

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ANIMASI GAME BERBASIS CANVA PADA MATERI MEMBACA DAN MENULIS SUKU KATA PADA KELAS 1 SDN PAKIS V SURABAYA

Aulia Riana¹, Friendha Yuanta², Reza Syehma Bahtiar³

^{1, 2, 3}Universitas Wijaya Kusuma Surabaya, Jl. Dukuh Kupang XXV No.54, Surabaya, Jawa Timur, Indonesia
Email: liaauliaal04@gmail.com

Article History

Received: 18-07-2025

Revision: 27-07-2025

Accepted: 29-07-2025

Published: 31-07-2025

Abstract. This study aims to develop Canva-based animated game learning media called Batulia Play for reading and writing syllables in grade 1 students of SDN Pakis V Surabaya. This type of research is a development research (Research and Development) that adopts the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation), focusing on visual and interactive aspects to increase student motivation and learning outcomes. Media validation was conducted by media experts, material experts, and through student responses, followed by a pretest-posttest test to measure its effectiveness. The validation results showed an average percentage of 97% from media experts, 88% from material experts, and 92.73% from student responses, all included in the "Strongly Agree" category. After using Batulia Play media, student learning outcomes increased by 11.38%. Thus, Batulia Play media is proven to be feasible and effective in learning to read and write syllables in grade 1 SDN Pakis V Surabaya.

Keywords: Learning Media, Game Animation, Syllables, Reading And Writing

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran animasi game berbasis *Canva* bernama *Batulia Play* untuk materi membaca dan menulis suku kata pada siswa kelas 1 SDN Pakis V Surabaya. Jenis penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*) yang mengadopsi model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*), dengan fokus pada aspek visual dan interaktif guna meningkatkan motivasi serta hasil belajar siswa. Validasi media dilakukan oleh ahli media, ahli materi, dan melalui respons siswa, dilanjutkan dengan uji *pretest-posttest* untuk mengukur efektivitasnya. Hasil validasi menunjukkan persentase rata-rata 97% dari ahli media, 88% dari ahli materi, dan 92,73% dari respons siswa, seluruhnya termasuk dalam kategori "Sangat Setuju". Setelah menggunakan media *Batulia Play*, hasil belajar siswa mengalami peningkatan sebesar 11,38%. Dengan demikian, media *Batulia Play* terbukti layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran membaca dan menulis suku kata di kelas 1 SDN Pakis V Surabaya.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Animasi *Game*, Suku Kata, Membaca Dan Menulis

How to Cite: Riana, A., Yuanta, F., & Bahtiar, R. S. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Animasi *Game* Berbasis *Canva* pada Materi Membaca dan Menulis Suku Kata pada Kelas 1 SDN Pakis V Surabaya. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 6 (5), 6788-6798. <http://doi.org/10.54373/imeij.v6i5.3839>

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan upaya terstruktur yang bertujuan untuk menumbuhkan lingkungan dan proses belajar yang mengajak siswa menggali dan mengembangkan potensi diri mereka. Ini mencakup aspek keimanan, spiritualitas, pengendalian diri, pembentukan karakter,

pengetahuan, budi pekerti, serta keterampilan yang diperlukan demi kepentingan pribadi, masyarakat, bangsa, dan negara (Sari et al., 2021). Kualitas pendidikan menjadi isu global yang krusial, dan banyak negara berupaya meningkatkan sistem pendidikan mereka. Lembaga pendidikan, khususnya, diharapkan mampu beradaptasi dengan kemajuan teknologi dan ilmu pengetahuan yang berkembang pesat untuk menghasilkan sumber daya manusia berkualitas (Mardhiyah et al., 2021).

Pada jenjang sekolah dasar, pengalaman belajar yang berarti sangat esensial, baik melalui aktivitas indoor maupun outdoor. Salah satu keterampilan fundamental yang diajarkan adalah membaca dan menulis. Membaca melibatkan pengenalan, pemahaman teks, dan interpretasi makna dari berbagai jenis bahan bacaan, baik cetak maupun digital. Menurut Bungsu et al., (2021), tujuan membaca dalam pembelajaran adalah mendukung perkembangan siswa di masa depan. Keterampilan membaca menjadi fondasi bagi pembelajaran yang lebih tinggi, sehingga perlu perhatian khusus dari guru. Jika fondasi ini tidak kuat, siswa akan kesulitan memperoleh kemampuan membaca dan menulis yang sesuai pada tahap awal (Ali, 2021).

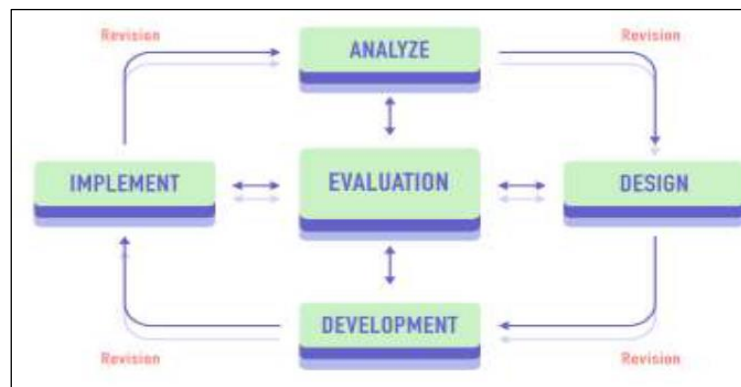
Sejalan dengan membaca, menulis adalah proses berpikir sistematis untuk menyampaikan ide, pemikiran, dan perasaan melalui tulisan yang jelas dan mudah dipahami pembaca. Kemampuan menulis yang baik diperlukan untuk menuangkan gagasan dengan rangkaian bahasa tulis yang benar dan berkualitas (Muhyidin, 2021). Namun, rendahnya keterampilan membaca dan menulis siswa masih menjadi isu umum yang dipengaruhi oleh berbagai faktor internal siswa, keluarga, dan sekolah. Penguasaan keterampilan membaca dan menulis merupakan kemampuan urgen yang harus diajarkan sejak dini, terutama pada jenjang sekolah dasar yang merupakan tahap membaca dasar (Nahdi & Yunitasari, 2019).

Perkembangan teknologi digital telah mengubah lanskap pendidikan secara signifikan. Platform desain grafis seperti *Canva* menawarkan berbagai kemudahan untuk membuat materi pembelajaran yang memukau dan interaktif. Dengan *Canva*, pendidik dapat dengan mudah membuat animasi suku kata yang berwarna dan menarik, sehingga berpotensi meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa (Putri & Lestari, 2023). Pengaplikasian animasi suku kata melalui *Canva* tidak hanya mempermudah pemahaman konsep membaca, tetapi juga membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan. Namun, meskipun *Canva* menawarkan banyak potensi, belum banyak guru yang secara optimal memanfaatkan platform ini dalam proses pembelajaran di sekolah dasar. Terlebih lagi, masih terdapat keterbatasan dalam mengembangkan media pembelajaran yang cocok dengan kurikulum dan kebutuhan spesifik siswa, khususnya di SDN Pakis V Surabaya.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SDN Pakis V Surabaya, ditemukan bahwa siswa cenderung kurang termotivasi dan bermalasan dalam mengikuti kegiatan belajar-mengajar. Siswa yang lebih cepat menyelesaikan tugas seringkali mengganggu teman-temannya, menciptakan suasana kelas yang tidak kondusif. Kondisi ini menunjukkan bahwa diperlukan pengembangan media pembelajaran yang tidak hanya menarik tetapi juga mampu mengelola dinamika kelas, terutama bagi siswa dengan kecepatan belajar yang bervariasi. Selain itu, review terhadap penelitian sebelumnya mengenai pengembangan game edukasi (Wahyudi dkk., 2020; Pangestu dkk., 2021) menunjukkan adanya kekurangan dalam konsistensi bahasa dan desain antarmuka pengguna (UI) yang kurang serasi. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran animasi berbasis *Canva* yang tidak hanya memukau secara visual, tetapi juga efisien dan efektif dalam pembelajaran membaca dan menulis suku kata bagi siswa, sekaligus mengatasi masalah kondusivitas kelas.

METODE

Jenis Penelitian yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan atau biasa disebut dengan *Research and Development* (R&D). Rustandi dkk, (2021) menjelaskan bahwa R&D merupakan metode penelitian yang dirancang untuk menghasilkan suatu produk dan menguji efektivitasnya. Dalam pengembangan media pembelajaran *Canva*, digunakan model ADDIE sebagai langkah dalam merancang media pembelajaran tersebut



Sumber: Yuanta dan Larasati (2023)

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu analisis data validitas ahli media dan ahli materi serta siswa diberikan dua test, yaitu soal *pretest* dan *posttest*.

$$P = \frac{\sum d}{\sum x} \times 100\%$$

Keterangan :

P : Persentase yang dicari

$\sum x$: Jumlah selisih hasil belajar

$\sum x1$: Jumlah tes hasil belajar (setelah menggunakan media)

Sementara itu, dalam menjumlahkan setiap angket pada lembar validasi dan respon siswa, setiap kriteria dihitung berdasarkan pedoman yang telah ditentukan, seperti yang disajikan dalam tabel 1 berikut.

Tabel 1. Standar kategori nilai

Skala	Kategori	Persentase
5	Sangat Setuju	>80% - 100%
4	Setuju	>60% - 80%
3	Netral	>40% - 60%
2	Tidak Setuju	>20% - 40%
1	Sangat Tidak Setuju	>0% - 20%

Berdasarkan pedoman diatas, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Animasi *Game* materi membaca dan menulis suku kata dianggap valid atau dinyatakan layak jika penilaian yang diperoleh memiliki persentase sebesar 60-80% dengan kategori setuju.

HASIL DAN DISKUSI

Model pengembangan media pembelajaran *Canva* ini menggunakan model ADDIE sebagai salah satu upaya merancang media pembelajaran. Berikut langkah-langkahnya:

- *Analysis*, yaitu mengetahui hasil dari data yang dibutuhkan dalam pengembangan media pembelajaran. Peneliti mengumpulkan informasi dengan cara observasi ke sekolah dan melakukan wawancara. Berdasarkan wawancara dengan Ibu Dinda, wali kelas kelas satu di SDN Pakis V Surabaya, pada tanggal 16 Oktober 2024 mengungkapkan bahwa cara penyampaian materi di SDN Pakis V Surabaya siswa cenderung bermalasan-malasan untuk hadir dalam kegiatan pembelajaran di Sekolah Dasar. Selain itu, para siswa yang telah menyelesaikan tugas pembelajaran lebih cepat, cenderung suka mengganggu teman-temannya yang membuat gaduh suasana dalam ruangan kelas. Kondisi tersebut membuat kelas menjadi tidak kondusif. Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti menilai perlu adanya pengembangan media sebagai pendorong siswa yang memiliki kelebihan cepat belajar dan mengatasi kondusifitas suasana kelas.
- *Design*, Pada tahap perancangan media pembelajaran, peneliti menggunakan platform *Canva* guna menciptakan proses pengajaran yang lebih efektif serta mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Media ini dirancang dengan menambahkan berbagai elemen visual seperti ikon, gambar, video, dan animasi untuk menarik minat siswa serta membantu mereka memvisualisasikan materi yang disampaikan.

- *Development*, yaitu menjelaskan proses pengembangan produk. Pada tahap *development* ini dilakukan dengan langkah berikut, yang pertama yaitu pembuatan data yang dimana penyusun menyusun suatu game baik berupa icon dan gambar animasi. lalu dilakukan pembuatan slide, penerapan ini merupakan tahapan dari pembuat user, pembuatan slide berupa alur game yang menampilkan layar awal dari setiap alur. lalu tahap berikutnya penerapan data, pada tahap ini peneliti memasukan gambar animasi, gambar kata, ikon, serta audio yang dibutuhkan pada setiap slide. Selanjutnya setelah produk jadi akan dilakukan uji validasi oleh ahli media. Setelah validasi, maka adanya penyempurnaan atau revisi produk yang dikembangkan. Setelah revisi kemudian produk akan dikonsultasikan kembali kepada ahli media sampai dapat dilakukan uji coba untuk penelitian.

Ahli Media

Ahli media pada penelitian ini yaitu (1) Bapak YP., dan (2) Bapak JI Tabel 2 berikut ini menyajikan data hasil validasi penilaian dari ahli media.

Tabel 2. Data hasil validasi ahli media (ahli media 1)

Indikator	X1 Nilai
1. Desain cover Animasi Game menarik minat belajar siswa	5
2. Kemudahan Penggunaan	5
3. Warna dan ukuran huruf terlihat jelas	4
4. Ketepatan dalam memilih warna pada background	5
5. Tampilan gambar-gambar sangat menarik	4
6. Kesesuaian dalam tata letak gambar dan karakter	5
7. Kalimat yang digunakan mudah dipahami	5
8. Kemudahan dalam penggunaan Animasi Game	5
9. Animasi Game mampu meningkatkan motivasi belajar siswa	5
10. Animasi Game membantu keaktifan siswa dalam pembelajaran yang menyenangkan	4
Jumlah	47
Skor Ideal/Skor Maximal	5
Skor Ideal/Skor Keseluruhan	50
Persentase	94%
Rata-rata	97%
Kategori	Sangat Setuju

Tabel 3. Data hasil validasi ahli media (ahli media 2)

Indikator	X2
	Nilai
1. Desain cover Animasi Game menarik minat belajar siswa	5
2. Kemudahan Penggunaan	5
3. Warna dan ukuran huruf terlihat jelas	5
4. Ketepatan dalam memilih warna pada background	5
5. Tampilan gambar-gambar sangat menarik	5
6. Kesesuaian dalam tata letak gambar dan karakter	5
7. Kalimat yang digunakan mudah dipahami	5
8. Kemudahan dalam penggunaan Animasi Game	5
9. Animasi Game mampu meningkatkan motivasi belajar siswa	5
10. Animasi Game membantu keaktifan siswa dalam pembelajaran yang menyenangkan	5
Jumlah	50
Skor Ideal/Skor Maximal	5
Skor Ideal/Skor Keseluruhan	50
Persentase	100%
Rata-rata	97%
Kategori	Sangat Setuju

Hasil validasi media pembelajaran *Batulia Play* oleh ahli media menunjukkan tingkat kelayakan yang sangat tinggi. Ahli media 1 (X1) memberikan penilaian dengan skor 94, sementara ahli media 2 (X2) memberikan skor sempurna 100. Dari kedua penilaian tersebut, diperoleh rata-rata persentase sebesar 97%, yang masuk dalam kategori "Sangat Setuju" terhadap kelayakan animasi media *Batulia Play* yang dikembangkan.

Angka 97% ini mengindikasikan bahwa media *Batulia Play* memiliki kualitas visual, interaktivitas, dan fungsionalitas yang sangat baik dari perspektif para ahli. Validitas media yang tinggi ini menjadi fondasi penting sebelum media diimplementasikan dalam proses pembelajaran. Menurut Sugiyono (2019) dalam bukunya *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, validasi oleh ahli merupakan langkah krusial dalam pengembangan produk untuk memastikan bahwa media yang dihasilkan telah sesuai dengan prinsip-prinsip desain media pembelajaran dan standar teknis yang berlaku. Tingginya persentase validasi ini juga menunjukkan bahwa media memiliki potensi besar untuk menarik perhatian dan memfasilitasi pemahaman siswa secara efektif. Selain itu, Arsyad (2018) dalam *Media Pembelajaran* menegaskan bahwa media yang dirancang dengan baik secara visual dan interaktif akan meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa, yang sejalan dengan tujuan pengembangan *Batulia Play*.

Ahli Materi

Ahli materi dalam penelitian ini adalah Rizky Adinda, S.Pd. selaku guru wali kelas 51 SDN Pakis V Surabaya. Tabel 3 berikut menyajikan data hasil validasi penilaian dari ahli materi:

Tabel 4. Data hasil validasi ahli materi

No.	Deskriptor	Skor
		Penilaian
1.	Kesesuaian materi dengan CP, TP, dan ATP	4
2.	Kejelasan isi materi	5
3.	Kesesuaian penyajian urutan materi	4
4.	Ketepatan struktur kalimat penjelasan materi	4
5.	Kelengkapan materi yang disajikan dalam Animasi Game	4
6.	Pembahasan materi sesuai dengan kemampuan siswa	4
7.	Materi mudah dipahami	5
8.	Memberikan pemahaman terhadap materi persatuan dan kesatuan	4
9.	Tampilan materi menarik perhatian siswa	5
10.	Materi menambah wawasan pengetahuan siswa	5
Jumlah		44
Skor Ideal/Skor Maximal		5
Skor Ideal/Skor Keseluruhan		50
Rata-rata		88%
Kategori		Sangat Setuju

Berdasarkan hasil dari tabel di atas, hasil validasi dari ahli materi memperoleh total skor 44 dari skor maksimal 50, yang setara dengan persentase 88%. Hal ini menunjukkan bahwa ahli media memberikan penilaian dengan kategori “Sangat Setuju” terhadap Animasi Media *Batulia Play* yang dikembangkan.

Tahap Implementasi dalam penelitian ini melibatkan penerapan media game animasi *Batulia Play* kepada siswa kelas 1 SDN Pakis V Surabaya. Uji coba ini dilakukan dengan tujuan ganda: pertama, untuk memvalidasi kelayakan produk secara langsung di lapangan; kedua, untuk mengumpulkan penilaian respons siswa terhadap media yang telah dikembangkan. Proses ini krusial untuk memastikan bahwa media tidak hanya memenuhi standar teknis dan materi, tetapi juga diterima dengan baik dan memberikan pengalaman belajar yang positif bagi pengguna.

Data yang diperoleh dari uji pretest dan posttest menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Batulia Play* memberikan kontribusi peningkatan hasil belajar sebesar 11,38%. Angka ini mengindikasikan bahwa media yang diterapkan efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi membaca dan menulis suku kata yang diajarkan.

Peningkatan hasil belajar, meskipun terlihat moderat, sangat berarti pada tahap awal pembelajaran membaca dan menulis, di mana fondasi keterampilan dasar sedang dibangun.

Efektivitas media pembelajaran berbasis game animasi seperti *Batulia Play* ini didukung oleh berbagai penelitian. Menurut Widyastuti dan Santoso (2021) dalam jurnal mereka, media pembelajaran interaktif berbasis animasi terbukti mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa sekolah dasar karena sifatnya yang menarik dan visual. Animasi dapat menyederhanakan konsep yang kompleks menjadi lebih mudah dipahami dan diingat oleh siswa usia dini. Selain itu, Suparman dan Setiawan (2020) juga menemukan bahwa penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan relevan dengan dunia anak, seperti game edukasi, dapat secara signifikan meningkatkan keterlibatan siswa dan pada akhirnya berimplikasi pada peningkatan prestasi akademik. Peningkatan 11,38% ini menunjukkan bahwa *Batulia Play* berhasil menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan kondusif, sehingga siswa dapat menyerap materi dengan lebih baik.

Hasil penilaian respons siswa terhadap media animasi *Batulia Play* menunjukkan tingkat penerimaan yang sangat tinggi. Dari total skor maksimal 1.500, siswa memberikan skor keseluruhan 1.391, yang setara dengan persentase 92,73%. Angka ini mengindikasikan bahwa sebagian besar siswa memberikan penilaian dalam kategori "Sangat Setuju" terhadap media pembelajaran yang dikembangkan.

Persentase respons siswa yang sangat positif ini merupakan indikator kuat bahwa media *Batulia Play* berhasil memenuhi kebutuhan dan minat belajar mereka. Keterlibatan dan antusiasme siswa merupakan faktor krusial dalam keberhasilan pembelajaran, terutama pada jenjang sekolah dasar. Ketika siswa menyukai media yang digunakan, motivasi belajar mereka cenderung meningkat, yang pada gilirannya dapat berdampak positif pada pemahaman materi dan hasil belajar (Rusman, 2017).

Respons "Sangat Setuju" dari siswa juga menegaskan bahwa desain visual yang menarik, interaktivitas, dan kesesuaian materi dalam *Batulia Play* sesuai dengan preferensi belajar mereka. Penelitian oleh Supriadi dan Anggraini (2022) dalam Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar menemukan bahwa media pembelajaran yang menarik secara visual dan interaktif dapat meningkatkan minat belajar serta pemahaman konsep pada siswa kelas awal. Demikian pula, Mustofa dan Nurulita (2020) dalam Jurnal Inovasi Pendidikan menyoroti pentingnya desain media yang berpusat pada siswa untuk menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan efektif. Oleh karena itu, tingginya respons positif dari siswa ini menjadi bukti empiris yang kuat akan kelayakan dan potensi *Batulia Play* sebagai alat bantu pembelajaran yang efektif.

Evaluasi

Pada tahap evaluasi, media pembelajaran *Batulia Play* menerima saran konstruktif dari ahli media 1. Saran utama yang diberikan adalah menggunakan kalimat yang lebih sederhana dan sesuai dengan kemampuan kognitif anak kelas 1. Ahli media menekankan pentingnya menghindari penggunaan kalimat yang terlalu panjang atau sulit dipahami oleh siswa pada usia tersebut.

Saran ini sangat relevan untuk memastikan media *Batulia Play* dapat secara optimal memfasilitasi pembelajaran membaca dan menulis suku kata. Anak-anak kelas 1 masih dalam tahap awal pengembangan literasi, sehingga penggunaan bahasa yang lugas dan struktur kalimat yang singkat akan mempermudah mereka dalam memahami instruksi dan konten materi (Rahmawati & Lestari, 2021). Media pembelajaran yang efektif harus mampu menyesuaikan tingkat kesulitan bahasa dengan target penggunaannya agar pesan dapat tersampaikan dengan jelas tanpa menimbulkan kebingungan (Susanto, 2020). Oleh karena itu, perbaikan ini akan meningkatkan aksesibilitas dan efektivitas *Batulia Play* dalam mendukung proses belajar siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran *Batulia Play* yang dilakukan dengan model ADDIE, dapat disimpulkan bahwa:

- Produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran animasi game berbasis *Canva*, yang dirancang untuk membantu Siswa Kelas 1 SDN Pakis V Surabaya dalam memahami materi Suku Kata secara lebih menarik dan menyenangkan.
- Media *Batulia Play* dinyatakan layak dan efektif berdasarkan hasil validasi dari ahli media dengan rata-rata skor 97% dan ahli materi dengan skor 88%, keduanya masuk dalam kategori “Sangat Setuju”.
- Respon siswa terhadap media sangat positif, dengan skor rata-rata penilaian mencapai 92,73% menunjukkan bahwa siswa merasa senang, termotivasi, dan terbantu dengan adanya media tersebut dalam proses belajar.
- Media terbukti meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan, yaitu terjadi peningkatan sebesar 11,38% antara skor pretest dan posttest. Hal ini menunjukkan bahwa media ini efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi Suku Kata.

Dengan demikian media *Batulia Play* layak dijadikan sebagai media alternatif pembelajaran dalam meningkatkan minat, motivasi dan pemahaman siswa pada materi pelajaran Bahasa Indonesia khususnya materi Suku Kata di Kelas 1 SDN Pakis V Surabaya.

REFERENSI

- Ali, Muhammad. 2021. Peningkatkan Kemampuan Membaca dan Menulis Permulaan dengan Media Gambar Untuk Kelas 2 Pada SDN 93 Palembang. *PERNIK : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. doi: 10.31851/pernik.v4i1.6796.
- Arsyad, A. (2018). Media Pembelajaran. PT RajaGrafindo Persada.
- Bungsu, Annisa Putri, and Febrina Dafit. 2021. "Pelaksanaan Literasi Membaca Di Sekolah Dasar." *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran* 4(3):522. doi: 10.23887/jp2.v4i3.40796.
- Mardhiyah, Rifa Hanifa, Sekar Nurul Fajriyah Aldriani, Febyana Chitta, and Muhamad Rizal Zulfikar. 2021. "Pentingnya Keterampilan Belajar Di Abad 21 Sebagai Tuntutan Dalam Pengembangan Sumber Daya Manusia." *Lectura : Jurnal Pendidikan* 12(1):29–40.
- Muhyidin, Asep. 2017. "Evaluasi Pembelajaran Membaca Dan Menulis Permulaan Di Kelas Awal Sekolah Dasar." 12.
- Mustofa, A., & Nurulita, A. (2020). Desain Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 7(2), 112-125.
- Nahdi, Khirjan, and Dukha Yunitasari. 2019. "Literasi Berbahasa Indonesia Usia Prasekolah: Ancangan Metode Dia Tampan Dalam Membaca Permulaan." *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 4(1):446. doi: 10.31004/obsesi.v4i1.372.
- Pangestu, A., and A. . Purwanto. 2021. "Pengaruh Desain Antarmuka Terhadap Keterbacaan Dan Aksesibilitas Untuk Pengguna Dengan Disabilitas." *KOMTEKS : Jurnal Komputer Dan Teknologi Sains* 3(1):5–9.
- Putri, R. N., & Lestari, R. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Canva dalam Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pengajaran*, 2(1), 1-10.
- Rahmawati, D., & Lestari, S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Siswa Kelas I SD. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(1), 10-20.
- Rusman. (2017). *Model-model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. PT RajaGrafindo Persada.
- Rustandi, Andi, and Rismayanti. 2021. "Penerapan Model ADDIE Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Di SMPN 22 Kota Samarinda." *JURNAL FASILKOM* 11:57–60. doi: 10.37859/jf.v11i2.2546.
- Sari, Ragil Dian Purnama, and Suyadi Suyadi. 2021. "Problematika Pembelajaran Daring Dalam Penerapan Kurikulum 2013 Tingkat Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 5(5):3912–19. doi: 10.31004/basicedu.v5i5.1442.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Suparman, A., & Setiawan, A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 7(1), 1-10.
- Supriadi, A., & Anggraini, D. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Animasi untuk Peningkatan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(1), 1-10.
- Susanto, A. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Gava Media.
- Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian. (2024). Badan Standar Nasional Pendidikan. <https://www.bsnp-indonesia.org/uji-validitas-reliabilitas>
- Wahyudi, Wahyudi, and Pelagia Angwarmasse. 2020. "Pengembangan Game Edukasi Labirin Matematika Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Kelas VI Sekolah Dasar." *Jurnal EDUCATIO (Jurnal Pendidikan Indonesia)* 6(1):47–58. doi: <https://doi.org/10.29210/120212958>.

- Widyastuti, D. R., & Santoso, H. A. (2021). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Animasi Interaktif Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(2), 15-28.
- Yuanta, Friendha, and Diyas Age Larasati. 2023. "Developing Canva-Based Learning Media on Maps and Class Layout for Third Graders of Elementary School." *Education and Human Development Journal* 8(2):66–75
- Yusup, F. (2018). Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Kuantitatif. *Jurnal Kependidikan*, 12(3), 15-28.