

## **Pengembangan Media Pembelajaran KOSKA (Kosa Kata) Berbasis Canva untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah Banyuraden**

**S. Reva Helvi Ontro Wulan<sup>1</sup>, Urip Muhayat Wiji Wahyudi<sup>2</sup>**  
<sup>1,2</sup> Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Yogyakarta  
e-mail: [septirevahelvi08@gmail.com](mailto:septirevahelvi08@gmail.com)

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran interaktif berbasis Canva pada materi kosa kata yang efektif secara signifikan untuk meningkatkan prestasi belajar siswa kelas IV Sekolah Dasar. Jenis penelitian ini yaitu penelitian dan pengembangan (R&D), menggunakan model pengembangan 4-D (*Define, Design, Development, dan Disseminate*). Penelitian ini dilaksanakan di SD Muhammadiyah Banyuraden, Bantul, Yogyakarta Tahun Ajaran 2025/2026. Subjek penelitian yaitu siswa kelas IV SD Muhammadiyah Banyuraden yang berjumlah 49 siswa. teknik pengumpulan menggunakan observasi, wawancara, angket, dan tes. Teknik analisis data menggunakan analisis kualitatif deskriptif dan analisis kuantitatif. Hasil penelitian dan pengembangan ini menunjukkan bahwa para ahli, guru, dan siswa memberikan respon positif terhadap media yang dikembangkan. Ahli media dan ahli materi menyatakan bahwa media yang dikembangkan memiliki kategori "Sangat Layak". Hasil respon guru menyatakan media "Sangat Praktis" dengan nilai presentase 100% dan angket respon siswa menyatakan media juga "Sangat Praktis" dengan nilai presentase 100%. Selain itu hasil *posttest* menunjukkan bahwa media KOSKA efektif secara signifikan untuk meningkatkan prestasi belajar siswa yang dibuktikan dengan hasil uji *Independent Sample t-Test* dengan nilai sig  $0.001 < 0.05$  sehingga ada perbedaan yang signifikan antara rata-rata *posttest* kelas eksperimen 83 dan kelas kontrol 70,5.

**Kata kunci:** *Canva, Media Pembelajaran, Kosa Kata, Pengembangan*

### **Abstract**

This research aims to produce an interactive learning media based on Canva for vocabulary material that is significantly effective in improving the learning achievement of Grade IV Elementary School students. This study is a research and development (R&D) project, using the 4-D development model (*Define, Design, Development, and Disseminate*). The research was conducted at SD Muhammadiyah Banyuraden, Bantul, Yogyakarta, for the 2025/2026 Academic Year. The research subjects were 49 Grade IV students of SD Muhammadiyah Banyuraden. Data collection techniques included observation, interviews, questionnaires, and tests. Data analysis used descriptive qualitative analysis and quantitative analysis. The results of this development study show that experts, teachers, and students gave positive responses to the developed media. Media and material experts stated that the developed media was categorized as "Very Feasible." The responses from teachers showed the media was "Very Practical" with a 100% percentage, and the students' response questionnaire also indicated that the media was "Very Practical" with a 100% percentage. Furthermore, the post-test results showed that the KOSKA media was significantly effective in improving students' learning achievement, as proven by the Independent Sample t-Test results with a sig value of  $0.001 < 0.05$ , indicating a significant difference between the experimental group's post-test average of 83 and the control group's post-test average of 70.5.

**Keywords:** *Canva, Learning Media, Vocabulary, Development*

### **PENDAHULUAN**

Perkembangan di era globalisasi dan teknologi yang begitu pesat. menurut Ki Hadjar Dewantara (2013:20) pendidikan adalah "menuntun segala kodrat yang ada pada anak-anak

tersebut, agar mereka sebagai manusia dan sebagai anggota masyarakat dapatlah mencapai keselamatan dan kebahagiaan setinggi-tingginya” menurut Undang-undang No 20 Tahun 2003 Pasal 1 Ayat 1 “usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya kemudian memiliki kekuatan dalam sepiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, ahlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”. Pemerintah sangat berharap pada setiap individu memiliki bekal pendidikan yang memumpuni, yang mana sangat berguna dengan baik untuk individu itu sendiri dan juga pemerintah.

Pembelajaran merupakan proses pemberian pengetahuan dari seseorang yang berpengetahuan kepada siswa untuk mempelajari atau mendalami hal yang belum pernah diketahui. Belajar erat kaitannya dengan belajar, belajar dapat membantu siswa untuk memperoleh sebuah pengetahuan yang mendalam. Salah satunya mata pelajaran yang diajarkan di sekolah dasar adalah Bahasa Indonesia dengan menggunakan media.

Media sebagai alat bantu dalam sebuah proses pembelajaran adalah suatu kenyataan yang tidak dapat dipungkiri karena dengan adanya sebuah media akan dapat membantu tugas seorang guru dalam menyampaikan pesan-pesan dari bahan pembelajaran yang diberikan oleh guru kepada anak didik Ramli (2016:1).

Media yang menarik dan interaktif juga dapat membantu dan menarik bagi peserta didik di dalam pembelajaran. Dengan menggunakan Aplikasi canva yang mana aplikasi ini sangat menarik dengan desain grafis secara online. Canva sendiri mempunyai berbagai macam template atau opsi desain yang ingin dibuat. Tidak hanya presentasi. Tapi canva juga menyediakan desain untuk sebuah poster, foto profil, banner, dan masih banyak lagi Leryan et al dalam Zulherman (2021:3286).

Berdasarkan hal tersebut diperlukan media yang dapat membantu siswa dalam memahami suatu materi. Seperti Aplikasi pembantu untuk membuat paparan dalam bentuk slide presentasi yang interaktif sehingga materi dapat ditampilkan lebih efektif dengan menggunakan Canva. Canva memiliki banyak kelebihan Menurut Riono dan Fauzi (2022:2) antara lain, memiliki banyak beragam desain yang menarik, mampu meningkatkan kreativitas guru dan peserta didik dalam mendesain media pembelajaran karena banyak sekali fitur yang telah disediakan, menghemat waktu dalam media pembelajaran secara praktis, dalam mendesain, tidak harus memakai laptop tetapi dapat dilakukan melalui gawai, dapat melakukan kolaborasi dengan guru lain (Tanjung & Faujiah, 2022).

Dalam penggunaan media pembelajaran canva dapat mempermudah dan sangat menghemat waktu guru dalam mendesain media pembelajaran serta mempermudah guru dalam menjelaskan materi pembelajaran. Media canva juga mempermudah peserta didik dalam memahami pelajaran karena media ini juga dapat menampilkan teks, video, animasi, audio, gambar, grafik, dan masih banyak lainnya sesuai dengan tampilan yang diinginkan dan dapat membuat peserta didik untuk kembali fokus memperhatikan pelajaran karena dalam tampilan yang menarik Zulherman (2021:3). Aplikasi ini diharapkan menjadi alternatif guru dalam membuat suatu media video animasi yang menarik pada materi “Gaya dan Gerak”.

Faktanya di dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia Materi Kosakata SD Muhammadiyah Banyuwangi Kota Yogyakarta, suatu sumber belajar yang digunakan oleh siswa yakni berupa buku siswa dan buku guru, sumber bahan pada pembelajaran tersebut kurang efektif jika tidak disertai sebuah materi dengan adanya media dalam mendukung proses belajar. Pada akhirnya pemahaman siswa kurang maksimal, sebab siswa hanya menggunakan sumber belajar berupa buku siswa dan buku guru. Ali Muhammad (2020:35) mengatakan bahwa bahasa Indonesia di SD merupakan salah satu mata pelajaran yang dapat digunakan untuk mengembangkan bahasa berarti belajar berkomunikasi. Pembelajaran bahasa Indonesia sendiri memiliki tujuan yang tidak berbeda dengan tujuan pembelajaran lainnya, yakni untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, kreativitas dan sikap.

Berdasarkan hal tersebut sangat diperlukan media di sekolah dasar harus bersifat menarik dan unik, karena dengan sifat dari kebanyakan siswa sekolah dasar yang lebih memilih bermain dari pada belajar. Oleh sebab itu, media yang akan digunakan harus tepat sasaran dan efektif sehingga materi yang akan diberikan dapat diterima dengan baik oleh siswa sekolah dasar. Dari

hasil wawancara yang didapat yaitu proses pembelajaran yang dilaksanakan di kelas IV SD Muhammadiyah Banyuraden, mempunyai proses pembelajaran yang sudah efektif, namun dikarenakan keterbatasan media pembelajaran, pembelajaran Bahasa Indonesia disampaikan dengan cara yang sangat manual seperti menjelaskan materi dan ditulis di dalam power point lalu di jelaskan. Sehingga peserta didik sangat kurang antusias dan tidak bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran Bahasa Indonesia.

Dari observasi sederhana yang peneliti lakukan pada tanggal 26 November 2024 salah satu sekolah dasar Muhammadiyah Banyuraden di kabupaten bantul, daerah istimewa yogyakarta menjelaskan bahwa Guru mengeluhkan siswa yang terlihat jenuh dan bosan dalam pembelajaran, yang mana siswa tidak antusias di dalam pembelajaran yang sedang berlangsung, banyak siswa sibuk dengan dirinya sendiri bermain dengan teman-temannya, dan dikarenakan waktu pembelajaran siswa tidak memperhatikan apa yang sedang guru jelaskan siswapun tidak memahami materi pembelajaran yang sedang berlangsung dikarenakan metode hanya menggunakan ceramah dan buku cetak saja. Guru di Sekolah Dasar juga mengatakan bahwa dengan adanya sebuah kemajuan teknologi yang sangat pesat berharap agar bisa ditemukannya sebuah media pembelajaran yang dapat memenuhi kemudahan siswa agar pembelajaran Bahasa Indonesia ini bisa berlangsung dengan menyenangkan dan tidak membosankan.

terlihat dari nilai formatif Bahasa Indonesia siswa kelas IV masih ada ada 12 siswa dari jumlah 22 memiliki prestasi belajar yang masih rendah di bawah KKM yaitu 70, dan ada 12 siswa memperoleh nilai masih kurang dari KKM. Permasalahan ini tentu sangat berdampak pada hasil Prestasi belajar siswa. oleh karena itu, peneliti bermaksud untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis canva untuk meningkatkan prestasi belajar siswa di SD Muhammadiyah Banyuraden. Media pembelajaran berbasis Canva ini dapat digunakan pada proses pembelajaran di Muhammadiyah Banyuraden. karena Sekolah tersebut memiliki sarana prasana yang memadai seperti proyektor, LCD, *Speacker* dan laptop. Media pembelajaran power point melalui aplikasi Canva berisi materi pembelajaran Bahasa Indonesia yang membahas tentang Kosakata selain itu dilengkapi dengan penjelasan materi. Oleh karena itu, sangatlah perlu guru untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran Interaktif.

Prestasi belajar adalah kegiatan belajar dan kegiatan yang paling utama. Yang mana hal tersebut bisa berhasil atau tidaknya pencapaian dan tujuan dalam pendidikan yang mana proses dalam belajar di alami oleh peserta didik. Belajar adalah tahapan perubahan seluruh tingkah laku setiap individu yang relatif menetap sebagai hasil pengalaman dan interaksi dengan lingkungan yang melibatkan proses kognitif. Marpaung Junerissa (2015:85) Menyatakan hal yang sama yakni pengukuran hasil belajar dimaksudkan untuk mengetahui seberapa jauh perubahan tingkah laku siswa setelah proses belajar. Pengukuran yang dilakukan guru lazimnya menggunakan tes sebagai alat ukur. Hasil pengukuran tersebut berwujud angka ataupun pernyataan yang mencerminkan tingkat penguasaan materi pelajaran bagi para siswa, yang lebih dikenal dengan prestasi belajar. Media pembelajaran diperuntukan bagi seorang guru untuk digunakan ketika dalam pembelajaran tidak terlihat monoton dan membosankan. Oleh karena, masih terlihat banyak sekali ketika di dalam proses belajar mengajar dikelas, siswa lebih mudah bosan dan kurang antusias.

Prestasi belajar siswa SD Muhammadiyah Banyuraden dalam pembelajaran Bahasa Indonesia masih kurang efektif karena minimnya penggunaan media. 12 dari 22 siswa belum mencapai nilai minimal di sekolah pada saat pembelajaran berlangsung. Saat pembelajaran berlangsung sebagian siswa terlihat bosan dan cenderung sibuk sendiri, mengobrol maupun bercanda dengan temannya. Minimnya media pembelajaran yang dipakai oleh guru pada saat proses belajar mengajar sehingga siswa merasa jenuh. Masalah rendahnya prestasi belajar siswa menimbulkan peneliti ingin memberikan solusi agar prestasi belajar siswa meningkat

Agar dapat meningkatkan prestasi belajar Bahasa Indonesia peneliti menggunakan media pembelajaran berlangsung yaitu media KOSKA. Secara umum siswa hanya diberikan materi yang terdapat di dalam buku LKS atau buku cetak, namun dengan adanya media KOSKA ini siswa diharapkan bisa lebih maksimal dalam belajar. Media KOSKA berbasis Interaktif ini merupakan salah satu media yang dipilih. Kelebihan menggunakan media adalah sistem pembelajaran menjadi lebih inovatif dan interaktif.

Pembelajaran Bahasa Indonesia salah satunya terdapat di SD Muhammadiyah Banyuraden masih belum menggunakan media yang efektif, para pendidik cenderung memberikan materi melalui ceramah dan tanya jawab. Oleh karena, itu pembelajaran akan lebih efektif jika diberikan media salah satunya media yang bersifat kongkret. Berdasarkan wawancara yang dilakukan oleh peneliti dengan guru kelas IV sebagian besar siswa masih kesulitan dalam memahami materi Koska. Berdasarkan wawancara yang dilakukan solusi atau penyelesaian masalah dengan mengembangkan media KOSKA (Kosa Kata) yang dapat digunakan oleh siswa belajar Koska Kata.

## METODE

Sesuai dengan permasalahan yang diteliti, maka jenis penelitian ini termasuk dalam penelitian kualitatif deskriptif dan analisis kuantitatif. Penelitian yang dilakukan merupakan jenis penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. Metode ini bertujuan untuk proses pengembangan produk baru atau menyempurnakan sebuah produk yang telah ada kemudian untuk produk akhir dilakukan dengan uji keefektifannya. Menurut Muqdamin et al., dalam Salsabila Hudaya Amara (2023:5). Model pengembangan pembelajaran ini yaitu menggunakan 4D (*Define, Design, Develop, dan Disseminate*) Thiagarajan, dkk (2022:1) Merancang mengembangkan Perangkat pembelajaran Model 4D menggunakan 4 Tahap pengembangan.

Metode pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, tes dan angket. Instrumen ini digunakan untuk melakukan sebuah pengukuran dengan tujuan menghasilkan data kuantitatif yang akurat (Sugiyono, 2021). Instrumen adalah alat bantu yang dipilih peneliti dalam kegiatannya untuk mengumpulkan data agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan mudah. Pengukuran kelayakan, kepraktisan dan keefektifan media pembelajaran yang dikembangkan, maka diperlukan suatu instrumen.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan yang digunakan dalam mengembangkan pembelajaran ini mengacu pada model 4D menurut Thiagarajan, dkk (2022:1) dalam penelitian yang dilakukan yaitu model pengembangan dengan 4 tahap yang meliputi pendefinisian, perancangan, pengembangan, dan penyebaran. Prosedur pengembangan media pembelajaran Koska (Kosa Kata) berbasis Canva untuk meningkatkan prestasi belajar Bahasa Indonesia Kelas IV.

Hasil Kelayakan Media Koska Berbasis Canva

Hasil kevalidan media Koska Berbasis Canva

Peneliti melaksanakan validasi uji kelayakan kepada ahli media dan ahli materi. Validasi media merupakan proses untuk menilai rancangan produk oleh para ahli yang berpengalaman. Hal ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan dari media pembelajaran dan mengetahui kelemahan dari media tersebut. Validasi dilakukan dengan pemberian penilaian produk berdasarkan acuan/aspek/indikator yang terdapat pada instrumen validasi validator ahli. Berikut pemaparan analisis data tanggapan dari para ahli terhadap media tersebut.

#### a. Validasi Ahli Media

Validasi ahli media adalah Bapak Heru Purnomo, M.Pd. berikut ini hasil uji validasi ahli media dan ahli materi pada media pembelajaran KOSKA berbasis Canva.

**Tabel 1 Penilaian Validasi Ahli Media**

No	Aspek pernyataan	Skor perolehan	Persentase	Kriteria
1.	Capaian pembelajaran	17	97, 47%	Sangat Baik
2.	Tampilan ( <i>Layout</i> )	17	97, 47%	Sangat Baik
3.	Kualitas tulisan	17	97, 47%	Sangat Baik
4.	Kemudahan pengguna	17	97, 47%	Sangat Baik

5.	Pemanfaatan	4	100%	Sangat Baik
6.	Interaktivitas	8	100%	Sangat Baik
<b>Total Skor</b>		80	98,61%	<b>Sangat Layak</b>

Berdasarkan data diatas dapat disimpulkan bahwa persentase aspek capaian pembelajaran 97, 47%, aspek tampilan (*layout*) 97, 47%, aspek kualitas tulisan 97, 47%, aspek kemudahan pengguna 97, 47%, pemanfaatan 100%, interaktivitas 100%. Total presentase ahli media yaitu 100%, maka dapat dikatakan bahwa media pembelajara KOSKA (kosa kata) berkategori “Sangat Layak” untuk digunakan

b. Validasi Ahli Materi

Validasi Ahli Materi adalah Ibu Dian Nur Anitasari, S.Pd. berikut ini hasil uji ahli materi pada media pembelajaran KOSKA berbasis Canva.

**Tabel 2 Penilaian Validasi Ahli Materi**

No	Aspek pernyataan	Skor perolehan	Persentase	Kriteria
1.	Kesesuain Materi	11	91, 66%	Sangat Baik
2.	Kejelasan Isi Materi	10	83, 33%	Sangat Baik
3.	Kesesuaian Tata Bahasa	12	100%	Sangat Baik
4.	Keterbacaan dan Kekomunikasian	12	100%	Sangat Baik
<b>Total Skor</b>		45	93, 75%	<b>Sangat Layak</b>

Berdasarkan tabel persentase kelayakan dari aspek kesesuaian materi yaitu 91, 66%, aspek kejelasan isi materi 83, 33%, aspek kesesuaian tata bahasa 100%, dan aspek keterbacaan dan kekomunikasian 100%. Persentase keseluruhan penilaian dari ahli materi yaitu 93, 75% yang dapat dikategorikan “Sangat Layak” untuk digunakan untuk penelitian.

**Hasil Uji Coba Produk**

Uji coba media KOSKA berbasis Canva ini dilakukan kepada guru sebagai pengguna dan siswa kelas IV.

a. Uji Angket Respon Guru

Uji coba dilakukan oleh 1 guru kelas dari 1 sekolah dasar. Adapun nama guru kelas tersebut yaitu ibu Dian Nur Anitasari, S.Pd. Berikut ini hasil angket respon siswa terhadap terhadap media KOSKA berbasis aplikasi Canva. Berikut ini hasil uji coba pengguna (guru) terhadap media KOSKA berbasis Canva.

**Tabel 3 Persentase Angket Respon Guru**

No	Aspek Pernyataan	Aspek perolehan	presentase	Kriteria
1.	Tampilan	12	100%	Sangat baik
2.	Pemanfaatan	16	100%	Sangat baik
3.	Materi	15	100%	Sangat baik
4.	Interaktivitas	8	100%	Sangat baik
<b>Total skor</b>		51	100%	<b>Sangat Praktis</b>

Berdasarkan pedoman penilaian kualitas produk yang digunakan maka respon guru terhadap media KOSKA ber kriteria sangat praktis karena di interval 60% - 100%. Hal tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif KOSKA “Sangat Praktis” digunakan sebagai media pembelajaran.

b. Uji Angket Respon Siswa

**Tabel 4 Persentase Angket Respon Siswa**

No	Aspek pernyataan	Skor perolehan	presentase	kriteria
1.	Pengetahuan	55	91,66%	Sangat baik
2.	Keterampilan	49	81,66%	Sangat baik
3.	Sikap	49	81,66%	Sangat baik
4.	Kreativitas	54	90,66%	Sangat baik
5.	Kemandirian	52	86,66%	Sangat baik
6.	Pemecahan masalah	53	88,33%	Sangat baik
	<b>Total skor</b>	312	100%	Sangat Praktis

Berdasarkan tabel diatas diketahui bahwa presentase kepraktisan aspek pengetahuan 91,66%, aspek keterampilan sebesar 81,66%, aspek sikap 81,66%, aspek kreativitas 90,66%, aspek kemandirian 86,66%, dan aspek pemecahan masalah 88,33%. Dengan presentase hasil keenam aspek tersebut diperoleh total presentase sebesar 100%, sehingga media pembelajaran interaktif KOSKA (Kosa Kata) berbasis canva dikategorikan "Sangat Praktis" digunakan untuk uji coba lapangan.

**Efektivitas produk Media Pembelajaran KOSKA Berbasis Canva**

Hasil *pretest* didapatkan peneliti sebelum memberikan treatment atau perlakuan kepada siswa. tujuan diberikan *pretest* yaitu untuk mengetahui kemampuan awal siswa pada materi Bahasa Indonesia Bab 6 Topik A Mengidentifikasi Kata – Kata Baru Pada Teks. Sedangkan *posttest* dilaksanakan setelah diberikan perlakuan tujuannya untuk mengetahui pemahaman siswa mengenai materi tersebut.

**Tabel 5 Hasil Pretest dan Postest Uji Terbatas**

Soal	Nilai Terendah	Nilai Tertinggi	Rata-rata
<i>pretest</i>	20	60	40
<i>posttest</i>	70	100	85

Tabel diatas menunjukkan bahwa *pretest* memiliki nilai terendah 20, nilai tertinggi 60 dan rata-rata 40. Untuk *posttest* memiliki nilai terendah 70, nilai tertinggi 100 dan nilai rata-ratanya yaitu 85. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ada peningkatan prestasi belajar sebelum dengan sesudah penggunaan media pembelajaran interaktif.

Penelitian ini memiliki keterbatasan teori Kurangnya mengeksplorasi teori yang dapat memperkaya penelitian dan hasil penelitian. Teori yang digunakan pada penelitian ini kurang maksimal sehingga masih terdapat kekurangan, keterbatasan metodologi Uji coba produk hanya dilakukan menggunakan satu sekolah yaitu SD Muhammadiyah Banyuraden Jl. Tata Bumi Selatan, Dukuh, Banyuraden, Kec. Gamping, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta dengan jumlah responden 49 siswa kelas IV, dan keterbatasan produk Media interaktif KOSKA dapat diakses pada *handphone* dan PC dengan menggunakan link media, namun membutuhkan jaringan internet untuk mengaksesnya dan untuk penyebarannya hanya terbatas yaitu melalui whatsapp dan email saja.

**SIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan menganai pengembangan produk media pembelajaran interaktif KOSKA (Kosa Kata) berbasis Canva, maka dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Hasil pengembangan media interaktif KOSKA berbasis Canva merupakan pengembangan media pembelajaran Bahasa Indonesia materi kosa kata baru pada teks untuk meningkatkan prestasi belajar siswa kelas IV SD Muhammadiyah Banyuraden. Media interaktif ini dapat digunakan saat pembelajaran di kelas maupun secara mandiri dengan memanfaatkan

handphone atau PC dengan bantuan jaringan internet untuk mengakses link media tersebut. Dalam media interaktif ini terdapat fitur yang disesuaikan dengan kebutuhan yaitu petunjuk penggunaan, materi pembelajaran dan quiz. Kelayakan produk media interaktif KOSKA dilihat dari hasil penilaian ahli media 98, 61% memperoleh persentase kelayakan dan ahli materi 93, 75% maka dapat disimpulkan bahwa media interaktif KOSKA "**Sangat Praktis**".

2. Kepraktisan media interaktif KOSKA berbasis Canva dilihat dari respon guru dan respon siswa. berdasarkan hasil respon siswa, media interaktif KOSKA mendapatkan skor 1.579 dari skor maksimal 1.584 maka diperoleh persentase sebesar 99,61%. Sedangkan hasil respon guru mendapatkan skor 51 dari skor maksimal 51 maka diperoleh persentase sebesar 100%. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa menurut respon guru maupun respon siswa, kepraktisan media interaktif KOSKA berbasis Canva berada pada interval 60-100% yang artinya "Sangat Praktis" untuk digunakan.
3. Keefektifan media interaktif KOSKA ditentukan dengan Uji paired sample t-Test dilakukan peneliti untuk menghitung peningkatan prestasi belajar siswa melalui nilai pretest dan posttest setelah diberikan treatment pada uji coba terbatas. Peneliti melakukan perhitungan uji paired sample t-Test menggunakan SPSS 25.0 for window. Pengambilan keputusan uji ini yaitu nilai probabilitas (sig) > 0,05 maka H<sub>0</sub> diterima, jika sebaliknya yakni nilai probabilitas (sig) < 0,05 maka H<sub>0</sub> ditolak. Nilai rata-rata pretest yaitu 40 dan post test 85. Maka nilai rata-rata setelah menggunakan media pembelajaran interaktif KOSKA (Kosa Kata) lebih besar dibandingkan sebelum menggunakan media KOSKA. Hal ini dapat disimpulkan bahwa ada peningkatan prestasi belajar siswa setelah menggunakan media interaktif KOSKA.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Ali Muhammad. (2020). Pembelajaran Bahasa Indonesia dan Sastra (BASASTRA) Di Sekolah Dasar. *Pernik Jurnal Paud Vol 3 No 1*, 35.
- Juhaine Dkk. (2020). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *JIEES Vol 1 No 1*, 38.
- Sugiyono, S., & Lestari, P. (2021). Metode penelitian komunikasi (Kuantitatif, kualitatif, dan cara mudah menulis artikel pada jurnal internasional).
- Thiagarajan, dkk. (2022). Mengenal Metode Pengembangan Perangkat Pembelajaran Model 4D. *Jurnal LP2M*, 1.
- Zulherman, G. P. (2021). Media video Animasi Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu*, 2386.
- Salsabila Hudaya Amara Dkk. (5). Penerapan Model 4D Dalam Pengembangan Video Pembelajaran Pada Keterampilan Mengelola Kelas. *Jurnal Pendidikan West Science Vol 1 No 8*, 2023.
- Marpaung Juneirissa. (2015). Pengaruh Gaya Belajar Terhadap Prestasi Siswa. *Jurnal Kopaska Vol 2 No 2*, 85.
- Ki Hadjar Dewantara. (2013). *Pendidikan: Pemikiran, Konsep, Keteladanan, Sikap Merdeka*. Yogyakarta: UST-Press.
- Junianti Sri Dkk. (2023). Meningkatkan Kemampuan Menyusun Kosa Kata Melalui Penggunaan Video Pembelajaran Berbasis Canva Pada Siswa Tunarungu Kelas IV di SLBN 1 Sinjai . *Jurnal Inovasi Pedagogi & Teknologi (JIPTek) Vol 1 No 2*, 1.
- Faujiah Nursifa Dkk. (2022). Kelebihan dan Kekurangan Jenis Pembelajaran. *Jurnal Telekomunikasi Kendali dan Listrik*, 83.
- Dwiantoro, A. T., & Wahyudi, U. M. W. (2024). Pengembangan Video Pembelajaran Gilter (Energi Alternatif) Berbasis Kinemaster Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar: Media Pembelajaran. *Jurnal PGSD Indonesia*, 10(2), 45-57.