

Pengembangan Media *Treasure Box of Literacy* (T-Boxlit) Berbantuan Canva dengan Pendekatan SAVI pada Pembelajaran IPAS Kelas IV SDN Lamper Lor

Risqa Rahmawati¹⁾, Fine Reffiane¹⁾, Intan Rahmawati¹⁾

¹⁾Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Semarang

*Corresponding Author: risqarahmawati91@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi adanya keterbatasan penggunaan media pembelajaran konkret yang digunakan guru pada kebutuhan kondisi belajar siswa. Tujuan dari penelitian adalah untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan serta karakteristik dari pengembangan media pembelajaran T-Boxlit berbantuan canva dengan pendekatan SAVI pada pembelajaran IPAS materi transformasi energi untuk siswa kelas 4 SDN Lamper Lor. Penelitian ini merupakan jenis “*Research and Development*” (R&D) dengan prosedur pengembangan model ADDIE. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi, wawancara, angket, beserta dokumentasi. Subjek penelitian ialah 27 orang siswa kelas 4 sekolah dasar. Analisis data dari hasil penelitian menggunakan metode analisis deskripsi kuantitatif untuk menganalisis skor yang diberikan para ahli terhadap kevalidan dan kepraktisan media. Hasil uji dari validasi ahli media diperoleh skor (97,91%) dan ahli materi (97,5%) dengan kategori “sangat valid”. Hasil kepraktisan untuk media diperoleh dari respon guru terhadap media dengan hasil (93,75%), respon guru terhadap materi (100%), dan respon siswa kelas 4 sejumlah (90%), sehingga dikategorikan “sangat praktis”. Penggunaan media T-Boxlit dengan berbantuan canva layak untuk diimplementasikan yang dapat melibatkan secara langsung siswa kelas 4 dalam pembelajaran IPAS.

Kata Kunci: Pengembangan; Media T-Boxlit; Pendekatan SAVI; IPAS

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



PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi di era digital telah mendorong transformasi media pembelajaran dalam bidang pendidikan khususnya pembelajaran IPAS di sekolah dasar. Dampak yang dapat dirasakan dari dinamika perkembangan teknologi di zaman sekarang ini menjadi sarana yang dapat mendukung kemudahan dalam proses pembelajaran (Putra & Salsabila, 2021). Dengan memanfaatkan beragam platform media edukasi yang tersedia dapat dirancang secara inovatif untuk menghasilkan media interaktif yang bertujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Peran pendidik tidak hanya dalam penyampaian materi, tetapi juga merancang pembelajaran dengan mengintegrasikan teknologi secara efektif (Lahamado et al., 2025). Penggunaan platform media pembelajaran yang sering digunakan dalam menyampaikan materi salah satunya ialah Canva. Canva merupakan sarana platform desain yang menghasilkan materi visual dalam menyampaikan materi pembelajaran yang dapat dirancang secara menarik dengan berbagai fitur interaktif yang tersedia (Fajrina et al., 2025). Namun kenyataannya di lapangan, dalam memilih media pembelajaran pendidik masih cenderung menggunakan media yang membuat proses belajar mengajar berjalan satu arah dan kurang melibatkan siswa secara langsung. Media yang sering digunakan antara lain buku guru, buku siswa, video, *power point* (Azizatunnisa et al., 2022).

Menurut Amalia et al., (2024) bahwa media pembelajaran interaktif mempengaruhi pemahaman dan daya ingat siswa terhadap konsep yang sulit. Penggunaan media interaktif yang tepat sesuai dengan kebutuhan belajar dapat membantu meningkatkan konsentrasi siswa, yang dimana media sebagai sarana dalam proses penyampaian informasi yang dapat diterima dengan baik (Agustira & Rahmi, 2022). Pendidik diharapkan mampu untuk menunjukkan kreativitas dan inovasi dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam proses pembelajaran. Dalam hal itu, pendekatan saat mengajar mata pelajaran IPAS tidak hanya berpusat pada pendidik agar tidak membosankan dan dapat menarik perhatian siswa (Mariyam et al., 2024). Dengan pendekatan model yang menggabungkan beberapa aktivitas *somatic*, *auditory*, *visualization*, *intellectual* pada proses pembelajaran melibatkan siswa aktif dengan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Pendekatan yang menggabungkan

beberapa aspek kognitif dan gerakan dikenal dengan model pembelajaran SAVI (Sophian et al., 2025). Penerapan dengan pendekatan model SAVI ini tidak hanya berorientasi pada satu arah, tetapi secara tidak langsung menciptakan pengalaman belajar lebih bermakna yang membuat siswa lebih aktif terlibat dalam proses belajar.

Media merupakan alat atau bahan yang membantu pendidik dalam menyampaikan materi untuk memfasilitasi siswa dalam proses belajar dengan bantuan pemanfaatan teknologi (Ali et al., 2024). Perkembangan teknologi dapat dirasakan manfaatnya oleh pendidik. Pengaruh dari teknologi mempunyai dampak positif apabila dapat dimanfaatkan dengan tepat. Kemudahan dalam mengakses informasi lebih luas dan cepat. Dalam dunia Pendidikan, seorang pendidik harus mampu untuk menciptakan suasana belajar dengan bantuan media pembelajaran interaktif. Media pembelajaran dengan mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran berpotensi meningkatkan efektivitas proses pembelajaran, mendorong partisipasi keaktifan siswa, dan menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna (Putri, 2023). Ketertarikan siswa terhadap penggunaan media dengan mengintegrasikan teknologi menciptakan kelas lebih hidup dan tidak monoton saat menyampaikan materi yang membuat .

Adanya keterbatasan dalam penggunaan media pembelajaran saat menyampaikan suatu materi membuat siswa cepat merasa jenuh sehingga mempengaruhi tingkat pemahaman yang diperoleh dan kemampuan dalam literasi (Cahyani et al., 2023). Upaya dapat dilakukan dengan pengoptimalan media pembelajaran dan metode yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa di kelas (I. P. A. S. Putra & Paramita, 2023). Kemampuan pendidik dalam mendesain media sangat diperlukan saat menghadapi perubahan dalam proses pembelajaran (Wulandari & Mudinillah, 2022). Kondisi yang dihadapi menjadi tantangan bagi pendidik untuk berkreaitivitas dalam menyajikan suatu materi dengan bantuan media yang dapat menarik perhatian dan melibatkan siswa guna mengurangi kejenuhan (Niawati & Reffiane, 2023). Pengalaman pembelajaran dengan melibatkan siswa secara langsung akan mudah membangun pengetahuan baru dari informasi yang tersampaikan (Febrianti & Hasibuan, 2024).

Berdasarkan observasi di SDN Lamper Lor, peneliti mengamati bahwa siswa kurang antusias dan ada saatnya tidak fokus saat pembelajaran berlangsung. Keadaan yang disebabkan karena media pembelajaran yang digunakan guru masih kurang menarik perhatian siswa. Pendekatan yang dijalankan masih menggunakan metode ceramah. Maka dari itu, penggunaan media pembelajaran harus disesuaikan dengan kebutuhan siswa. Peneliti berencana mengembangkan media pembelajaran dalam penelitian yang berjudul “Media *Treasure Box of Literacy* (T-Boxlit) berbantuan canva dengan pendekatan SAVI pada pembelajaran IPAS Kelas IV.” Dengan mengintegrasikan teknologi, pendidik dapat berinovasi dengan mengaplikasikan media pembelajaran yang sering digunakan dengan mengembangkan ide-ide kreativitas untuk menghasilkan media pembelajaran yang interaktif (Nuhaa & Witanto, 2024). Pengembangan media T-Boxlit berbantuan canva dengan pendekatan SAVI dirancang berupa media edukatif petualangan misi yang dapat melibatkan siswa secara langsung untuk mengenalkan materi tentang mengubah bentuk energi pada pembelajaran IPAS.

Penelitian yang relevan dengan pengembangan media kotak harta karun pada kajian sebelumnya oleh (Oktriayanti et al., 2024), menunjukkan bahwa media peta harta karun terbukti untuk meningkatkan aktivitas dan kerja sama antara siswa selama proses pembelajaran. Hasil penelitian bertujuan untuk mengidentifikasi kevalidan, kepraktisan serta keefektifan terhadap penggunaan media. Media peta harta karun dengan materi pelajaran matematika dihasilkan sebagai media pembelajaran yang inovatif dan interaktif. Pengembangan dari penelitian sebelumnya belum terdapat berbasis canva dan materi pembelajaran yang berbeda. Sejalan dengan penelitian sebelumnya, peneliti mengembangkan media T-Boxlit yang merupakan media konkret edukasi jelajah misi serupa media harta karun untuk meningkatkan keterlibatan partisipasi siswa dengan bantuan canva berisikan tampilan materi dengan proses pendekatan SAVI guna untuk memberikan solusi dari permasalahan yang dihadapi saat proses pembelajaran di kelas. Materi pada media T-Boxlit berbantuan canva menjelaskan tentang mengubah bentuk energi pada pembelajaran IPAS kelas 4 Sekolah Dasar.

METODE

Metode *Research and Development* (R&D) merupakan pendekatan penelitian yang bertujuan untuk meneliti, merancang, menghasilkan serta menguji kelayakan produk (Sugiyono, 2019). Penerapan pengembangan menggunakan model ADDIE yang mencakup 5 tahapan, yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*,

Implementation, dan *Evaluation*. Pada tahapan-tahapan model ADDIE dilaksanakan secara terstruktur dan berkesinambungan.

Peneliti merancang kebutuhan dengan mengembangkan media yang relevan melalui tahapan ADDIE. Tahapan awal analisis yang dilaksanakan dengan mengidentifikasi permasalahan melalui observasi di kelas 4 dan melakukan wawancara dengan guru kelas untuk memperoleh informasi. Dari tahapan analisis, peneliti menemukan sumber yang dapat mendukung pengembangan T-Boxlit berbantuan canva pada tahapan analisis. Selanjutnya pada tahap desain, mencakup unsur-unsur dari pengembangan media T-Boxlit berbantuan canva yang meliputi, aspek desain, aspek komponen, aspek penyajian serta kesesuaian materi. Tahap pengembangan media dikembangkan berdasarkan dari komponen-komponen yang ada dalam media yang telah dirancang berdasarkan dengan kebutuhan di awal. Tahapan implementasi dilaksanakan setelah media telah memenuhi penilaian validasi oleh ahli materi dan ahli media. Selanjutnya tahap evaluasi, pada tahapan ini media sudah di ujicoba dan sudah direvisi yang merujuk pada saran dari ahli media, ahli materi, serta hasil dari pengujian produk yang dapat ditarik kesimpulan atas kelayakan media dalam meningkatkan partisipasi siswa.

Penelitian diterapkan di kelas 4 SDN Lamper Lor Kota Semarang pada bulan Juni 2025 dengan subjek penelitian berjumlah 27 siswa. Instrumenn pada penelitian ini mencakup observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Wawancara dengan guru kelas 4 untuk mengetahui informasi dan kebutuhan yang dihadapi saat proses pembelajaran di kelas. Jenis angket yang digunakan berupa angket kebutuhan guru dan siswa; angket validasi ahli media dan ahli materi; serta angket respon guru dan siswa setelah produk digunakan.

Penilaian terhadap kelayakan media mencakup beberapa indikator yaitu, kesesuaian desain dan tata letak, kesesuaian komponen dan kesesuaian penyajian dapat diamati pada tabel 1. Selanjutnya untuk kelayakan materi mencakup kesesuaian materi, keakuratan materi, penyajian materi dapat diamati pada tabel 2.

Tabel 1. Indikator Kelayakan Media

Aspek Penilaian
Kesesuaian Desain
1. Kejelasan desain gambar dalam media T-Boxlit berbantuan canva
2. Keserasian paduan warna dalam media T-Boxlit berbantuan canva
3. Jenis tulisan yang digunakan dalam media T-Boxlit berbantuan canva dapat terbaca dengan jelas
4. Tata letak isi pada media T-Boxlit berbantuan canva disusun dengan rapi
Kesesuaian Komponen
5. Media T-Boxlit berbantuan canva dilengkapi dengan materi dan petunjuk buku panduan
6. Media T-Boxlit berbantuan canva dilengkapi dengan rangkuman pada bagian komponen <i>puzzle</i>
7. Media T-Boxlit berbantuan canva dilengkapi dengan soal evaluasi
8. Media T-Boxlit berbantuan canva sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai
9. Komponen dalam media T-Boxlit berbantuan canva sesuai dengan karakteristik peserta didik
10. Media pembelajaran T-Boxlit berbantuan canva aman diterapkan untuk peserta didik
Kesesuaian Penyajian
11. Warna yang digunakan sesuai dan tidak berlebihan
12. Penyajian media pembelajaran T-Boxlit berbantuan canva jelas dan dapat menarik perhatian peserta didik

Tabel 2. Indikator pada Materi

Aspek Penilaian
Kesesuaian Materi
1. Materi pada media T-Boxlit berbantuan canva sesuai dengan “Bab 4 Mengubah Bentuk Energi, Topik A. Transformasi Energi di Sekitar Kita”
2. Materi dalam media T-Boxlit berbantuan canva sesuai dengan capaian pembelajaran
3. Materi pada media T-Boxlit berbantuan canva membantu peserta didik berpikir kritis
4. Kesesuaian materi pada media T-Boxlit berbantuan canva sesuai dengan tujuan pembelajaran
Keakuratan Materi
5. Materi pada media T-Boxlit berbantuan canva memuat ragam transformasi energi di sekitar kita
6. Materi pada media T-Boxlit berbantuan canva sesuai dengan kehidupan sehari-hari peserta didik
7. Materi pada media T-Boxlit berbantuan canva disajikan dengan lengkap

Aspek Penilaian
Penyajian Materi
8. Informasi yang tersaji dalam pembelajaran dengan media T-Boxlit berbantuan canva mudah dimengerti
9. Bahasa dalam komponen buku mini literasi “Mengubah Bentuk Energi” mudah dipahami
10. Gambar yang terdapat pada media T-Boxlit berbantuan canva sesuai dengan materi

Dari hasil data penilaian beberapa indikator kelayakan media dan materi guna memperoleh hasil yang akurat diperlukan teknik analisis data. Teknik yang dilakukan untuk pengolahan data dari validasi dan respon dengan menggunakan skala *likert*. Setelah pengolahan data, tingkat kelayakan media T-Boxlit berbantuan canva diklasifikasikan berdasarkan skor validitas dari ahli validator materi dan validator media yang diadaptasi dari (Hayanum et al., 2023) dapat diamati pada tabel 3 berikut ini:

Tabel 3. Kriteria Kevalidan

Rentang Skor	Kategori
81% - 100%	Sangat Valid
61% - 80%	Valid
41% - 60%	Cukup Valid
21% - 40%	Kurang Valid
0% - 20%	Sangat Tidak Valid

Tingkat kepraktisan media T-Boxlit berbantuan canva didapatkan dari respon guru dan siswa. Hasil data diolah dengan klasifikasi yang diadaptasi dari (Hayanum et al., 2023) bisa diamati pada tabel 4:

Tabel 4. Kriteria Kepraktisan

Rentang Skor	Kategori
81% - 100%	Sangat Praktis
61% - 80%	Praktis
41% - 60%	Cukup Praktis
21% - 40%	Kurang Praktis
0% - 20%	Sangat Tidak Praktis

Data yang telah terkumpul dengan penilaian skor yang diperoleh dapat dihitung menggunakan rumus format presentase (Muna & Wardhana, 2022).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahapan model ADDIE untuk mengembangkan media T-Boxlit berbantuan canva mencakup 5 tahapan yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Setiap tahapan memiliki struktur proses yang sistematis saling berkesinambungan. Tahap analisis dilakukan di kelas 4 SDN Lamper Lor dengan melakukan observasi dan wawancara untuk memperoleh informasi dari permasalahan atau kebutuhan siswa selama poses pembelajaran di kelas. Tahap ini sebagai acuan untuk mengetahui permasalahan yang dihadapi selama proses pembelajaran. Hasil dari observasi yang telah diamati, bahwa permasalahan ditemukan dari sebagian siswa yang kurang antusias dan tidak konsentrasi saat guru menjelaskan materi. Dengan mendorong keaktifan siswa, guru memberi pertanyaan untuk siswa supaya aktif. Namun, dari hasil pengamatan siswa kurang antusias terhadap pendekatan yang dilakukan guru saat menyampaikan materi. Media pembelajaran dengan pendekatan yang dilakukan oleh guru kurang melibatkan siswa untuk aktif dengan sendirinya. Hasil wawancara dengan guru kelas, karakteristik siswa saat mengikuti pembelajaran di kelas akan aktif jika penggunaan media dapat dikembangkan sesuai dengan kebutuhan karakteristik siswa. Penggunaan media yang disukai oleh siswa lebih condong ke media interaktif seperti tantangan atau game edukatif yang menarik. Peneliti berupaya untuk mengembangkan media interaktif yaitu T-Boxlit berbantuan canva dengan pendekatan SAVI pada pembelajaran IPAS. Media yang dikembangkan berisi sebuah tantangan misi yang dapat melibatkan siswa secara keseluruhan dengan pendekatan menggunakan panca indra. Pendekatan dapat disesuaikan dengan kebutuhan siswa yang melibatkan panca indra mencakup *somatic* (gerakan fisik), *auditory* (mendengar dan berbicara), *visual* (melihat objek), *intellectual* (proses berfikir). Menekankan pengoptimalan dengan pendekatan SAVI yang melibatkan panca indra guna untuk melibatkan siswa aktif dalam proses pembelajaran (Hopeman & Yusup, 2025).

Tahap kedua, pengembangan media T-Boxlit berbantuan canva di desain dengan komponen-komponen yang disesuaikan dengan isi media tantangan misi. Media T-Boxlit dibuat secara konkrit dengan bantuan yang dikombinasikan dengan canva. Pada tahap ini, media T-Boxlit berbantuan canva disesuaikan dengan materi dan kebutuhan siswa. Penggunaan canva digunakan sebagai petunjuk untuk menampilkan materi tentang mengubah bentuk energi yang ada dalam penggunaan media T-Boxlit, desain dari canva dapat diamati pada gambar 1. Dalam perencanaan desain produk konkrit, peneliti membuat alur desain tiap misi tantangan pada media T-Boxlit yang dapat diamati pada gambar 2.



Gambar 1. Desain Canva



Gambar 2. Desain rancangan media T-Boxlit

Tahap ketiga, pengembangan media T-Boxlit berbantuan canva mulai dengan proses pembuatan media. Pembuatan media T-Boxlit dibuat dalam bentuk konkrit yang serupa dengan kotak harta karun. Di dalam media T-Boxlit berisi komponen-komponen misi yang dapat melibatkan siswa secara langsung dengan proses pembelajaran di kelas menggunakan panca indra yang mencakup *somatic* (melibatkan gerak dari siswa), *auditory* (mendengar dan berbicara saat proses penggunaan media), *visual* (melihat secara langsung dari bagian-bagian isi media atau objek), *intellectual* (proses berfikir dalam menyelesaikan misi penggunaan media). Pada komponen media T-Boxlit berisi buku panduan penggunaan, peta menjelajah misi, barcode canva, kertas gulungan misi, buku mini literasi, lembar informasi, kartu gambar, puzzle, kotak akhir misi. Media T-Boxlit dapat diamati pada gambar 3.



Gambar 3. Komponen-komponen isi media T-Boxlit

Langkah selanjutnya, produk yang telah dikembangkan oleh peneliti kemudian dikonsultasikan oleh validator ahli media dan ahli materi pada bidangnya. Beberapa aspek yang ada dalam media diantaranya aspek kesesuaian desain dan tata letak, kesesuaian komponen serta kesesuaian penyajian. Penilaian terhadap media T-Boxlit berbantuan canva oleh ahli media dapat diamati lebih lanjut pada tabel 5.

Tabel 5. Hasil Validasi Ahli Media

No	Aspek Penilaian	Skor	Skor Maksimal
1	Kesesuaian Desain dan Tata Letak	16	16
2	Kesesuaian Komponen	24	24
3	Kesesuaian Penyajian	7	8
Jumlah Skor		47	48
Persentase		97,91%	
Kategori		Sangat Valid	

Hasil dari ahli media memperoleh jumlah presentase 97,91%, mengindikasikan bahwa media T-Boxlit berbantuan canva dengan kategori “sangat valid”.

Merujuk tabel 6, penilaian dari ahli materi memperoleh hasil validasi dengan presentase 97,5% kategori “sangat valid” dapat diamati berikut ini.

Tabel 6. Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	Skor	Skor Maksimal
1	Kesesuaian Materi	16	16
2	Keakuratan Materi	11	12
3	Penyajian Materi	12	12
Jumlah Skor		39	40
Persentase		97,5%	
Kategori		Sangat Valid	

Setelah memperoleh penilaian dari validator ahli media dan ahli materi, guna memastikan media yang dikembangkan untuk di uji coba sudah layak untuk diimplementasikan. Tahap yang dilakukan selanjutnya yaitu tahap implementasi. Produk yang telah dikonultasikan dan dinilai oleh validator pada ahlinya telah memenuhi kelayakan untuk di uji coba. Implementasi media T-Boxlit berbantuan canva untuk siswa kelas 4 bisa diamati pada gambar 4.



Gambar 4. Penggunaan Media

Untuk memperoleh kepraktisan pada media T-Boxlit, peneliti mendistribusikan lembar respon guru dan siswa terhadap media T-Boxlit berbantuan canva setelah produk selesai digunakan. Berikut tabel angket repon guru terhadap media T-Boxlit berbantuan canva, dapat diamati pada tabel 7.

Tabel 7. Angket Respon Guru terhadap Media

No	Aspek Penilaian	Skor	Skor Maksimal
1	Penggunaan Media T-Boxlit berbantuan Canva	12	12
2	Kesesuaian Isi	12	12
3	Tampilan	11	12
4	Kemanfaatan	10	12
Jumlah Skor		45	48
Presentase		93,75%	
Kategori		Sangat Praktis	

Dari hasil yang diperoleh pada tabel 5, bahwa respon guru terhadap media T-Boxlit berbantuan canva memperoleh presentase 93,75% dengan kategori “sangat praktis”. Sementara untuk respon terhadap materi yang ditinjau dari tiga aspek mencakup kesesuaian materi, keakuratan materi dan penyajian materi dapat diamati lebih lanjut pada tabel 8.

Tabel 8. Angket Respon Guru terhadap Materi

No	Aspek Penilaian	Skor	Skor Maksimal
1	Kesesuaian Materi	16	16
2	Keakuratan Materi	12	12
3	Penyajian Materi	12	12
Jumlah Skor		40	40
Presentase		100%	
Kategori		Sangat Praktis	

Berdasarkan hasil respon guru terhadap materi memperoleh jumlah presentase 100% dengan kategori “sangat praktis”. Selanjutnya untuk tanggapan angket respon siswa dapat diamati pada tabel 9.

Tabel 9. Angket Respon Siswa

No	Aspek Penilaian	Indikator	Skor	Skor Maksimal
1	Media	Tampilan media T-Boxlit berbantuan canva menarik	96	108
		Media T-Boxlit berbantuan canva memberikan panduan untuk memudahkan dalam penggunaan	99	108
		Tulisan dan gambar pada komponen media T-Boxlit dengan berbantuan canva jelas dan mudah dipahami	101	108
		Media T-Boxlit denagn kombinasi warna dan tata letak sesuai dan rapi	96	108
2	Materi	Materi pada media T-Boxlit berbantuan canva mengenalkan ragam transformasi energi	95	108
		Materi pada media T-Boxlit berbantuan canva dapat menambah pengetahuan	98	108
		Media T-Boxlit berbantuan canva memudahkan saya memahami materi	98	108
3	Kemanfaatan	Pembelajaran menggunakan media T-Boxlit berbantuan canva sesuai dengan gaya belajar siswa	94	108
		Media T-Boxlit berbantuan canva memudahkan dalam proses belajar	99	108
		Media T-Boxlit berbantuan canva pada ragam transformasi energi meningkatkan motivasi dalam belajar	96	108
		Jumlah Skor	972	1.080
Persentase			90%	
Kategori			Sangat Praktis	

Berdasarkan dari hasil angket respon siswa pada tabel 7, memperoleh presentase dengan jumlah 90% masuk dalam kategori “sangat praktis”. Karakteristik dari komponen-komponen pengembangan media T-Boxlit berbantuan canva dengan pendekatan SAVI dapat melibatkan siswa secara langsung dan mendapat respon positif setelah selesai penggunaan media.

Tahapan di akhir yaitu tahap evaluasi, masukan yang diberikan oleh ahli media, ahli materi serta respon guru dan siswa terhadap media T-Boxlit berbantuan canva menjadi acuan untuk pengembangan produk yang sesuai dengan standar layak digunakan. Ahli materi memberikan tanggapan terkait dengan materi yang disajikan telah sesuai, tidak ada tambahan untuk direvisi. Ahli media memberikan tanggapan terkait jenis tulisan pada buku mini literasi baiknya ukuran huruf diperbesar. Hasil dari tahap ini untuk mengetahui kelemahan dari suatu produk yang dapat dilakukan penyempurnaan sesuai dengan kondisi kebutuhan. Studi yang relevan dari (Susilowati & Saputra, 2022), penggunaan media T-Boxlit yang serupa dengan harta karun dapat digabungkan dengan pendekatan yang sesuai dengan kondisi siswa di kelas. Pendidik tidak lepas dari kreativitasnya dalam merancang penggunaan media yang dapat mendorong antusias siswa dalam proses pembelajaran (Hidayatullah et al., 2023).

SIMPULAN

Berdasarkan dari hasil penelitian dan pengembangan media *Treasure Box of Literacy* (T-Boxlit) berbantuan canva dengan pendekatan SAVI pada pembelajaran IPAS kelas 4 SDN Lamper Lor, pengembangan terhadap media telah di uji dengan presentase hasil yang diperoleh dari ahli validator ahli media, ahli materi, respon guru dan siswa terhadap pengembangan media. Model ADDIE digunakan sebagai tahapan untuk mengembangkan media pembelajaran. Kevalidan dari ahli media memperoleh jumlah 97,91% masuk dalam kategori “sangat valid” dan dari ahli materi dengan jumlah 97,5% kategori “sangat valid”. Kepraktisan media T-Boxlit berbantuan canva diperoleh dari respon guru terhadap media sejumlah 93,75%, respon guru terhadap materi sejumlah 100%, dan respon siswa sejumlah 90% masuk dalam kategori “sangat praktis”. Pengembangan media T-Boxlit berbantuan canva dikembangkan untuk meningkatkan keterlibatan dengan menyesuaikan kebutuhan siswa melalui pendekatan SAVI yang mencakup beberapa penggunaan panca indra.

Daftar Pustaka

- Agustira, S., & Rahmi, R. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Tingkat Sd. *MUBTADI: Jurnal Pendidikan Ibtidaiyah*, 4(1), 72–80. <https://doi.org/10.19105/mubtadi.v4i1.6267>
- Ali, A., Maniboe, L. C., Megawati, R., Djarwo, C. F., & Listiani, H. (2024). *Media pembelajaran interaktif: Teori komprehensif dan pengembangan media pembelajaran interaktif di sekolah dasar*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Amalia, M., Pratama, M. V., Pratiwi, N. A., & Fujiarti, A. (2024). Pengaruh Media Interaktif Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Kelas 4 SD. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 4(01), 39–47. <https://doi.org/10.57008/jjp.v4i01.689>
- Azizatunnisa, F., Sekaringtyas, T., & Hasanah, U. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Game Edukatif Pada Pembelajaran Ipa Kelas Iv Sekolah Dasar. *OPTIKA: Jurnal Pendidikan Fisika*, 6(1), 14–23. <https://doi.org/10.37478/optika.v6i1.1071>
- Cahyani, D. D., Alfin, J., Juhaeni, J., & Safaruddin, S. (2023). Pengembangan Media ‘Ciko Gemar Literasi’ dalam Meningkatkan Literasi Membaca di Sekolah Dasar. *Journal of Instructional and Development Researches*, 3(6), 255–263. <https://doi.org/10.53621/jider.v3i6.260>
- Fajrina, W., Sapta, A., & Safari, D. I. R. (2025). Penerapan Media Canva Sebagai inovasi Pembelajaran dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Pancasila Siswa SD. *Epistema*, 6(1), 60–71. <https://doi.org/10.21831/ep.v6i1.87204>
- Febrianti, N., & Hasibuan, R. I. (2024). Teori Belajar Dan Pembelajaran Dalam Metode Kognitif Di Sekolah. *Jurnal Budi Pekerti Agama Islam*, 2(4), 55–59. <https://doi.org/10.61132/jbpai.v2i4.426>
- Hayanum, R., Permana Sari, R., & Nurhafidhah. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran E-Modul Interaktif dengan Menggunakan Aplikasi Exe-Learning. *KATALIS: Jurnal Penelitian Kimia Dan Pendidikan Kimia*, 5(2), 7–17. <https://doi.org/10.33059/katalis.v5i2.6970>
- Hidayatullah, A., Artharina, F. P., Sumarno, S., & Rumiarc, E. (2023). Penggunaan Aplikasi Canva pada Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(2), 943–947. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i2.4823>
- Hopeman, T. A., & Yusup, R. (2025). *Pendekatan SAVI dalam pembelajaran: Konsep, strategi, dan implementasi*. Kaizen Media Publishing.
- Lahamado, I., Lukman, L., & Zulnuraini, Z. (2025). Analisis Literatur: Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Canva Pada Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Pedagogik Journal of Islamic Elementary School*, 585–596. <https://doi.org/10.24256/pijies.v8i2.7628>
- Mariyam, S., Nurdiansyah, N., & Yogiarni, T. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Somatic, Auditory, Visualization, Intellectual dalam Upaya Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis IPS Sekolah Dasar. *Pendekar: Jurnal Pendidikan Berkarakter*, 7(2), 212. <https://doi.org/10.31764/pendekar.v7i2.24301>
- Muna, K. N., & Wardhana, S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi dengan Model ADDIE pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Perkenalan Diri dan Keluarga untuk Kelas 1 SD. *EduStream: Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(2), 175–183. <https://doi.org/10.26740/eds.v5n2.p175-183>
- Niawati, K., & Reffiane, F. (2023). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Kelas V melalui Metode Problem Based Learning (Pbl) Berbantu Media Konkret. *Jurnal Pendidikan Guru Profesional*, 1(2), 215–224. <https://doi.org/10.26877/jpgp.v1i2.235>
- Nuhaa, F., & Witanto, Y. (2024). Mystery Box Media Increases Motivation and Learning Achievement of Fourth Grade Students in Civics Learning. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 8(3), 538–546. <https://doi.org/10.23887/jppp.v8i3.79420>
- Oktriayanti, D. I., Erwandi, R., & Valen, A. (2024). Keefektifan Media Peta Harta Karun Berbasis HOTS Materi Satuan Berat di Sekolah Dasar. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 6(3), 329–337.

<https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikandasar.v6i3.1858>

- Putra, A. D., & Salsabila, H. (2021). Pengaruh Media Interaktif Dalam Perkembangan Kegiatan Pembelajaran Pada Instansi Pendidikan. *Inovasi Kurikulum*, 18(2), 231–241. <https://doi.org/10.17509/jik.v18i2.36282>
- Putra, I. P. A. S., & Paramita, M. V. A. (2023). The use of digital educational games as learning media: A study on elementary school teachers. *International Journal of Elementary Education*, 7(2), 212–219.
- Putri, R. A. (2023). Pengaruh Teknologi dalam Perubahan Pembelajaran di Era Digital. *Journal of Computers and Digital Business*, 2(3), 105–111. <https://doi.org/10.56427/jcbd.v2i3.233>
- Sophian, S. K., Hidayah, R. R., Alay, F., Safitri, D., & Suryanda, A. (2025). Model Pembelajaran SAVI (Somatic, Auditory, Visualization, dan Intellectually) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *DIAJAR: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(1), 1–7. <https://doi.org/10.54259/diajar.v4i1.2751>
- Sugiyono, P. D. (2019). metode penelitian pendidikan (kuantitatif, kualitatif, kombinasi, R&D dan penelitian pendidikan). *Metode Penelitian Pendidikan*, 67(2019), 18.
- Susilowati, A. R., & Saputra, Y. A. (2022). Penerapan Permainan Edukatif ‘Harta Karun’ Berbasis Problem Based Learning terhadap Literasi Sains Siswa. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 6(2), 639–660. <https://doi.org/10.26811/didaktika.v6i2.605>
- Wulandari, T., & Mudinillah, A. (2022). Efektivitas Penggunaan Aplikasi CANVA sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 2(1), 102–118. <https://doi.org/10.32665/jurmia.v2i1.245>