

**PENGAMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS
APLIKASI CANVA UNTUK MENINGKATKAN LITERASI
MEMBACA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA
KELAS II SD NEGERI 2 SRIMULYO**

SKRIPSI

OLEH:

IDA ROYANI

NIM 20862061021



**UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS ISLAM RADEN RAHMAT MALANG
AGUSTUS 2024**



UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

**PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS
APLIKASI CANVA UNTUK MENINGKATKAN LITERASI
MEMBACA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA
KELAS II SD NEGERI 2 SRIMULYO**

SKRIPSI

Diajukan kepada

**Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Islam Raden Rahmat
Malang untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam
menylesaikan program Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

OLEH:

IDA ROYANI

NIM. 20862061021



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS ISLAM RADEN RAHMAT MALANG
AGUSTUS 2024**

HALAMAN PERSETUJUAN

**PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS CANVA
UNTUK MENINGKATKAN LITERASI BACA BAHASA
INDONESIA KELAS II SD NEGERI 2 SRIMULYO**

SKRIPSI

Oleh :

Ida Royani

NIM. 20862061021

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji

Malang, 23..... Juli2024

Dosen Pembimbing



(Dyah Ayu Pramoda Wardhani, S.Pd, M.Pd)

NIDN. 0721069102

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS ISLAM RADEN RAHMAT MALANG

MEI 2024

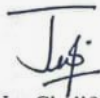
HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi ini telah dipertahankan di depan dewan penguji skripsi Universitas Islam Raden Rahmat Kepanjen Malang dan telah di terima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Pada hari : Selasa

Tanggal : 06 Agustus 2024

Anggota I,



(Tety Nur Cholifah, M.Pd)
NIDN.0718089201

Anggota II,



(Andi Wibowo, M.Pd)
NIDN.0718128902

Ketua Penguji,



Dyah Ayu Pramoda Wardhani M.Pd
NIDN. 0721069102

Mengetahui,
Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Islam Raden Rahmat



(Dr. Hendra Rustantono M.Pd)
NIDN. 0725128303

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Ida Royani
NIM : 20862061021
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)
Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan (FIP)

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar- benar merupakan hasil karya sendiri bukan merupakan pengambilalihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri. Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Malang, 23 Juli 2024

Yang membuat pernyataan


Ida Royani

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT, atas segala limpahan taufik, serta hidayah inayahnya, penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “ Pengembangan media interaktif berbasis aplikasi canva untuk meningkatkan literasi membaca mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas II SD Negeri 2 Srimulyo “ Sholawat serta salam semoga tetap terlimpahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW, Keluarga, sahabat, serta seluruh umatnya. Hasil skripsi ini diharapkan mampu memberikan masukan dalam upaya pembelajaran.

Penulisan Skripsi ini merupakan salah satu syarat guna mendapat gelar Sarjana Pendidikan, program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Islam Raden Rahmat Malang. Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini tidak lepas dari bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, maka pada kesempatan kali ini penulis menyampaikan terimakasih sebesar-besarnya kepada:

1. Rektor Universitas Islam Raden Rahmat Malang, H. Imron Rosyadi Hamid, S.E M.Si.
2. Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan UNIRA Malang, Dr. Hendra Rustantono, M.Pd.
3. Kepala Prodi PGSD Dr. Yulia Eka Yanti, M.Pd, serta segenap dosen Prodi PGSD UNIRA Malang yang tidak dapat disebutkan satu persatu, telah menginspirasi dan memotivasi penulis selama proses pendidikan penulis di bangku kuliah.

4. Dyah Ayu Pramoda Wardhani, M.Pd selaku dosen pembimbing yang senantiasa memberikan dukungan dan arahan dengan penuh kesabaran kepada penulis, sehingga skripsi dapat terselesaikan. Seorang figure yang sangat antusias untuk menerima ide dan memberikan saran serta bantuan secara langsung dalam kesulitan yang dihadapi penulis.
5. Tety Nur Cholifah M.Pd selaku dosen penguji satu, yang telah memberikan saran dan masukan sehingga skripsi bisa terselesaikan.
6. Andi Wibowo M.Pd selaku dosen penguji dua yang telah memberikan saran dan masukan sehingga skripsi bisa terselesaikan.
7. Kedua orang tua penulis yang sangat penulis hormati dan cintai, Bapak Untung dan Ibu Tumini, yang tidak pernah memberikan semangat dan doa dalam penyelesaian skripsi ini.
8. Lembaga SD Negeri 2 Srimulyo yang telah memberikan ijin penelitian dalam menyelesaikan skripsi ini.
9. Kakak tercinta penulis, Ani Kurnia Ningsih, serta seluruh keluarga besar penulis yang telah memberikan dukungan dan doa kepada penulis.
10. Rekan Mahasiswa Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
11. Kepada semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu-persatu yang telah membantu hingga skripsi ini telah diselesaikan.

Semoga Allah SWT memberikan balasan yang sesuai dengan budi baik yang diberikan pada penulis. Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih jauh dari sempurna, maka kritik dan saran yang bersifat membangun dari semua pihak sangatlah penulis harapkan untuk perbaikan

skripsi ini. Harapan penulis, semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Malang, 4 Agustus 2024

Ida Royani



UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN.....	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
DARTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
ABSTRAK	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Batasan Masalah.....	5
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Pengembangan	5
F. Manfaat Penelitian.....	6
G. Definisi Operasional.....	7
BAB II KAJIAN TEORI.....	9
A. Media Interaktif.....	9
B. Media Canva	11
C. Literasi Membaca	14
D. Penelitian Relevan.....	19
E. Kerangka Berpikir	21
BAB III METODE PENELITIAN	23
A. Model Pengembangan	23

B. Prosedur Pengembangan.....	23
C. Rancangan Uji Coba Produk.....	29
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	39
A. Hasil Pengembangan Produk Awal.....	39
B. Hasil Uji Coba Produk.....	46
C. Revisi Produk	51
D. Kajian Produk Akhir.....	53
E. Keterbatasan Penelitian	57
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	59
A. Kesimpulan	59
B. Saran	60
DAFTAR PUSTAKA	62
LAMPIRAN	66

UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

DAFTAR GAMBAR

Halaman

Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir	22
Gambar 3. 1 Pendekatan ADDIE	24
Gambar 4. 1 Desain awal Halaman Sampul.....	42
Gambar 4. 2 Desain Awal Halaman Menu	43
Gambar 4. 3 Desain Awal Halaman Materi	43
Gambar 4. 4 Desain Awal Vidio Dongeng Fabel	44
Gambar 4. 5 Desain Awal Halaman Quiz	45
Gambar 4. 6 Diagram gambar peningkatan literasi baca	55



UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

DARTAR TABEL

Halaman

Tabel 2. 1 Penelitian Relevan	20
Tabel 3. 1 Story board.....	27
Tabel 3. 2 Analisis angket validasi Media	34
Tabel 3. 3 Analisis angket validasi Materi.....	35
Tabel 3. 4 Analisis angket validasi respon siswa	36
Tabel 3. 5 Pembagian skor Gain.....	38
Tabel 4. 1 Skor Validasi ahli media.....	47
Tabel 4. 2 Tampilan media interkatif berbasis canva sebelum dan sudah revisi ..	52
Tabel 4. 3 Tampilan media interaktif berbasis canva sesudah revisi	53

UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

DAFTAR LAMPIRAN

Halaman

Lampiran 1 Wawancara	67
Lampiran 2 Hasil Wawancara	69
Lampiran 3 Kisi – kisi ahli Materi.....	71
Lampiran 4 Hasil Validasi Materi	74
Lampiran 5 Kisi – kisi ahli Media	76
Lampiran 6 Hasil Validasi Media.....	79
Lampiran 7 Angket respon siswa	81
Lampiran 8 Modul ajar	82
Lampiran 9 Kisi – kisi soal.....	93
Lampiran 10 Soal.....	96
Lampiran 11 Kunci Jawaban.....	98
Lampiran 12 Pedoman penskoran	99
Lampiran 13 Hasil Posttest	101
Lampiran 14 Penilaian	103
Lampiran 15 Hasil respon siswa.....	104
Lampiran 16 Dokumetasi	105
Daftar Riwayat Hidup	106

UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

ABSTRAK

Royani, Ida . 2024. “ *Pengembangan Media Interaktif Berbasis Canva Untuk Meningkatkan Literasi Membaca Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas II SD negeri 2 Srimulyo*” Skripsi. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Islam Raden Rahmat Kepanjen Malang.

Pembimbing : Dyah Ayu Pramoda Wardhani, M.Pd

Kata Kunci : Media Interaktif, Canva, Literasi baca

Penelitian ini dilatarbelakangi karena kurangnya literasi baca khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Sebagian besar peserta didik masih merasa bosan dalam kegiatan belajar yang monoton dalam proses pembelajaran. Dalam hal ini pendidik harus memiliki banyak cara untuk meningkatkan literasi baca, salah satunya dengan cara menarik minat peserta didik untuk belajar baik di sekolah maupun di luar sekolah. Hal ini, mengarahkan peneliti untuk mengembangkan sebuah media elektronik berbasis canva yang dapat membantu peserta didik untuk meningkatkan literasi baca. Tujuan dalam penelitian ini adalah, untuk mengetahui kelayakan dan kevalidan media interaktif berbasis canva sehingga mampu meningkatkan Literasi Membaca Mata Pelajaran Bahasa Indonesia kelas II SD Negeri 2 Srimulyo.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *Research and Development* (R&D). Adapun Model penelitian Pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE yang dikembangkan oleh Dick and Carry (1996) . Model ADDIE dibagi dalam lima tahapan yaitu, analisis (*analysis*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*) dan evaluasi (*evaluation*). Dalam Pengumpulan data peneliti menggunakan instrumen penelitian yang diperlukan meliputi: wawancara, angket, dan dokumentasi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa, (1) Media interaktif berbasis canva yang dikembangkan memperoleh hasil valid dan layak untuk digunakan dalam pembelajaran, dengan presentase 85% dari ahli materi, dan 90% dari ahli media, (2) Penggunaan media interaktif berbasis canva terbukti dapat meningkatkan Literasi Baca Bahasa Indonesia siswa kelas II. Hal tersebut didukung dengan hasil penilaian kemampuan literasi baca siswa dengan rata-rata 63,8, untuk pre-test dan rata-rata 75, untuk Post-test. Hasil Uji coba lapangan yang dilakukan membuktikan bahwasannya penggunaan media interaktif berbasis canva yang dikembangkan efektif untuk meningkatkan Literasi Baca Bahasa Indonesia.

Dikarenakan hasil uji N-gain yang didapatkan yaitu, 0,36 keefektifan media yang dikembangkan tergolong efektif dengan kategori peningkatan sedang.



UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

ABSTRAK

Royani, Ida . 2024. *“Development of Canva-Based Interactive Media to Increase Indonesian Reading Literacy of 2nd Grade students at Elementary School Srimulyo”* Thesis. Elementary School Teacher Education Study Program, Faculty of Education, Raden Rahmat Islamic University, Kepanjen, Malang.

Supervisor: Dyah Ayu Pramoda Wardhani, M.Pd

Keywords: Interactive Media, Canva, Reading Literacy

This research is motivated by the lack of reading literacy, especially in Indonesian language subjects. Most students still feel bored in monotonous learning activities in the learning process. In this case, teacher must has many ways to improve reading literacy, one of which is by attracting students' interest in learning both at school and outside of school. This leads researcher to develop an electronic media based on canva which be able to help students improve reading literacy. The purpose of this research is to determine the feasibility and validity of interactive media based on canva so that be abla to improve Indonesian Reading Literacy in 2nd Grade students at Elementary School Srimulyo.

This research used the type of Research and Development (R&D) research. The Development research model used is the ADDIE model developed by Dick and Carry (1996). The ADDIE model is divided into five stages, namely, analysis, design, development, implementation and evaluation. In data collection, researcher use the necessary research instruments including: interview, questionnaires, and documentation.

The results of the research showed that, (1) The developed interactive media based on Canva obtained valid results and was feasible to be used in learning, with a percentage of 85% from material experts, and 90% from media experts, (2) The use of interactive media based on Canva has been proven to increase Indonesian Reading Literacy of class II students. This is supported by the results of the assessment of students' reading literacy skills with an average of 63.8, for the pre-test and an average of 75, for the Post-test. The results of the field trial conducted proved that the use of interactive media based on Canva that was developed was effective in improving Indonesian Reading Literacy. Results of the N-gain test obtained were 0.36, the effectiveness of the media developed was classified as effective with a moderate increase category.

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Literasi membaca merupakan kemampuan yang berkaitan dengan kegiatan membaca, berpikir, dan menulis yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan memahami informasi secara kritis, kreatif, dan reflektif. Dalam undang-undang No. 3 Tahun 2017 tentang Sistem Perbukuan, dinyatakan bahwa literasi merupakan kemampuan untuk memaknai informasi secara kritis sehingga setiap orang dapat mengakses ilmu pengetahuan dan teknologi sebagai upaya dalam meningkatkan kualitas hidupnya. Menurut Satgas (GLS, 2018) literasi dipahami sebagai ilmu pengetahuan dan teknologi harus yang dipahami oleh masyarakat, bukan hanya sekedar kebutuhan semata namun juga untuk dapat meningkatkan kualitas hidup seseorang dalam masa yang akan datang.

Literasi dapat didefinisikan sebagai suatu perkembangan membaca dan menulis ataupun suatu tindakan kreatif dalam memahami suatu teks serta perkembangan membaca dan menulis. Literasi mempunyai beberapa komponen diantaranya adalah literasi dasar. Literasi dasar ini terdiri dari literasi baca tulis, literasi numerasi, literasi sains, literasi digital, literasi finansial, dan literasi budaya dan kewarganegaraan (Hijjayati et al.,2022). Literasi yang berhubungan dengan kegiatan sehari-hari adalah literasi baca

tulis. Literasi baca tulis menjadi kemampuan awal setiap individu Menurut Suyono (2017) literasi bisa digunakan sebagai dasar pengembangan pembelajaran efektif disekolah yang dapat membuat siswa terampil dalam mencari dan mengolah informasi yang dibutuhkan dalam kehidupan berbasis ilmu pengetahuan pada abad ke 21. Namun literasi di Indonesia saat ini tergolong cukup rendah, hal tersebut dikarenakan ada beberapa faktor yang mempengaruhi seperti; a. kegiatan literasi di lingkungan keluarga belum menjadi prioritas b. minimnya fasilitas untuk membaca, c. lingkungan sekitar yang kurang mendukung pelaksanaan budaya literasi d. kurangnya konsentrasi pada anak, sehingga berpengaruh pada tingkat pemahaman membaca (Aulinda, 2020).

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas II di SD Negeri 2 Srimulyo pada tanggal 30 Oktober 2023 , menemukan beberapa fakta yang terjadi di lapangan 1) adapun masih ada 12 peserta didik yang kesulitan dalam hal membaca karena siswa dipengaruhi oleh minat membaca yang masih rendah 2) belum ada media pembelajaran yang digunakan pada pembelajaran bahasa Indonesia. Hal tersebut membuat suasana kelas menjadi tidak kondusif, siswa tidak fokus pada pembelajaran, mencari kesibukan sendiri karena merasa bosan saat pembelajaran. Pembelajaran bahasa Indonesia diperlukan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan, inovatif, serta adanya media pembelajaran sebagai alat perantara untuk menyampaikan materi, sehingga siswa yang awalnya tidak tertarik menjadi tertarik untuk meningkatkan literasinya pada pelajaran bahasa Indonesia.

Berdasarkan masalah diatas maka dapat dikembangkan inovasi media pembelajaran.

Seorang guru membutuhkan semacam alat peraga atau media untuk memaksimalkan potensi siswanya dan meningkatkan motivasi belajarnya, dalam pembelajaran ada beberapa media yang digunakan oleh guru salah satunya adalah media interaktif berbasis canva. Pada dasarnya canva merupakan media untuk megedit foto/video, tetapi perkembangan zaman telah membuat canva memiliki fungsi lain, yakni seagai media pembelajaran. Canva menjadi inovasi baru pada saat ini karena dengan media canva siswa dapat mengerjakan tugas dengan mudah dan lebih menarik.

Pentingnya pemanfaatan canva dalam pembelajaran literasi dapat dikaitkan dengan keterampilan membaca dan menulis. Sebagai media literasi berbasis teknologi, canva dapat digunakan sebagai alat bantu dalam pembelajaran membaca dan menulis. Seorang guru dapat memanfaatkan media ini sebagai hal yang baru bagi siswa. Penggunaan media canva dalam pembelajaran memberikan berbagai manfaat, di antaranya, (1) guru dapat menyampaikan materi dengan fitur yang beragam dan lebih menarik (2) siswa menjadi lebih bersemangat ketika memperhatikan guru yang sedang menjelaskan materi. Hal ini tentu menimbulkan suasana yang berbeda dalam mengembangkan literasi baca tulis di sekolah.

Manfaat lain dari media canva dalam literasi baca adalah siswa dapat memiliki beberapa keterampilan berbasis teknologi. Keterampilan ini sangat

penting dalam mencari dan menentukan informasi literasi baca tulis dari perannya dalam kebutuhan sosial peserta didik, seperti interaksi melalui media, menciptakan ide-ide kreatif, dan menemukan informasi yang berkaitan dengan pembelajaran.

Penelitian ini tidak terlepas dari penelitian terlebih terdahulu yang dilakukan oleh Ira dan Titin (2023) yang berjudul “ Pemakaian aplikasi canva dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis vidio”. terbukti efisien dalam membangkitkan minat belajar siswa, studi ini menemukan bahwa vidio pembelajaran yang dibuat dengan canva memiliki validitas yang tinggi dan mampu memikat perhatian siswa, sehingga memotivasi mereka agar belajar lebih aktif.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas maka akan dilakukan penelitian dengan judul “ Pengembangan Media Interaktif Berbasis Canva untuk Meningkatkan Literasi Membaca Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas II Sekolah Dasar “.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas dapat diidentifikasi permasalahan yang terjadi pada siswa kelas II adalah sebagai berikut;

1. Dua belas Peserta kelas II masih kurang minat dalam kegiatan membaca (literasi) pada mata pelajaran bahasa Indonesia
2. Pembelajaran yang kurang menyenangkan mengakibatkan peserta didik kurang memahami materi yang disampaikan guru

3. Belum ada media yang menunjang untuk pembelajaran khususnya pada pembelajaran bahasa Indonesia

C. Batasan Masalah

Berdasarkan beberapa masalah yang sudah diidentifikasi, maka peneliti melakukan pembatasan masalah yaitu pada penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi yang kurang diterapkan di SD Negeri 2 Srimulyo. Hal itu menyebabkan keterampilan membaca rendah. Sehingga penelitian pengembangan media interaktif berbasis aplikasi canva ini diharapkan dapat mengatasi permasalahan tersebut.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah dipaparkan diatas maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut;

1. Bagaimana kelayakan dan kevalidan media interaktif berbasis canva dalam meningkatkan Literasi Membaca Mata Pelajaran Bahasa Indonesia kelas II SD Negeri 2 Srimulyo?
2. Bagaimana peningkatan Literasi Membaca Mata Pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas II SD Negeri 2 Srimulyo? ★★ ★

E. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan pada rumusan masalah yang telah dijelaskan diatas, adapun tujuan pengembangan media sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui kelayakan dan kevalidan media interaktif berbasis canva dalam meningkatkan literasi membaca siswa.

2. Untuk mengetahui peningkatan literasi membaca siswa dengan pengembangan media interaktif berbasis Canva.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini terdiri dari dua macam, yaitu manfaat secara teoritis dan manfaat secara praktis.

1. Manfaat Teoritis

- a. Memberikan masukan dalam meningkatkan kualitas dalam kegiatan literasi baca bahasa Indonesia Sekolah dasar
- b. Memberikan kontribusi pada strategi pembelajaran pembelajaran berupa pergeseran dari paradigma mengajar menuju ke paradigma belajar yang melalui proses pembelajaran untuk mencapai hasil yang optimal.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi pihak-pihak berikut:

a. Guru

Meningkatnya pengetahuan dan keterampilan guru untuk mengatasi kesulitan pembelajaran dalam literasi khususnya dalam pada pelajaran Bahasa Indonesia, sehingga diharapkan terciptanya suatu proses pembelajaran yang kondusif dan menyenangkan untuk membantu perkembangan siswa.

b. Siswa

Meningkatnya literasi baca dan kemampuan siswa dalam memahami mata pelajaran bahasa Indonesia dan diharapkan dapat menemukan hal baru yang positif.

G. Definisi Operasional

Adapun definisi operasional dalam penelitian ini adalah :

1. Media interaktif berbasis canva

Canva adalah aplikasi desain online yang dapat diakses melalui website atau aplikasi android yang menyediakan berbagai macam template dengan membayar atau gratis. Media interaktif berbasis canva yang dibuat tanpa membayar yang di dalamnya memuat materi bahasa Indonesia untuk kelas 2 sekolah dasar. Media interaktif berbasis canva yang didalamnya terdapat materi, tujuan pembelajaran, video, gambar dan suara, dan quiz yang menarik pada mata pelajaran bahasa Indonesia, dengan tujuan penggunaan yang memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran.

2. Literasi baca

Literasi baca merupakan kemampuan yang berkaitan dengan kegiatan membaca, berpikir, dan menulis yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan memahami informasi secara kritis, kreatif, dan reflektif. Terdapat beberapa indikator kemampuan literasi membaca antara lain mampu memahami bacaan, mampu

memperoleh informasi dari bacaan, menceritakan isi bacaan, dan mampu membuat kesimpulan dari isi bacaan.



UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT