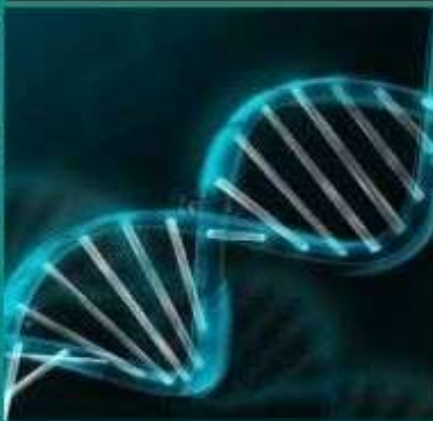
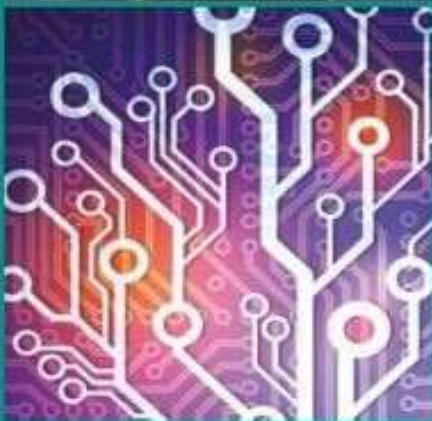
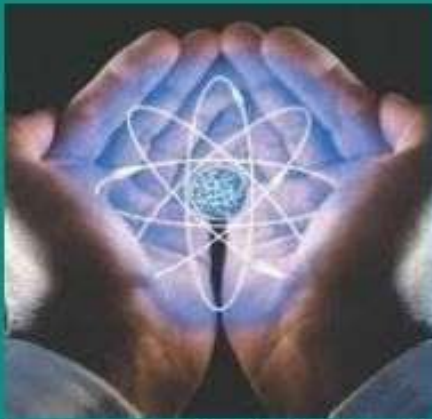

Academia Open



By Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

Table Of Contents

Journal Cover	1
Author[s] Statement	3
Editorial Team.....	4
Article information	5
Check this article update (crossmark)	5
Check this article impact.....	5
Cite this article.....	5
Title page.....	6
Article Title.....	6
Author information	6
Abstract	6
Article content.....	6

Originality Statement

The author[s] declare that this article is their own work and to the best of their knowledge it contains no materials previously published or written by another person, or substantial proportions of material which have been accepted for the published of any other published materials, except where due acknowledgement is made in the article. Any contribution made to the research by others, with whom author[s] have work, is explicitly acknowledged in the article.

Conflict of Interest Statement

The author[s] declare that this article was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.

Copyright Statement

Copyright © Author(s). This article is published under the Creative Commons Attribution (CC BY 4.0) licence. Anyone may reproduce, distribute, translate and create derivative works of this article (for both commercial and non-commercial purposes), subject to full attribution to the original publication and authors. The full terms of this licence may be seen at <http://creativecommons.org/licences/by/4.0/legalcode>

EDITORIAL TEAM

Editor in Chief

Mochammad Tanzil Multazam, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Managing Editor

Bobur Sobirov, Samarkand Institute of Economics and Service, Uzbekistan

Editors

Fika Megawati, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Mahardika Darmawan Kusuma Wardana, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Wiwit Wahyu Wijayanti, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Farkhod Abdurakhmonov, Silk Road International Tourism University, Uzbekistan

Dr. Hindarto, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Evi Rinata, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

M Faisal Amir, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Dr. Hana Catur Wahyuni, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

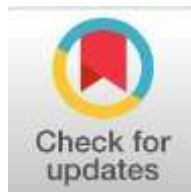
Complete list of editorial team ([link](#))

Complete list of indexing services for this journal ([link](#))

How to submit to this journal ([link](#))

Article information

Check this article update (crossmark)



Check this article impact (*)



Save this article to Mendeley



(*) Time for indexing process is various, depends on indexing database platform

Development Of Canva-Based Big Book Media On The Aspect Of Reading Comprehension Skills Of Grade III Elementary School Student: Pengembangan Media Big Book Berbasis Canva Pada Aspek Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas III Sekolah Dasar

Rahmania Rusman, rahmaniarusman12@gmail.com (*)

Program Pascasarjana Magister Pendidikan Dasar, Universitas Muhammadiyah Makassar, Indonesia

Aliem Bahri, aliembahri@unismuh.ac.id

Program Pascasarjana Magister Pendidikan Dasar, Universitas Muhammadiyah Makassar, Indonesia

Tarman A. Arif, tarman@unismuh.ac.id

Program Pascasarjana Magister Pendidikan Dasar, Universitas Muhammadiyah Makassar, Indonesia

(*) Corresponding author

Abstract

General Background: Reading comprehension is a fundamental literacy skill in elementary education, yet students' abilities remain relatively low due to limited engaging learning media. **Specific Background:** Classroom practices are still dominated by conventional textbooks, resulting in low student motivation and difficulties in understanding texts, identifying main ideas, and summarizing content. **Knowledge Gap:** The integration of digital-based Big Book media using Canva to support reading comprehension skills in elementary students remains limited and requires empirical validation. **Aims:** This study aims to develop a Canva-based Big Book prototype and evaluate its validity, practicality, and effectiveness in improving reading comprehension skills of third-grade elementary students. **Results:** The developed media achieved very high validity (average 97%), demonstrated strong practicality through learning implementation (95.83%) and positive student responses (96–97%), and showed improved student performance from sufficient to good categories, particularly in identifying main ideas, answering questions, and summarizing texts. **Novelty:** This study introduces a Canva-based Big Book integrating visual design, contextual narratives, and digital access features aligned with the Merdeka Curriculum and student characteristics. **Implications:** The findings indicate that Canva-based Big Book media provides a feasible and practical solution to support engaging, interactive, and meaningful literacy learning in elementary classrooms.

Highlights:

- High validation scores confirm strong alignment between design and learning content
- Positive learner feedback indicates strong engagement during reading activities
- Improved student ability in identifying ideas, answering questions, and summarizing texts

Keywords: Big Book; Canva; Reading Comprehension; Elementary Education; Learning Media

Published date: 2026-03-23

Pendahuluan

Pembelajaran Bahasa Indonesia saat ini mengacu pada Kurikulum Merdeka sebagai pengembangan dari KBK, KTSP, dan Kurikulum 2013. Di sekolah dasar, pelaksanaannya masih terbagi dalam beberapa mata Pelajaran seperti pada KTSP. Wonosari & Demak (2025) menyatakan bahwa pengembangan materi ajar oleh guru merupakan salah satu Upaya meningkatkan mutu satuan Pendidikan dan berperan penting dalam mencapai tujuan pembelajaran [1]. Proses pembelajaran juga terintegrasi dengan pemanfaatan teknologi, penguatan karakter, kemampuan pengetahuan, literasi, serta disesuaikan dengan profil pelajar Pancasila. Literasi berkaitan dengan keterampilan berbahasa yang meliputi menyimak, berbicara, dan menulis [2].

Membaca menjadi kegiatan penting dalam pembelajaran karena menilai membaca siswa dapat memahami informasi dan pesan dalam suatu bacaan. Wulanjani & Anggraeni (2022) menyatakan bahwa membaca pemahaman merupakan keterampilan berbahasa yang harus dikuasai siswa sekolah dasar, terutama pada kelas tinggi [3]. Perintah membaca juga terdapat dalam Al-Qur'an surah Al-Alaq ayat 1-5 yang menekankan pentingnya membaca diantaranya:

اقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ اقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ

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-Qur'an tidak hanya merujuk pada membaca Al-Qur'an, tetapi juga pada membaca dan menuntut ilmu secara umum. Al-Qur'an menekankan bahwa membaca dan menuntut ilmu adalah suatu kewajiban bagi setiap muslim untuk meningkatkan keimanan dan pengetahuannya. Menurut Maghribi et al., (2024) Perintah membaca dalam Al-Qur'an merupakan seruan yang ampuh untuk mencari ilmu, melestarikannya, dan memanfaatkannya untuk kebaikan yang lebih besar [4]. 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, kondisi tersebut tidak selalu sejalan dengan minat membaca siswa. Data menunjukkan bahwa hanya sekitar 13,11% penduduk Indonesia berusia 10 tahun ke atas yang membaca koran atau majalah, sedangkan sebagian besar lebih memilih menonton televisi [5]. Padahal, kebiasaan membaca dapat memperluas pengetahuan dan membantu siswa memperoleh informasi. Untuk memahami isi bacaan secara baik diperlukan kemampuan membaca pemahaman, namun kemampuan tersebut di Indonesia masih tergolong rendah.

Hasil Programmed or International Students Assessment (PISA) tahun 2018 yang dirilis oleh organization for Economic Co-operation and development (OECD) menunjukkan bahwa penilaian membaca menekankan kemampuan memahami teks pada berbagai tingkat kesulitan. Indonesia berada pada peringkat 72 dari 77 negara dengan skor 371 [6]. Kondisi ini menunjukkan perlunya Upaya peningkatan keterampilan membaca melalui inovasi pembelajaran dan penanaman tanggung jawab belajar pada siswa [6].

Belajar merupakan kewajiban sekaligus kebutuhan siswa yang menuntut adanya sikap tanggung jawab dalam proses pembelajaran. Sikap ini tercermin melalui perilaku seperti menyelesaikan tugas, memperhatikan penjelasan guru, dan mematuhi aturan sekolah. Tanggung jawab belajar juga berperan dalam meningkatkan keterampilan membaca pemahaman, karena kebiasaan membaca membantu siswa memahami isi bacaan dengan lebih baik [7].

Siswa yang memiliki tanggung jawab belajar cenderung mampu mengembangkan potensinya secara optimal. Padangsidimpuan (2022) menyatakan bahwa guru memiliki peran penting dalam menyampaikan materi secara efektif dan menarik [8]. Oleh karena itu, guru perlu menciptakan lingkungan belajar yang mendukung, termasuk memberi kesempatan siswa memilih bacaan sesuai minat sebagai sarana pengembangan keterampilan social dan karakter [9]. Dengan bimbingan guru, kebiasaan membaca siswa dapat terbentuk sehingga mereka mampu memilih bacaan yang bermanfaat bagi pembelajaran [10].

Keterampilan membaca merupakan cara untuk belajar lebih banyak tentang dunia luar dan memperluas pengetahuan seseorang, keterampilan membaca adalah salah satu kemampuan yang perlu dimiliki setiap pelajar. Menurut Stit et al., (2021) Ada banyak bentuk pendidikan yang ditawarkan di Indonesia, seperti praktikum, kuliah, diskusi, dan kegiatan ekstrakurikuler [11]. Dengan mempromosikan keterlibatan aktif siswa dan menggabungkan teknologi instruksional ke dalam kelas, guru memfasilitasi pembelajaran. Siswa yang membaca diharapkan terbiasa dan memahami ide atau konsep yang dibacakan kepada mereka. Menurut Amalia, (2022). Karena membaca adalah komponen yang paling penting dari pembelajaran siswa, kemampuan membaca tidak dapat diabaikan [12]. Membaca dengan suara keras adalah salah satu strategi membaca yang dapat membantu dalam hal ini membaca dengan suara keras menjelaskan sifat linguistik membaca. Hubungan antara bahasa dan membaca harus dipahami oleh anak yang akan belajar membaca. Karena berbicara bahasa adalah salah satu fase mendasar dalam membaca, membaca disebut sebagai proses. Menurut Hubungan et al., (2020) Setelah membaca kata-kata dan huruf bersama-sama, siswa berkonsentrasi untuk membunyikannya [13].

Pemerintah saat ini sedang melaksanakan sebuah kegiatan membaca yang dilakukan setiap hari 15 menit sebelum kegiatan pembelajaran dimulai. Kegiatan ini dinamakan GLS (Gerakan Literasi Sekolah). Didalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Tahun 2015 Nomor 23, gerakan ini di laksanakan untuk memajukan ketertarikan peserta didik dalam membaca, hal ini juga diharapkan membantu pertumbuhan minat dan baca peserta didik, karena seperti yang kita ketahui bahwa Indonesia menurut UNESCO atau United Nasional of Educational Scientific and Cultural Oragnization mengatakan bahwa bangsa kita menempati urutan paling rendah dalam hal minat membaca. [14] Untuk menumbuhkan minat membaca peserta didik bisa dilakukan dengan cara yaitu penggunaan media pembelajaran pada saat melaksanakan proses pembelajaran.

Keterampilan membaca merupakan keterampilan berbahasa yang harus dimiliki oleh setiap siswa. Bahkan, sebenarnya keterampilan membaca tidak hanya berguna pada mata pelajaran bahasa Indonesia

semata, melainkan pada setiap mata pelajaran tentu terdapat aktivitas membaca. Dengan membaca, siswa dapat memperoleh beragam informasi yang dibutuhkan menurut Ibrohim, (2020) [15].

Minat membaca perlu ditanamkan sejak dini karena tidak terbentuk secara alami, melainkan dipengaruhi oleh stimulasi lingkungan. Dalam hal ini, keluarga berperan sebagai lingkungan utama dalam menumbuhkan minat baca anak di rumah [6].

Pengembangan Big Book merupakan salah satu media visual yang dapat digunakan pendidik dalam proses belajar dikelas. Menurut Sulistyawati & Amelia, (2020) mengatakan bahwa Big Book merupakan buku bacaan yang mempunyai ukuran, teks, dan gambar yang berukuran besar [17]. Media Big Book ini dapat membantu siswa untuk mendapatkan informasi lebih jelas maupun terperinci dengan memberikan kesempatan kepada siswa agar terlibat langsung dalam kegiatan membaca. Menurut Setyaningsih & Syamsudin, (2022) Big Book merupakan salah satu media pembelajaran yang disenangi anak-anak sekolah dasar dan dapat dibuat sendiri oleh guru [18]. Buku berukuran besar ini biasanya digunakan untuk anak kelas rendah. Ketika guru membaca teks maupun tulisan siswa juga diarahkan untuk melihat tulisan yang sama pada Big Book. Adapun siswa yang kesulitan dalam membaca, dengan adanya media Big Book siswa akan lebih ingin tahu dan antusias untuk mengetahui isi dari Big Book tersebut. Dengan begitu siswa mampu menginterpretasikan teks maupun gambar menggunakan bahasanya sendiri. Media ini memiliki kelebihan yaitu dapat dibawa kemana-mana, dapat menarik perhatian siswa dengan tampilannya yang menarik, besar, berwarna-warni serta media ini dapat digunakan secara berkelompok atau tidak. [19]

Pengembangan media big book berbasis canva bertujuan menghadirkan media pembelajaran yang lebih menarik dan kontekstual bagi siswa sekolah dasar. Hasil observasi menunjukkan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia masih didominasi buku teks dan LKS yang bersifat konvensional sehingga kurang memotivasi siswa. Sementara itu, siswa kelas rendah membutuhkan media visual konkret yang mampu meningkatkan minat dan keterlibatan mereka dalam memahami bacaan. Oleh karena itu, diperlukan media yang dapat membantu siswa memahami makna teks secara utuh melalui tampilan yang menarik dan dekat dengan pengalaman sehari-hari.

Sejalan dengan hal tersebut, pemerintah melalui Kurikulum Merdeka menegaskan bahwa capaian pembelajaran (CP) Bahasa Indonesia, khususnya pada aspek keterampilan membaca di fase B (kelas III–IV SD), berfokus pada kemampuan siswa memahami isi teks sederhana, menemukan makna tersirat maupun tersurat, serta mengaitkan isi bacaan dengan kehidupan sehari-hari. Pemerintah berharap pembelajaran membaca tidak hanya berorientasi pada kemampuan melafalkan kata, tetapi juga menumbuhkan minat, rasa ingin tahu, serta kemampuan berpikir kritis terhadap isi bacaan. Dengan demikian, guru dituntut menghadirkan pembelajaran literasi yang kreatif dan bermakna melalui media yang sesuai dengan perkembangan anak.

Capaian Pembelajaran (CP) Bahasa Indonesia pada Fase B menekankan kemampuan peserta didik dalam memahami berbagai jenis teks sederhana yang dekat dengan kehidupan mereka. Pada akhir fase ini, siswa diharapkan mampu membaca dengan lancar dan fasih, mengenali kosa kata baru, serta memahami

maka tersurat maupun makna tersirat dalam teks naratif, deskriptif, maupun informatif. Peserta didik mampu menemukan ide pokok, informasi penting, pesan moral, serta hubungan antar gagasan dalam bacaan. Selain itu, siswa juga dapat mengaitkan isi teks dengan pengalaman pribadi, lingkungan sekitar, atau situasi kehidupan sehari-hari sehingga proses membaca menjadi lebih bermakna. Kemampuan menyampaikan Kembali isi bacaan secara lisan maupun tulisan menjadi bagian penting dari capaian pembelajaran. Siswa diharapkan mampu berdiskusi, memberi tanggapan, dan mengajukan pertanyaan kritis dengan penggunaan kosakata yang tepat. Secara umum, capaian ini bertujuan membutuhkan minat baca, rasa ingin tahu, dan berpikir kritis melalui kegiatan literasi yang kreatif dan kontekstual.

Media Big Book berbasis Canva memiliki sejumlah kelebihan dibandingkan media Big Book konvensional. Canva memungkinkan guru mendesain tampilan cerita dengan warna, gambar, dan tata letak yang lebih menarik sehingga menumbuhkan motivasi dan fokus siswa dalam membaca. menurut Nurmalasari et al., (2025) [20]. Selain itu, media ini fleksibel karena dapat digunakan secara digital menggunakan proyektor maupun dalam bentuk cetak, serta mudah disesuaikan dengan tema pembelajaran yang diatur dalam Kurikulum Merdeka. Big Book berbasis canva juga mendorong pembelajaran yang kolaboratif, di mana siswa dapat membaca bersama, berdiskusi, dan menyampaikan Kembali isi bacaan dengan cara yang menyenangkan.

Berbeda dengan penelitian relevan sebelumnya yang umumnya mengembangkan Big Book dalam bentuk cetak manual dan berfokus pada peningkatan minat baca, penelitian ini menekankan pada aspek keterampilan membaca pemahaman dengan memanfaatkan teknologi digital melalui Platform Canva. Inovasi ini memberikan nilai tambah karena selain meningkatkan daya tarik visual dan efisiensi waktu pembuatan, juga sejalan dengan arah kebijakan pendidikan abad ke-21 yang mendorong guru dan siswa melek teknologi. Dengan demikian, pengembangan media Big Book berbasis Canva diharapkan dapat menjadi solusi efektif untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa Kelas V SD secara kreatif, interaktif, dan kontekstual sesuai tuntutan Kurikulum Merdeka. menurut Hartati et al., (2022) [21].

Sekolah-sekolah saat ini menerapkan membaca lima belas menit sebelum melakukan proses pembelajaran yaitu literasi, namun pada kenyataannya siswa merasa bosan dengan buku yang mereka baca, buku-buku yang sering mereka baca berulang kali yaitu buku pelajaran bercetak tebal yang di berikan oleh pemerintah membuat mereka tidak tertarik untuk membaca, dan membuat mereka hanya bermain dengan temannya. Jika hal ini dibiarkan secara terus menerus dapat mengakibatkan hilangnya semangat siswa dalam membaca dan berdampak pada menurunnya minat baca siswa [24].

Berdasarkan analisis kebutuhan yang dilakukan peneliti, ditemukan adanya permasalahan dalam kegiatan membaca yang berkaitan dengan kemampuan pemahaman bacaan siswa. Masalah tersebut mencakup siswa yang belum memahami isi teks dengan baik, kesulitan dalam menjawab pertanyaan guru mengenai materi yang telah dibaca, serta ketidakmampuan siswa dalam menyimpulkan makna atau pesan yang terdapat dalam teks ini bacaan. Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa sekitar 60% siswa masih

membaca secara mekanis tanpa memahami isi bacaan, sedangkan hanya sekitar 40% yang mampu menjawab pertanyaan dengan benar berdasarkan teks yang yang dibaca.

Data awal kemampuan membaca pemahaman siswa yang diperoleh melalui tes sederhana menunjukkan bahwa sebagian besar masih berada pada kategori “cukup” dengan rata-rata nilai 60, sementara KKTP yang ditetapkan adalah 75. Siswa masih mengalami kesulitan dalam membaca dengan tepat, sering melewati kata penting, serta belum mampu menemukan ide pokok maupun informasi tersirat dalam teks. Kondisi ini menunjukkan perlunya Upaya peningkatan melalui penggunaan strategi dan media pembelajaran yang lebih menarik dan bermakna.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas, diketahui bahwa proses pembelajaran membaca selama ini masih terbatas pada penggunaan buku teks yang disediakan sekolah tanpa dukungan media pembelajaran tambahan. Guru mengakui bahwa keterbatasan media membuat siswa cepat bosan dan kurang termotivasi dalam mengikuti kegiatan membaca. Guru juga menyampaikan kebutuhan akan media pembelajaran yang lebih interaktif dan kontekstual untuk membantu menjelaskan isi bacaan serta menumbuhkan minat membaca siswa.

Selain itu, hasil angket kebutuhan siswa dan guru menunjukkan bahwa siswa lebih tertarik pada media dengan tulisan besar, gambar jelas, dan bacaan yang mudah dipahami. Buku teks yang digunakan saat ini dinilai kurang mendukung karena ukuran huruf kecil dan minim visual, sehingga siswa kesulitan memahami bacaan. Hal ini menunjukkan perlunya media pembelajaran yang lebih menarik, seperti big book berbasis canva. Selain itu, guru juga masih mengalami kendala dalam menyediakan media pembelajaran membaca pemahaman yang interaktif dan sesuai dengan perkembangan siswa.

Hasil analisis kebutuhan yang dilakukan menunjukkan bahwa guru membutuhkan media visual berukuran besar yang mudah digunakan untuk kegiatan membaca bersama (shared reading), namun tetap praktis untuk dibuat dan dimodifikasi. Di sisi lain, siswa membutuhkan media yang mampu menampilkan teks dan ilustrasi yang jelas, berwarna, serta menarik perhatian agar mereka lebih mudah memahami isi bacaan.

Media Big Book berbasis canva menjadi Solusi yang relevan karena memungkinkan guru merancang buku cerita berukuran besar dengan desain visual yang variatif, menarik, dan mudah disesuaikan dengan tema pembelajaran. Canva juga memberikan kemudahan dalam pembuatan ilustrasi, tipografi, dan tata letak tanpa memerlukan keterampilan desain tingkat tinggi. Dengan demikian, Big Book berbasis canva dinilai dibutuhkan oleh guru dan siswa untuk meningkatkan keterlibatan, motivasi membaca, serta kemampuan memahami isi teks secara lebih optimal.

Sementara itu, hasil angket guru menunjukkan bahwa guru memiliki pemahaman yang positif terhadap karakteristik Big Book sebagai media pembelajaran, khususnya terkait kejelasan tulisan, kualitas gambar, dan kesederhanaan isi bacaan. Guru menilai bahwa Big Book berpotensi meningkatkan fokus siswa, memudahkan penyampaian materi, serta mendorong peningkatan pemahaman membaca melalui dukungan visual yang kuat. Guru juga menilai bahwa Big Book berbasis Canva termasuk media yang efektif dan efisien

untuk digunakan dalam pembelajaran di kelas karena mudah disiapkan, fleksibel untuk dimodifikasi, dan selaras dengan kebutuhan siswa dalam memahami materi secara lebih menyeluruh.

Dengan demikian, hasil analisis awal dari kedua angket tersebut menunjukkan bahwa baik siswa maupun guru sama-sama membutuhkan dan mendukung penggunaan Big Book berbasis Canva sebagai media pembelajaran. Media ini diharapkan mampu menjadi solusi dalam meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa dan menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, serta bermakna.

Analisis kebutuhan menunjukkan bahwa baik guru maupun siswa membutuhkan media pembelajaran yang mampu menghadirkan pengalaman membaca yang menarik, visual, dan kontekstual. Media Big Book berbasis canva menjadi salah satu Solusi yang relevan karena memiliki ukuran besar, tampilan ilustratif yang menarik, serta mampu menampilkan teks dengan gambar yang saling mendukung pemahaman isi bacaan. Bagi guru, media ini memudahkan dalam menjelaskan isi teks secara visual dan interaktif; sementara itu bagi siswa, media Big Book dapat meningkatkan fokus, minat, serta kemampuan memahami makna bacaan melalui kombinasi teks dan gambar yang mudah dipahami. Dengan demikian, pengembangan Media Big Book berbasis canva dipandang penting untuk menjawab kebutuhan pembelajaran membaca pemahaman di kelas rendah sekolah dasar.

Pengembangan media big book berbasis canva untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa sekolah dasar masih perlu dikaji lebih lanjut. Pemanfaatan media ini dalam pembelajaran membaca masih terbatas, khususnya yang mendorong siswa mengeksplorasi dan menemukan informasi dari bacaan secara mandiri [23]. Selain itu, efektivitas penggunaannya dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional atau media digital lainnya juga masih memerlukan penelitian, termasuk pengaruh karakteristik siswa seperti gaya belajar dan literasi digital [24]. Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini mengembangkan media big book dengan materi integratif untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa [25]. Kebaruan penelitian ini terletak pada pengembangan big book berbasis canva yang dirancang sesuai capaian pembelajaran kurikulum Merdeka dan karakteristik siswa kelas V. Media ini memadukan teks naratif kontekstual, ilustrasi visual, serta aktivitas reflektif yang membantu siswa menemukan ide pokok, makna tersirat, dan keterkaitan bacaan dengan pengalaman nyata, serta diuji keefektifannya melalui analisis kebutuhan dan hasil belajar siswa.

Metode

A. Model Penelitian dan Pengembangan

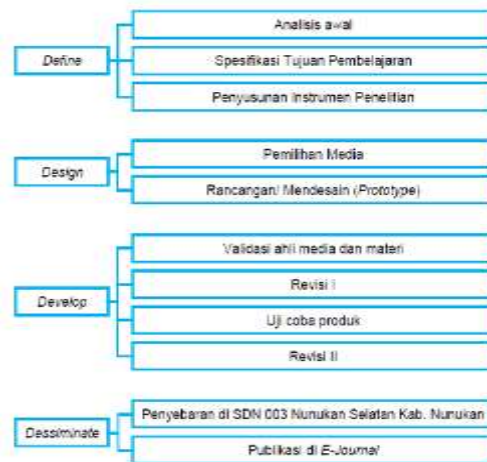
Penelitian ini menggunakan jenis penelitian Research and Development (R&D) dan menggunakan model desain penelitian dan pengembangan 4D (Define, Design, Develop, and Disseminate). Dalam penelitian ini, media Big Book berbasis canva yang akan digunakan. Model dan metode ini dipilih karena keduanya cocok 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 Big Book, media pembelajaran, cocok.

B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

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

Gambar1. Model Pengembangan 4D



Peneliti membuat media Big Book dengan metode pengembangan Thiagajaran (4D). Proses pengembangan diubah untuk memenuhi kebutuhan peneliti.

C. Uji Coba Produk

1. Desain Uji Coba

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

Uji ahli atau validasi produk

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

2. Subjek Uji Coba

Dalam penelitian pengembangan ini, ada dua subjek uji coba.

- Pertama adalah validator ahli media pembelajaran yang ditugaskan untuk menilai seberapa layak produk media Big Book.
- Kedua adalah siswa kelas III SD Negeri 003 Nunukan Selatan Kabupaten Nunukan yang akan menggunakan media Big Book berbasis canva selama pembelajaran mereka. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III SD Negeri 003 Nunukan Selatan, Kabupaten Nunukan, pada tahun Pelajaran saat peneliti dilaksanakan. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 28 orang

siswa kelas III SD Negeri 003 Nunukan Selatan. Penentuan sampel dilakukan dengan menggunakan Teknik purposive sampling, yaitu pemilihan sampel berdasarkan pertimbangan tertentu sesuai dengan tujuan penelitian. Kriteria pemilihan sampel didasarkan pada siswa yang aktif mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia, telah memiliki kemampuan membaca dasar, serta mendapatkan izin dari orang tua atau wali untuk berpartisipasi dalam kegiatan penelitian. Pemilihan 28 siswa dianggap representatif untuk uji coba terbatas pengembangan media Big Book berbasis Canva, karena jumlah tersebut memungkinkan peneliti untuk melakukan pengamatan secara intensif terhadap keterlibatan siswa dan efektivitas media dalam meningkatkan keterampilan membaca pemahaman. Peneliti akan melibatkan siswa untuk menguji kinerja, manfaat, dan respons media pembelajaran berbasis Big Book. Peneliti melibatkan guru sebagai fasilitator dalam penggunaan media Big Book berbasis canva bersama dengan siswa.

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 siswa dari SDN 003 Nunukan Selatan Kabupaten Nunukan.

a. Angket

Dalam penelitian ini, angket respons guru dan siswa digunakan untuk mengukur kemandirian siswa dalam membaca pemahaman pemahaman untuk mengukur respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis Big Book.

E. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini meliputi:

1. Analisis Kevalidan

Data kevalidan diperoleh dari penilaian dua ahli terhadap media big book berbasis canva yang telah disetujui pembimbing, penilaian tersebut dianalisis menggunakan rumus Gregory untuk menentukan tingkat validitas media.

2. Analisis Kepraktisan

Data kepraktisan diperoleh melalui observasi penggunaan media big book berbasis canva dalam pembelajaran di kelas III SDN 003 Nunukan Selatan. Penilaian guru selama proses pembelajaran dianalisis menggunakan Teknik kepraktisan yang diadaptasi dari Dewy et al. (2023_ [25].

3. Analisis Keefektifan

Keefektifan media diukur melalui hasil tes tertulis membaca pemahaman yang diberikan kepada siswa setelah proses pembelajaran. Skor tes digunakan untuk menilai pencapaian hasil belajar siswa.

Hasil dan Pembahasan

A. Hasil Penelitian

1. Prototipe Media Big Book Berbasis Aplikasi Canva pada aspek keterampilan Membaca Pemahaman Siswa

a. Tahap Pendefinisian (Define)

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

Analisis Awal

Analisis awal dalam penelitian pengembangan ini mengidentifikasi masalah mendasar dalam pembelajaran siswa kelas III 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 003 Nunukan Selatan Kabupaten Nunukan yang melibatkan siswa kelas III. 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 masih didominasi papan tulis dan spidol, dengan penggunaan gambar atau alat peraga yang terbatas. Pembelajaran juga cenderung berpusat pada guru melalui metode ceramah dan pemberian tugas, sehingga keterlibatan siswa rendah dan berdampak pada kurang optimalnya motivasi serta pemahaman materi. Berdasarkan masalah yang teridentifikasi di sekolah tersebut, peneliti berinisiatif untuk mengembangkan media Big Book berbasis canva. Penggunaan Big Book berbasis Canva sebagai media pembelajaran, terutama di tingkat sekolah dasar, masih tergolong jarang. Meskipun penelitian sebelumnya telah memanfaatkan media Big Book di sekolah dasar, bacaan yang disajikan masih minim dan tidak ada pilihan buku bacaan didalamnya sehingga siswa akan merasa bosan. Padahal, media Big Book 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 Big Book berbasis canva yang lebih interaktif dengan harapan dapat meningkatkan efektivitas dan daya tarik pembelajaran.

Inovasi dalam penelitian pengembangan ini terletak pada perancangan media Big Book berbasis canva dengan penyajian bacaan yang lebih menarik dan bisa dipilih oleh siswa dibandingkan penelitian sebelumnya dan memiliki BarCode yang dapat di akses secara online sehingga bisa . Bacaan yang disajikan tidak hanya secara lewat buru tetapi bisa di akses online melalui BerCode yang berisikan cerita yang sama untuk menguji kemampuan pemahaman siswa guna 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 III dari SD Negeri 003 Nunukan Selatan, siswa kelas III 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 Big Book 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 Kebutuhan Guru

Berdasarkan analisi yang dibutuhkan oleh guru, menyatakan bahwa media pembelajaran yang digunakan sangat jarang karena terkendala beberapa hal seperti waktu untuk membuat media pembelajaran, sehingga guru hanya berpatokan sama buku tematik dan kadang hanya menggunakan proyektor untuk melatih kelancaran membaca siswa, oleh karena itu siswa sangat bosan dan tidak tertarik dengan pelajaran yang diberikan oleh guru.

4) 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 big book berbasis canva yang mencakup sub-materi tentang membaca pemahaman pada teks cerita.

5) Analisis Tugas

Tahap berikutnya adalah analisis tugas. Dalam tahap ini, peneliti menganalisis tujuan pembelajaran fase B dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Analisis tugas ini bertujuan untuk membantu peneliti dalam menentukan bentuk dan format media big book 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 big book 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 big book berbasis canva siswa akan terdorong untuk aktif mengeksplorasi dan memahami bacaan yang dibaca, dan mengembangkan kemampuan berpikir kritis dalam memahami bacaan.

6) Analisis Tujuan Pembelajaran

Perumusan tujuan pembelajaran ini selaras dengan target pencapaian pembelajaran, yaitu peningkatan kemampuan membaca pemahaman siswa melalui penggunaan media big book 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 big book berbasis canva bertujuan untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa kelas III SD Negeri 003 Nunukan Selatan Kabupaten Nunukan. 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) Kebutuhan awal siswa

Penyusunan kebutuhan awal siswa didasarkan pada analisis spesifikasi tujuan pembelajaran dan karakteristik siswa. Kebutuhan awal siswa yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket respon siswa nantinya setelah penggunaan media sehingga dapat mengetahui kemampuan membaca pemahaman siswa.

2) Pemilihan Media

Pemilihan media bertujuan untuk menentukan media pembelajaran interaktif yang paling sesuai untuk menyajikan materi membaca pemahaman. Edukatif berbasis canva, yang dirancang khusus untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa kelas III SD. Media pembelajaran ini menyajikan bahan bacaan yang dilengkapi dan dapat di akses secara online melalui Barcode untuk mengukur ketercapaian pemahaman siswa terhadap bacaan yang telah dibaca dan disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran.

3) Pemilihan Format

Format produk yang dirancang adalah media Big Book berbasis canva. Media ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa kelas III 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.

Rancangan Awal

Pada tahap ini, peneliti mengembangkan prototipe atau rancangan awal media pembelajaran untuk memastikan kesesuaian big book berbasis canva dengan analisis kurikulum dan materi. Tahap ini meliputi penyusunan kerangka konseptual serta pengembangan media yang memuat beberapa pilihan bacaan dan kuis evaluasi untuk mengukur pemahaman siswa setelah membaca. Rancangan produk disusun secara sistematis sesuai kebutuhan pembelajaran. Tahap ini dimulai dengan merancang, tahapan yang dilakukan oleh peneliti untuk merancang media pembelajaran yaitu: (1) Pemetaan Kompetensi Dasar, (2) Pemilihan bacaan pada cerita Big Book, (3) Membuat kerangka Big Book, (4) Penetapan desain tampilan Big Book.

c. Tahap Pengembangan (Development)

Tahap pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan media Big Book 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 pada halaman utama yang mengarah ke halaman selanjutnya yang berisi informasi mengenai panduan media Big Book berbasis canva, bacaan menarik dengan tulisan besar dan visual yang menarik dan dilengkapi Barcode yang dapat di akses secara digital oleh pembaca.

Tahap pengembangan merupakan tahap pembuatan media Big Book, peneliti mengembangkan media Big Book berdasarkan desain media yang telah dibuat, adapun dongeng yang digunakan yaitu hasil modifikasi antara dongeng yang terdapat di buku siswa kurikulum merdeka kelas III Bab 8 tema Sahabat Dari Seberang dan dongeng yang ditulis oleh Elvi Z. Indriari dalam sebuah dongeng yang berjudul “Burung Namdur Harus Jujur”. Setelah itu diadaptasi kemudian dikembangkan menjadi sebuah cerita baru mengenai dongeng yang berjudul “Rusa dan Burung Pipit Yang Jujur”. 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.

d. Tahap Penyebaran (Disseminate)

Tahap penyebaran merupakan tahap akhir pada penelitian dan pengembangan ini. Pada tahap ini peneliti melakukan penyebaran di sekolah yaitu SD Negeri 003 Nunukan Selatan kabupaten Nunukan. Setelah melakukan edukasi berbasis canva untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman kemudian memberikan angket respon siswa dan guru untuk melihat kepraktisan pada media.

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. Data tersebut berdasarkan wawancara yang diperoleh oleh salah satu guru kelas III yaitu Ibu Hasbiah, S.Pd. 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 III sekolah dasar. Dilanjutkan pada tahap pengembangan, setelah media di desain, dilanjutkan dengan uji validasi media dan materi. jika persentase memperoleh hasil 81-100% kriteria yang

didapatkan sangat valid. Berdasarkan presentasi yang telah didapatkan tersebut diartikan bahwa media Big Book 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 III SD Negeri 003 Nunukan Selatan. Adapun respon yang diperoleh yaitu menunjukkan ketertarikan siswa terhadap media dan terlihat pula antusias siswa saat pembelajaran berlangsung. Pengisian lembar angket respon siswa pada 10 pertanyaan tentang media Big Book 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 Big Book 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 manfaat penggunaan media Big Book 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 Big Book Berbasis Aplikasi Canva dalam keterampilan Membaca Pemahaman Siswa

Media yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah big book berbasis canva untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa kelas III. Tingkat kevalidan media diperoleh melalui validasi oleh ahli media dan 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 Big Book divalidasi oleh dosen universitas Muhammadiyah Makassar. Proses validasi media telah dilakukan pada bulan Desember 2025 bersama dengan 2 validator ahli. Adapun hasil validasi ahli media dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Hasil validasi Ahli Materi

No	Validator 1	Nomor indikator	Jumlah skor	Validator 2	Nomor indikator	Jumlah 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, 12,13, 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			78
Presentase			96%			97%
Kriteria Sangat valid			Penilaian			Sangat Valid

Hasil validasi media memperoleh presentase 96% dari validator ahli 1 dengan kategori sangat valid, dan 97% dari validator ahli 2. Berdasarkan data tersebut, maka disebutkan bahwa media Big Book 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 Big Book. Media Big Book berbasis aplikasi canva terhadap kemampuan membaca siswa kelas III 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 rubrik penilaian dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

Tabel 2. Hasil validasi Ahli Materi

No	Validator 1	Nomor indikator	Jumlah skor	Validator 2	Nomor indikator	Jumlah skor
1	Sangat baik	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14	56	Sangat baik	11,2,3,5,7,8,9,10,12,13,14	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		

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 Big Book 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.

3. Rekapitulasi Presentase Skor Kevalidan Media Big Book Berbasis Aplikasi Canva

Rekapitulasi persentase skor kevalidan media big book berdasarkan penilaian ahli media dan ahli materi disajikan sebagai berikut:

Tabel 3. *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

Hasil rekapitulasi persentase kevalidan menunjukkan bahwa validator 1 memberikan penilaian pada aspek media sebesar 96% dan aspek materi 100% dengan rata-rata 98%. Sementara itu, validator 2 menilai aspek media sebesar 97% dan aspek materi 95% dengan rata-rata 96%.

4. Kepraktisan Media Big Book Berbasis Aplikasi Canva dalam Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa

Bagian ini mengkaji tiga aspek, yaitu hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran menggunakan media big book berbasis canva yang diamati oleh peneliti, data pelaksanaan pembelajaran dengan media tersebut, serta respons siswa terhadap penggunaannya dalam meningkatkan kemampuan membaca pemahaman. Uji kepraktisan bertujuan untuk mengukur kemudahan penggunaan media Big Book berbasis aplikasi canva. Hal ini diukur menggunakan instrument observasi keterlaksanaan media Big Book.

a. Observasi Keterlaksanaan Penggunaan Media Big Book Berbasis Aplikasi Canva

Pada uji coba II, data keterlaksanaan media Big Book 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 4.8 berikut menunjukkan perhitungan analisis data keterlaksanaan terhadap media Big Book berbasis canva, yang digunakan untuk mengetahui seberapa efektif media Big Book berbasis canva dalam meningkatkan membaca pemahaman siswa.

Observasi keterlaksanaan pembelajaran menggunakan media big book pada mata Pelajaran Bahasa Indonesia kelas III di SD Negeri 003 Nunukan Selatan, Kabupaten Nunukan, dilakukan oleh guru kelas dengan menggunakan skala penilaian Likert 1-4. Skor dan kriteria hasil observasi disajikan pada table berikut.

Tabel 4. *Hasil Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran*

Observer	Skor	Kriteria
observer	$\frac{46}{48} = 95,83$	Sangat Valid

Berdasarkan hasil observasi pada table tersebut, keterlaksanaan pembelajaran secara keseluruhan berada pada kategori sangat baik atau sangat sesuai. Penilaian dari guru kelas III sebagai observer menunjukkan skor sebesar 95,83, sehingga menurut skala kualifikasi keterlaksanaan pembelajaran termasuk dalam kategori sangat sesuai/sangat baik.

b. Respon Guru

Respon guru terhadap kepraktisan penggunaan media big book berbasis aplikasi canva pada mata Pelajaran Bahasa Indonesia kelas III di SD Negeri 003 Nunukan Selatan, Kabupaten Nunukan, dinilai oleh

guru kelas III melalui angket. Penilaian menggunakan rating scale dengan pilihan jawaban sangat praktis, tidak praktis, dan sangat tidak praktis. Skor dan kriteria penilaiannya disajikan pada table berikut:

Tabel 5. Hasil Angket Kepraktisan Respon Guru

Observer	Skor	Kriteria
observer	$\frac{55}{60} = 91,66$	Sangat Praktis

Berdasarkan table respon guru, kepraktisan media big book secara keseluruhan berada pada kategori sangat praktis. Guru kelas III memberikan skor 91,66, sehingga media tersebut dinilai sangat praktis digunakan dalam pembelajaran.

c. Respon siswa

Pada uji coba II, respons siswa terhadap penggunaan media pembelajaran Big Book berbasis canva dalam meningkatkan membaca pemahaman dikumpulkan melalui angket. Dalam bagian ini, 22 siswa yang menjadi subjek uji coba II (skala besar) diminta mengisi lembar respons setelah menyelesaikan seluruh rangkaian pembelajaran.

Data respons siswa digunakan untuk menilai tingkat kepraktisan media big book berbasis canva dalam meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa.

Respon siswa terbagi menjadi dua respon pada uji coba terbatas dan respon uji coba pemakaian terkait dengan media Big Book yang telah dikembangkan. Adapun hasil dari respon siswa dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 6 Respon Siswa Uji Coba Terbatas

No	Nama Siswa	Total	Validator
1.	Ainun Mardiah	50	Sangat menarik
2.	Alya Jazilah	50	Sangat menarik
3.	Amanda Aqila Putri	48	Menarik
4.	Leonard Erwin Soba	47	Menarik
5.	Muh. Riyahul Jinan	47	Menarik
Total		242	
Persen		96.80%	

Berdasarkan tabel tersebut disimpulkan bahwa total nilai dari respon Uji coba terbatas sebesar 242 dengan persen 96.8% dengan kategori sangat baik dan menarik.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memberikan respon positif terhadap penggunaan media big book dalam pembelajaran membaca. Dengan demikian, media big book yang dikembangkan dinilai efektif dalam meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa kelas III.

Tabel 7 Respon Siswa Uji Coba Pemakaian

No	Nama	Total	Validator
1	AD	47	Menarik
2	ARSL	48	Menarik
3	AM	48	Menarik
4	AJ	47	Menarik
5	AAP	47	Menarik
6	ABA	50	Sangat Menarik
7	AFM	50	Sangat Menarik

8	AHR	50	Sangat Menarik
9	AAP	47	Menarik
10	GAA	46	Menarik
11	GNM	49	Menarik
12	IP	47	Menarik
13	JAM	47	Menarik
14	KWB	45	Menarik
15	KST	48	Menarik
16	LES	50	Sangat Menarik
17	MMS	48	Menarik
18	MDA	50	Sanagt Menarik
19	ME	48	Menarik
20	MFR	49	Menarik
21	MHS	49	Menarik
22	MRA	47	Menarik
Total		1057	
Persen		96.09%	

Dan berdasarkan pada tabel tersebut, dapat kita simpulkan bahwa total nilai yang diperoleh dari Uji Coba Pemakian memperoleh nilai 1057 dengan Presentase sebesar 96% dan nilai tersebut menunjukan kategori sangat baik dan menarik.

Keefektifan Media Big Book 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 Big Book berbasis canva dalam pembelajaran.

B. Pembahasan

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran Big Book berbasis canva untuk mata Pelajaran Bahasa Indonesia kelas III sekolah dasar. Kajian difokuskan pada prototipe, kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media yang dikembangkan menggunakan model 4D yang meliputi tahap define, design, develop, dan disseminate. Meskipun berbagai platform digital dapat digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran, canva dipilih dalam penelitian ini karena memiliki sejumlah keunggulan yang lebih adaptif terhadap kebutuhan guru sekolah dasar. Dibandingkan dengan aplikasi desain grafis profesional yang memerlukan keterampilan teknis tinggi atau perangkat lunak berbasis pemrograman yang membutuhkan kemampuan coding, Canva menawarkan antarmuka yang sederhana, intuitif, dan mudah dioperasikan oleh guru tanpa latar belakang desain grafis. Hal ini menjadikan proses pengembangan media lebih efisien dari segi waktu dan tenaga. Untuk memberikan Gambaran menyeluruh tentang kualitas dan dampak media yang dikembangkan, penelitian ini sejalan dengan studi Mahdalena, Sujarwanto, dan Budayasa (2023) yang mengembangkan media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan membaca. Penelitian tersebut menggunakan model 3D, sedangkan penelitian ini menerapkan 4D yang meliputi tahap pendefinisian, perancangan, pengembangan, dan penyebaran. Pembahasan disajikan secara sistematis berdasarkan setiap tahapan.

1. Prototipe Pengembangan Media Big Book berbasis canva dalam Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa.

Pengembangan prototipe media big book berbasis canva untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa diawali dengan analisis awal guna mengidentifikasi rendahnya kemampuan membaca serta keterbatasan media yang digunakan guru, yang umumnya hanya berupa papan tulis, spidol, dan gambar pendukung. Berdasarkan hasil analisis tersebut, peneliti merancang pengembangan media melalui analisis konsep, penetapan tujuan pembelajaran, serta penyusunan instrument penelitian yang meliputi perangkat pembelajaran, angket respons guru dan siswa, tes membaca pemahaman, serta lembar validasi ahli media dan ahli materi [26]. Pada tahap desain, ditentukan format, struktur, dan isi media. Pemanfaatan canva memungkinkan pengintegrasian berbagai sumber belajar dalam satu tautan serta menyediakan fitur interaktif yang mendukung peningkatan pemahaman membaca siswa.

Media Big Book berbasis canva ini pada halaman awal memiliki ketentuan Media Big Book tentang cerita yang di modifikasi dan pada akhir halaman memiliki Barcode untuk di akses secara digital oleh sipembaca. Beragam fitur pada media big book berbasis canva tidak hanya membuat pembelajaran lebih menarik, tetapi juga memudahkan siswa mengakses dan menelusuri konten yang tersedia. Pengembangan media ini sejalan dengan fungsi utama media pembelajaran, yaitu membantu siswa memahami materi dan memperjelas informasi yang disampaikan (Wahyu et al., 2020).

2. Kevalidan pengembangan media Media Big Book berbasis Canva dalam Meningkatkan keterampilan membaca Pemahaman siswa

Proses validasi media big book berbasis canva melibatkan ahli media dan ahli materi. Hasil penilaian menunjukkan media berada pada kategori sangat valid dan layak digunakan. Ahli media menilai aspek desain dan fungsi teknis telah sesuai, sedangkan ahli materi memastikan isi materi akurat, jelas, dan relevan dengan tujuan pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa media dapat mendukung pemahaman membaca siswa secara efektif serta berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran yang mempermudah penyampaian materi (Sarpiyah, 2019) [27].

Temuan ini sejalan dengan penelitian Ramadhan, Hermawan, dan Septiyanti (2023) yang menunjukkan bahwa penggunaan berbagai media pembelajaran mampu meningkatkan minat, keaktifan, dan kemampuan literasi siswa. Hasil serupa juga ditemukan oleh Juhaeni et al. (2023) yang mengembangkan media big book berbantuan canva dan Quiz Whizzer sesuai kebutuhan pembelajaran Bahasa Indonesia kelas III.

3. Kepraktisan Media Big Book berbasis Canva dalam Meningkatkan keterampilan membaca Pemahaman Siswa

Kepraktisan media big book berbasis canva dalam meningkatkan membaca pemahaman siswa dinilai melalui observasi keterlaksanaan pembelajaran serta respons guru dan siswa. Uji kepraktisan pada siswa kelas III SD Negeri 003 Nunukan Selatan menunjukkan hasil yang sangat baik, dengan skor observasi keterlaksanaan pembelajaran sebesar 93,83% yang termasuk kategori sangat sesuai. Selain itu, angket

respons guru juga menunjukkan media dinilai sangat praktis. Hasil angket siswa setelah menggunakan media memperoleh persentase 96,09% yang berada pada kategori sangat tinggi [28].

4. Keefektifan Pengembangan Big Book berbasis Canva dalam Meningkatkan keterampilan membaca Pemahaman siswa

Untuk mengetahui seberapa efektif media Big Book berbasis canva dalam pembelajaran, dapat dilihat dari angket respon siswa dan guru dan berupa wawancara terhadap guru. Hal ini dilakukan untuk mengetahui tingkat kemampuan membaca pemahaman siswa setelah menggunakan media pembelajaran tersebut.

Uji coba yang dilakukan pada penelitian ini untuk melihat respon siswa terhadap media pembelajaran Big Book yang telah dikembangkan dengan cara membagikan angket respon siswa mengenai tanggapan terhadap media Big Book yang dikembangkan. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan pada uji coba terbatas dan uji coba pemakaian, didapatkan bahwa siswa memberi respon positif terhadap pengembangan media pembelajaran Big Book.

Pada uji coba terbatas terhadap respon pada 5 siswa memperoleh skor sebesar 242 dengan persentase 96.8% dengan kategori sangat baik dan menarik, dan pada uji coba respon siswa sebanyak 22 siswa total nilai yang diperoleh dari Uji Coba Pemakaian memperoleh nilai 1057 dengan Presentase sebesar 96% dan nilai tersebut menunjukkan kategori sangat baik dan menarik.

Hal ini sejalan dengan Hadijah (2018) yang menyatakan bahwa media pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar dan membantu siswa memahami informasi. Hal serupa juga dikemukakan oleh Putra (2021) bahwa media yang dikembangkan bersifat menarik, komunikatif, mudah dipahami, serta mendorong interaksi siswa dengan media [29].

Secara lebih mendalam, efektifitas media big book berbasis canva dalam meningkatkan keterampilan membaca pemahaman tidak hanya disebabkan oleh aspek ketertarikan visual semata, tetapi juga karakteristik desainnya yang selaras dengan proses kognitif siswa sekolah dasar. Tampilan teks berukuran besar, penggunaan warna kontras, ilustrasi, yang relevan dengan cerita, serta tata letak yang terstruktur membantu siswa dalam memusatkan perhatian (attention), mengaktifkan pengetahuan awal (prior knowledge), dan mempermudah proses pengkodean informasi ke dalam memori jangka Panjang.

Menurut teori pemrosesan informasi, kombinasi teks dan gambar pada big book berbasis canva mendukung prinsip dual coding, sehingga informasi diproses secara visual dan verbal. Hal ini membantu siswa memahami isi bacaan, menemukan ide pokok, serta mengaitkannya dengan pengalaman sehari-hari.

Selain itu, penggunaan canva sebagai platform digital memberikan fleksibilitas dalam penyajian materi sehingga guru dapat menyesuaikan kompleksitas teks dengan tingkat perkembangan siswa. Fitur desain yang variatif memungkinkan penyusunan cerita yang lebih sistematis dan menarik, sehingga mengurangi beban kognitif siswa Ketika membaca teks yang Panjang. Dengan beban kognitif yang lebih terkelola, siswa dapat lebih fokus pada proses pemahaman dibandingkan hanya pada proses decoding data.

Secara pedagogis, media ini juga mendorong terjadinya pembelajaran aktif melalui kegiatan membaca bersama (shared reading), diskusi, serta tanya jawab yang terintegrasi dalam setiap halaman. Interaksi ini memperkuat keterlibatan emosional dan sosial siswa dalam proses membaca, yang pada akhirnya berdampak pada peningkatan motivasi dan tanggung jawab belajar. Dengan demikian, efektivitas media Big Book berbasis Canva tidak hanya terlihat dari tingginya persentase respon positif siswa, tetapi juga dapat dijelaskan secara teoritis melalui dukungannya terhadap proses atensi, pemahaman makna, integrasi visual-verbal, serta penguatan motivasi intrinsik siswa dalam kegiatan literasi. Penambahan analisis ini mempertegas bahwa media yang dikembangkan tidak hanya menarik secara tampilan, tetapi juga memiliki landasan kognitif dan pedagogis yang kuat dalam meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa sekolah dasar.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan dan uji coba kevalidan yang telah dilakukan oleh peneliti maka dapat disimpulkan bahwa:

Penelitian ini menghasilkan produk serupa media big book berbasis canva yang dirancang untuk mendukung pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya keterampilan membaca pemahaman siswa kelas III sekolah dasar. Analisis kebutuhan guru dan juga analisis kebutuhan siswa sangat baik dengan dikembangkan media pembelajaran Big Book terhadap kemampuan membaca pemahaman siswa kelas III. Karna dengan adanya media Big Book tersebut bisa membantu pembelajaran siswa khususnya membaca pemahaman dan juga guru lebih efektif dalam proses pembelajaran karena siswa lebih semangat dan tidak bosan dalam membaca.

Media big book yang dikembangkan untuk meningkatkan keterampilan membaca kelas III dinyatakan sangat valid berdasarkan penilaian ahli materi dan ahli media. Pada aspek materi diperoleh persentase 100% dari validator 1 dan 95% dari validator 2, sedangkan pada aspek media diperoleh 96% dari validator 1 dan 97% dari validator 2, yang seluruhnya berada pada kategori sangat valid.

Media big book juga dinilai sangat praktis. Hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran oleh guru kelas III memperoleh skor 95,83, sedangkan angket respons guru terhadap kepraktisan media memperoleh 91,66, sehingga secara keseluruhan media termasuk kategori sangat praktis.

Media Big Book dinyatakan efektif untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa kelas III sekolah dasar. Hal ini dibuktikan dari Respon siswa terhadap media Big Book ditinjau berdasarkan angket respon siswa yang diberikan pada saat uji coba terbatas dan uji coba pemakaian, menyatakan bahwa respon siswa pada media Big Book berada pada kategori sangat menarik. Hal ini dinyatakan pada hasil angket respon siswa pada saat uji coba terbatas dan uji coba pemakaian. Uji coba terbatas memperoleh skor persentase sebesar 97%, dan uji coba pemakaian memperoleh skor persentase sebesar 96%.

Secara keseluruhan, penelitian ini memberikan kontribusi nyata terhadap pengembangan media pembelajaran inovatif berbasis teknologi yang relevan dengan kebutuhan kurikulum Merdeka, khususnya

dalam penguatan praktik literasi di sekolah dasar. Media Big Book berbasis canva yang dikembangkan dapat menjadi alternatif Solusi praktis dan aplikasi bagi guru dalam menciptakan pembelajaran membaca pemahaman yang lebih menarik, interaktif, dan bermakna bagi siswa. Implikasi praktis penelitian ini adalah guru dapat memanfaatkan canva untuk membuat media big book sesuai karakteristik siswa dan tujuan pembelajaran. Media ini dapat dipadukan dengan kegiatan membaca bersama dan diskusi untuk meningkatkan minat baca serta mendukung pembelajaran literasi yang lebih efektif dan kreatif.

Ucapan Terimakasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Kepala dan guru SD Negeri 003 Nunukan Selatan atas dukungan dan kerja samanya selama pelaksanaan penelitian. Apresiasi juga disampaikan kepada para validator ahli media dan ahli materi atas masukan yang konstruktif, serta kepada siswa kelas III yang telah berpartisipasi aktif dalam uji coba media. Semoga hasil penelitian ini bermanfaat bagi pengembangan pembelajaran membaca pemahaman di sekolah dasar.

Referensi

- [1] S. D. N. Wonosari and B. Demak, "Pengembangan Media," vol. 10, 2025.
- [2] M. Mubin, S. Juniar, and U. Islam, "Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar," pp. 554–559, 2003. doi: 10.47709/educendikia.v3i03.3429.
- [3] A. N. Wulanjani and C. W. Anggraeni, "Meningkatkan minat membaca melalui gerakan literasi membaca bagi siswa sekolah dasar," vol. 3, pp. 26–31, 2019.
- [4] A. M. Maghribi, A. Marsela, and L. K. Sari, "Peran mahasiswa dalam meningkatkan kemampuan membaca Al-Qur'an melalui kegiatan KKN mengajar mengaji," vol. 6, no. 1, pp. 51–62, 2024. doi: 10.36407/berdaya.v6i1.1160.
- [5] M. Faizah, S. B. Qoirot, and M. Nasirudin, "Peningkatan kemampuan membaca Al-Qur'an santri TPQ Al Mustaqim dengan bimbingan Fashohatul Lisan," vol. 1, no. 1, pp. 1–4, 2020.
- [6] I. F. Laily, "Hubungan kemampuan membaca pemahaman dengan kemampuan memahami soal cerita matematika sekolah dasar," vol. 3, no. 1, 2014.
- [7] K. Kelly, "Kewajiban dan kedisiplinan belajar siswa," pp. 87–94, 2015.
- [8] I. Padangsidimpuan, "Belajar dan pembelajaran," vol. 3, no. 2, pp. 333–352, 2017.
- [9] E. Sulistiyowati, "Pendidikan karakter dalam pembelajaran," vol. 8, no. 2, pp. 311–330, n.d.
- [10] I. Purwokerto, "Dukungan orang tua dalam membangun literasi anak," vol. 6, no. 2, pp. 138–146, 2016.
- [11] S. Stit, P. Nusantara, and L. Ntb, "Keterampilan membaca pada pembelajaran Bahasa Indonesia di SD/MI," vol. 5, pp. 1–12, 2021.
- [12] F. N. Amalia, "Dengan teknik skimming," vol. 12, no. 1, pp. 31–41, 2019.
- [13] A. Hubungan, K. Membaca, and S. Dasar, "Tugas akhir (artikel)," 2020.
- [14] R. A. D. Septiani and D. Wardana, "Jurnal Perseda," vol. 5, no. 2, pp. 130–137, 2022.

- [15] B. Ibrohim, “Budaya literasi di sekolah dasar,” vol. 12, no. 1, pp. 41–54, 2020.
- [16] A. History, “Jurnal Kependidikan,” vol. 7, no. 2, pp. 395–407, 2021.
- [17] R. Sulistyawati and Z. Amelia, “Meningkatkan kemampuan berbicara anak melalui media Big Book,” vol. 2, no. 2, 2020.
- [18] G. Setiyaningsih and A. Syamsudin, “Pengembangan media Big Book untuk meningkatkan kemampuan literasi anak usia 5–6 tahun,” pp. 19–28, 2014.
- [19] U. N. Surabaya, “Pengembangan media Big Book dalam pembelajaran membaca permulaan di kelas I sekolah dasar,” pp. 2559–2569, n.d.
- [20] W. Nurmalasari, Y. Puspasari, M. U. Y. Julistiyana, and I. S. K. Wardhani, “Pembuatan bahan ajar digital berbasis Canva, e-book, dan Big Book QR Code untuk mengembangkan inovasi pembelajaran di SDN 1 Tamanan,” vol. 4, no. 1, pp. 22–30, 2025.
- [21] Y. Hartati, N. K. Dewi, and L. H. Affandi, “Pengembangan media Big Book berbasis cerita rakyat Lombok Batu Golog untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa kelas IV di SDN Kumbak,” vol. 7, pp. 2094–2104, 2022.
- [22] S. Dasar, L. Mardiyanti, L. H. Maula, A. R. Amalia, and D. Heryadi, “Jurnal Basicedu,” vol. 6, no. 4, pp. 6387–6397, 2022.
- [23] I. S. Pamela, S. Hayati, and R. S. Insani, “Penggunaan media Big Book untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa di kelas V sekolah dasar,” vol. 4, no. 2, pp. 245–263, 2019.
- [24] K. Berbahasa and A. Usia, “Analisis penggunaan media Big Book dalam mengembangkan,” vol. 4, pp. 30–31, 2023.
- [25] M. S. Dewy, M. Isnaini, Y. Simamora, A. I. Silitinga, and E. Astrid, “Implementasi model 4D dalam pengembangan buku digital mata kuliah elektronika dasar,” vol. 10, no. 2, pp. 97–105, 2023.
- [26] A. Bahri, “Penerapan pendekatan integratif untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa pada kelas IV SDN 45 Pappaka,” vol. 5, no. 2, pp. 768–776, 2025.
- [27] A. Bahri, E. S. Isnah, and M. Kharis, “Development of interactive reading multimedia based on educational games for grade I students of Inpres Malakaya Elementary School, Gowa District,” pp. 203–209, 2024.
- [28] Tarman, “Kewajiban dan kedisiplinan belajar siswa,” pp. 87–94, 2022.
- [29] A. Putra and P. S. Damayanti, “Hubungan keterampilan sosial terhadap prestasi belajar siswa kelas IV sekolah dasar,” vol. 2, pp. 217–221, 2021.