Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa
http://jurnal.stkippersada.ac.id/jurnal/index.php/JPDP/
P-ISSN 2461-078X | E-ISSN 2654-783X
Volume 12, Nomor 2, Tahun 2026, halaman 1423 - 1436

PENGEMBANGAN MEDIA CERITA DIGITAL INTERAKTIF (CERDIK) BERBASIS CANVA PADA MATERI UNSUR INTRINSIK CERITA KELAS V DI SEKOLAH DASAR

Tiara Oktaviani Aras[1], Taufik Hidayat[2], Ulfah Maulidhya[3], Tri Wahyuningsih[4], Muhlis[5]

[1,2,3,4,5]Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Mulawarman

Informasi Artikel

Riwayat Artikel:
Diterima: 31 Mei 2026
Revisi: 30 Juni 2026
Diterima: 7 Juli 2026
Diterbitkan: 31 Oktober 2026

Keywords:
CERDIK Media, interactive digital comic, intrinsic story elements

Kata Kunci:
Media CERDIK, komik digital interaktif, unsur intrinsik

DOI :
10.31932/jpdp.v12i2.6687

Surel Korespondensi:
tiaraaoktvn02@gmail.com

Abstract

This study aimed to develop CERDIK Media, a Canva-based interactive digital story media, for teaching the intrinsic elements of stories to fifth-grade elementary school students. The study employed a Research and Development (R&D) method using the ADDIE model, consisting of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation stages. The developed product was an interactive digital comic containing learning materials, illustrated stories, interactive exercises, discussions, and hyperlink-based navigation. The research subjects consisted of 10 students in a small-scale trial and 30 students in a large-scale trial at SDN 002 Samarinda Kota. Data were collected using material and media expert validation questionnaires, student and teacher response questionnaires, and documentation. The results showed that the material expert validation reached 93.75% and the media expert validation reached 92.5%, both categorized as highly valid. Media practicality reached 92.31% in the small-scale trial, 95.19% in the large-scale trial, and 95.31% based on teacher responses, all categorized as highly practical. Therefore, Canva-based CERDIK Media is highly valid and practical for teaching the intrinsic elements of stories to fifth-grade elementary school students.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan Media CERDIK berbasis Canva (Cerita Digital Interaktif) pada materi unsur intrinsik cerita untuk siswa kelas V SD. Penelitian menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang terdiri dari tahap Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Produk yang dikembangkan berupa komik digital interaktif yang memuat materi pembelajaran, cerita bergambar, latihan interaktif, diskusi, dan navigasi berbasis hyperlink. Subjek penelitian terdiri dari 10 siswa pada uji coba skala kecil dan 30 siswa pada uji coba skala besar di SDN 002 Samarinda Kota. Data dikumpulkan menggunakan kuesioner validasi ahli materi, ahli media, angket respons siswa dan guru, serta dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan validasi ahli materi 93,75% dan ahli media 92,5%, kedua kategori sangat valid. Kepraktisan media mencapai 92,31% pada uji coba skala kecil, 95,19% pada uji coba skala besar, dan 95,31% berdasarkan respons guru, semua tergolong sangat praktis. Media CERDIK berbasis Canva dinyatakan sangat valid dan praktis untuk pembelajaran unsur intrinsik cerita kelas V SD.

This is an open access article under the CC BY-SA license.

***Copyright © 2026** by Author. Published by STKIP Persada Khatulistiwa*

Pendahuluan

Pendidikan abad ke-21 menuntut pengembangan kualitas sumber daya manusia yang mampu beradaptasi dengan pesatnya kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, khususnya dalam konteks pendidikan (Komara et al., 2023). Sejalan dengan hal tersebut, pembelajaran abad ke-21

menekankan integrasi teknologi sebagai strategi utama untuk mendukung keterampilan berpikir kritis, kreatif, kolaboratif, dan komunikatif siswa (Wahyuni & Rahayu, 2021). Dengan demikian, kemampuan siswa tidak hanya terbatas pada penguasaan konten, tetapi juga mencakup kemampuan menggunakan teknologi secara efektif. Salah satu pengintegrasian teknologi dalam proses pembelajaran adalah melalui media pembelajaran, integrasi teknologi tersebut dapat diwujudkan melalui penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif (Ageng Sine Yogi, 2025).

Media pembelajaran dapat berupa alat, bahan, atau teknologi yang digunakan guru untuk menyampaikan informasi secara optimal dan mendukung pencapaian tujuan pembelajaran (Selfi et al., 2024). Penggunaan media yang tepat meningkatkan efisiensi dan efektivitas proses belajar karena materi disajikan lebih jelas, sistematis, dan mudah dipahami, serta memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret dibandingkan pendekatan verbalistik semata (Arini et al., 2024). Hal ini sangat relevan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, yang menuntut pemahaman mendalam terhadap konsep, makna, dan struktur bahasa, serta melatih kemampuan berpikir kritis dan kreatif siswa (Isnadi et al., 2024).

Penyajian teks cerita yang hanya berupa tulisan panjang dan minim visualisasi sering menimbulkan kesulitan bagi siswa sekolah dasar (Rizky, 2022). Teks yang panjang dan minim visualisasi cenderung dianggap abstrak dan kurang menarik, sehingga siswa kesulitan membayangkan alur, tokoh, serta peristiwa dalam cerita secara menyeluruh. Kondisi ini berdampak pada rendahnya pemahaman siswa terhadap unsur intrinsik cerita. Penelitian (Sugara et al., 2024) menunjukkan bahwa siswa sekolah dasar mampu mengidentifikasi unsur intrinsik cerita dengan lebih baik apabila pembelajaran didukung oleh metode dan media yang sesuai. Oleh karena itu, dibutuhkan media pembelajaran yang mampu menghadirkan visualisasi cerita secara konkret, misalnya melalui penggunaan komik,

agar siswa lebih mudah memahami unsur-unsur intrinsik yang dipelajari.

Komik merupakan media pembelajaran yang menyajikan informasi melalui perpaduan gambar dan teks secara menarik. Penyampaian materi dengan alur cerita yang jelas dan visual yang komunikatif terbukti dapat meningkatkan minat serta pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran (Dendodi et al., 2024). Perkembangan teknologi mendorong transformasi komik dari bentuk cetak menjadi komik digital. Komik digital memungkinkan penyajian cerita bergambar secara lebih fleksibel dan interaktif melalui perangkat elektronik, sehingga sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang cenderung menyukai media visual (Rizky, 2022).

Hasil observasi di SDN 002 Samarinda Kota menunjukkan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi unsur intrinsik cerita masih didominasi buku berbasis teks tanpa media interaktif yang menarik. Kondisi ini menyebabkan siswa kurang tertarik membaca, kesulitan memahami unsur intrinsik cerita, dan kurang aktif selama pembelajaran. Berdasarkan data pra-penelitian, 90% siswa lebih tertarik pada pembelajaran berbasis media visual, 86,7% menyatakan bahwa komik digital membuat pembelajaran lebih menarik, dan 83,3% menyatakan bahwa ilustrasi membantu memahami isi cerita. Namun, 76,7% siswa masih mengalami kesulitan memahami unsur intrinsik cerita jika materi hanya disajikan dalam bentuk teks. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang lebih visual dan interaktif untuk meningkatkan motivasi membaca serta pemahaman siswa terhadap unsur intrinsik cerita.

Beberapa penelitian terdahulu telah menunjukkan efektivitas pengembangan media komik digital pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Santoso dan Janattaka (2025) mengembangkan e-komik digital berbantuan Canva pada materi teks eksposisi kelas V SD dan memperoleh kriteria sangat layak digunakan. Penelitian lain oleh Hidayah et al. (2025) juga menunjukkan bahwa komik digital berbasis local wisdom pada materi teks narasi sangat praktis dan layak

digunakan dalam pembelajaran. Meskipun demikian, pengembangan e-komik sebelumnya masih terbatas pada penyajian materi dan cerita, tanpa menyediakan latihan interaktif atau penguatan konsep.

Pengembangan Media Cerita Digital Interaktif (CERDIK) berbasis Canva hadir untuk mengisi gap tersebut dengan mengintegrasikan pengantar konsep, cerita digital dalam panel komik, latihan interaktif, penguatan materi, serta fitur *hyperlink* pada materi unsur intrinsik cerita kelas V SD. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses pengembangan serta menganalisis validitas dan praktikabilitas Media CERDIK. Media yang dikembangkan diharapkan menjadi alternatif pembelajaran Bahasa Indonesia yang menarik, mudah digunakan, dan membantu siswa memahami unsur intrinsik cerita secara lebih interaktif dan bermakna.

Metode

Penelitian ini menggunakan metode Research and *Development* (R&D) dengan model ADDIE, yang mencakup lima tahap: *Analysis, Design, Development, Implementation*, dan *Evaluation*. Penelitian bertujuan mengembangkan Media Media Cerita Digital Interaktif (CERDIK) berbasis Canva pada materi unsur intrinsik cerita untuk siswa kelas V di SDN 002 Samarinda Kota. Produk yang dikembangkan berupa komik digital interaktif yang memuat materi pembelajaran, cerita, latihan interaktif, pembahasan, serta fitur *hyperlink* untuk navigasi media.

Tahap *Analysis* dilakukan melalui analisis kebutuhan peserta didik dan kurikulum. Tahap *Design* meliputi perancangan tampilan media, alur cerita, dan konten materi. Tahap *Development* mencakup pembuatan media menggunakan platform Canva. Tahap *Implementation* dilakukan melalui uji coba skala kecil dan skala besar untuk memperoleh respons siswa secara langsung. Tahap *Evaluation* bertujuan menilai validitas dan praktikabilitas media berdasarkan hasil validasi ahli materi dan media, respons guru, respons peserta didik, serta saran dan masukan untuk penyempurnaan produk.

Subjek penelitian terdiri atas 10 peserta didik pada uji coba skala kecil

dan 30 peserta didik pada uji coba skala besar. Teknik pengumpulan data mencakup angket validasi ahli media, validasi ahli materi, angket respons guru, angket respons peserta didik, serta dokumentasi. Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif menggunakan persentase untuk mengukur tingkat validitas dan praktikabilitas media. Data kualitatif diperoleh dari komentar, saran, dan masukan para validator sebagai dasar revisi produk, sedangkan data kuantitatif diperoleh dari skor penilaian menggunakan skala Likert empat tingkat.

Hasil dan Pembahasan

Penelitian pengembangan ini dilaksanakan di SDN 002 Samarinda Kota. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri atas lima tahapan, yaitu *Analysis* (analisis), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi). Melalui tahapan tersebut, dihasilkan produk berupa Media CERDIK (Cerita Digital Interaktif) berbasis Canva pada materi unsur intrinsik cerita kelas V sekolah dasar.

Tahap Analisis (*Analysis*)

Tahap analisis dilakukan untuk memperoleh informasi dasar sebagai landasan pengembangan Media Media Cerita Digital Interaktif (CERDIK). Analisis ini mencakup analisis kebutuhan peserta didik serta analisis kurikulum untuk memastikan media yang dikembangkan sesuai dengan tujuan pembelajaran dan standar kurikulum yang berlaku (Latip, 2022).

Analisis kebutuhan dilakukan melalui penyebaran angket kepada 30 peserta didik kelas V B dan wali kelas di SDN 002 Samarinda Kota. Hasil analisis menunjukkan bahwa peserta didik memiliki minat tinggi terhadap media visual, khususnya komik digital, karena dianggap menarik, tidak membosankan, dan membantu memahami isi cerita serta unsur intrinsiknya.

Analisis kurikulum dilakukan untuk menyesuaikan media dengan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran Kurikulum Merdeka pada materi unsur intrinsik cerita kelas V, khususnya Bab II “Buku

Jendela Dunia". Tujuan pembelajaran yang digunakan yaitu: (1) peserta didik mampu mengidentifikasi tema, tokoh dan penokohan, latar, alur, serta amanat melalui Media CERDIK, dan (2) peserta didik mampu menganalisis keterkaitan unsur intrinsik serta menyimpulkan amanat berdasarkan peristiwa dalam cerita. Hasil analisis ini menjadi dasar penyusunan isi komik, latihan interaktif, dan pembahasan materi secara sistematis dan terarah.

Tahap Desain (*Design*)

Tahap desain merupakan tahap kedua dalam penelitian ini yang bertujuan untuk merancang kerangka awal produk yang akan dikembangkan. Menurut (Meilina et al., 2024) tahap desain berfungsi sebagai perancangan awal dalam produk yang akan dikembangkan. Tahap desain pada penelitian ini, meliputi perancangan *flowchart* dan *storyboard* sebagai acuan dalam tahap pengembangan. Desain tersebut disajikan dalam bentuk *flowchart* dan *Storyboard* sebagai acuan dalam tahap pengembangan.

1. *Flowchart*

   Flowchart merupakan gambaran alur dari sebuah produk atau media yang dikembangkan (Afiyah et al., 2024). *Flowchart* Media CERDIK (Cerita Digital Interaktif) berbasis Canva pada materi unsur intrinsik cerita.

2. *Storyboard*

   Pada tahap ini, peneliti menyusun *storyboard* sebagai acuan dalam pengembangan Media CERDIK (Cerita Digital Interaktif) pada materi unsur intrinsik cerita. *Storyboard* tersebut memuat rancangan tampilan, alur, serta isi media pembelajaran yang dikembangkan. Media CERDIK (Cerita Digital Interaktif) berbasis Canva terdiri atas menu utama, penjelasan materi unsur intrinsik cerita, cerita "Si Kelinci Kecil dan Burung Pipit" dalam bentuk komik digital, latihan interaktif, pembahasan, kesimpulan, dan identitas pencipta. Media dilengkapi ilustrasi, navigasi *hyperlink*, umpan balik jawaban, serta skor akhir untuk membantu peserta didik memahami unsur

intrinsik cerita secara lebih menarik dan interaktif.



Gambar 1. Menu Utama



Gambar 2. Tampilan Menu



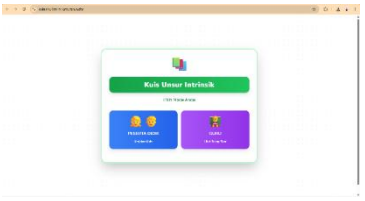
Gambar 3.Penjelasan Materi



Gambar 4. Menu Cerita Si Kelinci Kecil dan Burung Pipit



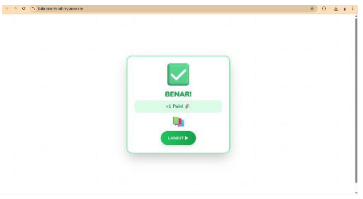
Gambar 5. Menu Latihan Interaktif



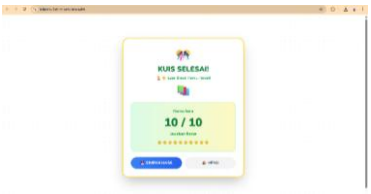
Gambar 6. Tampilan Awal Latihan



Gambar 7. Tampilan Soal Latihan



Gambar 8. Tampilan Jawaban Benar



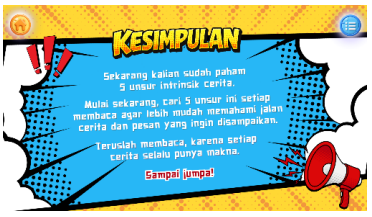
Gambar 9. Tampilan Akhir Latihan



Gambar 10. Tampilan Mode Guru



Gambar 11. Menu Pembahasan



Gambar 12. Menu kesimpulan

Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan pada penelitian ini merupakan proses merealisasikan rancangan yang telah disusun pada tahap desain menjadi produk media (Anafi et al., 2021). Proses pengembangan *e-comic*

dilakukan dengan menggunakan aplikasi canva berbasis *artificial intelegent* yang kemudian akan divalidasi oleh ahli media dan ahli materi.

Media Cerita Digital Interaktif (CERDIK) yang siap dinilai kelayakannya. Pada tahap ini, peneliti berfokus pada pembuatan produk sesuai desain yang telah dirancang, kemudian melakukan pengujian kelayakan melalui validasi ahli materi dan ahli media. Hasil validasi selanjutnya digunakan sebagai dasar revisi produk berdasarkan saran dan masukan dari masing-masing validator. Menurut Dangu et al., (2025) hasil validasi dari proses pengembangan media digunakan sebagai acuan untuk melakukan perbaikan produk agar lebih sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan standar pembelajaran.

Langkah-langkah umum dalam pembuatan Media Cerita Digital Interaktif (CERDIK) yakni diawali dengan membuka aplikasi Canva dan membuat desain berukuran 1920 × 1080 piksel sebagai tampilan awal media. Selanjutnya, peneliti memilih dan menyusun *background* sesuai tema cerita melalui menu *Elements*. Setelah itu, dibuat panel komik dengan menambahkan ilustrasi tokoh, latar, balon dialog, dan narasi cerita "Kelinci Kecil dan Burung Pipit" agar alur cerita mudah dipahami peserta didik. Peneliti kemudian membuat tombol navigasi seperti menu, home, selanjutnya, dan sebelumnya yang dilengkapi fitur *hyperlink* untuk memudahkan perpindahan halaman. Tahap berikutnya yaitu menyusun latihan interaktif berbasis Canva AI yang memuat soal unsur intrinsik cerita beserta umpan balik benar dan salah.

Tahap Implementasi (*Implementation*)

Tahap implementasi bertujuan menerapkan Media Cerita Digital Interaktif (CERDIK) yang telah dinyatakan valid oleh ahli materi dan ahli media dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi unsur intrinsik cerita di SDN 002 Samarinda Kota. Implementasi dilakukan melalui dua tahap, yaitu uji coba skala kecil kepada 10 peserta didik kelas V A dan uji coba skala besar kepada 30 peserta didik kelas V B. Pada tahap ini, peneliti juga mengumpulkan data

kepraktisan media melalui angket respon peserta didik dan guru setelah penggunaan Media CERDIK berbasis Canva. Data tersebut digunakan untuk mengetahui tingkat kemudahan penggunaan, kemenarikan, dan kebermanfaatan media dalam pembelajaran unsur intrinsik cerita.

Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi dilakukan berdasarkan saran dan masukan dari ahli materi, ahli media, serta hasil uji coba skala kecil dan skala besar (Sultan & Kasim, 2024). Pada uji coba skala kecil ditemukan beberapa kendala, seperti jaringan internet yang kurang stabil dan peserta didik yang masih bingung menggunakan tombol navigasi. Oleh karena itu, peneliti melakukan perbaikan pada tampilan dan fungsi tombol navigasi agar lebih jelas dan mudah digunakan. Selain itu, media juga disiapkan dalam bentuk PDF interaktif sebagai alternatif penggunaan ketika jaringan internet kurang stabil, sehingga proses pembelajaran tetap dapat berjalan dengan lancar. Setelah dilakukan revisi, uji coba skala besar berjalan dengan baik. Peserta didik mampu menggunakan media secara mandiri, memahami fungsi navigasi, serta mengikuti alur pembelajaran dengan baik.

Kevalidan dan Kepraktisan Media Cerita Digital Interaktif (CERDIK) Berbasis Canva

Kevalidan Media Cerita Digital Interaktif (CERDIK)

1. Validasi Ahli Materi

Uji validasi ahli materi dilakukan oleh dua dosen. Validasi dilaksanakan melalui satu tahap penilaian yang disertai perbaikan berdasarkan saran dan masukan dari para validator. Setelah dilakukan perbaikan terhadap Media Media Cerita Digital Interaktif (CERDIK) berbasis Canva sesuai dengan hasil validasi, diperoleh hasil uji validasi ahli materi. Berdasarkan hasil uji validasi ahli materi terhadap Media Cerita Digital Interaktif (CERDIK) yang dikembangkan, diperoleh nilai validitas sebesar 93,75%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa seluruh aspek materi, meliputi kesesuaian kurikulum, materi, dan kebahasaan dalam media, telah memenuhi kriteria penilaian yang ditetapkan. Mengacu pada kriteria

kevalidan, nilai 93,75% berada pada interval 81%–100% dengan kategori sangat valid. Oleh karena itu, Media CERDIK (Cerita Digital Interaktif) berbasis Canva dinyatakan sangat layak digunakan dalam pembelajaran dan dapat dilanjutkan ke tahap implementasi dengan revisi sesuai saran dari ahli materi.

2. Validasi Ahli Media

Berdasarkan hasil uji validasi ahli media terhadap Media CERDIK (Cerita Digital Interaktif) yang dikembangkan, diperoleh nilai validitas sebesar 92,5%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media telah memenuhi kriteria kevalidan dari aspek desain produk dan teknis penggunaan sesuai dengan standar penilaian yang ditetapkan. Mengacu pada kriteria kevalidan, nilai 92,5% berada pada interval 81%–100% dengan kategori sangat valid. Oleh karena itu, Media CERDIK berbasis Canva dinyatakan sangat valid untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Meskipun demikian, saran dan masukan dari ahli media tetap dijadikan dasar dalam melakukan perbaikan dan penyempurnaan media. Hal ini sejalan dengan pendapat (Regitha et al., 2024) bahwa perbaikan dalam proses pengembangan produk/media dapat meningkatkan kualitas produk sebelum diimplementasikan pada tahap uji coba secara lanjut

Kepraktisan Media Cerita Digital Interaktif (CERDIK)

1. Uji Coba Skala Kecil

Uji coba skala kecil dilakukan di kelas V A dengan jumlah 10 orang peserta didik dengan karakteristik belajar yang berbeda-beda. Setelah menggunakan Media Media Cerita Digital Interaktif (CERDIK), 10 orang peserta didik tersebut mengisi angket respon yang telah disediakan peneliti.

Tabel 1. Hasil Angket Uji Coba Skala Kecil

No	Peserta Didik	Nomor Pertanyaan Angket													Jumlah
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	
Jumlah															**480**
Nilai Akhir															**92,31%**

Berdasarkan hasil perhitungan rata-rata dari angket respon peserta didik, diperoleh persentase skor sebesar 92,31. Hasil tersebut menunjukkan bahwa secara keseluruhan jawaban angket respon dari 10 orang peserta didik pada uji coba skala kecil berada pada rentang 81-100% dengan kategori sangat praktis

2. Uji Coba Skala Besar

Uji coba skala besar dilaksanakan dengan melibatkan 30 orang peserta didik kelas V B SDN 002 Samarinda Kota yang memiliki karakteristik belajar yang berbeda-beda. Kegiatan pembelajaran tahap ini dilakukan dengan mengimplementasikan Media CERDIK (Cerita Digital Interaktif). Setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media tersebut, peserta didik diminta untuk mengisi angket respon peserta didik yang telah disusun oleh peneliti. Hasil Rekapitulasi angket uji coba skala besar dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Angket Uji Coba Skala Besar

No	Peserta Didik	Nomor Pertanyaan Angket													Jumlah
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	
Jumlah															**1485**
Nilai Akhir															**95,19%**

Berdasarkan hasil perhitungan rata-rata dari angket respon peserta didik, diperoleh persentase skor sebesar 95,19%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa secara keseluruhan jawaban angket respon dari 30 orang peserta didik pada uji coba skala besar berada pada rentang 81-100% dengan kategori sangat praktis.

3. Respon Guru

Respon guru diperoleh dengan melibatkan guru Bahasa Indonesia kelas V B SDN 002 Samarinda Kota sebagai subjek dalam penilaian penggunaan media pembelajaran. Pada tahap ini, guru diminta untuk memberikan tanggapan terhadap implementasi Media CERDIK (Cerita Digital

Interaktif) yang digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi unsur intrinsik cerita. Setelah pelaksanaan pembelajaran menggunakan media tersebut, guru diminta untuk mengisi angket respon guru yang telah disusun oleh peneliti. Berdasarkan hasil perhitungan dari angket respon guru kelas V, diperoleh persentase skor sebesar 95,31%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa jawaban angket respon guru berada pada rentang 81-100% dengan kategori sangat praktis.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa pengembangan Media CERDIK (Cerita Digital Interaktif) berbasis Canva pada materi unsur intrinsik cerita kelas V dilakukan menggunakan model ADDIE yang meliputi tahap *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation.* Media yang dikembangkan berbentuk komik digital interaktif yang memuat materi unsur intrinsik cerita, komik digital "Si Kelinci Kecil dan Burung Pipit", latihan interaktif, pembahasan, kesimpulan, dan navigasi *hyperlink*.

Hasil validasi ahli materi memperoleh persentase sebesar 93,75% dengan kategori sangat valid, sedangkan validasi ahli media memperoleh persentase sebesar 92,5% dengan kategori sangat valid. Kepraktisan media memperoleh persentase sebesar 92,31% pada uji coba skala kecil, 95,19% pada uji coba skala besar, dan 95,31% berdasarkan respons guru dengan kategori sangat praktis. Dengan demikian, Media CERDIK berbasis Canva dinyatakan sangat valid dan sangat praktis digunakan sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi unsur intrinsik cerita kelas V di sekolah dasar.

Penelitian selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan Media CERDIK dengan menambahkan fitur yang lebih interaktif, seperti animasi, audio, atau permainan edukatif agar pembelajaran menjadi lebih menarik. Selain itu, penelitian berikutnya juga dapat menguji efektivitas media terhadap hasil belajar siswa pada materi lain dan jenjang sekolah yang berbeda

sehingga pemanfaatan media pembelajaran digital dapat lebih luas.

Daftar Pustaka

Afiyah, N. N., Sasongko, A. T., & Rahardjo, S. B. (2024). Pengembangan Aplikasi Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran IPA Di SD Negeri Pasirsari 01. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Bisnis*, *6*(1), 200–206.

Anafi, K., Wiryokusumo, I., Leksono, I. P., Komputer, P. K., & Education, J. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Model Addie Menggunakan Software Unity 3d*. *9*(4), 433–438.

Arini, L. N., Nashrullah, M. H., Ramadhani, S. F., & Thohir, M. A. (2024). *Pengembangan Media Konkret Geoboard Sebagai Solusi Permasalahan Miskonsepsi Materi Bangun Datar*. *4*(1), 77–83.

Dangu, F. P., Farid, M., Anwar, N., Chotimah, C., & Ni, S. (2025). *Developing Learning Media Using Canva and Wordwall Application for the History of Pancasila Fourth Grade in Elementary School*. *2024*, 712–719.

Haryadi, H., & Mudzakkir, A. (2024). Pengaruh Model Project Based Learning (PJBL) Berbantuan Media Bahan Bekas Terhadap Pemahaman Konsep Dan Literasi Matematika Siswa Sekolah Dasar. *12*(2), 114–127.

Isnadi, L., Muktadir, A., & Winarni, E. W. (2024). *Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Project Based Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Narasi Konteks Ekoliterasi pada Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV Sekolah Dasar*. *3*(2), 219–231.

Komara, E., Komarudin, R., & Rahlan Santika, D. A. (2023). Peran Guru Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan Dalam Mengembangkan Karakter Siswa Melalui Profil Pelajar Pancasila. *Mores: Jurnal Pendidikan Hukum, Politik, Dan Kewarganegaraan*, *5*(1), 29–42.

Latip, A. (2022). *Penerapan Model Addie Dalam Pengembangan*. *2*, 102–108.

Meilina, S., Prasasti, P. A. T., & Listiani, I. (2024). Pengembangan Multimedia Interaktif Flash Berbasis Project Based Learning Untuk Pengembangan IPAS Siswa Kelas 4. *Al-Madrasah Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, *8*(2), 611.

Regitha, S., Regitha Azzahra, S., & Ninawati, M. (2024). Development of Pop-Up Book Media Based on Contextual Content of. *Science Learning Material on Animal Life Cycle In Elementary School. Journal Eduvest*, *4*(6), 4990–5000.

Rizky, I. A. (2022). *Tutorial pembuatan media komik digital pada pembelajaran IPA kelas 4*. *1*(4), 391–397.

Selfi, R., Putri, Y., Mz, A. F. S. A., & Zativalen, O. (2024). Media Pop Up Book Digital sebagai Media Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, *6*(5), 5640–5650.

Sultan, U. I. N., & Kasim, S. (2024). *Pengembangan Model ADDIE (Analisys , Design , Development , Implemetation , Evaluation)*. *8*.

Wahyuni, L., & Rahayu, Y. S. (2021). Pengembangan E-Book Berbasis Project Based Learning (PjBL) untuk Melatihkan Kemampuan Berpikir Kreatif pada Materi Pertumbuhan dan Perkembangan Tumbuhan Kelas XII SMA. *Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi (BioEdu)*, *10*(2), 314–325.