



Educatoria : Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan

E-ISSN 2808-2699; P-ISSN 2808-361X

Volume 6, Issue 1, January 2026; Page, 139-148

Email: educatoriajurnal@gmail.com

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA BERBANTU APLIKASI CANVA TERHADAP KEMAMPUAN LITERASI SISWA SEKOLAH DASAR

Wiji Yuliana^{1*} & Ary Purmadi²

¹Program Studi Teknologi Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Terbuka, Jalan Kolonel H. Barlian Nomor 96, Palembang,
Sumatera Selatan 30154, Indonesia

²Program Studi Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan dan Psikologi,
Universitas Pendidikan Mandalika, Jalan Pemuda Nomor 59A, Mataram,
Nusa Tenggara Barat 83125, Indonesia

*Email: yulianawiji3@gmail.com

Submit: 19-12-2025; Revised: 12-01-2026; Accepted: 13-01-2026; Published: 21-01-2026

ABSTRAK: Kemampuan literasi siswa sekolah dasar masih menjadi permasalahan yang perlu mendapatkan perhatian serius. Hasil observasi di SD Negeri 2 Karya Jaya, Ogan Komering Ilir, pada 3 November 2025 menunjukkan bahwa sebagian siswa mengalami kesulitan dalam membaca pemahaman dan menulis yang ditandai dengan keterbatasan dalam memahami isi bacaan, merangkai kalimat secara runtut, serta mengekspresikan ide secara tertulis. Kondisi tersebut dipengaruhi oleh minimnya bahan bacaan yang menarik, belum optimalnya pembiasaan budaya literasi, kurangnya pendampingan orang tua di rumah, serta tingginya penggunaan gawai untuk bermain game. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi Canva terhadap kemampuan literasi siswa sekolah dasar. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan desain eksperimen. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Canva berpengaruh terhadap kemampuan literasi siswa. Simpulan penelitian ini menunjukkan bahwa pemanfaatan aplikasi Canva efektif dalam meningkatkan kemampuan literasi siswa di SD Negeri 2 Karya Jaya.

Kata Kunci: Canva, Kemampuan Membaca, Literasi, Media Pembelajaran, Sekolah Dasar.

ABSTRACT: Elementary school students' literacy skills remain a challenge that requires serious attention. Observations at SD Negeri 2 Karya Jaya, Ogan Komering Ilir, on November 3, 2025, showed that some students experienced difficulties in reading comprehension and writing, characterized by limitations in understanding reading content, constructing coherent sentences, and expressing ideas in writing. This condition is influenced by a lack of engaging reading materials, suboptimal literacy culture, inadequate parental guidance at home, and high use of gadgets for gaming. This study aims to determine the effect of using the Canva application-based learning media on elementary school students' literacy skills. The research method used was quantitative research with an experimental design. The results showed that the use of the Canva application had an impact on students' literacy skills. The conclusion of this study indicates that the use of the Canva application is effective in improving students' literacy skills at SD Negeri 2 Karya Jaya.

Keywords: Canva, Reading Skills, Literacy, Learning Media, Elementary School.

How to Cite: Yuliana, W., & Purmadi, A. (2026). Pengaruh Penggunaan Media Berbantu Aplikasi Canva terhadap Kemampuan Literasi Siswa Sekolah Dasar. *Educatoria : Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(1), 139-148. <https://doi.org/10.36312/educatoria.v6i1.929>



Educatoria : Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan is Licensed Under a CC BY-SA [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).



PENDAHULUAN

Literasi merupakan fondasi utama bagi siswa sekolah dasar dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan berpikir tingkat tinggi yang sangat dibutuhkan pada abad ke-21. Literasi tidak hanya berkaitan dengan kemampuan membaca dan menulis, tetapi juga mencakup kemampuan memahami, mengolah, dan menggunakan informasi secara efektif dalam berbagai konteks pembelajaran. Oleh karena itu, literasi menjadi kompetensi wajib yang harus dikembangkan sejak pendidikan dasar (Maryono, 2021).

Namun demikian, berbagai laporan menunjukkan bahwa kemampuan literasi siswa di Indonesia masih berada pada tingkat yang memprihatinkan. Laporan UNICEF (2002) mengungkapkan bahwa sebagian besar siswa di Indonesia belum mencapai kompetensi literasi dasar yang sesuai dengan tahapan usianya. Kondisi ini menuntut guru untuk menghadirkan proses pembelajaran yang kontekstual, menarik, dan relevan dengan perkembangan zaman melalui pemanfaatan media pembelajaran yang tepat, khususnya media digital.

Media pembelajaran dipahami sebagai sarana yang digunakan untuk membantu proses pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Syahfitri *et al.* (2025) menegaskan bahwa media pembelajaran mencakup individu, bahan, alat, maupun peristiwa yang dapat menciptakan kondisi belajar, sehingga peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Dalam konteks pembelajaran bahasa Indonesia, media pembelajaran memiliki peran strategis dalam mengembangkan keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis sebagai bagian dari penguatan literasi siswa.

Perkembangan teknologi digital turut mempengaruhi praktik pembelajaran di sekolah dasar. Literasi digital menjadi bagian penting dari pengembangan literasi siswa, yaitu kecakapan dalam mencari, menggunakan, dan menyebarkan informasi melalui perangkat teknologi secara bertanggung jawab (Safnowandi, 2021; Sukmawati *et al.*, 2022). Oleh karena itu, integrasi media pembelajaran digital menjadi salah satu alternatif yang relevan untuk meningkatkan kemampuan literasi siswa. Salah satu media pembelajaran digital yang berpotensi mendukung pembelajaran interaksi adalah aplikasi *Canva*.

Canva merupakan media pembelajaran berbasis digital yang dirancang dengan tampilan sederhana dan fitur yang mudah digunakan oleh guru maupun siswa (Siwanjaya, 2021). Melalui *Canva*, guru dapat mengembangkan berbagai bahan ajar seperti poster, modul, video pembelajaran, dan *flipbook* yang mengintegrasikan teks, gambar, dan audio, sehingga mampu meningkatkan pemahaman bacaan dan literasi visual siswa (Hernawati *et al.*, 2025). Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan *Canva* sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa (Hajuan, 2025; Himah, 2024), sejalan dengan pandangan Moto (2019) yang menyatakan bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai alat penyampai pesan agar materi dapat diterima peserta didik secara efektif.

Hasil observasi yang dilakukan di SD Negeri 2 Karya Jaya, Ogan Komering Ilir, pada 3 November 2025 menunjukkan bahwa kemampuan literasi siswa masih berada di bawah kriteria rata-rata. Sebagian siswa mengalami kesulitan dalam membaca pemahaman yang ditandai dengan kemampuan



membaca yang masih terbatas-batasan tanpa memahami isi bacaan. Kemampuan menulis siswa juga belum berkembang secara optimal, terlihat dari kesulitan merangkai kalimat secara runtut, keterbatasan kosakata, serta hambatan dalam mengekspresikan ide secara tertulis. Wawancara dengan wali kelas dan beberapa siswa mengungkapkan bahwa kondisi tersebut dipengaruhi oleh minimnya bahan bacaan yang menarik, pembiasaan budaya literasi yang belum optimal, kurangnya pendampingan orang tua di rumah, serta tingginya intensitas penggunaan gawai untuk bermain *game*.

Apabila kondisi ini tidak segera ditangani, dikhawatirkan akan berdampak pada kemampuan akademik siswa pada jenjang pendidikan berikutnya. Oleh karena itu, penelitian ini memiliki kebaruan pada pemanfaatan aplikasi *Canva* sebagai media pembelajaran digital untuk meningkatkan kemampuan literasi siswa sekolah dasar. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi *Canva* terhadap kemampuan literasi siswa sekolah dasar di SD Negeri 2 Karya Jaya.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan eksperimen untuk menguji pengaruh penggunaan aplikasi *Canva* sebagai media pembelajaran terhadap kemampuan literasi siswa. Metode kuantitatif ini dipilih karena penelitian ini bertujuan menguji hipotesis melalui analisis data statistik yang diperoleh dari pengukuran kemampuan literasi siswa (Sugiyono, 2019). Pendekatan eksperimen digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat dalam kondisi yang terkontrol (Putro, 2012). Variabel bebas dalam penelitian ini adalah penggunaan aplikasi *Canva*, sedangkan variabel terikatnya adalah kemampuan literasi siswa sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan *one-group pretest-posttest* dengan *pre-test* sebelum perlakuan supaya hasil dapat dibandingkan dengan situasi awal dan sesudah perlakuan.

Tabel 1. One-Group Pretest-Posttest.

Kelas	Pre-test	Perlakuan (Treatment)	Post-test
A	O1	X	O2

Keterangan:

A = Kelas yang digunakan untuk eksperimen;

X = Treatment;

O1 = Hasil *pre-test* (sebelum); dan

O2 = Hasil *post-test* (sesudah).

Sekolah Dasar Negeri 2 Karya Jaya, Kecamatan Mesuji Makmur, Kabupaten Ogan Komering Ilir, merupakan lokasi penelitian ini. Penelitian menggunakan data primer dan data sekunder (Sugiyono, 2019). Data primer diperoleh secara langsung dari pihak terkait, yaitu guru dan siswa SD Negeri 2 Karya Jaya. Sedangkan data sekunder diperoleh secara tidak langsung melalui berbagai sumber, seperti internet, skripsi, jurnal ilmiah, dan sumber tertulis lainnya.

Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi, wawancara, dan tes (*pre-test* dan *post-test*). Observasi dan wawancara dilakukan untuk



Educatoria : Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan

E-ISSN 2808-2699; P-ISSN 2808-361X

Volume 6, Issue 1, January 2026; Page, 139-148

Email: educatoriajurnal@gmail.com

memperoleh data pendukung serta mencatat hal-hal yang berkaitan dengan penelitian, sedangkan tes digunakan untuk mengukur kemampuan awal siswa sebelum perlakuan dan kemampuan akhir setelah perlakuan diberikan. Teknik analisis data dilakukan melalui penyusunan tabel data berdasarkan variabel dan jenis responden, serta penyajian informasi dari setiap variabel yang diteliti. Selanjutnya, dilakukan perhitungan statistik untuk menguji hipotesis yang telah dirumuskan (Sugiyono, 2019). Penelitian ini melibatkan dua variabel, yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas merupakan faktor yang memengaruhi perubahan, dalam penelitian ini berupa penggunaan media *Canva* (X). Adapun variabel terikat adalah kemampuan literasi siswa (Y).

Pengujian instrumen dan data dilakukan melalui beberapa tahap, yaitu: 1) uji validitas yang bertujuan untuk mengetahui tingkat kesahihan instrumen penelitian. Dalam penelitian ini, validitas diuji melalui validitas eksternal, yaitu kesesuaian antara data yang diperoleh dari instrumen dengan informasi lain yang relevan terhadap variabel penelitian. Pengujian validitas dilakukan dengan membandingkan nilai r_{hitung} dan r_{tabel} . Butir soal dinyatakan valid apabila $r_{hitung} \geq r_{tabel}$ pada taraf signifikansi 0,05, sedangkan butir soal dinyatakan tidak valid apabila $r_{hitung} < r_{tabel}$; 2) uji reliabilitas yang bertujuan untuk mengetahui tingkat keandalan instrumen penelitian. Instrumen dikatakan reliabel apabila hasil pengukuran yang diperoleh bersifat konsisten dan stabil ketika dilakukan pengukuran berulang pada objek atau fenomena yang sama dengan menggunakan instrumen yang sama (Arikunto, 2016); 3) uji normalitas data yang bertujuan untuk mengetahui apakah data penelitian berdistribusi normal. Salah satu metode yang digunakan adalah uji Kolmogorov-Smirnov. Data dinyatakan berdistribusi normal apabila nilai signifikansi atau nilai probabilitas $> \alpha$ ($\alpha = 0,05$). Sebaliknya, jika nilai signifikansi atau nilai probabilitas $< \alpha$ ($\alpha = 0,05$), maka data dinyatakan tidak berdistribusi normal (Kusumawati *et al.*, 2018); dan 4) uji-t yang digunakan untuk menguji perbedaan rata-rata dua kelompok yang saling berpasangan. Dalam penelitian ini digunakan *paired sample t-test*, yaitu uji statistik yang membandingkan rata-rata dari dua sampel yang saling berhubungan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengujian tingkat validitas butir soal dilakukan menggunakan sampel sebanyak 20 responden dengan taraf kesalahan sebesar 0,05. Karena jumlah data yang digunakan sebanyak 23 siswa, maka nilai derajat kebebasan (*degree of freedom*) yang digunakan adalah $20-2 = 18$. Berdasarkan perhitungan tersebut, diperoleh nilai r_{tabel} sebesar 0,468. Adapun hasil perhitungan validitas butir soal disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Perhitungan Validitas Instrumen.

No.	Soal	r_{hitung}	r_{tabel}	N	Keterangan
1	S1	0.329	0.468	20	Tidak Valid
2	S2	0.576	0.468	20	Valid
3	S3	0.638	0.468	20	Valid
4	S4	0.545	0.468	20	Valid
5	S5	0.603	0.468	20	Valid
6	S6	0.578	0.468	20	Valid



Educatoria : Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan

E-ISSN 2808-2699; P-ISSN 2808-361X

Volume 6, Issue 1, January 2026; Page, 139-148

Email: educatoriajurnal@gmail.com

No.	Soal	rhitung	rtable	N	Keterangan
7	S7	0.413	0.468	20	Tidak Valid
8	S8	0.545	0.468	20	Valid
9	S9	0.714	0.468	20	Valid
10	S10	0.771	0.468	20	Valid
11	S11	-0.149	0.468	20	Tidak Valid
12	S12	0.631	0.468	20	Valid
13	S13	0.594	0.468	20	Valid
14	S14	0.611	0.468	20	Valid
15	S15	0.497	0.468	20	Valid
16	S16	0.413	0.468	20	Tidak Valid
17	S17	0.578	0.468	20	Valid
18	S18	0.714	0.468	20	Valid
19	S19	0.659	0.468	20	Valid
20	S20	0.631	0.468	20	Valid
21	S21	0.714	0.468	20	Valid
22	S22	0.712	0.468	20	Valid
23	S23	0.243	0.468	20	Tidak Valid
24	S24	0.495	0.468	20	Valid
25	S25	0.470	0.468	20	Valid

Hasil uji validitas terhadap 25 butir pertanyaan menunjukkan bahwa sebanyak 20 butir dinyatakan valid dan 5 butir dinyatakan tidak valid. Butir pertanyaan dikatakan valid apabila nilai $r_{hitung} > 0,468$ dan dinyatakan tidak valid apabila nilai $r_{hitung} < 0,468$. Nilai r_{hitung} diperoleh melalui analisis korelasi Pearson. Berdasarkan tingkat kevalidannya, 20 butir pertanyaan yang valid tersebut dinyatakan layak dan dapat digunakan dalam penelitian. Uji reliabilitas instrumen penelitian dilakukan dengan menggunakan program SPSS versi 22. Hasil perhitungan reliabilitas instrumen penelitian disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen.

Statistik	Nilai
Cronbach's Alpha	0.914
Jumlah Item (N of Items)	20

Berdasarkan penelitian melalui *pre-test* dan *post-test* di Sekolah Dasar Negeri 2 Karya Jaya, diperoleh rata-rata *pre-test* sebesar 60 dan rata-rata skor *post-test* 77,4 perbandingan skor ini disajikan dalam Tabel 4.

Tabel 4. Perbandingan Hasil Pre-test dan Post-test Kemampuan Literasi Siswa.

No.	Statistik	Pre-test	Post-test
1	Rata-rata (<i>Mean</i>)	60.0	77.4
2	Median	60.0	80.0
3	Modus	60.0	80.0
4	Skor minimum	30	40
5	Skor maksimum	80	100

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui data berdistribusi normal. Dalam penelitian ini, uji normalitas menggunakan Kolmogorov-Smirnov. Data dikatakan normal jika nilai *sig.* > 0,05 dan dikatakan tidak normal apabila *sig.* < 0,05.



Educatoria : Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan

E-ISSN 2808-2699; P-ISSN 2808-361X

Volume 6, Issue 1, January 2026; Page, 139-148

Email: educatoriajurnal@gmail.com

Tabel 5. Hasil Uji Normalitas Data (Kolmogorov-Smirnov).

No.	Data	Statistik	N	Sig.
1	Pre-test Hasil Belajar	0.152	23	0.180
2	Post-test Hasil Belajar	0.128	23	0.200

Berdasarkan Tabel 4, data dianggap berdistribusi normal jika nilai *sig.* >0,05 dan dikatakan tidak normal jika *sig.* < 0,05. Nilai signifikansi > 0,05 sehingga data berdistribusi normal. Pengujian hipotesis menggunakan uji-t dilakukan untuk menentukan penerimaan atau penolakan hipotesis. Adapun hipotesis yang diujikan adalah: 1) H_a = ada perbedaan kemampuan literasi siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran berbantuan aplikasi *Canva*; dan 2) H_0 = tidak terdapat perbedaan kemampuan literasi siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran berbantuan aplikasi *Canva*.

Tabel 6. Uji Paired Sample t-test.

Pair	Variabel	Mean Difference (95% CI)	Lower	Upper	t	df	Sig. (2-tailed)
1	Pre-test Hasil Belajar - Post-test Hasil Belajar	-	-22.477	-12.305	-7.091	22	0.000

Hasil perhitungan menunjukkan bahwa t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} , sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya, terdapat perbedaan kemampuan literasi siswa sebelum dan sesudah menggunakan media *Canva*. Pada uji regresi linier sederhana dengan uji-F, H_0 ditolak jika *sig.* < 0,05 dan jika > 0,05.

Tabel 7. ANOVA Uji Regresi Linier Sederhana.

Model	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Regression	3168.750	1	3168.750	23.248	0.000
Residual	2874.728	21	136.892	-	-
Total	6043.478	22	-	-	-

Karena nilai *sig. 2-tailed* <0,05, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Hasil uji ANOVA juga menunjukkan nilai F_{hitung} 23,148 dengan signifikansi sebesar 0,000 yang kembali menegaskan H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembantu *Canva* berpengaruh signifikan terhadap kemampuan literasi siswa sekolah dasar.

Tabel 8. Model Summary for Simple Linear Regression.

Model	R	R ²	Adjusted R ²	Std. Error of the Estimate
1	.724	.524	.502	11.700

Berdasarkan penjelasan pada Tabel 8, diperoleh nilai korelasi atau hubungan (R) sebesar 0,724. Persentase pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen yang ditunjukkan oleh koefisien determinasi (R^2) adalah sebesar 0,524. Hal ini berarti bahwa variabel independen mampu menjelaskan sebesar 52,4% variasi hasil belajar, sedangkan sisanya sebesar 47,6% dipengaruhi oleh faktor lain di luar model penelitian. Temuan ini menunjukkan bahwa meskipun perlakuan yang diberikan memiliki pengaruh yang signifikan, hasil belajar siswa tidak hanya ditentukan oleh satu variabel saja.



Educatoria : Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan

E-ISSN 2808-2699; P-ISSN 2808-361X

Volume 6, Issue 1, January 2026; Page, 139-148

Email: educatoriajurnal@gmail.com

Keterbatasan penelitian ini terletak pada penggunaan desain *one-group pretest-posttest* yang tidak melibatkan kelompok kontrol. Desain ini berpotensi menimbulkan bias internal, seperti efek maturasi dan efek pengujian, sehingga peningkatan hasil belajar tidak sepenuhnya dapat diatribusikan pada perlakuan yang diberikan. Peserta didik juga berpotensi memperoleh skor *post-test* yang lebih tinggi, karena telah mengenal bentuk dan tingkat kesulitan soal pada saat *pre-test*.

Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan media bantu berupa aplikasi *Canva* terbukti dapat meningkatkan literasi pada pendidikan dasar. Hal ini terlihat dari peningkatan nilai rata-rata *pre-test* sebesar 60 menjadi 77,4 pada *post-test*. Hasil uji statistik menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$ serta nilai t_{hitung} sebesar $7,091 > t_{tabel}$ sebesar 2,074, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan literasi siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan menggunakan media bantu aplikasi *Canva*. Peningkatan ini terjadi karena penggunaan aplikasi *Canva* menjadikan pembelajaran lebih aktif dan menyenangkan. Tampilan media *Canva* yang menarik juga mampu memotivasi siswa untuk meningkatkan kemampuan literasinya.

Berdasarkan informasi yang diperoleh melalui penerapan metode penelitian kuantitatif, dapat dinyatakan bahwa penggunaan alat bantu pembelajaran berupa aplikasi *Canva* sebagai media pendukung pembelajaran memberikan dampak yang signifikan terhadap kemampuan literasi siswa sekolah dasar. Hal ini didukung oleh hasil analisis regresi linier sederhana yang menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$ serta nilai F_{hitung} sebesar 23,148, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Pengaruh penggunaan aplikasi *Canva* terhadap kemampuan literasi siswa sebesar 52,4%, sedangkan sebesar 47,6% dipengaruhi oleh variabel lain di luar penelitian. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan alat bantu pembelajaran berupa aplikasi *Canva* mampu meningkatkan kemampuan literasi siswa.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Ariyanti & Ariefka (2025) yang menunjukkan bahwa penggunaan model *pictorial riddle* berbantuan aplikasi *Canva* secara signifikan dapat meningkatkan kemampuan literasi sains siswa. Pembelajaran dengan model *pictorial riddle* berbantuan *Canva* memungkinkan siswa memahami konsep yang bersifat abstrak secara lebih konkret, serta melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Temuan tersebut juga sejalan dengan penelitian Ramadani *et al.* (2025) yang menyatakan bahwa penggunaan alat peraga dalam pembelajaran sains dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa, khususnya dalam menguasai konsep-konsep yang kompleks. Oleh karena itu, hasil penelitian ini dapat dijadikan landasan dalam pengembangan model pembelajaran serupa untuk meningkatkan literasi pada berbagai materi pembelajaran melalui pemanfaatan aplikasi *Canva*.

Penggunaan aplikasi *Canva* memberikan dampak positif terhadap pembelajaran literasi, karena materi pembelajaran dapat disajikan secara lebih informatif melalui visual yang menarik dan mudah dipahami. Perpaduan antara gambar, warna, dan teks membantu siswa dalam memahami isi bacaan secara lebih efektif. Penggunaan *Canva* juga berkontribusi dalam mengembangkan



Educatoria : Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan

E-ISSN 2808-2699; P-ISSN 2808-361X

Volume 6, Issue 1, January 2026; Page, 139-148

Email: educatoriajurnal@gmail.com

keterampilan menulis siswa. Hal ini terlihat ketika siswa membuat poster atau presentasi hasil karya mereka. *Canva* menuntut siswa untuk menyusun kalimat secara singkat, padat, dan sesuai dengan tujuan, sehingga melatih kemampuan menulis mereka. Penggunaan *Canva* juga mendukung pembelajaran kolaboratif yang memungkinkan siswa berdiskusi, memberikan masukan, serta merevisi karya secara bersama-sama. Proses tersebut dapat membantu meningkatkan pemahaman bacaan, kemampuan berpikir kritis, dan keterampilan komunikasi tertulis siswa. Penggunaan *Canva* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa karena mereka merasa lebih kreatif dalam menyelesaikan tugas literasi.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media berbasis aplikasi *Canva* terhadap kemampuan literasi siswa sekolah dasar. Implikasi dari temuan ini terlihat pada peningkatan skor rata-rata *pre-test* yang awalnya sebesar 60 menjadi 77,4 pada *post-test*. Hasil analisis regresi linier menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 ($< 0,05$), sehingga hipotesis alternatif diterima. Dengan demikian, penggunaan aplikasi *Canva* sebagai alat bantu pembelajaran berpengaruh signifikan terhadap kemampuan literasi siswa sekolah dasar. Besarnya kontribusi variabel penggunaan aplikasi *Canva* terhadap kemampuan literasi mencapai 52,4%, sedangkan 47,6% dipengaruhi oleh variabel lain. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan aplikasi *Canva* dapat meningkatkan kemampuan literasi siswa sekolah dasar.

SARAN

Beberapa saran dari simpulan tersebut dapat diajukan sebagai berikut: 1) guru disarankan untuk mengintegrasikan aplikasi *Canva* secara sistematis dalam pembelajaran literasi guna meningkatkan kemampuan membaca dan menulis siswa melalui penyajian materi yang visual, interaktif, dan kontekstual; 2) sekolah diharapkan dapat mendukung dalam pemanfaatan *Canva* sebagai media pembelajaran dengan menyediakan sarana pendukung serta mendorong peningkatan kompetensi guru dalam penggunaan media pembelajaran digital; dan 3) penelitian selanjutnya untuk dapat mengkaji faktor-faktor lain yang mempengaruhi kemampuan literasi siswa, mengingat sebesar 47,6% variasi kemampuan literasi dipengaruhi oleh variabel di luar model penelitian.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada kepala sekolah, guru, dan siswa SD Negeri 2 Karya Jaya atas dukungan dan partisipasi selama pelaksanaan penelitian. Terima kasih juga disampaikan kepada dosen pembimbing Bapak Ary Purwadi, S.Pd., M.Pd., yang telah memberikan arahan, bimbingan, dan masukan konstruktif, sehingga penelitian ini dapat diselesaikan dengan baik. Penulis menyampaikan penghargaan kepada keluarga atas doa, dukungan moral, dan motivasi yang diberikan selama proses penelitian dan penyusunan artikel ini. Semoga hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan pembelajaran literasi di sekolah dasar.



Educatoria : Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan

E-ISSN 2808-2699; P-ISSN 2808-361X

Volume 6, Issue 1, January 2026; Page, 139-148

Email: educatoriajurnal@gmail.com

DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, S. (2016). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Ariyanti, E., & Ariefka, R. (2025). Pengaruh Model *Pictorial Riddle* Berbantuan Aplikasi *Canva* terhadap Kemampuan Literasi Sains Siswa SD Materi Sifat-sifat Benda. *Journal of Education*, 5(1), 693-704. <https://doi.org/10.52121/alacrity.v5i1.704>
- Hajuan, M. A. (2025). Pentingnya Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Menggunakan Media *Canva* dalam Pembentukan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa. *Civic Education Perspective Journal*, 5(3), 116-124. <https://doi.org/10.22437/cepj.v5i2.44130>
- Hernawati, I., Nurulpaik, I., & Fitriani, Y. (2025). Media Pembelajaran *Canva* untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif pada Materi Poster Siswa Sekolah Dasar: *A Systematic Literature Review*. *Didaktika : Jurnal Kependidikan*, 14(3), 5501-5510. <https://doi.org/10.58230/27454312.2930>
- Himah, M. C. (2024). Pengembangan Media *Science Crossword Game* Berbantuan *Canva* untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Kreativitas Siswa Kelas V SD. *Literasi : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 15(3), 277-286. [https://doi.org/10.21927/literasi.2024.15\(3\).277-286](https://doi.org/10.21927/literasi.2024.15(3).277-286)
- Kusumawati, N., & Aridanu, I. (2018). *Statistik Parametrik Penelitian Pendidikan*. Palembang: NoerFikri Offset.
- Maryono, D. (2021). Implementasi Literasi Baca Tulis dan Sains di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 491-498. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.1707>
- Moto, M. M. (2019). Penggunaan Media Pembelajaran dalam Dunia Pendidikan. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(1), 20-26. <https://doi.org/10.17509/ijpe.v3i1.16060>
- Putro, W. E. (2012). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Ramadani, F. A., Danuji, S., & Fatimah, F. (2025). Penggunaan Alat Peraga Model 3D dalam Meningkatkan Penguasaan Konsep Siswa pada Materi Sistem Indra. *Biosfer : Jurnal Biologi dan Pendidikan Biologi*, 10(1), 22-27. <https://doi.org/10.23969/biosfer.v10i1.26564>
- Safnowandi, S. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) terhadap Hasil Belajar Kognitif dan Literasi Sains Siswa. *Bio-Edu: Jurnal Pendidikan Biologi*, 6(1), 40-54. <https://doi.org/10.32938/jbe.v6i1.831>
- Siswanjaya, S. (2021). Penggunaan *Canva* pada Pembelajaran Proyek untuk Meningkatkan Keterampilan dan Motivasi Menulis Siswa. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 5(2), 421-442. <https://doi.org/10.26811/didaktika.v5i2.259>
- Sugiyono, S. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Sukmawati, R. A., Pramita, M., Wiranda, N., Apriliyanti, A., Maulida, C. K., Winanto, A., & Hidayat, F. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Canva* untuk Meningkatkan Literasi Digital Guru MGMP



Educatoria : Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan

E-ISSN 2808-2699; P-ISSN 2808-361X

Volume 6, Issue 1, January 2026; Page, 139-148

Email: educatoriajurnal@gmail.com

Matematika SMP. *Bubungan Tinggi : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(4), 1393-1401. <https://doi.org/10.20527/btjpm.v4i4.6133>

Syahfitri, E., Mulyahti, B., & Maisarah, M. (2025). Media Pembelajaran *Flipbook Digital* Berbantu Aplikasi *Canva* untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 11(4), 223-238. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v11i04.8813>

UNICEF. (2022). *Learning Recovery in Indonesia: Education in the Post-Pandemic Era*. Jakarta: UNICEF Indonesia.