



PENGEMBANGAN BUKU CERITA DIGITAL BERBASIS CFE UNTUK MENINGKATKAN DIMENSI BERNALAR KRITIS DAN PEMAHAMAN MEMBACA SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR

Valentina Ika Murtiyana¹, Tahmid Sabri², & Maya Puspitasari³

^{1,2,3}Magister Pendidikan Dasar, Universitas Terbuka

Email: murtiyanav@gmail.com¹, tahmidsabri@yahoo.com², maya_p@ecampus.ut.ac.id³

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel:

Menerima : 18 November 2024
Revisi : 25 November 2024
Diterima : 26 November 2024

Kata Kunci:

Buku Cerita Digital, Canva For Education, Keterampilan Berpikir Kritis, Pemahaman Membaca

Keywords:

Digital Storybook, Canva For Education, Critical Thinking Skills, Reading Comprehension

Korespondensi:

Valentina Ika Murtiyana
Universitas Terbuka
Email:
murtiyanav@gmail.com

ABSTRAK

Pendidikan memiliki peran vital dalam membentuk individu dan memajukan masyarakat, terutama pada tingkat pendidikan dasar. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan buku cerita digital berbasis Canva for Education (CFE) dengan fokus pada peningkatan keterampilan berpikir kritis dan pemahaman membaca siswa kelas V. Metode yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan pendekatan ADDIE, yang mencakup tahapan analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Diharapkan, buku cerita digital ini mampu menarik minat siswa serta menciptakan pengalaman pembelajaran yang interaktif. Penelitian ini juga mengevaluasi kepraktisan penggunaan, serta mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan produk. Hasil penelitian menunjukkan rata-rata 4,80, dan validasi ahli desain memperoleh rata-rata 4,75, menandakan produk yang valid. Uji coba produk pada siswa melalui uji coba perorangan, kelompok kecil, dan kelompok besar menghasilkan sikap positif "sangat baik". Pelatihan penerapan media pembelajaran kepada guru dan siswa menunjukkan efektivitas media. Evaluasi hasil belajar siswa melalui pre-test dan post-test menunjukkan peningkatan rata-rata nilai dari 51,8 menjadi 86,16, dengan hanya 2 siswa yang belum mencapai kriteria ketuntasan tujuan pembelajaran setelah menggunakan media. Dengan demikian, buku cerita digital berbasis Canva terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas V di SDN 14 Manis Raya, sekaligus memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan menarik.

ABSTRACT

Education has a vital role in forming individuals and advancing society, especially at the basic education level. This research aims to develop a digital storybook based on Canva for Education (CFE) with a focus on improving critical thinking skills and reading comprehension for fifth grade students. The method used is Research and Development (R&D) with the ADDIE approach, which includes the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. It is hoped that this digital storybook will be able to attract students' interest and create an interactive learning experience. This research also evaluates the practicality of use, and identifies the advantages and disadvantages of the product. The research results showed an average of 4.80, and validation by design experts obtained an average of 4.75, indicating a valid product. Product trials on students through individual, small group and large group trials resulted in a positive attitude of "very good". Training on the application of learning media to teachers and students shows the effectiveness of the media. Evaluation of student learning outcomes through pre-test and post-test showed an increase in the average score from 51.8 to 86.16, with only 2 students not reaching the criteria for completing the learning objectives after using the media. Thus, Canva-based digital storybooks have proven effective in improving the learning outcomes of class V students at SDN 14 Manis Raya, while providing an interactive and interesting learning experience.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan pilar utama dalam membentuk individu yang cerdas dan masyarakat yang maju. Untuk mewujudkan tujuan pendidikan yang komprehensif, diperlukan inovasi metode pembelajaran yang mampu menanamkan keterampilan berpikir kritis dan budaya literasi sejak dini, terutama di tingkat sekolah dasar. Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 menegaskan pentingnya pendidikan dalam mengembangkan potensi siswa secara menyeluruh, mencakup aspek spiritual, intelektual, moral, dan keterampilan. Di tingkat sekolah dasar, siswa mulai membangun fondasi penting dalam membaca, menulis, dan berpikir kritis. Namun, kemampuan literasi siswa masih menjadi tantangan signifikan, sebagaimana tercermin dalam laporan pendidikan tahun 2023 yang menunjukkan penurunan pemahaman terhadap teks sastra dan informasi. Tantangan ini semakin relevan di era digital, di mana teknologi dapat dioptimalkan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

Salah satu inovasi potensial adalah pengembangan buku cerita digital berbasis Canva for Education (CfE). Platform ini menawarkan fitur interaktif yang memungkinkan guru menciptakan bahan ajar menarik untuk merangsang keterampilan berpikir kritis dan pemahaman membaca siswa. Dalam penelitian ini, buku cerita digital diintegrasikan dengan pendekatan visual dan aktivitas interaktif, diharapkan dapat mengatasi kesulitan siswa dalam memahami teks secara mendalam. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan buku cerita digital berbasis

CfE yang praktis, menarik, dan efektif. Diharapkan, inovasi ini tidak hanya meningkatkan kemampuan literasi dan bernalar kritis siswa kelas V sekolah dasar, tetapi juga memberikan kontribusi nyata bagi peningkatan kualitas pendidikan secara keseluruhan.

1. Pengertian Pengembangan

Pengembangan merupakan proses sistematis untuk meningkatkan kemampuan peserta didik melalui pendidikan dan pelatihan yang terencana. Dalam konteks pembelajaran, pengembangan berfokus pada kualitas materi, metode, dan strategi pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan zaman. Proses ini mencakup adaptasi bahan ajar, metode, serta penggunaan teknologi yang sesuai, seperti media digital.

2. Hakikat Buku Cerita Digital

Buku cerita digital adalah bagian dari sastra anak yang memadukan teks dan ilustrasi interaktif. Buku ini dirancang untuk mendukung perkembangan intelektual, emosional, dan moral anak-anak. Cerita yang disajikan harus sederhana tetapi kaya akan pesan moral dan nilai pendidikan. Ilustrasi dalam buku cerita anak berfungsi mendukung pemahaman teks dan memberikan pengalaman visual yang menarik. Menurut Nurgiyanto (2005), cerita anak adalah narasi prosa yang menggambarkan dunia anak melalui pengalaman nyata atau imajinatif. Dengan digitalisasi, buku cerita kini menawarkan fitur interaktif seperti

audio, video, dan umpan balik waktu nyata, yang meningkatkan keterlibatan pembaca muda. Buku cerita digital juga dapat menanamkan nilai-nilai karakter seperti disiplin, tanggung jawab, dan kreativitas.

3. Karakteristik Buku Cerita Digital

Cerita anak memiliki gaya bahasa sederhana dan tokoh-tokoh yang mudah diidentifikasi oleh anak. Dalam format digital, elemen-elemen seperti ilustrasi interaktif, animasi, dan audio visual memperkaya pengalaman membaca. Buku cerita digital memungkinkan pengurangan atau penambahan konten sesuai kebutuhan, menjadikannya alat pembelajaran yang fleksibel.

4. Canva for Education dalam Pengembangan Buku Cerita Digital

Canva for Education adalah platform yang mempermudah guru dan siswa dalam menciptakan konten digital interaktif. Dengan Canva, pendidik dapat membuat bahan ajar visual yang menarik, meningkatkan kolaborasi, dan menghemat waktu. Platform ini juga mendorong kreativitas siswa dan memperkuat kemampuan berpikir kritis melalui fitur desain yang mudah digunakan.

5. Dimensi Bernalar Kritis

Bernalar kritis adalah kemampuan untuk menganalisis informasi secara sistematis dan mengambil keputusan berdasarkan evaluasi mendalam. Buku cerita digital berbasis Canva dapat

melatih siswa untuk berpikir kritis melalui pengembangan narasi, interpretasi cerita, dan evaluasi pesan moral.

6. Pemahaman Membaca

Pemahaman membaca mencakup kemampuan memahami, menghubungkan informasi, dan membuat inferensi. Dalam buku cerita digital, fitur interaktif seperti animasi dan audio mendukung pemahaman dengan menyajikan konten secara menarik. Studi menunjukkan bahwa motivasi dan keterlibatan siswa meningkat saat mereka membaca buku digital, yang pada gilirannya memperkuat pemahaman mereka terhadap teks.

7. Penelitian Terdahulu

Berbagai penelitian menunjukkan efektivitas buku cerita digital. Sulistyani Puteri Ramadhani (2021) mengembangkan buku siswa digital yang valid dan efektif, dengan skor evaluasi rata-rata 91%. Iin Santika (2022) menciptakan media digital untuk menanamkan karakter disiplin dan kreatif, yang divalidasi sangat layak dengan skor rata-rata 85%. Putri Rizkiyah (2022) menunjukkan bahwa buku cerita digital dapat meningkatkan kecakapan literasi digital anak usia dini.

8. Implikasi dalam Pendidikan

Penggunaan buku cerita digital berbasis Canva mendukung pengajaran modern yang berpusat pada siswa.

Platform ini membantu pendidik dalam menciptakan media yang menarik dan efektif, meningkatkan motivasi belajar, dan menanamkan keterampilan abad ke-21 seperti berpikir kritis, kreativitas, dan literasi digital.

Pengembangan buku cerita anak digital adalah langkah strategis dalam memadukan teknologi dengan pendidikan. Dengan mengintegrasikan platform seperti Canva for Education, buku cerita digital dapat menjadi alat pembelajaran yang efektif, mendukung pengembangan karakter, literasi, dan keterampilan berpikir kritis siswa secara holistik. Inovasi ini sejalan dengan tuntutan era digital dan kebutuhan generasi masa depan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah jenis *Research and Development (R&D)* yang menggunakan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Model ini dipilih karena sifatnya sistematis dan iteratif, memungkinkan refleksi serta perbaikan produk secara terus-menerus. Fokus penelitian adalah pengembangan buku cerita digital berbasis CFE untuk meningkatkan kemampuan bernalar kritis dan budaya literasi siswa kelas V SD. Prosedur meliputi analisis kebutuhan, perancangan produk, validasi ahli, uji coba, hingga evaluasi. Data diperoleh melalui wawancara, observasi, angket, dan tes, yang dianalisis menggunakan metode kuantitatif dan kualitatif. Hasilnya diukur melalui validasi ahli dan *gain score* untuk mengetahui efektivitas produk terhadap pembelajaran siswa..

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kemampuan literasi siswa kelas V di SDN 14 Manis Raya masih rendah, terutama dalam kelancaran membaca, pemahaman teks, dan ejaan. Faktor utama adalah keterbatasan media pembelajaran yang menarik serta lingkungan belajar yang kurang mendukung. Pembelajaran masih didominasi metode konvensional, meskipun Kurikulum Merdeka memberi fleksibilitas. Untuk mengatasi hal ini, solusi inovatif berupa buku cerita digital berbasis Canva for Education dikembangkan untuk meningkatkan minat baca, berpikir kritis, dan kemandirian belajar siswa.

Penelitian dilakukan menggunakan model ADDIE yang meliputi lima tahap: **Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi.**

1. **Tahap Analisis:** Data menunjukkan pembelajaran konvensional kurang efektif. Kurikulum Merdeka dengan komponen Capaian Pembelajaran (CP), Tujuan Pembelajaran (TP), dan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) menjadi dasar pengembangan materi berbasis digital. Analisis juga mencatat kebutuhan media pembelajaran yang interaktif untuk meningkatkan motivasi siswa.
2. **Tahap Desain:** Struktur materi disesuaikan dengan capaian pembelajaran. Instrumen kelayakan media dirancang agar sesuai dengan kebutuhan siswa kelas V.
3. **Tahap Pengembangan:** Validasi dilakukan oleh ahli materi dan desain,

menunjukkan hasil sangat baik. Buku cerita digital berbasis Canva dinilai valid dengan skor rata-rata 4,6. Uji coba melibatkan siswa secara bertahap—perorangan, kelas kecil, hingga kelas besar. Revisi dilakukan berdasarkan masukan, seperti penambahan audio dan visual yang mendukung tema.

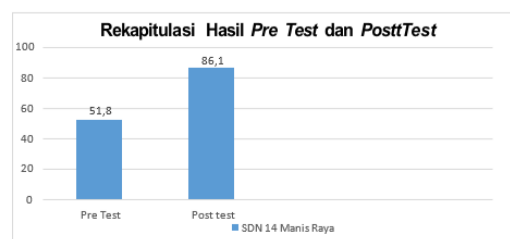
4. **Tahap Implementasi:** Guru dipersiapkan untuk mengintegrasikan buku digital ini ke dalam proses pembelajaran. Siswa juga diberikan arahan untuk memaksimalkan penggunaan media.
5. **Tahap Evaluasi:** Evaluasi dilakukan pada setiap tahap untuk memastikan efektivitas produk. Angket menunjukkan peningkatan signifikan dalam pemahaman membaca, minat, dan keterampilan berpikir kritis siswa. Penilaian kelompok besar mencatat efektivitas media dengan persentase 96%.

Hasil penelitian membuktikan bahwa buku cerita digital berbasis Canva for Education adalah media pembelajaran inovatif yang meningkatkan kemampuan literasi siswa. Media ini tidak hanya membantu siswa belajar secara interaktif tetapi juga memotivasi mereka untuk menjadi pembelajar mandiri di era digital.

Hasil pretest dan posttest siswa kelas V di SDN 14 Manis Raya menunjukkan peningkatan signifikan dalam pemahaman membaca, kosakata, keterampilan membaca lancar, analisis teks, dan kemandirian membaca. Rata-

rata nilai siswa meningkat dari 51,8 pada pretest menjadi 86,16 pada posttest, dengan 28 dari 30 siswa mencapai KKM. Pemahaman membaca menjadi aspek tertinggi pada posttest, sementara analisis teks menunjukkan perbaikan signifikan. Uji gain score sebesar 0,71 membuktikan efektivitas buku cerita digital berbasis Canva for Education dalam meningkatkan kemampuan literasi dan berpikir kritis siswa. Media ini memberikan dampak positif pada motivasi belajar dan keberhasilan siswa dalam pembelajaran.

Tabel 1 Rekapitulasi Hasil Pre Test dan Posttest



SIMPULAN

Pengembangan buku cerita digital berbasis Canva menggunakan model ADDIE terbukti efektif meningkatkan hasil belajar siswa. Tahapan analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi dilakukan secara sistematis, menghasilkan media valid dengan validasi materi rata-rata 4,80 dan desain 4,75. Uji coba menunjukkan respon siswa “sangat baik,” dengan pretest rata-rata 51,8 meningkat menjadi 86,16 pada posttest. Media ini menarik, interaktif, dan mendukung pembelajaran mandiri siswa. Efektivitas gain score 0,58 mendekati kategori tinggi, membuktikan buku ini dapat meningkatkan keterampilan membaca dan berpikir kritis siswa. Buku cerita digital ini menjadi alternatif

inovatif untuk mendukung pembelajaran berbasis teknologi yang menyenangkan dan efektif.

Video Animasi dengan Model ADDIE pada Pembelajaran Bahasa. *Jurnal Pendidikan Dasar*, Volume V, Nomor 2, November 2021.

DAFTAR RUJUKAN

Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran*.

Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada

Astuti, Indri. (2019). The Implementation of ADDIE Model in Developing Career

Aulani, M., Hamdi, Z., & Hadi, Y. A. (2021). Pengembangan Cerita Bergambar Berbasis Nilai Karakter Sebagai Penunjang Literasi. *JIPD (Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar)*, 5(1), 20–24. Bandung : PTRefika

Hadiana.(2017). Kemampuan Membaca Anak Sekolah Dasar Kelas Rendah Bagian Dari Pengembangan Bahasa. *Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran 2*. Naturalistic

Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan RI. 2014. *Buku Panduan Pendidik Kurikulum 2013 PAUD Anak Usia 5-6 Tahun*. Jakarta.

Magdalena, I. (2021). Analisis Pentingnya Keterampilan Berbahasa Pada Siswa Kelas IV di SDN Gondrong 2. *Jurnal Edukasi dan Sains, Volume 3*, 2.

Masturah, E. D. Dkk. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book pada Mata Pelajaran IPA Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha*. Vol. 6 No. (2) pp. 212-221).

Mulyatiningsih, E. (2016). Pengembangan Model Pembelajaran. Diakses dari <http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/pengabdian/dra-endang-mulyatiningsih-mpd/7cpengembangan-model-pembelajaran.pdf> pada Desember

Muna, K. N. and Wardana, S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran

Munadi, Yudhi. (2013). *Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Referensi.

Nashihah, D. (2017). Pengembangan Media Boneka Tangan Untuk Meningkatkan Kemampuan Menceritakan Kemampuan Menceritakan Kembali Cerita Anak Yang Didengarkan Dengan Menggunakan Kata-Kata Sendiri Kelas II SDN Ngadirejo 3 Tahun Pelajaran 2016/2017. *Jurnal pendidikan Simki- Pedagogia* Vol. 01 No. 02 Tahun 2017 ISSN : AAAA-AAAA

Putra, I. G. L., dkk. (2014). Pengembangan Media Video Pembelajaran dengan Model ADDIE pada Pembelajaran Bahasa Inggris di SDN 1 Selat. *e-Jurnal*

Putra, Nusa. (2015). *Research & Development Penelitian dan Pengembangan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Putry, R. (2019). Nilai Pendidikan Karakter Anak Di Sekolah Perspektif Kemendiknas. *Gender Equality: International Journal of Child and Gender Studies*, 4(1), 39–54.

Rianni, O. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Story Telling Menggunakan Boneka untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas 5*. Karya Ilmiah: Universitas Terbuka

Wahyugi, R., Fatmariza. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan Software MacroMedia Flash 8 Sebagai Upaya Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan Volume 3 Nomor 3 Tahun 2021 Halm 785 – 793*.

Yassa, A. D., Suastika, K., Zubaidah, Rr. S.
A. N. (2020), Jurnal dengan judul
Pengembangan E-Evaluation
Berbasis Aplikasi Hot Potatoes
Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar.
Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar,
Volume 4, Number1, 2020 pp. 26-32
Yogyakarta: Graha Ilmu.

