

Pengembangan Media Pembelajaran Digital Berbasis Video Interaktif untuk Mendukung Literasi Visual Siswa SD

Development of Interactive Video-Based Digital Learning Media to Support Elementary School Students' Visual Literacy

Rachmah Amalia^{1*} Teguh Prasetyo² Annisa Mawardini³

¹ Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Djuanda, Bogor, Indonesia

² Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Djuanda, Bogor, Indonesia

³ Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Djuanda, Bogor, Indonesia

* Corresponding author: rachmah.amalia09@gmail.com

Info Artikel

Diterima: 25-05-2026

Direvisi: 11-06-2026

Diterima: 26-06-2026

Dipublikasi: 30-06-2026

DOI:

[10.56855/jpsd.v5i2.2198](https://doi.org/10.56855/jpsd.v5i2.2198)

ABSTRAK

Penelitian dilatarbelakangi oleh penggunaan media digital dalam pembelajaran yang belum terintegrasi secara sistematis untuk mendukung literasi visual siswa. Literasi visual penting dikembangkan pada siswa sekolah dasar karena pembelajaran melibatkan penggunaan informasi visual dan verbal secara terpadu. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan mengetahui kelayakan media pembelajaran digital berbasis video interaktif dalam mendukung literasi visual siswa kelas IV di SD Islam Plus Daarul Jannah. Penelitian menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE. Produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran digital berbasis video interaktif pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi menulis teks narasi dengan kata hubung antarkalimat. Subjek penelitian terdiri atas 1 ahli media, 1 ahli materi, 1 guru, dan 10 siswa kelas IV. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara dan angket, kemudian data dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa validasi ahli media memperoleh persentase 96% dan ahli materi 88% dengan kategori sangat layak. Respons siswa memperoleh persentase 84% dan respons guru 100% dengan kategori sangat baik. Berdasarkan hasil penelitian, media pembelajaran digital berbasis video interaktif dinyatakan sangat layak dan praktis digunakan untuk mendukung literasi visual siswa kelas IV. Penelitian ini berkontribusi dalam menyediakan alternatif media pembelajaran digital yang mengintegrasikan unsur visual dan aktivitas interaktif untuk mendukung pengembangan literasi visual pada pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar.

Kata Kunci: Bahasa Indonesia; Literasi Visual; Media Pembelajaran Digital; Sekolah Dasar; Video Interaktif

ABSTRACT

This study was driven by the fact that the use of digital media in learning has not yet been systematically integrated to support students' visual literacy. It is important to develop visual literacy in elementary school students because learning involves the integrated use of visual and verbal information. This study aims to develop and find out the feasibility of interactive video-based digital learning media in supporting the visual literacy of fourth-grade students at SD Islam Plus Daarul Jannah. The study used the Research and Development (R&D) method with the ADDIE development model. The product developed is an interactive video-based digital learning tool for

teaching Indonesian language, specifically focusing on writing narrative texts that use inter-sentence conjunctions. The research subjects consisted of 1 media expert, 1 subject matter expert, 1 teacher, and 10 fourth-grade students. Data were collected through interviews and questionnaires, and then analyzed using both quantitative and qualitative descriptive methods. The research results show that the media expert validation achieved a score of 96% and the content expert validation achieved a score of 88%, both falling into the “highly acceptable” category. Student responses achieved a score of 84% and teacher responses achieved a score of 100%, both falling into the “excellent” category. Based on the research findings, interactive video-based digital learning media was found to be highly suitable and practical for supporting visual literacy among fourth-grade students. This study contributes to the development of alternative digital learning media that integrate visual elements and interactive activities to support the development of visual literacy in Indonesian language instruction in elementary schools.

Keywords: *Indonesian Language; Visual Literacy; Digital Learning Media; Elementary School; Interactive Videos*

Cara Sitasi/How to Cite: Amalia, R., Prasetyo, T., & Annissa Mawardini. (2026). Pengembangan Media Pembelajaran Digital Berbasis Video Interaktif untuk Mendukung Literasi Visual Siswa SD. *Jurnal Pengajaran Sekolah Dasar*, 5(2), 395–407. <https://doi.org/10.56855/jpsd.v5i2.2198>
© 2026 The Author(s). Published by Edupedia Publisher. This is an open access article under the **CC BY** license.

PENDAHULUAN

Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar (SD) memiliki peran strategis dalam mengembangkan literasi siswa. Literasi pada era digital tidak hanya dimaknai sebatas kemampuan membaca dan menulis, tetapi mencakup kemampuan mengidentifikasi, memahami, menafsirkan, menciptakan, serta mengomunikasikan informasi secara efektif dan terorganisir (Azzahra et al., 2025; Herawati et al., 2025; UNESCO, 2025). Sejalan dengan hal tersebut, pemerintah Indonesia melalui Gerakan Literasi Sekolah (GLS) berupaya menumbuhkan budaya literasi siswa melalui kegiatan pembiasaan, pengembangan, dan pembelajaran yang terintegrasi dalam proses pendidikan formal (Aryani & Purnomo, 2023; Gustina et al., 2025; Mukhlisina & Danawati, 2024; Prasetyo et al., 2019). GLS mencakup enam komponen literasi, yaitu literasi dini, literasi permulaan, literasi perpustakaan, literasi media, literasi teknologi, dan literasi visual, yang saling berkaitan dalam membekali siswa agar mampu memahami dan menafsirkan informasi dalam berbagai bentuk, termasuk informasi visual (Muhammad, 2018).

Salah satu komponen literasi yang semakin relevan untuk dikembangkan dalam konteks pembelajaran abad ke-21 adalah literasi visual. Literasi visual merupakan kemampuan untuk memahami, menafsirkan, mengevaluasi, serta mengomunikasikan makna yang terkandung dalam berbagai bentuk informasi visual, seperti gambar, ilustrasi, grafik, simbol, dan media audiovisual (Barus et al., 2025; Lubis et al., 2024). Literasi visual tidak hanya berkaitan dengan kemampuan melihat atau mengenali gambar, tetapi juga melibatkan proses kognitif yang kompleks, meliputi kemampuan membaca elemen visual, memahami makna yang tersirat, menilai pesan visual secara kritis, serta menciptakan representasi visual yang bermakna (Kurniawati et al., 2025; Yulia et al., 2025). Kemampuan tersebut mencakup beberapa ranah yang saling

berhubungan, yaitu membaca, memahami makna, mengevaluasi pesan, dan menciptakan objek visual (Agustina & Supahar, 2021).

Pengembangan literasi visual menjadi penting bagi siswa SD, khususnya di kelas IV, karena karakteristik perkembangan kognitif mereka yang berada pada tahap operasional konkret menurut teori perkembangan kognitif Jean Piaget. Pada fase ini, siswa lebih mudah memahami konsep apabila disajikan melalui representasi visual yang konkret, kontekstual, dan bermakna (Hatima et al., 2025; Utami, 2024). Lingkungan belajar siswa pada saat ini juga semakin dipenuhi oleh berbagai bentuk informasi visual, baik melalui buku pelajaran, media digital, maupun platform pembelajaran daring (Yuniarti et al., 2023). Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD melibatkan penggunaan teks multimodal yang memadukan unsur verbal dan visual, seperti cerita bergambar, poster, iklan, infografis, serta video pembelajaran (Kayati, 2022). Keterbatasan kemampuan literasi visual dapat menyebabkan siswa mengalami kesulitan dalam memahami isi teks secara utuh serta mengaitkan informasi visual dengan teks verbal (Nur et al., 2025). Oleh karena itu, pengembangan literasi visual pada siswa kelas IV perlu didukung melalui penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik perkembangan kognitif mereka.

Meskipun secara konseptual literasi visual penting untuk dikembangkan, implementasinya dalam pembelajaran di lapangan masih memerlukan penguatan. Berdasarkan hasil wawancara awal yang dilakukan peneliti dengan guru kelas IV di SD Islam Plus Daarul Jannah Kabupaten Bogor pada tanggal 26 Februari 2026, diperoleh gambaran bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia telah memanfaatkan berbagai media digital, seperti video pembelajaran dari *YouTube*, Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), dan kuis interaktif. Penggunaan media tersebut mampu melibatkan siswa secara aktif dalam kegiatan menyimak,

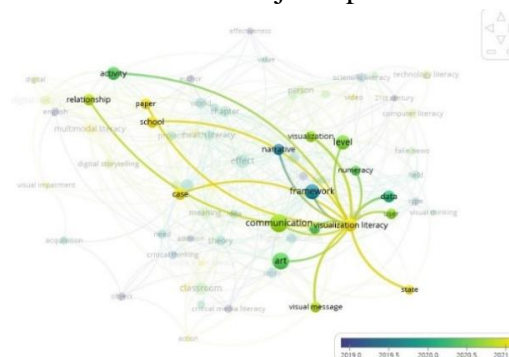
berdiskusi, dan mengerjakan tugas sehingga proses pembelajaran berlangsung dengan baik. Namun, video pembelajaran yang digunakan masih bersumber dari platform eksternal dan bersifat umum sehingga belum sepenuhnya disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Selain itu, urutan penyajian materi dalam video terkadang tidak sejalan dengan materi pada buku paket Bahasa Indonesia yang digunakan di sekolah. Kondisi tersebut menyebabkan guru perlu memberikan penjelasan ulang terhadap materi tertentu ketika siswa mengalami kesulitan memahami isi pembelajaran.

Temuan wawancara juga menunjukkan bahwa media yang digunakan belum secara sistematis dirancang untuk mendukung pengembangan literasi visual siswa, seperti kemampuan mengamati, menafsirkan, dan mengomunikasikan informasi visual. Kondisi tersebut menunjukkan adanya kebutuhan akan pengembangan media pembelajaran berbasis video interaktif yang dirancang secara kontekstual dan terintegrasi dengan materi pembelajaran menulis teks narasi menggunakan kata hubung antarkalimat. SD Islam Plus Daarul Jannah dipilih sebagai lokasi penelitian karena telah memanfaatkan media digital dalam proses pembelajaran sehingga memiliki potensi untuk dilakukan pengembangan media pembelajaran dalam mendukung literasi visual siswa.

Hasil kajian penelitian terdahulu menunjukkan bahwa literasi visual memiliki kontribusi positif terhadap hasil belajar siswa. Namun, sebagian besar penelitian literasi visual di Indonesia masih didominasi oleh kajian konseptual dan studi literatur, serta lebih banyak diterapkan pada jenjang pendidikan menengah, khususnya dalam pembelajaran sains seperti Biologi (Ayumawarsih & Winarni, 2025; Handayani & Fadilah, 2024; Indah & Fadilah, 2024). Penelitian yang berfokus pada pengembangan media pembelajaran digital untuk melatih literasi visual siswa pada jenjang SD, khususnya kelas IV, masih relatif terbatas.

Sejumlah penelitian juga menunjukkan bahwa media digital di SD umumnya digunakan sebagai pendukung penyampaian materi, dan belum banyak yang secara khusus dirancang untuk mengembangkan literasi visual secara terstruktur (Barus et al., 2025). Hingga saat ini, belum banyak penelitian yang mengembangkan media pembelajaran berbasis video interaktif untuk mendukung literasi visual siswa kelas IV dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi menulis teks narasi dengan penggunaan kata hubung antarkalimat.

Keterbatasan kajian tersebut diperkuat melalui analisis bibliometrik menggunakan aplikasi *Publish or Perish* yang terintegrasi dengan *Google Scholar* dan divisualisasikan menggunakan *VOSviewer*. Penelusuran data dilakukan pada tanggal 30 Desember 2025 pukul 21.00 WIB dengan menggunakan kata kunci “*visual literacy*” pada rentang publikasi tahun 2018–2025. Hasil penelusuran memperoleh 450 referensi relevan yang digunakan dalam analisis. Data tersebut selanjutnya divisualisasikan menggunakan *VOSviewer* dengan batas minimum kemunculan (*minimum occurrence*) sebanyak 5 kali, sehingga hanya kata kunci yang muncul minimal lima kali dalam kumpulan publikasi yang ditampilkan dalam visualisasi. Hasil visualisasi *VOSviewer* disajikan pada Gambar 1.



Gambar 1 Hasil visualisasi VOSviewer

Hasil visualisasi menunjukkan bahwa kata kunci *visual literacy* terhubung dengan sejumlah topik, seperti *visual message*, *communication*, *school*, *classroom*, *multimedia*, *reading*, *learning activity*, *technology literacy*, *art*, dan *education*. Temuan tersebut

menunjukkan bahwa kajian literasi visual banyak dikaitkan dengan konteks komunikasi, pendidikan, serta aktivitas pembelajaran. Hubungan antarkata kunci yang terbentuk menunjukkan bahwa literasi visual telah banyak dikaji dalam kaitannya dengan proses pembelajaran dan penggunaan media visual. Pada visualisasi, perbedaan warna menunjukkan rata-rata tahun kemunculan kata kunci dalam publikasi yang dianalisis. Warna biru hingga hijau merepresentasikan topik yang lebih awal muncul dalam rentang tahun analisis, sedangkan warna kuning menunjukkan topik yang lebih baru dan berkembang pada publikasi terkini. Beberapa kata kunci yang berkaitan dengan konteks sekolah, komunikasi, dan aktivitas pembelajaran tampak berada pada gradasi warna hijau hingga kuning, yang menunjukkan bahwa kajian literasi visual dalam pembelajaran masih terus berkembang hingga saat ini.

Meskipun demikian, hasil pemetaan menunjukkan bahwa topik yang berkaitan dengan video interaktif, pengembangan media pembelajaran digital, maupun pembelajaran menulis teks narasi belum tampak sebagai tema dominan dalam jaringan penelitian yang terbentuk. Temuan tersebut menunjukkan bahwa penelitian mengenai literasi visual masih lebih banyak difokuskan pada kajian umum pembelajaran dan komunikasi visual, sementara penelitian yang mengintegrasikan literasi visual dengan pengembangan media pembelajaran digital berbasis video interaktif pada jenjang SD, khususnya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, masih relatif terbatas.

Temuan bibliometrik tersebut sejalan dengan hasil wawancara awal di SD Islam Plus Daarul Jannah yang menunjukkan bahwa media digital telah digunakan dalam pembelajaran, tetapi belum dirancang secara khusus untuk mendukung literasi visual siswa. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya pengembangan media pembelajaran yang tidak hanya menyajikan materi pembelajaran, tetapi juga

mampu memfasilitasi pengembangan literasi visual siswa secara sistematis. Oleh karena itu, penelitian ini menawarkan kebaruan melalui pengembangan media pembelajaran digital berbasis video interaktif yang dirancang untuk melibatkan siswa secara aktif dalam mengolah dan mengomunikasikan informasi visual melalui aktivitas interaktif yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan pembelajaran di sekolah.

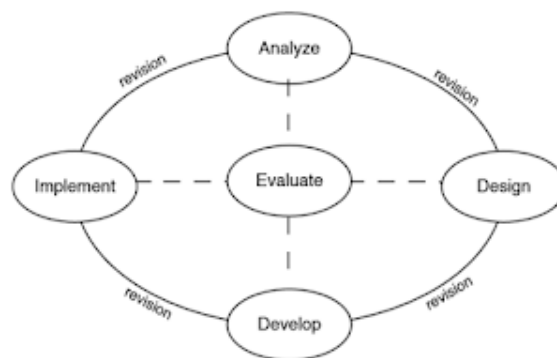
METODOLOGI

Model Pengembangan

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) yang menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Model ini dipilih karena menyediakan tahapan yang sistematis mulai dari analisis kebutuhan hingga evaluasi produk (Branch, 2009). Melalui model tersebut, penelitian bertujuan mengembangkan media pembelajaran digital berbasis video interaktif yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran dan karakteristik siswa sekolah dasar untuk mendukung literasi visual pada pembelajaran Bahasa Indonesia.

Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan media pembelajaran digital berbasis video interaktif mengikuti model ADDIE yang meliputi lima tahap. Tahapan model ADDIE disajikan pada Gambar 2.



Gambar 2 Tahapan model ADDIE

Pada tahap *analysis* (analisis), dilakukan wawancara dengan guru kelas IV untuk

mengidentifikasi karakteristik siswa, kebutuhan media, dan kondisi pembelajaran. Tahap *design* (desain) mencakup perumusan tujuan pembelajaran serta perancangan alur dan aktivitas video interaktif pada materi menulis teks narasi dengan penggunaan kata hubung antarkalimat. Pada tahap *development* (pengembangan), media dikembangkan menggunakan Canva dengan mengintegrasikan teks, gambar, animasi, audio, dan video, kemudian divalidasi oleh ahli media dan ahli materi. Tahap *implementation* (implementasi) dilakukan melalui uji coba terbatas dan pengumpulan respons siswa serta guru untuk mengetahui kepraktisan media. Selanjutnya, tahap *evaluation* (evaluasi) dilakukan berdasarkan hasil validasi dan implementasi untuk menyempurnakan produk sehingga layak digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SD.

Desain Uji Coba Produk

Desain uji coba produk dalam penelitian ini meliputi uji ahli dan uji coba terbatas. Uji ahli dilakukan oleh ahli materi pembelajaran Bahasa Indonesia dan ahli media pembelajaran untuk menilai kesesuaian isi, ketepatan tampilan visual, serta fungsi media sebagai pendukung literasi visual. Hasil uji ahli digunakan sebagai dasar perbaikan dan penyempurnaan produk. Setelah dilakukan revisi berdasarkan masukan ahli, media pembelajaran diujicobakan pada 10 siswa dan 1 guru kelas IV SD Islam Plus Daarul Jannah. Uji coba terbatas bertujuan memperoleh data mengenai keterlaksanaan penggunaan media, respons siswa, serta kemudahan penggunaan media dalam proses pembelajaran sebagai dasar revisi akhir produk.

Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini berupa wawancara dan angket. Wawancara dilakukan pada tahap analisis kepada guru kelas IV untuk mengidentifikasi karakteristik siswa, kebutuhan media pembelajaran, penggunaan media yang ada, keterlibatan siswa dalam mengolah informasi

visual, serta kebutuhan pengembangan literasi visual. Data hasil wawancara dianalisis secara deskriptif sebagai dasar pengembangan media.

Angket digunakan untuk mengumpulkan data mengenai kelayakan dan kepraktisan media. Angket disusun menggunakan skala Likert empat tingkat dan meliputi angket validasi ahli media, validasi ahli materi, respons siswa, serta respons guru. Data yang diperoleh dianalisis dalam bentuk persentase untuk menentukan kategori kelayakan dan kepraktisan media.

Teknik Analisis Data

Data hasil validasi ahli media dan ahli materi dianalisis secara deskriptif kuantitatif menggunakan skala Likert empat tingkat. Skor yang diperoleh dihitung dalam bentuk persentase kelayakan dan diinterpretasikan berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan. Selain itu, saran dan komentar dari para ahli dianalisis secara kualitatif sebagai dasar perbaikan produk.

Tabel 1

Skala Likert Penilaian Ahli dan Respons Pengguna

No.	Kategori Jawaban	Skor
1.	Sangat Baik	4
2.	Baik	3
3.	Cukup	2
4.	Kurang	1

Rumus persentase:

$$Persentase = \frac{Skor\ yang\ diperoleh}{Skor\ maksimal} \times 100\%$$

Tabel 2

Kriteria Interpretasi Persentase

Persentase	Kriteria
81–100%	Sangat Baik/Sangat Layak
61–80%	Baik/Layak
41–60%	Cukup
21–40%	Kurang
0–20%	Sangat Kurang/Tidak Layak

Data hasil uji coba lapangan berupa respons guru dan siswa dianalisis menggunakan teknik yang sama, yaitu perhitungan persentase skor angket untuk menentukan tingkat kepraktisan media. Data kualitatif berupa saran dan tanggapan dianalisis untuk mengidentifikasi aspek kepraktisan, kebermanfaatan, ketertarikan, dan kemudahan penggunaan media.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Pengembangan

Hasil pengembangan media pembelajaran digital berbasis video interaktif dalam penelitian ini disajikan berdasarkan tahapan model pengembangan ADDIE. Pada bagian ini dijelaskan secara sistematis mulai dari analisis kebutuhan pembelajaran, perancangan produk, proses pengembangan media, pelaksanaan uji coba, hingga evaluasi terhadap media yang dikembangkan. Setiap tahapan memaparkan hasil yang diperoleh serta produk yang dihasilkan pada setiap langkah pengembangan. Alur pengembangan media pembelajaran digital berbasis video interaktif berdasarkan model ADDIE dapat dilihat pada Gambar 3.



Gambar 3 Tahapan pengembangan media pembelajaran digital berbasis video interaktif menggunakan model ADDIE

1. Analysis (Analisis)

Hasil wawancara dengan guru kelas IV SD Islam Plus Daarul Jannah menunjukkan bahwa siswa memiliki karakteristik belajar yang cenderung audiovisual dan kinestetik sehingga lebih mudah memahami materi melalui media yang memuat unsur visual serta aktivitas interaktif. Pada pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya materi menulis

teks narasi dengan penggunaan kata hubung antarkalimat, dukungan visual diperlukan untuk membantu siswa memahami hubungan antarperistiwa dan menyusun alur cerita secara runtut.

Guru telah memanfaatkan berbagai media, seperti video pembelajaran dari *YouTube*, LKPD, dan kuis interaktif digital yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa. Namun, media yang digunakan belum dirancang secara khusus untuk mengembangkan literasi visual siswa secara sistematis dan belum mengintegrasikan kegiatan mengamati, mengolah, serta mengomunikasikan informasi visual dalam satu media pembelajaran.

Berdasarkan analisis kebutuhan tersebut, diperlukan pengembangan media pembelajaran digital berbasis video interaktif yang sesuai dengan karakteristik belajar siswa dan mampu mendukung pengembangan literasi visual dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

2. Design (Desain)

Tahap desain menghasilkan rancangan media pembelajaran digital berbasis video interaktif untuk pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV pada materi menulis teks narasi dengan penggunaan kata hubung antarkalimat. Media dirancang agar siswa mampu memahami hubungan antarperistiwa dalam teks narasi serta menggunakan kata hubung antarkalimat secara tepat. Penyajian materi memadukan unsur visual, teks, narasi suara, dan aktivitas interaktif untuk membantu siswa memahami materi secara lebih konkret.

Rancangan media disusun dalam bentuk *storyboard* yang memuat alur video, skenario penyajian materi, dan mekanisme interaktivitas. *Storyboard* juga mengintegrasikan komponen literasi visual yang meliputi kemampuan mengenali, menafsirkan, mengevaluasi, mengonstruksi, dan mengomunikasikan informasi visual.

Storyboard tersebut selanjutnya digunakan sebagai pedoman dalam proses pengembangan media.

3. *Development* (Pengembangan)

a. Deskripsi Produk Media

Produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran digital berbasis video interaktif pada materi menulis teks narasi dengan penggunaan kata hubung antarkalimat untuk siswa kelas IV SD. Media dikembangkan menggunakan Canva dalam format MP4 dengan durasi 12 menit. Video dirancang tidak hanya sebagai media penyampaian materi, tetapi juga melibatkan siswa secara aktif melalui berbagai kegiatan interaktif, seperti mengamati, menganalisis, menjawab pertanyaan, dan berkreasi.

Visualisasi cover media pembelajaran digital berbasis video interaktif yang dikembangkan ditampilkan pada Gambar 4.








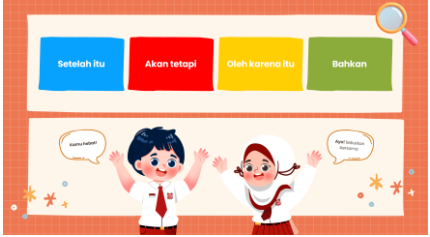



Gambar 4 Cover media pembelajaran video interaktif

Secara keseluruhan, video interaktif disusun secara sistematis melalui beberapa tahapan pembelajaran yang memadukan unsur visual, audio, dan interaktivitas untuk membantu pemahaman materi sekaligus mendukung pengembangan literasi visual siswa. Berikut disajikan beberapa gambar dan deskripsi kegiatan dalam media video interaktif.

Tabel 3

Gambar dan Deskripsi Kegiatan Media

No.	Gambar dan Deskripsi Kegiatan
1.	 <p>Gambar 5 Judul materi</p> <p>Siswa diperkenalkan dengan topik pembelajaran, yaitu menulis teks narasi menggunakan kata hubung antarkalimat.</p>
2.	 <p>Gambar 6 Tujuan pembelajaran</p> <p>Siswa diberikan arah dan gambaran mengenai capaian yang akan diperoleh selama proses pembelajaran.</p>
3.	 <p>Gambar 7 Pengertian teks narasi</p> <p>Siswa disajikan penjelasan mengenai pengertian teks narasi sebagai landasan awal untuk kegiatan menulis yang akan dilakukan pada tahap selanjutnya.</p>
4.	 <p>Gambar 8 Analisis gambar seri</p> <p>Siswa diajak mengamati dan menganalisis gambar seri yang disajikan secara berurutan untuk</p>

	<p>memahami alur peristiwa dalam sebuah cerita.</p>	<p>Siswa diajak mengingat kembali hasil identifikasi kata berwarna yang merupakan bagian dari kata hubung antarkalimat.</p>
<p>5.</p>	 <p>Gambar 9 Instruksi menyimak cerita dan identifikasi kata berwarna</p> <p>Siswa diberikan instruksi untuk menyimak cerita berdasarkan hasil analisis gambar seri dan mengidentifikasi kata-kata berwarna di dalam cerita.</p>	<p>9.</p>  <p>Gambar 13 Kata hubung antarkalimat dalam kotak berwarna</p> <p>Siswa disajikan 4 kotak berwarna-warni berisi kata hubung antarkalimat yang memiliki fungsi berbeda pada setiap warna.</p>
<p>6.</p>	 <p>Gambar 10 Menyebutkan hasil identifikasi kata berwarna</p> <p>Siswa diajak untuk menyebutkan hasil identifikasi kata berwarna Bersama.</p>	<p>10.</p>  <p>Gambar 14 Fungsi kata hubung berwarna biru dan merah</p> <p>Siswa dijelaskan fungsi dari kata hubung dalam kotak berwarna biru dan merah.</p>
<p>7.</p>	 <p>Gambar 11 Pengertian kata hubung antarkalimat</p> <p>Siswa disajikan penjelasan mengenai pengertian kata hubung antarkalimat untuk mengaitkan pemahaman siswa terhadap identifikasi kata berwarna.</p>	<p>b. Validasi Ahli Terhadap Produk</p> <p>Validasi media dilakukan oleh ahli media, yaitu Ibu Dr. Wiworo Retnadi Rias Hayu, M.Pd. pada tanggal 25 Mei 2026 dengan menilai aspek integrasi media, visualisasi, penyajian informasi, relevansi visual, gaya penyajian, dan kemudahan penggunaan. Hasil validasi memperoleh persentase 96% dengan kategori sangat baik, sehingga media dinyatakan sangat layak digunakan. Hasil ini menunjukkan bahwa media telah memenuhi prinsip desain pembelajaran yang efektif melalui integrasi teks, gambar, audio, dan animasi, penyajian visual yang terstruktur, serta kemudahan penggunaan oleh guru dan siswa.</p>
<p>8.</p>	 <p>Gambar 12 Mengingat hasil identifikasi kata berwarna</p>	

Validasi materi dilakukan oleh ahli materi, yaitu Ibu Megan Asri Humaira, S.S., M.Hum. pada tanggal yang sama dengan menilai kesesuaian materi terhadap tujuan pembelajaran, ketepatan konsep, keruntutan materi, penggunaan bahasa, dan relevansi contoh. Hasil validasi memperoleh persentase 88% dengan kategori sangat baik, sehingga materi dinyatakan sangat layak digunakan. Temuan ini menunjukkan bahwa materi telah sesuai dengan karakteristik siswa SD, disajikan secara akurat dan sistematis, serta mendukung pemahaman siswa dalam menggunakan kata hubung antarkalimat pada teks narasi.

4. *Implementation* (Implementasi)

Tahap implementasi dilaksanakan pada 29 Mei 2026 di SD Islam Plus Daarul Jannah dengan melibatkan 10 siswa kelas IV dan 1 guru. Media pembelajaran digital berbasis video interaktif diujicobakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, kemudian data dikumpulkan melalui angket respons siswa dan guru untuk mengetahui tingkat kepraktisan serta penerimaan terhadap media.

Hasil respons siswa memperoleh persentase 84% dengan kategori sangat baik, yang menunjukkan bahwa media memiliki tingkat kepraktisan tinggi, menarik minat belajar siswa, serta membantu pemahaman materi melalui penyajian visual yang mendukung keterlibatan dan literasi visual siswa. Sementara itu, hasil respons guru memperoleh persentase 100% dengan kategori sangat baik, yang menunjukkan bahwa media mudah digunakan, sesuai dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik siswa, serta efektif mendukung penyampaian materi dan pelaksanaan pembelajaran di kelas.

5. *Evaluation* (Evaluasi)

Evaluasi dilakukan secara formatif pada setiap tahap pengembangan dan secara sumatif setelah implementasi untuk mengetahui tingkat kelayakan dan kepraktisan media. Hasil validasi menunjukkan bahwa media memperoleh kategori sangat layak, dengan persentase 96% dari ahli media dan 88% dari ahli materi. Selain itu, respons guru memperoleh persentase 100% dan respons siswa 84% dengan kategori sangat baik, yang menunjukkan bahwa media praktis, menarik, dan mudah digunakan dalam pembelajaran.

Hasil evaluasi juga menunjukkan bahwa seluruh komponen literasi visual siswa berada pada kategori sangat baik, meliputi persepsi visual (34,3), pembelajaran visual (34,0), bahasa visual (33,3), berpikir visual (33,0), dan komunikasi visual (32,5). Temuan ini menunjukkan bahwa media pembelajaran digital berbasis video interaktif tidak hanya memenuhi aspek kelayakan dan kepraktisan, tetapi juga efektif dalam mendukung pengembangan literasi visual siswa. Dengan demikian, media layak digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SD.

Revisi Produk

1. Revisi Berdasarkan Saran Ahli Media

Tabel 6

Hasil Revisi Berdasarkan Saran Ahli Media

Sebelum Revisi	Setelah Revisi
Gambar ilustrasi liburan yang menampilkan karakter “Rani dan Keluarga” sebelumnya tidak konsisten.	Gambar dibuat ulang menggunakan bantuan Gemini AI sehingga tampilan karakter menjadi konsisten.
 <p>Gambar 15 Analisis gambar seri sebelum revisi</p>	 <p>Gambar 16 Analisis gambar seri setelah revisi</p>

Jeda waktu pada sesi interaktif ketika siswa diajak menjawab soal bersama dinilai terlalu singkat.	Jeda waktu diperpanjang menjadi 10 detik agar siswa memiliki waktu yang lebih cukup untuk berpikir dan menjawab soal secara aktif.
--	--

2. Revisi Berdasarkan Saran Ahli Materi

Tabel 7

Hasil Revisi Berdasarkan Saran Ahli Materi

Sebelum Revisi	Setelah Revisi
Judul materi dalam video kurang terfokus pada pokok bahasan yang dikembangkan.	Judul diubah menjadi “ <i>Mengenal Kata Hubung Antarkalimat dalam Teks Narasi</i> ”.
<p>Gambar 17 Judul materi sebelum revisi</p>	<p>Gambar 18 Judul materi setelah revisi</p>
Jeda waktu pada sesi interaktif ketika siswa diajak menjawab soal bersama dinilai terlalu singkat.	Jeda waktu diperpanjang menjadi 10 detik agar siswa memiliki cukup waktu untuk berpikir dan aktif menjawab soal.

Kajian Produk Akhir

1. Keunggulan Produk

Media pembelajaran digital berbasis video interaktif yang dikembangkan memiliki beberapa keunggulan dibandingkan video pembelajaran dari *YouTube* yang sebelumnya digunakan guru. Produk ini dirancang berdasarkan analisis kebutuhan, karakteristik siswa, materi pembelajaran, dan indikator literasi visual sehingga lebih sesuai dengan konteks pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV SD.

Keunggulan pertama terletak pada kesesuaiannya dengan kebutuhan dan karakteristik siswa. Materi, ilustrasi, contoh, dan aktivitas disusun secara kontekstual untuk mendukung pembelajaran menulis teks narasi dengan penggunaan kata hubung antarkalimat. Kedua, media dirancang secara

interaktif melalui kombinasi gambar, animasi, narasi suara, dan sesi tanya jawab yang mendorong keterlibatan aktif siswa selama pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan penelitian Shidiqqa et al. (2025) yang menunjukkan bahwa video interaktif dapat meningkatkan partisipasi siswa.

Ketiga, media secara khusus mengintegrasikan lima komponen literasi visual, yaitu persepsi visual, bahasa visual, berpikir visual, pembelajaran visual, dan komunikasi visual melalui berbagai aktivitas yang mendorong siswa mengamati, menafsirkan, menganalisis, serta mengomunikasikan informasi visual. Hasil ini didukung oleh penelitian Indah & Fadilah (2024). Keempat, media mudah digunakan oleh guru maupun siswa, baik dalam pembelajaran di kelas maupun belajar mandiri, sehingga memiliki tingkat kepraktisan yang tinggi sebagaimana dikemukakan oleh Milala et al. (2021). Dengan demikian, media yang dikembangkan menawarkan nilai tambah melalui materi yang kontekstual, aktivitas interaktif, dukungan terhadap literasi visual, dan kemudahan penggunaan.

2. Rekomendasi Penggunaan Produk

Media pembelajaran digital berbasis video interaktif direkomendasikan untuk digunakan dalam pembelajaran *blended learning*, yaitu perpaduan pembelajaran tatap muka dan pembelajaran mandiri. Dalam pembelajaran di kelas, media dapat dimanfaatkan sebagai sarana penyampaian materi dan diskusi, sedangkan dalam pembelajaran mandiri siswa dapat mengakses kembali video untuk memperkuat pemahaman materi.

Agar penggunaannya optimal, media memerlukan dukungan perangkat digital seperti laptop, gawai, *smart TV*, atau proyektor serta akses internet. Selain itu, cakupan materi masih terbatas pada pokok bahasan menulis teks narasi dengan

penggunaan kata hubung antarkalimat, sehingga penggunaannya perlu disesuaikan dengan tujuan pembelajaran.

Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Pertama, pengembangan media hanya difokuskan pada materi menulis teks narasi dengan penggunaan kata hubung antarkalimat sehingga perlu dikembangkan lebih lanjut pada materi Bahasa Indonesia lainnya. Kedua, penelitian hanya menguji aspek kelayakan dan kepraktisan produk, sehingga keefektifannya dalam meningkatkan literasi visual dan hasil belajar siswa belum diketahui secara menyeluruh. Ketiga, uji coba dilakukan dalam skala terbatas pada satu kelas di satu sekolah, sehingga hasil penelitian belum dapat digeneralisasikan pada konteks pembelajaran yang lebih luas.

KESIMPULAN

Penelitian ini berhasil mengembangkan media pembelajaran digital berbasis video interaktif untuk mendukung literasi visual siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia melalui model ADDIE dengan bantuan Canva. Media yang dikembangkan mengintegrasikan lima komponen literasi visual, yaitu persepsi visual, bahasa visual, berpikir visual, pembelajaran visual, dan komunikasi visual. Hasil validasi menunjukkan bahwa media sangat layak digunakan dengan persentase 96% dari ahli media dan 88% dari ahli materi. Selain itu, media memperoleh respons sangat baik dari pengguna, dengan persentase 84% dari siswa dan 100% dari guru.

Penelitian ini berkontribusi dalam menyediakan media pembelajaran digital yang memadukan unsur visual dan aktivitas interaktif untuk mendukung literasi visual siswa sekolah dasar. Penelitian selanjutnya disarankan untuk menguji efektivitas media terhadap peningkatan literasi visual dan hasil belajar siswa serta mengembangkannya pada materi dan jenjang pendidikan yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, E., & Supahar. (2021). Development of Visual Literacy Test Instrument on High School Physics Material. *Proceedings of the 7th International Conference on Research, Implementation, and Education of Mathematics and Sciences*. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.210305.074>
- Aryani, W. D., & Purnomo, H. (2023). Gerakan Literasi Sekolah (GLS) dalam Meningkatkan Budaya Membaca Siswa Sekolah Dasar. *JEMARI (Jurnal Edukasi Madrasah ...)*. <http://journal.unuha.ac.id/index.php/jemari/article/view/2682>
- Ayumawarsih, R., & Winarni, R. (2025). Studi Literatur: Strategi Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Literasi Visual dalam Mengatasi Krisis Minat Baca Siswa Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(02), 2477–2143. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i02.24118>
- Azzahra, N., Prasetyo, T., & Ichsan, M. (2025). Pengembangan Media Gambar Seri Berbasis Canva Untuk Meningkatkan Keterampilan Bercerita Siswa Kelas III. *JIPSD: Jurnal Inovasi Pendidikan Sekolah Dasar*, 2(1). <https://journal.innoscientia.org/index.php/jipsd/index>
- Barus, A. A., Fitri, A. N., Safitri, A., Syaputri, D. A., Purba, H. A. I., Nisa, K., Fadhilah, R., Maroh, M. L., & Ginting, L. S. D. B. (2025). Penerapan Video Edukasi Literasi Visual Membaca dalam Bahasa Indonesia. 3(3), 46–52. <https://doi.org/10.61722/jssr.v3i3.4578>
- Branch, R. M. (2009). Instructional Design: The ADDIE Approach. In *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Springer US. <https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6>
- Gustina, M., Maksum, A., & Aruwiyantoko, A. (2025). Implementasi Gerakan Literasi Sekolah untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *JUDIKA: Jurnal Pendidikan Unsika*, 13(2), 249–262. <https://doi.org/10.35706/judika.v13i2.13124>
- Handayani, & Fadilah, M. (2024). Literature Review: Upaya Meningkatkan Literasi Visual untuk Menstimulasi Kemampuan Berpikir dalam Pembelajaran Biologi. *BIODIK*, 10(2), 37–45.

- Hatima, Y., Fajrudin, L., Reksa, , & Pribadi, A. (2025). Program Penguatan Literasi Visual dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia melalui Komik Edukasi Anak di SDN Karundang 1 Kota Serang. *JAMPI: Jurnal Abdi Masyarakat Dan Pemberdayaan Inovatif*, 1(1). <https://doi.org/10.64690/jampi.v1i1.218>
- Herawati, A., Riana, H. D., Sonia, N. I., Supriyatin, I., Silihah, R. V., & Puspita, R. D. (2025). Literasi Petualangan Kata dan Imajinasi di Sekolah Dasar. *Pedagogi: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 12(1), 93–104.
- Indah, R. A., & Fadilah, M. (2024). Literature Review : Pengaruh Media Pembelajaran Literasi Visual Terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa SMA. *BIODIK*, 10(2), 188–198. <https://doi.org/10.22437/biodik.v10i2.33803>
- Kayati, A. N. (2022, April 28). Pemanfaatan Teks Multimodal dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk Penguatan Literasi Peserta Didik. *Inovasi Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia*.
- Kurniawati, K., Wahyuriningsih, I., & Stotlikova, R. (2025). Development of Visual Literacy Assessment Instrument for Elementary School Students. *DIDAKTIKA: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 8(1), 65–76. <https://doi.org/10.21831/didaktika.v8i1.85928>
- Lubis, M. A. A., Rahmawaty, S., & Tambunan, P. Z. (2024). Pengembangan Kode Satuan Karya Pramuka untuk Pelaporan Kegiatan Pramuka. *Al Ittihadu Jurnal Pendidikan*, 2(2), 160–170. <https://jurnal.asrypersadaquality.com/index.php/alittihadu/article/view/181>
- Milala, H. F., Endryansyah, E., Joko, J., & Agung, A. I. (2021). Keefektifan dan Kepraktisan Media Pembelajaran Menggunakan Adobe Flash Player. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 11(02), 195–202. <https://doi.org/https://doi.org/10.26740/jpte.v11n02.p195-202>
- Muhammad, H. (2018). *Desain Induk Gerakan Literasi Sekolah* (P. Wiedarti & K. Laksono, Eds.; 2nd ed.). Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Mukhlisina, I., & Danawati, G. (2024). Implementasi Gerakan Literasi Sekolah Berbasis Penguatan Pendidikan Karakter di SD Muhammadiyah 3 Tumpang. *Jurnal Tahsinia*, 5(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.57171/jt.v5i2.559>
- Nur, Harsono, A. M. B., & Suriansyah, A. (2025). Implementasi Media Gambar Terhadap Keterampilan Membaca Dan Menulis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran (JTTP)*, 03(02), 460–466.
- Prasetyo, T., Firmansyah, W., & Novitasari, A. (2019). Gerakan Literasi Sekolah (GLS) Sebagai Basis Menumbuhkembangkan Budaya Literasi Siswa. *Proseding: Seminar Nasional Universitas Djuanda*, 119–128.
- Shidiqqa, Q. Q. A., Hasanah, S. A., Daud, M. R. B., & Rustini, T. (2025). Efektivitas Media Video Interaktif dalam Meningkatkan Partisipasi Siswa SD dalam Pembelajaran di SDN 090 Cibiru. *Edukreatif: Jurnal Kreativitas Dalam Pendidikan*, 6(3). <https://ijurnal.com/1/index.php/jkp>
- UNESCO. (2025, September 5). *Literacy: what you need to know*. <https://www.unesco.org/en/literacy/need-know>
- Utami, L. K. (2024). *Peningkatan Kemampuan Berpikir dan Komunikasi Siswa Melalui Literasi Visual pada Proses Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SDMT Ponorogo*. Institut Agama Islam Negeri Ponorogo.
- Yulia, E., Helmanto, F., & Mawardini, A. (2025). Visual Literacy Skills Among Second Grade Students at SDN Cipanas. *International Seminar on Humanity, Education, and Language*, 205–214.
- Yuniarti, A., Titin, T., Safarini, F., Rahmadia, I., & Putri, S. (2023). Media Konvensional dan Media Digital dalam Pembelajaran. *JUTECH: Journal Education and Technology*, 4(2), 84–95. <https://doi.org/10.31932/jutech.v4i2.2920>