

PENERAPAN MEDIA FLASHCARD DIGITAL BERBASIS CANVA UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN BACAAN KOSAKATA BAKU SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR

Assalwa Tazkiya. L¹, Fatia Zulfa Nurhafifah², Ihsan Syah Putra³,
Risdalina⁴, Destrinelli⁵

^{1,2,3,4,5}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Jambi

assalwatazkiyalubis@gmail.com¹, zulfahafifah627@gmail.com²,
ihsansaputra470@gmail.com³, risdalina@unja.ac.id⁴, destrinelli@unja.ac.id⁵

ABSTRACT

This study was conducted with the aim of improving reading comprehension of standard vocabulary among fourth-grade students at SDN 080/I KM 3 Ma. Bulian through the implementation of an innovative learning medium in the form of digital flashcards created using Canva. The research employed a Classroom Action Research (CAR) method carried out in two cycles, each consisting of planning, action, observation, and reflection stages. The results showed that the use of digital flashcard media increased the students' average score from 68 in the first cycle to 82 in the second cycle and also increased the number of students who scored above average. This improvement indicates that Canva-based interactive visual media is effective in capturing students' attention, encouraging active participation in learning, and enhancing understanding of standard vocabulary within reading contexts. These findings are expected to serve as a reference for teachers in developing instructional media that align with the characteristics and needs of elementary school students in the digital era.

Keywords: *canva, flashcard media, reading comprehension*

ABSTRAK

Penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan untuk meningkatkan pemahaman bacaan terhadap kosakata baku pada siswa kelas IV SDN 080/I KM 3 Ma. Bulian melalui penerapan media pembelajaran inovatif berupa flashcard digital berbasis Canva. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, dengan setiap siklus mencakup tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media flashcard digital mampu meningkatkan nilai rata-rata siswa dari 68 pada siklus I menjadi 82 pada siklus II, serta mendorong peningkatan jumlah siswa yang mencapai nilai di atas rata-rata. Peningkatan tersebut mencerminkan bahwa media visual interaktif berbasis Canva efektif dalam menarik perhatian siswa, meningkatkan partisipasi aktif dalam pembelajaran, serta memperkuat pemahaman kosakata baku dalam konteks bacaan. Temuan ini

diharapkan dapat menjadi acuan bagi guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa sekolah dasar di era digital saat ini.

Kata Kunci: canva, media *flashcard*, pemahaman bacaan

A. Pendahuluan

Penguasaan kosakata baku merupakan aspek fundamental dalam keterampilan berbahasa yang sangat menentukan kemampuan siswa dalam memahami isi bacaan. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar pengenalan terhadap kosakata baku sejak dini tidak hanya menjadi bagian dari pencapaian kompetensi dasar, tetapi menjadi penopang dalam pengembangan literasi membaca yang berkelanjutan. Fitriani & Suendarti (2021) mengemukakan bahwa kosakata merupakan komponen penting yang memengaruhi kemampuan seseorang dalam berbahasa, baik lisan maupun tulisan sehingga penguasaan kosakata yang memadai dapat mempermudah siswa dalam menyerap dan memahami informasi dalam teks. Fadhillah (2022) juga menjelaskan bahwa keterbatasan kosakata yang dimiliki siswa dapat menjadi penghalang utama dalam proses pemahaman bacaan karena siswa akan kesulitan mengaitkan

kata-kata dalam teks dengan makna yang utuh. Rahim (2023) menegaskan bahwa penguasaan kosakata merupakan prasyarat penting dalam pengembangan keterampilan berbahasa khususnya dalam hal membaca dan menulis.

Dalam dunia pendidikan proses pembelajaran efektif memerlukan dukungan media yang tepat guna dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Muthi dkk (2023) menyatakan bahwa media pembelajaran yang dirancang dengan baik dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa karena media tersebut dapat menjembatani pemahaman konsep-konsep abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami. Media seperti *flashcard* terbukti mampu membantu siswa dalam proses akuisisi kosakata melalui visualisasi yang menarik dan pengulangan yang terstruktur (Johan & Roesly, 2025).

Upaya untuk meningkatkan pemahaman kosakata baku pada siswa sekolah dasar menuntut adanya inovasi media pembelajaran yang

tidak hanya mampu menyampaikan materi secara efektif, tetapi juga menarik minat dan perhatian siswa. Dalam hal ini, perkembangan teknologi digital menjadi peluang besar bagi pendidik untuk menciptakan media pembelajaran yang lebih sesuai dengan karakteristik belajar siswa yang cenderung visual, aktif, dan tertarik pada tampilan interaktif. Flashcard digital hadir sebagai salah satu alternatif media yang relevan dan adaptif terhadap kebutuhan tersebut, karena mampu menggabungkan elemen visual seperti gambar, warna, dan ilustrasi dengan informasi verbal secara terpadu. Media ini menjadi lebih fungsional dengan adanya dukungan platform desain grafis berbasis daring seperti Canva yang memungkinkan guru untuk mendesain flashcard secara kreatif, efisien, dan mudah digunakan dalam berbagai bentuk pembelajaran baik secara luring di kelas maupun daring.

Dukungan teoritis terhadap efektivitas media pembelajaran berbasis visual dan verbal ini diperkuat oleh Putri dkk (2024) melalui teori pembelajaran multimedia yang menyatakan bahwa informasi akan lebih mudah diproses dan dipahami

oleh otak peserta didik jika disampaikan melalui saluran visual dan verbal secara bersamaan. Ketika kedua elemen ini dikemas secara menarik dan disesuaikan dengan konteks materi pelajaran, seperti kosakata baku dalam bacaan maka siswa akan lebih mudah memahami, mengingat, dan menggunakan kosakata tersebut dalam konteks yang tepat. Dengan demikian, pemanfaatan flashcard digital berbasis Canva tidak hanya mampu meningkatkan kualitas pembelajaran, tetapi juga menjadi solusi praktis dan inovatif dalam menjembatani keterbatasan metode konvensional, serta memperkuat pengalaman belajar siswa secara menyeluruh melalui pendekatan yang menyenangkan dan bermakna.

Hasil observasi awal yang dilakukan di SDN 080/I KM 3 Ma. Bulian mengungkapkan bahwa mayoritas siswa kelas IV mengalami kesulitan yang cukup signifikan dalam memahami kosakata baku yang terdapat baik dalam buku teks pelajaran maupun dalam soal-soal bacaan yang diberikan. Kesulitan ini tidak hanya disebabkan oleh kompleksitas materi, tetapi dipengaruhi metode pembelajaran yang selama ini digunakan oleh guru

yang cenderung bersifat konvensional dan kurang variatif, sehingga membuat siswa menjadi kurang tertarik dan kurang termotivasi dalam mempelajari kosakata tersebut. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas, ditemukan bahwa pendekatan pembelajaran yang minim penggunaan media pendukung visual membuat siswa kehilangan minat belajar, apalagi ketika materi disampaikan secara monoton tanpa adanya media mampu merangsang daya tarik dan kreativitas siswa.

Kondisi ini kemudian berdampak langsung pada rendahnya skor pemahaman bacaan yang melibatkan kosakata baku, yang menunjukkan bahwa siswa belum mampu menguasai dan mengaplikasikan kosakata tersebut secara efektif dalam konteks pembelajaran membaca. Selain itu, pengamatan terhadap proses belajar mengajar di kelas juga menemukan bahwa guru masih jarang memanfaatkan media digital interaktif, padahal sebagian besar siswa sudah cukup familiar dan nyaman menggunakan perangkat digital serta aplikasi-aplikasi visual sederhana, sehingga potensi penggunaan teknologi dalam pembelajaran belum dimaksimalkan

secara optimal untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Permasalahan menunjukkan adanya kebutuhan untuk mengembangkan media pembelajaran mampu menjembatani keterbatasan pemahaman kosakata siswa sekaligus meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran. Penggunaan flashcard digital berbasis Canva dipandang sebagai alternatif solusi menjanjikan karena mampu mengemas materi kosakata baku dalam bentuk visual yang menarik, mudah digunakan, dan sesuai dengan kebutuhan siswa abad ke-21. Melalui penelitian ini, akan dianalisis bagaimana penerapan media *flashcard* digital berbasis Canva meningkatkan pemahaman bacaan terhadap kosakata baku pada siswa kelas IV sekolah dasar sehingga dapat memberikan kontribusi nyata dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat pendidikan dasar.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menerapkan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian tindakan kelas (PTK) yang secara khusus dirancang untuk meningkatkan pemahaman bacaan terhadap kosakata baku melalui

penerapan media flashcard digital berbasis Canva pada siswa kelas IV di tingkat sekolah dasar. Pemilihan metode penelitian tindakan kelas didasarkan pada kemampuannya untuk memberikan ruang dan kesempatan bagi guru sebagai pelaku pembelajaran untuk secara langsung melakukan perbaikan dan pengembangan proses pembelajaran di dalam kelas melalui serangkaian tindakan reflektif yang sistematis dan terstruktur. Menurut Kemmis dan McTaggart (1988), penelitian tindakan kelas merupakan suatu proses spiral melibatkan tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi terhadap proses dan hasil tindakan, serta refleksi sebagai evaluasi yang kemudian menjadi dasar untuk perencanaan tindakan berikutnya, sehingga proses ini berlangsung secara berulang dengan tujuan perbaikan yang berkelanjutan dalam kualitas pembelajaran.

Pendekatan PTK ini sangat tepat dan relevan untuk digunakan dalam konteks penelitian ini karena memungkinkan peneliti dan guru untuk mengidentifikasi dan mengatasi permasalahan pembelajaran yang sesungguhnya terjadi di dalam kelas secara langsung, sekaligus

menyesuaikan strategi pembelajaran berdasarkan hasil evaluasi dan refleksi dari setiap siklus tindakan yang dilakukan.

Desain penelitian mengikuti model spiral tindakan dengan empat tahapan utama: perencanaan (planning), pelaksanaan tindakan (acting), observasi (observing), dan refleksi (reflecting). Setiap siklus dirancang untuk memperbaiki kelemahan dari siklus sebelumnya. Menurut Hidayati dkk (2023) PTK idealnya dilakukan dalam dua siklus atau lebih, tergantung pada apakah perbaikan yang diharapkan telah tercapai. Dengan pelaksanaan yang sistematis dan reflektif guru dapat menganalisis efektivitas media pembelajaran yang digunakan dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.

Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SDN 080/I KM 3 Ma. Bulian yang berjumlah 15 orang siswa. Subjek ini dipilih secara purposive berdasarkan hasil observasi awal yang menunjukkan bahwa siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami kosakata baku dalam teks bacaan. Pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas ini masih bersifat konvensional,

belum melibatkan media interaktif, dan kurang memanfaatkan teknologi digital yang akrab dengan kehidupan sehari-hari siswa. Oleh karena itu, media flashcard digital berbasis Canva dipilih sebagai solusi alternatif untuk membantu meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa terhadap kosakata baku. Tapilouw dkk (2025) menekankan bahwa media pembelajaran visual seperti flashcard dapat meningkatkan daya tarik pembelajaran dan membantu proses pengolahan informasi dalam memori jangka panjang.

Instrumen penelitian yang digunakan meliputi: (1) lembar observasi aktivitas siswa dan guru, untuk mencatat keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung; (2) tes pemahaman bacaan kosakata baku, yang diberikan sebelum (pre-test) dan sesudah tindakan (post-test) untuk mengukur peningkatan hasil belajar; serta (3) angket respon siswa, untuk mengetahui pendapat siswa mengenai penggunaan media flashcard digital berbasis Canva. Data hasil tes dianalisis secara deskriptif kuantitatif dengan menghitung nilai rata-rata dan persentase ketuntasan belajar siswa pada setiap siklus.

Utomo dkk (2024) menyatakan bahwa analisis deskriptif kuantitatif dalam PTK berguna untuk menggambarkan sejauh mana tindakan yang diberikan mampu memberikan perubahan terhadap hasil belajar siswa.

Media flashcard digital yang digunakan dalam penelitian ini dirancang menggunakan aplikasi Canva dengan tujuan menyajikan materi kosakata baku secara visual, ringkas, dan menarik. Ilham dkk (2023) menyebutkan bahwa flashcard adalah alat bantu pembelajaran yang efektif karena menyediakan stimulus visual yang dapat mempercepat penguasaan kosakata, terutama untuk pembelajar tingkat dasar. Dengan pendekatan dan metode yang diterapkan, penelitian ini diharapkan mampu menunjukkan dampak positif dari penerapan media digital interaktif terhadap peningkatan kemampuan literasi dasar siswa sekolah dasar, khususnya dalam memahami kosakata baku.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan secara sistematis dan terencana dalam dua siklus dengan tujuan utama untuk meningkatkan pemahaman bacaan terhadap

kosakata baku melalui penerapan media pembelajaran berbasis teknologi, yaitu flashcard digital yang dirancang menggunakan platform Canva, pada siswa kelas IV SDN 080/I KM 3 Ma. Bulian. Setiap siklus dalam penelitian ini melibatkan serangkaian tahapan yang meliputi perencanaan pembelajaran secara menyeluruh, pelaksanaan tindakan di dalam kelas, observasi terhadap proses dan respons siswa selama kegiatan berlangsung, serta refleksi untuk mengevaluasi efektivitas tindakan dan merancang perbaikan untuk siklus berikutnya. Pelaksanaan tindakan dengan mempertimbangkan karakteristik belajar siswa sekolah dasar yang cenderung visual dan pendekatan pembelajaran yang menarik dan interaktif. Berdasarkan hasil analisis data dari kedua siklus yang telah dilaksanakan, ditemukan adanya peningkatan yang cukup signifikan, baik dalam hal peningkatan rata-rata nilai siswa maupun dalam hal jumlah siswa yang berhasil mencapai skor di atas rata-rata kelas, yang mencerminkan keberhasilan strategi pembelajaran yang diterapkan dalam membantu siswa memahami dan menguasai kosakata baku secara lebih efektif melalui media digital yang

mendukung proses pembelajaran aktif dan bermakna.

Pada pelaksanaan siklus I, setelah dilakukan penerapan awal media pembelajaran berupa flashcard digital yang dirancang menggunakan Canva, diperoleh data bahwa nilai rata-rata siswa kelas IV SDN 080/I KM 3 Ma. Bulian mencapai angka 68. Dari keseluruhan jumlah siswa yang menjadi subjek penelitian yaitu 15 orang, sebanyak 9 siswa berhasil memperoleh nilai di atas rata-rata kelas dengan ketuntasan belajar klasikal $\frac{9}{15} \times 100\% = 60\%$ yang menunjukkan bahwa lebih dari separuh siswa mulai menunjukkan peningkatan pemahaman terhadap kosakata baku dalam bacaan. Meskipun hasil mengindikasikan adanya pengaruh positif dari penggunaan media digital terhadap proses pembelajaran, masih terdapat sejumlah siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami materi secara menyeluruh, terutama dalam mengaitkan kosakata baku yang dipelajari dengan konteks kalimat atau teks bacaan yang diberikan. Temuan ini juga diperkuat melalui hasil observasi yang dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung, di

mana terlihat bahwa sebagian siswa memerlukan waktu lebih banyak untuk menyesuaikan diri dengan format pembelajaran berbasis media digital. Siswa menunjukkan kecenderungan membutuhkan bentuk penyajian materi yang lebih variatif dan menarik agar proses pembelajaran tidak hanya bersifat informatif, tetapi juga lebih interaktif dan mampu merangsang keterlibatan aktif mereka dalam memahami isi bacaan secara utuh dan bermakna.

Setelah dilakukan refleksi mendalam terhadap hasil yang diperoleh pada pelaksanaan siklus I peneliti menyusun sejumlah perbaikan strategi pembelajaran yang diterapkan pada siklus II dengan tujuan untuk mengatasi kendala yang masih dihadapi siswa serta mengoptimalkan potensi media pembelajaran yang digunakan. Beberapa langkah perbaikan yang diimplementasikan antara lain adalah penambahan elemen interaktif pada flashcard digital, seperti animasi ringan yang mampu menarik perhatian dan meningkatkan fokus siswa, pengelompokan kosakata berdasarkan tema tertentu untuk mempermudah pemahaman konsep secara terstruktur, serta pemanfaatan

warna-warna kontras yang dikombinasikan dengan ilustrasi kontekstual yang lebih jelas dan representatif agar siswa lebih mudah dalam mengaitkan makna kata dengan situasi penggunaannya dalam bacaan. Setelah perbaikan tersebut diterapkan, hasil yang diperoleh menunjukkan peningkatan yang sangat signifikan, ditandai dengan naiknya nilai rata-rata siswa menjadi 82. Peningkatan ini juga diiringi oleh bertambahnya jumlah siswa yang memperoleh nilai di atas rata-rata kelas, yaitu sebanyak 13 dari 15 orang siswa dengan ketuntasan belajar klasikal $\frac{13}{15} \times 100\% = 86,6\%$ yang mencerminkan bahwa mayoritas siswa tidak hanya mengalami peningkatan skor secara kuantitatif, tetapi juga menunjukkan peningkatan kualitas pemahaman terhadap kosakata baku. Sebagian besar siswa telah mampu mengenali, memahami, dan mengaitkan kosakata dengan konteks bacaan yang diberikan secara lebih akurat dan mandiri, yang menunjukkan bahwa media *flashcard* digital berbasis Canva yang telah disempurnakan pada siklus II berhasil meningkatkan efektivitas proses pembelajaran secara menyeluruh.

Tabel 1. Perbandingan Nilai Siswa Pada Siklus I dan Siklus II

No	Nama Siswa	Nilai Siklus I	Nilai Siklus II
1	AAP	50	50
2	AAG	90	100
3	AFD	70	100
4	FA	90	90
5	FIH	100	90
6	GZS	30	70
7	IA	70	80
8	IU	60	90
9	LNY	60	60
10	MAF	80	100
11	MIP	60	60
12	MGS	90	90
13	R	90	100
14	SNK	80	100
15	WW	50	50

Rata-rata kelas :

- Siklus I : 68
- Siklus II : 82

Data yang diperoleh dari pelaksanaan dua siklus tindakan dalam penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa yang tidak hanya bersifat kuantitatif, tercermin dari meningkatnya nilai rata-rata kelas dan jumlah siswa yang mencapai nilai di atas rata-rata, tetapi juga peningkatan secara kualitatif yang diamati melalui perubahan positif dalam perilaku belajar siswa, seperti meningkatnya keaktifan dalam berdiskusi, tumbuhnya rasa percaya diri saat menjawab pertanyaan, serta keterlibatan yang lebih tinggi dalam setiap tahap kegiatan pembelajaran yang menggunakan media flashcard

digital. Indikator-indikator tersebut menunjukkan bahwa siswa tidak hanya mengalami peningkatan dalam hal pencapaian akademik, tetapi juga menunjukkan perkembangan dalam aspek afektif dan partisipatif, yang secara keseluruhan mengarah pada peningkatan pemahaman yang lebih mendalam dan bermakna terhadap kosakata baku dalam konteks bacaan. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa penerapan media flashcard digital berbasis Canva memberikan kontribusi yang nyata dan positif terhadap peningkatan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat sekolah dasar, khususnya dalam penguasaan kosakata baku, serta menjadi strategi yang relevan dan adaptif terhadap tuntutan pendidikan di era digital, di mana media visual interaktif menjadi bagian penting dalam mendukung proses belajar yang lebih efektif, menarik, dan sesuai dengan perkembangan teknologi serta karakteristik belajar siswa masa kini.

Peningkatan hasil belajar siswa ditunjukkan melalui meningkatnya nilai rata-rata kelas serta jumlah siswa yang memperoleh nilai di atas rata-rata pada setiap siklus merupakan bukti nyata dari efektivitas

penggunaan media flashcard digital berbasis Canva dalam proses pembelajaran kosakata baku. Media ini terbukti mampu membantu siswa memahami kosakata dengan lebih mudah, menarik, dan bermakna. Penggunaan elemen visual yang dipadukan dengan teks mampu menjembatani siswa dalam mengaitkan bentuk kata dengan makna secara kontekstual. Pandangan ini selaras dengan pendapat Awwalia (2023) yang menyatakan bahwa media visual dalam pembelajaran sangat membantu dalam mempercepat proses pemahaman informasi khususnya dalam hal pengenalan dan penguatan kosakata karena visualisasi dapat memperkuat ingatan jangka panjang dan menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan.

Pemanfaatan media yang menarik juga terbukti meningkatkan motivasi dan partisipasi aktif siswa selama pembelajaran berlangsung. Ketika media disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik siswa, proses belajar menjadi lebih bermakna dan efektif. Ali dkk (2025) menegaskan bahwa media pembelajaran yang dirancang secara

menarik dan relevan mampu meningkatkan ketertarikan siswa terhadap materi pelajaran, mendorong keterlibatan aktif, dan berkontribusi langsung pada peningkatan hasil belajar. Hal ini tercermin dari perubahan sikap siswa yang semula pasif dan kurang antusias, menjadi lebih aktif dalam berdiskusi, menjawab soal, serta menunjukkan ketertarikan yang tinggi terhadap materi kosakata yang disajikan melalui media digital tersebut.

Penyampaian materi kosakata baku melalui pendekatan yang mengombinasikan antara teks dan gambar tidak hanya memberikan daya tarik visual, tetapi juga secara signifikan memperkuat efektivitas proses pembelajaran, sejalan dengan prinsip-prinsip dasar yang dikemukakan dalam teori multimedia. Menurut Yuniastuti & Khoiron (2021) otak manusia memiliki kemampuan yang lebih optimal dalam memproses informasi apabila materi disajikan melalui dua saluran utama secara bersamaan, yaitu saluran visual dan saluran verbal, karena keduanya bekerja secara sinergis dalam membangun representasi mental yang lebih kuat dan bermakna terhadap materi yang dipelajari.

Dalam konteks penggunaan flashcard digital berbasis Canva integrasi antara kata-kata baku dengan ilustrasi visual yang mendukung tidak hanya membantu siswa dalam mengenali bentuk dan arti kosakata, tetapi juga memungkinkan mereka untuk memahami konteks penggunaannya dalam kehidupan sehari-hari secara lebih konkret dan terstruktur. Pengalaman belajar yang dihasilkan melalui pendekatan ini bersifat menyeluruh karena siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, melainkan terlibat secara aktif dalam mengamati, mengasosiasikan, dan memaknai materi melalui kombinasi elemen visual dan verbal yang disajikan secara menarik. Keterpaduan kedua elemen ini memberikan stimulasi kognitif yang lebih kuat, sehingga mampu mendorong perkembangan proses berpikir siswa dalam memahami isi bacaan serta meningkatkan penguasaan terhadap kosakata baku secara signifikan, baik dari segi kemampuan mengenali, mengingat, maupun menggunakannya dalam konteks kalimat yang tepat.

D. Kesimpulan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media flashcard digital berbasis Canva dapat meningkatkan pemahaman bacaan terhadap kosakata baku siswa kelas IV SDN 080/I KM 3 Ma. Bulian. Terbukti dari meningkatnya nilai rata-rata siswa dari siklus I ke siklus II.

Berdasarkan temuan ini, disarankan agar guru memanfaatkan media visual interaktif seperti Canva dalam pembelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan daya tarik dan efektivitas pembelajaran. Pihak sekolah juga diharapkan mendukung penggunaan teknologi pendidikan agar pembelajaran menjadi lebih inovatif sesuai dengan perkembangan digital yang diminati siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, A., Venica, S. D., Aini, W., & Hidayat, A. F. (2025). Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Journal of Information System and Education Development*, 3(1), 1-6.
- Awwalia, M. A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Visual Kartu Bergambar (Flash Card) untuk Meningkatkan Hafalan Surah-

- surah Pendek Siswa pada Pembelajaran PAI Kelas IV SD IT Al-Qur'aniyyah Pondok Aren (Master's thesis, Jakarta: FITK UIN Syarif Hidayatullah jakarta).
- Fadhillah, D. (2022). Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas Tinggi di Sekolah Dasar. Sukabumi: CV Jejak (Jejak Publisher).
- Fitriani, R., & Suendarti, M. (2021). Pengaruh Persepsi Atas Gaya Belajar Dan Penguasaan Kosakata Terhadap Pemahaman Bacaan Teks Recount. *INFERENCE: Journal of English Language Teaching*, 4(2), 119-128.
- Hidayati, D., Unandar, A., Setiawan, A. R., Ramadhan, G., & Nuryadin, D. (2023). Upaya memecahkan problem pembelajaran melalui penelitian tindakan kelas. *Jurnal Kreativitas Mahasiswa*, 1(2), 154-165.
- Ilham, M., Sari, D. D., Sundana, L., Rahman, F., Akmal, N., & Fazila, S. (2023). Media Pembelajaran: Teori, Implementasi, dan Evaluasi. Jejak Pustaka.
- Johan, A., & Roesly, B. (2025). EFEKTIVITAS PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN FLASHCARD DALAM UPAYA PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA MANDARIN PESERTA DIDIK KELAS 4 SD PELITA UTAMA, BATAM. *Jurnal Cakrawala Mandarin*, 9(1), 30-40.
- Muthi, A. Z., Fadhillah, N. R., Safitri, D., & Sujarwo, S. (2023). Efektivitas penerapan media pembelajaran video dokumenter dalam pembelajaran ips pada siswa smp. *Morfologi: Jurnal Ilmu Pendidikan, Bahasa, Sastra dan Budaya*, 1(6), 104-116.
- Putri, R. D., Lestari, L. I., Hidajat, H. G., & Ubaidillah, A. F. (2024). Eksplorasi Konsep Psikologi Kepribadian: Pengembangan Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Riset dan Inovasi Pembelajaran*, 4(3), 2156-2166.
- Rahim, A. R. (2023). Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia pada Mahasiswa PIAUD STAI Darul Ulum Kandangan dalam Keterampilan Berbicara. *SENTRI: Jurnal Riset Ilmiah*, 2(2), 414-425.
- Tapilouw, M. C., Trisianna, J. A., & Sucahyo, S. (2025). Biodiversity Flashcard: Inovasi Media Pembelajaran IPA Sub Materi Keanekaragaman Hayati dan Konservasi Kelas VII. *LENSA (Lentera Sains): Jurnal Pendidikan IPA*, 15(1), 45-56.
- Utomo, P., Asvio, N., & Prayogi, F. (2024). Metode penelitian tindakan kelas (PTK): Panduan praktis untuk guru dan mahasiswa di institusi pendidikan. *Pubmedia Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia*, 1(4), 19-19.
- Yuniastuti, M., & Khoiron, M. (2021). Media pembelajaran untuk generasi milenial. Surabaya: Scorpindo Media Pustaka.