

**PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO VISUAL BERBASIS APLIKASI
CANVA UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENGANALISIS
INFORMASI YANG DISAMPAIKAN PADA IKLAN KELAS V SD**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat

Memperoleh gelar sarjana pendidikan (S.Pd)

Pada Prodi PGSD



OLEH

CINDI ARJIHAN DESITA PUTRI

NPM : 2014060248

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)**

2024

Skripsi oleh
CINDI ARJIHAN DESITA PUTRI
NPM : 2014060248

Judul :
**PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO VISUAL BERBASIS APLIKASI
CANVA UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENGANALISIS
INFORMASI YANG DISAMPAIKAN PADA IKLAN KELAS V SD**


Telah disetujui untuk diajukan Kepada
Panitia Ujian/Skripsi Prodi PGSD
FKIP UN PGRI KEDIRI

Tanggal : 17 Juli 2024

Pembimbing I


Dr. Alfi Laila, S.Pd.I.,M.Pd.
NIDN. 0708087703

Pembimbing II


Rian Damariswara, M.Pd.
NIDN. 0728129001

Skripsi oleh :

CINDI ARJIHAN DESITA PUTRI

NPM : 2014060248

Judul :

**PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO VISUAL BERBASIS APLIKASI
CANVA UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENGANALISIS
INFORMASI YANG DISAMPAIKAN PADA IKLAN KELAS V SD**




Telah dipertahankan didepan Panitia Ujian/Sidang Skripsi

Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Pada tanggal : 17 Juli 2024

Dan dinyatakan telah memenuhi persyaratan

Panitia Penguji :

- | | | |
|---------------|------------------------------------|--|
| 1. Ketua | : Dr. Alfi Laila, S.Pd.I.,M.Pd. |
 |
| 2. Penguji I | : Frans Aditia Wiguna, S.Pd.,M.Pd. |
 |
| 3. Penguji II | : Rian Damariswara, M.Pd. |
 |

Mengetahui

Dekan FKIP



Dr. Agus Widodo, M.Pd.
NIDN. 0024086901

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini saya,

Nama : Cindi Arjihan Desita Putri

Jenis Kelamin : Perempuan

Tempat/tgl. Lahir : Nganjuk, 01 Desember 2001

NPM : 2014060248

Falkutas/Prodi : FKIP/ S1 PGSD

Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 17 Juli 2024

Yang Menyatakan


Cindi Arjihan Desita Putri

NPM : 2014060248

MOTTO

“ Apa yang kamu taman itu yang akan kamu tuai”

PERSEMBAHAN

Untuk kedua orang tua saya Bapak Jiono dan Ibu Sunarti yang tidak kenal lelah dalam memotivasi, mendoakan, dan dukungan baik berupa materi maupun perhatian demi terwujudnya Karya Tulis Ilmiah ini. Semoga ini dapat menjadi langkah awal untuk membuat Bapak Ibu bangga atas perjuangan saya selama ini.

ABSTRAK

Cindi Arjihan Desita Putri : Pengembangan Media Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Keterampilan Menganalisis Informasi Yang Disampaikan pada iklan (Iklan dan Kata Kunci Iklan) yang Disajikan pada Peserta Didik Kelas V SDN Kutorejo 2 Kapupaten Nganjuk, Skripsi, PGSD, FKIP UN PGRI Kediri, 2024.

Kata Kunci : Media audio visual berbasis aplikasi Canva

Penelitian ini dilatar belakangi observasi dan wawancara di SDN Kutorejo 2, terdapat permasalahan dalam hasil belajar peserta didik kelas V. Keterampilan menganalisis pada iklan dan kata kunci iklan (membaca) masih dikatakan rendah. Kurangnya penggunaan media pembelajaran yang tepat dan menarik menjadi penyebab permasalahan muncul. Sehingga memerlukan penelitian pengembangan media pembelajaran yang cocok untuk menunjang proses pembelajaran.

Berdasarkan observasi dan wawancara ditemukan rumusan masalah sebagai berikut, 1) bagaimana kevalidan, 2) bagaimana kepraktisan dan, 3) bagaimana keefektifan media audio visual berbasis aplikasi Canva untuk meningkatkan keterampilan menganalisis informasi yang disampaikan pada iklan (iklan dan kata kunci iklan) kelas V SD ?. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian R&D dengan model penelitian ADDIE. Tahapan-tahapan tersebut yaitu : *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Developmen* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi). Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas V SDN Kutorejo 2 yang berjumlah 44. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah 1) angket validasi materi dan media, 2) angket respon tenaga pendidik dan peserta didik, 3) hasil *pretes* dan *posttes* yang dihitung dengan menggunakan SPSS, terdiri dari uji normalitas, uji homogenitas, dan uji-t.

Berdasarkan penelitian diperoleh hasil (1) kevalidan pengembangan pada produk dengan skor 82% untuk validasi ahli media dan 92% untuk validasi ahli materi. Media pembelajaran masuk dalam kategori sangat valid, (2) kepraktisan dari pengembangan produk dengan presentase respon tenaga pendidik diperoleh nilai 86% atau dapat dikategorikan mendapat respon sangat baik. Sedangkan hasil respon peserta didik menunjukkan presentase 91% atau dapat dinyatakan mendapat respon sangat baik, (3) keefektifan ditentukan dari hasil *pretes* dan *posttes*. Pada uji pra-syarat didapatkan uji normalitas terbatas $0,245 > 0,05$ dan $0,266 > 0,005$, pada uji luas mendapatkan $0,149$ dan $0,237$. Pada uji homogenitas terbatas mendapatkan $0,87 > 0,05$ dan uji luas $0,100 > 0,05$. Lalu pada Uji T *pretes* dan *posttes* didapatkan nilai signifikan sebesar $0,000 < 0,05$ pada uji terbatas dan $0,000 < 0,05$ pada uji luas. Sehingga dapat dikatakan bahwa terdapat perlakuan yang signifikan pada pemberian media audio visual sebelum *postes*. Melalui hasil analisis tersebut dapat dikatakan bahwa media audio visual berbasis aplikasi Canva sudah valid, praktis dan efektif dalam meningkatkan keterampilan menganalisis informasi yang disampaikan pada iklan kelas V SD.

KATA PENGANTAR

Puji syukur Kami panjatkan kehadirat Allah Tuhan Yang Maha Kuasa, karena hanya atas perkenan-Nya Penyusunan Skripsi ini dapat diselesaikan.

Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Keterampilan Menganalisis Informasi Yang Disampaikan Pada Iklan Kelas V SD” ini ditulis guna memenuhi sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan, pada Jurusan PGSD FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri.

Pada kesempatan ini diucapkan terima kasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada :

1. Rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri, bapak Dr. Zaenal Afandi, M. Pd.
2. Dekan FKIP, bapak Dr. Agus Widodo, M.Pd.
3. Kepala Program Studi PGSD, bapak Bagus Amirul Mukmin, M.Pd.
4. Dosen Pembimbing I Skripsi, ibu Dr. Alfi Laila, S.Pd.I., M.Pd.
5. Dosen Pembimbing II Skripsi, bapak Rian Damariswara, M.Pd.
6. Dosen ahli media, ibu Nurita Primasatya, M.Pd.
7. Dosen ahli materi, bapak Dr. Abdul Aziz Hunaifi, M.A.
8. Bapak dan ibu dosen Universitas Nusantara PGRI Kediri khususnya Prodi PGSD yang telah memberikan pengarahan dan bimbingan kepada mahapeserta didik
9. Bapak, Ibu, Natasya dan keluarga besar
10. Kepala sekolah, guru dan peserta didik SDN Kutorejo 2
11. Rekan-rekan Universitas Nusantara PGRI Kediri khususnya Prodi PGSD angkatan 2020
12. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada pihak-pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah banyak menyelesaikan naskah skripsi ini.

Disadari bahwa Skripsi ini masih banyak kekurangan, maka diharapkan tegur sapa, kritik, dan sara-saran dari berbagai pihak sangat diharapkan kepada saya.

Kediri, 17 Juli 2024

Cindi Arjihan Desita Putri
NPM. 201406248

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Rumusan Masalah	6
D. Tujuan Penelitian.....	7
E. Manfaat Penelitian	7
F. Sistematika Penulisan.....	8
BAB II.....	10
A. Kajian Teori.....	10
B. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu.....	26
C. Kerangka Berfikir.....	30
BAB III.....	31

A. Model Pengembangan.....	31
B. Lokasi Dan Subjek Penelitian	37
C. Uji Coba Model/Produk	38
D. Validasi Model/Produk	40
E. Instrumen Pengumpulan Data	42
F. Teknik Analisis Data	44
BAB IV	52
A. Hasil Studi Pendahuluan	52
B. Validasi Model	62
C. Pengujian Model Terbatas	68
D. Pengujian Model Perluasan.....	71
E. Pembahasan Hasil Penelitian	75
BAB V.....	93
A. Simpulan	93
B. Implikasi.....	94
C. Saran.....	95
DAFTAR PUSTAKA	96
LAMPIRAN - LAMPIRAN.....	99

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu.....	27
Tabel 3. 1 Subjek Penelitian.....	37
Tabel 3. 2 Subjek Uji Coba	40
Tabel 3. 3 Instrumen Pengumpulan Data	42
Tabel 3. 4 Kisi - Kisi Validasi Ahli Media	43
Tabel 3. 5 Kisi-Kisi Validasi Angket Ahli Materi	44
Tabel 3. 6 Kualifikasi Penilaian Tingkat Kevalidan Produk Pengembangan.....	45
Tabel 3. 7 Kategori Skor Kepraktisan Respon Tenaga Pendidik	46
Tabel 3. 8 Kategori Skor Kepraktisan Respon Peserta Didik	46
Tabel 3. 9 Kualifikasi Penilaian Tingkat Kepraktisan Produk Pengembangan.....	47
Tabel 3. 10 Kriteria Keefektifan Produk	48
Tabel 4. 1 Hasil Analisis Tanggapan Tenaga Pendidik.....	53
Tabel 4. 2 Hasil Analisis Kepala Sekolah Tentang Daya Dukung	54
Tabel 4. 3 Media Setelah Direvisi	67
Tabel 4. 4 Hasil Uji Coba Pre-Test dan Post-Test Uji Coba Terbatas	71
Tabel 4. 5 Hasil Uji Coba Pre-test dan Post-test Uji Coba Luas.....	73
Tabel 4. 6 Hasil Validasi Media	76
Tabel 4. 7 Hasil Validasi Materi	78
Tabel 4. 8 Hasil Rekapitulasi Angket Respon Tenaga Pendidik	80
Tabel 4. 9 Hasil Angket Respon Peserta Didik	81
Tabel 4. 10 Hasil Uji Normalitas Skala Terbatas	84
Tabel 4. 11 Hasil Uji Homogenitas Skala Terbatas.....	84
Tabel 4. 12 Hasil Tes Evaluasi (Uji T) Pada Uji Coba Terbatas	85
Tabel 4. 13 Hasil Uji Normalitas Skala Luas	86
Tabel 4. 14 Hasil Uji Homogenitas Skala Luas	87
Tabel 4. 15 Hasil Tes Evaluasi (Uji T) Pada Uji Coba Luas	87

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Berfikir.....	30
Gambar 3. 1 Tahapan ADDIE	32
Gambar 3. 2 Desain Uji Coba	38
Gambar 4. 1 Halaman Cover.....	57
Gambar 4. 2 Halaman Menu	57
Gambar 4. 3 Halaman Petunjuk	57
Gambar 4. 4 Halaman Profil Pengembang.....	58
Gambar 4. 5 Halaman Tujuan Pembelajaran.....	58
Gambar 4. 6 Halaman Cover Materi	58
Gambar 4. 7 Halaman Menu Materi	59
Gambar 4. 8 Materi Pengertian Iklan.....	59
Gambar 4. 9 Materi Fungsi Iklan	59
Gambar 4. 10 Materi Kata Kunci Iklan dan Ciri-Cirinya	60
Gambar 4. 11 Materi Menganalisis Kata Kunci Iklan	60
Gambar 4. 12 Cover Game Kata Kunci Iklan	61
Gambar 4. 13 Game Kata Kunci Iklan.....	61
Gambar 4. 14 Kesimpulan Ahli Materi	77
Gambar 4. 15 Kesimpulan Ahli Materi.....	79

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Hasil Plagiasi	99
Lampiran 2 Perangkat Pembelajaran	100
Lampiran 3 Berita Acara	105
Lampiran 4 Lembar Pengajuan Judul	106
Lampiran 5 Foto Kegiatan	108
Lampiran 6 Surat Izin Penelitian.....	109
Lampiran 7 Surat Pemanfaatan Produk.....	110
Lampiran 8 Ahli Media	111
Lampiran 9 Ahli Materi.....	114
Lampiran 10 Respon Tenaga Pendidik.....	117
Lampiran 11 Respon Peserta Didik.....	121
Lampiran 12 Soal Pre-tes	124
Lampiran 13 Soal Post-tes	130
Lampiran 14 Need Assesment.....	134
Lampiran 15 Hasil Respon Tenaga Pendidik Dan Peserta Didik.....	137

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Indonesia dikenal sebagai negara kepulauan. Hal tersebut dikarenakan Indonesia memiliki macam-macam pulau, dan setiap pulau tersebut memiliki bahasa nya masing-masing. Dari berbagai macam bahasa yang dimiliki setiap pulau tersebut maka bahasa Indonesia memiliki peranan penting sebagai bahasa pemersatu yang dijunjung oleh segenap bangsa Indonesia (Suwarti et al., 2020).

Bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran penting yang ditampilkan di sekolah dasar. Awal peserta didik belajar membaca di sekolah pasti melalui pembelajaran bahasa Indonesia. Pada hakikatnya bahasa Indonesia di sekolah dasar memiliki tujuan untuk memberikan arahan kepada seluruh peserta didik agar dapat banyak menangkap dan memahami suatu informasi dengan baik dan benar (Sutrisno & Puspitasari, 2021). Sehingga otak peserta didik akan dituntut berfikir dan dapat menemukan jalan keluar pada setiap masalah.

Pembelajaran bahasa Indonesia di SD kelas V semester satu terdapat lima Kompetensi Dasar (KD) yaitu : 3.1 Menentukan pokok pikiran dalam teks lisan dan tulis, 3.2 Mengklasifikasi informasi yang didapat dari buku ke dalam aspek : apa, dimana, kapan, siapa, mengapa dan bagaimana, 3.3 Meringkas teks penjelasan (Eksplanasi) dari media cetak dan eletronik, 3.4 Menganalisis informasi yang disampaikan papan iklan dari media cetak atau eletronik, 3.5 Menggali informasi penting dari teks narasi sejarah yang disajikan secara lisan dan tulis menggunakan aspek : apa, dimana, kapan, siapa, mengapa, dan

bagaimana. Namun dalam pengembangan penelitian ini KD yang digunakan adalah 3.4 yaitu : menganalisis informasi yang disampaikan papan iklan dari media cetak atau elektronik (keterampilan membaca).

Menduduki kedudukan dan fungsi yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari dibidang pendidikan sekolah dasar, terdapat empat keterampilan didalam pembelajaran bahasa Indonesia salah satunya keterampilan membaca (Gereda, 2020). Dalam hal daya dukung untuk keterampilan membaca di Indonesia sudah sangat berkembang (Santika & Sudiana, 2021). Telah banyak sekolah yang bekerja sama dan berlangganan dengan platform digital dengan beragam fitur yang dapat digunakan untuk mendukung pembelajaran (Assidiqi & Sumarni, 2020).

Kompetensi anak dalam menganalisis informasi yang disampaikan pada iklan dan kata kunci masih tergolong rendah. Hal tersebut diperoleh melalui kegiatan observasi dan hasil dari kegiatan observasi tersebut ditemukan permasalahan bahwa para peserta didik SDN Kutorejo 2 yang terdiri dari 22 peserta didik kelas VA dan 22 peserta didik kelas VB merasa tidak antusias pada pembelajaran bahasa Indonesia dengan materi Iklan dan lebih senang bercengkrama bersama teman sebangkunya. Ketidak antusias tersebut kemungkinan besar didasari belum adanya alat bantu atau media pembelajaran dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia materi iklan dan kata kunci iklan.

Pernyataan tersebut juga didukung oleh hasil penyebaran angket *need assesmen* kepada wali kelas VA dan VB tenaga pendidik menyatakan nilai rata-rata pada mata pelajaran bahasa indonesia untuk materi menganalisis informasi

iklan dan kata kunci iklan 68% dibawah KKM. Adapun KKM yang ditentukan 75. Tenaga pendidik VA da VB juga menyatakan bahwa media yang yang sesuai untuk materi iklan dan kata kunci iklan adalah media audio visual. Hal tersebut dikarenakan yang merupakan materi yang membutuhkan acuan untuk meningkatkan antusias dan kreatifitas peserta didik.

Berdasarkan dari data tersebut maka terdapat tiga temuan permasalahan diantaranya: rendahnya kompetensi peserta didik kelas V SDN Kutorejo 2 dalam menganalisis informasi yang disampaikan pada iklan dan kata kunci iklan, tidak antusiasnya peserta didik dalam pembelajaran bahasa Indonesia dengan materi iklan dan kata kunci iklan, belum adanya alat bantu atau media pembelajaran untuk meta pelajaran Bahasa Indonesia dengan materi iklan dan kata kunci iklan.

Berdasarkan dari temuan beberapa permasalahan tersebut solusi yang dapat ditawarkan adalah mengembangkan media audio visual, audio visual tersebut dapat diciptakan melalui aplikasi Canva. Hal tersebut dikarenakan selain aplikasi Canva merupakan aplikasi yang pernah digunakan oleh tenaga pendidik di kelas V aplikasi tersebut juga merupakan aplikasi yang tercipta pada perkembangan IPTEK yang sekarang ini sangat mempengaruhi kehidupan manusia apalagi dalam bidang pendidikan.

Sesuai dengan ciri perkembangan pendidikan di abad 21 ini terdapat pola penyampaian materi yang cukup menonjol dimana seorang peserta didik dapat mengakses materi pembelajaran tersebut kapan saja dan dimana saja selain itu media tersebut di harapkan dapat menarik bahkan menumbuhkan

minat peserta didik dalam belajar. Dari hal tersebut maka setiap tenaga pendidik diharuskan agar dapat membuat media yang sesuai dengan perkembangan teknologi, salah satu media tersebut adalah media audio visual. Media audio visual adalah media pembelajaran yang dapat dilihat dan di dengar serta memiliki fungsi untuk menyampaikan pengetahuan bahkan informasi pada saat proses pembelajaran. Seperti disampaikan oleh Suprianto, (2020) media pembelajaran Audio visual adalah suatu media pembelajaran yang dapat didengar suaranya dan dapat dilihat gambarnya secara langsung.

Pengembangan media audio visual bukan hal yang sepele dalam pembelajaran, media audio visual memiliki kelebihan yang cukup unggul diantaranya media audio visual dapat menarik minat peserta didik dalam pembelajaran, hal tersebut di sebutkan juga oleh didukung oleh Laila, (2017) media audio visual mempunyai kemampuan yang lebih di banding dengan media pembelajaran lainnya, dimana media ini mengandalkan dua indera sekaligus, yaitu indera pendengaran dan indera penglihatan.

Aplikasi canva merupakan aplikasi yang dapat membuat poster, video, logo, iklan dan lainnya. Selain itu juga, aplikasi ini juga di dukung template dan elemen-elemen yang dapat digunakan sebagai pendukung karya yang akan di hasilkan. Aplikasi ini memiliki beberapa kelebihan diantaranya memiliki desain yang menarik sehingga dapat meningkatkan kreativitas baik tenaga pendidik maupun peserta didik dan dalam mendesainnya pun tak harus menggunakan laptop, bisa juga di android. Daya tarik berasal aplikasi canva diantaranya adalah konten yang menarik dan memiliki nilai pendidikan yang dapat mendukung

pembuatan media pembelajaran. Hal tersebut di dukung juga oleh penelitian Khwan, (2022) yang menyatakan bahwa aplikasi Canva adalah program desain online yang menyediakan berbagai macam peralatan seperti presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, grafik, infografis, spanduk, penanda buku, bulletin, dan lain sebagainya yang disediakan didalam aplikasi canva.

Salah satu faktor keberhasilan dalam penerapan media pembelajaran adalah bagaimana media yang digunakan didesain dengan menarik sehingga perhatian peserta didik fokus pada materi yang disajikan. Aplikasi canva yang digunakan dalam mendesain media pembelajaran sangatlah tepat, karena berisi template yang dapat digunakan untuk mendesain konten materi dengan menarik, sebagaimana yang telah dikembangkan dalam penelitian ini.

Keunggulan media audio visual dalam penelitian ini dengan media audio visual yang lain yaitu : pertama, berfokus pada point iklan dan kata kunci iklan, kedua dilengkapi RPP, profil pengembang, petunjuk, menu yang terdiri dari : tujuan pembelajaran, soal pre-test, materi, bahan ajar, LKPD dan post-test, ketiga media audio visual penelitian ini disampaikan oleh tokoh *Pumkin* dan buah Avokad yang sudah disesuaikan dengan tema, keempat background mengangkat kebudayaan jawa timur, kelima backsound yang digunakan disesuaikan dengan umur anak-anak, dan keenam dilengkapi game tebak kata kunci iklan yang dapat digunakan oleh peserta didik.

Berdasarkan pemaparan latar belakang masalah tersebut, maka sangat perlu dilakukan penelitian berjudul “Pengembangan media Audio Visual

berbasis aplikasi Canva untuk meningkatnya keterampilan menganalisis informasi yang disampaikan pada iklan kelas V SD”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan pemaparan yang dikemukakan pada latar belakang di atas dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Rendahnya kompetensi peserta didik kelas V SDN Kutorejo 2 dalam menganalisis informasi yang disampaikan pada iklan dan kata kunci iklan.
2. Tidak antusiasnya peserta didik dalam pembelajaran bahasa Indonesia dengan materi iklan dan kata kunci iklan.
3. Belum adanya alat bantu atau media pembelajaran untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan materi iklan dan kata kunci iklan.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, serta identifikasi masalah, rumusan masalah yang di temukan pada penelitian ini adalah :

1. Bagaimana kevalidan media audio visual berbasis aplikasi Canva untuk meningkatkan keterampilan menganalisis informasi yang disampaikan pada iklan kelas V SD ?
2. Bagaimana kepraktisan media audio visual berbasis aplikasi Canva untuk meningkatkan keterampilan menganalisis informasi yang disampaikan pada iklan kelas V SD ?

3. Bagaimana keefektifan media audio visual berbasis aplikasi Canva untuk meningkatkan keterampilan menganalisis informasi yang disampaikan pada iklan kelas V SD ?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan penelitian ini untuk :

1. Menghasilkan kevalidan media audio visual berbasis aplikasi Canva untuk meningkatkan keterampilan menganalisis informasi yang disampaikan pada iklan kelas V SD.
2. Menghasilkan kepraktisan media audio visual berbasis aplikasi Canva untuk meningkatkan keterampilan menganalisis informasi yang disampaikan pada iklan kelas V SD.
3. Menghasilkan keefektifan media audio visual berbasis aplikasi Canva untuk meningkatkan keterampilan menganalisis informasi yang disampaikan pada iklan kelas V SD.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis .

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini memberikan informasi terkait pengembangan media audio visual berbasis aplikasi Canva untuk meningkatkan keterampilan peserta didik dalam menganalisis informasi dalam iklan.

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis dalam penelitian ini fo bedakan menjadi tiga sebagai berikut :

- a. Bagi tenaga pendidik, penelitian ini dapat memberikan masukan kepada tenaga pendidik bahasa Indonesia untuk pengembangan media pembelajaran yang variatif dan mengikuti perkembangan IT dalam kegiatan belajar mengajar bahasa Indonesia materi menganalisis informasi pada iklan.
- b. Bagi sekolah, penelitian ini dapat memberikan masukan pada pihak sekolah dalam mendukung tenaga pendidik untuk pengembangan media pembelajaran audio visual yang variatif dan mengikuti perkembangan IT dalam kegiatan belajar mengajar bahasa Indonesia materi menganalisis informasi pada iklan
- c. Bagi penelitian selanjutnya, penelitian ini menjadi sebuah referensi bagi penelitian lainnya terkait pengembangan media audio visual berbasis aplikasi Canva untuk materi menganalisis informasi penting.

F. Sistematika Penulisan

Untuk memudahkan penelitian ini, maka penulis menyusun sistematika penulisan sebagai berikut ini :

Bab 1 Pendahuluan berisi tentang latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan pengembangan dan sistematika penulisan.

Bab 2 Landasan Teori pada bab 2 ini berisi tentang pengungkapan kerangka acuan mengenai konsep, prinsip atau teori yang digunakan sebagai landasan dalam penelitian.

Bab 3 Metode Pengembangan berisi model pengembangan, prosedur pengembangan, lokasi dan subjek penelitian, uji coba model/produk, validasi model/produk dan instrumen pengumpulan data.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustian, S. (2022). Kebijakan Pendidikan Dasar Perspektif Karakteristik Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 1(1), 10–23.
- Assidiqi, M. H., & Sumarni, W. (2020). Pemanfaatan platform digital di masa pandemi covid-19. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana*, 3(1), 298–303.
- Damayanti. (2021). *Penggunaan Media Audio Visial dalam meningkatkan Kaidah Peserta Didik*.
- Dr. Donna Boedi Maritasari, M. P., Muhammad Husni, M. P., Hadiyatul Rodiah, M. P., Ahmad Yasar Ramdan, M. P., & Dina Apriana, M. P. (2024). *MEDIA PEMBELAJARAN DENGAN APLIKASI CANVA*. CV Pena Persada. <https://books.google.co.id/books?id=GfvzEAAAQBAJ>
- Faridah, S., Saputra, R. I., & Ramadhani, M. I. (2023). Strategi guru dalam meningkatkan minat membaca siswa SD Negeri 2 Tambang Ulang. *Jurnal Terapung: Ilmu-Ilmu Sosial*, 5(2), 60–69.
- Gereda, A. (2020). *Keterampilan Berbahasa Indonesia: menggunakan bahasa Indonesia secara baik dan benar*. Edu Publisher.
- Hamzah, N. (2020). *Pengembangan sosial anak usia dini*. IAIN Pontianak press.
- Ikhwan, A. (2022). *Efektifitas penggunaan aplikasi Canva dalam pembuatan modul pembelajaran interaktif Hypercontent di Sekolah Dasar*. 6717.
- kesuma Dewi, P. M., Ganing, N. N., & Sujana, I. W. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran E-Comic Berbasis Problem Based Learning dalam Muatan Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Teks Iklan Kelas V SD. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(3), 1908–1917.
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*.
- Laila, A. (2017). Pengembangan Media “Audio Visual” berupa Video Animasi Sebagai Pendukung Pendekatan Saintifik Materi Piutang Wesel dan Pendiskontoan Piutang Wesel. *Jurnal Pendidikan Akuntansi (JPAK)*, 5(1).
- Nurfadhillah, S. (2021). *Media Pembelajaran*.
- Palupi, P., Laila, A. A., & Santi, N. N. (2021). Analisis Kemampuan Mencermati Gagasan Pokok dan Gagasan Pendukung dari Teks Tulis Melalui Model Pembelajaran Cooperative, Integrated, Reading, And Composition (CIRC). *TERAMPIL: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 7(2), 119–134.

- Pd, F. M., Alim, W. S., AINU ZUMRUDIANA, M. P., Pd, I. W. L. M., Achmad Baidawi, M. P., Alinea Dwi Elisanti, S. K. M. M. K., & MEDIA, C. V. A. (2021). *Pendidikan Karakter. Agrapana Media*.
<https://books.google.co.id/books?id=fcAZEAAAQBAJ>
- Samsiyah, N. (2016). *PEMEBELAJARAN BAHASA INDONESIA DI SD KELAS TINGGI*.
https://www.google.co.id/books/edition/PEMBELAJARAN_BAHASA_INDONESIA/JrFyDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=mata+pelajaran+bahasa+indonesia&printsec=frontcover
- Santika, I. G. N., & Sudiana, I. N. (2021). Inseri pendidikan karakter melalui pembelajaran bahasa Indonesia ditinjau dari perspektif teoretis. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia Undiksha*, 11(4), 464–472.
- Sari, D. Y., & Maulani, S. (2019). Penerapan pendekatan saintifik untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan sains anak usia dini. *EduChild: Majalah Ilmiah Pendidikan*, 3(1), 24–31.
- Septy Nurfadhillah, M. P. A. P. G. S. D. U. M. T. T. (2021). *MEDIA PEMBELAJARAN Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran*. CV Jejak (Jejak Publisher).
<https://books.google.co.id/books?id=zPQ4EAAAQBAJ>
- Siddiq, Y. I., Sudarma, I. K., & Simamora, A. H. (2020). Pengembangan Animasi Dua Dimensi Pada Pembelajaran Tematik Untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(2), 49–63.
- Suardi, M. (2018). *Belajar & Pembelajaran*.
- Suciono, W. (2021). *Berpikir kritis (tinjauan melalui kemandirian belajar, kemampuan akademik dan efikasi diri)*. Penerbit Adab.
- Sugiono. (2018). *METODOLOGI PENELITIAN KUALITATIF DAN KUANTITATIF*.
- Sunarti, S. (2021). *Pembelajaran Membaca Pemahaman di Sekolah Dasar*. Penerbit Nem.
- Suprianto, E. (2020). Implementasi Media Audio Visual untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Teks Eksplanasi. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(02), 22. <https://doi.org/10.30742/tpd.v1i02.810>
- Susanti, E. (2022a). *Keterampilan membaca*. IN MEDIA.
- Susanti, E. (2022b). *Keterampilan membaca*. IN MEDIA.

- Susilawati, F. W. A. (2017). *Makanan sehat. Buku tematik terpadu kurikulum 2013 (Tema 3: buku guru SD/MI kelas V*. Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud.
- Sutrisno, & Puspitasari, H. (2021). Pengembangan Buku Ajar Bahasa Indonesia Membaca dan Menulis Permulaan (MMP) untuk Siswa Kelas Awal. *Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 8(2), 83–91.
- Suwarti, S., Laila, A., & Permana, E. P. (2020). Pengembangan Media Komik Berbasis Kearifan Lokal untuk Menentukan Pesan dalam Dongeng pada Siswa Sekolah Dasar. *Profesi Pendidikan Dasar*, 7(2), 140–151.
- Tria, B., Ramadan, D., & Camanggi, L. (2023). Keterampilan Belajar Kelompok Menurut Para Ahli. *JOURNAL EDUCATIONAL MANAGEMENT REVIEWS AND RESEARCH*, 2(01), 27–38.
- Utami Pratiwi, S. P. (n.d.). *Mudah Belajar Desain Grafis Dengan Aplikasi CANVA*. DIVA PRESS. <https://books.google.co.id/books?id=FF5zEAAAQBAJ>
- Yaumi, M. (2021). *Media dan Teknologi Pembelajaran Edisi Kedua*.
- Zahri, T. N., Yusuf, A. M., & S, N. (2017). Hubungan Gaya Belajar dan Keterampilan Belajar dengan Hasil Belajar Mahasiswa Serta Implikasinya dalam Pelayanan Bimbingan dan Konseling di Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang. *Konselor*, 6(1), 18. <https://doi.org/10.24036/02017615734-0-00>