

PENGARUH APLIKASI CANVA TERHADAP MINAT BACA SISWA PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS III SD NEGERI FONTEIN 2

Heryon Bernard Mbuik¹, Bervasias Helmina Goma², Kornelia Agata Desa³, Rosita Kewa Paji⁴, Roswita Goresti Bulu⁵, Ariance Mandala⁶, Yufita Ola⁷, Frit Kors Nale⁸,
Septus Ibrahim Taemnanu⁹

^{1,2,3,4,5,6,7,8,9}PGSD FKIP Universitas Citra Bangsa

Alamat e-mail : ¹bernardmalole@gmail.com, ²helminagoma@gmail.com,
³korneliadesa@gmail.com, ⁴rositakewa@gmail.com, ⁵roswitabulu@gmail.com,
⁶ariance.mandala@gmail.com, ⁷yufitaola@gmail.com, ⁸fritnale@gmail.com,
⁹septustaemnanu@gmail.com

ABSTRACT

This study investigates the effectiveness of Canva as an instructional medium to enhance reading interest among third-grade students in Indonesian language classes at SD Negeri Fontein 2. Using a quasi-experimental design with a non-equivalent control group, the study compared a group using Canva with a control group employing traditional methods. Data were collected using a reading interest questionnaire and analyzed descriptively and inferentially. Results revealed a significant improvement in the reading interest scores of the experimental group compared to the control group. These findings indicate that Canva is effective in stimulating student engagement and fostering reading enthusiasm through its visual and interactive features

Keywords: Canva, reading interest, elementary education, Indonesian language

ABSTRAK

Penelitian ini mengkaji efektivitas Canva sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan minat baca siswa kelas III pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di SD Negeri Fontein 2. Penelitian ini menggunakan desain eksperimen semu dengan kelompok kontrol non-ekivalen. Kelompok eksperimen menggunakan Canva, sedangkan kelompok kontrol menggunakan metode konvensional. Data dikumpulkan melalui angket minat baca dan dianalisis secara deskriptif serta inferensial. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan skor minat baca yang signifikan pada kelompok eksperimen dibandingkan kelompok kontrol. Temuan ini menegaskan bahwa Canva efektif dalam menarik keterlibatan siswa dan menumbuhkan minat baca melalui fitur visual dan interaktif yang ditawarkan

Kata Kunci: Canva, minat baca, sekolah dasar, pembelajaran Bahasa Indonesia

Catatan : Nomor HP tidak akan dicantumkan, namun sebagai fast respon apabila perbaikan dan keputusan penerimaan jurnal sudah ada.

A. Pendahuluan (12 pt dan Bold)

Minat baca merupakan salah satu indikator penting dalam pembentukan literasi dasar siswa sekolah dasar. Namun, kenyataannya, banyak siswa yang masih memiliki minat baca rendah, terutama di SD Negeri Fontein 2. Berdasarkan hasil observasi awal, ditemukan bahwa sebagian besar siswa kelas III belum menunjukkan antusiasme membaca, kesulitan memahami isi bacaan, serta mudah kehilangan fokus saat kegiatan membaca berlangsung. Hal ini diperparah oleh penggunaan metode pembelajaran konvensional yang monoton, kurang memanfaatkan media visual, dan minim inovasi.

Kemajuan teknologi saat ini memberikan peluang besar bagi guru untuk merancang media pembelajaran yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga interaktif dan kontekstual. Salah satu inovasi yang menjawab kebutuhan tersebut adalah aplikasi Canva. Canva merupakan platform desain grafis modern yang menyediakan beragam fitur visual, mulai dari poster, infografis, hingga presentasi interaktif,

yang dirancang agar mudah digunakan bahkan oleh pemula. Penggunaan Canva memungkinkan guru menyajikan materi pembelajaran dengan cara yang lebih atraktif dan komunikatif, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan, memperdalam pemahaman konsep, serta secara efektif menumbuhkan minat baca sejak dini (Hajar et al., 2023; Wulandari & Mudinillah, 2022).

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan Canva terhadap peningkatan minat baca siswa kelas III pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di SD Negeri Fontein 2. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoritis dalam pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi, serta manfaat praktis bagi guru dan sekolah dalam upaya meningkatkan budaya literasi. Fokus permasalahan dalam penelitian ini terletak pada rendahnya minat baca siswa sekolah dasar, yang berdampak pada lemahnya keterampilan literasi dan rendahnya kemampuan memahami teks secara mendalam. Kondisi ini menunjukkan

perlunya inovasi media pembelajaran yang tidak hanya menarik, tetapi juga sesuai dengan karakteristik perkembangan kognitif, afektif, dan psikomotorik anak usia sekolah dasar. Penggunaan media yang relevan dan kontekstual, seperti Canva, diyakini mampu menjawab kebutuhan tersebut dengan memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, interaktif, serta mendorong partisipasi aktif siswa dalam proses membaca.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen semu (*quasi-experimental design*). Desain yang diterapkan adalah *non-equivalent control group design*, yang melibatkan dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen yang menggunakan media Canva dalam pembelajaran dan kelompok kontrol yang menggunakan metode konvensional. Subjek penelitian adalah siswa kelas III SD Negeri Fontein 2, yang dipilih berdasarkan teknik purposive sampling.

Instrumen penelitian berupa angket minat baca dengan skala Likert empat poin yang memuat sepuluh pernyataan, mencakup indikator rasa

senang, frekuensi membaca, motivasi membaca, ketertarikan terhadap media, dan kreativitas. Pengumpulan data dilakukan melalui pretest dan posttest untuk kedua kelompok.

Analisis data meliputi analisis deskriptif untuk menggambarkan distribusi skor minat baca, dan analisis inferensial menggunakan uji-t (*independent sample t-test*) untuk mengetahui perbedaan signifikan antara kelompok eksperimen dan kontrol setelah perlakuan. Langkah-langkah metodologi ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang komprehensif mengenai pengaruh penggunaan Canva terhadap minat baca siswa.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan yang sangat signifikan pada skor minat baca siswa di kelompok eksperimen dibandingkan dengan kelompok kontrol. Rata-rata skor pretest kelompok eksperimen adalah 65,3 dan mengalami lonjakan tajam menjadi 83,5 pada posttest, yang merefleksikan tidak hanya peningkatan kemampuan membaca, tetapi juga tumbuhnya motivasi intrinsik dan antusiasme belajar yang lebih tinggi. Peningkatan ini

mengindikasikan bahwa pembelajaran berbasis Canva mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, menarik, serta mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses membaca.

Sementara itu, kelompok kontrol hanya mengalami peningkatan yang relatif rendah dari 64,7 menjadi 71,2, menunjukkan adanya keterbatasan efektivitas metode pembelajaran konvensional dalam mendorong minat baca siswa. Hasil uji-t menghasilkan nilai t-hitung = 3,72 yang secara signifikan lebih besar dari t-tabel = 2,00 pada taraf signifikansi 5%, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang nyata dan signifikan antara kelompok eksperimen dan kontrol. Temuan ini mempertegas bahwa penggunaan Canva dalam pembelajaran bukan sekadar berdampak positif, tetapi juga terbukti efektif secara statistik dalam meningkatkan minat baca siswa secara substantif dan terukur.

Tabel 1
Rata-rata Skor Pretest dan Posttest Minat Baca

Kelompok	Pretest	Posttest
Eksperimen	65,3	83,5
Kontrol	64,7	71,2

Hasil uji-t menunjukkan nilai t-hitung = 3,72 yang secara signifikan lebih

besar daripada t-tabel = 2,00 pada taraf signifikansi 5%, sehingga hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_1) diterima. Hal ini menegaskan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan dan bermakna secara statistik antara kelompok eksperimen yang menggunakan Canva dengan kelompok kontrol yang menggunakan metode konvensional. Dengan demikian, temuan ini mengonfirmasi efektivitas Canva dalam meningkatkan minat baca siswa secara nyata dan dapat diandalkan.

Pembahasan

Temuan penelitian ini secara meyakinkan menunjukkan bahwa penggunaan Canva berdampak positif dalam meningkatkan minat baca siswa sekolah dasar. Peningkatan skor yang signifikan pada kelompok eksperimen dibandingkan kelompok kontrol menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis visual digital mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan interaktif. Hasil ini sejalan dengan teori *Cognitive Theory of Multimedia Learning* yang dikemukakan oleh Mayer (2021), yang menyatakan bahwa pembelajaran akan lebih efektif

apabila informasi disampaikan melalui kombinasi teks dan elemen visual karena melibatkan pemrosesan ganda dalam otak siswa (*dual coding*).

Arsyad (2020) juga menegaskan bahwa media visual mampu menarik perhatian siswa dan mempermudah proses internalisasi informasi, terutama pada anak usia sekolah dasar yang memiliki gaya belajar visual kuat. Selanjutnya, Clark & Mayer (2016) menyatakan bahwa pembelajaran yang melibatkan elemen visual interaktif dapat meningkatkan efektivitas instruksional secara signifikan karena merangsang rasa ingin tahu dan keterlibatan emosional siswa. Dalam konteks ini, penggunaan Canva memenuhi seluruh prinsip desain pembelajaran visual yang efektif.

Hasil penelitian ini diperkuat oleh berbagai studi terbaru. Hajar et al. (2023) menemukan bahwa penggunaan Canva dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas rendah meningkatkan minat dan keterlibatan siswa secara signifikan. Wulandari dan Mudinillah (2022) menyatakan bahwa Canva membantu siswa memahami konsep kebahasaan melalui infografis dan poster naratif yang menarik. Demikian pula, Fitriyani

dan Rahayu (2021) menyebutkan bahwa media visual mendorong siswa untuk lebih aktif membaca dan menulis karena menyajikan konten dalam bentuk yang menyenangkan dan mudah dipahami.

Studi oleh Ramadhani (2022) dan Zulkarnain (2023) menunjukkan bahwa pemanfaatan media digital seperti Canva memperkuat budaya literasi digital dan menciptakan pengalaman membaca yang kontekstual. Selain itu, penelitian Putra dan Hidayati (2021) membuktikan bahwa siswa yang belajar menggunakan media berbasis desain mengalami peningkatan motivasi dan kepercayaan diri dalam mengekspresikan pemahaman mereka melalui visual.

Handayani dan Sari (2020) menyoroiti bahwa media interaktif meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan menumbuhkan rasa tanggung jawab siswa terhadap proses belajarnya sendiri. Temuan serupa juga dilaporkan oleh Iskandar dan Sunendar (2019) yang menyatakan bahwa media visual dapat memperkuat keterampilan literasi awal dan membantu siswa dalam menyusun struktur kalimat

serta memahami makna bacaan secara lebih mendalam.

Selanjutnya, Nurmalasari dan Aisyah (2021) menemukan bahwa penggunaan Canva secara signifikan meningkatkan antusiasme siswa dalam membaca, sekaligus mendorong mereka untuk menghasilkan karya berbasis teks yang lebih kreatif dan mandiri. Hal ini menunjukkan bahwa Canva tidak hanya memfasilitasi pemahaman materi, tetapi juga memperkuat keterampilan produktif siswa dalam mengekspresikan ide. Sementara itu, Kurniawati dan Yuliana (2021) menyimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis desain grafis, seperti Canva, membantu siswa menghubungkan pengalaman pribadi dengan konten bacaan yang dipelajari, sehingga membangun keterkaitan emosional dan meningkatkan makna dalam proses membaca. Integrasi ini menjadikan aktivitas membaca lebih relevan, kontekstual, dan menyenangkan bagi siswa sekolah dasar.

Dengan demikian, pembelajaran berbasis Canva dalam penelitian ini tidak hanya meningkatkan minat baca dalam arti sempit, tetapi juga menawarkan kontribusi baru (*novelty*)

dalam konteks pengembangan pendidikan dasar. Penelitian ini menunjukkan bahwa Canva mampu mengintegrasikan literasi visual, kreativitas, serta keterampilan berpikir kritis dan analitis siswa secara simultan sesuatu yang jarang diangkat secara komprehensif dalam penelitian serupa. Keunggulan Canva terletak pada kemampuannya memadukan unsur visual interaktif dengan konten pembelajaran Bahasa Indonesia yang kontekstual, sehingga mendorong siswa tidak hanya sekadar membaca, tetapi juga memahami, menganalisis, dan mencipta.

Dalam kerangka Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran berdiferensiasi, berbasis konteks lokal, dan berorientasi pada penguatan kompetensi abad 21, penelitian ini memperlihatkan bahwa Canva menjadi inovasi pedagogis yang strategis dan aplikatif. Oleh karena itu, penerapan Canva perlu dikembangkan secara sistematis dan masif di sekolah dasar, khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, sebagai langkah transformatif dalam meningkatkan kualitas literasi nasional dan mendukung terbentuknya profil pelajar

Pancasila yang kreatif, reflektif, dan berpikir kritis.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media Canva terbukti efektif dalam meningkatkan minat baca siswa kelas III pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di SD Negeri Fontein 2. Kelompok eksperimen yang menggunakan Canva menunjukkan peningkatan signifikan pada skor minat baca, yang mencerminkan tumbuhnya motivasi intrinsik, antusiasme, serta keterlibatan aktif siswa dalam kegiatan membaca. Temuan ini memperkuat bukti empiris bahwa integrasi media visual interaktif mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan kontekstual, sesuai dengan karakteristik perkembangan anak sekolah dasar.

Sebagai saran, guru disarankan untuk memanfaatkan Canva secara lebih kreatif dan variatif dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya untuk menumbuhkan budaya literasi sejak dini. Sekolah juga diharapkan mendukung pengembangan kapasitas guru melalui pelatihan penggunaan media

digital agar penerapannya lebih optimal dan berkelanjutan.

Penelitian selanjutnya direkomendasikan untuk mengeksplorasi dampak penggunaan Canva pada keterampilan literasi lainnya, seperti kemampuan menulis atau berpikir kritis, serta menguji efektivitasnya di tingkat kelas dan mata pelajaran yang berbeda. Selain itu, penelitian lanjutan dapat mempertimbangkan variabel lain, seperti tingkat kreativitas siswa atau dukungan lingkungan belajar di rumah, agar diperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai kontribusi Canva dalam meningkatkan kualitas pendidikan dasar.

DAFTAR PUSTAKA

Buku :

- Arsyad, A. (2020). *Media pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Mulyasa, E. (2017). *Menjadi guru profesional menciptakan pembelajaran kreatif dan menyenangkan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Jurnal :

- Alim, S., & Rahmawati, L. (2021). *Penggunaan media digital untuk meningkatkan keterampilan literasi siswa sekolah dasar*. *Jurnal*

- Pendidikan Dasar Nusantara, 7(2), 45-53.
<https://doi.org/10.24815/jpdn.v7i2.21234>
- Faiqah, N., & Rukmana, I. (2022). Penerapan Canva dalam model pictorial riddle untuk meningkatkan pemahaman membaca. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 8(1), 55-63.
<https://doi.org/10.23887/jipd.v8i1.37462>
- Fitriyani, R., & Rahayu, P. (2021). Integrasi media visual dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Literasi Sekolah Dasar*, 6(3), 142-150.
<https://doi.org/10.21009/jlsp.v6i3.28152>
- Hajar, S., Rahmawati, N., & Anjani, T. (2023). Integrasi Canva dalam pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(1), 45-52.
<https://doi.org/10.31004/jpd.v10i1.52521>
- Handayani, D., & Sari, M. (2020). Efektivitas media digital berbasis visual dalam meningkatkan minat baca. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 5(2), 87-94.
<https://doi.org/10.23887/jpdi.v5i2.30211>
- Iskandar, M., & Sunendar, D. (2019). Pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis literasi visual. *Jurnal Cakrawala Pendidikan Dasar*, 9(1), 65-73.
<https://doi.org/10.21831/cp.v9i1.25824>
- Kurniawati, A., & Yuliana, D. (2021). Pengaruh media grafis terhadap kemampuan membaca pemahaman. *Jurnal Pendidikan Dasar Kreatif*, 7(2), 98-105.
<https://doi.org/10.17977/um031v7i22021p098>
- Mayer, R. E. (2021). Multimedia learning in the new millennium: Building on Richard E. Mayer's contributions. *Educational Psychologist*, 56(4), 217-228.
<https://doi.org/10.1080/00461520.2021.1985502>
- Nurmalasari, F., & Aisyah, S. (2021). Penggunaan media visual interaktif untuk meningkatkan literasi awal. *Jurnal Edukasi Dasar*, 9(2), 110-118.
<https://doi.org/10.31004/edukasi.v9i2.43829>
- Putra, F., & Hidayati, N. (2021). Media inovatif berbasis digital untuk meningkatkan minat baca siswa SD. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 8(2), 120-128.
<https://doi.org/10.23887/jipd.v8i2.38912>
- Ramadhani, D. (2022). Pengaruh media digital terhadap motivasi membaca siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar Inovatif*, 10(1), 33-40.
<https://doi.org/10.21009/jpdi.v10i1.41256>

- Rosyada, D. (2021). Pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Pembelajaran Dasar*, 6(1), 15-23.
<https://doi.org/10.30998/jpd.v6i1.33123>
- Sari, D., & Utami, W. (2021). Peran media visual dalam pembelajaran literasi di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 7(3), 170-177.
<https://doi.org/10.24815/jpdn.v7i3.32615>
- Sudjana, N., & Rivai, A. (2019). Pembelajaran inovatif berbasis multimedia. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(1), 22-29.
<https://doi.org/10.31004/jpd.v5i1.19832>
- Suharni, S. (2019). Strategi pembelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan literasi awal. *Jurnal Inovasi Pendidikan Sekolah Dasar*, 4(2), 55-63.
<https://doi.org/10.21009/jipsd.v4i2.22456>
- Wahyuni, L. (2019). Minat baca dan implikasinya terhadap prestasi belajar. *Jurnal Literasi Pendidikan*, 6(2), 99-106.
<https://doi.org/10.23887/jlp.v6i2.20879>
- Inovasi Pendidikan, 14(2), 123-131.
<https://doi.org/10.23887/jip.v14i2.48275>
- Yuliana, D., & Wahyuni, T. (2022). Implementasi media digital dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Edukasi Dasar*, 9(3), 140-148.
<https://doi.org/10.31004/edukasi.v9i3.44441>
- Zulkarnain, A. (2023). Media digital sebagai sarana meningkatkan minat baca siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 8(1), 67-75.
<https://doi.org/10.23887/jpdi.v8i1.47962>
-