

Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva pada Keterampilan Membaca Narasi di Kelas V SDN Dadibou

Mina Mawarti¹, Ady Irawan², Edy Suparjan³

^{1,2,3}Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), STKIP Taman Siswa Bima, Indonesia

Info Articles

Keywords:

Canva;
Interactive learning;
Learning media;
Literacy;
Narrative reading.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis Canva guna meningkatkan keterampilan membaca narasi pada siswa kelas V SDN Dadibou. Latar belakang penelitian ini berangkat dari rendahnya kemampuan literasi membaca siswa dan minimnya penggunaan teknologi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Metode yang digunakan adalah R&D dengan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Media yang dikembangkan divalidasi oleh ahli media dan materi serta diujicobakan kepada siswa. Hasil validasi menunjukkan bahwa media tergolong sangat valid, dengan persentase 90% dan 96,67% dari dua validator media, serta 73,33% dari validator materi. Respon siswa menunjukkan tingkat ketertarikan yang tinggi, dengan 98,95% siswa menyatakan sangat setuju terhadap efektivitas dan kemenarikan media. Selain itu, hasil tes menunjukkan peningkatan signifikan, dengan rata-rata N-Gain sebesar 0,84 (kategori tinggi). Dengan demikian, media Canva terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan membaca narasi siswa sekolah dasar dan dapat menjadi alternatif inovatif dalam pembelajaran berbasis teknologi.

Abstract

This study aims to develop an interactive learning media based on Canva to improve narrative reading skills among fifth-grade students at SDN Dadibou. The background of this research stems from the low reading literacy skills of students and the limited use of technology in Indonesian language learning. The method used is R&D with the ADDIE development model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The developed media was validated by media and material experts and tested on students. The validation results show that the media is considered highly valid, with validation scores of 90% and 96.67% from two media validators, and 73.33% from the material validator. Student responses indicated a high level of interest, with 98.95% of students strongly agreeing on the effectiveness and appeal of the media. In addition, test results showed a significant improvement, with an average N-Gain of 0.84 (high category). Thus, Canva-based media is proven to be effective in enhancing elementary students' narrative reading skills and can serve as an innovative alternative for technology-based learning.

PENDAHULUAN

Permasalahan rendahnya literasi membaca di Indonesia, khususnya pada jenjang Sekolah Dasar, masih menjadi perhatian utama dalam dunia pendidikan. Berdasarkan hasil asesmen nasional yang dilakukan Kemendikbudristek (2021), keterampilan literasi siswa SD masih berada di bawah standar minimal, terutama dalam kemampuan memahami isi bacaan. Kondisi ini mencerminkan bahwa masih terdapat hambatan besar dalam penguasaan keterampilan dasar membaca yang menjadi fondasi bagi pembelajaran di jenjang berikutnya.

Pembelajaran Bahasa Indonesia pada tingkat sekolah dasar memiliki peran yang sangat krusial pada mengembangkan kemampuan literasi peserta didik. Salah satu keterampilan utama dalam pelajaran Bahasa Indonesia adalah membaca narasi, yang tidak hanya menuntut kemampuan teknis membaca, tetapi juga pemahaman isi dan struktur cerita. Navida, I., Rasiman, & Prasetyowati, D. (2023). mencatat bahwa banyak siswa hanya membaca teks secara mekanis tanpa memahami makna yang dikandungnya, sementara Wardani, N. (2024). menyoroti lemahnya motivasi siswa untuk membaca secara mandiri di luar aktivitas sekolah. Hal ini diperparah oleh kurangnya lingkungan literasi yang mendukung, seperti pojok baca yang tidak aktif atau perpustakaan yang minim koleksi (Sari & Rahmawati, 2020).

Berdasarkan hasil observasi di kelas V SDN Dadibou pada bulan Februari tahun 2025 menunjukkan adanya indikasi rendahnya motivasi dan keterampilan membaca narasi pada peserta didik. Dari 24 siswa, 4 siswa belum mampu membaca teks naratif dengan lancar dan memahami isinya. Aktivitas belajar juga terganggu oleh ketidakfokusan siswa saat pembelajaran berlangsung. Metode pengajaran yang masih dominan ceramah dan minim penggunaan teknologi menyebabkan proses pembelajaran cenderung monoton dan kurang menarik. Media yang digunakan guru masih terbatas pada buku teks, gambar, papan tulis, sementara teknologi belum dimanfaatkan secara maksimal.

Beberapa penelitian sebelumnya telah menegaskan pentingnya inovasi media melalui proses belajar yang bertujuan guna membangkitkan minat dan meningkatkan prestasi belajar peserta didik. Misalnya, Murniati & Yuliana (2021) dalam prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar membuktikan bahwa penggunaan media berbasis digital dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap isi bacaan. Sementara itu, Ramadhani & Fauzi (2023) menekankan bahwa pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran literasi di era digital sangat penting untuk membentuk kompetensi abad 21, termasuk kreativitas, komunikasi, dan literasi digital.

digunakan ialah pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Canva, mudah diakses, dan tidak memerlukan keahlian desain tinggi. Canva telah digunakan dalam beberapa studi pendidikan sebagai alat bantu yang efektif dalam visualisasi materi pembelajaran. Naibaho & Nurjannah (2022) menunjukkan bahwa penggunaan Canva dapat mendorong peningkatan motivasi belajar siswa karena media yang ditampilkan lebih menarik secara visual dan interaktif.

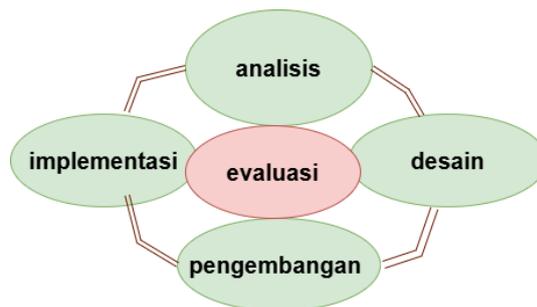
Meskipun terdapat berbagai platform serupa seperti PowerPoint atau Google Slides, keunggulan Canva terletak pada fleksibilitas desain dan kemudahan kolaborasi. Selain itu, Canva mendukung pengembangan keterampilan abad 21 seperti berpikir kreatif dan literasi digital (Mubarok & Astutik, 2020). Oleh sebab itu,

pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Canva dipandang sebagai alternatif yang relevan guna mengatasi permasalahan rendahnya keterampilan membaca narasi dan rendahnya pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran di kelas V SDN Dadibou.

Dengan demikian, penelitian tujuan dari kegiatan ini ialah merancang dan mengembangkan media pembelajaran interaktif dengan menggunakan Canva sebagai upaya untuk meningkatkan keterampilan membaca narasi peserta didik serta mendorong integrasi teknologi dalam proses pembelajaran. Penelitian ini menempati posisi penting dalam literatur karena menggabungkan pendekatan pengembangan media digital dengan fokus peningkatan literasi narasi siswa sekolah dasar sebuah kajian yang masih relatif terbatas.

METODE

Penelitian ini menggunakan Research and Development (R&D), yang bertujuan guna merancang dan mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis Canva. guna meningkatkan keterampilan membaca narasi pada peserta didik kelas V SDN Dadibou. Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE yang terdiri dari lima tahapan sistematis: Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Menurut Handayani, S. (2021), R&D bertujuan untuk menemukan, memperbaiki, mengembangkan, menguji efektivitas produk, metode, atau model tertentu agar menjadi lebih unggul dan bermakna. Maka dari itu, pendekatan ini tepat digunakan dalam mengembangkan media pembelajaran yang lebih interaktif dan kontekstual. Model ADDIE dipilih karena bersifat sistematis, interaktif, dan dapat dijadikan rujukan setiap tahapan berdasarkan hasil evaluasi sebelumnya (Bulhayat et al., 2021). Kelebihannya terletak pada strukturnya yang sederhana namun terstruktur, sehingga mudah dipahami dan diterapkan dalam konteks pendidikan (Wulandari et al., 2022). Menurut Ratna Dewi et al., 2021 alur pengembangan model ADDIE adalah sebagai berikut :



Gambar 1. Alur Pengembangan Model ADDIE

2.1. Analisis (*Analysis*)

Peneliti mengamati adanya kekurangan pada kemampuan siswa dalam membaca narasi peserta didik kelas V. Media pembelajaran berbasis Canva dipilih sebagai solusi untuk meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa.

2.2. Desain (*Design*)

Merancang media pembelajaran Canva berdasarkan hasil analisis kebutuhan siswa dan materi pembelajaran Bahasa Indonesia kelas V.

2.3. Pengembangan (*Development*)

Media yang telah dikembangkan direalisasikan dan divalidasi oleh para ahli (media, materi). Revisi dilakukan berdasarkan masukan dari ahli.

2.4. Implementasi (*Implementation*)

Media diuji coba kepada peserta didik kelas V SDN Dadibou untuk mengukur efektivitas penggunaannya dalam pembelajaran membaca narasi.

2.5. Evaluasi (*Evaluation*)

Evaluasi dilakukan melalui tes hasil belajar, angket respon peserta didik, dan observasi langsung untuk menentukan keberhasilan pengembangan media.

a. Subjek uji coba

Subjek uji coba adalah 6 peserta didik kelas V SDN Dadibou.

b. Jenis Data

Data kualitatif dikumpulkan melalui teknik observasi, wawancara, serta dokumentasi berupa catatan lapangan. Sedangkan, data kuantitatif diperoleh dari penyebaran angket dan pelaksanaan tes hasil belajar

c. Instrument Pengumpulan Data

1). Observasi: berdasarkan aspek fasilitas, proses pembelajaran, media, peserta didik, dan guru

2). Wawancara: mendalami peran guru, penggunaan media, dan kendala

3). Angket:

a. Angket ahli media: tampilan dan kelayakan

b. Angket ahli materi: kesesuaian isi dan konten

c. Angket ahli modul ajar: identitas, tujuan, metode, kegiatan pembelajaran

d. Angket respon peserta didik: perasaan dan ketertarikan

4). Tes: latihan soal membaca narasi

5). Dokumentasi: foto kegiatan dan proses pengembangan

d. Tempat dan waktu penelitian

Penelitian dilaksanakan selama April 2025 di SDN Dadibou kelas V dengan 24 peserta didik.

e. Populasi dan waktu penelitian

Populasi: seluruh peserta didik kelas V SDN Dadibou (24 siswa). Sampel menggunakan teknik sampling bertahap.

f. Teknik Analisis Data

Dalam penelitian ini, digunakan pendekatan deskriptif dengan cara menjelaskan pendapat, saran, dan tanggapan dari responden guna mengevaluasi kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis Canva.

Rumus untuk menghitung:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Sumber Sugiyono, (2019)

keterangan:

P = Angka presentasi akhir

F = Skor yang didapat

N = Jumlah frekuensi

Rumus untuk menguji efektifitas menggunakan rumus uji N-Gain adalah:

$$N\text{-Gain} = \frac{\text{skor postes} - \text{skor pretest}}{\text{skor ideal} - \text{skor pretest}}$$

Tabel 1. kriteria Gain Ternormalisasi

Indikator	kriteria
$G > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

(Sumber: Soifah, N. 2022)

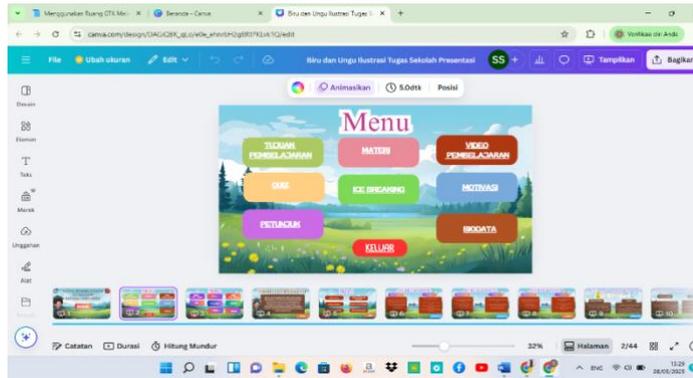
HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini berhasil mengembangkan sebuah media pembelajaran interaktif berbasis Canva yang ditujukan untuk meningkatkan kemampuan membaca narasi siswa kelas V di SDN Dadibou. Tahapan pengembangan dilakukan dengan menggunakan model ADDIE, yang meliputi Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi, serta menggunakan pendekatan Research and Development (R&D).



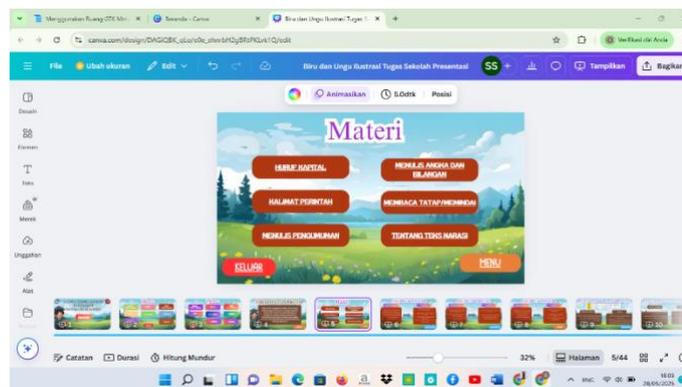
Gambar 1. Tampilan masuk

Tampilan ini merupakan halaman awal atau landing page dari media pembelajaran Canva. Di halaman ini, siswa diperkenalkan dengan identitas media seperti judul, nama pembuat, dan logo sekolah. Desain dibuat menarik untuk menumbuhkan kesan pertama yang positif pada pengguna.



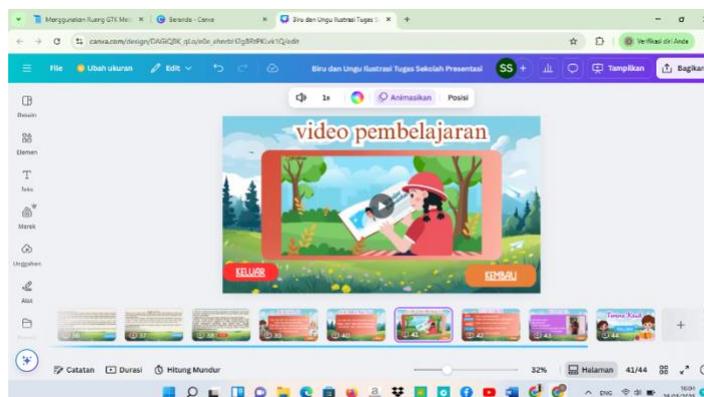
Gambar 2. Tampilan Menu Utama

Halaman ini berisi navigasi utama yang mengarahkan siswa ke bagian-bagian penting dalam media, seperti “Materi”, “Video Pembelajaran”, “Quiz”, dan “Petunjuk Penggunaan”. Penggunaan ikon dan warna yang kontras bertujuan memudahkan siswa menavigasi isi media secara mandiri.



Gambar 3. Tampilan Menu Materi

Halaman tampilan materi pelajaran membaca narasi yang telah disesuaikan dengan kurikulum kelas V. Materi disajikan secara ringkas, visual, dan sistematis menggunakan infografis serta ilustrasi yang menarik, sehingga membantu siswa memahami isi teks naratif secara menyeluruh.



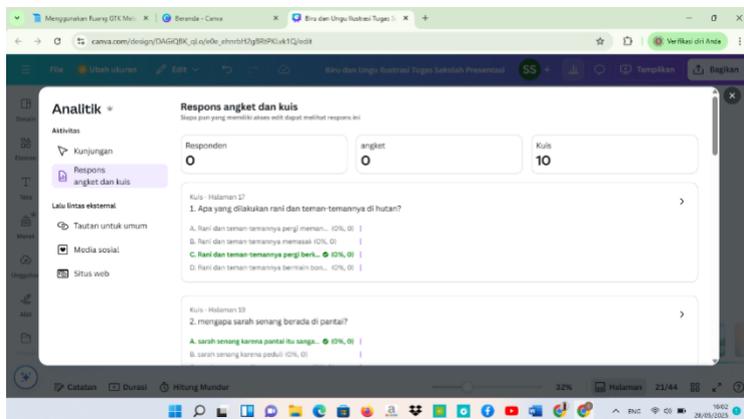
Gambar 4. Tampilan vidio pembelajaran

Halaman ini menyajikan video pembelajaran yang berisi penjelasan materi secara audio-visual. Video ini dikembangkan untuk memfasilitasi siswa dengan gaya belajar auditori dan visual, serta mendorong partisipasi aktif siswa dalam kegiatan pembelajaran.



Gambar 5. Tampilan Quiz

Quiz disusun dalam bentuk interaktif, seperti pilihan ganda atau menjodohkan, yang dirancang guna mengevaluasi tingkat pemahaman siswa atas materi pelajaran yang telah. Tampilan dibuat menarik agar siswa merasa senang mengerjakan soal dan tidak merasa tertekan.



Gambar 6 Tampilan Hasil Quiz

Setelah siswa menyelesaikan quiz, sistem akan menampilkan hasilnya secara langsung. Tampilan ini mencakup skor akhir dan umpan balik singkat, yang bertujuan membantu siswa mengetahui capaian belajarnya dan memperbaiki kekurangan.

Tabel 2. Hasil Validasi Media

No	Aspek Penilaian	Validator I	Kritik dan saran
1	Daya Tarik Media	46	

2	Bahasa	8	Warna lebih soft dan Huruf disesuaikan dengan tanda baca
	jumlah	54	
	Presentase	90%	
	Kriteria	Sangat Valid	

No	Aspek Penilaian	Validator II	Kritik dan saran
1	Daya Tarik Media	50	Menu dibuat/diaktifkan sesuai (maksud), Tombol back dibuat setiap menu, Produk secara umum sudah bagus, semoga dapat diimplementasikan dengan baik ketika di sekolah. Semoga lancar dan mendapatkan respon yang baik
2	Bahasa	8	
	jumlah	58	
	Presentase	96,67%	
	Kriteria	Sangat Valid	

Terdapat dua validator media yang memberikan masukan terhadap tampilan dan bahasa media. Hasil validasi menunjukkan:

- Validator 1 memberikan total skor 54 dengan persentase 90% dan kriteria *sangat valid*. Saran: penggunaan warna lebih lembut dan penyesuaian huruf dengan tanda baca.
- Validator 2 memberikan total skor 58 dengan persentase 96,67% dan kriteria *sangat valid*. Saran: tombol navigasi seperti "back" ditambahkan, dan menu diaktifkan sesuai fungsi.

Tabel 3. Hasil Validasi Materi

No	Aspek Penilaian	Validator	Kritik dan saran
1	Kesesuaian Media Dengan Materi	21	Media sudah sesuai dengan materi yang akan di ajarkan. Semoga sukses.
2	Muatan Bahasa Dalam Materi	12	
3	Isi	11	
	Jumlah	44	
	Presentase	73, 33%	
	Kriteria	Valid	

Validator materi memberikan skor total 44 dengan persentase 73,33%, yang tergolong dalam kategori *valid*. Media dianggap sudah sesuai dengan materi yang diajarkan. Tidak ada saran substansial, hanya dukungan terhadap kelanjutan pengembangan.

Tabel 4. Hasil Respon Pertanyaan Negatif Peserta Didik Pada Pelaksanaan Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva

No	Aspek pernyataan negatif	Skor maksimum (24 peserta didik)	Jumlah nilai (24 peserta didik)	%
1	Lebih baik bermain dari pada membaca	96	26	27,08%
2	Belajar dengan media pembelajaran interaktif berbasis Canva membuat saya mengantuk	96	25	26,04%
3	Belajar membaca dengan media pembelajaran interaktif berbasis Canva membuang-buang waktu	96	25	26,04%
4	Saya malas belajar dengan media pembelajaran interaktif	96	24	25%
5	Belajar melalui buku memberikan saya kenyamanan lebih daripada menggunakan media pembelajaran interaktif.	96	28	29,16%
6	Saya cepat bosan jika belajar dengan media pembelajaran interaktif	96	25	26,04%
7	Saya lebih tertarik bermain game dibandingkan dengan aktivitas membaca	96	26	27,08%
8	Belajar dengan media pembelajaran interaktif hanya untuk peserta didik yang rajin saja	96	24	25%
9	Saya tidak suka belajar dengan media pembelajaran interaktif berbasis Canva	96	26	27,08%
10	Saya kurang mengerti jika belajar menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis Canva.	96	27	28,12%
Jumlah		960	256	
Presentase klasikal		26,66%		
Kriteria		Sangat tidak setuju		

Pernyataan Negatif angket yang disebar kepada 24 siswa menunjukkan respon sangat positif: Rata-rata persentase klasikal sebesar **26,66%**, tergolong dalam kategori

sangat tidak setuju terhadap pernyataan negatif seperti “belajar dengan Canva membuat mengantuk”, “lebih baik bermain daripada membaca”, dan “media Canva membuat bosan”. Hal ini menunjukkan bahwa siswa menolak pandangan negatif terhadap penggunaan media interaktif Canva dan lebih menerima media tersebut sebagai alat bantu belajar yang menarik.

Tabel 5. Hasil Respon Pertanyaan Positif Peserta Didik Pada Pelaksanaan Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva

No	Aspek pernyataan positif	Skor maksimum (24 peserta didik)	Jumlah nilai (24 peserta didik)	%
1	Media pembelajaran interaktif berbasis Canva membuat saya ingin membaca	96	96	100%
2	Saya merasa lebih bersemangat belajar saat menggunakan media pembelajaran interaktif dari Canva karena tidak membosankan.	96	95	98,95%
3	Saya Merasa antusias dalam belajar melalui media interaktif berbasis Canva	96	96	100%
4	Membaca menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis Canva sangat menyenangkan	96	96	100%
5	Penggunaan warna dalam media pembelajaran interaktif yang dibuat dengan Canva tampak begitu menarik	96	95	98,95%
6	Desain teks dalam media pembelajaran berbasis Canva terlihat pas dan mendukung kenyamanan belajar.	96	94	97,91%
7	Media pembelajaran interaktif berbasis Canva menarik untuk digunakan	96	96	100%
8	Huruf media pembelajaran berbasis Canva sangat jelas	96	92	95,83%
9	Saya merasakan manfaat besar dari penggunaan	96	94	97,91%

	media pembelajaran Canva dalam kegiatan pembelajaran.			
10	Saya berharap media pembelajaran interaktif menggunakan Canva ini dapat digunakan kembali pada pembelajaran selanjutnya.	96	96	100%
	Jumlah	960	950	
	Presentase klasikal		98,95%	
	Kriteria		Sangat setuju	

Untuk pernyataan positif, diperoleh hasil yang sangat menggembirakan: Sebanyak **98,95%** siswa *sangat setuju* bahwa media Canva menyenangkan, menarik, membantu memahami materi, dan membuat mereka ingin membaca. Ini membuktikan bahwa media Canva sangat efektif dalam meningkatkan minat dan motivasi membaca narasi.

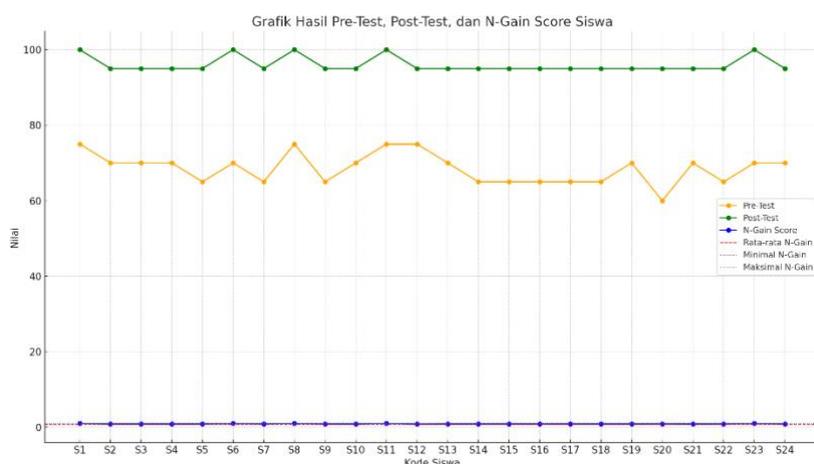
Tabel 6. Hasil Analisis Post-Test-Pre Test

Kode Siswa	Pre-Test	Post-Test	N-Gain Score
S1	75	100	1
S2	70	95	0,83
S3	70	95	0,83
S4	70	95	0,83
S5	65	95	0,85
S6	70	100	1
S7	65	95	0,85
S8	75	100	1
S9	65	95	0,85
S10	70	95	0,83
S11	75	100	1
S12	75	95	0,8
S13	70	95	0,83
S14	65	95	0,85
S15	65	95	0,85
S16	65	95	0,85
S17	65	95	0,85
S18	65	95	0,85
S19	70	95	0,83
S20	60	95	0,87
S21	70	95	0,83
S22	65	95	0,85
S23	70	100	1
S24	70	95	0,83
	Rata-rata		0,84
	Minimal		0,80
	maksimal		1,00

Untuk mengukur efektivitas media, dilakukan pre-test dan post-test terhadap 24 peserta didik. Hasilnya menunjukkan:

- Rata-rata skor **N-Gain sebesar 0,84**, termasuk dalam kategori **Tinggi** menurut tabel interpretasi gain ternormalisasi.
- Seluruh peserta didik mengalami peningkatan skor, dengan nilai N-Gain berkisar antara 0,80 hingga 1,00.

Hasil ini menunjukkan media pembelajaran interaktif menggunakan Canva efektif dalam meningkatkan keterampilan membaca narasi peserta didik. Visualisasi grafik menunjukkan tren peningkatan skor yang signifikan setelah penggunaan media.



Gambar 7. Grafik Post-Test-Pre Test

Grafik ini menunjukkan perbandingan hasil nilai siswa sebelum dan sesudah menggunakan media Canva. Tampak peningkatan yang signifikan pada seluruh peserta didik, mengindikasikan bahwa media Canva efektif dalam meningkatkan keterampilan membaca narasi.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, media pembelajaran interaktif berbasis Canva yang dikembangkan melalui model ADDIE terbukti sangat valid dan efektif dalam meningkatkan keterampilan membaca narasi siswa kelas V SDN Dadibou. Validasi media oleh dua ahli menghasilkan skor 90% dan 96,67% dengan kategori sangat valid, sementara validasi materi memperoleh skor 73,33% dengan kategori valid. Hasil angket respon siswa menunjukkan tingkat persetujuan sangat tinggi terhadap media yang dikembangkan, dengan persentase klasikal sebesar 98,95% untuk pernyataan positif dan hanya 26,66% untuk pernyataan negatif. Selain itu, peningkatan kemampuan membaca narasi siswa ditunjukkan melalui skor rata-rata N-Gain sebesar 0,84 yang termasuk dalam kategori tinggi. Berdasarkan temuan tersebut, disarankan agar guru secara aktif mengintegrasikan media Canva dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap materi bacaan. Pihak sekolah juga diharapkan menyediakan dukungan fasilitas dan infrastruktur teknologi yang memadai. Peneliti selanjutnya dapat mengembangkan media serupa untuk keterampilan berbahasa lainnya agar pemanfaatan

teknologi dalam pembelajaran semakin optimal dan merata di berbagai satuan pendidikan dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Bulhayat, S., Ramli, M., & Arifin, Z. (2021). Implementasi model ADDIE dalam pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 13(1), 25-34.
- Fauziyah, R., Cahyani, I., & Kurniawan, K. (2024). Abad 21: Literasi digital meningkatkan kemampuan menulis teks opini. *Seminar Internasional Riksa Bahasa*, 271–277.
- Handayani, S. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif untuk Siswa Sekolah Dasar Menggunakan Model R&D*.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2021). *Laporan Hasil Asesmen Nasional Tahun 2021*. Jakarta: Kemendikbudristek.
- Mubarok, H., & Astutik, Y. (2020). Pengembangan media pembelajaran berbasis Canva untuk meningkatkan literasi digital siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Teknologi Informasi*, 3(2), 45–52.
- Murniati, R., & Yuliana, L. (2021). *Inovasi media pembelajaran berbasis digital untuk meningkatkan pemahaman bacaan siswa sekolah dasar. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, 3(1), 112–118.
- Naibaho, E., & Nurjannah, S. (2022). Pemanfaatan media pembelajaran berbasis Canva untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 9(3), 145-152.
- Navida, I., Rasiman, & Prasetyowati, D. (2023). *Kemampuan Literasi Membaca Peserta Didik pada Muatan Bahasa Indonesia Kelas 3 di Sekolah Dasar*.
- Pratiwi, A. N., & Purnomo, H. (2020). Pentingnya motivasi guru untuk meningkatkan minat baca siswa sekolah dasar. *DIKDASTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Ke-SD-an*, 1(1), 1–8
- Rahma, E. M., Dwiyantri, A. N., Budiarti, W. N., Umayah, U., Riwanto, M. A., Winandika, G., & Wulandari, M. P. (2024). Penggunaan media pembelajaran digital dalam meningkatkan minat belajar siswa. *Prosiding Seminar Nasional PGSD UST*, 5(1), 303–313.
- Ramadhani, A., & Fauzi, M. (2023). *Literasi digital dalam pembelajaran abad 21: Pemanfaatan teknologi untuk meningkatkan keterampilan siswa. Jurnal Literasi dan Teknologi Pendidikan*, 8(2), 88–96.
- Ratna Dewi, S., Lestari, E., & Hidayat, R. (2021). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis digital menggunakan model ADDIE. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 14(3), 210-220.
- Sari, R. P., & Rahmawati, I. (2020). *Meningkatkan budaya literasi melalui optimalisasi pojok baca di sekolah dasar. Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 6(1), 45–52.

- Soifah, N. (2022). *Pengembangan dan analisis efektivitas media pembelajaran berbasis digital*. Jakarta: Penerbit Pendidikan Indonesia.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D* (edisi revisi). Alfabeta.
- Wardani, N. (2024). *Keterampilan Membaca Pemahaman di Sekolah Dasar*.
- Wulandari, D., Prasetyo, B., & Sari, L. (2022). Keefektifan model ADDIE dalam proses pembelajaran di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 8(2), 112-120.