

## **PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF CANVA DALAM PEMBELAJARAN LITERASI MEMBACA DI SEKOLAH DASAR**

Nadilla Resti Amanda<sup>1</sup>, Wini Ihwana<sup>2</sup>, Herdila<sup>3</sup>, Nunu Mahnun<sup>4</sup>  
<sup>1,2,3</sup> Program Studi Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah,  
UIN Suska Riau

<sup>1</sup>[nadilarestiamanda@gmail.com](mailto:nadilarestiamanda@gmail.com), [winilhwana@gmail.com](mailto:winilhwana@gmail.com),  
[herdila2002@gmail.com](mailto:herdila2002@gmail.com), [nunu.mahnun@uin-suska.ac.id](mailto:nunu.mahnun@uin-suska.ac.id)

### **ABSTRACT**

*This study aims to develop interactive learning media based on Canva to improve reading literacy of second-grade students at SDN 009 Sendayan. The development of this media was motivated by the low reading interest of students and the absence of supporting media in Indonesian language learning, which resulted in a less conducive classroom atmosphere and decreased student focus. This research used a Research and Development (R&D) method with the ADDIE model, which includes analysis, design, development, implementation, and evaluation stages. The subjects of the study were 22 second-grade students and one classroom teacher. The results showed that the Canva-based interactive media developed was rated as “highly feasible” by material and media experts. Classroom implementation demonstrated an increase in student interest and engagement in reading activities, indicated by improved learning outcomes and high student enthusiasm during the learning process. The media also created a more enjoyable and interactive learning environment, making it easier for students to understand reading content. Therefore, the use of Canva-based interactive media is effective as an innovative tool for teaching Indonesian language to enhance reading literacy in elementary school.*

**Keywords:** *canva, reading literacy, interactive media*

### **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis Canva untuk meningkatkan literasi membaca peserta didik kelas II SDN 009 Sendayan. Pengembangan media ini dilatarbelakangi oleh rendahnya minat baca siswa serta ketiadaan media pendukung dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, sehingga suasana kelas kurang kondusif dan siswa kurang fokus. Penelitian menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek penelitian adalah 22 peserta didik kelas II serta satu guru kelas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media interaktif Canva yang dikembangkan memperoleh penilaian “sangat layak” dari ahli materi dan ahli media. Implementasi di kelas menunjukkan adanya peningkatan minat dan keterlibatan siswa dalam

aktivitas membaca, ditandai meningkatnya skor hasil belajar serta tingginya antusiasme siswa selama proses pembelajaran. Media juga mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif, sehingga membantu siswa lebih mudah memahami isi bacaan. Dengan demikian, penggunaan media interaktif Canva efektif digunakan sebagai inovasi pembelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan literasi membaca di sekolah dasar.

**Kata kunci:** canva, literasi membaca, media interaktif

### **A. Pendahuluan**

Literasi membaca merupakan kemampuan yang berkaitan dengan kegiatan membaca, berpikir, dan menulis yang bertujuan meningkatkan kemampuan memahami informasi secara kritis, kreatif, dan reflektif. Dalam undang-undang No. 3 Tahun 2017 tentang Sistem Perbukuan, dinyatakan bahwa literasi merupakan kemampuan untuk memaknai informasi secara kritis sehingga setiap orang dapat mengakses ilmu pengetahuan dan teknologi sebagai upaya dalam meningkatkan kualitas hidupnya. Menurut (Febianti, 2021) literasi dipahami sebagai ilmu pengetahuan dan teknologi harus yang dipahami oleh masyarakat, bukan hanya sekedar kebutuhan semata namun untuk meningkatkan kualitas hidup seseorang dalam masa yang akan datang.

Literasi dapat didefinisikan sebagai suatu perkembangan membaca dan menulis ataupun suatu

tindakan kreatif dalam memahami suatu teks serta perkembangan membaca dan menulis. Literasi mempunyai beberapa komponen diantaranya adalah literasi dasar. Literasi dasar ini terdiri dari literasi baca tulis, literasi numerasi, literasi sains, literasi digital, literasi finansial, dan literasi budaya dan kewarganegaraan (Natali et al., 2025). Literasi yang berhubungan dengan kegiatan sehari-hari adalah literasi baca tulis. Literasi baca tulis menjadi kemampuan awal setiap individu Menurut (Fuadiah, 2021) literasi bisa digunakan sebagai dasar pengembangan pembelajaran efektif disekolah yang dapat membuat siswa terampil dalam mencari dan mengolah informasi yang dibutuhkan dalam kehidupan berbasis ilmu pengetahuan pada abad ke 21.

Namun literasi di Indonesia saat ini tergolong cukup rendah, hal tersebut dikarenakan ada beberapa faktor yang mempengaruhi seperti

kegiatan literasi di lingkungan keluarga belum menjadi prioritas, minimnya fasilitas untuk membaca, lingkungan sekitar yang kurang mendukung pelaksanaan budaya literasi, kurangnya konsentrasi pada anak, sehingga berpengaruh pada tingkat pemahaman membaca (Syafira & Tresnawat, 2025).

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas II di SDN 009 Sendayan, ditemukan beberapa fakta yang terjadi di lapangan. Pertama, masih terdapat banyak peserta didik yang masih mengalami kesulitan membaca karena minat baca mereka masih rendah. Kedua, belum tersedia media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, sehingga suasana kelas menjadi kurang kondusif. Siswa terlihat kurang fokus, mencari kesibukan sendiri, dan merasa bosan selama proses pembelajaran. Padahal, pembelajaran Bahasa Indonesia memerlukan kegiatan yang menyenangkan, inovatif, serta dukungan media pembelajaran sebagai alat bantu untuk menyampaikan materi. Media yang tepat dapat meningkatkan perhatian siswa sehingga yang awalnya kurang tertarik dapat menjadi lebih antusias

dalam meningkatkan literasinya. Berdasarkan permasalahan tersebut, maka diperlukan pengembangan media pembelajaran inovatif yang sesuai dengan karakteristik siswa kelas II di SDN 009 Sendayan.

Seorang guru membutuhkan semacam alat peraga atau media untuk memaksimalkan potensi siswanya dan meningkatkan motivasi belajarnya, dalam pembelajaran ada beberapa media yang digunakan oleh guru salah satunya adalah media interaktif berbasis canva. Pada dasarnya canva merupakan media untuk mengedit foto/video, tetapi perkembangan zaman telah membuat canva memiliki fungsi lain, yakni sebagai media pembelajaran. Canva menjadi inovasi baru pada saat ini karena dengan media canva siswa dapat mengerjakan tugas dengan mudah dan lebih menarik.

Pentingnya pemanfaatan canva dalam pembelajaran literasi dapat dikaitkan dengan keterampilan membaca dan menulis. Sebagai media literasi berbasis teknologi, canva dapat digunakan sebagai alat bantu dalam pembelajaran membaca dan menulis. Seorang guru dapat memanfaatkan media ini sebagai hal yang baru bagi siswa. Penggunaan

media canva dalam pembelajaran memberikan berbagai manfaat, di antaranya, (1) guru dapat menyampaikan materi dengan fitur yang beragam dan lebih menarik (2) siswa menjadi lebih bersemangat ketika memperhatikan guru yang sedang menjelaskan materi. Hal ini tentu menimbulkan suasana yang berbeda dalam mengembangkan literasi baca tulis di sekolah.

Manfaat lain dari media canva dalam literasi baca adalah siswa dapat memiliki beberapa keterampilan berbasis teknologi. Keterampilan ini sangat penting dalam mencari dan menentukan informasi literasi baca tulis dari peranannya dalam kebutuhan sosial peserta didik, seperti interaksi melalui media, menciptakan ide-ide kreatif, dan menemukan informasi yang berkaitan dengan pembelajaran. Penelitian ini tidak terlepas dari penelitian terlebih terdahulu yang dilakukan oleh (Hayati, 2022) yang berjudul “ Pemakaian aplikasi canva dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis vidio”. terbukti efisien dalam membangkitkan minat belajar siswa, studi ini menemukan bahwa vidio pembelajaran yang dibuat dengan canva memiliki validitas yang tinggi dan mampu memikat perhatian

siswa, sehingga memotivasi mereka agar belajar lebih aktif. Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas maka akan dilakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Interaktif Berbasis Canva untuk Meningkatkan Literasi Membaca Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas II Sekolah Dasar “.

### **B. Metode Penelitian**

Penelitian Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development/R&D*) dengan tujuan menghasilkan media pembelajaran interaktif berbasis Canva yang layak, menarik, dan efektif digunakan dalam pembelajaran literasi membaca di sekolah dasar. Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE, yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Penelitian dilaksanakan di SDN 009 Sendayan dengan subjek siswa kelas II. Pada tahap analisis, peneliti mengidentifikasi masalah rendahnya minat dan kemampuan membaca siswa melalui wawancara, observasi, serta analisis kebutuhan media pembelajaran. Tahap desain dilakukan dengan menyusun tujuan pembelajaran, merancang tampilan

media Canva, menentukan alur interaktif, memilih materi bacaan, serta menyusun instrumen validasi. Selanjutnya, tahap pengembangan, peneliti membuat media interaktif berbasis Canva yang dilengkapi gambar, audio, animasi, dan kuis, kemudian divalidasi oleh ahli materi dan ahli media untuk menilai kelayakan produk. Setelah direvisi, media diujicobakan pada tahap implementasi melalui uji coba kelompok kecil dan kelompok besar untuk melihat keterpakaian dan kepraktisan media dalam pembelajaran di kelas. Tahap terakhir yaitu evaluasi, dilakukan baik secara formatif di setiap tahapan maupun secara sumatif setelah uji coba untuk mengetahui kualitas produk secara keseluruhan. Data penelitian melalui wawancara, observasi, angket validator, angket respon guru dan siswa, serta tes kemampuan membaca (jika diperlukan). Data yang dianalisis kualitatif dan kuantitatif untuk menentukan tingkat kelayakan, kemenarikan, dan efektivitas media interaktif Canva yang dikembangkan.

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

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran interaktif

berbasis Canva yang dikembangkan untuk meningkatkan literasi membaca siswa kelas II SDN 009 Sendayan. Proses penelitian dilaksanakan melalui lima tahap model ADDIE, yaitu analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Pada tahap analisis, peneliti menemukan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya kemampuan membaca permulaan, masih menghadapi berbagai hambatan. Berdasarkan wawancara dengan guru kelas II dan hasil observasi kelas, diperoleh informasi bahwa terdapat 12 siswa yang masih mengalami kesulitan membaca, baik dalam mengenali huruf dan kata sederhana, membaca suku kata, maupun memahami makna teks pendek. Minat membaca siswa juga tergolong rendah, ditunjukkan oleh perilaku siswa yang kurang antusias saat kegiatan membaca berlangsung, mudah bosan, dan sering melakukan aktivitas di luar tujuan pembelajaran. Selain itu, guru belum pernah menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi, sehingga proses pembelajaran cenderung menggunakan metode konvensional, seperti membaca buku paket tanpa dukungan visual atau audio yang

menarik. Kondisi ini berdampak pada suasana belajar yang kurang kondusif dan hasil belajar siswa yang belum optimal. Berdasarkan temuan tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa sekolah membutuhkan media yang dapat merangsang perhatian, meningkatkan motivasi, dan mempermudah siswa dalam memahami teks, terutama melalui visual dan audio yang mendukung.

Tahap perancangan dilakukan dengan menyusun konsep media interaktif Canva sebagai solusi pembelajaran literasi membaca. Peneliti merancang alur tampilan media mulai dari halaman pembuka yang menarik, materi pengenalan huruf dan kata, latihan membaca kata bergambar, teks bacaan sederhana tematik, serta kuis interaktif yang memberikan umpan balik langsung. Desain media dibuat menggunakan warna-warna cerah, ilustrasi ramah anak, serta ikon-ikon navigasi sederhana agar mudah digunakan siswa kelas II. Pada tahap ini, peneliti juga menyusun instrumen validasi berupa lembar penilaian ahli materi, ahli media, serta angket respon guru dan siswa. Instrumen pretest–posttest juga disiapkan untuk mengukur

peningkatan kemampuan membaca setelah penggunaan media.

Pada tahap pengembangan, peneliti mulai menyusun komponen media menggunakan aplikasi Canva. Media dilengkapi animasi sederhana, gambar pendukung, audio pelafalan kata, serta tombol navigasi yang interaktif. Setelah media selesai dibuat, peneliti melakukan validasi oleh ahli media dan ahli materi. Hasil validasi ahli media menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memperoleh persentase kelayakan sebesar 92%, yang termasuk dalam kategori *sangat layak*. Ahli media menilai bahwa tampilan visual sangat menarik, warna yang digunakan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar, dan struktur navigasi mudah dipahami. Namun, ahli media memberikan masukan agar ukuran teks pada halaman materi per baris diperbesar agar lebih mudah dibaca. Sementara itu, hasil validasi ahli materi memperoleh nilai 90% dengan kategori *sangat layak*. Ahli materi menilai bahwa isi materi telah sesuai dengan capaian pembelajaran kelas II, penggunaan bahasa sudah sederhana dan komunikatif, dan contoh bacaan relevan dengan kehidupan siswa. Masukan ahli materi

terutama berfokus pada penambahan variasi contoh kata yang lebih dekat dengan lingkungan siswa, seperti istilah seputar rumah, sekolah, dan alam sekitar. Semua saran dari para ahli diakomodasi dan media direvisi sebelum diujicobakan.

Tahap implementasi dilakukan melalui uji coba kelompok kecil dan kelompok besar. Pada uji coba kelompok kecil yang melibatkan 10 siswa kelas II, siswa terlihat sangat antusias ketika mengikuti pembelajaran menggunakan media Canva. Mereka lebih fokus mengikuti alur pembelajaran, tertarik untuk mencoba menekan tombol interaktif, serta menunjukkan motivasi tinggi saat menyelesaikan kuis. Hasil angket menunjukkan bahwa siswa memberikan skor kemenarikan sebesar 93% dengan kategori *sangat menarik*. Beberapa siswa menyatakan suka dengan adanya gambar dan suara yang membantu mereka membaca kata. Guru juga menyampaikan bahwa siswa yang biasanya pasif menjadi lebih aktif bertanya dan menunjukkan minat untuk membaca mandiri.

Selanjutnya, pada uji coba kelompok besar yang melibatkan seluruh siswa kelas II sebanyak 22

orang, hasil angket menunjukkan persentase kepraktisan sebesar 95%, yang berarti media sangat mudah digunakan dalam pembelajaran. Guru kelas menilai bahwa media ini membantu mereka mengelola pembelajaran karena tampilan interaktif mempermudah penyampaian materi secara bertahap dan menarik perhatian siswa sejak awal pembelajaran. Selain itu, dilakukan tes pretest dan posttest untuk mengetahui peningkatan kemampuan literasi membaca. Hasil tes menunjukkan bahwa nilai rata-rata pretest siswa adalah 58, sementara rata-rata posttest meningkat menjadi 82, sehingga terdapat peningkatan sebesar 24 poin. Peningkatan ini menunjukkan penggunaan media interaktif Canva memberikan dampak signifikan terhadap kemampuan membaca siswa, dari aspek kelancaran membaca, pengenalan kata, maupun pemahaman sederhana terhadap isi bacaan.

Tahap evaluasi dilakukan secara formatif pada setiap tahap pengembangan dan secara sumatif setelah uji coba lapangan. Evaluasi formatif meliputi revisi tampilan media, penyederhanaan teks, penambahan audio, serta perbaikan navigasi agar

lebih intuitif. Evaluasi sumatif menunjukkan bahwa produk akhir media interaktif Canva telah memenuhi aspek kelayakan, kepraktisan, kemenarikan, dan efektivitas. Evaluasi akhir bahwa media layak digunakan sebagai alat bantu pembelajaran literasi membaca di sekolah dasar, khususnya pada kelas rendah.

Penelitian yang dilakukan oleh (Sonya & Muthi, 2025) menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif berbasis digital mampu meningkatkan minat dan kemampuan membaca siswa kelas rendah. Dalam penelitiannya, Sari mengembangkan media berbasis PowerPoint interaktif untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada siswa kelas I. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada kemampuan siswa dalam mengenali huruf, menyusun kata, dan membaca kalimat sederhana setelah pembelajaran menggunakan media tersebut. Penelitian ini relevan karena sama-sama mengembangkan media interaktif untuk meningkatkan keterampilan membaca, meskipun aplikasi yang digunakan berbeda. Penelitian lain dilakukan oleh (Aulia et al., 2023) yang mengembangkan

media pembelajaran menggunakan aplikasi Canva untuk meningkatkan kemampuan literasi siswa sekolah dasar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media Canva mampu menarik perhatian siswa, mudah digunakan dan meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi bacaan.

Media Canva dalam penelitian tersebut memiliki tampilan visual yang menarik dan fitur interaktif yang membuat siswa lebih tertarik mengikuti pembelajaran. Penelitian ini sangat relevan karena menggunakan platform yang sama, yaitu Canva, sebagai media untuk mendukung kemampuan literasi. Selanjutnya, penelitian oleh (Alvina & Rismawati, 2025) membahas penggunaan media audiovisual dalam pembelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan literasi membaca siswa kelas II. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dukungan audio dan visual secara bersamaan membuat siswa lebih mudah memahami isi teks dan meningkatkan motivasi belajar. Kemampuan membaca siswa mengalami peningkatan baik dari segi kelancaran maupun pemahaman isi bacaan. Penelitian ini relevan karena media interaktif Canva juga



memadukan visual, audio, dan animasi.

Penelitian oleh (Oktaviani et al., 2025) tentang pengembangan media pembelajaran berbasis Android untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada siswa kelas II SD juga menunjukkan hasil yang positif. Media Android yang dikembangkan terbukti sangat praktis dan efektif dalam meningkatkan kelancaran membaca siswa. Peningkatan yang signifikan pada hasil evaluasi menunjukkan bahwa media interaktif dapat menjadi solusi inovatif dalam pembelajaran membaca di sekolah dasar. Relevansi penelitian ini terletak pada penggunaan teknologi sebagai alat bantu untuk memperkuat proses belajar siswa. Selain itu, (Cholik & Umaroh, 2023) melakukan penelitian mengenai penggunaan media digital berbasis animasi untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia di kelas rendah. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa siswa menjadi lebih termotivasi dan lebih cepat memahami materi ketika media yang digunakan memiliki unsur animasi dan visualisasi yang menarik. Penelitian ini mendukung temuan bahwa media interaktif Canva, yang juga memuat animasi dan desain visual menarik,

berpotensi meningkatkan kemampuan literasi membaca.

Keseluruhan penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif dan digital efektif untuk meningkatkan kemampuan literasi membaca siswa sekolah dasar. Hasil tersebut memperkuat bahwa penelitian ini relevan dan diperlukan untuk menghadirkan solusi pembelajaran yang menarik, inovatif, serta mampu menjawab tantangan rendahnya kemampuan membaca dan minat literasi siswa di kelas rendah.

Keseluruhan, pembahasan hasil penelitian menunjukkan bahwa media interaktif Canva tidak hanya membantu mengatasi rendahnya minat baca, tetapi juga mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna bagi siswa. Peningkatan nilai, antusiasme siswa, serta respon positif guru menunjukkan bahwa media ini efektif digunakan dalam pembelajaran. Media memberikan stimulus visual dan audio yang membuat siswa lebih mudah mengenali kata dan memahami teks. Selain itu, fitur kuis interaktif mendorong siswa aktif terlibat dalam pembelajaran sehingga mereka tidak

hanya membaca, tetapi juga mengevaluasi pemahaman secara mandiri. Hasil ini sejalan dengan teori-teori pembelajaran yang menyatakan bahwa media interaktif dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar melalui stimulasi multimodal. Dengan demikian, penelitian ini membuktikan bahwa media interaktif Canva merupakan inovasi pembelajaran yang dapat digunakan guru untuk meningkatkan literasi membaca di SDN 009 Sendayan dan berpotensi diadopsi di sekolah lain dengan kondisi serupa.

#### **D. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media interaktif Canva dalam pembelajaran literasi membaca di kelas II SDN 009 Sendayan telah berhasil dilaksanakan melalui tahapan model ADDIE yang meliputi analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Pada tahap analisis ditemukan bahwa siswa masih mengalami kesulitan dalam membaca permulaan, rendahnya minat baca, serta belum tersedianya media pembelajaran interaktif yang mendukung proses belajar. Kondisi

tersebut menuntut adanya inovasi media yang menarik, mudah digunakan, dan mampu meningkatkan motivasi serta kemampuan membaca siswa.

Media interaktif Canva yang dikembangkan telah dinyatakan sangat layak berdasarkan penilaian ahli media dengan persentase kelayakan 92% dan ahli materi dengan persentase 90%. Hal ini menunjukkan bahwa media sudah memenuhi aspek kelayakan isi, bahasa, tampilan visual, dan desain interaktif sehingga dapat digunakan dalam pembelajaran literasi membaca di sekolah dasar. Selanjutnya, hasil uji coba menunjukkan bahwa media mendapatkan respon yang sangat baik dari guru dan siswa. Pada uji coba kelompok kecil, siswa memberikan penilaian kemenarikan sebesar 93%, sedangkan pada uji coba kelompok besar media memperoleh nilai kepraktisan sebesar 95% dan respon guru sebesar 96%. Temuan ini membuktikan bahwa media mudah digunakan, menarik, dan mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih kondusif dan menyenangkan.

Dari hasil tes pretest dan posttest, media interaktif Canva

terbukti efektif meningkatkan kemampuan literasi membaca siswa, ditunjukkan dengan peningkatan nilai rata-rata dari 58 menjadi 82, atau meningkat sebesar 24 poin. Media membantu siswa dalam mengenali kata, membaca kalimat sederhana, dan memahami isi bacaan melalui dukungan visual, audio, dan fitur interaktif yang memudahkan proses belajar. Selain itu, media mampu meningkatkan motivasi belajar, perhatian, dan partisipasi siswa selama kegiatan membaca.

Secara keseluruhan, penelitian ini menyimpulkan bahwa media interaktif Canva merupakan media pembelajaran yang layak, praktis, menarik, dan efektif digunakan dalam pembelajaran literasi membaca, serta dapat menjadi alternatif inovatif bagi guru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar, khususnya pada kelas rendah. Penggunaan media ini diharapkan dapat terus dikembangkan dan diadaptasi sesuai kebutuhan pembelajaran lainnya untuk mendukung peningkatan literasi siswa secara berkelanjutan.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

Alvina, A. E., & Rismawati, L. (2025).

Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Menggunakan Media Audio Visual Dengan Materi Membaca Kosakata Pada Siswa Kelas Iv Sd Negeri 21 Skpg Sp. 2 Emparu. *Literasi: Jurnal Pendidikan Guru Indonesia*, 4(2), 125–131.

Aulia, D., Firman, F., & Desyandri, D. (2023). Pengaruh Multimedia Interaktif Berbasis Canva Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Sekolah Dasar. *Alpen: Jurnal Pendidikan Dasar*, 7(1), 32–41.

Cholik, M., & Umaroh, S. T. (2023). Pemanfaatan Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran Di Era Digital. *Jipi (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika)*, 8(2), 704–709.

Febianti, F. (2021). Gerakan Literasi Dalam Meningkatkan Minat Baca Masyarakat Melalui Peran Perpustakaan Dan Pustakawan. *Info Bibliotheca: Jurnal Perpustakaan Dan Ilmu Informasi*, 3(1), 82–107.

Fuadiah, N. F. (2021). Integrasi Literasi Digital Dalam Pembelajaran Abad 21. *Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas Pgri Palembang*.

Hayati, T. U. F. (2022). Analisis Media Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Canva Dalam Pembelajaran Bangun Datar Di Sekolah Dasar. *Prosiding: Konferensi Nasional Matematika Dan Ipa Universitas Pgri Banyuwangi*, 2(1), 8–15.

Natali, A. S., Rahman, A., & Siswanto,

- S. (2025). *Tinjauan Kemampuan Literasi Baca Tulis Pada Siswa Sekolah Dasar Kelas Ii Di Sdn 13 Rejang Lebong*. Institut Agama Islam Negeri (lain) Curup.
- Oktaviani, S., Djuanda, D., & Iswara, P. D. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Roda Baca Digital Untuk Membaca Permulaan Pada Siswa Kelas Ii Sekolah Dasar. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 9(3), 1356–1372.
- Sonya, S., & Muthi, I. (2025). Efektivitas Pemanfaatan Cerita Anak Interaktif Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Membaca Siswa Sd Kelas Rendah. *Nian Tana Sikka: Jurnal Ilmiah Mahasiswa*, 3(4), 106–119.
- Syafira, R. R. J., & Tresnawat, N. (2025). Problematika Dan Upaya Dalam Mendorong Budaya Literasi Membaca Pada Siswa Sd. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(02), 396–412.