyimpulkan materi pembelajaran yang telah dipelajari			✓
11.	Guru menayangkan video refleksi berupa icebreaking			✓
12.	Guru meminta ketua kelas untuk memimpin doa dan mengakhiri pelajaran dengan salam	✓		

Lampiran Angket Respon Guru Terhadap Media Pembelajaran Berbasis Linktree

ANGKET RESPON GURU TERHADAP MEDIA

Jenis media : game edukatif
 Format Media : Aplikasi
 Tujuan : Untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran *Game Edukatif* berbasis Canva berdasarkan nilai guru.
 Judul Penelitian : Pengembangan Media Game Edukatif Berbasis Canva dalam Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas V SDN 7B Bakke Kabupaten Soppeng
 Peneliti : Hasmalia

a. Petunjuk

1. Pengisian lembar skala penilaian ini bertujuan untuk mendapatkan penilaian guru tentang kualitas dan kebermanfaatan media pembelajaran berbasis Linktree
2. Penilaian, kritik, dan saran yang membangun dari Bapak/Ibu guru akan bermanfaat bagi perbaikan dan peningkatan kualitas media pembelajaran berbasis Linktree
3. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan penilaian dengan cara memberikan tanda (✓) pada kolom yang sesuai dengan pilihan Bapak/ Ibu untuk setiap pernyataan yang diberikan

b. Keterangan Pilihan Jawaban

- 1 : Tidak Baik
 2 : Kurang Baik
 3 : Baik
 4 : Sangat Baik

c. Berilah tanggapan anda terhadap setiap pernyataan di bawah ini dengan jujur!

No	Pernyataan	Jawaban			
		1	2	3	4
A.	Kualitas Tampilan Gambar				
1.	Tampilan gambar ilustrasi dalam				✓

	media memudahkan siswa untuk memahami materi				
2.	Kesesuaian gambar ilustrasi dengan materi membaca pemahaman siswa				✓
3.	Tampilan gambar ilustrasi cerita menarik untuk siswa				✓
4.	Tampilan gambar ilustrasi membantu siswa memahami isi bacaan				✓
5.	Tampilan gambar ilustrasi membantu siswa untuk belajar secara mandiri			✓	
B. Komposisi Warna					
6.	Tampilan komposisi warna yang digunakan media pembelajaran game edukatif berbasis canva di SDN 78 Bakke Kabupaten Soppeng				✓
7.	Komposisi warna yang digunakan dalam media pembelajaran game edukatif berbasis canva tidak mengganggu keterbacaan teks			✓	
C. Format dan Layout					
8.	Secara keseluruhan tampilan media pembelajaran game edukatif berbasis canva memiliki daya tarik bagi siswa				✓
9.	Tampilan awal menarik bagi siswa				✓
10.	Ukuran media pembelajaran game edukatif berbasis canva untuk digunakan dalam pembelajaran di kelas V sekolah dasar			✓	✗

D.	Penyajian bacaan				
11.	Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran game edukatif berbasis canva cukup sederhana sehingga mudah dipahami oleh siswa				✓
E.	Petunjuk				
12.	Petunjuk penggunaan media pembelajaran game edukatif berbasis canva disajikan secara jelas dan mudah dipahami				✓
F.	Keterbacaan Teks				
13.	Teks media pembelajaran game edukatif berbasis canva mudah terbaca oleh siswa				✓
14.	Materi mudah dipahami oleh siswa karena teks yang mudah dipahami				✓
15.	Penyajian materi disusun dari bagian mudah ke sulit sehingga mudah dipahami siswa.				✓

Soppeng , 26 Juni 2023


 (Hasnani, S.pd, Gr)

Lampiran Angket Respon Guru Terhadap Media Pembelajaran Game Edukatif

ANGKET RESPON SISWA TERHADAP MEDIA

Nama : Husna Khofifah

Kelas : V (LIMA)

No Absen :

a. Petunjuk

1. Tulislah nama, kelas, dan nomor absen pada lembar jawaban yang tersedia
2. Pada angket ini terdapat pernyataan yang berkaitan membaca pemahaman pertimbangkan baik-baik setiap pernyataan yang ada sebelum anda memilih jawaban.
3. Berilah tanda (✓) pada kolom yang sesuai dengan pilihan anda untuk setiap pernyataan yang diberikan
4. Partisipasi anda dalam mengisi angket ini tidak berpengaruh terhadap nilai yang akan anda dapatkan.
5. Selamat mengerjakan dan terimakasih.

b. Keterangan Pilihan Jawaban

- 1 : Tidak Baik
- 2 : Kurang Baik
- 3 : Baik
- 4 : Sangat Baik

c. Berilah tanggapan anda terhadap setiap pernyataan di bawah ini dengan jujur!

No	Pernyataan	Jawaban			
		1	2	3	4
A.	Materi				
1.	Saya mendapatkan pengetahuan yang lebih mendalam setelah mempelajari materi di media pembelajaran game edukatif berbasis				✓

	canva				
2.	Materi yang disajikan dalam media pembelajaran ini mudah untuk saya pahami				✓
3.	Saya dapat menjelaskan kembali cerita yang saya baca setelah selesai menggunakan media pembelajaran game edukatif berbasis canva				✓
4.	Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran ini mudah untuk saya pahami				✓
5.	Animasi/ gambar yang disajikan membuat saya lebih mudah memahami bacaan				✓
B. Kualitas Tampilan					
7.	Teks. Tulisan dalam media pembelajaran ini terlihat jelas dan mudah untuk saya baca				✓
8.	Warna background, teks, gambar animasi serasi sehingga saya merasa nyaman selama menggunakan media pembelajaran game edukatif berbasis canva				✓
9.	Gambar yang disajikan dalam media ini terlihat jelas dan proporsional				✓
10.	Tampilan dalam media pembelajaran ini menarik dan tidak berlebihan				✓
C. Ketepatan Pemilihan Aplikasi					
11.	Tersedianya games/ evaluasi dalam				✓

	media pembelajaran ini sangat menunjang proses belajar yang saya lakukan				
D.	Kemudahan Pengoperasian				
12.	Petunjuk penggunaan media pembelajaran ini mudah untuk saya pahami				✓
13.	Tombol yang digunakan dalam media pembelajaran ini memudahkan saya dalam mengoperasikan media pembelajaran				✓
14.	Media pembelajaran ini dapat saya gunakan dengan mudah meskipun tanpa bantuan orang lain				✓
15.	Media pembelajaran ini menggunakan spesifikasi yang tidak terlalu tinggi sehingga mudah untuk saya gunakan				✓
E.	Kehandalan				
16.	Media pembelajaran ini tidak pernah hang/trouble/berhenti ketika saya gunakan				✓
17.	Waktu yang dibutuhkan untuk membuka bagian-bagian atau halaman media sangat singkat sehingga saya tidak perlu menunggu lama untuk membuka halaman selanjutnya				✓

PRE-TEST

"Kisah Kakak Beradik Nelayan"



Di sebuah perkampungan nelayan di daerah Teluk Kilan, Lampung, hiduplah dua orang kakak beradik yang bekerja sebagai nelayan. Anak sulung bernama Rako, sementara adiknya bernama Maro. Rako adalah nelayan yang malas. Saat mencari ikan, ia selalu menggunakan bom ikan untuk menghancurkan terumbu karang yang banyak ikannya. Setelah bom meledak, Rako mengambil ikan-ikan yang mati terapung karena bom itu. Sementara itu, Maro, nelayan yang rajin, ia rela seharian berada di tengah laut untuk mencari ikan dengan jaring yang sederhana demi menafkahi hidup.

Rako suka menertawakan Maro, "Buat apa kamu capek-capek seharian menebar jaring di tengah laut, Maro? Teh, hasilnya cuma sedikit. Sementara aku, cuma mengebom sekali sudah dapat ikan banyak sekali!"

Maro menjawab, "Biarlah, Kak. Walaupun hasil yang kudapat sedikit, ini adalah cara yang baik dan tidak merusak lingkungan alam." "Ha-ha-ha... Kamu sok peduli kepada alam!" ujar Rako menisbit.

Keesokan hari, Rako tetap mencari ikan dengan cara mengebom terumbu karang di laut. Hasil yang didapat memang berlimpah. Namun, semakin lama, semakin banyak kerusakan pada terumbu karang di lautan sekitar Teluk Kilan. Karena sering merusak alam, Rako akhirnya terkena batunya. Suatu hari, saat ia berada di tengah lautan untuk mengebom terumbu karang, bom tiba-tiba meledak di tangannya sendiri. Bom itu melukai tangan dan wajahnya!

Pada hari yang sama, di bagian lain lautan lepas, Maro dengan sabar mencari ikan dengan jaring. Sudah seharian ia belum juga mendapatkan ikan.

Menjelang sore, jaring Maro berhasil menangkap sekumpulan ikan kerapu. Maro pun kegirangan. Lebih gembira lagi, beberapa tiram juga ikut tersangkut di jaring. Di dalam tiram itu, Maro menemukan butiran-butiran mutiara yang sangat indah dan berharga mahal.

Rako mengalami cedera pada tangan dan wajah akibat bom ikan. Sementara itu, Maro menjadi nelayan yang kaya raya karena mutiara yang telah ditemukan. Semua itu berkat kerajinan, kesabaran, dan kejujuran Maro. Namun, Maro tetap sayang kepada kakaknya. Sebagian harta miliknya diberikan kepada Rako, tetapi dengan syarat sang kakak tidak boleh mencari ikan dengan cara merusak terumbu karang lagi.

soal (pre-test)

Nama: MUHAMMAD FAHRIYALFUL

Kelas: 5 / V

Jawablah pertanyaan mengenai cerita "Kisah Kakak Beradik Nelayan" dengan benar!

1. Siapakah tokoh utama dalam cerita? → Moko dan Raka 2
2. Siapakah tokoh lain dalam cerita? → Ikan Kerapu 1
3. Bagaimana karakter setiap tokoh dalam bacaan? → berlayar di tengah laut mencari ikan 2
4. Apa inti dari cerita yang ada pada bacaan? → nelayan 1
5. Dimana cerita ini terjadi? → di tengah laut 2
6. Kapan waktu terjadinya cerita tersebut? → Zaman dulu 2 1
7. Pesan apakah yang kamu dapat dari cerita tersebut? → Jangan menghancurkan batu karang 2

$\frac{11}{20} \times 100$

55

PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN

Post-test

Kisah Kakak Beradik Nelayan



Di sebuah perkampungan nelayan di daerah Teluk Kiluan, Lampung, hiduplah dua orang kakak beradik yang bekerja sebagai nelayan. Anak sulung bernama Rako, sementara adiknya bernama Maro. Rako adalah nelayan yang malas. Saat mencari ikan, ia selalu menggunakan bom ikan untuk menghancurkan terumbu karang yang banyak ikannya. Setelah bom meledak, Rako mengambil ikan-ikan yang mati terapung karena bom itu. Sementara itu, Maro, nelayan yang rajin. Ia rela sehari-hari berada di tengah laut untuk mencari ikan dengan jaring yang sederhana demi menafkahi hidup.

Rako suka menertawakan Maro. "Buat apa kamu capal-capal sehari-hari menebar jaring di tengah laut, Maro? Toh, hasilnya cuma sedikit. Sementara aku, cuma mengebom sekali sudah dapat ikan banyak sekali!"

Maro menjawab, "Biarlah, Kak. Walaupun hasil yang kudapat sedikit, ini adalah cara yang baik dan tidak merusak lingkungan alam." "Ha-ha-ha... Kamu sok peduli kepada alam!" ujar Rako mencibir.

Keesokan hari, Rako tetap mencari ikan dengan cara mengebom terumbu karang di laut. Hasil yang didapat memang berlimpah. Namun, semakin lama, semakin banyak kerusakan pada terumbu karang di lautan sekitar Teluk Kiluan. Karena sering merusak alam, Rako akhirnya terkena batunya. Suatu hari, saat ia berada di tengah lautan untuk mengebom terumbu karang, bom tiba-tiba meledak di tangannya sendiri. Bom itu melukai tangan dan wajahnya!

Pada hari yang sama, di bagian lain lautan lepas, Maro dengan sabar mencari ikan dengan jaring. Sudah sehari-hari, ia belum juga mendapatkan ikan.

Menjelang sore, jaring Maro berhasil menangkap sekumpulan ikan kerapu. Maro pun kegirangan. Lebih gembira lagi, beberapa tiram juga ikut tersangkut di jaring. Di dalam tiram itu, Maro menemukan butiran-butiran mutiara yang sangat indah dan berharga mahal.

Rako mengalami cedera pada tangan dan wajah akibat bom ikan. Sementara itu, Maro menjadi nelayan yang kaya raya karena mutiara yang telah ditemukan. Semua itu berkat kerajinan, kesabaran, dan kejujuran Maro. Namun, Maro tetap sayang kepada kakaknya. Sebagian harta miliknya diberikan kepada Rako, tetapi dengan syarat sang kakak tidak boleh mencari ikan dengan cara merusak terumbu karang lagi.

Soal (post-test)

Nama : Angga Saputra

Kelas : V (Ibma)

Jawablah pertanyaan mengenai cerita "Kisah Kakak Beradik Nelayan" dengan benar!

1. Siapakah tokoh utama dalam cerita?
2. Siapakah tokoh lain dalam cerita?
3. Bagaimana karakter setiap tokoh dalam bacaan?
4. Apa inti dari cerita yang ada pada bacaan?
5. Dimana cerita ini terjadi?
6. Kapan waktu terjadinya cerita tersebut?
7. Pesan apakah yang kamu dapat dari cerita tersebut?

Jawaban

1. Nama tokoh utama yaitu : Rako dan adiknya bernama Mero

2. Rako

3. Rako : - Sombong
- Malas
Mero : - Baik
- Sabar
- Rajin

4. Inti dari cerita tersebut adalah akibat dari perbuatan yang dilakukan Rako ia terkena sementara hasil dan kesabaran Mero membuat hasil yang baik ia mendapatkan hasil yang banyak yang membuatnya merasa bangga, rajin, kesabaran dan berakurangnya.

5. Pulau Jawa Lampung, di tengah laut lepas

6. Menadong Piri, Raji dan Rang

7. Kita harus selalu bersyukur dan selalu sabar seperti Mero walaupun sang kakak selalu menangkap ikan dengan tolak laut tetapi dia tetap menyayangnya.

$$\frac{20}{20} \times 100 = 100$$



KEMENTERIAN
PENDIDIKAN
DAN KEBUDAYAAN



MODUL AJAR

Bahasa Indonesia

kelas V

SDN 78 Bakke Kabupaten Soppeng



Disusun oleh:

Hasmalia





KEMENTERIAN
PENDIDIKAN
DAN KEBUDAYAAN



A. INFORMASI UMUM

IDENTITAS MODUL

Penyusun : Hasmalia
 Instansi : SDN 78 Bakke Kabupaten Soppeng
 Tahun penyusunan : 2025
 Mata pelajaran : Bahasa Indonesia
 kelas/Fase : V (lima)/C
 Bab VIII : Bergerak Bersama
 Topik : Membaca memirsu
 Alokasi Waktu : 1 x pertemuan (2x35 menit)

KOMPETENSI AWAL

- Siswa dapat menyebutkan jenis bacaan yang disukai

PROFIL PELAJAR PANCASILA

- Beriman, bertaqwa kepada Tuhan yang Maha Esa dan berakhlak mulia
- Bergotong royong
- Bernalar kritis
- Kreatif

SARANA DAN PRASARANA

- Sumber Belajar : (Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia, 2021 bahasa Indonesia untuk SD Kelas V, dan Internet),
- media game edukatif
- LCD, Laptop
- lembar kerja
- komputer



KEMENTERIAN
PENDIDIKAN
DAN KEBUDAYAAN



TARGET PESERTA DIDIK

- Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar.
- Peserta didik dengan pencapaiantinggi: mencerna dan memahami dengan cepat, mampu mencapai keterampilan berfikir aras tinggi (HOTS), dan memiliki keterampilan memimpin

MODEL PEMBELAJARAN

- Model : Problem Based Learning
- pendekatan : T-PACK
- Metode : *DELIBERATE PRACTICE*, Diskusi, Tanya jawab, ceramah

B. KOMPETENSI INTI

CAPAIAN PEMBELAJARAN

Peserta didik mampu Mengidentifikasi dan menyebutkan permasalahan yang dihadapi tokoh cerita pada teks naratif yang sesuai jenjangnya serta solusi yang dilakukan oleh tokoh tersebut.

TUJUAN PEMBELAJARAN

- Melalui kegiatan membaca melalui game edukatif, peserta didik dapat menyebutkan kisah yang dialami tokoh pada cerita dan membandingkan kisah tokoh dengan pengalaman hidup pribadi.
- Melalui kegiatan membaca melalui game edukatif, peserta didik dapat menuliskan inti bacaan yang dibaca.

PEMAHAMAN BERMAKNA

- Peserta didik mampu menyebutkan inti dari bacaan yang dibaca dan amanat dari bacaan yang telah dibaca.

KEGIATAN PEMBELAJARAN

kegiatan Awal (waktu 10 menit)

- Melakukan Pembukaan dengan Salam dan menanyakan kabar Dilanjutkan Dengan Membaca Doa sesuai dengan keyakinan masing-masing (**Religius**)
- Guru menanyakan perasaan siswa (Asesmen Awal non kognitif yang ditanyakan secara langsung) (**KSE-Empathy, Communication**)
- Guru melakukan Absensi siswa (**Communication**)
- Menyanyikan lagu nasional halo halo bandung dan lagu profil pelajar pancasila

Lagu Halo Halo Bandung : <https://www.youtube.com/watch?v=PrtntkPggyg>

- Guru memberikan ice breaking untuk seluruh siswa (**KSE-Pengelolaan diri**)
- guru melakukan apersepsi sebelum masuk ketopik baru
- Guru memperkenalkan topik pembelajaran dan Menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dalam pembelajaran hari ini

kegiatan Inti (waktu 50 menit)

- Guru membagikan soal Pre-test dan memberika waktu untuk mengerjakan dan dikumpulkan kembali apabila telah selesai.
- Guru menjelaskan teknik teknik membaca dengan langkah sederhana
- Guru memberikan contoh bacaan pendek dan siswa diminta membacanya dengan teknik tersebut untuk menemukan ide pokok dan informasi penting dari bacaan yang dibaca.
- Guru memperkenalkan media game edukatif berbasis canva kepada siswa
- Guru menjelaakan petunjuk penggunaan game edukatif kepada siswa
- Siswa bermain game edukatif berbasis kuis interaktif menggunakan aplikasi Canva
- siswa memilih judul bacaan yang diminati
- Kuis dirancang dengan soal pilihan ganda berbasis teks (5 soal), di mana setiap jawaban benar dilengkapi dengan penjelasan.
- Guru memantau dan memberikan bantuan jika siswa mengalami kesulitan.

KEGIATAN PEMBELAJARAN

- guru memberikan soal latihan tujuannya untuk mengukur peningkatan keterampilan membaca siswa
- siswa mengerjakan soal secara individu untuk mengevaluasi kemampuan mereka memahami teks..
- Guru mengoreksi soal bersama siswa dan memberikan umpan balik

Kegiatan penutup (waktu 10 menit)

- Peserta didik diberikan evaluasi dari materi pembelajaran hari ini
- Guru melakukan refleksi terhadap pembelajaran
- Peserta didik menyimpulkan materi hari ini dibantu oleh guru (*Communication*)
- Guru dan peserta didik melakukan ice breaking "Tepuk Hebat"
- Guru menanyakan perasaan setelah mempelajari materi hari ini.
- Peserta didik diajak untuk menyanyikan salah satu lagu daerah yaitu Pakarena
- Peserta didik dan guru berdoa bersama setelah melakukan pembelajaran hari ini. Guru menutup proses pembelajaran dengan kalimat penutup dan salam.

Refleksi siswa

Kegiatan Refleksi yaitu guru memberikan peserta didik beberapa pertanyaan sebagai berikut:

- Apa yang kalian pelajari dari game edukatif ini?
- Bagaimana cara menemukan ide pokok teks dengan cepat?

Refleksi Guru

1. Apa yang sudah berjalan baik di dalam kelas? Apa yang guru sukai dari kegiatan pembelajaran kali ini? Apa yang tidak guru sukai?
2. Apa yang ingin guru ubah untuk meningkatkan/memperbaiki pelaksanaan/hasil pembelajaran?
3. Dengan pengetahuan yang guru dapat/miliki sekarang, apa yang akan Guru lakukan jika harus mengajar kegiatan yang sama di kemudian hari?
4. Pada langkah keberapa peserta didik paling belajar banyak?
5. Dengan pengetahuan yang guru dapat/miliki sekarang, apa yang akan Guru lakukan jika
6. harus mengajar kegiatan yang sama di kemudian hari?

Asesmen/Penilaian

- Asesmen diagnostik
penilaian dilakukan di awal kegiatan pembelajaran, dilihat dari kesiapan peserta didik di awal pembelajaran, peserta didik dapat menjawab pertanyaan yang diberikan guru dan asesmen diagnostik non kognitif yang telah dilakukan sebelumnya.

- Asesmen Formatif
Penilaian dilakukan pada saat pembelajaran berlangsung yakni pada saat kegiatan diskusi kelompok, pengerjaan lembar kerja serta pada saat mengerjakan quis game edukatif

Asesmen/Penilaian

Remedial

- Guru memberi semangat kepada peserta didik yang belum mencapai KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran). Guru akan memberikan tugas bagi peserta didik yang belum mencapai KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran).

Pengayaan

- Mengayaan diberikan untuk menambah wawasan peserta didik mengenai materi pembelajaran yang dapat diberikan kepada peserta didik yang telah tuntas mencapai KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran).

MATERI

1. Pengertian Teks Narasi

Teks narasi adalah teks atau cerita yang menceritakan suatu peristiwa atau kejadian yang terjadi dalam urutan waktu tertentu.

Narasi bisa berupa:

- Cerita nyata (fakta) → seperti pengalaman pribadi.
- Cerita imajinasi (fiksi) → seperti dongeng, fabel, atau cerita fantasi.

2. Tujuan Teks Narasi

Tujuan teks narasi adalah untuk:

- Menghibur pembaca.
- Menyampaikan pesan atau amanat.
- Menceritakan pengalaman atau kejadian.

3. Ciri-ciri Teks Narasi

- Menceritakan kejadian secara berurutan (ada awal, tengah, dan akhir).
- Memiliki tokoh, latar, dan konflik (masalah).
- Menggunakan kata kerja aksi (berlari, berkata, menangis, dll).
- Menggunakan kata sambung waktu (kemudian, setelah itu, akhirnya, dll).

4. Struktur Teks Narasi

Teks narasi biasanya memiliki 4 bagian utama:

1. Orientasi → Pengenalan tokoh, waktu, dan tempat kejadian.
2. Komplikasi → Masalah mulai muncul dan berkembang.
3. Klimaks → Puncak masalah yang membuat cerita semakin menarik.
4. Resolusi → Penyelesaian masalah.

(Kadang ada penutup atau amanat)

5. Contoh Teks Narasi Pendek

Judul: Si Kancil dan Buaya

Pada suatu hari yang cerah, si Kancil berjalan-jalan di hutan. Ia merasa haus dan ingin minum di sungai.

Namun, sungai itu dijaga oleh banyak buaya yang lapar. Si Kancil berpikir keras agar bisa menyeberang tanpa dimakan buaya.

Ia berkata kepada buaya, "Aku ingin menghitung berapa banyak buaya di sungai. Berbarislah kalian agar bisa kuhitung."

Para buaya pun berbaris dengan senang hati. Si Kancil melompat dari punggung buaya satu ke yang lain, lalu sampai di seberang sungai dan lari dengan cepat.

"Terima kasih, Buaya! Sekarang aku tidak haus dan juga tidak dimakan!" seru Kancil sambil tertawa.

Amanat: Gunakan akal untuk menyelamatkan diri dari bahaya.

BAHAN AJAR

FORMAT ASESMEN DIAGNOSTIK NON KOGNITIF

Asesmen Diagnostik Non kognitif

Nama : _____ **Usiaku :** _____

Kelas : _____ **Hobiku :** _____

Agama : _____ **Cita-citaku :** _____

Suku : _____ **Pelajaran favorit :** _____

Pekerjaan orang tua : _____

Minat

☐ Sains ☐ Olahraga ☐ Seni Budaya ☐ Matematika

Cara belajar yang aku suka :

Mendengarkan guru/audio ☐

Melihat gambar ☐

Praktik ☐

Kegiatan belajar yang kusuka

☐ Mandiri ☐ Kelompok

Harapan di Kelas

INSTRUMENT PENELITIAN

➤ Rubric penilaian sikap

kriteria	Sangat baik (4)	Baik (3)	Cukup (2)	Perlu Bimbingan (1)
Partisipasi dalam kelompok	Sangat aktif dan selalu kooperatif dalam kelompok	Berpartisipasi aktif namun kadang kurang kooperatif	Jarang berpartisipasi, kontribusi sangat minim	Tidak berpartisipasi dalam kegiatan kelompok
Penyelesaian tugas	Selalu menyelesaikan tugas mandiri dan tepat waktu	Menyelesaikan tugas tepat waktu namun kadang membutuhkan bantuan	Menyelesaikan sebagian tugas namun sering terlambat	Tidak menyelesaikan tugas sama sekali
Keaktifan dalam diskusi	Selalu aktif dalam setiap kegiatan diskusi dan kegiatan kelas	Aktif dalam diskusi dengan sesekali pasif	Kadang aktif tetapi lebih sering pasif	Tidak pernah aktif dalam diskusi

Pedoman penilaian :

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{Total skor}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

kategori	Rentang skor
Sangat baik	90-100
Baik	80-89
Cukup	70-79
Perlu perbaikan	<70

➤ Rubric Penilaian Pengetahuan

No	Indikator	Sub Indikator	Soal	nilai
1	Pemahaman isi cerita	-Siswa mampu mengidentifikasi tokoh dalam cerita	-Siapakah tokoh utama dalam cerita? -siapakah tokoh lain dalam cerita	4
				3
				2
				1
2	Menganalisis karakter tokoh dalam teks bacaan	-siswa dapat menganalisis karakter karakter tokoh dalam teks yang berbentuk cerita pendek	-Bagaimana karakter setiap tokoh dalam cerita?	4
				3
				2
				1
3	Memahami isi bacaan	-siswa dapat memahami isi dari teks bacaan yang dipilih -siswa mampu menceritakan kembali isi cerita yang telah dibaca menggunakan bahasa sendiri	-Apa inti dari cerita yang ada pada bacaan?	4
				3
				2
				1
4	Mengidentifikasi latar	-Siswa dapat mengidentifikasi latar tempat, waktu dan suasana dalam cerita	-Dimana Cerita ini terjadi? - Kapan waktu terjadinya cerita tersebut?	4
				3
				2
				1
5	Menyimpulkan isi dari teks bacaan	-siswa dapat menyimpulkan isi cerita berdasarkan pengalaman dan mengambil pesan dari bacaan yang telah dibaca.	- pesan apa yang bias kamu dapat dari cerita tersebut	4
				3
				2
				1

Keterangan:

Sangat Baik = 4
Baik = 3
Cukup = 2
Kurang = 1

➤ Rubric penilaian keterampilan

Kriteria penilaian	Sangat baik (4)	Baik (3)	Cukup (2)	Perlu bimbingan (1)
Melengkapi materi	Semua lkpd diisi dengan rapi jawaban benar	Semua lkpd diisi dengan rapi namun ada sedikit jawaban yang salah	Lkpd diisi semua namun jawabannya ada yang salah dari setengah atau	Lkpd diisi semua namun jawaban salah semua atau lkpd tidak dikerjakan

			lebih dari keseluruhan soal	sama sekali
Kejelasan dan kerapian	Presentasi sangat jelas dan rapi	Presentasi cukup jelas dan rapi	Presentasi jelas tetapi kurang rapi	Presentasi kurang jelas dan kurang rapi.

Soppeng, 14 Juli 2025

Mengetahui,

Guru kelas

Mahasiswa



Hasnani, S.Pd., Gr

Nip. 19840703 200902 2 007



Hasnaila

NIM. 105061102123



ANGKET RESPON SISWA TERHADAP MEDIA

Nama :

Kelas :

No Absen :

a. Petunjuk

1. Tulislah nama, kelas, dan nomor absen pada lembar jawaban yang tersedia
2. Pada angket ini terdapat pernyataan yang berkaitan membaca pemahaman pertimbangkan baik-baik setiap pernyataan yang ada sebelum anda memilih jawaban.
3. Berilah tanda (✓) pada kolom yang sesuai dengan pilihan anda untuk setiap pernyataan yang diberikan
4. Partisipasi anda dalam mengisi angket ini tidak berpengaruh terhadap nilai yang akan anda dapatkan.
5. Selamat mengerjakan dan terimakasih.

b. Keterangan Pilihan Jawaban

- 1 : Tidak Baik
- 2 : Kurang Baik
- 3 : Baik
- 4 : Sangat Baik

- c. Berilah tanggapan anda terhadap setiap pernyataan di bawah ini dengan jujur!

No	Pernyataan	Jawaban			
		1	2	3	4
A.	Materi				
1.	Saya mendapatkan pengetahuan yang lebih mendalam setelah mempelajari materi di media pembelajaran game edukatif berbasis canva				
2.	Materi yang disajikan dalam media pembelajaran ini mudah untuk saya pahami				
3.	Saya dapat menjelaskan kembali cerita yang saya baca setelah selesai menggunakan media pembelajaran game edukatif berbasis canva				
4.	Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran ini mudah untuk saya pahami				
5.	Animasi/ gambar yang disajikan membuat saya lebih mudah memahami bacan				
B.	Kualitas Tampilan				

7.	Teks. Tulisan dalam media pembelajaran ini terlihat jelas dan mudah untuk saya baca				
8.	Warna banground , teks, gambar animasi serasi sehingga saya merasa nyaman selama menggunakan media pembelajaran game edukatif berbasis canva				
9.	Gambar yang disajikan dalam media ini terlihat jelas dan proporsional				
10.	Tampilan dalam media pembelajaran ini menarik dan tidak berlebihan				
C.	Ketepatan Pemilihan Aplikasi				
11.	Tesedianya games/ evaluasi dalam media pembelajaran ini sangat menunjang proses belajar yang saya lakukan				
D.	Kemudahan Pengoperasian				
12.	Petunjuk penggunaan media pembelajaran ini mudah untuk saya pahami				

13.	Tombol yang digunakan dalam media pembelajaran ini memudahkan saya dalam mengoperasikan media pembelajaran				
14.	Media pembelajaran ini dapat saya gunakan dengan mudah meskipun tanpa bantuan orang lain				
15.	Media pembelajaran ini menggunakan spesifikasi yang tidak terlalu tinggi sehingga mudah untuk saya gunakan				
E.	Kehandalan				
16.	Media pembelajaran ini tidak pernah hang/trouble/berhenti ketika saya gunakan				
17.	Waktu yang dibutuhkan untuk membuka bagian-bagian atau halaman media sangat singkat sehingga saya tidak perlu menunggu lama untuk membuka halaman selanjutnya				

Lampiran Angket Respon Guru Terhadap Media Pembelajaran Berbasis Canva

ANGKET RESPON GURU TERHADAP MEDIA

Jenis media : *game edukatif*

Format Media : Aplikasi

Tujuan : Untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran *Game Edukatif* berbasis *Canva* berdasarkan nilai guru.

Judul Penelitian : Pengembangan Media Game Edukatif Berbasis Canva dalam Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas V SDN 78 Bakke Kabupaten Soppeng

Peneliti : Hasmalia

a. Petunjuk

1. Pengisian lembar skala penilaian ini bertujuan untuk mendapatkan penilaian guru tentang kualitas dan kebermanfaatan media pembelajaran berbasis Linktree
2. Penialian, kritik, dan saran yang membangun dari Bapak/Ibu guru akan bermanfaat bagi perbaikan dan peningkatan kualitas media pembelajaran berbasis Linktree
3. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/ibu memberikan penialian dengan cara memberikan tanda (✓) pada kolom yang sesuai dengan pilihan Bapak/ Ibu untuk setiap pernyataan yang diberikan

b. Keterangan Pilihan Jawaban

1 : Tidak Baik

2 : Kurang Baik

3 : Baik

4 : Sangat Baik

c. Berilah tanggapan anda terhadap setiap pernyataan di bawah ini dengan jujur!

No	Pernyataan	Jawaban			
		1	2	3	4
A.	Kualitas Tampilan Gambar				
1.	Tampilan gambar ilustrasi dalam media memudahkan siswa untuk memahami materi				
2.	Kesesuaian gambar ilustrasi dengan materi membaca pemahaman siswa				
3.	Tampilan gambar ilustrasi cerita menarik untuk siswa				
4.	Tampilan gambar ilustrasi membantu siswa memahami isi bacaan				
5.	Tampilan gambar ilustrasi membantu siswa untuk belajar secara mandiri				
B.	Komposisi Warna				
6.	Tampilan komposisi warna yang digunakan media pembelajaran game edukatif berbasis canva di SDN 78 Bakke Kabupaten				

	Soppeng				
7	Komposisi warna yang digunakan dalam media pembelajaran game edukatif berbasis canva tidak mengganggu keterbacaan teks				
C.	Format dan Layout				
8.	Secara keseluruhan tampilan media pembelajaran game edukatif berbasis canva memiliki daya tarik bagi siswa				
9.	Tampilan awal menarik bagi siswa				
10.	Ukuran media pembelajaran game edukatif berbasis canva untuk digunakan dalam pembelajaran di kelas V sekolah dasar				
D.	Penyajian bacaan				
11.	Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran game edukatif berbasis canva cukup sederhana sehingga mudah				

	dipahami oleh siswa				
E.	Petunjuk				
12.	Petunjuk penggunaan media pembelajaran game edukatif berbasis canva disajikan secara jelas dan mudah dipahami				
F.	Keterbacaan Teks				
13.	Teks media pembelajaran game edukatif berbasis canva mudah terbaca oleh siswa				
14.	Materi mudah dipahami oleh siswa karena teks yang mudah dipahami				
15.	Penyajian materi disusun dari bagian mudahbkesulit sehingga mudah dipahami siswa.				

Soppeng , 26 juni 2023

(Hasnani, S.pd, Gr)

LEMBAR OBSERVASI KETERLAKSANAAN PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN MEDUA GAME EDUKATIF BERBASIS CANVA

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Kelas : V (lima)

Judul Penelitian : Pengembangan media game edukatif berbasis canva dalam keterampilan membaca pemahaman siswa kelas V SD Negeri 78 bakke kabupaten Soppeng

Peneliti : Hasmalia

Nama Observer :

Nama Sekolah :

Petunjuk pengisian:

A. petunjuk

Berikan tanda centang (✓) pada kolom yang anda anggap sesuai dengan indicator yang ada

B. kriteria penilaian

1= tidak terlaksana, 2= kurang terlaksana, 3= terlaksana, 4= sangat terlaksana

C. Observasi Keterlaksanaan Media

No	Aspek Observasi	Jawaban			
		1	2	3	4
	Pendahuluan				
1.	Guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam dan membaca doa				
2.	Guru mengecek kehadiran siswa				
3.	Guru menyampaikan tujuan				

	pembelajaran				
4.	Guru menjelaskan model pembelajaran dengan jelas dan runtut				
	Inti				
5.	Mengondisikan siswa untuk siap belajar				
6.	Menjelaskan inti materi dan memperkenalkan media yang akan digunakan pada saat belajar				
7.	Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang materi				
8.	Guru memperlihatkan beberapa daftar bacaan pada media dan memilih salah satunya untuk dibaca dan mengerjakan soal kuis secara bersama sama				
9.	Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya mengenai soal pada kuis				
	Penutup				
10	Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyimpulkan materi pembelajaran yang telah dipelajari				
11	Guru menayangkan video refleksi berupa icebreaking				

12.	Guru meminta ketua kelas untuk memimpin doa dan mengakhiri pelajaran dengan salam				
-----	---	--	--	--	--



DOKUMENTASI PENELITIAN



**HASIL TES KETERAMPILAN MEMBACA PEMAHAMAN SISWA KELAS V SD
NEGERI 78 BAKKE KABUPATEN SOPPENG**

No	Nama	Nilai pre-test	Nilai post-test
1	ADA	45	85
2	AG	45	90
3	A	55	85
4	NDS	70	90
5	ATY	65	80
6	SA	75	100
7	AS	80	100
8	N	35	75
9	MFP	55	95
10	RA	55	100
11	SL	40	85
12	HK	85	100
13	HS	55	85
14	AYA	55	90
15	NS	65	95
jumlah		880	1355
Rata- rata		58,65	90,33
keterangan		Perlu bimbingan	Sangat baik

RIWAYAT HIDUP



Hasmalia. Dilahirkan di Enrekeng, pada tanggal 08 Agustus 2001, anak kedua dari dua bersaudara dari pasangan Ayahanda Sudirman dan Ibunda Rusmiati K. penulis memulai pendidikan formal di SDN 79 Enrekeng kota Soppeng pada tahun 2007 dan selesai pada tahun 2013. Pada tahun yang sama penulis melanjutkan pendidikan di sekolah menengah pertama di MTS Pergis Ganra pada tahun 2013 dan selesai pada tahun 2016, dan penulis melanjutkan pendidikan disekolah menengah atas di MA Pergis Ganra pada tahun 2016 dan selesai pada tahun 2019. Kemudian pada tahun yang sama penulis melanjutkan pendidikan pada program (S1) PGSD Universitas Muhammadiyah Makassar dan lulus pada tahun 2023. Di tahun yang sama penulis melanjutkan Strata 2 (S2) Universitas Muhammadiyah Makassar dengan memilih jurusan Magister Pendidikan Dasar. Di tahun 2024, penulis berkesempatan mengikuti perkuliahan PPG Prajabatan di Universitas Negeri Makassar dan selesai ditahun yang sama. Insya Allah pada tahun 2025 akan menyelesaikan studi.

Berkat Rahmat Allah SWT. Dan iringan do'a dari kedua orang tua, saudara tercinta, keluarga serta rekan seperjuangan dibangku perkuliahan, perjuangan penulis dalam mengikuti perguruan tinggi dapat berhasil menyelesaikan tesis yang berjudul : “ Pengembangan Media *Game Edukatif* Berbasis *Canva* dalam Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas V SD Negeri 78 Bakke Kabupaten Soppeng”.



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN**

Alamat kantor: Jl. Sultan Alauddin NO.259 Makassar 90221 Tlp. (0411) 866972, 881593, Fax. (0411) 865588

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIAT

**UPT Perpustakaan dan Penerbitan Universitas Muhammadiyah Makassar,
Menerangkan bahwa mahasiswa yang tersebut namanya di bawah ini:**

Nama : Hasmalia
Nim : 105061102123
Program Studi : Magister Pendidikan Dasar
Dengan nilai:

No	Bab	Nilai	Ambang Batas
1	Bab 1	6 %	10 %
2	Bab 2	17 %	25 %
3	Bab 3	4 %	15 %
4	Bab 4	7 %	10 %
5	Bab 5	0 %	5 %

Dinyatakan telah lulus cek plagiat yang diadakan oleh UPT- Perpustakaan dan Penerbitan Universitas Muhammadiyah Makassar Menggunakan Aplikasi Turnitin.

Demikian surat keterangan ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan seperlunya.

Makassar, 13 Agustus 2025

Mengetahui

Kepala UPT- Perpustakaan dan Penerbitan,


NBM 964 591

BAB I Hasmalia 105061102123

by Tahap Tutup



Submission date: 12-Aug-2025 08:34AM (UTC+0700)

Submission ID: 2728484273

File name: BAB_I_14.docx (75.3K)

Word count: 3160

Character count: 21371

ORIGINALITY REPORT

6%

SIMILARITY INDEX

6%

INTERNET SOURCES

1%

PUBLICATIONS

2%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

repository.uin-suska.ac.id

Internet Source

2%

2

digilibadmin.unismuh.ac.id

Internet Source

1%

3

eprints.uny.ac.id

Internet Source

1%

4

dedeatif.blogspot.com

Internet Source

1%

5

repository.radenintan.ac.id

Internet Source

1%

6

eprints.umk.ac.id

Internet Source

1%

7

zombiedoc.com

Internet Source

1%

Exclude quotes ☐

Exclude bibliography ☐

Exclude matches ☐



BAB II Hasmalia 105061102123

by Tahap Tutup



Submission date: 08-Aug-2025 09:28AM (UTC+0700)

Submission ID: 2726724387

File name: BAB_II_13.docx (898.32K)

Word count: 10681

Character count: 72674

ORIGINALITY REPORT

17% SIMILARITY INDEX	17% INTERNET SOURCES	2% PUBLICATIONS	4% STUDENT PAPERS
--------------------------------	--------------------------------	---------------------------	-----------------------------

PRIMARY SOURCES

1	eprints.uny.ac.id Internet Source	11%
2	eprints.iain-surakarta.ac.id Internet Source	1%
3	Submitted to Universitas Negeri Jakarta Student Paper	1%
4	lppm.handayani.ac.id Internet Source	1%
5	123dok.com Internet Source	1%
6	repositori.unsil.ac.id Internet Source	1%
7	journal.unesa.ac.id Internet Source	1%

Exclude quotes ☐

Exclude bibliography ☐

Exclude matches ☐ < 1%

BAB III Hasmalia 105061102123

by Tahap Tutup



Submission date: 12-Aug-2025 08:35AM (UTC+0700)

Submission ID: 2728484784

File name: BAB_III_16.docx (104.01K)

Word count: 2917

Character count: 19408

ORIGINALITY REPORT

4%

SIMILARITY INDEX

3%

INTERNET SOURCES

2%

PUBLICATIONS

4%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

Submitted to Universitas Negeri Makassar

Student Paper

1%

2

docplayer.info

Internet Source

1%

3

www.scribd.com

Internet Source

1%

4

www.coursehero.com

Internet Source

1%

Exclude quotes

On

Exclude bibliography

On

Exclude matches

< 1%



BAB IV Hasmalia 105061102123

by Tahap Tutup



Submission date: 12-Aug-2025 08:38AM (UTC+0700)

Submission ID: 2728486058

File name: BAB_IV_10.docx (10.4M)

Word count: 6444

Character count: 41635

ORIGINALITY REPORT

7%

SIMILARITY INDEX

9%

INTERNET SOURCES

2%

PUBLICATIONS

1%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	journal.unpas.ac.id Internet Source	2%
2	asianpublisher.id Internet Source	1%
3	eprints.uny.ac.id Internet Source	1%
4	id.scribd.com Internet Source	1%
5	digilibadmin.unismuh.ac.id Internet Source	1%
6	123dok.com Internet Source	1%
7	repositori.uin-alauddin.ac.id Internet Source	1%

Exclude quotes On

Exclude bibliography On

Exclude matches < 1%

BAB V Hasmalia 105061102123

by Tahap Tutup



Submission date: 12-Aug-2025 08:39AM (UTC+0700)

Submission ID: 2728486334

File name: BAB_V_13.docx (23.94K)

Word count: 1764

Character count: 11994

BAB V Hasmalia 105061102123

ORIGINALITY REPORT

0%

SIMILARITY INDEX

0%

INTERNET SOURCES

0%

PUBLICATIONS

0%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

Exclude quotes

On

Exclude bibliography

On

Exclude matches

< 1%

