

## **EFEKTIVITAS CERITA BERGAMBAR DIGITAL BERBASIS CANVA TERHADAP KETERAMPILAN MEMBACA SISWA SEKOLAH DASAR KELAS RENDAH**

Syntia Hanna Adila<sup>1</sup>, Prana Dwija Iswara<sup>2</sup>, Diah Gusrayani<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>PGSD, Universitas Pendidikan Indonesia

<sup>1</sup>syntiahanna\_2105908@upi.edu, <sup>2</sup>iswara@upi.edu, <sup>3</sup>gusrayanidiah@upi.edu

### **ABSTRACT**

*Reading skills are an important basic skill to be mastered by elementary school students, especially at the low grade level. However, in practice, many students have difficulty understanding the content of reading due to the use of less attractive learning media. This study aims to determine the effectiveness of digital picture story media based on Canva application on reading skills of grade II students of SD Negeri Sukaraja 1. This study used a quantitative approach with a quasi-experimental design in the form of Nonequivalent Control Group Design. The research sample consisted of two grade II classes selected through purposive sampling technique, namely the experimental class of 27 students and the control class of 28 students. The experimental class was treated using Canva-based digital picture story media, while the control class used conventional media. The research instruments included reading skill tests and student interviews. The Mann-Whitney test results on pretest scores showed no significant difference between the experimental and control classes ( $p = 0.249 > 0.05$ ), which means that the students' initial abilities were comparable. After the treatment, the Wilcoxon test showed a significant improvement in the experimental class, and the Mann-Whitney test on the posttest showed a significant difference between the two classes. The interview results also showed that students gave positive responses to the use of the media. Thus, the Canva-based digital picture story media.*

*Keywords: reading skills, digital picture stories, canva, quasi-experiment*

### **ABSTRAK**

Keterampilan membaca merupakan kemampuan dasar yang penting dikuasai oleh siswa sekolah dasar, terutama pada jenjang kelas rendah. Namun, dalam praktiknya, banyak siswa mengalami kesulitan memahami isi bacaan akibat penggunaan media pembelajaran yang kurang menarik. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas media cerita bergambar digital berbasis aplikasi Canva terhadap keterampilan membaca siswa kelas II SD Negeri Sukaraja 1. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain kuasi eksperimen bentuk Nonequivalent Control Group Design. Sampel penelitian terdiri dari dua kelas II yang dipilih melalui teknik purposive sampling, yaitu kelas eksperimen sebanyak 27 siswa dan kelas kontrol sebanyak 28 siswa. Kelas

eksperimen diberi perlakuan menggunakan media cerita bergambar digital berbasis Canva, sedangkan kelas kontrol menggunakan media konvensional. Instrumen penelitian meliputi tes keterampilan membaca dan wawancara siswa. Hasil uji Mann-Whitney pada nilai pretest menunjukkan tidak terdapat perbedaan signifikan antara kelas eksperimen dan kontrol ( $p = 0,249 > 0,05$ ), yang berarti kemampuan awal siswa sebanding. Setelah perlakuan, uji Wilcoxon menunjukkan peningkatan signifikan dalam kelas eksperimen, dan uji Mann-Whitney pada posttest menunjukkan perbedaan signifikan antara kedua kelas. Hasil wawancara juga menunjukkan bahwa siswa memberikan respon positif terhadap penggunaan media tersebut. Dengan demikian, media cerita bergambar digital berbasis Canva terbukti efektif meningkatkan keterampilan membaca siswa kelas rendah.

Kata kunci: keterampilan membaca, cerita bergambar digital, Canva, kuasi eksperimen

## **A. Pendahuluan**

Pendidikan dasar merupakan fondasi utama dalam membentuk kompetensi dan karakter peserta didik. Pada jenjang ini, siswa tidak hanya dikenalkan pada berbagai mata pelajaran, tetapi juga dibimbing untuk menguasai keterampilan dasar yang menjadi bekal penting untuk jenjang pendidikan berikutnya. Salah satu keterampilan mendasar yang sangat penting untuk dikembangkan sejak dini adalah keterampilan membaca. Arwita Putri et al., (2023). keterampilan membaca adalah kemampuan dalam melafalkan kata dan kalimat secara tepat, meliputi aspek pengucapan, intonasi, kelancaran, kejelasan suara, dan pemahaman makna bacaan.

Kemampuan membaca menjadi indikator utama keberhasilan siswa dalam memahami materi pembelajaran. Dengan keterampilan membaca yang baik, siswa mampu mengakses informasi, menyelesaikan tugas, dan meningkatkan prestasi akademik secara menyeluruh. Membaca merupakan proses kognitif untuk menemukan dan memahami informasi tertulis Dalman, (2013).

Tujuan pembelajaran membaca di kelas 2 adalah untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam membaca dengan lancar, memahami materi bacaan, dan mengkomunikasikan kembali informasi yang telah dipelajari.

Adapun tujuan pembelajaran membaca dibagi menjadi dua tujuan utama, yaitu tujuan behavioral dan

tujuan ekspresif. Tujuan behavioral disebut dengan tujuan tertutup atau tujuan instruksional, sedangkan tujuan ekspresif disebut dengan tujuan terbuka Dalman, (2013) dari tujuan tersebut, penelitian ini menerapkan tujuan behavioral dimana tujuan ini diarahkan pada kegiatan membaca: (a) pemahaman makna kata, (b) keterampilan-keterampilan studi, dan (c) pemahaman terhadap teks bacaan.

Sayangnya, fakta di lapangan menunjukkan bahwa banyak siswa sekolah dasar terutama di kelas rendah masih menghadapi kesulitan dalam membaca lancar maupun memahami isi bacaan sederhana.

Dalam proses belajar membaca di kelas 2 SD, ada berbagai rintangan yang bisa menghalangi kemajuan kemampuan membaca siswa. Salah satu masalah utama adalah kurangnya minat baca dan motivasi membaca, terutama di kalangan siswa kelas awal seperti kelas 2 SD yang masih menunjukkan minat baca yang rendah, terutama saat materi yang diajarkan terasa membosankan atau kurang menarik.

Ananta Pramayshela et al., (2023), minat baca dapat muncul dari dalam diri siswa atau dipengaruhi oleh

dorongan eksternal. Rendahnya minat ini menyebabkan siswa kurang antusias dalam berinteraksi dengan bahan bacaan. Sejalan dengan itu, Alifah et al., (2022). menyebutkan bahwa kurangnya motivasi, rasa malas, serta terbatasnya akses terhadap bahan bacaan yang menarik menjadi faktor yang memperparah kondisi tersebut. Dewi, (2021) juga menyoroti bahwa keterbatasan bahan bacaan yang sesuai, rendahnya pembiasaan membaca di rumah, serta minimnya dukungan dari lingkungan sekitar turut memperkuat rendahnya tingkat literasi siswa.

Siswa sekolah dasar saat ini cenderung menyukai hal-hal yang bersifat visual, menarik, dan interaktif. Mereka kurang merespons pendekatan pembelajaran yang monoton dan konvensional. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang inovatif, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik belajar visual siswa kelas rendah. Salah satu media alternatif yang potensial adalah cerita bergambar digital berbasis aplikasi Canva. Media ini menyajikan kombinasi antara teks cerita sederhana dengan gambar menarik dan warna yang cerah, sehingga

mampu membantu siswa dalam memahami isi bacaan secara menyenangkan.

Canva merupakan platform desain grafis yang mudah digunakan oleh guru untuk membuat bahan ajar menarik tanpa perlu kemampuan desain yang kompleks. Triningsih, (2021) menyatakan bahwa Canva mampu meningkatkan motivasi siswa melalui penyajian materi pembelajaran yang interaktif dan kreatif, termasuk untuk keterampilan membaca dan menulis. Selain itu, pemanfaatan fitur Media Ajaib berbasis kecerdasan buatan (AI) dalam Canva memungkinkan guru menciptakan visualisasi cerita yang lebih kontekstual dan menarik perhatian siswa.

Hasil penelitian sebelumnya turut mendukung efektivitas media cerita bergambar. Radeva Hendra Yuananda et al. (2024) menemukan bahwa penggunaan media ini dapat meningkatkan minat baca dan pemahaman siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Hasil penelitian menyatakan bahwa pemanfaatan media cerita bergambar dapat meningkatkan minat belajar, memfasilitasi pemahaman siswa terhadap konten cerita, dan

mendukung pendekatan pengajaran yang lebih menarik dan dinamis bagi guru. Sedangkan Qoufivah Rizky M.K dan Sulistyani Puteri Ramadhani (2023) juga mengembangkan buku cerita bergambar digital yang terbukti meningkatkan keterampilan membaca dasar siswa kelas 2 SD. Dari hasil penelitian, terlihat bahwa media yang telah dikembangkan berhasil mendapat tanggapan positif dari guru dan siswa, sementara juga berhasil meningkatkan keterampilan membaca permulaan secara signifikan.

Namun, belum banyak penelitian yang secara khusus memanfaatkan fitur kecerdasan buatan dalam media pembelajaran tersebut. Oleh karena itu, penelitian ini hadir untuk mengukur efektivitas cerita bergambar digital berbasis Canva yang dikembangkan menggunakan fitur AI Media Ajaib, dalam meningkatkan keterampilan membaca siswa kelas rendah sekolah dasar. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam mengembangkan media pembelajaran yang inovatif dan mendukung peningkatan literasi siswa sejak dini.

## **B. Metode Penelitian**

Subjek penelitian meliputi siswa kelas II di SD Negeri Sukaraja 1, yang

terdiri dari dua kelas, yaitu kelas II A sebagai kelas eksperimen berjumlah 27 siswa dan kelas II B sebagai kelas kontrol berjumlah 28 siswa.

Pemilihan sampel dilakukan dengan teknik purposive sampling, berdasarkan pertimbangan tertentu dari pihak sekolah dan peneliti.

Instrumen penelitian ini berupa tes pilihan ganda yang bersifat objektif untuk menilai keterampilan membaca siswa. Tes diberikan sebelum dan setelah perlakuan untuk menilai pengaruh perlakuan tersebut.

Media cerita bergambar digital yang digunakan dalam penelitian ini dikembangkan oleh peneliti menggunakan aplikasi Canva. Proses pembuatan di mulai dari penyusunan naskah alur cerita yang disusun dengan kalimat sederhana, kosa-kata yang familiar, dan tema yang kontekstual dengan kehidupan siswa, dilanjut dengan desain visual melalui fitur media ajaib di Canva, peneliti membuka aplikasi Canva dan memilih template desain visual yang sesuai dengan media cerita. Penggunaan fitur media ajaib berbasis kecerdasan buatan (AI) untuk menghasilkan ilustrasi gambar yang sesuai dengan isi cerita. Penempatan gambar dan teks disusun per halaman agar

menarik dan mudah dibaca oleh siswa. Desain memperhatikan ukuran huruf besar, warna yang kontras, dan tata letak yang ramah anak.

Setelah selesai, media divalidasi oleh dosen ahli media untuk memperoleh masukan, dengan hasil penilaian sangat baik, dan dapat digunakan untuk proses penelitian dengan sebelumnya sedikit revisi font dan pewarnaan judul.

Instrumen telah diuji validitas isi melalui penilaian oleh ahli dan diuji reliabilitasnya dengan perhitungan Alpha Cronbach. Sebelum menguji hipotesis, data normalitas dan uji homogenitas.

Hasil uji menunjukkan bahwa data tidak berdistribusi normal namun homogen, sehingga analisis dilakukan menggunakan metode non-parametrik, yaitu Uji Wilcoxon untuk menilai perbedaan skor pretest dan posttest dalam kelompok yang sama, dan Uji Mann-Whitney untuk membandingkan hasil posttest antar kelompok.

### **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa efektif media cerita bergambar digital berbasis Canva dalam

mengembangkan kemampuan membaca siswa kelas II SD. Pada tahap awal pembelajaran dilakukan tes awal (*pretest*) untuk mengetahui kemampuan awal ketarampilan membaca. Di kelas eksperimen diberikan perlakuan berupa media cerita bergambar digital berbasis aplikasi Canva. Kemudian setelah dilakukan tes awal kemudian di berikan perlakuan dan tes setelah di berikan perlakuan (*posttest*).

### **Hasil Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen**

Berdasarkan hasil analisis, Rata-rata nilai pretest di kelas eksperimen sebesar 61,5 dengan standar deviasi 13,9 sedangkan nilai posttestnya naik menjadi 87,8 dengan standar deviasi 7,51 Dengan kenaikan sebesar 26,3 poin. Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa mengalami perkembangan setelah menggunakan media cerita bergambar digital berbasis Canva.

Untuk menguji efektivitas media tersebut, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat berupa uji normalitas dan uji homogenitas. Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data

berdistribusi normal, sedangkan uji homogenitas untuk memastikan apakah kedua kelompok memiliki variasi yang sama.

**Tabel 1. Hasil Uji Normalitas Nilai Posttest Kelas Eksperimen dan Kontrol**

Tests of Normality							
kelas	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>				Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.		Statistic	df	Sig.
hasil	Pretest A (Kontrol)	.268	28	.000	.853	28	.001
	Posttest A (Kontrol)	.286	28	.000	.836	28	.001
	Pretest C (Eksperimen)	.176	27	.031	.926	27	.055
	Posttest C (Eksperimen)	.283	27	.000	.850	27	.001

**Tabel 2. Hasil Uji Homogenitas Nilai Posttest Kelas Eksperimen dan Kontrol**

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar	Based on Mean	.614	1	56	.436
	Based on Median	.035	1	56	.852
	Based on Median and with adjusted df	.035	1	55.707	.852
	Based on trimmed mean	.321	1	56	.573

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui hasil nilai uji normalitas menunjukkan bahwa data tidak berdistribusi normal, namun hasil uji homogenitas menunjukkan bahwa data homogen. Oleh karena itu, analisis selanjutnya menggunakan uji non-parametrik. Setelah diketahui bahwa data tidak berdistribusi normal, dilakukan analisis N-Gain untuk melihat seberapa besar peningkatan kemampuan ketrampilan membaca

siswa antara sebelum dan sesudah perlakuan. Nilai N-Gain dihitung dari selisih *pretest* dan *posttest* pada masing-masing siswa.

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

Kelas	Nilai Rata-rata N-Gain	Kategori N-Gain
Eksperimen	0,65	Sedang
Kontrol	0,69	Sedang

Berdasarkan hasil perhitungan, nilai rata-rata N-Gain pada kelas eksperimen sebesar 0,65, dan pada kelas kontrol sebesar 0,69. Meskipun terdapat perbedaan antara keduanya, namun secara kategori, keduanya berada dalam kategori sedang.

Hal ini menunjukan bahwa peningkatan kemampuan membaca terjadi pada kedua kelas, meskipun penggunaan media Canva memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan secara visual.

Selanjutnya, untuk mengetahui signifikansi perbedaan skor pretest dan posttest dalam satu kelompok, dilakukan uji Wilcoxon. Uji ini bertujuan untuk melihat apakah ada perbedaan yang signifikan sebelum dan sesudah perlakuan dalam masing-masing kelas.

Selain itu, untuk mengetahui perbedaan skor posttest antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, dilakukan uji Mann-Whitney.

### **Hasil Uji Wilcoxon**

Uji Wilcoxon digunakan untuk mengukur peningkatan hasil belajar dalam setiap kelompok.

Hasil analisis menunjukkan bahwa nilai Asymp.Sig. Pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, nilai p sama-sama kurang dari 0,05, yaitu 0,000, yang menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara hasil pretest dan posttest di kedua kelas.

**Tabel 4. Hasil Uji Wilcoxon**

Test Statistics	Nilai
Z	-4,584
Asymp. Sig. (2-tailed)	0,000

Dengan kata lain, kemampuan membaca meningkat pada kedua kelas, baik eksperimen maupun kontrol, setelah perlakuan dilakukan. Meski demikian, kelas eksperimen yang menggunakan media cerita bergambar digital berbasis Canva menunjukkan kecenderungan peningkatan yang lebih tinggi secara deskriptif, meskipun secara statistik belum tentu berbeda secara signifikan dari kelas kontrol. Hal ini selaras

dengan pendapat Damayanti (2024, dalam (Azira Ismedya Putri, 2025). yang mengungkapkan bahwa penggunaan cerita bergambar dalam pembelajaran bahasa indonesia meningkatkan keterlibatan siswa di kelas.

### **Hasil Uji Mann-Whitney**

Uji Mann-Whitney digunakan untuk menguji perbedaan hasil posttest antara kelas eksperimen dan kontrol. Hasil analisis menunjukkan nilai Asymp. Sig. Sebesar  $0,249 > 0,05$ , yang menunjukkan bahwa tidak ada perbedaan yang signifikan antara kedua kelas setelah perlakuan.

**Tabel 5. Hasil Uji Mann-Whitney**

Kelas	N	Mean Rank	Sum of Ranks
Kelas Eksperimen (Media)	27	25,69	693,50
Kelas Kontrol (Konvensional)	28	30,23	846,50
Total	55		

Hasil ini memperlihatkan bahwa peningkatan hasil belajar melalui media Canva belum menunjukkan perbedaan yang signifikan secara statistik jika dibandingkan dengan metode konvensional.

### **Pembahasan**

Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan media cerita bergambar digital berbasis Canva dapat

meningkatkan kemampuan membaca siswa, seperti yang terlihat dari peningkatan yang signifikan antara hasil pretest dan posttest di kelas eksperimen.

Namun, karena kelas kontrol juga menunjukkan peningkatan yang signifikan dan tidak ada perbedaan yang berarti antara kedua nya, maka efektivitas media Canva belum terbukti secara statistik lebih unggul dibandingkan metode pembelajaran biasa.

Namun demikian, secara praktis, penggunaan media berbasis Canva tetap memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif bagi siswa. Keunggulan utama media digital ini adalah desain visual yang menarik, ilustrasi yang memperkuat cerita, dan penyajian konten yang sangat fleksibel. Memanfaatkan media visual dalam proses pembelajaran dapat membantu siswa untuk mengembangkan kemampuan visual. Disamping itu, media visual menjadi alat belajar yang dapat mengembangkan imajinasi siswa dalam kegiatan belajar(Kustandi et al., 2021)



#### **D. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media cerita bergambar digital berbasis aplikasi Canva efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca siswa sekolah dasar kelas rendah.

Media tersebut terbukti efektif karena adanya peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar siswa. Rata-rata nilai posttest siswa kelas eksperimen mengalami kenaikan yang cukup besar dibandingkan dengan nilai pretest sebelumnya.

Selain itu, uji statistik Wilcoxon menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara hasil pretest dan posttest di kelas eksperimen, sedangkan uji Mann-Whitney mengindikasikan tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Namun demikian, peningkatan yang terjadi pada kelas eksperimen menunjukkan bahwa media cerita bergambar digital tetap memberikan dampak positif terhadap peningkatan keterampilan membaca siswa. Hal ini mengindikasikan bahwa media tersebut berpotensi menjadi alternatif pembelajaran yang menyenangkan dan efektif, terutama dalam

meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap bacaan.

Penggunaan Canva, terutama fitur media ajaib, memfasilitasi pembuatan media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik siswa kelas rendah.

Dengan demikian, media ini bisa menjadi pilihan lain bagi guru untuk mengatasi kurangnya minat dan kemampuan membaca siswa sekolah dasar.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Alifah, R., Mangkuwibawa, H., & Rohaniawati, D. (2022). Peran Guru Dan Orang Tua Dalam Meningkatkan Minat Baca Anak Sd/Mi Pada Masa Pandemi Covid-19. *AKSELERASI: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 3(1), 16–30. <https://akselerasi.iain-jember.ac.id/index.php/aksel/article/view/121>
- Ananta Pramayshela, Erma Yanti Tanjung, Fitri Yantu Pasaribu, & Rinanti Ito Pohan. (2023). Upaya Meningkatkan Minat Membaca Pada Anak Kelas 4 Sd. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 1(3), 111–125. <https://doi.org/10.55606/jubpi.v1i3.1611>
- Arwita Putri, Riris Nurkholidah Rambe, Intan Nuraini, Lilis Lilis, Pinta Rojulani Lubis, & Rahmi Wirdayani. (2023). Upaya Peningkatan Keterampilan Membaca Di Kelas Tinggi. *Jurnal Pendidikan Dan Sastra Inggris*, 3(2), 51–62. <https://doi.org/10.55606/jupensi.v>

- 3i2.1984
- Azira Ismedya Putri, A. S. (2025). Pengaruh Media Cerita Bergambar Terhadap Peningkatan Kemampuan Pemahaman Membaca Siswa Sekolah Dasar. *Central Publisher*, 3, 292–299.
- Dalman, H. (2013). *Keterampilan Membaca*.
- Dewi, A. (2021). Upaya menumbuhkan karakter gemar membaca melalui gerakan literasi nasional Efforts to cultivate the character of liking to read through the national literacy movement. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 2, 202–210.
- Kustandi, C., Farhan, M., Zianadezdha, A., Fitri, A. K., & L, N. A. (2021). Pemanfaatan Media Visual Dalam Tercapainya Tujuan Pembelajaran. *Akademika*, 10(02), 291–299. <https://doi.org/10.34005/akademika.v10i02.1402>
- Qoufivah Rizky M.K, S. P. R. (2023). Pengembangan Buku Cerita Bergambar Digital Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Kelas 2 B Sdn 01 Halim. *Jurnal Wahana Pendidikan*, 10(1), 169. <https://doi.org/10.25157/jwp.v10i1.9582>
- Triningsih, D. E. (2021). Penerapan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Kemampuan Menyajikan Teks Tanggapan Kritis Melalui Pembelajaran Berbasis Proyek. *Cendekia: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 15(1), 128–144. <https://doi.org/10.30957/cendekia.v15i1.667>
- Yunanda, R. (2024). MANFAAT MEDIA CERITA BERGAMBAR DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA Radeva Hendika Yuananda. : : *Jurnal Ilmiah Pendidikan Ke-SD-An*, 10, 93–100.
-