PENGEMBANGAN MEDIA PUZZLE EDUKATIF BERBASIS CANVA DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MEMBACA SISWA KELAS II SD NEGERI 106813 AMPLAS

A B S T R A K

Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya keterampilan membaca siswa kelas II sekolah dasar serta kurangnya penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan menarik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Rendahnya kemampuan membaca tersebut berdampak pada kesulitan siswa dalam memahami materi pembelajaran lainnya yang sebagian besar berbasis teks. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media puzzle edukatif berbasis Canva dalam pembelajaran Bahasa Indonesia guna meningkatkan keterampilan membaca siswa kelas II SD Negeri 106813 Amplas. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan *(Research and Development*) dengan model *Borg and Gall* yang disederhanakan menjadi tujuh tahap, yaitu analisis kebutuhan, perencanaan, desain produk, validasi ahli, revisi produk, uji coba, dan produk akhir. Subjek penelitian adalah siswa kelas II SD Negeri 106813 Amplas. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, angket validasi ahli materi dan ahli media, angket respon guru, serta dokumentasi. Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif untuk mengetahui tingkat validitas dan kepraktisan media yang dikembangkan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media puzzle edukatif berbasis Canva memperoleh nilai validasi ahli materi sebesar 91,66% dengan kategori sangat valid dan validasi ahli media sebesar 83,3% dengan kategori sangat valid. Selain itu, hasil angket respon guru menunjukkan bahwa media yang dikembangkan berada pada kategori sangat praktis dan mudah digunakan dalam pembelajaran. Temuan ini menunjukkan bahwa media puzzle edukatif berbasis Canva layak digunakan sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia dan memiliki makna penting dalam menciptakan pembelajaran membaca yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik siswa kelas rendah, sehingga dapat membantu meningkatkan keterampilan membaca siswa sekolah dasar.

Kata Kunci: Media Puzzle, Canva, Keterampilan Membaca

.

The Development of Canva-Based Educational Puzzle Media in Indonesian Language Learning to Improve the Reading Skills of Second Grade Students at SD Negeri 106813 Amplas

ABSTRACT

This research was motivated by the low reading skills of second-grade elementary school students and the lack of innovative and engaging learning media in Indonesian language instruction. Low reading ability has an impact on students' difficulties in understanding other learning materials, most of which are text-based. Therefore, this study aimed to develop an educational puzzle learning media based on Canva for Indonesian language learning to improve the reading skills of second-grade students at SD Negeri 106813 Amplas. This study employed a Research and Development (R&D) method using the Borg and Gall development model, which was simplified into seven stages: needs analysis, planning, product design, expert validation, product revision, try-out, and final product. The research subjects were second-grade students of SD Negeri 106813 Amplas. Data collection techniques included observation, interviews, questionnaires for material expert validation and media expert validation, teacher response questionnaires, and documentation. The collected data were analyzed using descriptive quantitative and qualitative methods to determine the validity and practicality of the developed media. The results showed that the Canva-based educational puzzle media obtained a material expert validation score of 91.66%, categorized as very valid, and a media expert validation score of 83.3%, also categorized as very valid. In addition, the teacher response questionnaire results indicated that the developed media was categorized as very practical and easy to use in learning activities. These findings indicate that the Canva-based educational puzzle media is feasible for use in Indonesian language learning and has significant value in creating more engaging, interactive reading instruction that is suitable for the characteristics of lower-grade elementary school students, thereby helping to improve students' reading skills.

Keywords: Puzzle Media, Canva, Reading Skills