

Pengembangan Media Canva Interaktif untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Nyaring Teks Eksplanasi Fase C di SDN 48/1 Penerokan

Adelia Rahma¹, Salsaliwa Deavsi², Rika Berliana Dabukke³, Suci Angesti⁴, Misa Febriana⁵

^{1,2,3,4,5}Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Jambi, Indonesia

Email: adeliarahma144@gmail.com¹, salsaliwadeavsi23.96@gmail.com², rikadabuke@gmail.com³, suciangesti35@gmail.com⁴, misafebri426@gmail.com⁵

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menguji efektivitas media pembelajaran interaktif berbasis Canva dalam meningkatkan keterampilan membaca nyaring teks eksplanasi siswa Fase C di SDN 48/1 Penerokan. Latar belakang penelitian ini didasarkan pada rendahnya kemampuan siswa dalam membaca teks dengan intonasi, jeda, dan pemahaman makna yang tepat, serta terbatasnya media pembelajaran yang menarik dan kontekstual. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) dan melibatkan 19 siswa kelas VI sebagai subjek penelitian. Data diperoleh melalui observasi, angket, serta tes *pretest* dan *posttest*, kemudian dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan nilai rata-rata dari 70,68 pada *pretest* menjadi 76,47 pada *posttest*, dengan penurunan standar deviasi dari 9,827 menjadi 7,404, yang menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada kemampuan membaca nyaring siswa. Media Canva interaktif terbukti efektif meningkatkan kelancaran membaca, ketepatan intonasi, dan pemahaman makna siswa melalui tampilan visual yang menarik serta aktivitas interaktif yang menyenangkan. Dengan demikian, media ini layak digunakan sebagai inovasi pembelajaran Bahasa Indonesia yang selaras dengan prinsip *deep learning* dan Kurikulum Merdeka.

Kata kunci: Canva interaktif, membaca nyaring, teks eksplanasi, Kurikulum Merdeka

ABSTRACT

This study aims to develop and test the effectiveness of Canva-based interactive learning media in improving the reading aloud skills of Phase C students at SDN 48/1 Penerokan. The background of this study is based on students' low ability to read texts with appropriate intonation, pauses, and understanding of meaning, as well as the limited availability of engaging and contextual learning media. This study used the Research and Development (R&D) method with the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) development model and involved 19 sixth-grade students as research subjects. Data were obtained through observation, questionnaires, and pretests and posttests, then analyzed descriptively quantitatively and qualitatively. The results showed an increase in the

average score from 70.68 in the pretest to 76.47 in the posttest, with a decrease in the standard deviation from 9.827 to 7.404, indicating a significant improvement in students' reading aloud skills. Canva interactive media has been proven effective in improving students' reading fluency, intonation accuracy, and comprehension through engaging visual displays and fun interactive activities. Therefore, this media is suitable for use as an innovative Indonesian language learning tool that aligns with the principles of deep learning and the Independent Curriculum.

Keywords: Canva Interactive, Read Aloud, Explanatory Text, Independent Curriculum

PENDAHULUAN

Perkembangan pesat teknologi informasi dan komunikasi telah memberikan pengaruh yang signifikan terhadap dunia pendidikan, termasuk pada pembelajaran bahasa di tingkat sekolah dasar. Perubahan ini menuntut pendidik untuk beradaptasi dan menghadirkan strategi pembelajaran yang kreatif, interaktif, dan kontekstual agar peserta didik dapat mencapai kompetensi secara optimal berbasis teknologi digital. Salah satu tantangan yang dihadapi guru sekolah dasar saat ini adalah menumbuhkan keterampilan membaca nyaring pada siswa, khususnya dalam memahami teks eksplanasi yang menuntut kemampuan berpikir logis, intonasi yang tepat, dan penguasaan kosakata akademik.

Keterampilan membaca nyaring tidak hanya sekadar melafalkan kata dengan benar, tetapi juga mencakup aspek intonasi, tekanan, tempo, serta pemahaman terhadap isi bacaan. Kegiatan membaca nyaring berperan penting dalam meningkatkan kemampuan berbahasa lisan sekaligus memperkuat keterampilan memahami struktur teks dan informasi ilmiah. Namun, berdasarkan observasi awal di SDN 48/1 Penerokan, ditemukan bahwa sebagian besar peserta didik masih mengalami kesulitan dalam membaca nyaring dengan jeda dan intonasi yang sesuai. Siswa cenderung membaca secara monoton tanpa pemahaman terhadap makna, serta kurang mampu membedakan kalimat utama dan pendukung dalam teks eksplanasi.

Di sisi lain, perubahan cepat dalam teknologi pendidikan membuka peluang besar untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis digital yang dapat meningkatkan partisipasi dan motivasi belajar siswa. "Penggunaan media digital interaktif dalam pendidikan terbukti meningkatkan keterlibatan siswa melalui pengalaman belajar yang lebih menarik dan partisipatif dibandingkan metode konvensional. Penelitian menunjukkan peningkatan motivasi intrinsik serta hasil belajar yang lebih baik, terutama pada konsep abstrak seperti biologi dan matematika. Observasi lapangan mengonfirmasi keterlibatan aktif siswa yang lebih tinggi pada kelompok eksperimen (Wicaksono & Wiratama, 2024). Salah satu platform yang banyak digunakan oleh pendidik di era digital adalah Canva, aplikasi desain berbasis web yang memungkinkan pembuatan bahan ajar visual dan interaktif dengan mudah.

Platform Canva menyediakan berbagai fitur seperti animasi, hyperlink, elemen audio-visual, dan template infografis yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan

pembelajaran. Platform ini juga meningkatkan aksesibilitas, mendorong kreativitas, mempermudah kolaborasi, serta memperkaya materi ajar melalui integrasi multimedia. Penelitian menunjukkan peningkatan fokus, emosi positif, berpikir kritis, serta kepemilikan belajar, meski terbatas pada fitur gratis. Hasilnya relevan untuk pendidikan Indonesia, mendukung literasi digital dan keterampilan abad 21 (Hutapea et al., 2024). Dalam konteks pembelajaran bahasa Indonesia, Canva berpotensi menjadi media yang efektif untuk menyajikan materi bacaan yang menarik dan komunikatif. Melalui tampilan visual yang dinamis dan interaktif, siswa dapat belajar dengan lebih antusias dan memahami isi bacaan secara lebih mendalam. Penggunaan media canva ini dapat meningkatkan kreativitas guru dalam mempersiapkan media dan mempermudah dalam proses penyampaian materi pembelajaran (Suteja et al., 2024). Media ini juga memungkinkan guru untuk menyisipkan elemen interaktif seperti kuis, rekaman suara, dan ilustrasi yang mendukung pembelajaran membaca nyaring. Meskipun demikian, efektivitas penggunaan Canva dalam meningkatkan keterampilan membaca nyaring di sekolah dasar masih belum banyak dikaji secara empiris.

Namun, hasil wawancara dengan guru di SDN 48/1 Penerokan menunjukkan bahwa pemanfaatan Canva dalam pembelajaran Bahasa Indonesia masih sangat terbatas. Guru lebih sering menggunakan media konvensional seperti buku teks atau lembar kerja siswa, yang cenderung kurang menarik bagi peserta didik. Akibatnya, pembelajaran membaca nyaring menjadi monoton, dan siswa cepat merasa bosan. Kondisi ini diperparah dengan keterbatasan media yang mampu mengakomodasi gaya belajar visual dan auditori secara bersamaan.

Dalam konteks Kurikulum Merdeka, pembelajaran membaca teks eksplanasi termasuk dalam Fase C (kelas V–VI SD), di mana peserta didik diharapkan mampu memahami struktur teks, mengidentifikasi informasi penting, dan membaca dengan lafal serta intonasi yang tepat. Teks eksplanasi, yang umumnya menjelaskan fenomena alam atau sosial, memiliki struktur penyebab-akibat yang menuntut siswa berpikir kritis dan logis. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang tidak hanya menampilkan teks, tetapi juga membantu siswa memahami isi bacaan melalui visualisasi dan interaktivitas.

Konteks lokal juga menjadi aspek penting dalam pembelajaran yang bermakna. Siswa SDN 48/1 Penerokan, yang berada di wilayah Jambi, hidup di lingkungan dengan fenomena alam yang khas, seperti perubahan iklim lokal, musim hujan yang tidak menentu, hingga peristiwa kabut asap akibat kebakaran lahan. Fenomena-fenomena ini dapat dijadikan bahan teks eksplanasi yang relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa. Dengan mengaitkan pembelajaran membaca nyaring dengan isu iklim dan lingkungan lokal, guru tidak hanya mengajarkan keterampilan berbahasa, tetapi juga menanamkan kesadaran ekologis (eco-literacy) kepada siswa sejak dini. Konteks lokal tersebut menjadi dasar pengembangan konten Canva yang berorientasi pada pembelajaran literasi berbasis budaya dan lingkungan.

Oleh sebab itu, pengembangan media Canva interaktif berbasis konteks lokal Jambi menjadi langkah strategis dalam menghadirkan pembelajaran yang kreatif, komunikatif, dan bermakna. Melalui desain interaktif, siswa dapat berlatih membaca nyaring dengan bimbingan audio, mengamati visualisasi peristiwa iklim, serta memahami struktur teks eksplanasi secara bertahap. Selain itu, guru dapat menggunakan Canva untuk menilai kemampuan membaca siswa melalui fitur video atau rekaman suara yang terintegrasi.

Sejumlah penelitian membuktikan media digital berbasis Canva terbukti efektif meningkatkan motivasi siswa melalui desain visual menarik yang memfasilitasi pembuatan infografis, poster, dan presentasi interaktif, sehingga siswa lebih antusias terlibat dalam proses belajar (taufik afandi, m, 2025). Canva tidak hanya mempermudah guru dalam merancang bahan ajar, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang kolaboratif dan partisipatif. Platform ini mendukung pembelajaran visual, auditori, dan kinestetik, sehingga cocok digunakan dalam pembelajaran membaca nyaring yang membutuhkan keseimbangan antara pendengaran dan visualisasi teks.

Selain keunggulan teknologinya, Canva memudahkan guru desain digital dengan fitur gratis, grafis, dan template, meningkatkan keterlibatan via kolaborasi akunbelajar.id (Fajri et al., 2024). Dalam penelitian ini, pengembangan media Canva tidak hanya difokuskan pada aspek desain, tetapi juga pada efektivitasnya dalam meningkatkan keterampilan membaca nyaring siswa fase C.

Dengan demikian, penelitian ini diarahkan untuk mengembangkan dan menguji efektivitas media Canva interaktif dalam pembelajaran membaca nyaring teks eksplanasi di SDN 48/1 Penerokan. Pengembangan ini diharapkan mampu:

1. Meningkatkan keterampilan membaca nyaring siswa dari aspek kelancaran, intonasi, dan pemahaman makna;
2. Menumbuhkan minat dan motivasi belajar melalui tampilan media yang menarik dan interaktif;
3. Mengintegrasikan pembelajaran literasi dengan isu lingkungan lokal sebagai wujud penerapan pembelajaran kontekstual berbasis budaya Jambi.

Penelitian ini juga diharapkan memberikan kontribusi nyata bagi pengembangan media pembelajaran inovatif di sekolah dasar, serta memperkuat implementasi profil pelajar Pancasila melalui pembelajaran literasi yang kreatif, kolaboratif, dan berkarakter.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development/R&D*) yang bertujuan untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran interaktif berbasis Canva yang digunakan untuk meningkatkan keterampilan membaca nyaring teks eksplanasi pada siswa Fase C di SDN 48/1 Penerokan. Model desain pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE, yang terdiri atas lima tahap, yaitu *Analysis, Design, Development,*

Implementation, dan *Evaluation*. ADDIE muncul pada tahun 1990-an yang dikembangkan oleh Reiser dan Mollenda (Safrida Napitupulu, 2021) dalam (Ahmad, Ahmad Pauzi, 2024).

Tahapan penelitian dimulai dengan tahap analisis yang dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan, permasalahan, serta potensi pengembangan media pembelajaran. Siswa masih mengalami kesulitan dalam membaca teks eksplanasi dengan intonasi dan jeda yang sesuai, serta cenderung membaca secara monoton tanpa memahami isi bacaan. Guru juga masih menggunakan media konvensional berupa buku teks, yang kurang menarik minat belajar siswa. Berdasarkan permasalahan tersebut, dilakukan kajian literatur untuk merumuskan kebutuhan pengembangan media digital interaktif berbasis Canva yang kontekstual dengan tema lingkungan dan fenomena lokal Jambi.

Tahap selanjutnya adalah desain (*design*), di mana peneliti mulai merancang model media pembelajaran berbasis Canva yang akan dikembangkan. Desain media disusun berdasarkan hasil analisis kebutuhan dengan memperhatikan karakteristik peserta didik. Pada tahap ini dibuat rancangan *blueprint* produk berupa presentasi interaktif dengan format satu paragraf bacaan dalam setiap slide, dilengkapi dengan gambar ilustratif, pewarnaan teks sebagai panduan intonasi, serta kuis bergambar di akhir setiap bagian untuk melatih pemahaman makna. Rancangan ini juga mencakup pembuatan rubrik penilaian membaca nyaring dan penyusunan instrumen penelitian berupa *pretest* dan *posttest* untuk mengukur efektivitas media dalam meningkatkan kemampuan membaca siswa.

Setelah tahap desain selesai, dilakukan tahap pengembangan (*development*), yaitu proses pembuatan media Canva interaktif sesuai rancangan awal. Tahap *development* (pengembangan) (Oni Savitri¹, Sudarman², 2024) adalah tahap dimana konsep desain pembelajaran dibuat menjadi kenyataan media pembelajaran yang dapat digunakan. Media dikembangkan dengan mengintegrasikan elemen teks, gambar, animasi sederhana, dan audio agar tampilan menjadi menarik dan mudah digunakan oleh siswa. Selanjutnya, produk awal divalidasi oleh tiga validator yang terdiri atas ahli materi, ahli media, dan praktisi pendidikan dasar. Validasi bertujuan untuk menilai kelayakan isi, kesesuaian tampilan visual, keterbacaan teks, serta relevansi media dengan tujuan pembelajaran. Berdasarkan hasil validasi, media memperoleh beberapa masukan, seperti penyesuaian warna teks untuk memperjelas panduan intonasi dan penambahan variasi ilustrasi untuk menarik perhatian siswa. Setelah revisi dilakukan, media dinyatakan layak untuk diujicobakan di lapangan.

Tahap berikutnya adalah implementasi (*implementation*), yaitu penerapan media dalam proses pembelajaran di SDN 48/1 Penerokan. Uji coba dilakukan pada 19 siswa kelas VI sebagai subjek penelitian. Pembelajaran dilaksanakan dalam dua tahap, yaitu *pretest* dan *posttest*. *Pretest* dilakukan untuk mengukur kemampuan awal siswa dalam membaca nyaring tanpa bantuan media interaktif, sedangkan *posttest* dilakukan setelah siswa mengikuti pembelajaran menggunakan media Canva. Selama proses implementasi, guru berperan sebagai fasilitator, sementara siswa aktif

berinteraksi dengan media melalui kegiatan membaca, menjawab kuis, serta mendiskusikan isi bacaan berdasarkan gambar dan warna teks yang ditampilkan. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa siswa lebih antusias, fokus, dan percaya diri saat membaca di depan kelas.

Tahap terakhir adalah evaluasi (evaluation), yang dilakukan secara formatif dan sumatif. Evaluasi formatif dilaksanakan selama proses pengembangan untuk memperbaiki kekurangan produk berdasarkan hasil validasi ahli dan observasi uji coba terbatas. Evaluasi sumatif dilakukan setelah kegiatan implementasi untuk menilai efektivitas media dalam meningkatkan kemampuan membaca nyaring siswa. Data penelitian dikumpulkan melalui tes (*pretest* dan *posttest*), angket respon siswa dan guru, serta observasi kegiatan pembelajaran. Data kuantitatif dianalisis menggunakan statistik deskriptif untuk membandingkan nilai rata-rata *pretest* dan *posttest*, sedangkan data kualitatif dianalisis melalui reduksi, penyajian, dan interpretasi data guna mengetahui tingkat keaktifan, motivasi, serta tanggapan siswa terhadap media.

Melalui tahapan ADDIE ini, dihasilkan produk media pembelajaran interaktif berbasis Canva yang dinilai efektif dan praktis dalam meningkatkan kemampuan membaca nyaring teks eksplanasi siswa Fase C. Media ini tidak hanya membantu siswa dalam melatih intonasi dan pemahaman bacaan, tetapi juga menumbuhkan motivasi belajar melalui tampilan visual yang menarik serta keterpaduan antara teks, gambar, dan konteks lingkungan lokal Jambi sesuai dengan semangat Kurikulum Merdeka.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analyze

Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa metode konvensional kurang menarik minat belajar siswa. Siswa kelas VI seringkali kesulitan memahami teks yang mengandung kosakata ilmiah serta mengalami kebosanan saat pembelajaran membaca nyaring. Kegiatan membaca dilakukan tanpa media pendukung, sehingga siswa hanya mendengarkan dan menirukan guru tanpa memahami makna bacaan. Penggunaan media yang kurang efektif mengakibatkan dampak pada siswa yang kurang aktif (Ulfaeni, 2017).

Untuk mengetahui kemampuan awal, guru melakukan *pretest* tanpa menggunakan media pembelajaran. Hasil *pretest* menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih belum mampu membaca dengan intonasi yang sesuai dan kesulitan mengartikan istilah ilmiah dalam teks eksplanasi tema jeda untuk iklim. Oleh karena itu, Canva dipilih karena dapat menghadirkan media pembelajaran visual dan interaktif yang memudahkan siswa memahami bacaan melalui gambar dan warna.

Design (Merancang)

Pada tahap ini, peneliti merancang media interaktif Canva dengan format per slide satu paragraf bacaan, disertai soal pilihan ganda bergambar setelah setiap paragraf. Langkah-langkah yang dilakukan meliputi:

- Membuka akun Canva dan memilih template presentasi.
- Menentukan teks eksplanasi bertema iklim sebagai isi utama tiap slide.
- Menambahkan gambar ilustratif seperti suhu bumi meningkat, polusi udara, dan cuaca ekstrem untuk mengaitkan isi bacaan dengan fenomena nyata.
- Mendesain warna teks berbeda untuk setiap kalimat agar siswa mengenali perbedaan intonasi. Warna yang ditetapkan berdasarkan teori warna.
- Setelah satu paragraf, ditampilkan pertanyaan pilihan ganda dengan gambar agar siswa mengaitkan isi bacaan dengan gambar yang relevan.

Desain ini dirancang agar siswa tidak hanya membaca, tetapi juga aktif berpikir, menghubungkan isi teks dengan konteks visual, dan merefleksikan maknanya.

Development (Pengembangan)

Tahap pengembangan, kegiatan ini merupakan penggabungan media seperti materi pelajaran, animasi, teks, narasi, audio dan sebagainya dengan bantuan software development yang digunakan untuk mengembangkan video animasi menjadi media yang utuh (Izzaturahma et al., 2021). Pada tahap ini peneliti menyusun produk awal media Canva yang memuat teks eksplanasi ilmiah beserta latihan interaktif di setiap slide. Guru mencontohkan cara membaca paragraf pertama dengan memperhatikan warna teks sebagai panduan intonasi, kemudian siswa menirukan bersama-sama.

Setelah selesai membaca satu paragraf, tampil pertanyaan pilihan ganda disertai empat gambar. Siswa diminta memilih gambar yang paling sesuai dengan isi paragraf sebelumnya. Misalnya, setelah membaca paragraf tentang “peningkatan suhu bumi akibat efek rumah kaca,” siswa memilih gambar antara cerah matahari, penanaman pohon, dan pabrik berasap. Aktivitas ini membantu siswa mengaitkan teks dengan visual, memperkuat pemahaman makna, dan menumbuhkan kemampuan berpikir kritis secara kontekstual.





Gambar 1. Slide Media

Implement (Implementasi)

Tahap implementasi dilakukan di SD Negeri 48 Penerokan, dengan 19 siswa kelas VI. Guru menggunakan media interaktif Canva dalam kegiatan membaca nyaring. Kegiatan dimulai dengan pretest tanpa media untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Hasil pretest menunjukkan bahwa siswa masih belum mampu membaca dengan lancar dan intonasi yang tepat. Setelah itu, peneliti melakukan posttest menggunakan media Canva.

Pada kegiatan dengan Canva, siswa terlihat lebih antusias. Mereka aktif menjawab pertanyaan pada setiap slide, mengamati gambar, dan mendiskusikan jawabannya bersama teman. Peneliti mengamati bahwa siswa menjadi lebih fokus dan mampu menghubungkan isi bacaan dengan fenomena lingkungan sekitar, seperti pencemaran udara dan perubahan iklim. Hasil posttest menunjukkan peningkatan kemampuan membaca nyaring dan pemahaman isi bacaan yang signifikan dibandingkan hasil pretest. Selain itu, siswa juga lebih percaya diri membaca di depan kelas karena terbantu oleh panduan warna dan ilustrasi.

Evaluate (Evaluasi)

Evaluasi adalah (Nyoman Sugihartini, 2018) proses untuk melihat (melakukan evaluasi) apakah sistem pembelajaran yang sedang dibangun berhasil, sesuai dengan harapan pengembangan di awal atau tidak. Evaluasi dilakukan melalui analisis hasil pretest dan posttest, observasi keterlibatan siswa dan guru. Guru menyatakan bahwa media interaktif Canva sangat membantu dalam pembelajaran membaca nyaring karena menggabungkan aspek visual, verbal, dan reflektif dalam satu tampilan. Hal ini sejalan dengan penelitian (Febriana, 2024) bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis canva sangatlah layak untuk digunakan guru sebagai media pembelajaran di kelas.

Siswa mengaku lebih memahami bacaan dan dapat mengingat isi teks dengan mudah karena setiap paragraf disertai gambar dan pertanyaan. Data menunjukkan peningkatan rata-rata nilai posttest dan respon positif terhadap media.

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation

Pretest	19	54	86	70,68	9,827
Posttest	19	64	89	76,47	7,404
Valid N (listwise)	19				

Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif menggunakan SPSS terhadap nilai pretest dan posttest keterampilan membaca nyaring teks eksplanasi siswa Fase C di SDN 48/1 Penerokan, diperoleh data sebagai berikut. Jumlah responden yang terlibat dalam penelitian ini sebanyak 19 siswa. Pada tes awal (pretest), nilai minimum siswa adalah 54 dan nilai maksimum 86, dengan rata-rata sebesar 70,68 serta standar deviasi sebesar 9,827. Data ini menunjukkan bahwa kemampuan awal membaca nyaring siswa berada pada kategori cukup, namun masih terdapat kesenjangan kemampuan yang cukup besar antar siswa, yang ditunjukkan oleh nilai standar deviasi yang relatif tinggi.

Setelah dilakukan penggunaan media Canva interaktif dalam pembelajaran, hasil posttest menunjukkan peningkatan. Nilai minimum menjadi 64 dan nilai maksimum meningkat menjadi 89, dengan nilai rata-rata sebesar 76,47 dan standar deviasi menurun menjadi 7,404. Kenaikan nilai minimum menunjukkan bahwa kemampuan siswa secara umum mengalami perbaikan, termasuk pada siswa yang sebelumnya memiliki kemampuan rendah. Selain itu, penurunan standar deviasi menunjukkan bahwa kemampuan siswa menjadi lebih merata setelah menggunakan media pembelajaran berbasis Canva. Secara keseluruhan, terjadi peningkatan rata-rata nilai sebesar 5,79 poin dari pretest ke posttest. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media Canva interaktif memberikan dampak positif terhadap keterampilan membaca nyaring teks eksplanasi siswa.

Uji Efektivitas

Statistik	Nilai
t hitung	-3.856
p-value	0.0012

Hasil uji efektivitas penggunaan media Canva interaktif dalam meningkatkan keterampilan membaca nyaring teks eksplanasi pada siswa Fase C di SDN 48/1 Penerokan menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest. Berdasarkan hasil analisis uji paired sample t-test diperoleh nilai t hitung sebesar -3,856 dengan p-value sebesar 0,001, yang lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan membaca nyaring sebelum dan sesudah diterapkannya media Canva interaktif. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media Canva interaktif efektif dalam meningkatkan keterampilan membaca nyaring siswa.

Peningkatan nilai rata-rata total dari pretest ke posttest menunjukkan bahwa

peserta didik mengalami perkembangan pada seluruh aspek membaca nyaring, meliputi pelafalan, intonasi, jeda, volume suara, kelancaran, ekspresi, dan pemahaman isi teks. Media Canva interaktif membantu siswa berlatih membaca dengan cara yang lebih menarik dan menyenangkan karena menggabungkan unsur visual dan teks secara terpadu.

Dengan demikian, media Canva interaktif terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan membaca nyaring teks eksplanasi pada siswa Fase C SDN 48/1 Penerokaan dan dapat dijadikan sebagai inovasi pembelajaran yang relevan untuk mendukung peningkatan kualitas pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar.

Pembahasan

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa media interaktif Canva dengan format per slide satu paragraf dan soal bergambar efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca nyaring dan pemahaman makna ilmiah siswa. Pendekatan ini selaras dengan prinsip *deep learning* (pembelajaran mendalam) yang menekankan *mindful learning* (berkesadaran), *meaningful learning* (bermakna) dan *joyful learning* (pembelajaran menyenangkan). Dengan model ini, siswa tidak sekadar membaca teks, tetapi menganalisis, mengaitkan, dan memahami pesan ilmiah melalui visualisasi. Sejalan dengan pendapat (Puji Widyaningrum, Henny Hendiyani, 2025) enerapan Deep Learning yang berbasis pada pengalaman nyata dapat mendukung anak dalam mengembangkan kemampuan berpikir yang lebih abstrak dan kompleks, seperti kemampuan untuk menganalisis informasi, memecahkan masalah, dan berpikir secara kritis.

Penerapan media pembelajaran canva yang interaktif memberikan kesan *Mindful Learning* (pembelajaran berkesadaran dan reflektif), melalui kegiatan membaca nyaring yang disertai warna intonasi, siswa menjadi lebih sadar terhadap cara mereka membaca, jeda, serta makna di balik kata. Dalam pembelajaran membaca nyaring terdapat kegiatan membaca dengan menyuarakan lambang-lambang tertulis (huruf, suku kata, kata/frase, kalimat) dengan memperhatikan aspek-aspek kemampuan membaca nyaring (lafal, intonasi, jeda, tanda baca) agar pendengar dan pembaca dapat menangkap informasi serta memahami makna yang terkandung dalam suatu bacaan tersebut (Ekayanti et al., 2019; Gianistika, 2021) dalam (Ninda et al., 2024). Setiap aktivitas tanya jawab bergambar mengajak mereka untuk berpikir secara sadar (*mindful*) tentang keterkaitan antara teks dan gambar, melatih fokus dan kesadaran diri selama proses belajar.

Meaningful Learning (pembelajaran bermakna), yaitu isi bacaan yang dikaitkan dengan kondisi nyata di Provinsi Jambi membuat siswa merasa bahwa pembelajaran memiliki hubungan langsung dengan kehidupan mereka. Ketika siswa memahami istilah seperti atmosfer, gas karbon dioksida dan perubahan iklim melalui gambar dan diskusi, mereka tidak hanya memahami teks, tetapi juga maknanya dalam konteks lingkungan sekitar. Pembelajaran bermakna terjadi ketika peserta didik dapat

mengaitkan informasi baru dengan pengetahuannya yang akhirnya membentuk pemahaman yang mendalam pada sebuah konsep (Yuliana et al., 2025).

Joyful Learning (pembelajaran menyenangkan), yaitu penggunaan warna, gambar, dan aktivitas tanya jawab membuat suasana kelas menjadi dinamis dan menyenangkan. Pembelajaran Mendalam akan bermakna untuk individu dalam meningkatkan motivasi dan menyenangkan (Kovač et al., 2023) dalam ("Pembelajaran Mendalam," 2025). Siswa tidak merasa terbebani, justru menikmati proses belajar sambil bermain dengan visualisasi yang menarik. Ini membuat kegiatan membaca nyaring yang biasanya monoton berubah menjadi pengalaman belajar yang menggembirakan. Hal ini sejalan dengan pendapat Ahli-ahli pendidikan seperti John Dewey (1936) dan Howard Gardner (1983) menekankan bahwa pembelajaran relevan dengan kehidupan nyata individu dan mengutamakan pembelajaran yang aktif serta pengalaman langsung baik secara emosional maupun intelektual (Yuliana et al., 2025).

Warna teks berperan dalam membantu siswa mengatur intonasi, sedangkan pertanyaan bergambar memicu proses berpikir tingkat tinggi (*higher order thinking skills*), seperti identifikasi, analisis, dan interpretasi. Melalui proses ini, siswa membangun pemahaman mendalam (*deep understanding*) terhadap isi bacaan, bukan hanya menghafal kata-kata. Dengan demikian, media interaktif berbasis Canva bukan hanya meningkatkan keterampilan membaca nyaring, tetapi juga mendorong penerapan *deep learning* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar, karena menggabungkan unsur visualisasi, refleksi, dan koneksi makna antar-konsep dalam satu pengalaman belajar terpadu.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Canva terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan membaca nyaring teks eksplanasi siswa Fase C di SDN 48/1 Penerokan. Proses pengembangan yang menggunakan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation) menghasilkan produk media yang menarik, komunikatif, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Hasil uji coba menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata dari 70,68 pada pretest menjadi 76,47 pada posttest, disertai penurunan standar deviasi dari 9,827 menjadi 7,404, yang menandakan peningkatan kemampuan sekaligus pemerataan hasil belajar siswa. Hal ini menunjukkan bahwa media Canva interaktif mampu membantu siswa dalam melatih lafal, intonasi, jeda, serta pemahaman makna teks eksplanasi secara lebih efektif dibandingkan pembelajaran konvensional.

Selain itu, penggunaan media Canva menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan (*joyful learning*), bermakna (*meaningful learning*), dan berkesadaran (*mindful learning*). Siswa lebih fokus, antusias, serta mampu menghubungkan isi bacaan dengan fenomena lingkungan sekitar, seperti isu perubahan iklim lokal Jambi.

Guru juga memperoleh kemudahan dalam menyampaikan materi dan memfasilitasi aktivitas belajar kolaboratif melalui fitur interaktif Canva. Dengan demikian, media pembelajaran Canva interaktif tidak hanya meningkatkan keterampilan membaca nyaring, tetapi juga memperkuat penerapan pembelajaran kontekstual dan berkarakter sesuai dengan semangat Kurikulum Merdeka dan profil pelajar Pancasila.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini, beberapa saran dapat diajukan sebagai berikut.

1. Bagi guru sekolah dasar, diharapkan dapat memanfaatkan media pembelajaran berbasis Canva secara lebih luas dalam berbagai keterampilan berbahasa, tidak hanya membaca nyaring, tetapi juga menulis dan berbicara, agar pembelajaran Bahasa Indonesia menjadi lebih interaktif dan menarik.
2. Bagi sekolah, disarankan untuk memberikan pelatihan atau workshop penggunaan media digital interaktif seperti Canva kepada guru agar dapat mengembangkan bahan ajar kreatif dan sesuai dengan kebutuhan Kurikulum Merdeka.
3. Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini dapat dikembangkan dengan menguji efektivitas media Canva pada konteks dan jenjang yang berbeda, seperti jenjang SMP atau SMA, serta memperluas fokus pada aspek lain seperti kemampuan berpikir kritis, literasi sains, atau literasi lingkungan.

Dengan adanya pengembangan media Canva interaktif ini, diharapkan pembelajaran Bahasa Indonesia dapat menjadi lebih inovatif, kolaboratif, serta mampu menumbuhkan semangat belajar sepanjang hayat bagi peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, Ahmad Pauzi, A. N. Z. F. (2024). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS CANVA HYPERLINK PADA MATERI AKHLAK TERPUJI PADA DIRI SENDIRI KELAS IX DI MTS DARUL ULUM PALANGKA RAYA Ahmad1. *Jurnal Penelitian Dan Pendidikan Agama Islam*, 2, 174–178.
- Fajri, D. S., Saylendra, N. P., & Nugraha, Y. (2024). APLIKASI CANVA SEBAGAI DESAIN MEDIA PEMBELAJARAN GURU PENDIDIKAN PANCASILA DI SMPN 1 KARAWANG BARAT. 8(2022), 146–153.
- Febriana, T. (2024). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS CANVA UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS GURU DI SDN KARANGREJO 01 KOTA SEMARANG. 7(1), 32–37.
- Hutapea, N. S., Putra, Z., Manullang, J., & Hartati, R. (2024). Enhancing Student Engagement and Academic Performance Through Digital Literacy : A Transformative Approach in Canva Application. *Fonologi: Jurnal Ilmuan Bahasa Dan Sastra Inggris*, 2(4), 154–170.
- Izzaturahma, E., Putu, L., Mahadewi, P., & Hamonangan, A. (2021). Pengembangan

Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis ADDIE pada Pembelajaran Tema 5 Cuaca untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar. 9(2), 216–224.

- Ninda, K., Ayuni, P., Gede, D., & Wirabrata, F. (2024). *Media Pembelajaran Kincir Pintar (KINTAR) terhadap Keterampilan Membaca Nyaring Siswa Kelas II Sekolah Dasar.* 8(2), 268–277.
- Nyoman Sugihartini, K. Y. (2018). ADDIE SEBAGAI MODEL PENGEMBANGAN MEDIA INSTRUKSIONAL EDUKATIF (MIE) MATA KULIAH KURIKULUM DAN PENGAJARAN. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 15(2), 277–286.
- Oni Savitri¹, Sudarman², S. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif berbasis Canva pada Mata Pelajaran Ekonomi kelas X SMA Negeri 16 Samarinda.* 10(April), 1072–1085.
- Pembelajaran mendalam. (2025). *Kementerian Pendidikan Dasar Dan Menengah Republik Indonesia.*
- Puji Widyaningrum, Henny Hendiyani, I. (2025). *PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN MENDALAM (DEEP LEARNING) UNTUK MENINGKATKAN BERPIKIR KRITIS PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN: STUDI DESKRIPTIF.* 160–178.
- Suteja, I. K., Kertih, I. W., & Suastika, I. N. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Canva Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Pelajaran IPS di SMP Negeri 6 Abang.* *Ekuitas: Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 12(1), 131–144.
- Taufik afandi, m, ali ghufron. (2025). *Pemanfaatan Teknologi Canva dalam Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Pendidikan Pancasila di SD Negeri 01 Watusalam.* *Neptunus : Jurnal Ilmu Komputer Dan Teknologi Informasi*, 3(2), 77–88.
- Ulfaeni, S. (2017). *PENGEMBANGAN MEDIA MONERGI (MONOPOLI ENERGI) UNTUK MENUMBUHKAN KEMAMPUAN PEMAHAMAN KONSEP IPA SISWA SD.* 4(2), 136–144.
- Wicaksono, S. A., & Wiratama, R. (2024). *Pemanfaatan Media Digital Interaktif dalam Pembelajaran Biologi untuk Meningkatkan Motivasi Siswa.* 3.
- Yuliana, W., Abdurachman, U., & Situbondo, S. (2025). *ANALISIS IMPELEMENTASI KURIKULUM PEMBELAJARAN MENDALAM (DEEP LEARNING) DI TINGKAT SEKOLAH DASAR.* 9, 368–384.