COLLASE
Creative of Learning Students Elementary Education
Journal of Elementary Education E-ISSN: 2614-4093
Volume 09 Number 05, September, 2026 P-ISSN: 2614-4085

# Pengembangan media interaktif *detective stories* berbasis canva untuk meningkatkan pemahaman konsep teks naratif siswa sekolah dasar

**Dian Rismayanti[1], Wikanengsih[2], Rizal Fauzi[3]**

[1, 2, 3] IKIP Siliwangi, Cimahi, Indonesia

[1] dian.rismayanti51297@gmail.com, [2] wikanengsih@ikipsiliwangi.ac.id, [3] fauzi@ikipsiliwangi.ac.id

**Abstrak**

The research employed the Research and Development (R&D) method using the ADDIE model, which consists of the analysis, design, development, implementation, and evaluation stages. The participants of this study were fifth-grade students at SDN Paojansari. Data were collected through test, interviews, questionnaires, and ecpert validation sheets. The effectiveness of the learning media was analyzed using the Shapiro-Wilk normality text, the paired-samples t-test, and the N-Gain analysis. The result showed that the devellopment of the Canva-based interactive learning media, Detective Stories, was successfully carried out following the ADDIE model. The development media were designed according to the characteristics of fifth-grade elementary school students and the narraive text materials, making them suitable for use in he learning process. Based on the validation result, the development media were considered feasible by both media experts and subject-matter ecperts. In addition, the students questionnaire responses indicated that the media received very positive feedback, suggesting that it is appropriate for classroom use. The effectiveness test revealed that the date were normally distributed, with Shapiro-Wilk significance values of 0,132 for the pre-test and 0,170 for the post-test. Furthermore, the paired-sample t-test prodyced a significance value of 0,000 ($p < 0,05$), indicating a statistically significcant difference between the students pre-test and post-test scores after usiing the Canva-based Detective Stories leaning media. The N-Gain analysis also yielded an average score of 0,6024, which falls into the moderate category. These findings indicate that the Canva-based Detective Stories learning media is effective in improving fifth-grade elementary school students understanding of narrative text concepts.

**Keywords**: Detective Stories, Canva, Narrative Text Comprehension.

Metode yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek penelitian adalah siswa kelas V SDN Paojansari. Pengumpulan data dilakukan melalui tes, wawancara, angket, dan lembar validasi ahli. Efektivitas media dianalisis menggunakan uji normalitas, paired sample t-test, dan analisis N-Gain. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran interaktif Detective Stories berbasis Canva telah berhasil dilaksanakan menggunakan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Media yang dikembangkan disesuaikan dengan karakter siswa kelas V sekolah dasar serta materi teks naratif sehingga dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil validasi, media yang dikembangkan memperoleh penilaian layak dari ahli media dan ahli materi. Selain itu, hasil angket respons siswa juga menunjukkan bahwa media memperoleh tanggapan yang sangat baik, sehingga dapat digunakan sebagai media pembelajaran di kelas. Hasil uji efektivitas menunjukkan bahwa data berdistribusi normal dengan nilai signifikansi Shapiro-Wilk sebesar 0,1132 pada pretest dan 0,170 pada posttest. Selanjutnya, hasil paired sample t-test memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000 ($p < 0,05$), yang menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara hasil pretest dan posttest siswa setelah menggunakan media Detective Stories berbasis Canva. Analisis N-Gain juga menunjukkan nilai rata-rata sebesar 0,6024 yang termasuk dalam kategori sedang. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media Detective Stories berbasis Canva efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep teks naratif pada siswa kelas V sekolah dasar.

**Kata Kunci**: Detective Stories, Canva, Pemahaman Teks Naratif

Journal of Elementary Education E-ISSN: 2614-4093
Volume 09 Number 05, September, 2026 P-ISSN: 2614-4085

## 1. Pendahuluan

Kemampuan literasi membaca merupakan kompetensi dasar yang penting pada jenjang sekolah dasar karena membaca menjadi pintu masuk untuk memahami materi pelajaran dan membangun kemampuan berpikir yang lebih tinggi (Le & Nguyen, 2024). Wenying, (2022) menjelaskan bahwa membaca tidak hanya berkaitan dengan kemampuan mengenali kata dan kalimat, tetapi juga melibatkan proses memahami makna, menghubungkan informasi, dan membangun pemahaman terhadap isi bacaan. Sementara itu, Rusman et al., (2026) menyatakan bahwa kemampuan membaca pemahaman berperan penting dalam membantu siswa memahami konsep-konsep pembelajaran pada berbagai mata pelajaran. Dalam kajian membaca, Schema Theory menjelaskan bahwa pemahaman tidak terjadi secara pasif, tetapi melalui proses menghubungkan informasi baru dengan pengetahuan yang telah dimiliki pembaca (Hu, 2024) Shinta et al.,(2025) menjelaskan bahwa skemata terdiri atas skema isi, skema bentuk, dan skema bahasa yang membantu siswa memahami teks secara lebih bermakna. Oleh karena itu, aktivitas pengetahuan awal sebelum, selama, dan setelah membaca menjadi bagian penting dalam pembelajaran membaca pemahaman karena dapat membantu siswa memahami isi bacaan secara lebih utuh.

Selain Schema Theory, teori konstruktivisme sosial memandang pengetahuan sebagai pembangun yang aktif melalui interaksi dengan guru, teman sebaya, dan lingkungan belajar (Le & Nguyen, 2024). Dalam pembelajaran berbasis teknologi, Cognitive Load Theory menjelaskan bahwa media pembelajaran perlu dirancang secara sederhana, terstruktur, dan sesuai dengan kapasitas kognitif siswa agar proses belajar menjadi lebih efektif (Skulmowski & Xu, 2022). Surbakti et al., (2024) menambahkan bahwa penyajian materi digital yang tersegmentasi dan tidak berlebihan dapat membantu siswa memahami informasi secara lebih baik dibandingkan dengan penyajian yang terlalu kompleks.

Kemampuan membaca siswa Indonesia masih perlu diperkuat. Pada jenjang sekolah dasar, rendahnya literasi membaca masih terlihat dari rendahnya minat baca, motivasi belajar, serta pembelajaran yang masih bertumpu pada buku teks konvensional (Utami et al., 2025). Rusman et al. (2026) juga menjelaskan bahwa penggunaan media pembelajaran yang kurang bervariasi menyebabkan siswa kurang tertarik mengikuti kegiatan membaca sehingga berdampak pada rendahnya kemampuan memahami berbagai jenis bacaan.

Salah satu materi yang memerlukan kemampuan membaca pemahaman adalah teks naratif. Menurut Nabilla Muchmaina et al., (2025) pembelajaran teks naratif bertujuan agar siswa mampu memahami unsur-unsur intrinsik cerita, seperti tokoh, penokohan, latar, alur, konflik, amanat, serta hubungan sebab-akibat antarkejadian. Sejalan dengan itu, Wenying, (2022) menjelaskan bahwa berdasarkan Schema Theory, pemahaman terhadap teks akan terbentuk ketika siswa mampu menghubungkan informasi yang terdapat dalam bacaan dengan pengetahuan yang telah dimiliki sehingga dapat membuat inferensi dan menarik simpulan secara tepat. Dengan demikian, pada jenjang kelas V sekolah dasar siswa diharapkan tidak hanya mampu menemukan informasi yang tersurat, tetapi juga memahami makna tersirat, menjelaskan hubungan antarkejadian, serta menyimpulkan isi cerita secara utuh.

Namun, kondisi tersebut belum sepenuhnya tercapai. Faizah et al., (2026) menemukan bahwa kemampuan siswa dalam membuat inferensi, memahami makna tersirat, melakukan sintesis, dan menjelaskan hubungan sebab-akibat pada teks naratif masih tergolong rendah. Hasil penelitian Nuro'ifah et al., (2025) juga menunjukkan bahwa siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami unsur intrinsik, terutama alur dan amanat cerita. Temuan tersebut menunjukkan bahwa kemampuan pemahaman konsep teks naratif siswa sekolah dasar masih perlu ditingkatkan.

Temuan tersebut sejalan dengan hasil studi pendahuluan yang dilakukan di SDN Paojansari melalui observasi proses pembelajaran dan wawancara dengan guru kelas V. Aspek yang diobservasi meliputi proses pembelajaran membaca, penggunaan media pembelajaran, keterlibatan siswa selama kegiatan membaca, serta kemampuan siswa dalam memahami teks naratif. Adapun indikator pemahaman yang diamati meliputi kemampuan mengidentifikasi tokoh, latar, alur, konflik, amanat, menemukan informasi penting, menjelaskan hubungan sebab-akibat, membuat inferensi, dan menyimpulkan isi cerita. Hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian besar masih mengalami kesulitan pada beberapa

Journal of Elementary Education E-ISSN: 2614-4093
Volume 09 Number 05, September, 2026 P-ISSN: 2614-4085

indikator tersebut, terutama dalam membuat inferensi, menjelaskan hubungan sebab-akibat, dan menyimpulkan isi cerita. Selain itu, pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah dan penggunaan buku teks sehingga media pembelajaran interaktif belum dimanfaatkan secara optimal. Kondisi tersebut menyebabkan siswa kurang antusias mengikuti kegiatan membaca dan belum memperoleh pengalaman belajar yang mampu membantu mereka membangun pemahaman terhadap teks naratif secara mendalam.

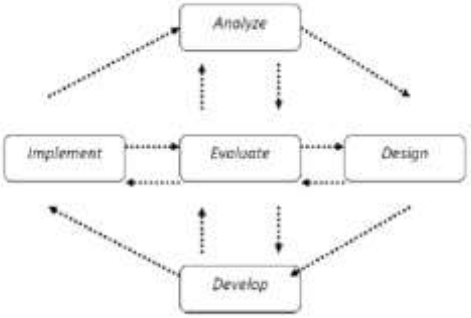
Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan media pembelajaran yang mampu memfasilitasi siswa untuk membangun pemahaman secara aktif melalui kegiatan membaca yang menarik dan bermakna. Salah satu alternatif yang digunakan adalah media pembelajaran interaktif berbasis digital. Hisam Safa'at 1 et al., (2024) menjelaskan bahwa media digital dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan membantu penyajian materi menjadi lebih menarik. Salah satu platform yang dapat dimanfaatkan adalah Canva, yang menyediakan berbagai fitur untuk mengembangkan media pembelajaran visual dan interaktif tanpa memerlukan kemampuan desain yang kompleks (Nuro'ifah et al., 2025). Penggunaan media digital yang dirancang secara sistematis juga sejalan dengan Cognitive Load Theory, yang menjelaskan bahwa penyajian informasi secara sederhana, terstruktur, dan tidak berlebihan dapat membantu siswa memproses informasi secara lebih efektif (Skulmowski & Xu, 2022).

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Canva memberikan dampak positif terhadap kemampuan membaca pemahaman siswa. Utami et al., (2025) melaporkan bahwa Komik digital berbasis Canva efektif meningkatkan kemampuan membaca dan pemahaman. Rusman et al., (2026) menunjukkan bahwa Big Book berbasis Canva mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam menemukan ide pokok, menjawab pertanyaan, dan merangkum isi bacaan. Hasmalia et al., (2025) juga menemukan bahwa media permainan berbasis Canva memiliki tingkat validitas dan kepraktisan yang tinggi serta mampu meningkatkan kemampuan membaca siswa. Hasil serupa dilaporkan oleh Aulia & Mulyani, (2026) yang menunjukkan bahwa media digital berbasis Canva mampu meningkatkan hasil belajar dan pemahaman teks naratif siswa sekolah dasar.

Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media interaktif Detective Stories berbasis Canva guna meningkatkan pemahaman konsep teks naratif pada siswa kelas V sekolah dasar. Media yang dikembangkan diharapkan mampu menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan bermakna sehingga dapat membantu siswa memahami isi teks naratif secara lebih baik.

## 2. Metode

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) yang bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif Detective Stories berbasis Canva guna meningkatkan pemahaman konsep teks naratif siswa kelas V sekolah dasar. Metode R&D dipilih karena sesuai untuk menghasilkan, mengembangkan, sekaligus menguji kelayakan dan efektivitas suatu produk pembelajaran. Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE yang terdiri atas lima tahapana, yaitu analysis, design, development, implementation, dan evaluation mengacu pada pendapat (Ningsi & Hartono, 2025)




**Gambar 1. Alur Tahapan Model ADDIE**

Journal of Elementary Education E-ISSN: 2614-4093
Volume 09 Number 05, September, 2026 P-ISSN: 2614-4085

Tahap pertama adalah analisis (analisis). Pada tahap ini dilakukan identifikasi terhadap kebutuhan pembelajaran, karakteristik peserta didik, serta berbagai kendala yang muncul dalam pembelajaran teks naratif di kelas V sekolah dasar. Kegiatan analisis dilakukan melalui observasi dan wawancara dengan guru untuk memperoleh informasi mengenai kondisi pembelajaran, kesulitan yang dialami siswa dalam memahami teks naratif, serta kebutuhan akan media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif.
Tahap kedua yaitu design (perancangan). Pada tahap ini peneliti menyusun desain media Detective Stories, merumuskan tujuan pembelajaran, menyiapkan materi teks naratif, merancang alur cerita yang bersifat interaktif, serta menyusun berbagai instrumen penelitian seperti lembar validasi, angket respons guru dan siswa, serta instrumen tes pemahaman konsep.

Tahap ketiga adalah development (pengembangan) , yaitu proses merealisasikan rancangan menjadi sebuah media pembelajaran interaktif berbasis Canva. Media yang dikembangkan memuat berbagai komponen seperti ilustrasi, gambar, tombol navigasi, cerita interaktif, dan aktivitas yang dapat membantu siswa memahami unsur-unsur intrinsik teks naratif. Setelah produk selesai dibuat, dilakukan proses validasi oleh ahli media dan ahli materi untuk mengetahui tingkat kelayakan produk sebelum digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Tahap berikutnya adalah implementation (implementasi). Pada tahap ini media yang telah dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi teks naratif di kelas V sekolah Dasar. Pelaksanaan implementasi bertujuan untuk mengetahui keterlaksanaan penggunaan media sekaligus memperoleh informasi mengenai pengaruh media terhadap peningkatan pemahaman konsep teks naratif siswa.

Tahap terakhir adalah evaluation (evaluasi). Kegiatan evaluasi dilakukan dengan menelaah seluruh data yang diperoleh selama penelitian berlangsung. Proses evaluasi didasarkan pada hasil validasi ahli, hasil tes siswa, serta tanggapan guru dan siswa terhadap penggunaan media Detective Stories berbasis Canva. Hasil evaluasi tersebut digunakan untuk menentukan tingkat kelayakan dan efektivitas media yang telah dikembangkan.

Partisipasi dalam penelitian ini adalah 30 siswa kelas V SDN Paojansari. Penentuan subjek penelitian didasarkan pada hasil pengamatan awal yang menunjukkan bahwa sebagian siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami konsep teks naratif, terutama dalam mengenali unsur intrinsik cerita, memahami isi bacaan, serta menemukan amanat yang terkandung dalam teks. Penelitian dilaksanakan di sekolah dasar yang berlokasi di Kecamatan Cihampelas, Kabupaten Bandung Barat.

Pengumpulan data dilakukan menggunakan instrumen tes dan nontes. Instrumen nontes meliputi lembar validasi ahli media, lembar validasi ahli materi, pedoman wawancara, serta angket respons guru dan siswa. Lembar validasi digunakan untuk menilai kualitas media dari aspek isi, tampilan, kebahasaan, dan kemudahan penggunaan. Wawancara dilakukan untuk memperoleh data mengenai kebutuhan pembelajaran serta kondisi awal siswa. Adapun angket digunakan untuk mengetahui tanggapan pengguna terhadap media yang dikembangkan.

Sementara itu, instrumen tes berupa pretest dan posttest digunakan untuk mengetahui peningkatan pemahaman konsep teks naratif siswa sebelum dan sesudah menggunakan media Detective Stories berbasis Canva. Aspek yang diukur meliputi kemampuan mengenali unsur intrinsik cerita, memahami isi bacaan, menentukan amanat, dan menyimpulkan isi teks naratif.

Prosedur penelitian dimulai dengan tahap persiapan yang mencakup kajian pustaka, observasi lapangan, analisis kebutuhan, penyusunan instrumen penelitian, serta perancangan media pembelajaran. Tahap selanjutnya adalah pengembangan produk dan proses validasi oleh para ahli. Setelah media dinyatakan layak digunakan, dilakukan uji coba dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi teks naratif. Data penelitian kemudian dikumpulkan untuk menilai hasil penelitian serta mengetahui kelebihan dan kekurangan media yang telah dikembangkan.

Journal of Elementary Education E-ISSN: 2614-4093
Volume 09 Number 05, September, 2026 P-ISSN: 2614-4085

Analisis data dilakukan menggunakan teknik kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif berupa hasil pretest dan posttest dianalisis menggunakan statistik inferensial dengan bantuan aplikasi SPSS. Sementara itu, data kualitatif yang diperoleh dari wawancara dan angket dianalisis secara deskriptif untuk mendukung hasil penelitian mengenai penggunaan media pembelajaran interaktif Detective Stories berbasis Canva.

## 3. Hasil dan Diskusi

### 3.1. Hasil

#### 3.1.1 Proses Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Detective Stories Berbasis Cana

Pengembangan media pembelajaran interaktif Detective Stories berbasis Canvva dilaksanakan menggunakan model ADDIE yang terdiri atas lima tahap, yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Pada tahap analisis dilakukan identifikasi kebutuhan pembelajaran melalui wawancara dengan guru dan analisis karakteristik siswa kelas V. Hasil analisis menunjukkan bahwa siswa memerlukan media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik materi teks naratif. Tahap perancangan dilakukan dengan menyusun materi, alur penyajian, tampilan media, serta instrumen penelitian. Selanjutnya, pada tahap pengembangan dibuat media pembbelajaran menggunakan aplikasi Canva yang dilengkapi dengan materi, ilustrasi, latihan soal, dan unsur interaktif. Media yang telah dikembangkan kemudian divalidasi oleh ahli media dan ahli materi sebelum diimplementasikan kepada siswa kelas V SDN Paojansari. Tahap terakhir yaitu evaluasi dilakukan berdasarkan hasil validasi ahli, respons siswa, serta hasil tes belajar untuk mengetahui kualitas media yang dikembangkan.

#### 3.1.2 Tingkat Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Detective Stories Berbasis Canva

Berdasarkan hasil validasi, media pembelajaran interaktif Detective Stories berbasis Ccanva memperoleh kategori layak dari ahli media dan ahli materi. Penilaian tersebut menunjukkan bahwa media telah memenuhi aspek isi, tampilan, penyajian, bahasa, dan kemudahan penggunaan sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran. Selain itu, hasil angket respons siswa menunjukkan bahwa media memperoleh tanggapan yang baik. Hal ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan dapat diterima dengan baik oleh siswa dan mendukung proses pembelajaran teks naratif di kelas V sekolah dasar.

#### 3.1.3 Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Detective Stories Berbasis Canva

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran interaktif Detective Stories berbasis Canva dalam meningkatkan pemahaman konsep teks naratif siswa kelas V sekolah dasar. Analisis data dilakukan melalui uji normalitas, uji paired sample t-test, dan analisis N-Gain.

**Tabel 1. Hasil Uji Normalitas Data Pretest dan Posttest**

**Tests of Normality**

| | Kolmogorov-Smirnov[a] | | | Shapiro-Wilk | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | Statistic | df | Sig. | Statistic | df | Sig. |
| Pretest | ,172 | 31 | ,021 | ,947 | 31 | ,132 |
| Posttest | ,176 | 31 | ,016 | ,951 | 31 | ,170 |

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan Tabel 1, nilai signifikansi Shapiro-Wilk pada data pretest sebesar 0,132 dan posttest sebesar 0,170. Kedua nilai tersebut lebih besar dari 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa data pretest dan posttest berdistribusi normal. Dengan demikian, analisis dapat dilanjutkan menggunakan uji parametrik, yaitu paired sample t-test.

Journal of Elementary Education E-ISSN: 2614-4093
Volume 09 Number 05, September, 2026 P-ISSN: 2614-4085

**Tabel 2. Hasil Uji Paired Sample T-Test**

**Paired Samples Test**

| | | Paired Differences | | | | | t | df | Sig. (2-tailed) |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | Mean | Std. Deviation | Std. Error Mean | 95% Confidence Interval of the Difference Lower | Upper | | | |
| Pair 1 | Pretest - Posttest | -22,167 | 2,198 | ,401 | -22,988 | -21,346 | -55,225 | 29 | ,000 |

Berdasarkan Tabel 2, diperoleh nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000. Nilai tersebut lebih kecil dari 0,05 sehingga H0 ditolak dan H1 diterima. Hasil ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest siswa setelah menggunakan media pembelajaran Detective Stories berbasis Canva. Dengan demikian, media yang dikembangkan terbukti memberikan pengaruh terhadap peningkatan pemahaman konsep teks naratif siswa.

**Tabel 3**. Hasil Analisis N-Gain

**Descriptive Statistics**

| | N | Minimum | Maximum | Mean | Std. Deviation |
|---|---|---|---|---|---|
| GAIN | 30 | ,47 | ,76 | ,6024 | ,06963 |
| Valid N (listwise) | 30 | | | | |

Berdasarkan Tabel 3, diperoleh nilai rata-rata N-Gain sebesar 0,6024. Nilai tersebut berada pada kategori sedang ($0{,}30 \leq g < 0{,}70$). Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif Detective Stories berbasis Canva mampu meningkatkan pemahaman konsep teks naratif siswa pada tingkat sedang menuju tinggi.

### 3.2. Diskusi

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bagaimana media pembelajaran interaktif Detective Stories berbasis Canva membantu meningkatkan pemahaman konsep teks naratif pada siswa kelas V sekolah dasar. Temuan penelitian menunjukkan bahwa media ini mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih aktif melalui perpaduan cerita, visual, interaktivitas, dan aktivitas pemecahan masalah sehingga siswa lebih terlibat dalam proses membaca. Apriana et al., (2025) menjelaskan bahwa media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan keterlibatan siswa karena memberikan kesempatan kepada mereka untuk berpartisipasi secara aktif selama proses pembelajaran. Temuan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media yang dirancang secara interaktif dapat membantu siswa membangun pemahaman terhadap isi bacaan secara lebih bermakna dibandingkan pembelajaran yang hanya mengandalkan buku teks dan latihan soal.

Peningkatan pemahaman konsep teks naratif pada penelitian ini dapat dijelaskan melalui teori belajar aktif dan konstruktivisme. Aghisni et al., (2025)menjelaskan bahwa pembelajaran aktif memberikan kesempatan kepada siswa untuk membangun pengetahuannya sendiri melalui keterlibatan langsung dalam proses belajar. Dewanti et al., (2025) menyatakan bahwa pemahaman konsep akan lebih kuat ketika siswa tidak hanya menerima penjelasan dari guru, tetapi juga aktif mengeksplorasi materi pembelajaran. (Vale & Barbosa, 2023) menjelaskan bahwa pendekatan konstruktif mendorong siswa menghubungkan informasi baru dengan pengalaman yang telah dimiliki sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna. Selain itu, Apriva Hidayana & Lianingsih, (2025) menyatakan bahwa siswa sekolah dasar lebih mudah memahami materi apabila konsep disajikan melalui bantuan visual, aktivitas, dan konteks yang dekat dengan pengalaman mereka. Hal tersebut sejalan dengan karakteristik media Detective Stories yang mengajak siswa membaca, mengamati petunjuk, menghubungkan informasi, dan menyusun makna secara bertahap.

Journal of Elementary Education E-ISSN: 2614-4093
Volume 09 Number 05, September, 2026 P-ISSN: 2614-4085

Hasil penelitian ini juga didukung oleh berbagai penelitian sebelumnya mengenai penggunaan media berbasis Canva dalam pembelajaran membaca.Utami et al., (2025) menjelaskan bahwa media berbasis Canva mampu meningkatkan pemahaman membaca melalui penyajian materi yang menarik dan dekat dengan kehidupan siswa. Rusman et al., (2026) menyatakan bahwa media berbasis Canva membantu siswa memahami bacaan melalui penyajian materi yang sistematis dan didukung ilustrasi yang kontekstual. Temuan-temuan tersebut memperkuat hasil penelitian ini bahwa media berbasis Canva memiliki potensi untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman pada siswa sekolah dasar.

Selain meningkatkan pemahaman konsep, media Detective Stories juga mendukung proses belajar siswa selama pembelajaran berlangsung. Le & Nguyen, (2024)menjelaskan bahwa media digital interaktif mampu meningkatkan keterlibatan (engagement) dan motivasi belajar melalui penyajian aktivitas yang mendorong siswa untuk berpartisipasi secara aktif.

Walaupun demikian, efektivitas media pembelajaran digital tidak hanya dipengaruhi oleh kualitas media yang dikembangkan. (Apriva Hidayana & Lianingsih, 2025) menjelaskan bahwa keberhasilan penggunaan media digital dipengaruhi oleh kemampuan guru serta literasi digital siswa dalam memanfaatkan teknologi selama proses pembelajaran.

Karakteristik utama media Detective Stories yang membedakannya dengan media Canva lainnya adalah adanya aktivitas investigasi dalam alur cerita. Siswa tidak hanya membaca teks, tetapi juga mencari petunjuk, menghubungkan informasi, membuat dugaan, dan menarik simpulan berdasarkan isi cerita. (Smith et al., 2023)menyatakan bahwa pembelajaran berbasis masalah mampu melatih kemampuan berpikir tingkat tinggi melalui kegiatan menganalisis informasi, menyusun dugaan, dan menarik kesimpulan berdasarkan bukti. (Munawaroh et al., 2026) juga menjelaskan bahwa penerapan problem-based learning pada siswa sekolah dasar dapat meningkatkan keterlibatan belajar, kemampuan berpikir kritis, dan pemahaman konsep melalui penyelesaian masalah yang autentik. Dengan demikian, aktivitas investigasi yang terdapat dalam media Detective Stories tidak hanya membuat pembelajaran lebih menarik, tetapi juga melatih kemampuan inferensial siswa dalam memahami teks naratif.

Berdasarkan keseluruhan pembahasan, penelitian ini memberikan kontribusi terhadap pengembangan media pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang umumnya memanfaatkan Canva sebagai media presentasi, komik digital, Big Book, atau e-book story, penelitian ini mengembangkan Canva menjadi media pembelajaran interaktif berbentuk Detective Stories yang mengintegrasikan narasi, visual, dan aktivitas problem-solving dalam satu kesatuan pembelajaran. Kebaruan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan Canva tidak hanya berfungsi sebagai media visual, tetapi juga dapat menjadi sarana untuk membangun pemahaman konsep teks naratif melalui pengalaman belajar yang aktif, investigasi, dan bermakna. Dengan demikian, media Detective Stories berbasis Canva berpotensi menjadi alternatif media pembelajaran inovatif yang dapat digunakan guru sekolah dasar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran pemahaman membaca pada materi teks naratif.

## 4. Kesimpulan

a. Media pembelajaran interaktif Detective Stories berbasis Canva berhasil dikembangkan menggunakan model ADDIE yang meliputi tahap analysis, design, development, implementationn, dan evaluation. Media yang dihasilkan disesuikan dengan karakteristik siswa kelas V sekolah dasar dan materi teks naratif sehingga dapat digunakan sebagai media pendukung dalam proses pembelajaran.
b. Berdasarkan hasil validasi ahli media dan ahli materi, media pembelajaran Detective Stories berbasis Canva dinyatakan layak untuk digunakan. Hasil angket respons siswa juga menunjukkan tanggapan yaang sangat baik terhadap media yang dikembangkan. Temuan tersebut menunjukkan bahwa media memiliki kualitas yang baik dari segi isi, tampilan, maupun kemudahan penggunaannya dalam pembelajaran.
c. Media pembelajaran interaktif Detective Stories berbasis Canva terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep teks naratif siswa kelas V sekolah dasar. Hal ini didukung oleh

hasil uji paired sample t-test yang menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest ($p < 0,05$), serta hasil analisis N-Gain sebesar 0,6024 yang berada pada kategori sedang. Dengan demikian, media yang dikembangkan dapat menjadi salah satu alternaatif media pembelajaran yang membantu meningkatkan pemahaman konsep teks naratif pada siswa sekolah dasar.

## 5. Referensi

Aghisni, Widia Nur Jannah, & Dewi Yulianawati. (2025). Exploring Students' Reading Comprehension through Cooperative Learning-based Digital Interactive Media. *Dinamika Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *17*(2), 9–20. https://doi.org/10.30595/dinamika.v17i2.27231

Apriana, M., Akhir, M., & Adam, A. (2025). Development of Educational Game Based on Canva Application on Reading Comprehension Skills of Fifth Grade Elementary School Students. *Academia Open*, *10*(1). https://doi.org/10.21070/acopen.10.2025.10959

Apriva Hidayana, R., & Lianingsih, N. (2025). Contextual Learning as a Means to Improve Elementary School Students' Mathematical Literacy Skills. *International Journal of Ethno-Sciences and Education Research*, *5*(2), 46–50.

Aulia, A. S., & Mulyani, P. K. (2026). The Effectiveness of a Bilingual Digital Pop-Up Book in Improving Elementary School Students' Reading Comprehension of Narrative Texts (Fairy Tales) Efektivitas Pop-Up Book Digital Bilingual dalam meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Teks Narasi (Dongeng) pada Siswa Sekolah Dasar. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, *7*(2), 263–276. https://doi.org/10.54371/ainj.v7i1.1383

Dewanti, S. S., Rahmawati, & Sumardi. (2025). Problem-Based Learning with Manipulative Media: Enhancing Elementary Students' Conceptual Understanding in Area and Volume. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, *8*(3), 487–499. https://doi.org/10.23887/jisd.v8i3.80221

Faizah, N., Iswara, P. D., & Sopandi, W. (2026). Assessing Critical Reading Skills of Fifth-Grade Elementary Students in Narrative Text Comprehension. *Journal of Innovation and Research in Primary Education*, *5*(1), 1288–1299. https://doi.org/10.56916/jirpe.v5i1.3311

Hasmalia, H., Munirah, M., & Adam, A. (2025). Canva-Based Educational Game Media to Improve Fifth Grade Reading Skills. *Indonesian Journal of Innovation Studies*, *26*(4). https://doi.org/10.21070/ijins.v26i4.1608

Hisam Safa'at 1∗, A., Firdaus, R., & Herpratiwi, &. (2024). *Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Sekolah Dasar Article Info* (Vol. 4, Number 4). https://ejournal.upi.edu/index.php/didaktika

Hu, W. (2024). Use of Schema Theory in the Teaching of English Reading Comprehension in Senior High School. *International Journal of Social Sciences and Public Administration*, *3*(3), 320–325. https://doi.org/10.62051/ijsspa.v3n3.40

Le, H. Van, & Nguyen, L. Q. (2024). Promoting L2 learners' critical thinking skills: the role of social constructivism in reading class. *Frontiers in Education*, *9*. https://doi.org/10.3389/feduc.2024.1241973

Munawaroh, F., Ariyanto, A., & Tajab, Muh. (2026). Problem-Based Learning to Improve Elementary School Students' Understanding of Mathematical Concepts. *JIE (Journal of Islamic Education)*, *10*(2), 874–900. https://doi.org/10.35723/jie.v10i2.739

Nabilla Muchmaina, Chandra Chandra, & Salmaini Safitri Syam. (2025). Analisis Pembelajaran Siswa Kelas III dalam Membaca Intensif Teks Naratif di Sekolah Dasar. *Semantik : Jurnal Riset Ilmu Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, *3*(2), 140–153. https://doi.org/10.61132/semantik.v3i2.1631

Ningsi, N., & Hartono, H. (2025). Developing Interactive Learning Media to Enhance Elementary School Students' Learning Motivation. *EDUCARE: Journal of Primary Education*, *6*(1), 81–96. https://doi.org/10.35719/educare.v6i1.291

Nuro'ifah, S., Istiq'faroh, N., Subrata, H., & Purwoko, B. (2025). Profile of Students' Ability to Understand the Intrinsic Elements of Elementary School Class V Stories in the Independent Curriculum. *Journal of Innovation and Research in Primary Education*, *4*(3), 875–882. https://doi.org/10.56916/jirpe.v4i3.1460

Journal of Elementary Education E-ISSN: 2614-4093
Volume 09 Number 05, September, 2026 P-ISSN: 2614-4085

Rusman, R., Bahri, A., & Arif, T. A. (2026). Development Of Canva-Based Big Book Media On The Aspect Of Reading Comprehension Skills Of Grade III Elementary School Student. *Academia Open*, *11*(1). https://doi.org/10.21070/acopen.11.2026.13781

Shinta, A., Siha[1], F., Purnomo[2], A. J., & Fauziati[3], E. (n.d.). A REVIEW OF SCHEMA THEORY IN STUDENTS' READING COMPREHENSION. *Jurnal Pendidikan Generasi Nusantara (JPGenus)*, *3*(1). Retrieved https://samudrapublisher.com/index.php/jpgenus

Skulmowski, A., & Xu, K. M. (2022). Understanding Cognitive Load in Digital and Online Learning: a New Perspective on Extraneous Cognitive Load. In *Educational Psychology Review* (Vol. 34, Number 1, pp. 171–196). Springer. https://doi.org/10.1007/s10648-021-09624-7

Smith, G., Amirudin Ichda, M., Alfan, M., & Kuncoro, T. (2023). Literacy Studies: Implementation of Problem-based Learning Models to Improve Critical Thinking Skills in Elementary School Students. *KnE Social Sciences*. https://doi.org/10.18502/kss.v8i10.13449

Surbakti, R., Umboh, S. E., Pong, M., & Dara, S. (2024). Cognitive Load Theory: Implications for Instructional Design in Digital Classrooms. *International Journal of Educational Narratives*, *2*(6), 483–493. https://doi.org/10.70177/ijen.v2i6.1659

Utami, M., Martha, A., & Ismira, I. (2025). Digital Comic Media Design Using Canva to Improve Elementary School Students' Reading Comprehension Skills. *Indonesian Journal of Innovation Studies*, *26*(3). https://doi.org/10.21070/ijins.v26i3.1460

Vale, I., & Barbosa, A. (2023). Active learning strategies for an effective mathematics teaching and learning. *European Journal of Science and Mathematics Education*, *11*(3), 573–588. https://doi.org/10.30935/scimath/13135

Wenying, Z. (2022). The use of schema theory in the teaching of English reading comprehension. *International Journal of Social Science and Education Research Studies*, *2*(3), 66-69.