



Efektivitas Kartu Kata Canva untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca dan Menulis Permulaan Kelas 1 Sekolah Dasar

Salsabella Asih Wulandari¹, Deri Anggraini^{2*}

^{1,2}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Yogyakarta, Kota Yogyakarta, Indonesia

Email: ¹salsabellawulan@gmail.com, ^{2*}derianggraini@upy.ac.id

Informasi Artikel

Submitted: 20-06-2025

Accepted: 01-07-2025

Published: 10-07-2025

Keywords:

Interactive Media

Flashcard

Canva Application

Early Reading

Early Writing

Abstract

This study aims to ascertain the extent to which interactive word card media based on the Canva software may improve the beginning reading and writing skills of first-grade children at SD Negeri 1 Kadipiro. This study uses an uneven control group design and experimental methodologies to take a quantitative approach. Two groups of 28 students each made up the research subjects: the experimental group used word cards created with the Canva program, and the control group used word cards with concrete pictures. Among the tools used are observation sheets to gauge media use and preliminary tests of reading and writing abilities. Data analysis shows that students in the experimental class scored much higher on average for reading and writing skills than students in the control group. The Independent Sample T-Test hypothesis test yielded a significance result of 0.000, which is less than 0.05. This suggests that two groups differ significantly from one another. According to this study, children's early basic reading abilities are more effectively developed when interactive word card media based on the Canva software is used. Therefore, at the primary school level, digital medium can enhance the process of learning fundamental reading and writing in a creative and useful way.

Abstrak

Tujuan penelitian adalah menentukan seberapa besar siswa kelas satu di SD Negeri 1 Kadipiro dapat meningkatkan kemampuan membaca menulis awal mereka dengan penggunaan media kartu kata interaktif berbasis program Canva. Studi ini menggunakan desain kelompok kontrol yang tidak merata dan metodologi eksperimental untuk mengambil pendekatan kuantitatif. Dua kelompok yang terdiri dari 28 siswa menjadi subjek penelitian: kelompok eksperimen menggunakan kartu kata yang dibuat dengan program Canva, dan kelompok kontrol menggunakan kartu kata dengan gambar konkret. Penilaian awal keterampilan membaca dan menulis serta lembar observasi untuk mengevaluasi konsumsi media termasuk di antara instrumen yang digunakan. Rata-rata skor keterampilan membaca dan menulis siswa di kelas eksperimen jauh lebih tinggi daripada kelompok kontrol, menurut analisis data. Hasil signifikansi untuk uji hipotesis *Independent Sample T-Test* adalah 0,000, yang kurang dari 0,05. Ini menunjukkan bahwa kedua kelompok berbeda secara signifikan satu sama lain. Menurut penelitian ini, kemampuan membaca dasar awal anak-anak lebih efektif berkembang ketika media kartu kata interaktif berbasis perangkat lunak Canva digunakan. Oleh karena itu, di tingkat sekolah dasar, media digital dapat meningkatkan proses pembelajaran membaca dan menulis dasar secara kreatif dan bermanfaat.

Kata Kunci: Media Interaktif, Kartu Kata, Aplikasi Canva, Membaca Permulaan, Menulis Permulaan.

1. PENDAHULUAN

Upaya yang dilakukan dengan kesadaran oleh individu guna mengembangkan cara berpikir manusia merupakan makna dari pendidikan. Tujuannya adalah untuk menghasilkan teori-teori baru yang bisa dijadikan pedoman bagi generasi yang akan datang [11]. Indikator paling penting untuk menilai kemajuan suatu bangsa adalah pendidikan. Dengan adanya pendidikan yang berkualitas, maka tujuan suatu bangsa dapat tercapai. Karena pendidikan adalah suatu bentuk pengetahuan yang akan berlangsung sepanjang hidup [17]. Sekolah adalah salah satu jenis pendidikan resmi yang selalu terkait pada aktivitas pembelajaran. Pada pembelajaran terdapat seorang individu yang memiliki peran penting sebagai pelengkap, yaitu seorang guru. Seorang guru adalah pendidik yang menjadi contoh bagi para siswa [20].

Dalam konteks tersebut, pendidikan tidak hanya dipahami sebagai proses formal di sekolah, tetapi juga sebagai sarana pengembangan keterampilan dasar yang esensial bagi kehidupan, seperti membaca dan menulis. Kemampuan untuk memperoleh keterampilan membaca dan menulis dasar melalui belajar bahasa Indonesia adalah salah satu cara pendidikan secara fundamental terikat dengan kehidupan sehari-hari siswa. Empat komponen kecakapan berbahasa yang membentuk kurikulum adalah berbicara, mendengarkan, membaca, dan menulis [3]. Kemampuan berbahasa dapat meningkatkan potensi diri secara terus-menerus dalam berbagai bidang ilmu lainnya.

Berbicara mengenai kurikulum, Indonesia telah mengalami banyak perubahan dalam sistem pendidikannya, dengan tujuan utama agar dapat meningkatkan kecerdasan bangsa Indonesia. Ini jelas berhubungan dengan kurikulum pendidikan yang diterapkan di sekolah. Saat ini, kurikulum yang tetap diterapkan dalam bidang pendidikan, khususnya di sekolah dasar, adalah Kurikulum Merdeka. Kebijakan dari Menteri Pendidikan dan Kebudayaan yang didasarkan pembelajaran inovatif dan berkualitas tinggi adalah kurikulum ini. [1]. Bersama dengan modifikasi kurikulum dan sistem pendidikan, dunia modern mendorong pendidik untuk lebih kreatif dalam metode mereka. Khususnya bagi siswa di jenjang sekolah dasar, di mana pada tahap ini penting untuk membangun fondasi yang kokoh untuk pendidikan di masa depan. Oleh karena itu, kreativitas guru dapat ditunjukkan melalui penggunaan media pembelajaran selama proses pengajaran dan pembelajaran [7].

Penyampaian materi oleh guru kepada siswa dapat dibantu dengan menggunakan media pembelajaran [4]. Dengan berfokus pada kemajuan teknologi, guru dapat menggunakan media interaktif untuk mengatasi perkembangan zaman saat ini. Media pembelajaran interaktif dapat mengubah pendidikan dalam berbagai cara dan lingkungan [19]. Kartu kata interaktif berbasis perangkat lunak Canva adalah salah satu sumber daya interaktif dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan menulis membaca dasar. Secara alami, masyarakat sudah cukup akrab dengan aplikasi ini, terutama di sektor pendidikan. Canva merupakan perangkat lunak yang mendukung guru dalam menambah materi pembelajaran yang tersedia. Dengan adanya fitur yang disediakan, para guru dapat lebih berkreasi dan berinovasi.

Setiap aplikasi yang digunakan untuk kemajuan teknologi tentu memiliki keunggulan dan juga kelemahan, termasuk aplikasi Canva. Aplikasi Canva ini dapat menyediakan elemen yang tidak memiliki hak cipta, yang berarti setiap orang dapat mengaksesnya dengan bebas. [12]. Aplikasi yang telah terintegrasi dengan LMS ini dapat mendukung segala hal yang kita akses. Sebagai ilustrasi, ketika Anda memasukkan istilah "media pembelajaran" pada kolom pencarian, banyak template yang akan ditampilkan dan dapat dimanfaatkan. Selain itu, aplikasi Canva ini dapat diakses tidak hanya melalui laptop, tetapi juga oleh pengguna telepon seluler [13]. Salah satu sumbangan Canva bagi pendidikan di Indonesia adalah guru dan siswa dapat mengakses aplikasi Canva ini melalui akun belajar. id. Artinya, aplikasi ini memiliki fitur atau template yang memerlukan pembayaran. Di samping itu, aplikasi Canva juga memiliki keterbatasan, karena merupakan salah satu perangkat lunak yang sangat bergantung pada koneksi internet. Prosedur pengeditan tidak didukung atau program tidak dapat digunakan tanpa koneksi internet. Sebagai contoh dalam penelitian ini adalah, ketika seorang guru akan membuat media pembelajaran, harus menggunakan internet agar proses pengeditan dapat berjalan [16].

Penampilan yang menarik dapat menjadi daya tarik khusus bagi siswa pada pembelajaran. Siswa jenuh selama proses belajar berlangsung, terutama dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas 1. Pada pembelajaran Bahasa Indonesia, terdapat banyak materi yang berupa bacaan dan tulisan. Keterampilan membaca dan menulis dasar terjadi ketika siswa, khususnya di kelas 1, belum mampu memahami arti dari bacaan. Mereka lebih banyak berfokus pada menyalin teks bacaan dan tulisan. Maka dari itu, media pembelajaran berupa aplikasi Canva telah diwujudkan dalam bentuk kartu kata yang interaktif. Kartu kata interaktif ini dapat membantu siswa dalam mengingat huruf, kata, suku kata, serta kalimat. Oleh karena itu, kemampuan membaca menulis dasar siswa kelas 1 bisa berkembang [2].

Siswa kelas satu di SD Negeri 1 Kadipiro telah menguasai kemampuan membaca dan menulis awal, namun beberapa anak-anak lainnya masih kurang. Menurut pengamatan dan wawancara, fenomena ini disebabkan oleh beberapa faktor, seperti: 1) di rumah, minimnya perhatian orang tua terhadap anak-anaknya; 2) media yang tersedia tidak sesuai dengan kebutuhan siswa dan 3) guru masih sering mengandalkan buku sebagai media.

Tujuan penelitian adalah agar mengetahui berapa banyak media kartu kata interaktif yang dibuat menggunakan perangkat lunak Canva dapat meningkatkan kemampuan dasar menulis dan membaca siswa kelas satu di SD Negeri 1 Kadipiro.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian menggunakan kuantitatif eksperimen, adanya perlakuan tertentu pada subjek penelitian agar menciptakan suatu keadaan atau kejadian untuk menjadi bahan penelitian. Pada penelitian ini, dilakukan proses manipulasi melalui pemberian perlakuan pada kelompok eksperimen dan kontrol [15]. Metode *Quasi Experimental* dengan desain *Non Equivalent Control Design* digunakan pada penelitian ini.

Tabel 1. Rancangan *Non Equivalent Control Design*

Kelompok	<i>Pre-Test</i>	Perlakuan (<i>Treatment</i>)	<i>Post-Test</i>
E	0 ₁	X ₁	0 ₃
K	0 ₂	X ₂	0 ₄

Keterangan:

E: Kelompok Kelas Eksperimen

K: Kelompok Kelas Kontrol

0₁: *Pre-Test* Eksperimen

0₂: *Pre-Test* Kontrol

X₁: Pembelajaran menggunakan media kartu kata interaktif berbasis aplikasi Canva

X₂: Pembelajaran menggunakan media kartu kata konkrit bergambar

0₃: *Post-Test* Eksperimen

0₄: *Post-Test* Kontrol

Skema desain dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- Kelompok Eksperimen: Pemberian *pre-test* – perlakuan berupa pembelajaran menggunakan media kartu kata interaktif berbasis aplikasi Canva – *post-test*.
- Kelompok Kontrol: Pemberian *pre-test* – perlakuan berupa pembelajaran tanpa menggunakan media kartu kata interaktif berbasis aplikasi Canva – *post-test*.

Desain penelitian studi ini menggunakan *pre-test* dan *post-test*. Metode ini tidak menggunakan pemilihan acak untuk memilih kelompok eksperimen dan kontrol [9]. Uji coba awal (*pre-test*) dalam desain ini dilaksanakan sebelum peserta didik menerima perlakuan menggunakan media kartu kata interaktif, dan setelah perlakuan tersebut, akan dilakukan uji coba akhir (*post-test*). Tujuan dari desain ini adalah untuk menilai seberapa efektif penggunaan media kartu kata interaktif yang berbasis aplikasi Canva untuk peningkatan kemampuan membaca menulis untuk siswa awal di SD Negeri 1 Kadipiro.

Kelas 1A dan 1B, masing-masing dengan 28 siswa, dipilih dari populasi keseluruhan untuk dijadikan kelompok eksperimen dan kontrol dalam studi ini. Oleh karena itu, sampel dalam kasus ini disebut sebagai sampel jenuh (*total sampling*) [14]. Selanjutnya, untuk menjamin ketepatan soal *pre-test* dan *post-test*, dilakukan pengujian validitas reliabilitas terlebih dahulu. Tujuan dari hal ini adalah agar soal-soal tes disusun dengan relevansi terhadap materi yang telah diajarkan [8]. Pada fase pengujian validitas, menggunakan Microsoft Excel, R yang didapatkan dari *Pearson Correlation* dibandingkan dengan tabel R. Hasil R tabel pada penelitian adalah 0,361. IBM SPSS Statistics Versi 25 digunakan untuk uji reliabilitas. Jika skor *Cronbach's Alpha* dalam analisis SPSS lebih dari 0,6, temuan tes dapat dianggap kredibel.

Langkah awal yang dilakukan adalah peserta didik dari kelas 1A dan kelas 1B mengerjakan soal *pre-test* terlebih dahulu untuk menilai keterampilan dasar mereka sebelum mendapatkan perlakuan. Setelah melaksanakan *pre-test*, pembelajaran dimulai dengan penggunaan media kartu kata interaktif berbasis aplikasi Canva di kelas eksperimen, sedangkan di kelas kontrol menggunakan media kartu kata konkrit bergambar. Penggunaan media dalam kelas kontrol dirancang agar menyerupai, tetapi dengan model yang berbeda, untuk mengetahui perbedaan yang terjadi. Setelah berlangsungnya proses pembelajaran sebanyak

2 pertemuan (setara dengan 2 jam pelajaran), para peserta didik akan melaksanakan *post-test* guna mengevaluasi peningkatan keterampilan membaca dan menulis permulaan mereka setelah mengikuti perlakuan yang berupa pembelajaran dengan media kartu kata interaktif berbasis aplikasi Canva.

Setelah semua data berhasil dikumpulkan, analisis dilanjutkan dengan pengujian normalitas, homogenitas, dan pengujian hipotesis menggunakan *Independent Sample T-Test*. Uji normalitas berfungsi untuk melihat sampel yang diteliti distribusi normal. Dalam pengujian normalitas ini, peneliti menerapkan uji *Shapiro-Wilk*, hasil dapat dianggap normal jika nilai signifikansi (p-value) lebih tinggi dari 0,05. [6]. *Shapiro-Wilk* berlaku untuk sample penelitian yang kurang dari 50 [10]. Menggunakan pendekatan *Levene* dan tingkat signifikansi 0,05%, uji homogenitas kemudian dilakukan untuk memastikan apakah ada atau tidaknya varians yang seragam di antara kelas eksperimen dan kontrol. *Independent Sample T-Test* kemudian dipakai untuk uji hipotesis sebagai tahap terakhir. Uji ini berfungsi sebagai penentu apakah ada perbedaan nyata dalam cara siswa membaca dan menulis karya awal mereka menggunakan media interaktif berbasis aplikasi Canva.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa besar media kartu kata dapat meningkatkan kemampuan dasar menulis dan membaca siswa kelas satu di SD Negeri 1 Kadipiro. Menurut penelitian, penggunaan materi kartu kata interaktif yang dibuat dengan perangkat lunak Canva telah berhasil meningkatkan kemampuan membaca dan menulis dasar.

3.1. Deskripsi Hasil Penelitian

Hasil *pre-test*, *post-test* dari kelas kontrol dan eksperimen adalah dua jenis data yang dihasilkan oleh penelitian ini. Untuk mendefinisikan deskripsi data yang akan diperoleh melalui kemampuan membaca dan menulis dasar anak-anak kelas satu dengan menggunakan kartu kata interaktif berbasis program Canva, data yang dihasilkan dari proses ini akan dikumpulkan, dikoreksi, dan dievaluasi. Analisis ini meliputi rata-rata, median, dan rentang nilai dari nilai sebelum dan sesudah perlakuan untuk menilai efektivitas keterampilan membaca dan menulis permulaan yang telah diterapkan.

Tabel 1. Hasil Analisis Deskripsi *Pre-Test* dan *Post-Test* Kelas Kontrol

Keterangan	Membaca		Menulis	
	<i>Pre-Test</i>	<i>Post-test</i>	<i>Pre-Test</i>	<i>Post-Test</i>
Jumlah Siswa	28	28	28	28
Rata-rata Skor	56,535	83,25	56,785	82,357
Nilai Terendah	44	75	43	75
Nilai Tertinggi	68	90	67	91
Rentang Nilai	24	15	24	16

Skor *pre-test* dan *post-test* secara signifikan berbeda, menurut tabel analisis yang ditampilkan. Rincian tentang rentang, nilai minimum, maksimum, dan rata-rata dari skor-skor ini ditunjukkan dalam Tabel 1. Kelas kontrol memiliki rata-rata skor 56,535 pada *pre-test* kemampuan membaca awal, dengan nilai terendah 44 dan tertinggi 68. Kelas kontrol nilai rerata 83,25 pada *post-test* kemampuan membaca awal, dengan nilai terendah 75 dan tertinggi 90. Ini menunjukkan bahwa skor sebelum dan sesudah terapi berbeda sebesar 48%.

Selanjutnya, ada perbedaan yang mencolok dalam kemampuan penulisan awal kelas kontrol, dengan skor terendah 43 dan skor tertinggi 67, rerata skor *pre-test* yaitu 56.785. Kemudian rata-rata *post-test* sebesar 82,357, dengan 91 sebagai skor tertinggi dan 75 sebagai skor terendah. Persentase yang diperoleh dari peningkatan kemampuan menulis permulaan mencapai 46%.

Tabel 2. Hasil Analisis Deskripsi *Pre-Test* dan *Post-Test* Kelas Eksperimen

Keterangan	Membaca		Menulis	
	<i>Pre-Test</i>	<i>Post-test</i>	<i>Pre-Test</i>	<i>Post-Test</i>
Jumlah Siswa	28	28	28	28
Rata-rata Skor	53,178	87,6	55,535	88,607
Nilai Terendah	41	80	43	80
Nilai Tertinggi	68	98	68	95
Rentang Nilai	27	18	25	15

Pada tabel 2, yang merupakan analisis deskriptif kelas eksperimen, jelas menghasilkan nilai yang signifikan. Pada nilai *pre-test* keterampilan membaca permulaan, rata-rata 53.178, dengan skor tertinggi 68 dan terendah 41. Rerata hasil pada *post-test* adalah 87,6, dengan skor terendah 80 dan skor tertinggi 98. Ada peningkatan 65% dalam keterampilan membaca pertama kelas eksperimen antara *pre-test* dan *post-test*. Hasil *pre-test* reratanya yaitu skor 55.535 untuk keterampilan menulis awal, dengan nilai paling rendah 43 dan tertinggi 68. Nilai rerata pada *post-test* adalah 88.607, dengan nilai terendah mencapai 80 dan nilai tertinggi mencapai 95. Demikian, peningkatan yang terjadi pada keterampilan menulis permulaan ini mencapai 60%.

Dari kedua tabel diatas, kedua kelompok sama-sama menunjukkan kenaikan rata-rata, dari keterampilan membaca permulaan maupun keterampilan menulis permulaan. Pada keterampilan membaca permulaan, mengungkapkan kenaikan 48% di kelas kontrol dibandingkan dengan kenaikan 65% di kelas eksperimen. Selain itu, terdapat peningkatan 46% dalam keterampilan menulis awal kelas kontrol dibandingkan dengan peningkatan 60% pada kelas eksperimen. Menurut temuan studi tersebut, materi kartu kata interaktif kelas eksperimen, yang berbasis pada aplikasi Canva, lebih unggul dibandingkan kelompok kontrol dalam hal meningkatkan kemampuan menulis dan membaca awal mereka.

3.2. Keterlaksanaan Pembelajaran Menggunakan Media Kartu Kata Interaktif Berbasis Aplikasi Canva

Dalam penelitian ini, terdapat pula lembar observasi mengenai pelaksanaan penggunaan media kartu kata interaktif yang berbasis aplikasi Canva. Lembar observasi ini berfungsi sebagai alat untuk menilai sejauh mana keefektifan media kartu kata interaktif yang dibuat dengan aplikasi Canva dalam meningkatkan keterampilan membaca dan menulis dasar siswa kelas 1 SD Negeri 1 Kadipiro. Pengamatan ini dilakukan oleh pengamat pada setiap sesi pembelajaran untuk memastikan bahwa guru dan siswa benar-benar melakukan proses belajar sesuai dengan prosedur penggunaan media yang telah dirancang.

Studi ini dilakukan dalam dua sesi, dimulai dengan pelaksanaan tes awal (*pre-test*) pada sesi pertama dan diakhiri dengan tes akhir (*post-test*) pada sesi kedua. Data pengamatan menunjukkan bahwa pemanfaatan media kartu kata interaktif yang berbasis pada aplikasi Canva memberikan efek yang baik terhadap suasana pembelajaran. Peserta didik memperlihatkan peningkatan dalam aktivitas dan keterlibatan selama proses pembelajaran. Ini terlihat dari semangat mereka dalam menanggapi tayangan media, bertanya, memberikan jawaban, serta keinginan untuk aktif berpartisipasi dalam pemanfaatan media di dalam kelas.

Selain itu, menggunakan media digital mendorong pendidik untuk lebih kreatif dalam membuat rencana pelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa mereka. Sebagai fasilitator yang dapat menciptakan lingkungan belajar yang merangsang dan mendukung, guru juga memainkan peran yang signifikan. Dalam hal ini, materi kartu kata interaktif yang berasal dari aplikasi Canva bukan hanya mendorong minat siswa tetapi juga berkontribusi signifikan terhadap pengembangan kemampuan menulis dan membaca dasar.

3.3. Uji Normalitas

Fungsi uji normalitas adalah mengecek sebuah data berdistribusi normal atau tidak. Data distribusi normal merupakan langkah awal untuk ke pengujian selanjutnya. Termasuk uji-t mengharuskan data berdistribusi normal agar menghasilkan nilai valid.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas *Shapiro-Wilk*

Kelas	Kolmogorov-Smirnov			Shapiro-Wilk			
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.	
Hasil Membaca	<i>Pre-test</i> Kelas Kontrol Membaca	.182	28	.018	.940	28	.113
	<i>Post-test</i> Kelas Kontrol Membaca	.195	28	.008	.934	28	.078
	<i>Pre-test</i> Kelas Eksperimen Membaca	.127	28	.200*	.941	28	.118
	<i>Post-test</i> Kelas Eksperimen Membaca	.173	28	.032	.941	28	.114
Hasil Menulis	<i>Pre-test</i> Kelas Kontrol Menulis	.153	28	.092	.940	28	.111
	<i>Post-test</i> Kelas Kontrol Menulis	.160	28	.066	.947	28	.166
	<i>Pre-test</i> Kelas Eksperimen Menulis	.113	28	.200*	.962	28	.396
	<i>Post-test</i> Kelas Eksperimen Menulis	.129	28	.200*	.946	28	.160

Sumber: *IBM SPSS Statistic Versi 25*

Lisensi: Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY 4.0)

Hasil uji normalitas, yang dilakukan menggunakan pendekatan Shapiro-Wilk yang telah disebutkan sebelumnya, menunjukkan bahwa data *pre-test* dan *post-test* untuk keterampilan membaca dan menulis awal memiliki nilai signifikan lebih besar dari 0,05. Ini menunjukkan bahwa data *pre-test* dan *post-test* untuk keterampilan membaca dan menulis dasar terdistribusi secara normal. Ini menunjukkan bahwa data memenuhi kriteria untuk dapat melanjutkan ke tahap pengujian berikutnya.

3.4. Uji Homogenitas

Tujuan uji homogenitas adalah untuk memastikan apakah dua varians data berasal dari populasi yang homogen atau tidak. Dengan membandingkan dua versi yang diuji, hal ini dapat diverifikasi. Jika nilai sig lebih tinggi dari 0,05 pada tingkat signifikansi 5%, distribusi data dianggap homogen.

Tabel 4. Hasil Uji Homogenitas

		Kolmogorov-Smirnov			
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Membaca	Based on Mean	.193	1	54	.662
	Based on Median	.010	1	54	.923
	Based on Median and with adjusted df	.010	1	40.945	.923
	Based on trimmed mean	.155	1	54	.696
Hasil Menulis	Based on Mean	.182	1	54	.672
	Based on Median	.179	1	54	.674
	Based on Median and with adjusted df	.179	1	53.000	.674
	Based on trimmed mean	.181	1	54	.672

Sumber: IBM SPSS Statistic Versi 25

Hasil pengujian homogenitas keterampilan membaca awal memiliki nilai Sig. 0,662 > 0,05. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa varians dan variabel tersebut homogen karena nilai signifikansi dari kedua uji di atas > 0,05. Maka dari itu, data mengenai keterampilan membaca dan menulis dasar tersebut telah memenuhi kriteria untuk dianalisis lebih lanjut melalui Uji T-Independent Sample.

3.5. Uji Hipotesis

Tujuan penelitian untuk menunjukkan bahwa media kartu kata interaktif berbasis aplikasi Canva dapat membantu siswa kelas satu di SD Negeri 1 Kadipiro meningkatkan kemampuan membaca dan menulis dasar mereka. Nilai Sig. (2-Tailed) harus kurang dari 0,05 agar dianggap signifikan.

Tabel 5. Hasil Uji Hipotesis *Independent Sample T-Test*

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	95% Confidence Interval of the Difference						
		t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper		
Hasil Membaca	Equal Variances Assumed	-3.863	54	.000	-4.357	1.128	-6.619	-2.096		
	Equal Variances Not Assumed	-3.863	52.338	.000	-4.357	1.128	-6.620	-2.094		
Hasil Menulis	Equal Variances Assumed	-5.105	54	.000	-6.250	1.224	-8.704	-3.796		
	Equal Variances Not Assumed	-5.105	53.990	.000	-6.250	1.224	-8.705	-3.795		

Sumber: IBM SPSS Statistic Versi 25

Lisensi: Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY 4.0)

Hasil Uji T Sampel Independen pada keterampilan membaca dan menulis awal menghasilkan nilai signifikansi Sig. sebesar 0.000, nilai ini lebih kecil 0,05, yang berarti ada perbedaan signifikan antara penggunaan media kartu kata bergambar fisik dan media kartu kata interaktif berbasis aplikasi Canva. Kesimpulannya adalah media kartu kata interaktif yang dibuat dengan perangkat lunak Canva secara signifikan meningkatkan kemampuan menulis dan membaca dasar anak-anak kelas satu di SD Negeri 1 Kadipiro untuk tahun ajaran 2024–2025.

Tujuan utama adalah untuk menentukan seberapa banyak siswa kelas satu di SD Negeri 1 Kadipiro dapat meningkatkan kemampuan membaca menulis awal mereka dengan penggunaan media kartu kata interaktif berbasis program Canva. Temuan penelitian menunjukkan bahwa penggunaan materi kartu kata interaktif yang dibuat dengan perangkat lunak Canva dapat membantu kemampuan membaca dan menulis awal siswa kelas satu. Ketika hasil pre-test dan post-test dibandingkan, rerata skor meningkat. Hal ini dapat dinyatakan karena dalam perhitungan analisis rata-rata pada kelompok eksperimen, nilai *pre-test* untuk keterampilan membaca permulaan adalah 53,178, sedangkan untuk keterampilan menulis permulaan diperoleh rata-rata sebesar 55,535. Setelah melaksanakan *pre-test*, selanjutnya dilakukan proses pembelajaran menggunakan media kartu kata interaktif yang berbasis aplikasi Canva, yang dapat meningkatkan rata-rata. Pada keterampilan membaca permulaan, rata-rata mengalami peningkatan menjadi 87,6. Kemudian, keterampilan menulis permulaan rata-rata meningkat menjadi 88,607. Nilai *post-test* pada kelas eksperimen yang memanfaatkan media kartu kata interaktif berbasis aplikasi Canva telah memenuhi kriteria Ketuntasan Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP).

Sejalan dengan penelitian Ginayahd kk [5] dengan judul “Pengembangan Media Interaktif Menggunakan Aplikasi Canva untuk Keterampilan Membaca Permulaan” dengan tujuan memastikan kemampuan membaca awal siswa setelah penggunaan media interaktif untuk membaca pertama siswa sekolah dasar menggunakan aplikasi Canva. Pada penelitian ini, peneliti menyampaikan bahwa pada SD Negeri Sukamaju media pembelajaran yang digunakan masih kurang memenuhi standar pendidikan modern untuk mengajarkan kemampuan membaca. Menurut hasil rekapitulasi yang dilakukan oleh peneliti mengenai penggunaan media interaktif Canva, didapati tingkat validitas mencapai 93%. Dengan adanya presentase tersebut, kategori yang tepat adalah “Sangat Baik”. Di samping itu, umpan balik dari peserta didik mengenai media interaktif yang menggunakan aplikasi Canva memperoleh persentase 80%, sehingga dapat dikatakan bahwa media interaktif berbasis Canva “Sangat Baik”.

Penelitian di atas, diperkuat lagi oleh atikel yang dibuat oleh Wahid, Abdul, dan Ashar [18] dengan judul “Inovasi Video Pembelajaran Literatur Melalui Aplikasi Canva: Bagaimana Pengaruhnya Terhadap Keterampilan Membaca-Menulis Siswa di Sekolah Dasar.” Artikel ini di buat untuk mengetahui tentang keterampilan literasi berupa membaca dan menulis di SD Negeri No.133 Inpres Pri’risi. Diketahui, bahwa sebelum adanya intervensi media pembelajaran melalui aplikasi Canva, peserta didik di SD Negeri No.133 Inpres Pari’risi memperoleh rata-rata nilai sebesar 57,13. Berbeda ketika setelah diberinya intervensi, rata-rata berubah mnejadi 89,00. Dengan demikian, disimpulkan bahwa skor rata-rata peserta didik setelah adanya intervensi inovasi pembelajaran menggunakan aplikasi Canva lebih tinggi.

Berdasarkan penjelasan penelitian sebelumnya, dapat diperkuat bahwa aplikasi Canva berpotensi meningkatkan kemampuan membaca dan menulis permulaan siswa, khususnya di tingkat sekolah dasar. Pernyataan ini tentunya juga didukung oleh adanya bukti konkret dari rata-rata nilai yang diperoleh dari penelitian yang telah dilakukan. Penjelasan di atas menegaskan bahwa pentingnya inovasi media pembelajaran di sekolah sangat dibutuhkan untuk mendukung proses belajar mengajar. Penerapan kartu kata interaktif yang menggunakan aplikasi Canva terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca dan menulis permulaan siswa kelas 1. Pemanfaatan media kartu kata interaktif yang didasarkan pada aplikasi Canva menunjukkan pengaruh yang cukup besar, terlihat dari perbedaan hasil *mean* keterampilan membaca menulis permulaan antara kelas eksperimen dan kontrol.

Berdasarkan uji *Independent Sample T-Test* yang dilakukan ditemukan bahwa media kartu kata interaktif yang berbasis aplikasi Canva menunjukkan efektivitas yang lebih tinggi dibandingkan dengan media kartu kata konkrit dapat meningkatkan keterampilan membaca menulis awal siswa di kelas 1 SD Negeri 1 Kadipiro. Kriteria Pencapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) sebesar 70 telah terpenuhi dengan baik melalui penggunaan media kartu kata interaktif berbasis aplikasi Canva dan media kartu kata nyata dengan grafik. Dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, media kartu kata interaktif berbasis aplikasi Canva dapat digunakan pada pengajaran keterampilan menulis dan membaca dasar dengan lebih efektif. Oleh karena itu, tujuan dari penelitian ini telah tercapai, yaitu Media Kartu Kata Interaktif Berbasis Aplikasi Canva Efektif Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Dan Menulis Permulaan Peserta Didik Kelas 1 SD Negeri 1 Kadipiro.

4. KESIMPULAN

Siswa belajar dengan penggunaan kartu kata interaktif berbasis aplikasi Canva dengan pembelajaran memakai kartu kata bergambar fisik memiliki kemampuan membaca dan menulis awal yang agak berbeda. Hasil Sig (2-Tailed) dari uji hipotesis menggambarkan hal ini. Teknik Uji T Sampel Independen menghasilkan nilai statistik sebesar 0,000. Oleh karena itu, nilai yang dihasilkan kurang dari nilai Signifikansi (2-Tailed) 0,05 yang telah ditentukan sebelumnya. Siswa kelas satu di SD Negeri 1 Kadipiro nilainya lebih besar dengan penggunaan kartu kata interaktif yang dibuat dengan perangkat lunak Canva dibandingkan dengan kartu kata bergambar fisik dalam hal mengembangkan kemampuan membaca dan menulis dasar mereka. Ini ditunjukkan oleh rerata nilai *post-test* eksperimen yang tinggi untuk kemampuan membaca dan menulis awal dibandingkan dengan kelompok kontrol. Rerata nilai *post-test* untuk kelas eksperimen adalah 88.607 untuk menulis dan 87.6 untuk membaca. Rerata *post-test* untuk membaca dan menulis di kelompok kontrol masing-masing adalah 83,25 dan 82,357.

UCAPAN TERIMAKASIH

Kepada Kepala sekolah, para pengajar, serta siswa kelas satu di SD Negeri 1 Kadipiro semuanya sudah berkontribusi dalam pelaksanaan penelitian ini. Kepada Ibu Deri Anggraini, M.Pd., pembimbing penelitian, yang telah memberikan bimbingan yang sangat baik kepada peneliti. Orang tua yang selalu ada dalam doa peneliti.

REFERENCES

- [1] Abdul Fattah Nasution, Setia Ningsih, Mona Febrica Silva, Leli Suharti, and Jekson Parulian Harahap. 2023. Konsep Dan Implementasi Kurikulum Merdeka. *COMPETITIVE: Journal of Education* 2(3):201–11. doi: 10.58355/competitive.v2i3.37.
- [2] Adiatama, Willy, Ossy Firstanti Wardany, and Ratna Tri Utami. 2023. Media Dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Permulaan Pada Anak Tunagrahita. *Jurnal Basicedu* 7(5):2942–52. doi: 10.31004/basicedu.v7i5.6124.
- [3] Ali, Muhammad. 2020. Pembelajaran Bahasa Indonesia Dan Sastra (Basastra) Di Sekolah Dasar. *PERNIK : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 3(1):35–44. doi: 10.31851/pernik.v3i2.4839.
- [4] Fadilah, Aisyah, Kiki Rizki Nurzakayah, Nasywa Atha Kanya, Sulis Putri Hidayat, and Usep Setiawan. 2023. Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat Dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)* 1(2):1–17.
- [5] Ginayah, Rodinatul, Prana Dwija Iswara, and Dety Amelia Karlina. 2024. Pengembangan Media Interaktif Menggunakan Aplikasi Canva Untuk Keterampilan Membaca Permulaan. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah* 8(4):1770–84. doi: 10.35931/am.v8i4.4066.
- [6] Haryono, Eko, Mamik Slamet, and Damar Septian. 2023. *Statistika SPSS 28*. Pertama. edited by N. Rismawati. Bandung: Widina Bhakti Persada Bandung.
- [7] Hasan, Muhammad, Milawati, Darodjat, HarahapTuti Khairani, and Tasdin Tahrir. 2021. *Media Pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Group.
- [8] Janna, Nilda Miftahul, and Herianto. 2021. Artikel Statistik Yang Benar. *Jurnal Darul Dakwah Wal-Irsyad (DDI)* (18210047):1–12.
- [9] Niah, Sibahah. 2024. Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Pada Materi Efek Rumah Kaca Terintegrasi Al- Qur ' an Class X-1 as the Experimental Class and X-2 as the Control Class . The Results of The. 13(2):113–19.
- [10] Oktaviani, Mitha Arvira, and Hari Basuki Notobroto. 2014. Perbandingan Tingkat Konsistensi Normalitas Distribusi Metode Kolmogorov-Smirnov, Lilliefors, Shapiro-Wilk, Dan Skewness-Kurtosis. *Jurnal Biometrika Dan Kependudukan* 3(2):127–35.
- [11] Rahman, Abd, Sabhayati Asri Munandar, Andi Fitriani, Yuyun Karlina, and Yumriani. 2022. Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan Dan Unsur-Unsur Pendidikan. *Al Urwatul Wutsqa* 2(1):1–8.
- [12] Rahmaniah, Neli, Arita Marini, and Agus Nilmada Azmi. 2021. Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Inovasi Pembelajaran Mahasiswa Pgmi Pada Mata Kuliah Media Pembelajaran Di Era Kurikulum Merdeka. *JMIE (Journal of Madrasah Ibtidaiyah Education)* 6(1):133. doi: 10.32934/jmie.v6i1.463.

- [13] Restu Kurnia, Ira, and Titin Sunaryati. 2023. Media Pembelajaran Video Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Educatio FKIP UNMA* 9(3):1357–63. doi: 10.31949/educatio.v9i3.5579.
- [14] Samahati, Kevin Rei. 2020. Pengaruh Kesehatan Dan Keselamatan Kerja (K3) Dan Disiplin Kerja Terhadap Produktivitas Karyawan Alih Daya Pada Pt. Pln (Persero) Up3 Manado (Effect of Health and Safety of and Discipline of Work on Employee Productivity of At Pt . Pln (Persero) Up3 Man. *Jurnal EMBA* 8(1):351–60.
- [15] Syahrizal, Hasan, and M. Syahrani Jailani. 2023. Jenis-Jenis Penelitian Dalam Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif. *Jurnal QOSIM Jurnal Pendidikan Sosial & Humaniora* 1(1):13–23. doi: 10.61104/jq.v1i1.49.
- [16] Tonra, Wilda Syam, Nurma Angkotasari, Diah Prawitha Sari, Muhammad Ikhsan, Universitas Khairun, and Wilda@unhair Ac Id. 2023. Menjadi Guru Kreatif Melalui Aplikasi Canva. *JPM (Jurnal Pemberdayaan Masyarakat)* 8(1):126–33.
- [17] Ujud, Sartika, Taslim D. Nur, Yusmar Yusuf, Ningsi Saibi, and Muhammad Riswan Ramli. 2023. Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sma Negeri 10 Kota Ternate Kelas X Pada Materi Pencemaran Lingkungan. *Jurnal Bioedukasi* 6(2):337–47. doi: 10.33387/bioedu.v6i2.7305.
- [18] Wahid, Abdul, and Ashar. 2024. Inovasi Video Pembelajaran Literasi Melalui Aplikasi Canva: Bagaimana Pengaruhnya Terhadap Keterampilan Membaca-Menulis Siswa Di Sekolah Dasar? 4(3):1962–74.
- [19] Widiyanto, Edi. 2021. Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Journal of Education and Teaching* 2(2):213. doi: 10.24014/jete.v2i2.11707.
- [20] Yestiani, Dea Kiki, and Nabila Zahwa. 2020. Peran Guru Dalam Pembelajaran Pada Siswa Sekolah Dasar. *Fondatia: Jurnal Pendidikn Dasar* 4(1):41–47. doi: 10.36088/fondatia.v4i1.515.