
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	7

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/licenses/by/4.0/legalcode>

Academia Open

Vol. 11 No. 1 (2026): June
DOI: 10.21070/acopen.11.2026.14072

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](#))

Academia Open

Vol. 11 No. 1 (2026): June
DOI: 10.21070/acopen.11.2026.14072

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 Photo Story Media in Indonesian Language Learning for Fifth Grade Students at Islamic Elementary Schools :
Pengembangan Media Photo Story Berbasis Canva Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V Di Sekolah Dasar Islam**

Andi Rizki Dani, andirizkidani5@gmail.com

Program Pascasarjana Magister Pendidikan Dasar, Universitas Muhammadiyah Makassar, Indonesia

Munirah Munirah, munirah@unismuh.ac.id (*)

Program Pascasarjana Magister Pendidikan Dasar, Universitas Muhammadiyah Makassar, Indonesia

Siti Suwadah Rimang, sitisuwadahrimang@unismuh.ac.id

Program Pascasarjana Magister Pendidikan Dasar, Universitas Muhammadiyah Makassar, Indonesia

(*) Corresponding author

Abstract

General Background Indonesian language learning in elementary education emphasizes literacy skills, yet students' reading interest and comprehension remain limited due to unengaging instructional media. **Specific Background** Classroom practices are dominated by textbooks with minimal interactive support, while students show higher interest in visual and narrative-based materials. **Knowledge Gap** Previous studies highlight visual media benefits, but there is limited development of Canva-based photo story media specifically designed to optimize learning outcomes in short story materials. **Aims** This study aims to develop and analyze the validity, practicality, and effectiveness of Canva-based photo story media for fifth-grade Indonesian language learning. **Results** Using a Research and Development approach with the Four-D model, the media achieved high validity (media 92.64% and material 94.23%), strong practicality based on teacher (95.45%) and student responses (86.05%), and improved learning outcomes from a mean score of 58.31 to 85.52. **Novelty** The innovation lies in integrating visual design, narrative structure, and digital accessibility aligned with elementary student characteristics to create contextual and interactive learning experiences. **Implications** The findings indicate that Canva-based photo story media provides a feasible digital learning alternative that supports student engagement, comprehension, and improved academic performance in Indonesian language learning.

Highlights

- High validity confirmed by expert evaluation across media and material dimensions
- Strong usability indicated by positive teacher and student responses
- Significant improvement observed between pretest and posttest performance

Keywords

Photo Story; Canva; Learning Outcomes; Digital Media; Indonesian Language

Published date: 2026-04-24

PENDAHULUAN

Belajar adalah sebuah proses yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh sebuah perubahan tingkah laku yang menetap, baik yang dapat diamati maupun yang tidak dapat diamati secara langsung, yang terjadi sebagai suatu hasil latihan atau pengalaman dalam interaksinya dengan lingkungan [1]. Belajar adalah aktivitas yang tidak lepas dari proses menuntut ilmu. Islam sendiri memandang orang yang berilmu dengan derajat yang mulia, orang yang berilmu dengan orang yang tidak berilmu tidak mungkin berada di derajat yang setara, seperti yang disebutkan dalam firman Allah Ta'ala (QS. Al Mujadilah:11) :

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا فَانشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ ﴿١١﴾

Artinya: “Wahai orang-orang yang beriman, apabila dikatakan kepadamu “Berilah kelapangan di dalam majelis-majelis,” lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Apabila dikatakan, “Berdirilah,” (kamu) berdirilah. Allah niscaya akan mengangkat orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Allah maha teliti terhadap apa yang kamu kerjakan.”

Kurikulum Merdeka merupakan sebuah terobosan kurikulum yang diperkenalkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia sebagai langkah untuk memulihkan pembelajaran yang sempat terhambat oleh berbagai tantangan, termasuk pandemi. Kurikulum ini dirancang untuk memberikan kebebasan dan fleksibilitas bagi guru serta siswa dalam proses pembelajaran. Kurikulum ini menekankan pada materi esensial sehingga siswa memiliki waktu yang cukup untuk mendalami kompetensi dasar seperti literasi dan numerasi, serta memungkinkan guru untuk menyesuaikan materi dan metode pembelajaran berdasarkan kebutuhan peserta didik dan konteks lokal sekolah, [2].

Kurikulum merdeka menetapkan pembelajaran bahasa Indonesia sebagai salah satu mata pelajaran wajib. Kurikulum ini mengedepankan pengembangan keterampilan literasi secara komprehensif, meliputi membaca, menulis, menyimak, dan berbicara. Dalam Kurikulum Merdeka, pendekatan pembelajaran mendalam menjadi landasan penting dalam pembelajaran bahasa Indonesia agar siswa tidak hanya memahami materi secara permukaan, tetapi juga mampu mengaitkannya dengan kehidupan nyata. Salah satu bentuk penerapannya adalah melalui pembelajaran cerita pendek. Melalui kegiatan membaca, siswa memahami makna teks sekaligus merefleksikan nilai di dalamnya secara aktif dan bermakna melalui kegiatan kreatif yang menyenangkan. Pembelajaran Bahasa Indonesia tidak hanya meningkatkan kemampuan berbahasa, tetapi juga membentuk karakter siswa. hal ini sejalan dengan teori *Free Discovery Learning* Hanner (dalam Ramlan, 2011:17) yang menekankan bahwa pembelajaran efektif terjadi Ketika siswa diberi kesempatan menemukan konsep melalui contoh kehidupan sehari-hari [3].

Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD berperan penting sebagai dasar kemampuan berbahasa sejak dini yang berguna untuk jenjang Pendidikan berikutnya, dengan tujuan membentuk sikap berbahasa yang positif serta kemampuan komunikasi lisan dan tulisan untuk menyampaikan gagasan dalam kehidupan social [4].

Keterampilan membaca merupakan kemampuan dasar untuk memperluas pengetahuan dan menjadi bagian penting dalam proses belajar [5]. Membaca berkaitan erat dengan penguasaan Bahasa, dimulai dari pengenalan huruf dan kata hingga pemahaman makna. Namun, hasil PISA 2022 menunjukkan literasi membaca Indonesia masih rendah dengan skor 359 dan berada di peringkat 70 dari 81 negara, menandakan rendahnya minat baca siswa SD, khususnya pada materi cerita pendek. Kondisi ini diperburuk oleh minimnya media pembelajaran yang menarik dan kontekstual sehingga pembelajaran menjadi kurang efektif [6].

Pada buku pelajaran bahasa Indonesia kelas V (Bab 2) dengan materi “Unsur Pembangun Cerita”, terdapat pembahasan tentang cerita yang dirancang untuk menumbuhkan minat belajar peserta didik. Tujuan pembelajarannya secara kognitif, adalah agar siswa mampu mengidentifikasi tema, tokoh utama, latar tempat, alur (masalah utama), dan amanat dari sebuah cerita pendek, serta menyampaikan pendapat mengenai informasi tersebut. Berdasarkan tujuan tersebut, siswa diharapkan mampu mengidentifikasi unsur intrinsik yang ada dalam sebuah cerita, serta menyampaikan pendapat tentang informasi yang disajikan.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan oleh peneliti di UPT SDI Benteng No.62 Kepulauan Selayar, ditemukan adanya masalah dalam kegiatan pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya pada materi cerita pendek. Hal ini dapat dilihat dari data hasil analisis kebutuhan siswa yang menunjukkan bahwa minat membaca siswa masih tergolong rendah, terutama pada materi cerita pendek. Meskipun demikian, hampir seluruh siswa menunjukkan ketertarikan tinggi terhadap media pembelajaran yang menyediakan rangkaian teks dan gambar yang disusun menjadi alur cerita, karena media ini memudahkan mereka memahami topik, menemukan masalah, dan menelaah informasi secara lebih terarah.

Hasil analisis kebutuhan guru yang diperoleh melalui angket dan wawancara menunjukkan bahwa kendala utama yang dihadapi saat pembelajaran bahasa Indonesia yaitu tidak tersedianya media ajar yang menyenangkan untuk materi cerita pendek. Proses pembelajaran bahasa Indonesia selama ini masih terbatas pada penggunaan buku teks yang disediakan sekolah tanpa dukungan media pembelajaran tambahan, guru menggunakan media pembelajaran tetapi hanya media kartu cetak secara terus menerus yang digunakan dalam materi majas saja. Guru mengakui bahwa keterbatasan media membuat siswa cepat bosan dan kurang termotivasi dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu, guru memberikan respons positif terhadap penggunaan media ajar ke dalam pembelajaran karena dinilai dapat meningkatkan pemahaman dan keterlibatan

siswa. Guru juga menegaskan bahwa kebutuhan terhadap media ajar yang menarik dan mudah digunakan sangat tinggi.

Menurut Hasan et al. (2021), media pembelajaran sangat penting karena kegiatan pembelajaran tidak dapat berjalan optimal tanpa dukungannya [7]. Media juga bersifat fleksibel karena dapat digunakan pada berbagai tingkat Pendidikan dan dalam berbagai aktivitas pembelajaran. [1], 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 siswa untuk lebih bertanggung jawab dan mengontrol pembelajarannya sendiri, dan mengambil perspektif jangka panjang siswa tentang pembelajaran [8].

Media pembelajaran penting dalam pembelajaran aktif berbasis keterampilan proses dan menuntut inovasi sesuai perkembangan Pendidikan. Media yang menarik membuat siswa belajar sambil bermain, sehingga meningkatkan kegembiraan. Pemaknaan, dan pemahaman materi [7].

Penelitian [2] membuktikan bahwa media cerita bergambar “Bolokuncoro” efektif menarik minat belajar anak PAUD, meningkatkan kemampuan berbahasa serta memperkenalkan nilai-nilai budaya local [9]. Selain itu, [3], mengembangkan buku cerita bergambar berbasis Canva terbukti dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan [10], sedangkan hasil penelitian [4] yaitu media digital dinilai dapat meningkatkan motivasi, kreativitas dalam menulis cerita pendek. Penelitian [5], menunjukkan bahwa media Photo Story meningkatkan minat belajar, motivasi, dan pemahaman siswa terhadap materi sastra anak, khususnya dalam pembelajaran dongeng [11].

Media photo story adalah media pembelajaran berbasis rangkaian gambar yang membentuk cerita, dengan keunggulan dalam menyampaikan materi secara efektif meningkatkan pemahaman, melatih berpikir logis, dan memotivasi siswa [12]. Media Photo Story dapat dijalankan melalui smartphone, laptop dan Personal Computer (PC). Media Photo Story dibuat dengan aplikasi Canva. Aplikasi ini menghadirkan beragam alat dan menu yang mendukung proses desain, sehingga pengguna dapat menghasilkan karya secara efisien dan kreatif, [13].

Media photo story berbasis canva memiliki sejumlah kelebihan dibandingkan dengan media photo story konvensional. Canva memungkinkan guru mendesain tampilan cerita dengan warna, gambar, dan tata letak yang lebih menarik sehingga menumbuhkan motivasi dan fokus siswa dalam belajar. Selain itu, media ini fleksibel karena dapat digunakan secara digital menggunakan proyektor maupun dalam bentuk cetak. Photo story berbasis canva juga mendorong pembelajaran yang kolaboratif, di mana siswa dapat membaca bersama, berdiskusi, dan menyampaikan kembali isi bacaan dengan cara yang menyenangkan.

Dengan demikian, hasil analisis awal dari kedua angket tersebut menunjukkan bahwa baik siswa maupun guru sama-sama membutuhkan dan mendukung penggunaan media pembelajaran. Media photo story diharapkan menjadi alternatif untuk menghadirkan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan bermakna. Sejumlah studi menunjukkan bahwa media visual seperti cerita bergambar, buku digital, canva, dan photo story efektif meningkatkan motivasi, kemampuan Bahasa, kreativitas, serta keterampilan membaca awal siswa. Namun, kajian tersebut belum secara khusus menempatkan pengembangan media photo story berbasis canva sebagai alternatif media yang ditujukan untuk meningkatkan hasil belajar, khususnya pada pembelajaran Bahasa Indonesia di jenjang sekolah dasar. Dengan demikian, terdapat gap penelitian berupa belum adanya pengembangan media photo story berbasis canva yang dirancang secara khusus untuk memfasilitasi dan memaksimalkan hasil belajar siswa kelas V sekolah dasar pada pembelajaran bahasa Indonesia. Gap inilah yang menjadi dasar penting dilakukannya penelitian ini.

Kebaruan dari penelitian ini adalah mengembangkan media photo story berbasis canva sebagai alternatif media pembelajaran digital yang dapat memaksimalkan hasil belajar pada siswa. Diharapkan hasil dari penelitian ini dapat menjawab masalah yang terjadi di sekolah berdasarkan analisis kebutuhan untuk mendesain produk berupa media yang akan memberikan kontribusi nyata pada dunia pendidikan dan pengembangan teknologi pembelajaran. Kebaruan penelitian ini dipertegas melalui integrasi media digital yang tidak hanya berfokus pada tampilan visual, tetapi juga disesuaikan dengan karakteristik belajar siswa sekolah dasar yang cenderung konkret, visual, dan menyukai alur cerita. Berbeda dengan penelitian sebelumnya, media photo story berbasis Canva dalam penelitian ini dirancang sebagai pengalaman belajar yang menggabungkan unsur naratif, visual interaktif, dan kemudahan akses digital sehingga mampu meningkatkan keterlibatan, pemahaman, serta hasil belajar siswa secara lebih optimal. Keunikan penelitian ini terletak pada integrasi desain media digital dengan karakteristik perkembangan siswa sekolah dasar dalam pembelajaran bermakna. Penelitian ini berkontribusi melalui pengembangan photo story berbasis canva sebagai media visual Interaktif yang mendukung literasi membaca kontekstual, sekaligus menggabungkan desain visual, alur cerita, dan kemudahan akses dalam satu produk yang sesuai dengan kebutuhan siswa SD.

METODE

A. Model Penelitian dan Pengembangan

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan (Research and Development) jenis tersebut adalah suatu proses yang digunakan untuk menciptakan dan memvalidasi produk pendidikan melalui siklus yang meliputi studi pustaka, pengembangan produk, pengujian lapangan, evaluasi, dan penyempurnaan produk.

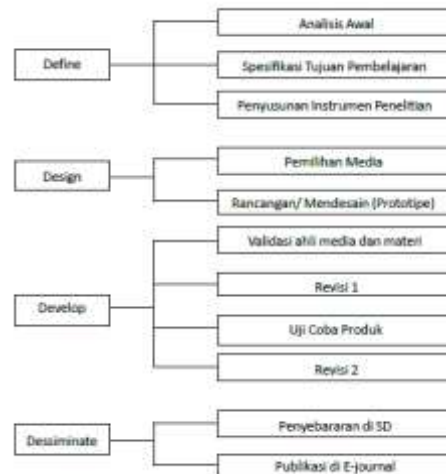
B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Penelitian dan pengembangan ini menggunakan model 4D yang meliputi tahap define, design, develop. Dan disseminate untuk mengkaji pengembangan bahan ajar. Adapun tiap tahap dijelaskan sebagai berikut:

[ISSN 2714-7444 \(online\)](https://doi.org/10.21070/acopen.11.2026.14072), <https://acopen.umsida.ac.id>, published by [Universitas Muhammadiyah Sidoarjo](https://www.muhammadiyah.ac.id)

Copyright © Author(s). This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution License (CC BY).

Gambar 1 Tahapan Model 4D



C. Uji Coba Produk

1. Subjek Uji Coba

Subjek yang terlibat dalam penelitian ini meliputi dua orang ahli materi, yaitu dosen Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, serta dua orang ahli media yang juga merupakan dosen dari fakultas yang sama. Uji coba skala kecil dilakukan pada 5 peserta didik kelas V UPT SDI Benteng No.62 Kepulauan Selayar, sedangkan uji coba skala besar melibatkan 19 peserta didik kelas V UPT SDI Benteng No.62 Kepulauan Selayar.

2. Desain Uji Coba

Uji coba media photo story berbasis canva akan dilaksanakan sebagai berikut. Tujuan utama dari uji coba ini adalah untuk mengetahui apakah produk yang sedang dikembangkan layak (valid), praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

D. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

1. Instrumen Validasi Ahli

Lembar validasi ahli adalah alat untuk mengukur kualitas produk yang telah dikembangkan. Instrumen ini akan diberikan kepada ahli media dan ahli materi sebagai validator.

2. Angket

Angket respons guru dan siswa digunakan untuk mengukur kepraktisan dan potensi media dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Angket ini mengukur respons terhadap penggunaan produk yang telah dikembangkan.

E. Instrument Tes

Instrument yang digunakan dalam penelitian ini berupa tes pre-test dan post-test untuk mengukur hasil belajar siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia siswa melalui penggunaan produk yang telah dikembangkan.

F. Teknik Analisis Data

1. Analisis Kevalidan

Analisis data dalam penelitian ini mencakup tiga tahap utama sesuai jenis data, yaitu validitas, kepraktisan, dan keefektifan produk.

Data kevalidan pengembangan media photo story berbasis canva diperoleh untuk mengetahui tingkat kelayakan media dalam pembelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas V UPT SDI Benteng No.62 Kepulauan Selayar.

2. Analisis Kepraktisan

Analisis kepraktisan didasarkan pada angket respon guru dan peserta didik serta lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran.

3. Analisis Keefektifan Produk

Tingkat keefektifan produk yaitu media photo story berbasis canva, ini dilakukan melalui pemberian tes kepada peserta didik setelah menggunakan media photo story berbasis canva.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Prototipe Media photo story berbasis canva pada Pembelajaran Bahasa Indonesia

a. Tahap Pendefinisian (Define)

Tahap pendefinisian mencakup pengumpulan fakta dan analisis kebutuhan pembelajaran siswa kelas V SD, yang terdiri dari lima Langkah sebagai berikut:

1) Analisis Awal

Analisis awal menunjukkan adanya masalah dalam pembelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas V yang memerlukan solusi.observasi di UPT SDI Benteng No 62. Kepulauan Selayar menunjukkan penggunaan Kurikulum Merdeka dengan modul lengkap, namun media pembelajaran masih sederhana dan buku hanya digunakan saat di kelas.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti mengembangkan media photo story berbasis canva yang masih jarang digunakan di sekolah dasar. Inovasi penelitian ini terletak pada penyajian bacaan yang lebih menarik dan dapat diakses secara online melalui tautan cerita, sehingga pembelajaran menjadi lebih interaktif, menarik, dan efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa.

2) Analisis Peserta Didik

Penelitian ini melibatkan siswa kelas V UPT SDI Benteng No.62 Kepulauan Selayar yang umumnya sudah lebih mandiri, namun masih membutuhkan bimbingan dalam memahami konsep. Sebagian siswa juga masih kesulitan dalam membaca kritis, menemukan informasi utama, dan mengaitkan bacaan dengan pengalaman pribadi.

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 hasil belajar siswa yang belum optimal. Oleh karena itu, pengembangan media photo story 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, mengidentifikasi unsur cerita, maupun kemampuan mengungkapkan kembali isi cerita secara lisan maupun tulisan.

3) Analisis Konsep

Analisis konsep berfokus pada penentuan dan penyusunan materi, yang menjadi kunci penting dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dikarenakan media ajar yang disusun secara sistematis dan menarik dapat membantu siswa memahami isi bacaan dengan lebih mudah, konkret, dan bermakna.

4) Analisis Tugas

Peneliti menganalisis tujuan pembelajaran pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas V di sekolah dasar, khususnya pada materi cerita pendek. Analisis tugas bertujuan menentukan bentuk, struktur, dan isi media ajar cerita pendek Bahasa Indonesia yang dikembangkan, dengan berfokus pada pencapaian pemahaman literal, inferensial, dankritis. Tugas yang dirancang berupa aktivitas interaktif menggunakan media *photo story* berbasis canva selama pembelajaran.

5) Analisis Tujuan Pembelajaran

Perumusan tujuan pembelajaran ini selaras dengan target pencapaian pembelajaran pada Kurikulum Merdeka, yaitu pengoptimalan hasil belajar siswa kelas V UPT SDI Benteng No.62 Kepulauan Selayar melalui pengembangan media ajar photo story berbasis canva pada materi cerita pendek. Media ajar ini dirancang secara sistematis untuk membantu siswa memahami teks cerita pendek secara mendalam, mengenali unsur-unsur intrinsik cerita, dan menemukan informasi penting.

b. Tahap Perancangan (Design)

Setelah melakukan analisis mendalam terhadap temuan dari studi pendahuluan, langkah berikutnya adalah merancang media ajar Bahasa Indonesia pada materi cerita pendek yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V UPT SDI Benteng No.62 Kepulauan Selayar. Tahap ini bertujuan untuk menghasilkan prototipe media ajar berupa photo story berbasis canva yang dapat memfasilitasi kegiatan belajar yang bermakna, sekaligus mendorong partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran.

Perancangan media ini secara khusus diintegrasikan dengan langkah-langkah metode SQ3R (Survey, Question, Read, Recite, Review) sebagaimana yang tertuang dalam modul ajar, guna memastikan setiap transisi halaman digital mampu menstimulasi kemampuan kognitif siswa.

c. Tahap pengembangan (develop)

Tahap pengembangan bertujuan menghasilkan media ajar *photo story* berbasis canva pada materi cerita pendek yang telah disempurnakan melalui masukan ahli dan uji coba, sehingga layak digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V UPT SDI Benteng No. 62 Kepulauan Selayar. Media ini dirancang menarik, sederhana, dan sistematis, dilengkapi tujuan, petunjuk, teks cerita, serta ilustrasi dua dimensi yang sesuai dengan karakteristik siswa SD.

Produk dikembangkan sesuai dengan materi cerita pendek dan rancangan awal yang telah dibuat. Selanjutnya, media ajar photo story berbasis canva disempurnakan melalui proses desain dan penyusunan materi yang mendukung pembelajaran interaktif dan bermakna, sehingga siswa dapat belajar secara aktif, memahami isi cerita, mengidentifikasi unsur intrinsik cerita, serta menafsirkan pesan moral yang terkandung di dalamnya. Secara garis besar, pengembangan media photo story akan dijabarkan sebagai berikut :

Media photo story dibuat untuk mendukung pembelajaran membaca pemahaman siswa. Kata photo story berasal dari bahasa Inggris yang berarti cerita bergambar. Media photo story ini adalah media yang berisikan bahan bacaan berupa teks cerita pendek. Untuk memberikan kesan tampilan yang menarik dan friendly bagi anak terdapat beragam visual dan animasi yang mampu memikat guru maupun siswa untuk mengoperasikannya saat pembelajaran berlangsung.

d. Tahap Penyebaran (Disseminate)

Tahap penyebaran merupakan tahap akhir dalam penelitian pengembangan ini. Pada tahap ini, peneliti melakukan penyebaran media ajar photo story berbasis canva di UPT SDI Benteng No.62 Kepulauan Selayar. Setelah pelaksanaan pembelajaran menggunakan media ajar photo story berbasis canva yang dikembangkan, siswa dan guru mengisi angket respon terhadap media tersebut untuk mengetahui tanggapan mereka terhadap penggunaan media dalam pembelajaran. Selain itu, peneliti juga memberikan post-test kepada siswa yang sebelumnya telah diberikan pre-test untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah menggunakan media tersebut.

Media photo story berbasis canva pada materi cerita pendek dikembangkan melalui penelitian R&D dengan model 4D (Define, Design, Develop, dan Disseminate).

Pada tahap pendefinisian (Define) atau studi pendahuluan, berdasarkan hasil analisis kebutuhan guru dan siswa diperoleh data bahwa pembelajaran masih didominasi oleh penggunaan buku teks cetak, tanpa didukung oleh media ajar photo story berbasis canva yang variatif dan menarik. Hal ini menyebabkan minat belajar siswa rendah dan berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa pada materi cerita pendek.

Pada tahap perancangan (Design), peneliti merancang media ajar photo story berbasis canva materi cerita pendek yang disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas V sekolah dasar, baik dari segi bahasa dan tampilan visual.

Selanjutnya, pada tahap pengembangan (Develop), media ajar photo story berbasis canva yang telah dirancang kemudian divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Hasil validasi menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memperoleh rata-rata persentase penilaian sebesar 92,64% dari validator 1 dengan kriteria "sangat valid" dan 75,00% dari validator 2 dengan kriteria "valid". Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media ajar photo story berbasis canva materi cerita pendek layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Tahap uji coba dilakukan untuk mengetahui kepraktisan dan respon siswa terhadap media ajar photo story berbasis canva yang dikembangkan. Hasil uji coba menunjukkan bahwa siswa sangat tertarik terhadap media tersebut, yang terlihat dari antusiasme siswa selama proses pembelajaran berlangsung dengan tingkat keterlaksanaan pembelajaran mencapai skor 96,05 (Sangat Baik). Berdasarkan hasil pengisian angket respon siswa, diperoleh rata-rata persentase sebesar 86,05%. Jika persentase berada pada rentang 80–100%, maka media ajar photo story berbasis canva termasuk dalam kriteria "sangat menarik" dan "sangat praktis". Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media ajar photo story berbasis canva materi cerita pendek yang dikembangkan valid dan layak digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V UPT SDI Benteng No.62 Kepulauan Selayar.

2. Kevalidan Media photo story berbasis canva pada pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SD

Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah media ajar photo story berbasis canva materi cerita pendek yang dikembangkan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V UPT SDI Benteng No.62 Kepulauan Selayar. Uji kevalidan pengembangan media ajar photo story berbasis canva diperoleh berdasarkan hasil validasi ahli media dan validasi ahli materi. Hasil validasi tersebut digunakan sebagai dasar untuk menentukan kelayakan media ajar photo story berbasis canva sebelum diujicobakan dalam proses pembelajaran.

a. Validasi Media

Validasi media ajar photo story berbasis canva diperoleh melalui angket validasi ahli media yang memuat indikator-indikator penilaian yang mengacu pada aspek kevalidan media yang dikembangkan, meliputi aspek tampilan, penyajian, keterbacaan, dan kelayakan penggunaan dalam pembelajaran. Media *photo story* berbasis canva pada materi cerita pendek divalidasi oleh dosen Universitas Muhammadiyah Makassar. Proses validasi dilakukan pada Desember 2025 hingga Januari 2026 dengan

Academia Open

Vol. 11 No. 1 (2026): June
DOI: 10.21070/acopen.11.2026.14072

melibatkan dua validator ahli. Adapun ahli penilaian validasi media tersebut disajikan pada table berikut:

Tabel 1 Hasil Validasi Media

No	Validator 1	No Indikator	Jumlah	Validator 2	No Indikator	Jumlah
1	Tidak relevan	-		Tidak relevan	-	
2	Cukup relevan	-		Cukup relevan	-	
3	Relevan	3,4,5,7,12	5	Relevan	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17	17
4	Sangat relevan	1,2,6,8,9,10,11,13,14,15,16,17	12	Sangat relevan		
Total			17			17
Presentase			92,64			75
Kriteria			Sangat valid			Valid

Hasil validasi media memperoleh persentase 92,64% dari validator ahli 1 dengan kategori sangat valid, dan 75% dari validator ahli 2 dengan kategori valid. Berdasarkan hasil tersebut, diketahui bahwa aspek-aspek penjelasan yang terdapat pada media ajar photo story berbasis canva materi cerita pendek telah relevan dengan kompetensi yang harus dikuasai oleh siswa, serta jabaran materi dalam media telah sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Selain itu, hasil pengujian kevalidan media diperkuat dengan analisis koefisien Gregory yang menunjukkan nilai 1,0 dengan kategori validitas sangat tinggi.

b. Validasi Materi

Validasi materi diperoleh melalui angket validasi ahli materi yang memuat indikator-indikator yang mengacu pada aspek pembelajaran media ajar photo story berbasis canva materi cerita pendek. Media ajar ini divalidasi oleh dua orang ahli materi untuk mengetahui kelayakan isi, kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran, dan kemudahan pemahaman siswa kelas V UPT SDI Benteng No.62 Kepulauan Selayar.

Tabel 2 Hasil Validasi Materi

No	Validator 1	No Indikator	Jumlah	Validator 2	No Indikator	Jumlah
1	Tidak relevan	-		Tidak relevan	-	
2	Cukup relevan	-		Cukup relevan	-	
3	Relevan	2,7,10	3	Relevan	1,2,4,7,8,9,10,11,12,13	10
4	Sangat relevan	1,3,4,5,6,8,9,11,12,13	10	Sangat relevan	3,5,6	3
Total			13			13
Presentase			94,23			80,35
Kriteria			Sangat valid			Valid

Hasil validasi materi memperoleh persentase 94,23% dari validator ahli 1 dengan kategori sangat valid, dan 80,35% dari validator ahli 2 dengan kategori sangat valid. Berdasarkan hasil tersebut, diketahui bahwa aspek-aspek penjelasan yang terdapat pada media ajar photo story berbasis canva materi cerita pendek telah relevan dengan kompetensi yang harus dikuasai oleh siswa, serta jabaran materi dalam media telah sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Hal ini diperkuat dengan hasil analisis koefisien Gregory yang menunjukkan nilai 1,0 dengan kategori validitas sangat tinggi.

3. Rekapitulasi Presentase Skor Kevalidan Media Bahasa Indonesia Materi Cerita Pendek

Rekapitulasi persentase kevalidan media photo story berbasis canva pada materi cerita pendek Bahasa Indonesia, berdasarkan penilaian ahli media dan ahli materi, disajikan pada table berikut:

Tabel 3 Rekapitulasi Presentase Skor Aspek Kevalidan

No	Aspek	Validator 1		Validator 2	
		Presentase	Keterangan	Presentase	Keterangan
1	Media	92,64	Sangat Valid	75	Valid
2	Materi	94,23	Sangat Valid	80,35	Valid
	Rata-Rata	93,43	Sangat Valid	77,67	Valid

Berdasarkan tabel rekapitulasi di atas, rata-rata penilaian dari validator 1 adalah 93,43% yang menunjukkan kriteria Sangat Valid dan validator 2 adalah 77,67%, yang menunjukkan kriteria Valid. Mengukuhkan bahwa media ajar photo story berbasis canva ini layak digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa di UPT SDI Benteng No.62 Kepulauan Selayar.

4. Koefision Validator (Analisis Gregory) Media dan Materi

Berdasarkan hasil analisis gregory, hasil validasi media photo story dan materi Bahasa Indonesia materi cerita pendek oleh dua validator, diperoleh data sebagai berikut:

a. Koefision validator (Analisis Gregory) Media Photo Story

Tabel 4 Koefision Validitas Analisis Gregory Media Photo Story

MATRIX 2X2		VALIDATOR 2	
		TIDAK RELEVAN	RELEVAN
VALIDATOR 1	TIDAK RELEVAN	0	0
	RELEVAN	0	17

$$V_c = \frac{17}{0+0+0+17} = 1.0$$

Interpretasi Hasil:

- 1) Nilai $V_c = 1,0$ menunjukkan bahwa terdapat kesepakatan penuh antara kedua validator mengenai relevansi desain media ajar photo story berbasis canva.
- 2) Semua indikator yang divalidasi oleh kedua validator dianggap relevan dan sesuai dengan tujuan pembelajaran.
- 3) Dengan demikian, desain media ajar photo story berbasis canva materi cerita pendek ini dinyatakan sangat valid dan layak digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDI No.62 Selayar.

Hasil ini menegaskan bahwa media photo story sudah memenuhi kriteria kelayakan media pembelajaran dan siap untuk tahap pengembangan berikutnya.

b. Koefision validator (Analisis Gregory) Materi pada media Photo Story

Tabel 5 Koefision Validitas Analisis Gregory Materi pada Media Photo Story

MATRIX 2X2		VALIDATOR 2	
		TIDAK RELEVAN	RELEVAN
VALIDATOR 1	TIDAK RELEVAN	0	0
	RELEVAN	0	13

$$V_c = \frac{13}{0+0+0+13} = 1.0$$

Interpretasi Hasil:

- 1) Nilai $V_c = 1.0$ menunjukkan tingkat kesepakatan yang sangat tinggi antara kedua validator terkait relevansi materi yang disajikan dalam media ajar photo story berbasis canva.
- 2) Hampir semua indikator yang divalidasi oleh kedua validator dianggap relevan dan sesuai dengan tujuan pembelajaran, termasuk unsur-unsur cerita pendek, struktur cerita, dan teknik membaca pemahaman teks.
- 3) Dengan demikian, materi pada media ajar photo story berbasis canva materi cerita pendek ini dapat dinyatakan sangat valid dan layak digunakan dalam pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V UPT SDI Benteng No.62 Selayar.

3. Kepraktisan Media photo story berbasis canva pada pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SD

Bagian ini mengamati dua aspek terkait kepraktisan penggunaan media ajar photo story berbasis canva materi cerita pendek. Aspek pertama adalah data observasi keterlaksanaan pembelajaran yang menggunakan media tersebut, yang diamati oleh pengamat melalui instrumen observasi. Aspek kedua adalah respons siswa terhadap penggunaan media ini dalam upaya meningkatkan hasil belajar mereka.

Uji kepraktisan dilakukan untuk menilai kemudahan penggunaan media *photo story* berbasis canva oleh guru dan siswa selama pembelajaran. Penilaian menggunakan observasi keterlaksanaan pembelajaran guna melihat sejauh mana media

mudah diterapkan, menarik, dan mendukung pencapaian tujuan belajar siswa kelas V UPT SDI Benteng No. 62 Kepulauan Selayar.

a. Observasi Keterlaksanaan Penggunaan Media photo story berbasis canva pada pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SD

Pada uji coba ini, data keterlaksanaan penggunaan media photo story berbasis canva materi cerita pendek digunakan untuk menilai kepraktisan dan efektivitasnya. Guru kelas V berperan sebagai pengamat selama empat pertemuan dengan memantau seluruh proses pembelajaran dan mengecek setiap aspek dalam lembar observasi.

Table 6 menyajikan hasil analisis keterlaksanaan penggunaan media tersebut untuk mengetahui tingkat efektivitasnya dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas V UPT SDI Benteng No.62 Kepulauan Selayar. Observasi keterlaksanaan pembelajaran menggunakan media ajar ini dilakukan oleh guru kelas V dengan menggunakan skala penilaian Likert 1–4, di mana skor yang diperoleh kemudian dikategorikan sesuai dengan kriteria kepraktisan yang berlaku. Hasil skor dan kriterianya dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 6 Hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran

OBSERVER	SKOR	KRITERIA
	$\frac{73}{76} = 96,05$	TERLAKSANA SANGAT BAIK

Berdasarkan hasil pengamatan observer pada tabel di atas, secara keseluruhan keterlaksanaan pembelajaran menggunakan media ajar photo story berbasis canva materi cerita pendek dinyatakan sangat sesuai atau sangat baik. Hasil pengamatan yang dilakukan oleh guru kelas V menunjukkan bahwa keterlaksanaan pembelajaran memperoleh skor 96,05. Dengan demikian, berdasarkan tabel skala penilaian, kualifikasi keterlaksanaan pembelajaran dapat dikategorikan sangat sesuai/sangat baik, yang menunjukkan bahwa media ajar ini dapat diterapkan dengan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas V UPT SDI Benteng No.62 Kepulauan Selayar.

b. Respon Guru

Respons guru terhadap kepraktisan penggunaan media ajar photo story berbasis canva materi cerita pendek pada siswa kelas V UPT SDI Benteng No.62 Kepulauan Selayar dinilai oleh guru kelas V. Guru mengisi angket respons terhadap kepraktisan penggunaan media ajar ini dengan menggunakan skala penilaian rating scale, yang terdiri atas pilihan jawaban : sangat praktis, praktis, tidak praktis, dan sangat tidak praktis.

Adapun skor dan kriteria penilaian yang diperoleh dari angket tersebut dapat dilihat pada tabel di bawah ini, yang menunjukkan sejauh mana media ajar ini mudah digunakan, menarik, dan mendukung proses pembelajaran serta meningkatkan hasil belajar siswa. Adapun skor dan kriteria yang dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 7 Hasil Kepraktisan Respon Guru Terhadap Media Photo Story

GURU	SKOR	KRITERIA
	$\frac{42}{44} = 95,45$	SANGAT PRAKTIS

Berdasarkan hasil respons guru terhadap kepraktisan media ajar pada tabel di atas, dapat dilihat bahwa secara keseluruhan, respons guru terhadap kepraktisan media ajar photo story berbasis canva materi cerita pendek dinyatakan sangat praktis. Hasil perolehan dari guru kelas V menunjukkan bahwa media ajar ini memperoleh skor 95,45, sehingga dapat disimpulkan bahwa media ajar ini mudah digunakan, menarik, dan mendukung proses pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas V UPT SDI Benteng No.62 Kepulauan Selayar.

c. Respon Siswa

Pada uji coba II, respon siswa terhadap penggunaan media ajar photo story berbasis canva materi cerita pendek dalam meningkatkan hasil belajar dikumpulkan melalui angket. Dalam bagian ini, 19 siswa kelas V UPT SDI Benteng No.62 Kepulauan Selayar yang menjadi subjek uji coba diminta mengisi lembar respon setelah menyelesaikan seluruh rangkaian pembelajaran.

Data respon siswa ini bertujuan untuk mengukur kepraktisan media ajar photo story berbasis canva dalam meningkatkan kemampuan pemahaman siswa. Hasil perhitungan analisis respon siswa tersaji dalam Tabel 8, yang menunjukkan sejauh mana media ajar ini dapat diterapkan dengan mudah, menarik, dan mendukung pencapaian tujuan pembelajaran.

Tabel 8 Hasil Respon Siswa terhadap Media Photo Story

Kode Siswa	Skor	Presentase	Kriteria
AYF	36	82	Sangat Praktis
QA	36	82	Sangat Praktis
ANMR	42	95	Sangat Praktis
AAQ	41	93	Sangat Praktis
BS	42	95	Sangat Praktis
BM	40	91	Sangat Praktis

Academia Open

Vol. 11 No. 1 (2026): June

DOI: 10.21070/acopen.11.2026.14072

MZF	40	91	Sangat Praktis
MRA	39	89	Sangat Praktis
TZ	32	72	Praktis
AA	41	93	Sangat Praktis
MAF	34	77	Praktis
SAP	35	80	Sangat Praktis
APR	39	89	Sangat Praktis
AAAP	41	93	Sangat Praktis
MF	35	80	Sangat Praktis
EAS	38	86	Sangat Praktis
AAB	38	86	Sangat Praktis
ANA	32	72	Praktis
FA	39	89	Sangat Praktis
Rata-Rata	37,89	86,05	

Setelah dilakukan perhitungan, diperoleh persentase kepraktisan sebesar 86,05%. Hasil ini menunjukkan bahwa mayoritas siswa memberikan respon positif terhadap penggunaan media ajar photo story berbasis canva materi cerita pendek dalam pembelajaran. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media ajar yang dikembangkan terbukti praktis dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas V UPT SDI Benteng No.62 Kepulauan Selayar.

4. Keefektifan Media photo story berbasis canva pada pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SD

Data mengenai efektivitas pada penelitian ini diperoleh dari tes hasil belajar siswa setelah mereka mengikuti rangkaian lengkap pembelajaran yang menggunakan media ajar photo story berbasis canva materi cerita pendek. Tes ini digunakan untuk mengukur sejauh mana media ajar yang dikembangkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa kelas V UPT SDI Benteng No.62 Kepulauan Selayar.

a. Hasil Belajar Siswa pada Materi Cerita Pendek Menggunakan Media Ajar Photo Story Berbasis Canva di Kelas V UPT SDI Benteng No.62 Kepulauan Selayar

Hasil belajar Siswa pada Materi Cerita Pendek Menggunakan Media Ajar photo story berbasis canva di Kelas V UPT SDI Benteng No.62 Kepulauan Selayar pada uji coba 1 (Skala Kecil). Data mengenai efektivitas pada dan uji coba terbatas dalam penelitian ini diperoleh dari tes hasil belajar siswa setelah mereka mengikuti rangkaian lengkap pembelajaran yang menggunakan media ajar photo story berbasis canva materi cerita pendek. Tes ini digunakan untuk mengukur sejauh mana media ajar yang dikembangkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa kelas V UPT SDI Benteng No.62 Kepulauan Selayar.

Tabel 9 berikut menunjukkan data hasil belajar siswa pada uji coba I (Skala Kecil):

Tabel 9 Hasil Uji Coba I (Skala Kecil)

Kode Siswa	Skor	Presentase	Kriteria
MF	18	90	>KKM
MA	17	85	>KKM
ANMR	18	90	>KKM
QA	18	90	>KKM
AYF	18	90	>KKM
Rata-Rata	17,8	89	>KKM

Data dalam penelitian ini diperoleh dari tes hasil belajar siswa setelah penerapan media ajar photo story berbasis canva materi cerita pendek yang dikembangkan pada siswa kelas V UPT SDI Benteng No.62 Kepulauan Selayar. Analisis data dilakukan dengan menggunakan statistik deskriptif untuk mengetahui gambaran umum hasil penelitian pada tahap uji coba terbatas dan uji coba luas yang meliputi nilai minimum, maksimum, rata-rata (mean), standar deviasi, dan varians.

Tabel 10 Hasil Analisis Statistik Deskriptif

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
HASIL	5	85	90	89.00	2.236
KELAS	5	1	1	1.00	.000
Valid N (listwise)	5				

Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif pada Tabel 10 diperoleh data untuk variabel hasil belajar sebagai berikut.

Hasil tes hasil belajar siswa menunjukkan bahwa jumlah data (N) sebanyak 5. Nilai terendah yang diperoleh siswa adalah 85 dan nilai tertinggi adalah 90, dengan rentang nilai sebesar 5. Nilai rata-rata (mean) hasil belajar siswa adalah 89,00. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan hasil belajar siswa setelah menggunakan media ajar photo story berbasis canva berada pada kategori sangat baik. Nilai standar deviasi sebesar 2,236 menunjukkan bahwa sebaran data hasil belajar siswa cukup

[ISSN 2714-7444 \(online\)](https://doi.org/10.21070/acopen.11.2026.14072), <https://acopen.umsida.ac.id>, published by [Universitas Muhammadiyah Sidoarjo](https://www.muhammadiyah.ac.id)

Copyright © Author(s). This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution License (CC BY).

merata atau homogen. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media ajar yang dikembangkan mampu menghasilkan capaian hasil belajar yang konsisten pada tahap uji coba terbatas.

Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif tersebut, dapat disimpulkan bahwa media ajar photo story berbasis canva materi cerita pendek yang dikembangkan memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa kelas V UPT SDI Benteng No.62 Kepulauan Selayar. Hal ini ditunjukkan oleh nilai rata-rata yang tinggi pada variabel serta penyebaran data yang menunjukkan kecenderungan hasil yang baik dan stabil pada tahap uji coba terbatas.

b. Hasil Belajar Siswa pada Materi Cerita Pendek Menggunakan Media Ajar Photo Story Berbasis Canva pada Uji Coba II (Skala Besar) di Kelas V UPT SDI Benteng No.62 Kepulauan Selayar

Data efektivitas dalam penelitian ini dikumpulkan dari peserta didik melalui hasil belajar. Tes ini dilaksanakan melalui pretest (sebelum penerapan) dan posttest (sesudah penerapan) media ajar photo story berbasis canva materi cerita pendek yang dikembangkan. Pelaksanaan tes dilakukan secara individual untuk mengukur tingkat kemampuan hasil belajar siswa kelas V UPT SDI Benteng No.62 Kepulauan Selayar setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media ajar tersebut.

Hasil belajar Siswa pada Materi Cerita Pendek Menggunakan Media Ajar photo story berbasis canva pada Uji Coba II (Skala Besar) di Kelas V UPT SDI Benteng No.62 Kepulauan Selayar.

Tabel 1 1 Statistik Deskriptif Hasil Pretest

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
HASIL	19	33	83	58.32	16.509
KELAS	19	2	2	2.00	.000
Valid N (listwise)	19				

Hasil analisis menunjukkan bahwa jumlah siswa yang menjadi responden pada uji coba luas sebanyak 19 orang. Nilai siswa pada pretest berkisar antara 33 hingga 83 dengan rentang 50 dan rata-rata 58,31. Hal ini menunjukkan kemampuan awal siswa masih berada di bawah KKM, sehingga sebagian besar belum mencapai ketuntasan.

Standar deviasi sebesar 16,509 mengindikasikan adanya variasi hasil belajar, meskipun penyebaran data cenderung berada pada kategori cukup. Hal ini mengindikasikan bahwa kemampuan siswa sebelum diberikan perlakuan (treatment) belum merata dan masih perlu ditingkatkan melalui penggunaan media pembelajaran yang lebih kontekstual dan menarik.

Temuan ini sejalan dengan tujuan penelitian, yaitu untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui pengembangan media ajar photo story berbasis canva materi cerita pendek. Kondisi awal yang berada pada rata-rata 58,31 memberikan ruang bagi peneliti untuk melihat efektivitas media dalam meningkatkan capaian belajar siswa pada tahap berikutnya.

Tabel 12 Statistik Deskriptif Hasil Posttest

Hasil analisis menunjukkan bahwa jumlah siswa yang menjadi responden pada uji coba luas sebanyak 19 orang. Nilai minimum yang diperoleh siswa meningkat signifikan menjadi 79 dan nilai maksimum mencapai 96, dengan rentang nilai (range) sebesar 17. Nilai rata-rata (mean) hasil belajar siswa pada tahap posttest adalah 85,52. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan hasil belajar siswa setelah penggunaan media ajar photo story berbasis canva berada pada kategori Tinggi dan telah melampaui Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Nilai standar deviasi sebesar 6,492 menunjukkan bahwa sebaran data hasil belajar siswa relatif homogen. Hal ini mengindikasikan bahwa peningkatan hasil belajar yang dihasilkan dari penggunaan media ajar ini terjadi secara merata dan konsisten di antara peserta didik. Peningkatan dari rata-rata pretest sebesar 58,31 menjadi 85,52 pada posttest membuktikan efektivitas media dalam membantu siswa memahami materi.

Temuan ini menegaskan bahwa penggunaan media ajar photo story berbasis canva materi cerita pendek memberikan dampak positif yang signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas V UPT SDI Benteng No.62 Kepulauan Selayar. Seluruh siswa kini telah mencapai status ketuntasan (KKM) dengan hasil yang lebih baik dan stabil.

B. Pembahasan

Penelitian ini menghasilkan media ajar photo story berbasis canva materi cerita pendek yang dikembangkan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V UPT SDI Benteng No.62 Kepulauan Selayar. Penelitian ini menelaah prototipe, kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media ajar melalui model pengembangan 4D yang meliputi tahap define, design, develop, dan disseminate.

Penggunaan model 4-D ini memungkinkan pengembangan media ajar dilakukan secara sistematis dan terstruktur, mulai dari identifikasi kebutuhan siswa dan tujuan pembelajaran pada tahap pendefinisian, perancangan media dan materi pembelajaran pada tahap desain, pengembangan media ajar beserta validasi ahli dan uji coba pada tahap pengembangan, hingga penyebaran dan penerapan media ajar dalam pembelajaran pada tahap penyebaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media ajar photo story berbasis canva materi cerita pendek yang dikembangkan memiliki kualitas yang baik, praktis

digunakan, dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Pembahasan hasil penelitian ini diuraikan secara sistematis berdasarkan kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media ajar, sehingga memberikan gambaran lengkap mengenai kualitas dan dampak penggunaan media ajar photo story berbasis canva materi cerita pendek dalam pembelajaran di kelas V UPT SDI Benteng No.62 Kepulauan Selayar.

1. Prototipe Media Ajar Photo Story Berbasis Canva pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V UPT SDI Benteng No.62 Kepulauan Selayar

Pengembangan prototipe media photo story berbasis canva pada pembelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas V UPT SDI Benteng No.62 Kepulauan Selayar diawali dengan tahap analisis awal. Analisis ini bertujuan untuk mengidentifikasi keterbatasan media ajar yang digunakan guru dalam pembelajaran yang umumnya hanya berupa buku paket, papan tulis, dan spidol. Dari temuan tersebut, peneliti merencanakan pengembangan media ajar Photo Story berbasis Canva sebagai solusi untuk hasil belajar siswa. Oleh karena itu, dilakukan analisis konsep materi, perumusan tujuan pembelajaran, serta penyusunan instrumen penelitian. Instrumen yang digunakan meliputi perangkat pembelajaran, angket respons guru dan siswa terhadap media ajar, soal tes hasil belajar (pretest dan posttest), serta lembar penilaian kelayakan media yang divalidasi oleh ahli materi dan ahli media.

Pada tahap desain, pengembangan media ajar dimulai dengan penentuan format photo story berbasis canva, perancangan struktur isi, serta penyusunan konten pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas V. Media ini dirancang secara sistematis dengan memperhatikan aspek kebahasaan, kelayakan isi, penyajian visual interaktif, dan kegrafikan agar mudah dipahami siswa. Materi cerita pendek dipilih karena memiliki nilai budaya, pesan moral, dan kedekatan dengan kehidupan siswa, sehingga dapat menumbuhkan ketertarikan dan semangat belajar.

Pengembangan prototipe media ini dilandasi kebutuhan akan media visual yang inovatif. Hal ini sejalan dengan teori bahwa media pembelajaran merupakan sarana penyampai pesan yang mampu merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa sehingga mendukung terjadinya proses belajar [14]. Selain itu, penggunaan format digital dalam photo story ini merupakan bentuk modernisasi dari media buku cetak fisik yang memiliki kemampuan untuk memvisualisasikan materi secara lebih menarik dan tampak hidup. Penelitian oleh [3] menunjukkan bahwa media Buku Cerita Bergambar (BCB) yang dikembangkan efektif, layak, dan menarik untuk meningkatkan keterampilan membaca permulaan siswa [10]. Persamaan dengan penelitian yang akan dilakukan adalah sama-sama mengembangkan media visual berbasis ilustrasi atau cerita yang dirancang menarik dan kontekstual sehingga dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan mendukung pencapaian kompetensi bahasa Indonesia. Keduanya menekankan peran visual, warna, dan alur cerita dalam pemahaman siswa, namun berbeda focus: penelitian sebelumnya pada membaca awal kelas III, sedangkan penelitian ini pada hasil belajar kelas V melalui *photo story* berbasis Canva.

2. Kevalidan Media Ajar Photo Story Berbasis Canva pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V UPT SDI Benteng No.62 Kepulauan Selayar

Proses validasi media ajar photo story berbasis canva yang dikembangkan untuk hasil belajar siswa kelas V UPT SDI Benteng No.62 Kepulauan Selayar melibatkan dua kelompok validator, yaitu ahli media dan ahli materi. Hasil evaluasi yang dilakukan oleh para ahli menunjukkan bahwa media ajar ini menerima penilaian sangat valid dan dianggap layak digunakan dalam pembelajaran. Validasi ahli media dan materi menunjukkan bahwa desain, fitur, dan isi *photo story* telah memenuhi standar serta sesuai dengan kompetensi, sehingga efektif mendukung pembelajaran. Hasil kategori sangat valid menegaskan media ini layak digunakan dan berfungsi optimal sebagai sarana pembelajaran. [16]. Pemilihan cerita pendek sebagai materi dinilai sangat tepat karena menurut Jurahman (2022), dapat menanamkan dan mengembangkan nilai Pendidikan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SD. Cerita pendek juga berperan dalam pembentukan kepribadian serta menggunakan Bahasa sederhana yang sesuai dengan usia anak [15]. Selain itu, penelitian Husna et al. (2023) menunjukkan bahwa media cerita bergambar sangat layak dan efektif dalam meningkatkan pemahaman membaca siswa.

3. Kepraktisan Media Ajar Photo Story Berbasis Canva pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V UPT SDI Benteng No.62 Kepulauan Selayar.

Kepraktisan media ajar photo story berbasis canva materi cerita pendek yang dikembangkan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V UPT SDI Benteng No.62 Kepulauan Selayar dievaluasi melalui observasi keterlaksanaan pembelajaran serta tanggapan siswa dan guru terhadap media ajar. Evaluasi ini dilakukan untuk memastikan bahwa media ajar mudah digunakan, sesuai dengan kebutuhan pembelajaran, dan memberikan pengalaman belajar yang optimal bagi siswa.

Hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran yang dilakukan oleh observer menunjukkan skor 95,05, yang termasuk dalam kategori sangat sesuai atau sangat praktis, sehingga menunjukkan bahwa media ajar dapat diterapkan secara lancar dalam pembelajaran. Kepraktisan media ajar juga dibuktikan melalui angket tanggapan guru, di mana nilai rata-rata yang diperoleh sebesar 95,45, dikategorikan sangat praktis, yang menandakan bahwa guru menilai media ajar ini sangat membantu dalam proses instruksional dan mudah dioperasikan secara digital.

Selain itu, siswa diberikan angket untuk mengevaluasi kepraktisan media ajar setelah mengikuti pembelajaran pada tahap uji coba luas. Hasil pengisian angket menunjukkan persentase 86,05%, termasuk dalam kategori Sangat Praktis, yang mengindikasikan bahwa siswa merasa media ajar photo story berbasis canva ini menarik, mudah dipahami, dan membantu mereka dalam meningkatkan hasil belajar pada materi cerita pendek.

Secara keseluruhan dengan kaitan teori pada kepraktisan yang ditunjukkan melalui skor 95,45 dari guru dan 86,05 dari siswa menunjukkan bahwa media ini memenuhi prinsip efisiensi dan efektivitas penggunaan. (Sebagaimana dijelaskan

dalam Bab II, media photo story memiliki keunggulan dalam memberikan kejutan (surprise) di setiap halamannya yang memperkuat ingatan siswa. Hal ini sejalan dengan penelitian [2] berjudul " Bolokuncoro: Photographic Story Media in Interactive Learning Introduction to Local Culture Literacy for Early Childhood Students" yang menegaskan bahwa media ini sangat layak digunakan karena mampu menyederhanakan materi yang rumit menjadi sajian visual yang mudah dioperasikan di jenjang Sekolah Dasar [9].

Berdasarkan hasil observasi dan tanggapan guru maupun siswa, dapat disimpulkan bahwa media ajar photo story berbasis canva materi cerita pendek yang dikembangkan praktis digunakan dalam pembelajaran, memfasilitasi proses belajar mengajar, dan mendukung peningkatan hasil belajar siswa kelas V UPT SDI Benteng No.62 Kepulauan Selayar secara efektif dan menyenangkan.

4. Keefektifan Media Ajar Photo Story Berbasis Canva pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V UPT SDI Benteng No.62 Kepulauan Selayar

Untuk mengetahui efektivitas media ajar photo story berbasis canva materi cerita pendek dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas V UPT SDI Benteng No.62 Kepulauan Selayar, dilakukan perbandingan nilai pretest dan posttest siswa. Perbandingan ini bertujuan untuk menilai sejauh mana peningkatan hasil belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media yang dikembangkan.

a. Uji Coba I (Skala Kecil)

Pada tahap uji coba terbatas yang melibatkan kelompok kecil, media ajar ini sudah menunjukkan performa yang sangat baik. Data menunjukkan rata-rata hasil belajar siswa mencapai 89,00 dengan standar deviasi 6,557. Hasil ini mengindikasikan bahwa struktur konten dan visual *photo story* mampu meningkatkan focus belajar, serta penyebaran nilai yang relative kecil menunjukkan media ini dapat diterima oleh siswa dengan kemampuan beragam sehingga mengurangi kesenjangan pemahaman.

b. Uji Coba II (Skala Besar)

Uji coba II dilakukan pada seluruh siswa kelas V UPT SDI Benteng No.62 Kepulauan Selayar sebagai tahap penerapan media ajar dalam skala yang lebih luas untuk menguji konsistensi efektivitasnya. Pada variabel hasil belajar, data pretest menunjukkan skor siswa berkisar antara 33 hingga 83, namun setelah penggunaan media, nilai posttest meningkat signifikan menjadi berkisar antara 79 hingga 96, dengan perolehan nilai rata-rata (mean) sebesar 85,52. Peningkatan ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa telah mencapai kriteria ketuntasan dan berada pada kategori hasil belajar yang tinggi. Transformasi nilai ini membuktikan bahwa penyajian materi cerita pendek melalui perangkat digital dan visualisasi photo story mampu menyederhanakan konsep materi yang abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami oleh siswa.

Peningkatan yang mencapai angka signifikan ini menunjukkan bahwa penggunaan media ajar photo story berbasis canva secara skala besar sangat efektif dalam membangkitkan gairah dan ketertarikan siswa terhadap materi cerita pendek. Berdasarkan data individu, tidak ditemukan satu pun siswa yang mengalami penurunan nilai. Bahkan, siswa yang memiliki nilai awal terendah pada tahap pretest menunjukkan progres peningkatan yang paling mencolok, yang mengindikasikan bahwa media ini mampu merangkul berbagai tingkat kemampuan belajar siswa di kelas.

Hasil uji coba skala kecil (terbatas) dan skala besar (luas) menunjukkan konsistensi yang kuat dalam hal efektivitas produk. Baik pada tahap uji coba awal maupun pada penerapan skala luas, nilai hasil belajar siswa secara konsisten meningkat secara signifikan. Hal ini menegaskan bahwa media ajar photo story berbasis canva materi cerita pendek yang dikembangkan tidak hanya valid secara teoretis dan praktis secara teknis, tetapi juga sangat efektif sebagai instrumen pembelajaran di sekolah dasar.

Secara keseluruhan, Peningkatan rata-rata hasil belajar dari 58,31 menjadi 85,52 mengonfirmasi penelitian Sari, dkk. (2020) yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi digital mampu meningkatkan hasil belajar karena memberikan rangsangan sensorik yang lebih kuat dibandingkan media cetak konvensional.

Temuan ini menunjukkan bahwa media ajar photo story berbasis canva mampu menciptakan korelasi positif antara ketertarikan visual dengan pemahaman kognitif. Media ini terbukti mampu meningkatkan hasil belajar secara akademis sekaligus memotivasi siswa untuk lebih aktif dan antusias dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, suasana belajar di kelas V UPT SDI Benteng No.62 Kepulauan Selayar menjadi lebih dinamis, interaktif, menyenangkan, dan memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa.

Efektivitas media ini dapat dijelaskan melalui mekanisme kognitif siswa, di mana kombinasi visual dan verbal dalam photo story mendukung proses *dual coding* sehingga informasi lebih mudah dipahami dan diingat. Desain Canva seperti warna, tata letak, dan alur cerita membantu mengarahkan perhatian, memperjelas hubungan konsep, serta memperkuat pemaknaan, sehingga media bekerja sistematis dalam meningkatkan pemahaman. Selain itu, interaktivitas dan kedekatan konteks cerita dengan kehidupan siswa meningkatkan keterlibatan emosional dan motivasi intrinsik. Ketertarikan dan keterlibatan siswa membuat pembelajaran lebih bermakna dan berdampak pada hasil belajar. Dibanding penelitian sebelumnya, persamannya terletak pada peningkatan hasil melalui media visual, sedangkan keunggulannya ada pada integrasi Canva yang fleksibel, interaktif, dan sesuai karakteristik siswa, sehingga teknologi berperan dalam pembelajaran.

Penelitian ini masih terbatas pada sampel kecil, tanpa kelompok pembandingan, serta dipengaruhi kesiapan perangkat dan literasi digital, sehingga disarankan penelitian lanjutan dengan desain lebih kuat dan sampel lebih luas. Media *photo story* berbasis canva berpotensi menjadi alternatif inovatif untuk meningkatkan literasi membaca secara interaktif dan

kontesktual. Kelebihannya terletak pada visual yang menarik, fleksibilitas penggunaan, serta peningkatan motivasi, namun memiliki keterbatasan pada ketergantungan teknologi dan potensi distraksi. Oleh karena itu, guru perlu mengelola penggunaannya secara terarah dan menyesuaikan dengan kondisi sekolah agar optimal.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, disimpulkan bahwa:

1. Prototipe penelitian ini menghasilkan sebuah produk berupa media photo story berbasis canva dengan materi cerita pendek pada pembelajaran bahasa Indonesia.
2. Media photo story berbasis canva dinyatakan valid. Hal ini dibuktikan dari hasil validasi media photo story berbasis canva dengan nilai validator 1 dan validator 2 dengan rata-rata nilai keseluruhan 85,55% dengan kategori sangat valid.
3. Media photo story berbasis canva dinyatakan praktis. Hal ini dibuktikan hasil angket respons guru dengan nilai 95,45% dengan kategori sangat praktis, angket respons siswa dengan nilai 86,05% dengan kategori sangat praktis dan observasi keterlaksanaan media ajar dengan nilai 96,05% dengan kategori sangat baik. Dari hasil analisis ketiga angket tersebut dinyatakan dengan kategori sangat praktis.
4. Media photo story berbasis canva dinyatakan efektif hal ini dibuktikan dari hasil belajar siswa, adapun rata-rata nilai hasil belajar siswa 85,52% dengan kategori sangat efektif.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan, masukan, dan bimbingan sehingga penelitian ini dapat terselesaikan. Semoga hasil pengembangan media Photo Story berbasis Canva ini bermanfaat bagi guru dan siswa dalam meningkatkan pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas V.

References

- [1] S. Salsabila, "Konsep Dasar Belajar dan Pembelajaran dalam Pendidikan," PUSTAKA: Jurnal Bahasa dan Pendidikan, vol. 4, no. 2, 2024, doi: 10.56910/pustaka.v4i2.1390.
- [2] D. A. M. M. O. Priantini, N. K. Suarni, dan I. K. S. Adnyana, "Analisis Kurikulum Merdeka dan Platform," Jurnal Penjaminan Mutu, vol. 8, hlm. 238–244, 2022.
- [3] T. A. Arif, "Penerapan Relaksasi Atensi dalam Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SD," Konfiks: Jurnal Bahasa dan Sastra Indonesia, vol. 4, no. 2, hlm. 35–41, 2018, doi: 10.26618/jk.v4i2.1338.
- [4] K. Syam dan R. A. Taqwa, "Implementasi Model Pembelajaran Pamer terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas V Sekolah Dasar," vol. 2, no. 1, hlm. 422–429, 2025.
- [5] A. Amalia, A. Suriansyah, dan C. Cinantya, "Upaya Meningkatkan Minat Baca pada Siswa Sekolah Dasar," MARAS: Jurnal Penelitian Multidisiplin, hlm. 2083–2091, 2024.
- [6] K. Tauhid et al., "Transformasi Pembelajaran Bahasa Indonesia: Meningkatkan Minat Baca dan Kemampuan Menulis," vol. 4, hlm. 4511–4519, 2025.
- [7] M. Hasan et al., Media Pembelajaran. Tahta Media Group, 2021.
- [8] M. Munirah, S. Sulfasyah, M. Dahlan, dan A. B. Yusuf, "Pengembangan Media Audio Visual dalam Pengajaran Mata Kuliah Morfologi Integrasi Pendidikan Budaya dan Nilai Karakter," KREDO: Jurnal Ilmiah Bahasa dan Sastra, vol. 4, no. 1, hlm. 262–278, 2020, doi: 10.24176/kredo.v4i1.5227.
- [9] N. Fajrie, Y. Nofeca, S. Utaminingsih, dan H. Aliriad, "Bolokuncoro: Photographic Story Media in Interactive Learning Introduction to Local Culture Literacy for Early Childhood Students," Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha, vol. 12, no. 1, hlm. 120–128, 2024, doi: 10.23887/paud.v12i1.73874.
- [10] D. L. Fitriah dan Zunidar, "Development of Picture Storybook Media (BCB) to Improve the Beginning Reading Skills of Elementary School Students," AULADUNA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam, vol. 11, no. 2, hlm. 217–228, 2024, doi: 10.24252/auladuna.v11i2a9.2024.
- [11] I. B. K. Gunayasa dan N. Kemala Dewi, "Pengembangan Media Photo Story pada Pembelajaran Sastra Anak Kelas III Sekolah Dasar," Journal of Classroom Action Research, vol. 4, no. 1, hlm. 152–159, 2022, doi: 10.29303/jcar.v4i1.1718.
- [12] B. Febriyanto dan A. Yanto, "Media Photo Story dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar," Proceedings of the ICECRS, vol. 2, no. 1, hlm. 123–129, 2019, doi: 10.21070/piececrs.v2i1.2394.
- [13] F. D. N. Azizah dan Hendratno, "Media Animasi Berbasis Canva untuk Meningkatkan Keterampilan Bercerita Siswa SD melalui Cerita Lokal Indonesia," Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar (JPPGSD), vol. 13, no. 9, hlm. 2293–2306,

Academia Open

Vol. 11 No. 1 (2026): June

DOI: 10.21070/acopen.11.2026.14072

2025.

[14] Sapriyah, “Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar,” Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP, vol. 2, no. 1, hlm. 470–477, 2019.

[15] Y. D. Jurahman, “Implementasi Mendongeng pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia untuk Penanaman Karakter Anak Sekolah Dasar,” *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, vol. 12, no. 2, hlm. 161–167, 2022, doi: 10.24246/j.js.2022.v12.i2.p161-167.

[16] Z. A. Husna, M. Salimi, dan K. C. Suryandari, “Pengembangan Media Cerita Bergambar untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV Sekolah Dasar,” *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, vol. 11, no. 3, 2023, doi: 10.20961/jkc.v11i3.75035.