

Pengembangan Media Interaktif *Canva* untuk Meningkatkan Kemampuan *Pronunciation* Siswa SD Muhammadiyah 8 Banjarmasin

Hamsi Mansur

Universitas Lambung Mangkurat, Indonesia

hamsi.mansur@ulm.ac.id

Monry Fraick Nicky Gillian Ratumbusang

Universitas Lambung Mangkurat, Indonesia

monryfng@ulm.ac.id

Alya Shahana*

Universitas Lambung Mangkurat, Indonesia

2210130320006@mhs.ulm.ac.id

Accepted: 2024-12-23, Approved: 2025-01-01, Published: 2025-01-15

ABSTRACT

This study aims to develop and evaluate the effectiveness of Canva-based interactive PowerPoint media to enhance pronunciation skills among fifth-grade students at SD Muhammadiyah 8 Banjarmasin. Employing a Research and Development (R&D) methodology with a 4D model (Define, Design, Develop, Disseminate), the research identifies specific learning needs, designs prototypes, validates media through expert reviews, and implements it in the classroom. Observations revealed challenges such as limited vocabulary, pronunciation difficulties, and monotonous teaching methods relying on textbooks and audio recordings. The developed media combines visual, audio, and interactive elements, including quizzes, to engage students. Validation results showed high feasibility, with expert ratings averaging over 98%. A trial with 19 students demonstrated a significant improvement in pronunciation, with an average pre-test score of 62.36 increasing to 83.84 in the post-test, supported by an N-Gain of 0.50 (medium effectiveness). Feedback from teachers and students indicated that the media was practical, visually appealing, and motivational. The findings suggest that Canva-based interactive PowerPoint media effectively addresses pronunciation challenges while enhancing student engagement and learning outcomes. This research highlights the transformative potential of integrating digital tools into education, offering practical solutions for language learning at the elementary level.

Keyword: *Development; Interactive; Canva*

*Corresponding author : **Alya Shahana**



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

Copyright@2025 : Author

PENDAHULUAN

Pendidikan dirancang sebagai upaya untuk mengembangkan kemampuan dan kepribadian individu melalui berbagai proses atau kegiatan, termasuk pengawasan, instruksi, pelatihan, dan keterlibatan pribadi dengan lingkungan, untuk mencapai pengembangan manusia yang komprehensif. Dengan demikian, pendidikan memainkan peran penting untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Dalam pelaksanaannya, guru merupakan komponen utama, karena mereka terlibat langsung dengan siswa selama pembelajaran berlangsung. Proses ini melibatkan transmisi pengetahuan dan pembentukan prinsip-prinsip etika melalui bimbingan para pendidik (Priscila Ritonga et al., 2022). Menurut Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 tahun 2003, pendidikan merupakan usaha sadar dan sistematis untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Di era perkembangan teknologi yang pesat, pendidikan perlu beradaptasi untuk menghadapi tantangan baru, termasuk melalui integrasi teknologi pada proses pembelajaran. Teknologi menawarkan peluang yang signifikan untuk mengembangkan media pembelajaran yang interaktif, inovatif, dan efektif, sehingga dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan meningkatkan hasil pendidikan. (Fadrianto, n.d.)

Dalam konteks pembelajaran bahasa Inggris, media pembelajaran interaktif menjadi semakin relevan. Sebagai bahasa internasional, bahasa Inggris berperan penting dalam

memfasilitasi komunikasi global dan memperluas wawasan siswa. Penguasaan bahasa Inggris, khususnya pada aspek *pronunciation*, merupakan kunci untuk mencapai komunikasi yang efektif. Namun, tantangan yang dihadapi dalam pembelajaran *pronunciation* di tingkat sekolah dasar cukup kompleks, termasuk keterbatasan kosakata, kesalahan pelafalan, dan kurangnya media pembelajaran yang menarik. Observasi awal di SD Muhammadiyah 8 Banjarmasin menunjukkan bahwa metode pembelajaran cenderung monoton, dengan hanya mengandalkan buku cetak dan rekaman audio. Hal ini memengaruhi motivasi siswa dan efektivitas pembelajaran (Gilakjani & Sabouri, 2016)

Penelitian ini berfokus pada pengembangan media PowerPoint interaktif berbasis Canva untuk meningkatkan kemampuan *pronunciation* siswa kelas 5 SD Muhammadiyah 8 Banjarmasin. Objek penelitian mencakup kemampuan *pronunciation* siswa, dengan ruang lingkup pada materi "*Describing People*" yang sesuai dengan kurikulum yang diterapkan. Penelitian ini dirancang untuk mengatasi masalah yang dihadapi siswa dalam memahami dan melafalkan kosakata bahasa Inggris secara benar dan efektif.

Media pembelajaran berbasis Canva dipilih karena keunggulannya dalam menciptakan desain yang menarik secara visual, fleksibel, dan mudah diakses oleh guru maupun siswa. Media ini dirancang dengan elemen audiovisual, seperti animasi dan audio, yang dapat membantu siswa mempelajari *pronunciation* melalui pendekatan multisensori. Selain itu, media ini juga mencakup latihan interaktif berupa kuis untuk meningkatkan keterlibatan siswa pada proses pembelajaran.

Media pembelajaran yang menyajikan informasi secara audiovisual mampu memberikan pengalaman lebih mendalam bagi siswa, sehingga memudahkan mereka dalam menyerap dan mengingat informasi. Salah satu media pembelajaran tersebut adalah PowerPoint berbasis canva. Melalui PowerPoint berbasis Canva ini, siswa dapat melihat, mendengar, dan terlibat dengan informasi, sehingga memudahkan pemahaman yang lebih jelas mengenai mata pelajaran yang ditawarkan. Selain itu, media ini dapat menggugah siswa untuk meningkatkan motivasi mereka dalam belajar, karena materi yang ditampilkan terlihat konkret dan nyata (Paramita et al., 2022).

Penggunaan media pembelajaran interaktif memberikan manfaat berupa penyajian konsep yang mudah dipahami, dipelajari, dan disusun secara sistematis. Hal ini memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri, dengan kecepatan mereka sendiri, dan dengan efisiensi yang lebih besar. Selain itu, media interaktif juga mengurangi rasa bosan karena dilengkapi dengan elemen visual seperti gambar, animasi, serta variasi soal latihan yang menarik. (Tarigan & Siagian, 2015). Media pendidikan sangat penting dalam memfasilitasi proses pembelajaran. Media ini memfasilitasi para pengajar dalam menyampaikan materi yang lebih mudah dipahami oleh para siswa. Selain itu, media pendidikan berfungsi sebagai aspek penting yang mempengaruhi keberhasilan proses belajar mengajar di dalam kelas. (Ichsan Mahardika et al., 2021)

Penelitian terdahulu mengungkapkan bahwa media pembelajaran interaktif berperan signifikan pada peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa. (Wibowo, 2023) menjelaskan bahwa Canva merupakan platform desain yang

mendukung pembuatan materi pembelajaran yang inovatif, menarik, dan efisien. Sementara itu, studi yang dilakukan oleh (Rafi Purwa Syahputra et al., 2023) Menunjukkan bahwa penerapan Canva dalam proses pembelajaran mampu meningkatkan partisipasi siswa sekaligus menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan.

Studi lain juga menunjukkan beberapa kelemahan dalam penggunaan media berbasis teknologi. Misalnya, keterbatasan infrastruktur teknologi, seperti kurangnya perangkat dan akses internet, dapat menjadi kendala dalam implementasinya. Selain itu, beberapa guru masih kesulitan dalam mengadopsi teknologi baru karena kurangnya pelatihan dan dukungan teknis (Budi Sutrisno et al., 2024). Oleh karena itu, penting untuk mengintegrasikan pelatihan teknologi ke dalam pengembangan media pembelajaran.

Dalam pembelajaran *pronunciation*, media interaktif memiliki keunggulan dalam memberikan model pelafalan yang konsisten. (Gilakjani & Sabouri, 2016) menyatakan bahwa siswa dapat memperbaiki pelafalan mereka dengan mendengar dan meniru model yang benar melalui media audiovisual. Media ini juga memungkinkan siswa untuk berlatih secara mandiri, sehingga meningkatkan kepercayaan diri mereka dalam bahasa Inggris lisan.

Berbagai penelitian sebelumnya telah menunjukkan efektivitas media interaktif dalam meningkatkan hasil belajar. Misalnya, penelitian oleh (Mahyudin, 2023) menunjukkan bahwa media berbasis Canva mampu mendorong motivasi serta performa akademik siswa. Namun, sebagian besar penelitian ini berfokus pada mata pelajaran lain, seperti matematika atau sains, dan kurang menyoroti aspek

bahasa Inggris, khususnya *pronunciation*. Selain itu, sebagian besar media yang dikembangkan tidak mencakup elemen interaktif yang memungkinkan siswa untuk memberikan respons langsung.

Kelebihan penelitian sebelumnya adalah pada keberhasilannya dalam menunjukkan dampak positif media interaktif terhadap motivasi dan hasil belajar. Namun, kekurangan utamanya adalah kurangnya fokus pada kebutuhan siswa dalam pembelajaran bahasa Inggris. Penelitian ini berusaha mengatasi kekurangan yang ada dengan membuat media yang secara khusus dirancang untuk pembelajaran *pronunciation*, dengan integrasi elemen interaktif yang relevan dengan kebutuhan siswa sekolah dasar.

Penelitian ini didasarkan pada prinsip relevansi terhadap kebutuhan pendidikan di lapangan. Berdasarkan analisis awal, ditemukan bahwa kemampuan *pronunciation* siswa kelas 5 SD Muhammadiyah 8 Banjarmasin masih rendah, diperburuk oleh terbatasnya penggunaan media pembelajaran interaktif. Untuk itu, penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran yang dirancang guna memenuhi kebutuhan praktis siswa dan guru, dengan fokus utama pada peningkatan keterampilan *pronunciation* dalam bahasa Inggris.

Prinsip utama penelitian ini adalah integrasi teknologi melalui pemanfaatan platform desain Canva dan aplikasi PowerPoint dalam menciptakan media pembelajaran yang interaktif. Teknologi ini dirancang untuk meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran serta mempermudah penyampaian materi. Inovasi juga menjadi landasan penting, dengan mengembangkan media audiovisual yang mengombinasikan elemen visual, audio, dan animasi untuk menarik minat

belajar siswa dan meningkatkan motivasi mereka.

Penelitian ini menerapkan pendekatan sistematis menggunakan model pengembangan *Research and Development (R&D)* dengan tahapan 4D, yaitu *Define, Design, Develop, dan Disseminate*. Proses ini memastikan bahwa pengembangan media dilakukan secara terencana, mulai dari analisis kebutuhan hingga implementasi dan evaluasi. Validasi dari ahli dan uji coba lapangan juga dilakukan untuk mengevaluasi efektivitas media pembelajaran secara empiris.

Penelitian ini menyoroti kontribusinya terhadap teori dan praktik pendidikan. Pengembangan media pembelajaran yang inovatif diharapkan tidak hanya menjadi solusi praktis dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas, tetapi juga memperkaya literatur akademik terkait integrasi teknologi dalam pembelajaran. Secara keseluruhan, penelitian ini diarahkan untuk memberikan dampak positif pada kemampuan *pronunciation* siswa, motivasi belajar, dan penerapan teknologi dalam pendidikan dasar.

Penelitian ini bertujuan untuk membuat dan menilai media PowerPoint interaktif melalui Canva yang dirancang untuk meningkatkan kemampuan *pronunciation* siswa kelas 5 SD Muhammadiyah 8 Banjarmasin. Kebaruan penelitian ini terletak pada fokusnya pada pembelajaran *pronunciation* dengan menggunakan media yang mengintegrasikan teknologi dan desain interaktif. Media ini dirancang tidak hanya untuk memenuhi kebutuhan siswa, tetapi juga berguna membantu para pendidik dalam menyajikan konten secara lebih efisien dan menarik.

Penelitian ini memberikan kontribusi baru dengan mengatasi kekurangan dalam penelitian

sebelumnya, seperti kurangnya fokus pada *pronunciation* dan terbatasnya penggunaan elemen interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk menciptakan media yang relevan dan praktis, yang berfungsi sebagai referensi untuk pengembangan sumber daya pembelajaran tambahan dan menawarkan metode kreatif untuk meningkatkan kualitas pengajaran bahasa Inggris di tingkat sekolah dasar.

METODE

Subjek penelitian adalah siswa kelas 5B SD Muhammadiyah 8 Banjarmasin yang berjumlah 19 siswa. Siswa ini dipilih karena mereka sedang belajar bahasa Inggris dengan fokus pada materi "*Describing People*," yang relevan dengan pengembangan kemampuan *pronunciation*. Selain siswa, guru bahasa Inggris yang mengajar di kelas ini juga dilibatkan untuk memberikan masukan terkait kebutuhan pembelajaran, materi, serta evaluasi terhadap media yang dikembangkan.

Fokus dari penelitian ini adalah media pembelajaran interaktif yang dibuat dengan Canva dalam format PowerPoint. Sumber daya ini bertujuan untuk membantu siswa dalam mengatasi tantangan pada pelafalan bahasa Inggris seperti pengucapan fonem yang tidak umum dalam bahasa Indonesia, dan untuk meningkatkan motivasi belajar melalui elemen visual, audio, dan latihan interaktif. Fokus penelitian ini adalah pada efektivitas media dalam meningkatkan

kemampuan *pronunciation* siswa, diukur melalui uji coba lapangan yang dilakukan setelah media divalidasi.

Penelitian ini menggunakan berbagai teknik dan instrumen untuk mengumpulkan data yang relevan dengan pengembangan dan evaluasi media. Teknik dan instrumen yang

digunakan meliputi wawancara, observasi, validasi ahli, tes, dan angket. Pendekatan ini dirancang untuk memastikan bahwa data yang diperoleh mencakup berbagai aspek yang mendukung tujuan penelitian.

1. Wawancara

Wawancara dilakukan dengan guru bahasa Inggris untuk memahami kebutuhan pembelajaran siswa, kendala yang dihadapi, serta masukan mengenai materi dan desain media yang akan dikembangkan. Guru juga memberikan informasi tentang metode pembelajaran yang biasa digunakan serta respons siswa terhadap materi bahasa Inggris, khususnya pada aspek *pronunciation*.

2. Observasi

Observasi dilakukan untuk mendapatkan gambaran tentang kondisi pembelajaran di kelas, termasuk interaksi antara guru dengan siswa, serta tantangan yang dihadapi pada proses belajar-mengajar. Observasi ini membantu peneliti dalam memahami konteks pembelajaran dan merancang media yang relevan dengan kebutuhan siswa.

3. Validasi Ahli

Media yang dikembangkan divalidasi oleh tiga ahli untuk memastikan kelayakannya. Terdapat

validasi media, materi dan juga Bahasa.

4. Tes (*Pre-Test dan Post-Test*)
Tes diterapkan untuk mengevaluasi peningkatan kemampuan *pronunciation* siswa sebelum dan sesudah penggunaan media. *Pre-test* dilakukan sebelum siswa menggunakan media untuk mendapatkan gambaran awal kemampuan mereka, sedangkan *post-test* dilakukan setelah pembelajaran menggunakan media. Hasil tes dibandingkan untuk mengevaluasi efektivitas media dalam meningkatkan hasil belajar.
5. Angket
Angket dibagikan pada siswa serta guru guna mengevaluasi daya tarik, kepraktisan, dan efektivitas media pembelajaran. Angket dirancang menggunakan skala Likert dengan kategori penilaian "Sangat Setuju" hingga "Sangat Tidak Setuju." Data dari angket digunakan untuk melengkapi hasil analisis dari tes dan validasi ahli.

Prosedur pengumpulan data mengikuti tahapan 4D, dengan setiap tahap memberikan fokus pada aspek tertentu dari pengembangan media.

1. Tahap *Define* (Pendefinisian)
Pada tahapan ini, peneliti melakukan analisis kebutuhan untuk memastikan

tantangan yang dihadapi siswa dalam menguasai *pronunciation*. Wawancara dengan guru dan observasi kelas dilakukan untuk mendapatkan informasi tentang metode pembelajaran yang digunakan dan tantangan yang dihadapi siswa. Analisis kebutuhan ini menjadi dasar untuk merancang media pembelajaran yang relevan dan efektif.

2. Tahap *Design* (Perancangan)
Tahap ini melibatkan perancangan prototipe media menggunakan Canva, dengan elemen visual dan audio yang dirancang untuk meningkatkan kemampuan *pronunciation* siswa. Prototipe ini mencakup *slide* interaktif dengan navigasi yang mudah, rekaman audio yang diambil dari buku erlangga dan juga latihan interaktif untuk menambah pemahaman dan meningkatkan *pronunciation* siswa.
3. Tahap *Develop* (Pengembangan)
Media yang telah dirancang divalidasi oleh ahli untuk memastikan kelayakannya. Setelah validasi, media diperbaiki berdasarkan masukan dari para ahli. Materi yang telah dimodifikasi kemudian dievaluasi dengan siswa

kelas 5B SD Muhammadiyah 8 Banjarmasin untuk mengukur efektivitasnya.

4. Tahap *Disseminate* (Penyebaran)

Media yang telah disempurnakan disebarkan kepada guru dan siswa melalui platform digital. Pelatihan diberikan kepada guru untuk memastikan mereka dapat menggunakan media ini secara optimal dalam pembelajaran.

Data pada penelitian ini dievaluasi melalui metodologi kuantitatif dan kualitatif untuk memberikan gambaran komprehensif mengenai efektivitas media pembelajaran. Analisis kuantitatif dilakukan selama proses validasi media, di mana data dari hasil validasi ahli dianalisis menggunakan skala Likert untuk menentukan tingkat kelayakan media. Selain itu, data dari *pre-test* dan *post-test* dianalisis menerapkan rumus *N-Gain* untuk mengukur peningkatan kemampuan *pronunciation* siswa.

Rumus ini membantu mengklasifikasikan efektivitas media pada 3 tingkatan: rendah, sedang, dan tinggi.

Sementara itu, data kualitatif yang didapatkan dari wawancara, observasi, dan angket dianalisis secara deskriptif untuk memberikan wawasan mengenai kebutuhan pembelajaran, respons siswa terhadap media, serta pandangan guru tentang efektivitas media. Analisis kualitatif ini melengkapi hasil kuantitatif dan memberikan informasi tambahan terkait pengaruh media terhadap proses pembelajaran.

Hasil analisis data diharapkan dapat menghasilkan materi

pembelajaran berdasarkan Canva yang efektif, efisien, dan berguna dalam meningkatkan kemampuan *pronunciation* siswa. Bukti empiris dari peningkatan skor *post-test* jika dibanding dengan *pre-test* mengindikasikan efektivitas media, sementara tanggapan positif dari siswa dan guru memperlihatkan bahwa media ini dapat diterima dan bermanfaat dalam pembelajaran.

Dengan metode ini, penelitian diharapkan tidak hanya menghasilkan media pembelajaran yang berkualitas, tetapi juga memberikan kontribusi nyata dalam meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Inggris di tingkat sekolah dasar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan mengevaluasi media pembelajaran interaktif berbasis Canva guna meningkatkan kemampuan *pronunciation* siswa kelas 5 SD Muhammadiyah 8 Banjarmasin. Hasil penelitian disajikan berdasarkan tahapan model pengembangan 4D, yaitu *Define*, *Design*, *Develop*, dan *Disseminate*. Setiap tahapan menghasilkan data yang relevan untuk menilai efektivitas dan kelayakan media yang dikembangkan.

Pada tahap *Define*, peneliti melakukan analisa kebutuhan dengan melakukan wawancara dengan para pendidik dan mengamati kegiatan di kelas. Hasilnya menunjukkan beberapa masalah utama dalam pembelajaran *pronunciation*. Pertama, siswa mengalami keterbatasan kosakata, terutama dalam melafalkan kosakata tertentu yang tidak umum dalam bahasa Indonesia. Kedua, media pembelajaran yang diterapkan oleh para pendidik cenderung bersifat repetitif, terutama terdiri dari teks cetak dan rekaman audio, yang tidak menarik minat siswa.

Ketiga, siswa menunjukkan rendahnya motivasi belajar karena materi dianggap sulit dan kurang menyenangkan. Analisis ini memperjelas pentingnya media pembelajaran yang interaktif, visual, dan mendukung kemampuan berbicara siswa secara aktif.

Tahap *Design* melibatkan perancangan media interaktif berbasis Canva. Media dirancang untuk mencakup materi *pronunciation* dengan elemen visual dan audio yang menarik, seperti gambar, animasi, dan suara penutur asli. Media juga dilengkapi dengan latihan interaktif berupa kuis untuk melatih kemampuan siswa. Prototipe awal media dibuat berdasarkan kurikulum sekolah dan kebutuhan pembelajaran siswa. Peneliti memastikan bahwa media memiliki navigasi yang mudah digunakan dan konten yang relevan dengan tema pembelajaran "*Describing People*".

Selama tahap *Develop*, media yang dirancang dievaluasi oleh tiga ahli:

ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Validasi ahli media menghasilkan skor rata-rata 99%, menunjukkan bahwa media sangat layak dari segi kreativitas, desain visual, dan kepraktisan. Validasi ahli materi juga memperoleh skor rata-rata 99%, yang menunjukkan bahwa konten sesuai dengan kurikulum dan mendukung pembelajaran *pronunciation*. Validasi ahli bahasa memberikan skor rata-rata 98%, dengan catatan bahwa bahasa yang digunakan sudah sesuai untuk siswa kelas 5. Setelah validasi, peneliti merevisi media berdasarkan saran para ahli. Media yang dikembangkan selanjutnya diujicobakan kepada 19 siswa kelas 5 SD Muhammadiyah 8 Banjarmasin. Hasil uji coba menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada kemampuan *pronunciation* siswa. Nilai rata-rata *pre-test* adalah 62,36, sedangkan nilai rata-rata *post-test* naik ke 83,84, dengan selisih 21,48 poin.

Tabel 1. Hasil *Pre-Test* dan *Post-Test* Siswa Kelas 5 SD Muhammadiyah 8 Banjarmasin

NO	NAMA	PRETEST	POST-TEST
1	Erga	90	98
2	Talitha	50	80
3	Hadijah	55	75
4	Muhammad Ayyasy	90	98
5	Gio Farrel Adriaputra	90	95
6	Muhammad Pasha	90	97
7	Syalia Balqis	95	96
8	Aisyah Nur Hafidza Rahman	95	98

9	Aimee Fasyabella	90	98
10	Muhammad Mirza Ramadhan	40	85
11	M. Azka	40	78
12	M. Davin R.	60	80
13	Arjuna	40	64
14	Ridho	25	60
15	Kanaya	50	78
16	Kirana	20	69
17	Ahmad Uqasyah	30	75
18	Albarr	40	69
19	Muhammad Nazar	95	100
JUMLAH		1185	1593
RATA-RATA		62,36	83,84

Tahap *Disseminate* bertujuan untuk memperluas penggunaan media pembelajaran. Para peneliti menginstruksikan para pendidik tentang pemanfaatan media berbasis Canva dalam proses pendidikan. Media juga disebarkan melalui tautan digital sehingga siswa dapat mengaksesnya di dalam maupun luar kelas. Guru dan siswa memberikan tanggapan positif terhadap media ini. Guru merasa terbantu dengan adanya alat bantu pembelajaran yang kreatif dan inovatif, sementara siswa merasa lebih termotivasi dan tertarik mempelajari *pronunciation* karena media ini interaktif dan mudah digunakan.

Temuan ini membuktikan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis

Canva efektif meningkatkan kemampuan *pronunciation* siswa kelas 5 SD Muhammadiyah 8 Banjarmasin. Validasi ahli memberikan penilaian sangat layak, dan hasil uji coba menunjukkan peningkatan signifikan pada performa siswa. Media ini berhasil mengatasi permasalahan dalam pembelajaran *pronunciation*, seperti keterbatasan kosakata, rendahnya motivasi, dan kurangnya media yang menarik. Dengan integrasi elemen visual, audio, dan latihan interaktif, media berbasis Canva menawarkan pengalaman edukasi yang menarik dan efisien untuk siswa sekolah dasar. Data validasi disajikan dalam tabel di bawah ini.

Tabel 2. Hasil Validasi Media

ASPEK YANG DINILAI	SKOR AHLI	KATEGORI
KREATIFITAS	100%	Sangat Layak
KESESUAIAN	100%	Sangat Layak
MUDAH DIPAHAMI	97%	Sangat Layak
RATA-RATA	99%	Sangat Layak

Tabel 3. Hasil Validasi Materi

ASPEK YANG DINILAI	SKOR AHLI	KATEGORI
MATERI	100%	Sangat Layak
TATA BAHASA	97%	Sangat Layak
ILUSTRASI	100%	Sangat Layak
RATA-RATA	99%	Sangat Layak

Tabel 4. Hasil Validasi Bahasa

ASPEK YANG DINILAI	SKOR AHLI	KATEGORI
BAHASA	100%	Sangat Layak
EJAAN	100%	Sangat Layak
KATA	96%	Sangat Layak
KALIMAT	100%	Sangat Layak
RATA-RATA	98%	Sangat Layak

KESIMPULAN DAN SARAN

Penelitian ini secara efektif menciptakan sumber belajar interaktif berbasis Canva untuk meningkatkan kemampuan *pronunciation* siswa kelas 5 SD Muhammadiyah 8 Banjarmasin. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media ini valid, pragmatis, dan efektif. Proses pengembangan menggunakan paradigma 4D (*Define, Design, Develop, dan Disseminate*), memastikan bahwa media ini disesuaikan dengan kebutuhan siswa dan kurikulum. Penilaian oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa menunjukkan bahwa media ini sangat sesuai untuk tujuan pendidikan, dengan nilai rata-rata melebihi 98%.

Uji coba yang dilakukan pada siswa menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam kemampuan *pronunciation*, di mana nilai rata-rata *post-test* lebih tinggi

dibandingkan *pre-test*. Selain itu, tanggapan positif dari guru dan siswa menunjukkan bahwa media ini menarik, interaktif, dan mendukung proses pembelajaran secara keseluruhan.

Media berbasis Canva ini mampu mengatasi berbagai kendala dalam pembelajaran, seperti keterbatasan kosakata siswa, rendahnya motivasi belajar, dan minimnya variasi media pembelajaran yang menarik. Penggabungan fitur visual, audio, dan kegiatan interaktif dalam media ini meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Media ini menawarkan pilihan yang unik untuk meningkatkan pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar, khususnya di bidang peningkatan *pronunciation*.

DAFTAR PUSTAKA

- Budi Sutrisno, A., Razak, F., & Andi Matappa, S. (2024). Peningkatan Keterampilan Guru PAUD Dalam Membuat Media Pembelajaran Berbasis Animasi Powerpoint. *IPMAS*, 4(1). <https://doi.org/10.30605/ipmas.4.1.2024.468>
- Fadrianto, A. (n.d.). E-Learning Dalam Kemajuan Iptek Yang Semakin Pesat. In *Ijns.org Indonesian Journal on Networking and Security* (Vol. 8). Online. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.55181/ijns.v8i4.1598>
- Gilakjani, A. P., & Sabouri, N. B. (2016). Learners' Listening Comprehension Difficulties in English Language Learning: A Literature Review. *English Language Teaching*, 9(6), 123. <https://doi.org/10.5539/elt.v9n6p123>
- Ichsan Mahardika, A., Wiranda, N., & Pramita, M. (2021). *PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN MENARIK MENGGUNAKAN CANVA UNTUK OPTIMALISASI PEMBELAJARAN DARING* (Vol. 4, Issue 3). [10.29303/jppm.v4i3.2817](https://doi.org/10.29303/jppm.v4i3.2817)
- Mahyudin, A. (2023). Journal of Instructional and Development Researches Pengembangan Media Pembelajaran Canva Mata Pelajaran PAI & BP Fase C-Sekolah Dasar. *JIDeR*, 3(4). <https://doi.org/10.53621/jider.v3i4.255>
- Paramita, A., Niswati, imatun, & Karyati, Z. (2022). MICROSOFT POWERPOINT SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN AUDIOVISUAL PADA TAMAN KANAK-KANAK FATAHILLAH LENTENG AGUNG. *Jurnal PKM: Pengabdian Kepada Masyarakat*, 05(03). <http://dx.doi.org/10.30998/jurnalpkm.v5i3.7017>
- Priscila Ritonga, A., Putri Andini, N., Iklimah, L., & Pendidikan Guru, J. (2022). Pengembangan Bahan Ajaran Media. *Jurnal Multidisiplin Dehasen*, 1(3), 343–348. <https://doi.org/10.37676/mude.v1i3.2612>
- Rafi Purwa Syahputra, Salma Nabila, Jannatuzzahra, K., & Amalia Anjani Arifiyanti. (2023). Pemanfaatan Canva Sebagai Alat Pengembangan Kreativitas Remaja Dalam Mewujudkan Generasi Muda Yang Kreatif dan Inovatif: Studi Kasus KKN di SMPN 32 Surabaya. *NUSANTARA Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1), 51–63. <https://doi.org/10.55606/nusantara.v4i1.2291>
- Tarigan, D., & Siagian, D. S. (2015). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA PEMBELAJARAN EKONOMI. In *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi dalam Pendidikan* (Vol. 2, Issue 2). <https://doi.org/10.24114/jtikp.v2i2.3295>
- Wibowo, H. (2023). *wibowo* (W. Anita, Ed.; 1st ed.). Tiram Media