

PENGEMBANGAN BUKU PINTAR DIGITAL BERBANTUAN CANVA PADA MATERI KATA HUBUNG, HURUF KAPITAL DAN TANDA TITIK BAHASA INDONESIA KELAS II SEKOLAH DASAR

Lusi Ayu Ardinda¹, Eka Yuliana Sari², Rohmatus Syafi'ah³

^{1, 2, 3}Universitas Bhinneka PGRI, Jl. Mayor Sujadi Timur Nomor 7, Tulungagung, Jawa Timur, Indonesia
Email: ardindalusaiyu@gmail.com

Article History

Received: 02-07-2026

Revision: 24-07-2026

Accepted: 27-07-2026

Published: 30-07-2026

Abstract. This research is motivated by the need for an attractive and easy-to-use digital learning media to help second-grade elementary school students understand the material on conjunctions, capital letters, and periods in learning Indonesian. This study aims to describe the development process, validity, and practicality of a digital smart book assisted by Canva. The study uses the Research and Development (R&D) method with the ADDIE model which includes the stages of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The research subjects consisted of two media experts, two material experts, two linguists, teachers, and second-grade students of SDN 2 Tiudan, Tulungagung Regency. Data were collected through validation sheets and response questionnaires, then analyzed descriptively quantitatively using percentages. The results showed that the validation of media experts obtained an average of 98%, material experts 97.5%, and linguists 97%, all of which are categorized as very valid. Student responses obtained a percentage of 96% and teacher responses 96%, both of which are categorized as very practical. Thus, the digital smart book assisted by Canva is declared very valid and very practical to be used as a learning medium for Indonesian language for class II on the material of conjunctions, capital letters, and periods.

Keywords: Digital Smart Book, Canva, Conjunctions, Capital Letters, Periods.

Abstrak. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kebutuhan akan media pembelajaran digital yang menarik dan mudah digunakan untuk membantu peserta didik kelas II sekolah dasar memahami materi kata hubung, huruf kapital, dan tanda titik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan proses pengembangan, kevalidan, dan kepraktisan buku pintar digital berbantuan Canva. Penelitian menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Subjek penelitian terdiri atas dua ahli media, dua ahli materi, dua ahli bahasa, guru, dan peserta didik kelas II SDN 2 Tiudan, Kabupaten Tulungagung. Data dikumpulkan melalui lembar validasi dan angket respons, kemudian dianalisis secara deskriptif kuantitatif menggunakan persentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa validasi ahli media memperoleh rata-rata 98%, ahli materi 97,5%, dan ahli bahasa 97%, seluruhnya berkategori sangat valid. Respons peserta didik memperoleh persentase 96% dan respons guru 96%, keduanya berkategori sangat praktis. Dengan demikian, buku pintar digital berbantuan Canva dinyatakan sangat valid dan sangat praktis untuk digunakan sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia kelas II pada materi kata hubung, huruf kapital, dan tanda titik.

Kata Kunci: Buku Pintar Digital, Canva, Kata Hubung, Huruf Kapital, Tanda Titik.

How to Cite: Ardinda, L. A., Sari, E. Y., & Syafi'ah, R. (2026). Pengembangan Buku Pintar Digital Berbantuan Canva pada Materi Kata Hubung, Huruf Kapital dan Tanda Titik Bahasa Indonesia Kelas II Sekolah Dasar. *PEDAGOGIC: Indonesian Journal of Science Education and Technology*, 6 (4), 2829-2839. <http://doi.org/10.54373/ijset.v6i4.6874>

PENDAHULUAN

Pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas II sekolah dasar masih menghadapi permasalahan dalam penguasaan materi kata hubung, huruf kapital, dan tanda titik. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara awal di SDN II Tiudan, peserta didik masih mengalami kesulitan menggunakan ketiga unsur kebahasaan tersebut secara tepat dalam kalimat sederhana. Kesulitan terlihat ketika peserta didik harus menentukan kata hubung yang sesuai untuk menggabungkan dua gagasan, membedakan penggunaan huruf kapital pada awal kalimat dan nama diri, serta menempatkan tanda titik pada akhir kalimat. Hasil observasi juga menunjukkan bahwa pembelajaran masih banyak menggunakan buku cetak dan poster konvensional, sedangkan penggunaan media digital interaktif masih terbatas. Kondisi tersebut menyebabkan materi yang seharusnya dipelajari melalui contoh dan latihan berulang cenderung disampaikan secara abstrak dan kurang menarik bagi peserta didik kelas II.

Permasalahan tersebut menunjukkan bahwa diperlukan media yang tidak hanya menyajikan penjelasan, tetapi juga memberikan contoh visual dan kesempatan latihan secara bertahap. Buku pintar digital dirancang untuk memenuhi kebutuhan tersebut melalui integrasi teks, ilustrasi, animasi, video, dan latihan interaktif. Pada materi kata hubung, penyajian kalimat yang dilengkapi ilustrasi dan animasi dapat membantu peserta didik memahami hubungan antargagasan secara kontekstual, misalnya hubungan penambahan, pilihan, atau sebab-akibat. Pada materi huruf kapital, penggunaan contoh kalimat dengan penandaan visual pada huruf yang harus ditulis kapital dapat membantu peserta didik membedakan penggunaannya pada awal kalimat, nama orang, dan nama tempat. Sementara itu, pada materi tanda titik, penyajian kalimat melalui cerita bergambar dan latihan dapat membantu peserta didik memahami fungsi tanda titik sebagai penanda akhir kalimat. Fitur video dan animasi juga memungkinkan peserta didik mengamati contoh secara berulang, sedangkan latihan yang disediakan dapat digunakan untuk memperkuat pemahaman terhadap setiap materi.

Pengembangan media ini memanfaatkan Canva karena menyediakan fitur untuk mengintegrasikan teks, gambar, animasi, audio, video, dan tautan dalam satu produk digital. Pemanfaatan berbagai fitur tersebut memungkinkan buku pintar tidak hanya berfungsi sebagai bahan bacaan digital, tetapi juga sebagai media pembelajaran audiovisual yang menyajikan materi secara bertahap dan sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas II (Yuliana et al., 2023). Dengan demikian, fitur visual dan interaktif dalam buku pintar digital dapat membantu mengurangi ketergantungan pada penjelasan verbal serta memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret.

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa buku pintar dapat menarik perhatian peserta didik karena menyajikan materi melalui kombinasi visual dan teks yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar (Mariantini et al., 2022). Penelitian Arynata et al. (2025) juga menunjukkan bahwa buku pintar elektronik dapat menjadi media pembelajaran inovatif yang mendukung pembelajaran berpusat pada peserta didik. Namun, penelitian terdahulu tersebut belum secara khusus mengembangkan buku pintar digital yang memadukan materi kata hubung, huruf kapital, dan tanda titik dalam satu media pembelajaran Bahasa Indonesia untuk peserta didik kelas II sekolah dasar. Selain itu, penelitian sebelumnya belum secara spesifik mengembangkan produk berbantuan Canva yang mengintegrasikan materi kebahasaan dengan animasi, cerita bergambar, video, dan latihan dalam satu buku pintar digital. Dengan demikian, masih terdapat celah penelitian pada pengembangan media digital yang secara khusus dirancang untuk membantu peserta didik kelas II memahami beberapa keterampilan dasar kebahasaan secara terpadu.

Kebaruan penelitian ini terletak pada pengembangan buku pintar digital berbantuan Canva yang mengintegrasikan tiga materi dasar Bahasa Indonesia, yaitu kata hubung, huruf kapital, dan tanda titik, ke dalam satu media audiovisual dan interaktif. Produk ini tidak hanya menyajikan materi dalam bentuk teks, tetapi juga mengombinasikan cerita bergambar, animasi, video, contoh kontekstual, dan latihan untuk membantu peserta didik memahami serta menerapkan kaidah kebahasaan secara bertahap. Selain itu, penelitian ini menguji kevalidan produk melalui penilaian ahli media, materi, dan bahasa serta kepraktisannya berdasarkan respons guru dan peserta didik kelas II SDN II Tiudan. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses pengembangan, tingkat kevalidan, dan tingkat kepraktisan buku pintar digital berbantuan Canva pada materi kata hubung, huruf kapital, dan tanda titik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas II sekolah dasar.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) untuk mengembangkan buku pintar digital berbantuan Canva pada materi kata hubung, huruf kapital, dan tanda titik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas II sekolah dasar. Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE yang terdiri atas lima tahap, yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Model ADDIE dipilih karena memiliki tahapan yang sistematis dan memungkinkan proses evaluasi dilakukan secara berkelanjutan pada setiap tahap pengembangan (Pradana & Wahyudi, 2025).

Tahap *Analysis* dilakukan melalui observasi dan wawancara dengan guru kelas II SDN II Tiudan, Kecamatan Gondang, Kabupaten Tulungagung, untuk mengidentifikasi permasalahan pembelajaran, karakteristik peserta didik, kebutuhan guru, dan kebutuhan media pembelajaran. *Output* tahap ini berupa identifikasi kebutuhan pengembangan buku pintar digital. Tahap *Design* dilakukan dengan menyusun rancangan produk dan *storyboard* yang meliputi halaman sampul, identitas media, capaian pembelajaran (CP), tujuan pembelajaran (TP), alur tujuan pembelajaran (ATP), petunjuk penggunaan, penyajian materi, video animasi, cerita bergambar, serta latihan soal. *Output* tahap ini berupa rancangan awal buku pintar digital.

Tahap *Development* dilakukan dengan merealisasikan rancangan menggunakan aplikasi Canva. Produk yang telah dikembangkan kemudian divalidasi oleh dua ahli media, dua ahli materi, dan dua ahli bahasa. Setiap validator memberikan penilaian secara terpisah menggunakan instrumen validasi berskala Likert lima poin. Skor dari masing-masing validator pada bidang yang sama terlebih dahulu dihitung persentasenya, kemudian persentase tersebut dirata-ratakan untuk memperoleh nilai akhir validitas aspek media, materi, dan bahasa. Saran dan komentar validator digunakan sebagai dasar revisi produk. *Output* tahap ini berupa buku pintar digital yang telah direvisi berdasarkan hasil validasi ahli. Tahap *Implementation* dilakukan melalui uji coba produk kepada peserta didik kelas II SDN II Tiudan. Uji coba kelompok kecil melibatkan 5 peserta didik kelas II A, sedangkan uji coba lapangan melibatkan 20 peserta didik kelas II B. Selain itu, data kepraktisan juga diperoleh melalui respons guru kelas II. Tahap ini bertujuan untuk memperoleh informasi mengenai kemudahan penggunaan, kemenarikan, dan kepraktisan awal produk sebagai media pembelajaran. *Output* tahap ini berupa data respons peserta didik dan guru terhadap buku pintar digital.

Tahap *Evaluation* dilakukan secara formatif pada setiap tahap pengembangan dengan menelaah hasil observasi, wawancara, validasi ahli, dan uji coba pengguna. Evaluasi digunakan untuk mengidentifikasi kekurangan produk dan menentukan perbaikan yang diperlukan. *Output* akhir tahap ini berupa buku pintar digital yang telah melalui proses revisi dan dinyatakan memenuhi kriteria kevalidan dan kepraktisan berdasarkan hasil penilaian ahli serta respons pengguna.

Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi (Busrial, 2022). Instrumen penelitian terdiri atas lembar validasi ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa, serta angket respons guru dan peserta didik. Seluruh instrumen menggunakan skala Likert lima poin. Data kualitatif berupa saran dan komentar validator dianalisis secara deskriptif sebagai dasar perbaikan produk. Sementara itu, data kuantitatif

berupa skor validasi dan respons pengguna dianalisis secara deskriptif kuantitatif menggunakan persentase dengan rumus:

$$P = \frac{\text{Skor maksimal}}{\text{Skor yang diperoleh}} \times 100\%$$

Untuk penilaian yang melibatkan lebih dari satu validator pada aspek yang sama, persentase masing-masing validator dihitung terlebih dahulu, kemudian dirata-ratakan untuk memperoleh persentase akhir. Hasil persentase tersebut selanjutnya diinterpretasikan berdasarkan kriteria kevalidan dan kepraktisan yang disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Kriteria interpretasi kevalidan dan kepraktisan

Persentase	Kategori
81–100%	Sangat valid/Sangat praktis
61–80%	Valid/Praktis
41–60%	Cukup valid/Cukup praktis
21–40%	Kurang valid/Kurang praktis
0–20%	Sangat kurang valid/Sangat kurang praktis

Kriteria tersebut digunakan untuk menentukan tingkat kevalidan produk berdasarkan penilaian ahli dan tingkat kepraktisan berdasarkan respons peserta didik serta guru (Amalia et al., 2022). Penelitian ini tidak melakukan uji efektivitas melalui pengukuran peningkatan hasil belajar, sehingga interpretasi hasil penelitian dibatasi pada aspek proses pengembangan, kevalidan, dan kepraktisan buku pintar digital yang dikembangkan.

HASIL

Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia kelas II SDN II Tiudan masih berpusat pada metode ceramah dengan media konvensional, sehingga diperlukan media pembelajaran digital yang lebih interaktif dan menarik. Berdasarkan kebutuhan tersebut, dikembangkan buku pintar digital berbantuan Canva yang memuat cover, identitas, CP/TP/ATP, petunjuk penggunaan, video animasi, cerita bergambar mengenai kata hubung, huruf kapital dan tanda titik, soal latihan, serta profil penulis.



Gambar 1. Tampilan cover buku pintar digital berbantuan canva

Buku pintar digital dirancang dengan warna-warna cerah, ilustrasi tokoh yang menggemaskan, serta bahasa sederhana yang sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas II. Materi kata hubung, huruf kapital, dan tanda titik diintegrasikan ke dalam alur cerita utama sehingga peserta didik dapat memahami konsep tersebut secara kontekstual, sebagaimana ditunjukkan pada Gambar 2.



Gambar 2. Tampilan isi cerita yang memuat materi kata hubung, huruf kapital, dan tanda titik

Produk buku pintar digital yang telah dikembangkan selanjutnya melalui tahap validasi untuk menilai kelayakan produk sebelum diujicobakan kepada pengguna. Validator produk terdiri atas dua ahli media, dua ahli materi, dan dua ahli bahasa dari Universitas Bhinneka PGRI. Guru kelas II SDN II Tiudan tidak berperan sebagai validator produk, tetapi sebagai responden pada uji kepraktisan.

Tabel 2. Rekapitulasi hasil validasi ahli

Validator	Jumlah Indikator	Rata-rata Persentase	Kriteria
Ahli Media	20	98%	Sangat Valid
Ahli Materi	20	97,5%	Sangat Valid
Ahli Bahasa	10	97%	Sangat Valid

Berdasarkan Tabel 2, hasil validasi ahli media memperoleh rata-rata persentase sebesar 98%, ahli materi sebesar 97,5%, dan ahli bahasa sebesar 97%. Seluruh hasil tersebut termasuk dalam kategori sangat valid. Dengan demikian, buku pintar digital berbantuan Canva dinyatakan layak untuk dilanjutkan ke tahap uji coba pengguna. Uji kepraktisan dilakukan untuk memperoleh informasi mengenai kemudahan penggunaan, kemenarikan, dan kebermanfaatan produk berdasarkan respons pengguna. Responden uji kepraktisan terdiri atas 5 peserta didik kelas II A pada uji coba kelompok kecil, 20 peserta didik kelas II B pada uji coba lapangan, serta 1 guru kelas II SDN II Tiudan. Uji coba kelompok kecil dilaksanakan pada 27 April 2026 dan memperoleh rata-rata persentase respons sebesar 90%. Uji coba lapangan dilaksanakan pada 29 April 2026 dengan persentase sebesar 96%, sedangkan respons guru memperoleh persentase sebesar 96%.

Tabel 3. Rekapitulasi hasil uji kepraktisan

Responden	Jumlah Responden	Rata-rata Persentase	Kriteria
Peserta didik (uji coba kelompok kecil)	5	90%	Sangat Praktis
Peserta didik (uji coba lapangan)	20	96%	Sangat Praktis
Guru kelas II	1	96%	Sangat Praktis

Seluruh hasil pada Tabel 3 berada pada kategori “sangat praktis.” Berdasarkan pengamatan selama pelaksanaan uji coba, peserta didik tampak antusias mengikuti pembelajaran ketika menggunakan buku pintar digital yang memuat animasi dan ilustrasi berwarna dengan unsur audio-visual. Sementara itu, berdasarkan respons guru, media dinilai membantu penyampaian materi secara lebih menarik dan sistematis. Berdasarkan saran validator, dilakukan revisi pada tampilan latar (*background*) halaman CP, TP, ATP, dan petunjuk penggunaan agar selaras dengan tampilan halaman lainnya. Selain itu, balon percakapan pada cerita diperbaiki agar sesuai dengan konteks monolog batin tokoh. Setelah dilakukan perbaikan berdasarkan masukan validator dan hasil uji coba, buku pintar digital berbantuan Canva dinyatakan sangat valid dan sangat praktis untuk digunakan sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia kelas II sekolah dasar.

DISKUSI

Proses pengembangan buku pintar digital berbantuan Canva dalam penelitian ini mengikuti model ADDIE yang terdiri atas tahap *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Model ini memungkinkan kebutuhan pembelajaran diidentifikasi terlebih dahulu sebelum produk dirancang dan diuji kepada pengguna (Fayrus & Slamet, 2022). Pada tahap analisis, hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa pembelajaran masih banyak menggunakan metode ceramah dan media cetak. Temuan tersebut menunjukkan adanya kesenjangan antara kebutuhan peserta didik terhadap penyajian materi yang lebih variatif dan ketersediaan media pembelajaran yang digunakan di kelas. Oleh karena itu, pengembangan buku pintar digital dalam penelitian ini diarahkan bukan untuk membuktikan peningkatan motivasi belajar, melainkan untuk menyediakan alternatif media yang dapat menyajikan materi secara lebih visual, terstruktur, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas II.

Pada tahap desain dan pengembangan, Canva digunakan untuk mengintegrasikan teks, ilustrasi, animasi, video, dan latihan ke dalam satu media digital. Integrasi ini disesuaikan dengan karakteristik materi, yaitu kata hubung disajikan melalui contoh kalimat dan ilustrasi hubungan antargagasan, huruf kapital diperjelas melalui penandaan visual pada posisi

penggunaannya, sedangkan tanda titik disajikan melalui contoh kalimat dan latihan. Dengan demikian, kontribusi desain media terletak pada integrasi penjelasan, contoh visual, dan latihan untuk mendukung pemahaman materi kebahasaan, bukan sekadar penggunaan unsur dekoratif. Validasi ahli media sebesar 98% menunjukkan bahwa aspek tampilan, tata letak, ilustrasi, warna, tipografi, dan navigasi telah memenuhi kriteria kelayakan yang sangat tinggi. Temuan ini sejalan dengan Shabrina (2025) yang menekankan bahwa media pembelajaran perlu memiliki tampilan yang mendukung penyajian informasi dan memudahkan pengguna. Namun, skor validasi tersebut menunjukkan kelayakan desain dan fungsi media berdasarkan penilaian ahli, bukan bukti langsung peningkatan hasil belajar.

Validasi ahli materi sebesar 97,5% menunjukkan bahwa isi buku pintar digital dinilai sesuai dengan capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, karakteristik materi, dan karakteristik peserta didik kelas II. Temuan ini penting karena ketiga materi memiliki tuntutan pemahaman yang berbeda. Kata hubung memerlukan contoh penggunaan dalam konteks kalimat, huruf kapital memerlukan penjelasan mengenai posisi dan fungsinya, sedangkan tanda titik memerlukan latihan untuk mengenali penggunaannya pada akhir kalimat. Penyajian ketiga materi dalam satu media memungkinkan materi disusun secara terpadu dengan tetap mempertahankan karakteristik masing-masing. Hal ini mendukung pandangan Winarso et al. (2023) bahwa validitas produk berkaitan dengan kesesuaian antara komponen produk, tujuan pembelajaran, dan landasan teori yang digunakan.

Sementara itu, validasi ahli bahasa sebesar 97% menunjukkan bahwa bahasa dalam media dinilai sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas II. Temuan ini relevan karena materi yang dikembangkan berkaitan langsung dengan keterampilan berbahasa, sehingga penggunaan kalimat yang sederhana, instruksi yang jelas, dan kosakata yang sesuai menjadi bagian penting dalam mendukung keterpahaman media. Dengan demikian, validasi bahasa tidak hanya berfungsi untuk memeriksa ketepatan kaidah, tetapi juga memastikan kesesuaian bahasa dengan tingkat perkembangan peserta didik. Secara keseluruhan, hasil validasi menunjukkan bahwa buku pintar digital berbantuan Canva memiliki kesesuaian yang tinggi dari aspek desain, isi, dan bahasa, sebagaimana prinsip media pembelajaran yang perlu mendukung penyajian informasi sekaligus memudahkan peserta didik memahami materi (Shabrina, 2025).

Dari aspek kepraktisan, respons peserta didik pada uji coba lapangan dan respons guru sama-sama memperoleh kategori sangat praktis. Temuan ini menunjukkan bahwa pengguna dapat menerima media dari aspek penggunaan dan penerapannya dalam pembelajaran. Tingginya respons tersebut dapat dikaitkan dengan karakteristik produk yang menggabungkan beberapa komponen dalam satu media, yaitu materi, ilustrasi, animasi, video, dan latihan. Bagi

guru, integrasi tersebut dapat membantu penyajian materi dalam satu media, sedangkan bagi peserta didik, materi dapat diakses melalui penyajian yang tidak hanya berbentuk teks. Namun, karena penelitian ini tidak mengukur perubahan motivasi, hasil belajar, atau sikap peserta didik melalui instrumen khusus, hasil kepraktisan tidak dapat ditafsirkan sebagai bukti bahwa media meningkatkan motivasi atau hasil belajar.

Jika dibandingkan dengan penelitian Haka et al. (2022) dan Mariantini et al. (2022), penelitian ini memiliki kesamaan dalam pengembangan media *smart book* atau buku pintar digital yang memperoleh penilaian positif dari ahli dan pengguna. Namun, kontribusi penelitian ini terletak pada fokus materi yang dikembangkan, yaitu integrasi kata hubung, huruf kapital, dan tanda titik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas II, serta pemanfaatan Canva untuk menggabungkan teks, ilustrasi, animasi, video, dan latihan dalam satu produk. Dengan demikian, penelitian ini memperluas pemanfaatan buku pintar digital dari sekadar penyajian materi menjadi media yang dirancang untuk mendukung beberapa keterampilan dasar kebahasaan dalam satu kesatuan pembelajaran.

Berdasarkan keseluruhan temuan, buku pintar digital berbantuan Canva dapat dinyatakan sangat valid dan sangat praktis berdasarkan penilaian ahli serta respons pengguna. Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa produk memiliki kualitas isi, bahasa, tampilan, dan penggunaan yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran Bahasa Indonesia kelas II. Namun, kesimpulan penelitian dibatasi pada aspek kevalidan dan kepraktisan. Penelitian ini belum dapat menyimpulkan adanya peningkatan motivasi, hasil belajar, atau efektivitas pembelajaran karena aspek-aspek tersebut tidak diukur secara khusus. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya dapat menguji pengaruh penggunaan buku pintar digital terhadap hasil belajar atau variabel pembelajaran lainnya melalui desain penelitian eksperimental.

KESIMPULAN

Pengembangan buku pintar digital berbantuan Canva pada materi kata hubung, huruf kapital, dan tanda titik Bahasa Indonesia kelas II SDN II Tiudan dilaksanakan melalui model ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Produk yang dikembangkan dinyatakan sangat valid, dengan rata-rata persentase validasi ahli media 98%, ahli materi 97,5%, dan ahli bahasa 97%. Produk juga dinyatakan sangat praktis, dengan rata-rata persentase respon peserta didik 96% dan respon guru 96%. Hasil ini menunjukkan bahwa buku pintar digital berbantuan Canva layak dan efektif digunakan sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas II sekolah dasar.

REFERENSI

- Aini, K., Rosidi, I., Muharrami, L. K., Hidayati, Y., Yuniasti, A., & Wulandari, R. (2023). Uji Kelayakan Media Pembelajaran Videoscribe Berbasis Animation Drawing Menggunakan Model Addie Pada Materi Pencemaran Lingkungan. *Jurnal Natural Science Educational Research*, 6(1).
- Arynata, I. G. N. A. M., Wiarta, I. W., & Diputra, K. S. (2025). Media Pembelajaran Buku Pintar Elektronik Berbasis Problem Based Learning Dalam Muatan Materi Ekonomi Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Sains Dan Humaniora*, 9(1), 190–199. <https://doi.org/10.23887/jppsh.v9i1.97194>
- Bidayati Haka, N., Ayu Fadilah, D., Masya, H., Hamid, A., & Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung. (2022). Lampung Selatan Local Wisdom Berbasis Buku Pintar Digital Sebagai Inovasi Pembelajaran IPA Dimasa Post Pandemi. *Jurnal Bioshell*, 129–141.
- Fayrus, & Slamet, A. (2022). Model Penelitian Pengembangan (R&D).
- Intaniasari, Y., Utami, R. D., Purnomo, E., & Aswadi, A. (2022). Menumbuhkan Antusiasme Belajar melalui Media Audio Visual pada Siswa Sekolah Dasar. *Buletin Pengembangan Perangkat Pembelajaran*, 4(1). <https://doi.org/10.23917/bppp.v4i1.19424>
- Kamila, N., Annas, F., & Oktavia, S. (2024). Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Journal of Educational Management and Strategy*, 3(01), 43–49.
- Mariantini, L., Wibawa, I. M. C., & Suarjana, I. M. (2022). Media Buku Pintar Meningkatkan Hasil Belajar Keterampilan Dasar Siswa Kelas I Sekolah Dasar. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 10(3), 550–558. <https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v10i3.49510>
- Melati, E., Fayola, A. D., Hita, I. P. A. D., Saputra, A. M. A., Zamzami, Z., & Ninasari, A. (2023). Pemanfaatan Animasi sebagai Media Pembelajaran Berbasis Teknologi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar. *Journal on Education*, 6(1), 732–741.
- Okpatrioka. (2023). Penelitian Dan Pengembangan (R&D): Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan. *Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1(1), 87.
- Pradana, I. S., & Wahyudi, G. D. (2025). *Jurnal Hasil Penelitian dan Pengembangan (JHPP)*. *Jurnal Hasil Penelitian Dan Pengembangan (JHPP)*, 3(1), 85–100.
- Shabrina, A. (2025). Pentingnya Pemilihan Media Pembelajaran Yang Tepat Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Zaheen: Jurnal Pendidikan, Agama Dan Budaya*, 1(2), 120–131.
- Shabrina, A., Putri, R., Khairi, A., & Universitas Trunojoyo Madura. (2025). Pentingnya Pemilihan Media Pembelajaran Yang Tepat Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa.
- Usman, A., Dewi, N. K., & Indraswati, D. (2023). Bahan Ajar Elektronik Flipbook pada Materi Kegiatan Ekonomi untuk siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(3), 1293–1301. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i3.5300>
- Wati, B., Ginting, B., & Siregar, N. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Journal of Mathematics Education*, 4.

- Winarso, A., Siswanto, J., & Roshayanti, F. (2023). Pengembangan Perangkat Pembelajaran pada Materi Interaksi Makhluk Hidup dengan Lingkungan Ditinjau dari Kemampuan Pemecahan Masalah dan Berfikir Kritis Siswa SMP Negeri 2 Moga. *Jurnal Kualita Pendidikan*, 4(1), 16–27. <https://doi.org/10.51651/jkp.v4i1.342>
- Yulianaa, D., Baijuri, A., Suparto, A. A., Setuni, S., & Syukri, S. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Video. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI)*, 6(6), 247–257.