
PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN CANVA UNTUK MENINGKATKAN MINAT LITERASI MEMBACA PESERTA DIDIK SEKOLAH DASAR

Siti Filzatul Haziyah¹, Nursiwi Nugraheni²

PPG Prajabatan Jurusan PGSD, Universitas Negeri Semarang, Indonesia^{1,2}

e-mail: *1sfilzatulhaziyah@gmail.com, 2nursiwi@mail.unnes.ac.id

ABSTRAK

Pendidikan berfungsi sebagai alat penting untuk mentransfer pengetahuan lintas generasi dan mendorong pembangunan nasional. Di Indonesia, membaca memainkan peran penting dalam proses pendidikan ini; namun, laporan terkini menunjukkan bahwa siswa sekolah dasar hanya menunjukkan tingkat literasi sedang, yang sebagian besar disebabkan oleh minat baca yang rendah. Studi ini menyelidiki dampak penggunaan Canva, platform desain daring interaktif, untuk meningkatkan minat baca di kalangan siswa kelas dua di SDN Ngesrep 03. Dengan menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif, data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi selama dua minggu. Temuan menunjukkan bahwa integrasi Canva ke dalam proses pembelajaran tidak hanya membuat pelajaran lebih menarik tetapi juga secara signifikan meningkatkan motivasi siswa untuk membaca. Dengan mengubah metode pengajaran tradisional yang sering monoton menjadi pengalaman yang dinamis dan merangsang secara visual, pendekatan ini secara efektif merangsang imajinasi siswa dan menumbuhkan pemahaman yang lebih dalam tentang materi bacaan. Hasilnya menunjukkan bahwa memanfaatkan media pendidikan modern seperti Canva dapat menjadi solusi yang layak untuk meningkatkan literasi membaca dan keterlibatan siswa di Indonesia, yang pada akhirnya berkontribusi pada hasil pembelajaran yang lebih baik.

Kata kunci: *Canva, Pembelajaran Interaktif, Minat Baca, Peningkatan Kemampuan Literasi.*

ABSTRACT

Education serves as a critical tool for transferring knowledge across generations and fostering national development. In Indonesia, reading plays a vital role in this educational process, yet recent reports indicate that elementary school students demonstrate only moderate literacy levels, attributed largely to low reading interest. This study investigates the impact of using Canva, an interactive online design platform, to enhance reading interest among second-grade students at SDN Ngesrep 03. Employing a descriptive qualitative approach, data were gathered through observations, interviews, and documentation over two weeks. The findings indicate that the integration of Canva into the learning process not only made lessons more engaging but also significantly increased students' motivation to read. By transforming traditional, often monotonous teaching methods into dynamic, visually stimulating experiences, this approach effectively stimulated students' imaginations and fostered a deeper understanding of reading materials. The results suggest that utilizing modern educational media like Canva can be a viable solution to improve reading literacy and student engagement in Indonesia, ultimately contributing to better learning outcomes.

Keywords : *Canva, Literacy Improvement, Reading Interest, Interactive Learning.*

PENDAHULUAN

Pendidikan tidak hanya sebagai sebuah sarana dalam menyampaikan sebuah pengetahuan dari satu generasi ke generasi berikutnya, melainkan sebuah media dan upaya

yang bertujuan dapat membawa perubahan dan perkembangan kehidupan berbangsa (Ariyanti, 2017). Pendidikan di Indonesia diaktualisasikan dalam kegiatan membaca (Megantara & Abdul Wachid

BS., 2021). Membaca menjadi salah satu fungsi penting dalam kehidupan manusia (Elendiana, 2020). Tidak dapat dipungkiri membaca menjadi salah satu elemen penting dalam menunjang peserta didik dalam membantu pemahaman atas cakupan materi pembelajaran yang nantinya akan mempengaruhi hasil capaian belajar mereka. Peserta didik dalam usia Sekolah Dasar (SD)/Madrasah Ibtidaiyah (MI) mengalami masa usia perkembangan dimana sangat penting untuk menempatkan dasar-dasar kemampuan literasi (Fahrianur et al., 2023). Literasi tidak terlepas dari kemampuan berbahasa, seseorang dapat dikatakan mampu berliterasi apabila ia sudah dapat memahami Bahasa dengan baik, dan hal tersebut dapat diperoleh dari buah hasil pendidikan.

Literasi menjadi sebuah gerbang untuk membangun pondasi kuat untuk mengembangkan kecakapan dan keterampilan (Fahrianur et al., 2023). Sehingga dapat dikatakan orang yang bisa berliterasi maka ia memiliki pemahaman akan sebuah bacaan atau sebuah hal dan diharapkan dapat di implementasikan dalam kehidupan sehari-hari. Literasi sebagai pondasi kuat untuk peserta didik di SD/MI karena dengan kemampuan tersebut mereka dapat memahami ilmu pengetahuan yang mereka baca maupun ilmu pengetahuan yang diberikan oleh guru. Jika suatu peserta didik masih belum mampu berliterasi, maka akan menjadi penghambat dalam mereka memahami dan mempelajari ilmu yang di enyam selama pendidikan.

Itulah mengapa dapat dikatakan literasi menjadi bagian terpenting sebagai penopang pembelajaran dalam SD/MI. Berdasarkan rapor pendidikan Indonesia tahun 2023 peserta didik jenjang Sekolah Dasar (SD)/Madrasah Ibtidaiyah (MI) masih dalam tingkat Sedang yang dapat diartikan suasana kelas mulai kondusif, dukungan afektif serta aktivasi kognitif dari guru meningkat namun belum optimal (Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, 2023). Hal ini sangat mempengaruhi pada hasil capaian belajar peserta didik dan dalam kemampuan berliterasi mereka, literasi yang dimaksud dalam hal ini adalah literasi membaca.

Salah satu faktor yang mempengaruhi hal tersebut adalah minat baca yang rendah pada peserta didik (Elendiana, 2020). Berdasarkan pada hasil survey tahun 2011 oleh *United Nations Educational, Scientific and cultural Organization* (Unesco), indeks tingkat membaca masyarakat Indonesia hanya 0,001 persendapat diartikan bahwa hanya ada satu dari seribu manusia di Indonesia yang mau membaca buku secara komprehensif. Kondisi ini menempatkan Indonesia pada posisi 124 dari 187 negara dalam penilaian indeks Pembangunan Manusia (IPM). Hal ini juga didukung dengan nilai skor membaca yakni 359 Indonesia yang menempati posisi 71 dari 81 negara dalam survey pada Program for International Student Assessment (PISA) tahun 2022, yang artinya Indonesia merupakan peringkat 10 terakhir dalam PISA (Pandas, 2022). Seperti halnya yang dinyatakan

oleh Marlina, dkk (2017) bahwa kegiatan dalam membaca adalah sebuah kebutuhan terpenting yang ada di dalam kehidupan manusia (Marlina et al., 2017). Menumbuhkan minat baca peserta didik SD menjadi tantangan bagi guru, hal ini dikarenakan kemauan dan ketertarikan peserta didik sendiri dimana guru berperan utama dalam memberikan stimulus-stimulus kepada peserta didik untuk menunjang hal tersebut yang masih belum tercukupi.

Rendahnya minat baca dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor salah satunya adalah penggunaan media pembelajaran yang masih belum optimal. Hal ini berdampak buruk pada kualitas pembelajaran dan hasil capaian belajar mereka dikarenakan membaca dapat menunjang keseluruhan proses belajar mereka secara berkelanjutan (Karyati, 2021). hal ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Sari (2018) yang menyatakan bahwa peserta didik yang sering melaksanakan kegiatan membaca, peserta didik akan memiliki kemampuan setingkat lebih tinggi jika dibandingkan dengan peserta didik yang jarang membaca (Sari, 2018). Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Rahmatunnisa (2017) yang menyatakan bahwa kemampuan literasi membaca berkaitan erat dengan pendidikan dikarenakan literasi membaca dipresepsi sebagai sebuah prasyarat utama untuk masuk dalam kegiatan belajar dalam pendidikan (Rahmatunisa, 2017). Pendidikan di era digital memiliki tantangan yang kuat dimana literasi menjadi bagian krusial

yang harus ditingkatkan oleh seluruh peserta didik. Dalam era digital guru mendapati berbagai tantangan besar dimana peserta didik hidup berdampingan dengan teknologi yang harus dipantau dan control agar pemaksimalan teknologi berjalan dengan maksimal. Salah satu tantangan yang sering dihadapi oleh guru dalam meningkatkan literasi dan kebiasaan membaca di era digital adalah menarik perhatian anak-anak, meningkatkan fokus mereka terhadap bacaan, dan mengalihkan minat mereka dari membaca konvensional ke konten digital yang lebih bermanfaat dan menarik secara visual (Fidratul Husnah et al., 2024). Guru dituntut untuk memahami teknologi dan selalu menjadi pribadi yang kreatif dan inovatif. Selain itu, guru harus menjadi role model yang baik agar peserta didik memahami batasan-batasan teknologi, sehingga terhindar dari pemanfaatan yang salah dalam menggunakan teknologi (Diplan, 2019). Pengaruh media pembelajaran juga harus diperhatikan agar kegiatan pembelajaran menjadi interaktif dan dapat menarik minat peserta didik. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Hajar dkk (2023) yang menyatakan bahwa guru merupakan role model dan aktor terpenting dalam kegiatan belajar, sehingga guru berperan penting untuk menciptakan proses pembelajaran yang aktif dan interaktif (Oktaviona Hajar, Suharmono Kasiyun, Rudi Umar Susanto, 2023). Penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar peserta didik dan menjaga agar

kegiatan belajar di kelas agar tidak monoton dan bervariasi. Dalam hal ini guru harus bisa memtura otak dalam penggunaan teknologi untuk dapat meningkatkan minat membaca pada peserta didik. Contohnya, guru dapat membuat media-media pembelajaran berupa e-book yang berisi gambar-gambar visual untuk menarik minat membaca anak-anak, dan mengalihkan focus mereka terhadap penggunaan teknologi yang tidak bermanfaat menjadi sebuah bentuk pemaksimalan teknologi yang mereka kuasai. Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *online* seperti Canva dapat digunakan sebagai solusi dalam penanganan masalah yang sudah dijabarkan oleh peneliti diatas. Aplikasi Canva merupakan program desain online yang menyediakan berbagai fitur yang menarik seperti presentasi, pamflet, poster, brosur dan lain sebagainya (Pelangi, 2020). Media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah aplikasi Canva.

Berdasarkan hasil observasi di lapangan dalam pelaksanaan pembelajaran oleh guru kelas pada peserta didik kelas II SDN Ngesrep 03, guru kelas hanya menggunakan media konvensional seperti papan tulis, buku peserta didik, dan buku cerita anak bergambar pada umumnya. Pada hasil temuan pada kegiatan observasi peneliti melaksanakan wawancara kepada peserta didik untuk memperoleh informasi lebih dalam mengenai informasi minat baca pada peserta didik kelas II SDN Ngesrep 03. Dalam kegiatan wawancara, didapatkan informasi bahwa minat

baca kelas II SDN Ngesrep 03 tergolong rendah, hal tersebut terlihat dari kurangnya pemahaman peserta didik dalam menguraikan isi bacaan dimana dapat diartikan mereka hanya dapat membaca sebuah teks tanpa memahamami isi dari bacaan tersebut. Peserta didik juga menerangkan bahwa mereka kurang tertarik untuk mengikuti kegiatan membaca dikarenakan mereka tidak tertarik selama proses pembelajaran.

Minat membaca perlu mendapat perhatian yang lebih karena hal ini merupakan aspek yang mendorong kemampuan berliterasi atau pemahaman mereka yang nantinya akan menunjang capaian hasil belajar mereka secara berkelanjutan. Minat membaca yang tinggi akan mempengaruhi pada kemampuan berliterasi mereka. Oleh sebab itu, meningkatkan minat membaca peserta didik merupakan aspek penting untuk memotivasi mereka dalam memahami isi bacaan. Pada pemanfaatan aplikasi Canva peneliti menerapkan pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas II SDN Ngesrep 03 pada materi mengenal perasaan. Peserta didik tidak hanya terpaku pada buku teks dan lisan, akan tetapi pada literasi visual pada aplikasi ini dengan menuangkan langsung gambar, kreativitas, serta imajinasi mereka lewat gambar atau visual yang nantinya dapat digunakan sebagai stimulus atau pemantik pada minat membaca mereka. Berdasarkan uraian diatas tujuan dalam penelitian ini adalah meningkatkan minat membaca peserta didik dengan mengubah penggunaan media pembelajaran yang

membosankan menjadi menyenangkan yaitu menggunakan aplikasi Canva.

METODE

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Ngesrep 03, Semarang. Penelitian ini dilaksanakan selama dua minggu, adapun waktu pelaksanaan penelitian ini adalah pada 08 Agustus sampai dengan 15 Agustus 2024 Semester Ganjil Tahun Ajaran 2024/2025 dengan menyesuaikan jam pembelajaran kelas II tersebut.

Penelitian ini dilakukan dengan pendekatan kualitatif deskriptif untuk mendeskripsikan permasalahan dan fokus penelitian dimana proses penelitiannya dilandaskan oleh persepsi sebuah fenomena yang hasil datanya diperoleh dari hasil analisis deskriptif berupa kalimat secara lisan dari objek penelitian (Sahir, 2022). Langkah-langkah metode kualitatif dilakukan dengan mengumpulkan data berupa kata-kata, gambar, dan bukan angka-angka. Penelitian kualitatif menonjolkan perspektif subjek, proses dan makna dari penelitian tersebut dengan menggunakan landasan teori sebagai payung atau pendukung agar sesuai dengan fakta-fakta yang ada di dalam lapangan (Feny Rita Fiantika et al., 2020). Dalam hal ini, peneliti menafsirkan dan menjelaskan data-data yang didapat dari wawancara, observasi, dan dokumentasi sehingga mendapatkan jawaban dari permasalahan dengan rinci dan jelas.

Dalam pelaksanaannya peneliti mengumpulkan data dengan teknik observasi, wawancara, dokumentasi.

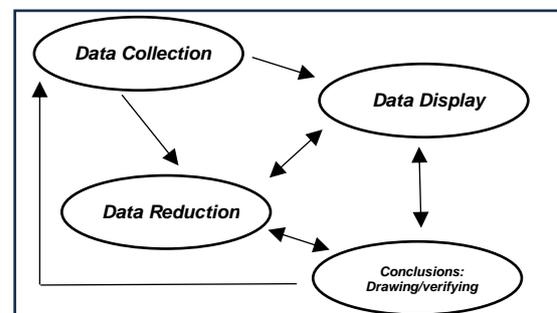
Lembar observasi digunakan untuk memperoleh data partisipasi pembelajaran, keterampilan membaca, dan memahami, dalam hal ini kemampuan memahami yang dimaksud adalah pemahaman isi bacaan. Untuk pemahaman membaca atau literasi membaca, peneliti mencari data dengan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang berisi gambar bercerita yang dibagikan kepada peserta didik pada kegiatan pembelajaran (formatif). Kegiatan observasi dan wawancara dilaksanakan dua kali pada saat pra penelitian untuk mendiagnosa peserta didik dan pada saat pengimplementasian media pembelajaran aplikasi Canva untuk menganalisis efektivitas pemanfaatannya. Sumber data primer dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas II SDN Ngesrep 03 yang berjumlah 27 peserta didik, yakni 11 peserta didik perempuan dan 16 peserta didik laki-laki. Sementara itu sumber data sekunder berasal dari guru kelas, kepala sekolah, artikel ilmiah, dan penelitian terdahulu tentang penggunaan media pembelajaran Canva dan peningkatan minat literasi membaca.

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Jenis observasi yang dilakukan adalah observasi terstruktur atau terencana, yakni dilakukan berstruktur kepada sumber data bahwa ia sedang melakukan penelitian. Ada pula peneliti melakukan penelitian secara tersembunyi tanpa memberitahu objek

untuk menghindari jikalau ada data yang dicari masih dirahasiakan (Feny Rita Fiantika et al., 2020). Peneliti melaksanakan observasi pada saat pelaksanaan asitensi di dalam kelas pada tanggal 08 Agustus 2024. Instrumen yang digunakan dalam melaksanakan observasi adalah lembar observasi partisipasi pembelajaran, keterampilan membaca, dan memahami, dalam hal ini pemahaman bacaan. Instrumen yang digunakan adalah lembar observasi guru yang berisi tiga indikator dengan empat kriteria skor. Adapun untuk instrument pelaksanaan wawancara dengan menggunakan lembar wawancara dimana berisi beberapa pertanyaan yang akan diajukan kepada responden atau peserta didik yang dijadikan sebagai subyek penelitian. Pertanyaan yang terdapat dalam lembar wawancara berisi mengenai kesan, kesulitan, cara menyelesaikan kesulitan, dan hal yang paling disukai pada saat pembelajaran. Teknik dokumentasi merupakan catatan peristiwa pada waktu yang lalu, dan dapat berbentuk tulisan, gambar, maupun karya-karya monumental dari seseorang (Sugiyono, 2017). Dokumentasi merupakan metode yang digunakan untuk mendapatkan data verbal berupa tulisan, catatan, foto maupun video yang bersifat dokumentatif untuk melanjutkan data yang lainnya. Dalam penelitian ini dokumentasi digunakan untuk mendapatkan data berupa suara, catatan, dan gambar.

Validasi dalam instrument penelitian di konsultasikan dengan

kepala sekolah, dosen, dan guru kelas sebagai bentuk pengukuran validitas dan kelayakan atas penggunaannya. Seluruh data yang diperoleh akan diolah dengan menggunakan teknik triangulasi. Teknik triangulasi adalah teknik pengumpulan data untuk menguji apakah data yang dihasilkan kredibel dengan cara mengecek kebenaran data atau informasi yang diperoleh dari berbagai sudut pandang yang berbeda (Feny Rita Fiantika et al., 2020). Pada teknik pengolahan data, peneliti melaksanakan melalui tiga langkah, yakni 1) Pengumpulan dan reduksi data, 2) Penyajian data, 3) Penarikan kesimpulan dan verifikasi. Miles dan Hubberman (2012) dalam Feny Rita Fiantika dkk (2020) mengemukakan bahwa aktifitas pada analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung terus menerus pada setiap tingkatan atau tahapan penelitian sehingga didapatkan data yang bersifat jenuh. Alur kegiatan analisis dapat dilihat pada gambar berikut ini:



Gambar 1. Komponen Analisis Data (Interactive Model)

Indikator keberhasilan dari penelitian ini dapat diketahui dari meningkatnya kemampuan peserta didik berdasarkan hasil observasi keterampilan membaca pemahaman,

meningkatnya partisipasi peserta didik di dalam proses pembelajaran, dan uraian pengalaman yang membaik pada kegiatan wawancara.

HASIL

Penelitian ini berfokus pada tujuan penelitian, maka dari itu peneliti ingin membatasi ulasan penelitian pada bagaian ini hanya pada efektifitas pemanfaatan aplikasi Canva dalam proses pembelajaran dan minat literasi membaca pada peserta didik setelah pemanfaatan aplikasi Canva.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan pada 09 Agustus 2024 dalam penelitian ini dapat kita simpulkan bahwa guru adalah peran utama dalam perencanaan dan menciptakan pembelajaran yang menarik dan interaktif, terutama pada peserta didik di Sekolah Dasar (SD). Hal ini sejalan dengan pernyataan oleh Hazkew dan Mc. Ledon dalam Bukunya yang berjudul "*This is Teaching*" yang berbunyi "*Teacher is professional person who conducts classes*" yang artinya adalah guru adalah seseorang yang yang mempunyai kemampuan profesional dalam menata dan mengelola kelas (Uno, 2016). Dalam hal ini guru dituntut untuk dapat mengetahui karakteristik peserta didik untuk menyesuaikan model, metode, khususnya media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan belajar peserta didik, sehingga mereka dapat memahami dan menerima pembelajaran baik berupa konten dan kompetensi pembelajaran yang diberikan oleh guru.

1) Penggunaan Media Pembelajaran Canva dalam Pembelajaran

Dalam penerapan pemanfaatan media pembelajaran Canva, peneliti menggunakan fitur *slide* guna memberikan materi kepada peserta didik. Penerapan dilakukan pada tanggal 15 Agustus 2024 pada jam pembelajaran jam ke 4-5 pukul 10.50 WIB bahasa Indonesia materi mengenal perasaan. Dalam pemanfaatannya, peneliti membuat *slide* berisi materi mengenai menegnal perasaan dengan menggunakan elemn-elemen gambar dan juga tulisan rumpang kepada peserta didik. Peneliti membuat dua macam *slide* pada penerapannya. Pertama, slide berisi gambar visual mengenai perasaan, disini peneliti mengajak peserta didik untuk menebak apa yang ada di gambar dengan menggunakan pertanyaan-pertanyaan pemantik untuk menstimulasi imajinasi peserta didik. Kedua, setelah pelaksanaan pemantik, peserta didik akan diajak untuk membaca teks pada *slide* setelahnya dimana teks tersebut berisi satu kalimat mengenai gambar visual yang diberikan. Selain itu, peneliti juga mencantumkan beberapa latar belakang gambar untuk membangkitkan kreativitas dan imajinasi peserta didik.



Gambar 2. Slide Berbasis Canva yang Berisi Materi Pembelajaran

Selama proses pembelajaran peserta didik dapat mengikuti

pembelajaran dengan baik, peserta didik antusias dengan *slide* yang disajikan oleh peneliti. Hal ini dibuktikan dengan antusiasme peserta didik pada saat peneliti memberikan pertanyaan pemantik kepada mereka. Selama proses penerapan, peneliti juga melangsungkan kegiatan observasi kepada peserta didik. Observasi disini juga termasuk penilaian formatif yang dilakukan pada saat pembelajaran.



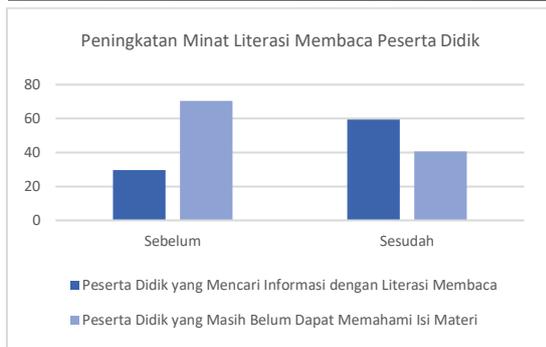
Gambar 3. Penggunaan Canva dalam Proses Pembelajaran

2) Peningkatan Minat Literasi Membaca Peserta Didik

16 dari 27 Peserta didik kelas II SDN Ngesrep 03 salah satunya DAA dalam wawancara pasca penerapan pemanfaatan Canva pada tanggal 16 Agustus 2024 menyatakan *“Saya lebih suka belajar kalau pakai gambar dan video, gambar dan video itu membuat saya penasaran dan akhirnya saya membaca buku dan mencari di internet tentang hal baru yang diberikan guru,”* artinya dalam penggunaan aplikasi Canva dapat menggugah rasa ingin tahu dan membangkitkan minat baca mereka, hal ini dibuktikan dengan pernyataan yang ia nyatakan *“membaca buku dan mencari di internet,”* yang mengartikan bahwa selain membaca, mereka juga berliterasi, berliterasi dalam artian memahami bacaan untuk

mendapatkan informasi. Sementara 11 lainnya menyatakan bahwa banyak yang hanya tertarik pada gambar, tulisan, dan visual yang terdapat dalam media Canva namun mereka masih belum dapat memahami apa yang dimaksudkan oleh guru dengan menggunakan media pembelajaran Canva tersebut. Sehingga dapat diperoleh presentase 59,3% dari total keseluruhan peserta didik di kelas II SDN Ngesrep 03 yang naik secara signifikan dari sebelum pemanfaatan Canva sebagai media pembelajaran yang semua 29,6%.

Hasil observasi yang dilakukan peneliti pada saat penerapan pemanfaatan aplikasi Canva, secara keseluruhan peserta didik dapat mengikuti proses pembelajaran dengan baik. Hal ini dapat dibuktikan dengan partisipasi aktif membaca dan memahami pada saat pelaksanaan pembelajaran dengan melihat antusiasme mereka pada saat pemberian pertanyaan pemantik oleh peneliti yang dilakukan pada penerapan pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran pada tanggal 15 Agustus 2024. Peserta didik dapat mengetahui pesan yang ada di dalam tulisan yang disajikan dalam *slide* pada aplikasi Canva. Hal tersebut juga diperkuat dengan hasil penilaian formatif pada LKPD peserta didik yang mencapai nilai Kriteria ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) sejumlah 66,6% dari total keseluruhan peserta didik di kelas II SDN Ngesrep 03.



Gambar 4. Diagram Hasil Penerapan Aplikasi Canva pada Pembelajaran

Berdasarkan data yang diperoleh selama penelitian menunjukkan adanya perkembangan yang sangat signifikan pada minat literasi membaca peserta didik kelas II SDN Ngesrep 03, Semarang.

PEMBAHASAN

Media pembelajaran merupakan faktor krusial yang menjadi peran penting dalam proses belajar mengajar (Wulandari et al., 2023). Dalam pembelajaran pada umumnya guru menggunakan media sebagai perantara dalam penyampaian materi agar dapat dipahami oleh peserta didik. Media tersebut dapat berupa visual ataupun tulisan yang mana nantinya akan dibaca dan dipahami oleh peserta didik. Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat mengembangkan minat serta keinginan baru, membangkitkan motivasi bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap pembelajaran (Wulandari et al., 2023). Hal ini mempengaruhi minat membaca dan memahami peserta didik, dikatakan seperti itu karena jika media pembelajaran tidak dapat menarik minat peserta didik, maka peserta didik tidak akan memiliki rasa ingin tahu dan mempelajari bahkan

memahami pengetahuan-pengetahuan baru, dan cara mendapatkan hal tersebut adalah dengan membaca. Hal ini sejalan dengan penelitian Eni Desfitri dkk (2023) yang menyatakan bahwa membaca merupakan hal yang paling awal dikenal dalam sejarah peradaban manusia dimana manusia akan menjadi tahu dengan mendapatkan informasi dan pengetahuan dari membaca (Eni Desfitri et al., 2023).

Canva adalah satu diantara banyaknya aplikasi yang dapat digunakan oleh guru dalam membuat media pembelajaran. Salah satu fitur yang disediakan adalah pembuatan *slide* yang nantinya guru dapat membuat slide pembelajaran yang berisi visual, tulisan, maupun video kedalam *slide* yang telah dibuat.

Dalam pembelajaran bahasa Indonesia sangat penting untuk menggunakan media pembelajaran yang menarik karena sesuai dengan hasil observasi pada pra penelitian, peneliti menemukan peserta didik merasa bosan pada saat kegiatan membaca di kelas dikarenakan guru hanya menuliskan tulisan di papan tulis. Hal ini tentunya dikarenakan media pembelajaran yang kurang menarik dan dapat menimbulkan momok tersendiri bagi peserta didik pada saat belajar bahasa Indonesia. Dalam hal ini penggunaan canva sangat membantu guru dalam mempersiapkan desain dalam melakukan transfer informasi dan meningkatkan minat membaca peserta didik dengan melihat objek visual dan tulisan menarik yang berisi materi

pembelajaran (Tri Wulandari & Adam Mudinillah, 2022). Seperti hasil penelitian oleh Rahmatullah dkk (2020) mengenai pemanfaatan media pembelajaran audio visual yang didesain dengan menggunakan Canva menunjukkan bahwa media tersebut layak digunakan sebagai media pembelajaran yang efektifitas penggunaannya tidak hanya pada saat pembelajaran luring namun juga pada proses pembelajaran daring (Rahmatullah et al., 2020). Dalam pembelajaran bahasa Indonesia yang mengharuskan peserta didik untuk membaca dan memahami hal ini terdengar sangat membosankan sehingga dengan menggunakan media Canva ini sangat disenangi peserta didik tidak hanya aspek kelengkapan konten tulisannya namun juga visualisasi dari tulisan atau materi tersebut disenangi oleh peserta didik.

16 dari 27 peserta didik kelas II SDN Ngesrep 03 dalam kegiatan wawancara mengakui bahwa penggunaan Canva merupakan hal baru dan menarik bagi mereka. Pada wawancara tersebut mereka juga menambahkan bahwa diluar pembelajaran mereka juga mengakses informasi-informasi di internet secara mandiri mengenai visual-visual dan juga teks lain seperti gambar bercerita. Dari 16 peserta didik terdapat 11 peserta didik yang hanya tertarik pada gambar, visual, dan teks pada *slide* yang disajikan. Setelah wawancara mendalam peserta didik tersebut masih belum dapat membaca dengan baik sehingga memerlukan bimbingan khusus, hal ini disampaikan oleh AAS

“*Saya tidak tahu bu, saya hanya tahu lewat gambar, membacanya sedikit karena saya masih belum lancar membaca.*”. Dapat diartikan bahwa dalam pelaksanaan penerapan ini dari 11 peserta didik tersebut memiliki faktor tersendiri sehingga masih belum bisa berliterasi membaca dan bukan dikarenakan faktor penggunaan aplikasi Canva yang masih baru untuk mereka. Sehingga pada hasil wawancara dalam pemanfaatan aplikasi ini dapat meningkatkan minat literasi membaca peserta didik dengan tingkat presentase 59,3% dari total keseluruhan peserta didik di kelas II SDN Ngesrep 03.

Observasi peneliti menunjukkan bahwa pemanfaatan aplikasi Canva berhasil mendukung pembelajaran, dengan partisipasi aktif siswa dalam memahami materi dan menjawab pertanyaan. Pada 15 Agustus 2024, 66,6% siswa kelas II SDN Ngesrep 03 mencapai KKTP, yang juga tercermin dari penilaian formatif pada LKPD.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Canva dalam proses pembelajaran terbukti efektif dalam meningkatkan minat literasi membaca peserta didik. Risti Yuni (2024) dalam penelitiannya menyatakan bahwa Canva mampu meningkatkan keterampilan dalam memahami sebuah materi baik teknis maupun teoritis (Yuni et al., 2024). dalam hal ini penggunaan Canva menstimulasi peserta didik lewat rasa ingin tahu mereka lebih lanjut mengenai teks dan gambar yang diberikan oleh peneliti dalam *slide* pembelajaran yang diberikan. dari rasa

ingin tahu tersebut bangkitlah minat literasi membaca peserta didik dimana nantinya kegiatan tersebut akan mendapatkan informasi dan pengetahuan baru yang mereka belum dan ingin ketahui. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian oleh Ridwan Barus (2023) penggunaan aplikasi Canva dapat mendorong peserta didik untuk mencari informasi-informasi peserta didik secara mandiri, hal ini dapat meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik di dalam kelas (Ridwan Barus, 2023). Dengan adanya media pembelajaran yang menarik, peserta didik akan semakin tertarik untuk belajar lebih mendalam karena adanya pengalaman belajar yang bermakna dan tidak membosankan, terutama dalam pembelajaran bahasa Indonesia (Miftahul Jannah et al., 2023).

Hasil pembahasan diatas mengenai efektivitas pemanfaatan media pembelajaran Canva untuk meningkatkan minat literasi membaca peserta didik kelas II SDN Ngesrep 03 dapat dikatakan efektif dan layak untuk dimanfaatkan secara berkelanjutan. Peserta didik tertarik dengan gambar dan tulisan yang berisikan materi pembelajaran pada sajian materi peneliti pada Canva. Peserta didik tertarik untuk mencari informasi mengenai materi yang disampaikan hal ini dapat membangkitkan minat literasi membaca peserta didik sehingga mereka dapat membaca dan juga memahami bacaan sebuah informasi.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan

dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran Canva dapat meningkatkan minat literasi membaca peserta didik kelas II SDN Ngesrep 03, Semarang. Penggunaan Canva secara signifikan dapat meningkatkan minat membaca peserta didik sesuai dengan rumusan masalah mengenai rendahnya minat literasi membaca peserta didik. Manfaat Canva disini sebagai media teknologi untuk para guru dalam menciptakan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Dengan sebuah kreatifitas, peserta didik akan terteraik untuk membaca konten atau isi pembelajaran yang diberikan oleh guru dengan menggunakan visual-visual yang menarik. Tujuan penelitian ini mengeksplorasi pengaruh media Canva dalam proses pembelajaran terpenuhi dengan teridentifikasinya peningkatan keterlibatan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran serta peningkatan pemahaman mereka.

Penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi terhadap ilmu pengetahuan terletak pada penyediaan bukti empiris yang mendukung integrasi teknologi dalam media pembelajaran untuk peserta didik Sekolah Dasar (SD), serta memberikan wawasan baru mengenai pengajaran efektif dan menarik, sehingga penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi untuk penelitian lebih lanjut dalam pengembangan media pembelajaran yang inovatif, efektif di masa mendatang. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi referensi bagi guru bahasa Indonesia untuk selalu menggunakan media

pembelajaran yang menarik agar pandangan peserta didik terhadap mata pelajaran bahasa Indonesia menjadi menarik dan menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ariyanti, M. (2017). Perbandingan Keefektifan Project-Based Learning dan Problem-Based Learning Ditinjau dari Ketercapaian Tujuan Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Matematika Dan Sains*, 5(1), 1–10. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.21831/jpms.v5i1.13469>
- Diplan, D. (2019). Tantangan Pendidik di Era Digital. *Lentera: Jurnal Pendidikan*, 14(2), 41–47. <https://doi.org/10.33654/jpl.v14i2.888>
- Elendiana, M. (2020). Upaya Meningkatkan Minat Baca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 2(1), 54–60. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v1i2.572>
- Eni Desfitri, Risa Yulisna, & Fadhillah. (2023). Sosialisasi Pentingnya Literasi Membaca Bagi Siswa SD di Kampung Sungai Salak Pesisir Selatan. *INTEGRATIF: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 34–38. <https://doi.org/10.60041/integratif.v1i1.16>
- Fahrianur, Monica, R., Wawan, K., Misnawati, Nurachmana, A., Veniaty, S., & Ramadhan, I. Y. (2023). Implementasi Literasi di Sekolah Dasar. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(1), 102–113.
- Feny Rita Fiantika, Mohammad Wasil, Sri Jumiyanti, Leli Honesti, sri Wahyuni, Erland Mow, Jonata, Imam Mashudi, Nur Hasanah, Anita Maharani, Kusmayra Ambarwati, Resty Noflidaputri, Nuryami, L. W. (2020). Metodologi Penelitian Kualitatif. In Y. Novita (Ed.), *Rake Sarasin* (Cetakan 1, Issue March). PT Global Eksekutif Teknologi.
- Fidratul Husnah, Khanifa Intan Yunia, Chandra Chandra, & Ari Suriani. (2024). Tantangan dan Manfaat Membaca Intensif dalam Era Digital Di Sekolah Dasar. *Morfologi: Jurnal Ilmu Pendidikan, Bahasa, Sastra Dan Budaya*, 2(3), 325–338. <https://doi.org/10.61132/morfologi.v2i3.761>
- Karyati, Z. (2021). Pengaruh Keterampilan Membaca Terhadap Prestasi Belajar Bahasa Indonesia Siswa Sekolah Dasar di Kota Tangerang. *Jurnal Educatio*, 7(3), 1135–1142. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i3.1370>
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan T. (2023). Rapor Pendidikan Indonesia Tahun 2023. *Merdeka Belajar*, 2023. <https://raporpendidikan.kemdikbud.go.id/login>
- Marlina, L., Caska, & Mahdum. (2017). Hubungan Minat Baca Dan Motivasi Belajar Dengan Hasil Belajar Ekonomi Siswa Kelas XI IPS SMAN 10 Pekanbaru. *Pekbis Jurnal*, 9(1), 33–47.
- Megantara, K., & Abdul Wachid BS. (2021). Pembiasaan Membaca dalam Pelajaran Bahasa Indonesia Melalui Gerakan Literasi Sekolah.

- Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, Dan Sastra*, 7(2), 383–390.
<https://doi.org/10.30605/onoma.v7i2.1230>
- Miftahul Jannah, F. N., Nuroso, H., Mudzanatun, M., & Isnuryantono, E. (2023). Penggunaan Aplikasi Canva dalam Media Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(1).
<https://doi.org/10.20961/jpd.v11i1.72716>
- Oktaviona Hajar, Suharmono Kasiyun, Rudi Umar Susanto, A. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V di Sekolah Dasar. *Journal on Education*, 06(01), 6404–6413.
<http://jonedu.org/index.php/joe>
- Pandas, D. (2022). *PISA Score By Country*.
<https://www.datapandas.org/ranking/pisa-scores-by-country>
- Pelangi, G. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA. *Jurnal Sasindo Unpam*, 8(2), 79–96.
<http://www.openjournal.unpam.ac.id/index.php/Sasindo/article/view/8354>
- Rahmatullah, R., Inanna, I., & Ampa, A. T. (2020). Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 12(2), 317–327.
- Rahmatunisa, W. (2017). Literasi Media Melalui Kajian Linguistik Fungsional di Indonesia. *FON: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 11(2), 1–9.
<https://doi.org/10.25134/fjpbsi.v11i2.726>
- Ridwan Barus. (2023). Meningkatkan Minat Baca Menggunakan Problem Based Learning (PBL) Berbantuan Scrapbook Berbasis Canva Materi Orang Beriman Menghargai Martabat Manusia PAKBP Kelas IX SMP Mardi Waluya Cibinong. *PROSIDING SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN DAN AGAMA*, 4(2), 1171–1188.
<https://doi.org/10.55606/semnasp.a.v4i2.1360>
- Sahir, S. H. (Universitas M. A. (2022). *Metodologi Penelitian* (T. Koryati (ed.); Cetakan 1). KBM Indonesia.
- Sari, A. (2018). *Pengaruh Minat Baca dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI IPS pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Negeri 1 Mojosari*. 6(3), 362–366.
- Sugiyono, P. D. (2017). *Statistika Untuk Penelitian*. Alfabeta.
- Tri Wulandari, & Adam Mudinillah. (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>
- Uno, H. B. (2016). *Teori Motivasi dan Pengukurannya* (J. H Hamzah (ed.)). PT Bumi Aksara.
https://books.google.co.id/books?i d=8o5_tQEACAAJ&lpg=PP1&hl=i

d&pg=PP1#v=onepage&q&f=false

Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>

Yuni, R., Yuniati, I., & Asmara, A. (2024). Penggunaan Canva sebagai Bahan Ajar Materi Surat Lamaran Kerja untuk Meningkatkan Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas XII di SMKS 3 Idhata Curup. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 5(4), 4342–4348. <https://doi.org/10.54373/imeij.v5i4.1505>