



Pengembangan Bahan Ajar Multimedia Interaktif Terhadap Kemampuan Berbicara Bahasa Inggris Siswa Kelas V SDN 106447 Durian T.A 2025/2026

Ayu Nababan¹, Eva Betty Simanjuntak², Tiarnita Maria Sarjani Br Siregar³, Albert Pauli Sirait⁴, Try Wahyu Purnomo⁵

^{1,2,3,4,5} Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Medan
ayunababan392@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar multimedia interaktif berbasis Canva pada materi *Introducing Myself* serta mengetahui tingkat kelayakan, kepraktisan, dan efektivitasnya dalam meningkatkan kemampuan berbicara (*speaking*) Bahasa Inggris siswa kelas V SD Negeri 106447 Durian Tahun Ajaran 2025/2026. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap *Analysis, Design, Development, Implementation*, dan *Evaluation*. Subjek penelitian terdiri atas 18 siswa kelas V. Instrumen yang digunakan meliputi lembar validasi ahli materi dan ahli media, angket respons guru dan siswa, serta tes kemampuan berbicara berupa *pre-test* dan *post-test*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa bahan ajar yang dikembangkan memperoleh tingkat kelayakan yang sangat baik dengan persentase validasi ahli materi sebesar 83,33% dan ahli media sebesar 89,09%. Tingkat kepraktisan media juga berada pada kategori sangat praktis berdasarkan respons guru sebesar 96,7% dan respons siswa sebesar 96%. Efektivitas media ditunjukkan oleh peningkatan ketuntasan belajar dari 22,22% pada *pre-test* menjadi 100% pada *post-test*, dengan nilai rata-rata *N-Gain* sebesar 0,81 yang termasuk kategori tinggi. Temuan penelitian menunjukkan bahwa bahan ajar multimedia interaktif berbasis Canva mampu meningkatkan kemampuan berbicara Bahasa Inggris siswa, terutama pada aspek pengucapan, penguasaan kosakata, kelancaran berbicara, dan kepercayaan diri. Oleh karena itu, media yang dikembangkan layak digunakan sebagai alternatif bahan ajar inovatif dalam pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar.

Kata Kunci: Multimedia Interaktif, Canva, Kemampuan Berbicara, Bahasa Inggris, ADDIE.

1. Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan besar dalam dunia pendidikan, khususnya dalam proses pembelajaran yang kini semakin berorientasi pada peserta didik. Pemanfaatan teknologi digital mendorong pengembangan bahan ajar yang lebih inovatif, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik generasi saat ini. Salah satu bentuk inovasi tersebut adalah bahan ajar multimedia interaktif yang memadukan teks, gambar, audio, video, animasi, dan berbagai fitur interaktif sehingga mampu meningkatkan minat, motivasi, serta keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Dalam pembelajaran Bahasa Inggris, khususnya keterampilan berbicara (*speaking*), penggunaan multimedia interaktif menjadi sangat penting karena dapat memberikan contoh pelafalan yang benar serta kesempatan bagi siswa untuk berlatih secara mandiri dan menyenangkan.

Sejalan dengan implementasi Kurikulum Merdeka, guru dituntut untuk memanfaatkan teknologi dalam menciptakan pembelajaran yang bermakna, kontekstual, dan berpusat pada siswa. Namun, berbagai penelitian menunjukkan bahwa bahan ajar yang digunakan di sekolah dasar masih didominasi oleh media konvensional sehingga belum mampu mengakomodasi kebutuhan belajar siswa secara optimal. Akibatnya, pembelajaran Bahasa Inggris masih cenderung berlangsung secara pasif dan kurang memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan kemampuan berbicara secara aktif.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas V SDN 106447 Durian, ditemukan beberapa permasalahan dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Guru masih menggunakan metode ceramah dan buku teks sebagai sumber utama pembelajaran, sementara media multimedia interaktif belum dimanfaatkan. Kondisi tersebut menyebabkan siswa mengalami kesulitan dalam pengucapan (*pronunciation*), memiliki keterbatasan kosakata (*vocabulary*), kurang percaya diri untuk berbicara dalam Bahasa Inggris, serta menunjukkan partisipasi dan antusiasme belajar yang masih rendah. Guru juga menyatakan bahwa diperlukan bahan ajar yang lebih menarik agar siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran.

Permasalahan tersebut diperkuat oleh hasil belajar siswa yang menunjukkan bahwa dari 18 siswa kelas V, hanya 6 siswa (33,3%) yang mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP), sedangkan 12 siswa (66,7%) belum mencapai ketuntasan. Data tersebut menunjukkan bahwa rendahnya kemampuan berbicara siswa berkaitan dengan masih terbatasnya penggunaan media pembelajaran yang inovatif. Oleh karena itu, diperlukan suatu

pengembangan bahan ajar yang mampu meningkatkan motivasi belajar, memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, serta mendorong siswa untuk berani menggunakan Bahasa Inggris dalam komunikasi sehari-hari. Multimedia interaktif merupakan salah satu bentuk inovasi pembelajaran yang mengintegrasikan berbagai komponen media dalam satu kesatuan sehingga memungkinkan terjadinya interaksi antara peserta didik dengan materi pembelajaran. Berbeda dengan media pembelajaran konvensional yang bersifat satu arah, multimedia interaktif memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengeksplorasi materi secara mandiri melalui berbagai fitur seperti audio, video, animasi, gambar, serta latihan interaktif. Kondisi tersebut menjadikan proses belajar lebih menarik dan mampu meningkatkan keterlibatan siswa selama pembelajaran berlangsung.

Dalam pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar, penggunaan multimedia interaktif memiliki peran yang sangat penting karena karakteristik siswa pada jenjang ini masih berada pada tahap operasional konkret. Siswa lebih mudah memahami materi apabila disajikan melalui media visual dan audio yang menarik dibandingkan hanya menggunakan penjelasan secara verbal. Oleh karena itu, penyajian materi berbasis multimedia dapat membantu siswa memahami kosakata, pelafalan, serta penggunaan ungkapan sederhana dalam kehidupan sehari-hari.

Kemampuan berbicara (speaking) merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang harus dikembangkan sejak dini. Melalui kemampuan berbicara, siswa dapat menyampaikan ide, pendapat, maupun informasi secara lisan menggunakan Bahasa Inggris. Namun demikian, keterampilan ini sering kali menjadi aspek yang paling sulit dikuasai karena membutuhkan penguasaan kosakata, tata bahasa, pelafalan, serta rasa percaya diri dalam berkomunikasi.

Rendahnya kemampuan berbicara siswa umumnya dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik dari aspek internal maupun eksternal. Faktor internal meliputi kurangnya motivasi belajar, rendahnya rasa percaya diri, serta keterbatasan penguasaan kosakata. Sementara itu, faktor eksternal meliputi metode pembelajaran yang kurang variatif, minimnya penggunaan media pembelajaran, serta kurang tersedianya lingkungan yang mendukung siswa untuk berlatih berbicara menggunakan Bahasa Inggris.

Pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, kreatif, dan menyenangkan. Berbagai media digital saat ini memberikan kesempatan kepada guru untuk mengembangkan bahan ajar yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Integrasi teknologi tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu penyampaian materi, tetapi juga sebagai sarana yang dapat meningkatkan motivasi, interaksi, dan kemandirian belajar siswa.

Salah satu platform yang banyak dimanfaatkan dalam pengembangan bahan ajar digital adalah Canva. Platform ini menyediakan berbagai template, ilustrasi, ikon, audio, video, animasi, serta fitur presentasi yang mudah digunakan tanpa memerlukan kemampuan desain grafis yang kompleks. Kemudahan tersebut memungkinkan guru untuk menghasilkan media pembelajaran yang menarik sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar.

Selain mudah digunakan, Canva juga mendukung penyajian materi yang lebih komunikatif melalui kombinasi unsur visual dan audio. Guru dapat menyisipkan rekaman suara, video pembelajaran, tautan interaktif, maupun latihan berbentuk kuis sehingga siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna. Dengan demikian, proses pembelajaran tidak lagi berpusat pada guru, tetapi lebih memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara aktif.

Materi *Introducing Myself* merupakan salah satu materi dasar dalam pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar yang bertujuan melatih siswa memperkenalkan diri menggunakan ungkapan sederhana. Penguasaan materi ini menjadi fondasi penting bagi siswa dalam mengembangkan kemampuan komunikasi pada materi-materi berikutnya. Oleh karena itu, penyampaian materi perlu dirancang secara menarik agar siswa lebih mudah memahami dan mempraktikkannya.

Melalui multimedia interaktif, siswa dapat mendengarkan contoh pelafalan yang benar, mengamati ilustrasi yang sesuai dengan konteks, kemudian menirukan ungkapan yang dipelajari secara mandiri. Aktivitas tersebut membantu siswa menghubungkan antara bentuk tulisan, bunyi, serta makna suatu kosakata sehingga proses pemerolehan bahasa menjadi lebih efektif dibandingkan pembelajaran yang hanya menggunakan buku teks.

Berbagai penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan multimedia interaktif mampu meningkatkan motivasi belajar, hasil belajar, serta kemampuan komunikasi siswa. Media yang memadukan unsur visual, audio, dan aktivitas interaktif terbukti mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan sehingga siswa lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran. Hasil tersebut menunjukkan bahwa multimedia interaktif memiliki potensi besar untuk diterapkan dalam pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar.

Meskipun demikian, sebagian besar penelitian terdahulu masih berfokus pada penggunaan multimedia interaktif untuk meningkatkan hasil belajar secara umum, sedangkan pengembangan bahan ajar berbasis Canva yang secara khusus ditujukan untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa sekolah dasar masih relatif terbatas. Selain itu, belum banyak penelitian yang mengembangkan bahan ajar pada materi *Introducing Myself* dengan memanfaatkan fitur multimedia secara terpadu.

Berdasarkan kondisi tersebut, terdapat kesenjangan antara kebutuhan pembelajaran di lapangan dengan ketersediaan bahan ajar yang mampu mendukung keterampilan berbicara siswa. Guru memerlukan media yang praktis, mudah dikembangkan, sesuai dengan Kurikulum Merdeka, serta mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa selama proses pembelajaran. Oleh karena itu, pengembangan bahan ajar multimedia interaktif berbasis Canva menjadi salah satu alternatif solusi yang relevan.

Pengembangan bahan ajar ini diharapkan tidak hanya menghasilkan produk yang menarik secara visual, tetapi juga memenuhi aspek validitas, kepraktisan, dan keefektifan sebagai media pembelajaran. Produk yang dikembangkan perlu melalui proses validasi oleh ahli, uji coba kepada pengguna, serta evaluasi terhadap hasil belajar siswa agar kualitasnya dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.

Selain memberikan manfaat bagi siswa, bahan ajar multimedia interaktif berbasis Canva juga diharapkan dapat membantu guru dalam merancang pembelajaran yang lebih inovatif. Guru memiliki alternatif media yang mudah diperbarui sesuai kebutuhan pembelajaran, sementara siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih aktif, menyenangkan, dan mendorong keberanian dalam menggunakan Bahasa Inggris untuk berkomunikasi.

Sebagai upaya mengatasi permasalahan tersebut, penelitian ini mengembangkan bahan ajar multimedia interaktif berbasis Canva pada materi *Introducing Myself*. Canva dipilih karena mampu mengintegrasikan berbagai unsur multimedia seperti teks, gambar, audio, video, animasi, dan kuis interaktif dalam satu media yang menarik dan mudah digunakan. Melalui bahan ajar ini diharapkan siswa dapat memahami materi dengan lebih mudah, meningkatkan kemampuan pelafalan, memperkaya kosakata, serta menumbuhkan kepercayaan diri dalam berbicara Bahasa Inggris.

2. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) yang bertujuan menghasilkan produk berupa bahan ajar multimedia interaktif berbasis Canva serta menguji kelayakan, kepraktisan, dan efektivitasnya dalam pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar. Menurut Borg dan Gall (2003), penelitian pengembangan merupakan metode yang digunakan untuk mengembangkan sekaligus memvalidasi produk pendidikan agar layak diterapkan dalam proses pembelajaran. Sejalan dengan itu, Sugiyono (2020) menjelaskan bahwa penelitian R&D tidak hanya menghasilkan suatu produk, tetapi juga menguji kualitas dan kebermanfaatannya melalui serangkaian tahapan yang sistematis. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini difokuskan pada materi *Introducing Myself* untuk meningkatkan kemampuan berbicara (*speaking*) siswa kelas V.

Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Model ini dipilih karena memiliki tahapan yang sistematis, fleksibel, dan mudah diterapkan dalam pengembangan media pembelajaran. Branch (2009) menyatakan bahwa model ADDIE memberikan kerangka kerja yang jelas dalam merancang, mengembangkan, mengimplementasikan, serta mengevaluasi produk pembelajaran secara berkelanjutan sehingga menghasilkan media yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Melalui model ini, bahan ajar diharapkan mampu mendukung pembelajaran Bahasa Inggris yang lebih efektif dan interaktif.

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 106447 Desa Durian pada semester genap Tahun Ajaran 2025/2026, yaitu mulai Januari hingga Maret 2026. Pemilihan lokasi penelitian didasarkan pada hasil observasi awal yang menunjukkan bahwa pembelajaran Bahasa Inggris masih menggunakan bahan ajar konvensional dan belum memanfaatkan multimedia interaktif secara optimal. Selain itu, sekolah memiliki subjek penelitian yang sesuai dengan tujuan penelitian serta memberikan dukungan terhadap pengembangan bahan ajar digital berbasis Canva. Tahap pertama dalam model ADDIE adalah analisis kebutuhan (*analysis*) yang dilakukan melalui observasi dan wawancara dengan guru untuk mengidentifikasi permasalahan pembelajaran dan kebutuhan siswa. Hasil analisis menunjukkan bahwa siswa masih mengalami kesulitan dalam pengucapan, penguasaan kosakata, serta kurang percaya diri dalam berbicara Bahasa Inggris. Cameron (2021) menyatakan bahwa siswa sekolah dasar memerlukan pembelajaran bahasa yang kontekstual dan didukung media audiovisual agar lebih aktif dan berani berkomunikasi. Berdasarkan hasil analisis tersebut, peneliti merancang bahan ajar multimedia interaktif pada materi *Introducing Myself* yang disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas V. Menurut Prastowo (2021), bahan ajar harus dirancang secara sistematis sesuai karakteristik peserta didik agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Tahap pengembangan (*development*) dilakukan dengan merealisasikan rancangan menjadi bahan ajar multimedia interaktif menggunakan aplikasi Canva yang mengintegrasikan teks, gambar, audio, video, serta latihan berbicara. Menurut Munir (2020), multimedia interaktif yang memadukan unsur visual dan audio dapat meningkatkan pemahaman materi sekaligus keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Produk yang dihasilkan selanjutnya divalidasi oleh ahli materi dan ahli media untuk menilai kelayakan isi, bahasa, tampilan, navigasi, dan interaktivitas media. Sugiyono (2020) menegaskan bahwa validasi ahli merupakan tahapan penting untuk memastikan produk yang dikembangkan layak digunakan sebelum diterapkan kepada peserta didik.

Tahap implementasi (*implementation*) dilakukan melalui uji coba kepada siswa kelas V SD Negeri 106447 Desa Durian menggunakan desain *pre-test* dan *post-test* untuk mengukur peningkatan kemampuan berbicara siswa.

Selama pembelajaran, siswa menggunakan bahan ajar multimedia interaktif sebagai media belajar, sedangkan guru berperan sebagai fasilitator. Selanjutnya, hasil pre-test dan post-test dianalisis menggunakan *N-Gain Score* untuk mengetahui tingkat peningkatan kemampuan berbicara siswa. Tahap terakhir adalah evaluasi (*evaluation*), yaitu melakukan revisi produk berdasarkan hasil validasi ahli, respons guru dan siswa, serta hasil uji coba sehingga diperoleh bahan ajar multimedia interaktif yang layak, praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar.

3. Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini menghasilkan produk berupa bahan ajar multimedia interaktif berbasis Canva pada materi *Introducing Myself* yang dirancang khusus untuk meningkatkan kemampuan berbicara (*speaking*) siswa kelas V SD Negeri 106447 Durian. Pengembangan produk dilakukan menggunakan model ADDIE yang terdiri atas lima tahapan, yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Model ini dipilih karena memberikan langkah-langkah yang sistematis dalam menghasilkan produk pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Pada setiap tahapan, peneliti melakukan proses identifikasi kebutuhan, perancangan produk, pengembangan media, implementasi di kelas, hingga evaluasi untuk menyempurnakan produk. Hasil dari setiap tahap saling berkaitan sehingga menghasilkan bahan ajar yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang cenderung menyukai pembelajaran interaktif. Pengembangan bahan ajar ini diharapkan mampu menjadi solusi terhadap permasalahan pembelajaran Bahasa Inggris, khususnya dalam meningkatkan kemampuan berbicara siswa melalui media yang lebih inovatif dan mudah digunakan.

Tahap analisis menunjukkan bahwa proses pembelajaran Bahasa Inggris di SD Negeri 106447 Durian masih didominasi oleh penggunaan buku teks dan metode ceramah sehingga siswa belum memperoleh pengalaman belajar yang optimal. Guru menyampaikan materi secara konvensional dengan kesempatan praktik berbicara yang masih terbatas. Kondisi tersebut menyebabkan siswa mengalami kesulitan dalam mengucapkan kosakata Bahasa Inggris dengan benar, memiliki penguasaan kosakata yang rendah, serta kurang percaya diri ketika diminta memperkenalkan diri menggunakan Bahasa Inggris di depan kelas. Selain itu, pembelajaran yang berlangsung cenderung berpusat pada guru sehingga partisipasi aktif siswa masih rendah. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, peneliti menyimpulkan bahwa diperlukan media pembelajaran yang mampu menghadirkan unsur visual, audio, dan aktivitas interaktif agar siswa lebih tertarik mengikuti pembelajaran. Oleh karena itu, hasil analisis kebutuhan menjadi dasar utama dalam merancang bahan ajar multimedia interaktif berbasis Canva yang diharapkan dapat menciptakan pembelajaran yang lebih komunikatif, menyenangkan, dan berpusat pada siswa.

Pada tahap desain, peneliti menyusun rancangan bahan ajar yang meliputi penentuan capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, materi, alur penyajian, storyboard, desain tampilan, serta bentuk latihan yang akan diberikan kepada siswa. Setiap komponen dirancang sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas V agar materi mudah dipahami dan menarik untuk dipelajari. Selanjutnya, pada tahap pengembangan, seluruh rancangan diwujudkan menjadi bahan ajar multimedia interaktif menggunakan aplikasi Canva. Media yang dikembangkan memadukan berbagai unsur multimedia, seperti teks, ilustrasi gambar, audio pelafalan, video pembelajaran, animasi, serta latihan interaktif yang memungkinkan siswa belajar secara mandiri maupun bersama guru. Penggunaan Canva memberikan kemudahan dalam mengintegrasikan seluruh komponen tersebut sehingga menghasilkan media yang memiliki tampilan menarik, mudah dioperasikan, serta mampu meningkatkan perhatian siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Sebelum digunakan dalam pembelajaran, produk yang telah dikembangkan terlebih dahulu melalui proses validasi oleh ahli materi, ahli media, dan validator instrumen penilaian kemampuan berbicara. Hasil validasi menunjukkan bahwa ahli materi memberikan persentase kelayakan sebesar 83,33% dengan kategori sangat layak, sedangkan ahli media memberikan nilai 89,09% yang juga termasuk kategori sangat layak. Selain itu, instrumen penilaian kemampuan berbicara memperoleh skor 80,00%, sehingga dinyatakan layak digunakan sebagai alat ukur dalam penelitian. Meskipun memperoleh kategori sangat layak, para validator tetap memberikan beberapa masukan, seperti penyempurnaan tampilan media, penyesuaian ukuran huruf, perbaikan tata letak gambar, penyempurnaan audio pelafalan, serta penambahan petunjuk penggunaan media. Seluruh saran tersebut dijadikan dasar dalam merevisi produk sehingga bahan ajar yang dihasilkan menjadi lebih baik dan siap digunakan pada tahap implementasi.

Tahap implementasi dilakukan kepada 18 siswa kelas V SD Negeri 106447 Durian melalui tiga kegiatan utama, yaitu pemberian *pre-test*, pelaksanaan pembelajaran menggunakan bahan ajar multimedia interaktif berbasis Canva, dan *post-test*. Selama proses pembelajaran, siswa berinteraksi secara langsung dengan media yang telah dikembangkan melalui berbagai aktivitas, seperti mendengarkan contoh pelafalan, mengamati gambar dan video, mengerjakan latihan interaktif, serta mempraktikkan dialog dan kegiatan memperkenalkan diri menggunakan Bahasa Inggris. Guru berperan sebagai fasilitator yang memberikan arahan, bimbingan, serta umpan balik kepada siswa selama kegiatan berlangsung. Pembelajaran menjadi lebih aktif karena siswa tidak hanya mendengarkan

penjelasan guru, tetapi juga memperoleh kesempatan untuk berlatih berbicara secara berulang menggunakan media yang menarik dan mudah dipahami.

Hasil *pre-test* menunjukkan bahwa kemampuan awal berbicara Bahasa Inggris siswa masih tergolong rendah. Dari 18 siswa yang mengikuti tes, hanya 22,22% siswa yang telah mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP), sedangkan 77,78% siswa lainnya belum mencapai ketuntasan. Rendahnya kemampuan tersebut terlihat pada aspek pengucapan (*pronunciation*), penguasaan kosakata (*vocabulary*), kelancaran berbicara (*fluency*), serta kepercayaan diri siswa ketika memperkenalkan diri di depan kelas. Sebagian besar siswa masih sering melakukan kesalahan dalam pengucapan kata, menggunakan kosakata yang terbatas, serta berbicara dengan suara yang pelan dan ragu-ragu. Hasil ini menunjukkan bahwa pembelajaran sebelumnya belum mampu memberikan pengalaman belajar yang cukup untuk melatih kemampuan berbicara siswa secara optimal.

Setelah mengikuti pembelajaran menggunakan bahan ajar multimedia interaktif berbasis Canva, kemampuan berbicara siswa mengalami peningkatan yang sangat baik. Siswa tampak lebih aktif selama proses pembelajaran, lebih mudah memahami materi, serta lebih berani mempraktikkan kemampuan berbicara di depan kelas. Pengucapan kosakata menjadi lebih tepat karena siswa dapat mendengarkan contoh pelafalan melalui audio yang tersedia dalam media. Selain itu, kosakata yang digunakan siswa menjadi lebih beragam dan kalimat yang diucapkan lebih lancar dibandingkan sebelum penggunaan media. Hasil *post-test* menunjukkan bahwa seluruh siswa atau 100% telah mencapai ketuntasan belajar sesuai KKTP. Peningkatan ini menunjukkan bahwa bahan ajar multimedia interaktif berbasis Canva mampu memberikan dampak positif terhadap peningkatan kemampuan berbicara Bahasa Inggris siswa.

Efektivitas bahan ajar juga dianalisis menggunakan uji N-Gain untuk mengetahui tingkat peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media yang dikembangkan. Hasil analisis menunjukkan nilai rata-rata N-Gain sebesar 0,81, yang termasuk dalam kategori tinggi. Nilai tersebut menunjukkan bahwa peningkatan kemampuan berbicara siswa terjadi secara signifikan setelah mengikuti pembelajaran menggunakan multimedia interaktif berbasis Canva. Hasil ini membuktikan bahwa media yang menggabungkan unsur visual, audio, animasi, dan aktivitas interaktif mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna dibandingkan pembelajaran konvensional. Melalui media ini, siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga terlibat langsung dalam proses pembelajaran sehingga kemampuan berbicara mereka berkembang secara lebih optimal.

Selain efektif, produk yang dikembangkan juga menunjukkan tingkat kepraktisan yang sangat tinggi. Berdasarkan hasil angket respons guru, bahan ajar memperoleh nilai sebesar 96,67% dengan kategori sangat praktis. Guru menyatakan bahwa media ini mudah digunakan, memiliki tampilan yang menarik, serta membantu menyampaikan materi secara lebih efektif. Adanya audio pelafalan memudahkan guru memberikan contoh pengucapan yang benar, sedangkan video dan latihan interaktif membantu meningkatkan keterlibatan siswa selama pembelajaran berlangsung. Guru juga menilai bahwa penggunaan media berbasis Canva mampu menghemat waktu pembelajaran karena seluruh materi dan latihan telah tersusun secara sistematis dalam satu platform. Dengan demikian, media ini tidak hanya memberikan manfaat bagi siswa, tetapi juga mendukung guru dalam melaksanakan pembelajaran yang lebih efektif.

Hasil penelitian ini sejalan dengan pendapat Branch (2009) yang menyatakan bahwa model ADDIE merupakan model pengembangan yang sistematis sehingga mampu menghasilkan produk pembelajaran yang berkualitas, relevan, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Temuan penelitian juga mendukung pendapat Munir (2020) yang menjelaskan bahwa multimedia interaktif yang mengintegrasikan teks, gambar, audio, video, dan animasi mampu meningkatkan motivasi belajar, perhatian, serta keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Selain itu, Cameron (2021) menegaskan bahwa pembelajaran Bahasa Inggris pada siswa sekolah dasar akan lebih efektif apabila disajikan secara kontekstual, komunikatif, dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk berlatih menggunakan bahasa secara langsung. Dengan demikian, hasil penelitian ini semakin memperkuat bahwa penggunaan multimedia interaktif merupakan salah satu strategi yang efektif dalam meningkatkan kemampuan berbicara Bahasa Inggris siswa sekolah dasar.

Secara keseluruhan, pengembangan bahan ajar multimedia interaktif berbasis Canva pada materi *Introducing Myself* telah memenuhi tiga aspek utama dalam penelitian pengembangan, yaitu kelayakan, kepraktisan, dan efektivitas. Hasil validasi menunjukkan bahwa produk berada pada kategori sangat layak, hasil angket guru membuktikan bahwa media sangat praktis digunakan dalam pembelajaran, sedangkan hasil uji efektivitas menunjukkan adanya peningkatan kemampuan berbicara siswa yang sangat signifikan. Peningkatan tersebut terlihat pada aspek pengucapan, penguasaan kosakata, kelancaran berbicara, serta rasa percaya diri siswa dalam menggunakan Bahasa Inggris. Oleh karena itu, bahan ajar multimedia interaktif berbasis Canva layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar serta dapat menjadi salah satu inovasi pembelajaran yang mendukung implementasi Kurikulum Merdeka dalam menciptakan pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan berpusat pada peserta didik.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa pengembangan bahan ajar multimedia interaktif berbasis Canva pada materi *Introducing Myself* untuk siswa kelas V SD Negeri 106447 Durian telah berhasil dilaksanakan menggunakan model ADDIE yang meliputi lima tahapan, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Penerapan model ADDIE terbukti mampu memberikan alur pengembangan yang sistematis, mulai dari identifikasi kebutuhan pembelajaran, perancangan media, pengembangan produk, implementasi dalam proses pembelajaran, hingga evaluasi produk. Melalui tahapan tersebut, dihasilkan bahan ajar multimedia interaktif yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar dan mampu mendukung pembelajaran Bahasa Inggris yang lebih menarik, interaktif, serta berpusat pada peserta didik. Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa bahan ajar multimedia interaktif berbasis Canva memenuhi aspek kelayakan, kepraktisan, dan efektivitas. Dari aspek kelayakan, produk memperoleh kategori sangat layak, yang dibuktikan melalui hasil validasi ahli materi sebesar 83,33% dan ahli media sebesar 89,09%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa materi yang disajikan telah sesuai dengan tujuan pembelajaran, sedangkan tampilan media, navigasi, desain, dan kualitas audio telah memenuhi standar sebagai media pembelajaran yang baik. Dari aspek kepraktisan, bahan ajar memperoleh kategori sangat praktis, yang ditunjukkan oleh hasil angket respons guru sebesar 96,7% dan respons siswa sebesar 96%. Tingginya persentase tersebut menunjukkan bahwa media mudah digunakan, membantu guru dalam menyampaikan materi, serta meningkatkan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Selain memenuhi aspek kelayakan dan kepraktisan, bahan ajar multimedia interaktif berbasis Canva juga terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan berbicara (*speaking skill*) siswa. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan ketuntasan belajar secara klasikal dari 22% pada saat *pre-test* menjadi 100% pada saat *post-test*. Peningkatan tersebut diperkuat oleh hasil analisis N-Gain sebesar 0,81 yang termasuk dalam kategori tinggi, sehingga menunjukkan bahwa penggunaan multimedia interaktif berbasis Canva memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan berbicara siswa, khususnya pada aspek pengucapan, penguasaan kosakata, kelancaran berbicara, dan kepercayaan diri. Dengan demikian, bahan ajar multimedia interaktif berbasis Canva layak dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar serta dapat mendukung implementasi pembelajaran yang inovatif sesuai dengan tuntutan Kurikulum Merdeka.

Reference

- Arikunto, S. (2019). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2021). *Media Pembelajaran*. PT Rajagrafindo Persada.
- Borg, W. R., & Gall, M. D. (2003). *Educational Research: An Introduction* (7th Ed.). Allyn & Bacon.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Springer.
- Brown, H. D. (2020). *Language Assessment: Principles And Classroom Practices* (2nd Ed.). Pearson Education.
- Cameron, L. (2021). *Teaching Languages To Young Learners* (2nd Ed.). Cambridge University Press.
- Hidayati, N., & Sari, R. P. (2022). Strategi Pembelajaran Bahasa Inggris Di Sekolah Dasar Untuk Meningkatkan Keterlibatan Belajar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 13(2), 145–156. <https://doi.org/10.21009/JPD.132.05>
- Kabri, & Budiyanto. (2024). Interactive Multimedia Learning For Basic English Education. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 8(1), 187–198. <https://ejournal.Undiksha.Ac.Id/Index.Php/JJL/Article/View/67940>
- Lestari, I., & Kurniawan, D. (2022). Strategi Pembelajaran Bahasa Inggris Di Sekolah Dasar Berbasis Karakteristik Siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 14(1), 67–78. <https://doi.org/10.21009/JPD.141.06>
- Maryam, R., Fatonah, U., & Nurzaelani, M. (2024). Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris: Studi Literatur. *EDUKHA: Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(1), 49–55. <https://ejournal.Uika-Bogor.Ac.Id/Index.Php/Edukha/Article/View/17092>
- Munir. (2020). *Multimedia: Konsep Dan Aplikasi Dalam Pendidikan*. Alfabeta.
- Nasrul, Rahim, S., Irayasa, K., Nugraha, R., Syarif, E., & Nyompa, S. (2025). *Gaya Belajar VARK (Visual, Auditory, Reading/Writing, Kinesthetic): Strategi Diferensiasi Pembelajaran Geografi*. Eureka Media Aksara.
- Prastowo, A. (2021). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Diva Press.
- Pratama, R., & Yuliana, S. (2023). Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Kemampuan Berbicara Bahasa Inggris Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Bahasa*, 13(2), 145–156. <https://doi.org/10.21009/JPB.132.08>
- Putra, R. A., & Handayani, S. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 7(3), 201–212. <https://doi.org/10.23887/Jpdi.V7i3.41234>
- Putri, A. R., & Pratama, R. (2022). Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Keterlibatan Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 8(2), 215–226. <https://doi.org/10.29407/Jpdn.V8i2.16845>
- Rahman, F., & Lestari, N. (2023). The Use Of Interactive Multimedia In Foreign Language Learning For Elementary Students. *International Journal Of Language Education*, 7(1), 55–66. <https://doi.org/10.26858/Ijole.V7i1.35678>
- Rahmawati, D., & Yuliana, S. (2021). Kesulitan Siswa Sekolah Dasar Dalam Keterampilan Berbicara Bahasa Inggris. *Jurnal Pendidikan Bahasa*, 11(1), 33–44. <https://doi.org/10.21009/JPB.111.04>
- Rosita, F. Y. (2023). Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Sekolah Dasar. *Jinop (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 9(2), 145–156. <https://ejournal.Umm.Ac.Id/Index.Php/Jinop/Article/View/2445>
- Sari, M., & Lestari, N. (2022). Pengembangan Keterampilan Berbicara Bahasa Inggris Melalui Aktivitas Komunikatif Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 14(2), 189–200. <https://doi.org/10.21009/JPD.142.09>
- Sari, M., Wahyudi, & Lestari, N. (2023). Implementasi Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Aktivitas Di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 9(2), 101–112. <https://doi.org/10.31004/Jipd.V9i2.4891>
- Silaban, R. A., Ilahi, A., Effendi, Sari, M. N., Truelovin, R., Syarifah, H., ... Sinaga, D. (2024). *Gaya Belajar Peserta Didik*. PT Mifandi Mandiri Digital.

DOI: <https://doi.org/10.69693/ijmst.v4i2.12094>

Lisensi: Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY 4.0)

- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Alfabeta.
- Suryani, N., Setiawan, A., & Putra, A. (2021). *Media Pembelajaran Inovatif Dan Pengembangannya*. PT Remaja Rosdakarya.
- Widodo, C. S., & Jasmadi. (2020). *Panduan Menyusun Bahan Ajar Berbasis Kompetensi*. PT Elex Media Komputindo.
- Widoyoko, E. P. (2020). *Evaluasi Program Pembelajaran*. Pustaka Pelajar.
- Wulandari, D., & Sari, M. (2021). Pengaruh Bahan Ajar Berbasis Multimedia Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 5(2), 120–130. <https://doi.org/10.31004/Jip.V5i2.2345>