BAB II

KAJIAN TEORI

2.1 Metode *Cooperative Learning*

Penerapan *Cooperative Learning* adalah inovasi pembelajaran yang menuai banyak perhatian karena menigkatkan motivasi peserta didik untuk belajar karena adanya interaksi sosial dan kolaborasi antar peserta didik (Fadilah et.al 2025). Dalam konteks kurikulum Merdeka, konsep ini relevan kerena mendukung prinsip pembelajaran yang mengutamakan pada peserta didik dan memberikan mereka kebebasan untuk mengeksplorasi atau mengembangkan potensinya (Aslamiah et.al 2022). Selain itu, *cooperative learning* membantu peserta didik mengasosiasikan dan menginternalisasi nilai-nilai pancasila (Devi et al 2024). Dalam hal ini pembelajaran dapat dicapai melalui kegiatan berbasis proyek dan diskusi kelompok. Oleh karena itu *cooperative learning* dapat digunakan disekolah dasar untuk meningkatkan partisipasi aktif peserta didik. Faktor-faktor seperti peran pendidik, dukungan lingkungan pembelajaran, ukuran kelompok dan interaksi antar anggota kelompok yang mempengaruhi keberhasilan *cooperative learning* dalam meningkatkan motivasi peserta didik untuk belajar (Fadilah et.al 2025).

Pembelajaran kooperatif adalah teknik dimana kelompok diberi tugas untuk mengerjakan secara bersamasama. Peserta didik saling berinteraksi dan mendukung dalam menyelesaikan tugas secara keseluruhan maupun sub tugasnya. Model pembelajaran kooperatif (cooperative learning) merupakan suatu metode belajar dalam kelompok yang terstruktur,

terintegrasi, dan efektif, tujuannya adalah untuk mencapai pemahaman atau pembelajaran suatu konsep melalui kolaborasi dan kerjasama antar anggota kelompok.

Menurut Johnson dalam Ali pembelajaran kooperatif *(cooperative learning*) adalah kegiatan belajar mengajar dalam kelompok-kelompok kecil, peserta didik belajar dan bekerjasama untuk memperoleh pengalaman belajar yang optimal, baik pengalaman individu maupun kelompok. Wagitan juga berpendapat bahwa pembelajaran kooperatif (cooperative learning) dapat dianggap sebagai pilihan yang tepat karena banyak pandangan yang menunjukkan bahwa model pembelajaran yang melibatkan interaksi aktif, seperti pembelajaran kooperatif (cooperative learning) memiliki potensi untuk meningkatkan efisiensi proses pembelajaran. Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif (cooperative learning) adalah sebuah rancangan kegiatan pembelajaran yang berpusat pada keaktifan antar individu peserta didik yang memiliki kemampuan beragam dalam bentuk kelompok belajar agar tujuan pembelajaran tercapai.

2.2 Media Canva

Media *Canva* merupakan salah satu platform digital yang populer dan efektif dalam dunia pendidikan modern. Aplikasi ini pada awalnya dikenal sebagai alat desain grafis, tetapi telah berkembang menjadi media pembelajaran interaktif yang mendukung proses belajar kreatif dan kolaboratif. Yuliana (2023) menjelaskan bahwa *Canva for Education* menyediakan beragam fitur yang memungkinkan guru dan peserta didik membuat presentasi, video, infografik, hingga lembar kerja digital dengan

tampilan menarik. Kelebihan utama *Canva* terletak pada aksesibilitas lintas perangkat dan tampilan yang ramah pengguna, sehingga mendorong partisipasi aktif siswa dalam setiap kegiatan pembelajaran.

Peran *Canva* sebagai media interaktif tampak pada kemampuannya menggabungkan teks, gambar, animasi, dan audio dalam satu tampilan yang dinamis. Naomira (2025) menegaskan bahwa kombinasi unsur visual dan audio mampu memperkuat pemahaman konsep serta meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Melalui fitur *drag and drop*, pengguna dapat berkreasi secara bebas tanpa harus memiliki kemampuan desain profesional. Dalam konteks pendidikan, fasilitas ini memberi ruang bagi peserta didik untuk mengekspresikan ide, menganalisis informasi, dan menyusun pesan pembelajaran secara kreatif dan mandiri.

Kegiatan pembelajaran berbasis *Canva* mencakup berbagai bentuk aktivitas seperti pembuatan poster edukatif, video pembelajaran, presentasi kelompok, hingga kuis visual interaktif. Sihotang (2025) mencatat bahwa penggunaan Canva dalam proses belajar meningkatkan motivasi siswa hingga 85 persen karena tampilannya yang menarik dan interaktif. Guru dapat memanfaatkan platform ini untuk merancang media reflektif seperti jurnal digital atau portofolio hasil belajar. Penerapan *Canva* memperkaya metode pengajaran sekaligus memperkuat interaksi antara guru dan peserta didik melalui karya digital yang konkret.

Integrasi *Canva* dengan pendekatan *project-based learning* memberikan nilai tambah dalam pembelajaran. Dharwis (2025) menjelaskan bahwa pembelajaran berbasis proyek mengembangkan keterampilan berpikir

kritis, kolaborasi, dan kreativitas siswa. Guru dapat memberikan proyek seperti kampanye sosial digital atau presentasi berbasis data yang mendorong kerja sama lintas kelompok. Proses tersebut membantu siswa mengasah kemampuan komunikasi visual, tanggung jawab, dan koordinasi dalam tim.

Fleksibilitas *Canva* menjadi salah satu keunggulan utamanya karena dapat digunakan dalam pembelajaran tatap muka maupun jarak jauh. Platform ini menyediakan fitur berbagi tautan dan kerja kolaboratif secara waktu nyata, memungkinkan guru memantau perkembangan siswa langsung dari perangkatnya. Bawiko (2025) menyebutkan bahwa media digital seperti Canva menjadi jembatan efektif dalam pendidikan formal dan nonformal karena memudahkan akses belajar di mana pun dan kapan pun. Lingkungan belajar yang tercipta bersifat terbuka, partisipatif, dan selaras dengan prinsip *lifelong learning.*

Pemanfaatan *Canva* berperan besar dalam meningkatkan literasi digital peserta didik. Pradana (2018) menjelaskan bahwa literasi digital mencakup kemampuan memahami, menilai, dan menciptakan konten digital secara bertanggung jawab. Melalui kegiatan desain dan penyusunan konten, siswa belajar memilih elemen visual yang tepat, mengelola informasi, dan menyampaikan pesan dengan estetika yang efektif. Kompetensi ini menjadi landasan penting bagi generasi pembelajar abad ke-21 yang adaptif terhadap perubahan teknologi dan komunikasi digital.

Guru memegang peranan sentral dalam memastikan penggunaan *Canva* tidak berhenti pada aspek visual, melainkan bermakna secara pedagogis. Muhammad (2024) menegaskan bahwa pemanfaatan teknologi

harus diarahkan untuk meningkatkan kualitas interaksi dan pemahaman konsep pembelajaran. Guru dapat menggunakan *Canva* untuk membuat modul interaktif, mengaitkan gambar dengan konteks kehidupan nyata, serta menambahkan elemen refleksi pada setiap kegiatan. Strategi ini menjadikan *Canva* sebagai media reflektif dan kolaboratif, bukan sekadar alat bantu desain.

Peningkatan kualitas presentasi dan komunikasi siswa menjadi dampak positif lain dari penggunaan *Canva*. Farida (2025) menekankan bahwa kemampuan menyampaikan gagasan secara visual merupakan bagian penting dari literasi komunikasi modern. Melalui *Canva,* siswa belajar mengatur tata letak, memilih warna, dan menyesuaikan pesan dengan karakter audiens. Keterampilan ini berguna tidak hanya dalam konteks akademik, tetapi juga dalam pengembangan profesional masa depan.

Penilaian berbasis *Canva* memberikan kesempatan bagi guru untuk menilai kreativitas dan pemahaman siswa secara autentik. Liana (2025) *menyebutkan bahwa* penilaian berbasis media interaktif lebih komprehensif karena menilai proses dan hasil belajar sekaligus. Guru dapat menilai keakuratan informasi, integrasi teks dan visual, serta kualitas komunikasi ide. Hasil karya siswa dapat dikumpulkan sebagai portofolio digital yang mencerminkan perkembangan kompetensi dan kreativitas sepanjang proses pembelajaran.

Media interaktif *Canva* menjadi ruang belajar yang mengintegrasikan unsur estetika, teknologi, dan pedagogi. Nugroho (2025) menjelaskan bahwa penggunaan Canva membuka peluang besar untuk mengembangkan

pembelajaran digital karena menekankan komunikasi visual dan keterlibatan aktif. Platform ini menumbuhkan semangat belajar mandiri, menstimulasi kreativitas, serta memperkuat kolaborasi antar peserta didik. Pemanfaatannya menjadikan pembelajaran lebih relevan, efektif, dan sesuai dengan kebutuhan abad ke-21.

Potensi *Canva* dalam membentuk lingkungan belajar kreatif, adaptif, dan kolaboratif sangat besar. Wahidin (2025) menyatakan bahwa pembelajaran berbasis desain visual membantu siswa menghubungkan konsep abstrak dengan pengalaman konkret melalui representasi simbolik. Guru dapat menyesuaikan materi ajar dengan karakteristik siswa menggunakan beragam template dan fitur desain yang fleksibel. Pendekatan ini menempatkan peserta didik tidak hanya sebagai penerima informasi, tetapi juga sebagai pencipta konten pembelajaran.

Konsep pembelajaran multimodal diperkuat melalui penggunaan *Canva* karena siswa dapat menggabungkan teks, gambar, video, dan suara dalam satu karya. Wulandari (2024) menyebutkan *bahwa* efektivitas pembelajaran meningkat ketika melibatkan lebih dari satu indera dalam proses belajar. Platform ini memungkinkan siswa membuat poster ilmiah, infografik sejarah, atau video pendek dengan perpaduan narasi dan visual yang harmonis. Proses semacam itu menumbuhkan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna.

Penggunaan *Canva* dalam pembelajaran bahasa memberikan hasil signifikan terhadap peningkatan keterampilan berbahasa. Marlina (2025) menjelaskan bahwa media visual interaktif membantu siswa memahami

struktur kalimat, memperluas kosakata, dan meningkatkan kepercayaan diri dalam berkomunikasi. Proyek seperti pembuatan *storyboard* atau poster reflektif membantu siswa mengekspresikan ide secara estetis sekaligus linguistik. Pembelajaran bahasa menjadi lebih kontekstual dan komunikatif.

Mata pelajaran IPS dan PKN juga mendapat manfaat dari integrasi *Canva* melalui kegiatan berbasis proyek sosial. Kusnadi (2024) menyebutkan bahwa pembuatan kampanye visual tentang toleransi, kejujuran, atau semangat kebangsaan membantu menumbuhkan kesadaran sosial dan tanggung jawab sebagai warga negara. Karya digital yang dihasilkan menjadi refleksi moral dan sarana penanaman nilai kebangsaan yang kreatif serta relevan dengan kehidupan siswa.

Penerapan *Canva* di sekolah dasar maupun lembaga nonformal seperti PKBM memberikan pengaruh positif terhadap motivasi belajar. Tamrin (2024) menegaskan *bahwa* pembelajaran berbasis teknologi mampu meningkatkan semangat belajar masyarakat secara sederhana dan menyenangkan. Tutor dapat memanfaatkan *Canva* untuk membuat materi kesetaraan, modul keterampilan, atau poster literasi digital yang komunikatif. Pendekatan ini memperkuat prinsip andragogi yang berfokus pada pengalaman belajar orang dewasa dan partisipasi aktif.

Penggunaan *Canva* juga membantu pengembangan empat keterampilan utama abad ke-21, yaitu berpikir kritis, komunikasi, kreativitas, dan kolaborasi. Safi'i (2024) menegaskan bahwa fitur kolaboratif dalam Canva memungkinkan siswa bekerja dalam satu proyek secara daring, mengedit bersamaan, serta memberikan komentar terhadap hasil rekan satu

tim. Proses kolaboratif ini membangun tanggung jawab, kemampuan negosiasi, dan solidaritas kelompok, yang semuanya merupakan keterampilan penting di era digital.

Aksesibilitas *Canva* berbasis *cloud* menjadikannya unggul dibandingkan media lainnya. Pujiaty (2024) menjelaskan bahwa media pembelajaran yang fleksibel dan mudah diakses mendukung inklusivitas pendidikan di berbagai daerah. Peserta didik dari beragam latar belakang sosial ekonomi tetap dapat belajar secara digital tanpa terkendala fasilitas. Guru pun dapat menyesuaikan kegiatan belajar dengan kondisi infrastruktur sekolah atau lembaga.

Implementasi *Canva* dalam pembelajaran tematik di sekolah dasar terbukti memperkuat pemahaman lintas bidang. Lorenza (2025) menjelaskan bahwa visualisasi konkret membantu anak memahami keterkaitan antar konsep secara holistik dan kontekstual. Tema seperti "Cinta Lingkungan" dapat dikembangkan melalui proyek poster digital tentang daur ulang sampah yang memadukan ilustrasi dan narasi siswa. Aktivitas semacam ini memperkaya pengalaman belajar sekaligus menumbuhkan tanggung jawab ekologis.

Kelebihan *Canva* tidak hanya pada fungsi desainnya, tetapi juga pada kemampuannya menumbuhkan literasi estetika peserta didik. Saputra (2024) menegaskan bahwa kemampuan mengapresiasi keindahan visual merupakan bagian penting dari pembentukan kepribadian dan kepekaan sosial. Proses desain di *Canva* melatih siswa menilai keseimbangan, harmoni warna, serta

konsistensi visual dalam karya mereka. Pengalaman tersebut membentuk rasa tanggung jawab dan penghargaan terhadap nilai estetika.

Evaluasi berbasis *Canva* memberikan peluang bagi guru untuk menilai hasil belajar secara menyeluruh. Angkat (2024) menjelaskan bahwa penilaian autentik lebih efektif dalam mengukur kompetensi abad ke-21 karena menilai kreativitas, ketepatan pesan, dan keterpaduan desain. Hasil karya siswa dapat dikumpulkan dalam portofolio digital sebagai dokumentasi perkembangan kompetensi. Guru juga dapat memanfaatkan *Canva* untuk kegiatan refleksi melalui jurnal atau *mind map* visual. Ni'mah (2025) menegaskan bahwa refleksi merupakan bagian penting dalam proses konstruksi pengetahuan karena membantu peserta didik memahami makna pengalaman belajar. Visualisasi reflektif menjadikan proses tersebut lebih menarik dan mendalam.

Pemanfaatan *Canva* dalam jangka panjang berkontribusi pada perubahan budaya belajar yang lebih terbuka, kolaboratif, dan reflektif. Depan (2025) menyebutkan bahwa media interaktif seperti Canva memperkuat ekosistem *lifelong learning* yang berorientasi pada kreativitas dan kemandirian. Platform ini memberi kesempatan bagi setiap individu untuk belajar, mencipta, dan berbagi pengetahuan secara berkelanjutan. Integrasi antara teknologi dan nilai-nilai humanistik menjadikan *Canva* bukan sekadar alat, tetapi simbol pendidikan yang humanis dan transformatif.

Rahmat (2024) menekankan bahwa desain pembelajaran yang menggabungkan unsur kognitif dan emosional menghasilkan pengalaman belajar yang mendalam dan bermakna. *Canva* telah membuktikan bahwa teknologi dapat menjadi jembatan antara kreativitas dan nilai kemanusiaan

dalam pendidikan. Entriza (2025) memperkirakan bahwa kolaborasi antara teknologi dan pedagogi akan menciptakan sistem pembelajaran yang lebih adaptif, fleksibel, dan personal. Peran *Canva* tidak lagi terbatas sebagai media bantu belajar, melainkan sebagai bagian dari evolusi pendidikan digital yang menumbuhkan kreativitas, kemandirian, dan partisipasi aktif seluruh peserta didik.

a) Peran Media Canva dalam Pembelajaran

Media interaktif merupakan hasil perkembangan teknologi pendidikan yang menghadirkan pengalaman belajar yang lebih partisipatif dan menarik. Keberadaannya telah mengubah paradigma pembelajaran dari sekadar penyampaian informasi menjadi proses komunikasi dua arah antara guru dan peserta didik. Ulfa (2025) menyatakan bahwa media interaktif adalah sistem penyampaian pesan yang memungkinkan pengguna berpartisipasi aktif dan memperoleh umpan balik secara langsung. Melalui karakteristik tersebut, media interaktif menjadi instrumen penting dalam menciptakan proses belajar yang menyenangkan dan bermakna.

Peran media interaktif tidak hanya terbatas pada penyajian materi, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang mendorong eksplorasi dan kreativitas. Magdalena (2021) keberhasilan pembelajaran sangat ditentukan oleh sejauh mana media mampu membangkitkan minat dan perhatian siswa. Interaktivitas dalam media menjadikan peserta didik tidak hanya sebagai penerima informasi, melainkan sebagai penemu pengetahuan. Pendekatan ini sejalan dengan prinsip pembelajaran modern yang menempatkan peserta didik sebagai pusat proses belajar. Fungsi utama media interaktif terletak

pada kemampuannya dalam meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik terhadap materi pelajaran. Miranda (2024) mengemukakan bahwa kombinasi antara unsur visual, audio, dan animasi mampu memperkuat pemahaman dan retensi siswa. Kegiatan belajar menjadi lebih bermakna karena peserta didik dapat berinteraksi langsung dengan materi melalui simulasi atau latihan berbasis digital. Hasilnya adalah proses belajar yang tidak hanya kognitif, tetapi juga menyentuh ranah afektif dan psikomotorik.

Motivasi belajar peserta didik dapat meningkat secara signifikan ketika media interaktif digunakan secara tepat. Maharani (2025) menjelaskan bahwa media yang melibatkan partisipasi aktif dapat menumbuhkan rasa ingin tahu dan semangat belajar yang tinggi. Siswa yang merasa terlibat secara langsung akan terdorong untuk mencari solusi, mencoba, dan bereksperimen. Hal ini menjadikan media interaktif sebagai sarana efektif untuk menumbuhkan motivasi intrinsik dalam diri peserta didik. Kemandirian belajar menjadi salah satu dampak positif lain dari penggunaan media interaktif. Daga (2021) menegaskan bahwa siswa akan menemukan makna lebih dalam ketika diberi kebebasan untuk berinteraksi dengan sumber belajar. Media interaktif memungkinkan peserta didik memilih jalur pembelajaran sesuai kebutuhan dan kemampuan mereka. Proses belajar seperti ini mencerminkan semangat heutagogi yang menekankan pembelajaran sepanjang hayat dan otonomi dalam belajar.

Konsep pembelajaran abad ke-21 yang menekankan keterampilan berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, dan kolaborasi dapat terfasilitasi melalui media interaktif. Mashudi (2021) menyebutkan bahwa media digital

memberi ruang bagi peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam proyek kolaboratif dan pemecahan masalah. Pembelajaran berbasis proyek digital memungkinkan siswa bekerja bersama menggunakan aplikasi seperti Canva untuk menciptakan karya kreatif. Situasi ini melatih mereka berpikir tingkat tinggi dan beradaptasi dengan perubahan.

Ragam gaya belajar peserta didik dapat terakomodasi dengan baik melalui penggunaan media interaktif. Supit (2023) menjelaskan bahwa gaya belajar individu mencakup aspek visual, auditori, dan kinestetik. Media yang kaya unsur visual dan audio memungkinkan setiap siswa belajar sesuai preferensinya tanpa merasa tertinggal. Pendekatan ini menjadikan proses pembelajaran lebih inklusif dan efektif bagi seluruh peserta didik. Kreativitas guru juga meningkat melalui penerapan media interaktif dalam kegiatan mengajar. Afriani (2024) menegaskan bahwa guru dapat memanfaatkan media digital bukan hanya untuk menampilkan materi, tetapi juga untuk menciptakan ekosistem belajar yang inovatif. Penggunaan video interaktif, simulasi, atau *augmented reality* membantu menjelaskan konsep abstrak secara konkret. Guru tidak lagi hanya menjadi penyampai informasi, melainkan desainer pembelajaran yang inspiratif.

Umpan balik menjadi salah satu keunggulan utama media interaktif *dalam* pembelajaran. Sriyanta (2023) menjelaskan bahwa respons cepat dari sistem digital membantu siswa mengetahui kemajuan belajar mereka secara langsung. Kuis interaktif dan simulasi digital memberikan hasil secara real-time sehingga siswa dapat segera memperbaiki kesalahan. Mekanisme ini mempercepat proses refleksi dan memperkuat pemahaman konseptual. Proses

evaluasi pembelajaran juga lebih fleksibel dan komprehensif berkat dukungan media interaktif. Guru dapat menilai pemahaman siswa melalui aktivitas digital seperti drag and drop, matching game, atau video refleksi. Evaluasi semacam ini bersifat formatif dan menilai proses belajar, bukan hanya hasil akhir. guru memperoleh gambaran utuh mengenai perkembangan peserta didik.

Literasi digital siswa berkembang secara signifikan melalui pemanfaatan media interaktif. Cynthia (2023) menjelaskan bahwa kemampuan memahami, menilai, dan menciptakan konten digital merupakan aspek penting dalam digital literacy. Platform seperti Canva melatih siswa merancang pesan visual dan mengomunikasikan gagasan secara digital. Kompetensi ini menjadi bekal penting untuk menghadapi tantangan era industri 5.0 yang berbasis teknologi dan kreativitas. Pembelajaran di sekolah maupun PKBM memperoleh manfaat besar dari media interaktif yang bersifat fleksibel dan mudah diakses. Putra (2023) mengemukakan bahwa media digital memungkinkan peserta didik belajar kapan pun dan di mana pun tanpa batas ruang kelas. Platform daring seperti Google Classroom atau Edmodo memperluas ruang belajar menjadi lebih terbuka dan kolaboratif. Kondisi ini mendukung terwujudnya masyarakat belajar sepanjang hayat.

Dimensi sosial dalam media interaktif terlihat dari kemampuannya menghubungkan peserta didik dari berbagai latar belakang. Saputra (2025) menekankan bahwa interaksi sosial berperan penting dalam perkembangan kognitif individu. Melalui proyek kolaboratif digital, siswa belajar menghargai perbedaan, membangun empati, dan berkomunikasi lintas

budaya. Pembelajaran menjadi sarana pembentukan karakter sosial yang adaptif dan inklusif. Peran guru mengalami perubahan signifikan dengan hadirnya media interaktif. Ramadhan (2024) menegaskan bahwa guru kini berperan sebagai fasilitator yang mendampingi siswa dalam mengonstruksi pengetahuan. Media digital memberikan ruang bagi guru untuk memfasilitasi pembelajaran berbasis eksplorasi dan refleksi. Peran ini memperkuat hubungan pedagogis yang lebih humanistik antara guru dan peserta didik.

Tantangan dalam penggunaan media interaktif tetap perlu diperhatikan agar penerapannya berjalan efektif. Hatmoko (2024) menyebutkan bahwa kesenjangan akses internet dan keterbatasan literasi teknologi menjadi hambatan utama di beberapa daerah. Upaya peningkatan kompetensi digital bagi guru dan peserta didik menjadi *kebutuhan* mendesak. Kesiapan infrastruktur dan pelatihan yang memadai akan menentukan keberhasilan implementasi media interaktif. Aspek psikologis dalam penggunaan media interaktif turut memberikan kontribusi terhadap perkembangan kognitif siswa. Abdiyah (2021) menjelaskan bahwa pengetahuan terbentuk melalui interaksi aktif dengan lingkungan. Simulasi digital, virtual lab, dan permainan edukatif memungkinkan siswa mengamati serta memanipulasi objek secara langsung. Aktivitas tersebut memperkuat pemahaman konseptual dan keterampilan berpikir logis. Transformasi pendidikan melalui media interaktif tidak hanya menyentuh ranah teknologi, tetapi juga dimensi nilai dan karakter. Pembelajaran menjadi lebih inklusif, adaptif, dan relevan dengan kebutuhan zaman. Media interaktif membuka peluang bagi peserta didik untuk menjadi pembelajar seumur hidup yang

kreatif dan mandiri. Peran media ini menjadikan proses pendidikan lebih bermakna serta selaras dengan tujuan pembelajaran abad ke-21.

2.3 Keterampilan Membaca

Keterampilan membaca merupakan kemampuan dasar yang berfungsi sebagai fondasi bagi perkembangan kemampuan berbahasa dan berpikir. Membaca tidak hanya berarti mengenali simbol-simbol tulisan, tetapi juga memahami, menafsirkan, serta mengevaluasi makna yang terkandung di dalam teks. Hoerudin (2024) menjelaskan bahwa membaca adalah proses memperoleh pesan yang disampaikan penulis melalui bahasa tulis. Kemampuan membaca yang baik memungkinkan peserta didik mengembangkan pengetahuan, memperluas wawasan, serta meningkatkan daya analisis terhadap informasi. Dalam konteks pendidikan, keterampilan membaca berperan penting dalam membangun kemampuan berpikir kritis dan komunikasi ilmiah peserta didik.

Perkembangan keterampilan membaca mencakup beberapa aspek, yaitu kemampuan mengenali kata, memahami isi bacaan, serta menghubungkan informasi dengan pengalaman pribadi. Menurut Ayu (2025), proses membaca terdiri atas tiga tahap utama, yaitu *recognition, comprehension, dan reaction,* di mana pembaca tidak hanya memahami teks secara literal tetapi juga menafsirkan makna secara mendalam. Guru memiliki peran strategis dalam mengembangkan kemampuan ini melalui penerapan strategi pembelajaran yang variatif seperti membaca intensif, membaca ekstensif, dan diskusi teks. Pembelajaran yang kontekstual dan menarik dapat meningkatkan minat baca serta mengarahkan siswa untuk menjadi pembaca yang reflektif dan mandiri.

Keterampilan membaca yang kuat membawa dampak luas terhadap keberhasilan belajar dan pembentukan karakter peserta didik. Aryani (2025) menegaskan bahwa kemampuan memahami teks secara kritis membantu siswa dalam membangun kemampuan bernalar, menyusun argumen, dan mengambil keputusan berdasarkan informasi yang valid. Melalui kegiatan membaca, peserta didik juga belajar menghargai perbedaan pandangan dan mengembangkan empati sosial. Oleh karena itu, keterampilan membaca bukan hanya sekadar aktivitas akademik, melainkan juga proses pembentukan manusia yang literat, berpikir terbuka, dan memiliki kesadaran intelektual yang tinggi.

1. Pengertian Keterampilan Membaca

Keterampilan membaca merupakan kemampuan dasar yang sangat penting dalam proses pendidikan karena menjadi pintu utama untuk memperoleh pengetahuan dan memperluas wawasan. Membaca bukan hanya aktivitas mengenali huruf dan kata, tetapi juga melibatkan proses berpikir untuk memahami makna, menafsirkan pesan, dan menghubungkannya dengan konteks kehidupan. Suparlan (2021) menjelaskan bahwa membaca adalah aktivitas aktif yang menuntut pembaca untuk berinteraksi dengan teks melalui proses dekoding dan pemahaman. Oleh karena itu, keterampilan membaca mencerminkan perpaduan antara kemampuan bahasa, kognisi, dan pengalaman individu.

Pemahaman terhadap pengertian keterampilan membaca telah berkembang dari waktu ke waktu, seiring dengan kemajuan penelitian di bidang psikologi kognitif dan pendidikan. Proses membaca melibatkan tiga

aspek utama yaitu pengenalan kata, pemahaman makna, dan refleksi terhadap isi teks. Menurut Sudarwati. (2025), keberhasilan seseorang dalam membaca sangat bergantung pada kemampuan mengenali simbol bahasa dan mengaitkannya dengan struktur makna yang lebih kompleks. Pembaca yang baik tidak hanya memahami informasi tersurat, tetapi juga mampu menarik kesimpulan dan menilai relevansi isi bacaan.

Kajian neurosains memberikan pemahaman baru tentang dasar biologis keterampilan membaca. Fauji (2022) menunjukkan bahwa otak manusia tidak dilahirkan untuk membaca, melainkan mengembangkan jalur saraf yang mendukung proses dekoding dan pemahaman teks melalui pengalaman. Aktivitas membaca mengaktifkan area otak di lobus temporalis dan oksipital yang berperan dalam pengenalan huruf serta pemrosesan bahasa. Hasil penelitian ini memperkuat pandangan bahwa membaca adalah kemampuan yang diperoleh melalui latihan terus-menerus dan bukan bawaan lahir.

Definisi keterampilan membaca tidak dapat dilepaskan dari model simple view of reading, yang menyatakan bahwa kemampuan membaca adalah hasil interaksi antara dekoding dan pemahaman bahasa. Artinya, seseorang yang pandai membaca harus mampu menghubungkan kemampuan teknis mengenal huruf dengan kemampuan linguistik memahami makna teks. Ketika salah satu aspek tersebut lemah, maka proses membaca menjadi tidak optimal. Pandangan ini menegaskan bahwa membaca merupakan keterampilan kompleks yang membutuhkan keseimbangan antara aspek teknis dan kognitif.

Keterampilan membaca didefinisikan sebagai kemampuan untuk menangkap ide penulis, memahami pesan yang disampaikan, serta menafsirkan makna baik secara tersurat maupun tersirat (Radhiyah, 2021). Definisi ini menempatkan membaca sebagai aktivitas aktif yang melibatkan interaksi antara pembaca, teks, dan konteks. Seseorang dikatakan memiliki keterampilan membaca yang baik apabila mampu membangun makna dari teks secara utuh dan mengaitkannya dengan pengalaman pribadi. Dalam konteks pendidikan, kemampuan ini menjadi prasyarat utama untuk menguasai berbagai bidang ilmu pengetahuan.

Dimensi sosial dan budaya dalam membaca juga memengaruhi bagaimana keterampilan ini dipahami dan dikembangkan. Kegiatan membaca tidak dapat dipisahkan dari konteks sosial karena teks selalu lahir dari realitas budaya tertentu. Keterampilan membaca bukan hanya kemampuan teknis, tetapi juga bentuk partisipasi dalam proses sosial dan budaya. Tania (2023) menegaskan bahwa keterampilan membaca mencakup aspek kefasihan, pemahaman, dan kemampuan metakognitif. Kefasihan membaca mengacu pada kemampuan membaca dengan lancar, akurat, dan memiliki intonasi yang tepat. Pemahaman bacaan menuntut kemampuan mengidentifikasi ide utama, gagasan pendukung, serta hubungan antar kalimat. Sementara itu, aspek metakognitif menuntut pembaca untuk mampu memantau dan mengontrol pemahamannya selama membaca agar proses belajar berlangsung efektif.

Pentingnya pemahaman tentang keterampilan membaca secara menyeluruh berkaitan langsung dengan perancangan pembelajaran di sekolah.

Guru yang memahami bahwa membaca adalah aktivitas kompleks tidak hanya akan melatih siswa mengucapkan kata, tetapi juga menumbuhkan kemampuan memahami dan menilai teks. A'isyah et al. (2025) menekankan bahwa pembelajaran membaca yang efektif harus mencakup strategi kognitif, pemahaman konteks, dan refleksi kritis terhadap isi bacaan. Pendekatan semacam ini membantu siswa berkembang menjadi pembaca mandiri dan analitis. Kesalahan umum yang sering muncul dalam pengajaran membaca adalah fokus berlebihan pada aspek fonetik dan pengucapan kata. Padahal, keterampilan membaca sejatinya menuntut pemahaman mendalam terhadap isi bacaan. Penelitian oleh Maulida et al. (2025) menyoroti bahwa siswa yang hanya dilatih menghafal huruf dan kata sering kali kesulitan memahami makna secara keseluruhan. Oleh karena itu, guru perlu menyeimbangkan antara latihan fonetik dan strategi pemahaman teks agar kemampuan membaca berkembang secara utuh.

Keterampilan membaca juga memiliki dimensi afektif yang berkaitan dengan minat, motivasi, dan sikap terhadap membaca. Pembaca yang memiliki minat tinggi cenderung lebih sering berinteraksi dengan teks, sehingga kemampuan mereka meningkat secara alami. Kajian oleh Sari (2021) menunjukkan bahwa pembaca yang termotivasi akan menggunakan strategi membaca yang lebih efektif dan memiliki pemahaman yang lebih baik. Hal ini menegaskan bahwa motivasi merupakan elemen penting dalam membentuk keterampilan membaca yang berkelanjutan.

Perubahan teknologi membawa dampak besar terhadap cara manusia membaca. Purba (2024) menyatakan bahwa membaca digital memerlukan

kemampuan tambahan seperti navigasi teks, pencarian informasi cepat, dan evaluasi kredibilitas sumber. Pembaca di era digital tidak hanya dihadapkan pada teks linear seperti buku cetak, tetapi juga hiperlink dan multimedia yang memengaruhi fokus dan pemahaman. Oleh karena itu, keterampilan membaca digital harus menjadi bagian dari pengajaran literasi di abad ke-21. Dalam konteks pendidikan, keterampilan membaca menjadi prasyarat utama bagi keberhasilan akademik. Laily (2014) menyebutkan bahwa siswa yang memiliki kemampuan membaca baik akan lebih mudah memahami pelajaran lain seperti sains, matematika, dan sejarah. Hal ini karena membaca menyediakan kemampuan berpikir logis dan memahami struktur teks yang kompleks. pengembangan keterampilan membaca sejak dini menjadi investasi penting dalam meningkatkan kualitas pendidikan.

Kajian yang dilakukan oleh Yulianita (2023) menggambarkan membaca sebagai proses konstruksi makna melalui interaksi antara pembaca, teks, dan konteks. Pembaca membangun representasi mental dari isi teks yang disebut situational model, yang menjadi dasar untuk memahami makna yang lebih dalam. Proses ini menunjukkan bahwa membaca tidak hanya melibatkan aktivitas bahasa, tetapi juga pemikiran tingkat tinggi seperti analisis, sintesis, dan evaluasi./ Keterampilan membaca juga tidak dapat dilepaskan dari pengaruh lingkungan. Faktor keluarga, sekolah, dan masyarakat berperan besar dalam membentuk kebiasaan membaca seseorang. Penelitian oleh Aryani (2023) menunjukkan bahwa lingkungan literasi yang kaya dengan bahan bacaan mampu meningkatkan kemampuan membaca dan minat baca

siswa. Lingkungan yang mendukung akan menumbuhkan kebiasaan membaca sebagai aktivitas sehari-hari, bukan sekadar kewajiban akademik.

Perbedaan kemampuan membaca antarindividu dapat dijelaskan melalui teori componential view yang menekankan adanya variasi dalam penguasaan sub-komponen seperti pengenalan kata, kosakata, inferensi, dan kefasihan. Perbedaan-perbedaan ini harus diidentifikasi agar intervensi pembelajaran dapat disesuaikan. Guru yang memahami hal ini dapat memberikan bimbingan personal yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Pengajaran keterampilan membaca di era modern memerlukan pendekatan integratif yang melibatkan aspek linguistik, kognitif, dan afektif. Guru perlu mengajarkan berbagai strategi membaca seperti *skimming, scanning,* dan membaca kritis untuk memperkaya pemahaman siswa. Andini (2025) menambahkan bahwa pembaca yang fleksibel dalam menggunakan strategi akan lebih mudah memahami berbagai jenis teks. Pendekatan ini menjadikan pembelajaran membaca lebih adaptif terhadap keragaman kebutuhan peserta didik.

Perubahan paradigma pendidikan menuju pembelajaran berbasis literasi menempatkan keterampilan membaca sebagai inti dari proses belajar. Menurut Purba et al (2023), keterampilan membaca bukan hanya kemampuan memahami teks, tetapi juga kemampuan menafsirkan dunia. Dengan membaca, seseorang dapat memahami realitas sosial, berpikir reflektif, dan berpartisipasi aktif dalam masyarakat pengetahuan. Pendidikan literasi tidak boleh dipandang sekadar kemampuan teknis, melainkan bagian dari pembangunan peradaban. Dalam konteks masyarakat modern yang serba

cepat dan berbasis informasi, keterampilan membaca menjadi bekal utama untuk beradaptasi.

Individu dengan kemampuan membaca tinggi lebih siap menghadapi perubahan karena mampu menyaring dan menilai informasi dengan cermat (Fatoni, 2023). Keterampilan ini juga berperan dalam membentuk karakter berpikir kritis dan mandiri yang sangat dibutuhkan dalam kehidupan abad ke-21. Penelitian terbaru menunjukkan adanya hubungan positif antara keterampilan membaca dan perkembangan kemampuan berpikir tingkat tinggi. Nurfadhillah (2021) menjelaskan bahwa kegiatan membaca melatih otak dalam mengorganisasi informasi, membangun koneksi logis, serta menyimpulkan makna secara sistematis. Melalui proses ini, pembaca menjadi lebih analitis dan reflektif dalam menyikapi berbagai fenomena.

Secara keseluruhan, keterampilan membaca dapat diartikan sebagai kemampuan kompleks yang mencakup aspek teknis, kognitif, afektif, dan sosial. Keterampilan ini tidak hanya berfungsi untuk memahami teks, tetapi juga untuk mengembangkan daya pikir, membangun karakter, dan memperluas wawasan. Melalui pembelajaran yang terarah, motivasi yang kuat, serta lingkungan yang mendukung, keterampilan membaca dapat menjadi fondasi bagi terciptanya masyarakat literat dan berpengetahuan tinggi.

2. Peran Keterampilan Membaca dalam Pembelajaran

Keterampilan membaca memiliki peran yang sangat vital dalam proses pembelajaran karena merupakan fondasi bagi seluruh aktivitas akademik. Seseorang tidak akan mampu memahami isi buku pelajaran, instruksi guru,

atau materi evaluasi tanpa kemampuan membaca yang memadai. Membaca menjadi jembatan utama bagi peserta didik untuk mengakses ilmu pengetahuan dari berbagai sumber, baik cetak maupun digital. Purba (2023) menyebutkan bahwa keterampilan membaca yang baik akan menentukan seberapa jauh seorang siswa dapat belajar secara mandiri dan mengembangkan kemampuan berpikirnya.

Peran keterampilan membaca terlihat dalam kemampuannya meningkatkan pemahaman terhadap berbagai konsep lintas disiplin ilmu. Dalam pembelajaran sains, misalnya, siswa yang terbiasa membaca teks akademik akan lebih mudah memahami istilah dan prosedur eksperimen. Hal serupa terjadi dalam pembelajaran matematika, di mana kemampuan membaca soal secara cermat menjadi kunci untuk memahami konteks dan menyelesaikan permasalahan. Pratikno (2024) menegaskan bahwa membaca bukan hanya kemampuan bahasa, tetapi juga kemampuan berpikir yang mendukung semua bidang studi. Keterampilan membaca juga berfungsi sebagai alat untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis. Melalui kegiatan membaca, peserta didik dilatih untuk membedakan fakta dan opini, menilai kebenaran informasi, serta menarik kesimpulan berdasarkan bukti.

Membaca melibatkan proses analitis dan evaluatif yang mendorong siswa berpikir secara logis. Dalam konteks pendidikan modern, keterampilan ini sangat penting karena siswa dihadapkan pada arus informasi yang sangat cepat dan beragam (Aryani et al., 2025). Selain meningkatkan kemampuan berpikir kritis, keterampilan membaca juga berperan dalam memperluas wawasan dan memperkaya kosa kata siswa. Pembaca yang aktif akan

memiliki pemahaman bahasa yang lebih luas dan kemampuan komunikasi yang lebih baik. Oktavia. (2025) menemukan bahwa kebiasaan membaca yang konsisten dapat memperkuat keterampilan berbicara dan menulis karena pembaca terbiasa dengan struktur kalimat, gaya bahasa, dan penggunaan istilah yang bervariasi. membaca memiliki peran integratif dalam membentuk kemampuan berbahasa secara keseluruhan.

Proses pembelajaran, membaca berfungsi sebagai sarana refleksi dan pembentukan karakter. Siswa yang terbiasa membaca cerita, biografi, atau teks moral akan lebih mudah memahami nilai-nilai kemanusiaan dan empati. Penelitian oleh Musa (2025) menunjukkan bahwa kegiatan membaca yang kontekstual, seperti membaca cerita rakyat atau kisah inspiratif, dapat menumbuhkan sikap positif terhadap kehidupan dan lingkungan sosial. Kegiatan membaca dengan pendekatan reflektif dapat membantu siswa membangun kepribadian yang lebih matang dan beretika. Guru memiliki peran strategis dalam mengoptimalkan fungsi keterampilan membaca dalam pembelajaran. Guru yang mampu mengintegrasikan kegiatan membaca dalam setiap mata pelajaran akan mendorong siswa untuk lebih aktif mencari pengetahuan. Wulandari (2025) menekankan pentingnya menciptakan lingkungan membaca yang menyenangkan agar siswa memiliki motivasi intrinsik untuk membaca. Guru juga perlu menerapkan strategi membaca yang bervariasi, seperti membaca intensif, ekstensif, atau membaca dengan tujuan tertentu untuk meningkatkan pemahaman teks.

Dalam pembelajaran berbasis literasi, keterampilan membaca menjadi sarana untuk mengembangkan pembelajaran yang bermakna *(meaningful*

learning). Siswa diajak tidak hanya memahami isi teks, tetapi juga mengaitkannya dengan pengalaman dan konteks kehidupan nyata. Menurut Saputri (2025), proses pembelajaran yang efektif terjadi ketika siswa mampu menafsirkan makna teks dan menerapkannya dalam situasi baru. Pembelajaran berbasis teks mendorong siswa untuk lebih reflektif, kreatif, dan adaptif terhadap perubahan. Keterampilan membaca juga menjadi alat utama dalam penerapan pembelajaran mandiri. Dengan kemampuan membaca yang baik, peserta didik dapat mempelajari berbagai hal tanpa harus selalu bergantung pada penjelasan guru. Utia et al. (2024) menjelaskan bahwa siswa dengan kemampuan membaca tinggi memiliki daya otonomi belajar yang kuat karena mampu memahami, menganalisis, dan mengevaluasi sumber belajar secara mandiri. Kondisi ini sangat relevan dengan tuntutan pendidikan abad ke-21 yang menekankan pada *self-directed learning.*

Keterampilan membaca berperan penting dalam membentuk literasi informasi. Peserta didik perlu dilatih untuk tidak hanya membaca teks, tetapi juga mengevaluasi kredibilitas sumber digital. Purba et al. (2024) menegaskan bahwa membaca digital memerlukan keterampilan tambahan seperti navigasi teks, pemahaman visual, dan kemampuan menilai keandalan informasi. Oleh karena itu, keterampilan membaca kini tidak hanya sebatas memahami teks tertulis, tetapi juga mencakup kemampuan memahami media multimodal.

Keterampilan membaca juga membantu siswa dalam memahami dan mengikuti proses pembelajaran yang kompleks. Ketika siswa membaca materi pelajaran sebelum kegiatan tatap muka, mereka akan lebih siap

berpartisipasi dalam diskusi kelas. Asyari (2025) menambahkan bahwa kemampuan membaca yang baik memperkuat partisipasi aktif siswa karena mereka mampu mengemukakan pendapat berdasarkan pemahaman teks. Dalam hal ini, membaca menjadi prasyarat untuk pembelajaran kolaboratif yang efektif. Selain mendukung pemahaman akademik, keterampilan membaca juga berkaitan dengan peningkatan hasil belajar secara keseluruhan. Penelitian oleh Saputra et al. (2025) menunjukkan bahwa terdapat korelasi positif antara kemampuan membaca dan pencapaian akademik di semua mata pelajaran. Siswa yang terbiasa membaca memiliki kemampuan berpikir sistematis dan ketahanan belajar yang lebih baik. Hal ini membuktikan bahwa membaca bukan hanya aktivitas bahasa, tetapi juga faktor kunci dalam keberhasilan pendidikan.

Lingkungan sekolah yang mendukung kegiatan membaca dapat memperkuat peran keterampilan membaca dalam pembelajaran. Guru dan kepala sekolah perlu membangun budaya literasi yang menempatkan membaca sebagai bagian integral dari rutinitas harian. Rodin (2024) menekankan pentingnya fasilitas seperti pojok baca, perpustakaan interaktif, dan klub membaca sebagai sarana untuk menumbuhkan kebiasaan membaca. Dengan adanya lingkungan literasi yang kondusif, keterampilan membaca dapat berkembang secara alami dan berkesinambungan.

Keterampilan membaca juga menjadi dasar bagi pengembangan keterampilan abad ke-21 lainnya seperti berpikir kritis, kolaborasi, komunikasi, dan kreativitas. Membaca membantu siswa membangun kemampuan menalar dan berargumentasi secara logis. Proses membaca yang

mendalam mendorong mereka untuk mengeksplorasi ide-ide baru dan menghubungkannya dengan realitas sosial. Hal ini menjadikan membaca sebagai jantung pembelajaran yang berorientasi pada pembentukan kecakapan hidup modern. Dalam pembelajaran formal/ nonformal seperti di PKBM atau sekolah dasar, keterampilan membaca berperan sebagai alat pemberdayaan masyarakat. Membaca membuka akses terhadap informasi ekonomi, kesehatan, dan sosial yang penting bagi peningkatan kualitas hidup. Kabanga et al. (2025) menyatakan bahwa peningkatan keterampilan membaca di masyarakat dewasa dapat memperluas peluang kerja dan memperkuat partisipasi dalam kehidupan sosial. keterampilan membaca menjadi bagian integral dari pendidikan sepanjang hayat *(lifelong learning).*

Secara keseluruhan, keterampilan membaca memainkan peran ganda dalam pembelajaran: sebagai alat memperoleh informasi dan sebagai sarana pembentukan karakter intelektual. Siswa yang memiliki keterampilan membaca baik akan mampu berpikir kritis, beradaptasi dengan perubahan, serta berkontribusi secara aktif dalam masyarakat berbasis pengetahuan. Pendidikan yang menempatkan membaca sebagai inti kurikulum akan menghasilkan generasi yang tidak hanya cerdas secara akademik, tetapi juga berdaya literasi tinggi dan siap menghadapi tantangan global.

2.4 Penelitian yang Relevan

Penelitian oleh Muhammad Rivaldi Baihaqi (2025) berjudul “Pengaruh Media Canva terhadap Keterampilan Membaca Teks Deskripsi Siswa Kelas V Sekolah Dasar” bertujuan untuk mengetahui pengaruh media Canva terhadap keterampilan membaca teks deskripsi. Penelitian ini menggunakan pendekatan

kuantitatif korelasional dengan analisis *Partial Least Square – Structural Equation Modeling (PLS-SEM).* Fokus penelitian diarahkan pada tiga variabel utama, yaitu bentuk media Canva, isi media Canva, dan model *Problem-Based Learning* yang digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh positif antara penggunaan media Canva terhadap keterampilan membaca teks deskripsi siswa. Namun, penelitian ini hanya menekankan pada analisis hubungan antarvariabel tanpa penerapan langsung di kelas. Penelitian ini belum mengukur efektivitas nyata media Canva dalam meningkatkan keterampilan membaca siswa secara langsung dalam situasi pembelajaran.

Penelitian oleh Desi Aulia, Firman, & Desyandri (2023) berjudul "Pengaruh Multimedia Interaktif Berbasis Canva terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Sekolah Dasar" dilakukan untuk menganalisis sejauh mana media Canva berpengaruh terhadap kemampuan membaca permulaan siswa kelas I SD Negeri 31 Payakumbuh. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan desain *post-test only control group*. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada kemampuan membaca permulaan siswa setelah menggunakan media Canva. Siswa menjadi lebih aktif, antusias, dan tertarik pada kegiatan membaca. Meskipun demikian, penelitian ini hanya fokus pada siswa kelas awal dengan kemampuan membaca permulaan, belum menyentuh keterampilan membaca pemahaman pada jenjang kelas menengah. Hal inilah yang menjadi celah penelitian bagi studi lanjutan pada tingkat kelas IV dengan fokus membaca pemahaman.

Penelitian oleh Mina Mawarti, Ady Irawan, & Edy Suparjan (2025) berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva pada Keterampilan Membaca Narasi di Kelas V SDN Dadibou" menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE *(Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation)*. Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan dan menguji validitas serta efektivitas media pembelajaran interaktif berbasis Canva. Hasil validasi menunjukkan tingkat kelayakan yang tinggi, dengan skor rata-rata 90–96% dari ahli media dan materi. Siswa memberikan respon positif hingga 98,95% terhadap tampilan dan interaktivitas media. Namun, penelitian ini lebih berfokus pada proses pengembangan produk, bukan penerapan media secara langsung dalam pembelajaran di kelas. Dengan demikian, ruang pengembangan masih terbuka untuk penelitian yang menguji efektivitas penerapan Canva dalam konteks kegiatan belajar nyata.

Penelitian oleh Regia Julisa, Saridewi, Serli Marlina, & Nurhazizah (2025) berjudul "Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Berbasis Canva terhadap Keterampilan Membaca Awal Anak Usia Dini" dilaksanakan di TK Wahana Harapan Bangsa 1 Kota Padang. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain quasi experiment untuk menilai efektivitas Canva dalam meningkatkan kemampuan membaca awal anak usia dini. Hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara kelompok eksperimen dan kontrol, di mana anak yang belajar menggunakan Canva menunjukkan peningkatan kemampuan membaca huruf dan kata lebih baik dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Kendati demikian, penelitian ini terbatas pada PAUD dengan fokus membaca awal, bukan membaca pemahaman pada jenjang

sekolah dasar. Masih diperlukan penelitian lanjutan di tingkat SD untuk menguji efektivitas media Canva dalam konteks keterampilan membaca yang lebih kompleks.

Tabel 2. 1 Penelitian yang relevan

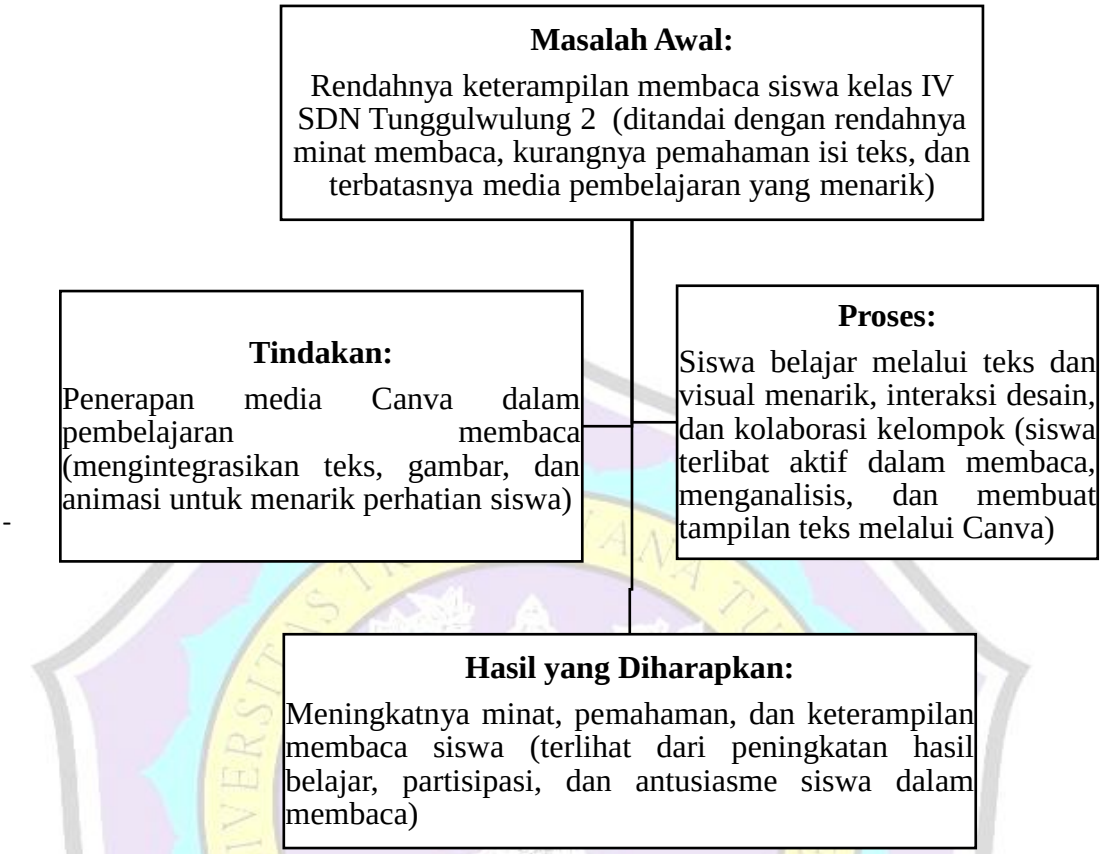
No.	Peneliti Terdahulu	Research Gap	Perbedaan
1.	Muhammad Rivaldi Baihaqi (2025) *Judul skripsi: Pengaruh Media Canva terhadap Keterampilan Membaca Teks Deskripsi Siswa Kelas V Sekolah Dasar*	Tidak meneliti penerapan langsung media Canva dalam pembelajaran di kelas serta terbatas pada teks deskripsi saja.	Menerapkan media interaktif Canva secara langsung dalam pembelajaran membaca pemahaman siswa kelas IV di SDN Tunggulwulung 2
2.	Desi Aulia, Firman, & Desyandri (2023) *Judul penelitian: Pengaruh Multimedia Interaktif Berbasis Canva terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Sekolah Dasar*	Fokus pada membaca permulaan siswa kelas I, belum menyentuh kemampuan membaca pemahaman tingkat menengah.	Meneliti keterampilan membaca pemahaman siswa kelas IV yang memiliki kompleksitas teks dan konteks lebih tinggi.
3.	Mina Mawarti, Ady Irawan, & Edy Suparjan (2025) *Judul penelitian: Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva pada Keterampilan Membaca Narasi di Kelas V SDN Dadibou*	Hanya berfokus pada tahap pengembangan dan validasi media berbasis Canva, belum diuji pada penerapan pembelajaran langsung di kelas.	Menggunakan media Canva yang sudah ada untuk implementasi pembelajaran langsung, bukan pengembangan produk baru.
4.	Regia Julisa, Saridewi, Serli Marlina, & Nurhazizah (2025) *Judul penelitian: Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Berbasis Canva terhadap Keterampilan Membaca Awal Anak Usia Dini*	Terbatas pada konteks PAUD dan membaca awal, bukan pada jenjang SD atau keterampilan membaca pemahaman.	Mengembangkan penelitian ke jenjang SD kelas IV dengan fokus membaca pemahaman dan penerapan di kelas dasar.

Berdasarkan rangkaian penelitian yang dilakukan oleh empat peneliti terdahulu, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media interaktif Canva terbukti memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan kemampuan membaca pada berbagai jenjang pendidikan. Penelitian oleh Muhammad Rivaldi Baihaqi (2025) menunjukkan bahwa penggunaan Canva berpengaruh terhadap keterampilan membaca teks deskripsi, meskipun belum diterapkan secara langsung dalam konteks pembelajaran kelas. Desi Aulia, Firman, dan Desyandri (2023)

membuktikan bahwa multimedia interaktif berbasis Canva efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa sekolah dasar, khususnya pada kelas rendah. Sementara itu, Mina Mawarti, Ady Irawan, dan Edy Suparjan (2025) menegaskan bahwa pengembangan media interaktif Canva valid dan efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca narasi, walaupun penelitian mereka berfokus pada tahap pengembangan produk.

Adapun Regia Julisa dkk. (2025) menemukan bahwa Canva berpengaruh signifikan terhadap peningkatan kemampuan membaca awal anak usia dini melalui pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif. Secara keseluruhan, hasil penelitian tersebut menegaskan pentingnya pemanfaatan media digital berbasis Canva dalam meningkatkan keterampilan membaca siswa. Penelitian Anda memperluas temuan tersebut dengan menerapkan Canva secara langsung dalam proses pembelajaran membaca pemahaman siswa kelas IV SDN Tunggulwulung 2 Kota Malang, sehingga memberikan kontribusi baru dalam penerapan praktis media interaktif untuk meningkatkan kualitas literasi di tingkat sekolah dasar.

2.5 Kerangka Konseptual



2.6 Definisi Operasional

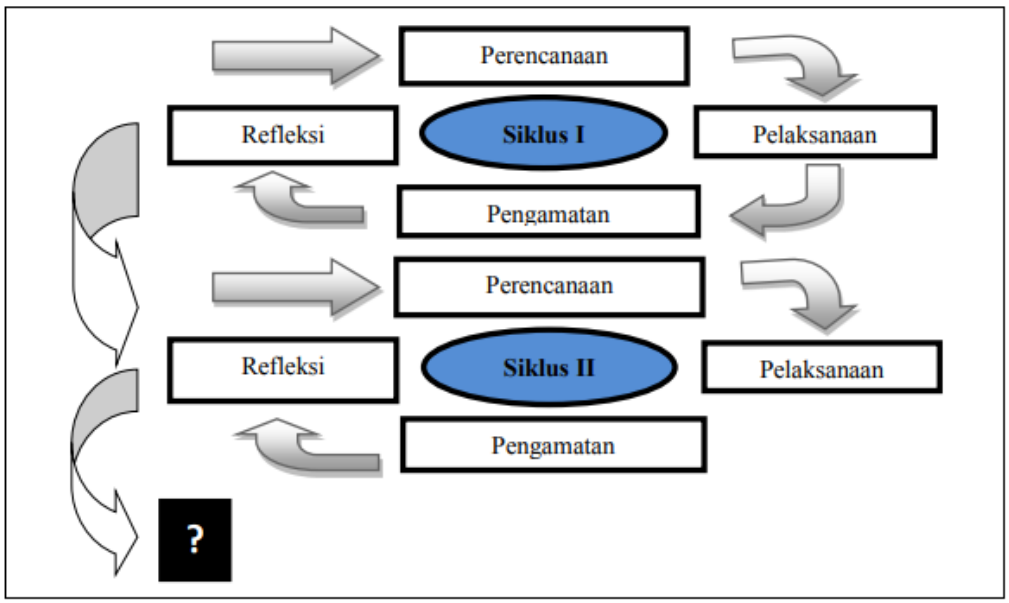
1. Media Canva

Media interaktif adalah sarana pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk berpartisipasi secara aktif, bukan hanya menerima informasi secara pasif. Melalui tampilan visual yang menarik dan fitur interaksi, siswa dapat lebih mudah memahami materi yang disajikan. Penggunaan media seperti *Canva* membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan karena siswa bisa berkreasi sendiri sambil belajar. Hal ini membantu menumbuhkan rasa ingin tahu dan meningkatkan perhatian selama kegiatan belajar berlangsung.

2. Keterampilan Membaca

Keterampilan membaca adalah kemampuan untuk memahami isi teks dan menangkap makna dari bacaan dengan baik. Membaca bukan hanya mengenali huruf, tetapi juga melatih kemampuan berpikir, menalar, dan menafsirkan pesan yang disampaikan penulis. Siswa yang terampil membaca biasanya memiliki daya konsentrasi tinggi dan mampu belajar lebih mandiri. Penting bagi guru untuk menciptakan suasana membaca yang menarik agar siswa semakin gemar dan terlatih dalam memahami bacaan. Kemampuan membaca juga berperan penting dalam pengembangan literasi kritis yang memungkinkan siswa menilai keakuratan, relevansi, dan kredibilitas informasi yang mereka peroleh. Melalui kegiatan membaca yang terarah, siswa dapat memperluas wawasan serta mengasah kemampuan berpikir tingkat tinggi seperti analisis dan sintesis.

2.7 Hipotesis Penelitian



Bagan 2. 2 Hipotesis Penelitian

Bagan diatas merepresentasikan alur Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan melalui serangkaian siklus berulang secara sistematis dengan tujuan meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran di kelas. Setiap siklus dalam PTK terdiri atas empat tahapan utama, yakni perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Pada tahap perencanaan, peneliti mengidentifikasi permasalahan pembelajaran dan merumuskan rancangan tindakan yang relevan untuk diterapkan. Tahap pelaksanaan merupakan implementasi rencana yang telah disusun, diikuti dengan pengamatan untuk memperoleh data empiris mengenai pelaksanaan tindakan di lapangan. Selanjutnya, tahap refleksi dilakukan untuk menganalisis hasil pengamatan, menilai efektivitas tindakan, serta menentukan arah perbaikan pada siklus berikutnya.

Bagan tersebut memperlihatkan adanya dua siklus penelitian, yaitu Siklus I dan Siklus II, yang menggambarkan proses reflektif dan berkesinambungan dalam

memperbaiki strategi pembelajaran. Setiap siklus dirancang agar menghasilkan peningkatan berdasarkan temuan dari siklus sebelumnya. Setelah refleksi pada Siklus II, panah mengarah pada kotak bertanda tanya (?) yang merepresentasikan tahap akhir penelitian, yakni penarikan kesimpulan dan pemberian rekomendasi perbaikan pembelajaran. Tahap ini berfungsi untuk menegaskan sejauh mana tindakan yang dilakukan mampu mencapai tujuan penelitian serta memberikan implikasi terhadap peningkatan profesionalisme guru dan mutu proses pembelajaran di masa mendatang.