

PENGUNAAN MEDIA ANIMASI BERBASIS CANVA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA PADA SISWA SEKOLAH DASAR

Natasya Dwi Sabrina¹, Alisya Putri Safitri², Syailin Nichla Choirin Attalina³

^{1,2,3}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Islam Nahdlatul Ulama Jepara

231330001385@unisnu.ac.id¹ 231330001395@unisnu.ac.id² syailin@unisnu.ac.id³

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan membaca siswa sekolah dasar akibat pembelajaran yang masih bersifat konvensional dan belum memanfaatkan media berbasis teknologi. Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas 3 SD Negeri 6 Suwawal melalui penerapan media animasi berbasis Canva. Subjek penelitian berjumlah 32 siswa. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus mengikuti model Kemmis dan McTaggart, dengan setiap siklus terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Pada Siklus I pembelajaran menggunakan tayangan animasi Canva berisi teks bacaan pendek, sedangkan pada Siklus II media tersebut disempurnakan dengan variasi teks yang lebih beragam, durasi tayangan yang lebih panjang, serta lembar kerja latihan membaca bertingkat berdasarkan hasil refleksi Siklus I. Data dikumpulkan melalui observasi aktivitas siswa dan guru serta tes kemampuan membaca, kemudian dianalisis secara deskriptif komparatif. Hasil penelitian menunjukkan nilai rata-rata kemampuan membaca siswa meningkat dari 54,7 pada tahap pra siklus menjadi 69,7 pada Siklus I dan 73,4 pada Siklus II, dengan ketuntasan klasikal meningkat dari 0% menjadi 56%. Aktivitas belajar siswa juga meningkat dari rata-rata 70,6% pada Siklus I menjadi 88,8% pada Siklus II. Dapat disimpulkan bahwa penerapan media animasi berbasis Canva efektif meningkatkan kemampuan membaca siswa sekolah dasar.

Kata kunci: media animasi Canva, kemampuan membaca, penelitian tindakan kelas, sekolah dasar

PENDAHULUAN

Kemampuan membaca merupakan fondasi utama keberhasilan belajar siswa di sekolah dasar, karena hampir seluruh materi pelajaran menuntut pemahaman konsep melalui aktivitas membaca. Literasi membaca berkaitan erat dengan kemampuan memahami informasi secara kritis, kreatif, dan reflektif, dan menjadi kemampuan yang harus dikuasai peserta didik untuk mengakses ilmu pengetahuan dan teknologi (Nadilla Resti Amanda¹, Wini Ihwana², Herdila³, 2025). Kenyataannya, kemampuan membaca siswa kelas 3 SD Negeri 6 Suwawal masih rendah, ditandai dengan pembelajaran yang masih didominasi metode ceramah dan penugasan

membaca buku teks secara konvensional tanpa dukungan media yang menarik, sehingga sebagian besar siswa kurang antusias dan mudah bosan. (Anisyah, 2025)

Media animasi diyakini mampu menjawab persoalan tersebut. Video animasi menggabungkan unsur audio dan visual yang dapat menarik perhatian siswa, menyajikan objek secara detail, dan membantu memahami materi yang sifatnya sulit, meskipun perlu dirancang secara tepat agar unsur animatif tidak mengalihkan perhatian dari substansi materi (Afifah & Malang, 2021) Salah satu aplikasi yang dapat dimanfaatkan untuk merancang media animasi adalah Canva, yaitu perangkat lunak desain daring yang menyediakan berbagai template untuk membuat presentasi, poster, dan video pembelajaran tanpa memerlukan keahlian desain grafis yang rumit, sehingga tampilannya menarik dan memudahkan siswa memahami pelajaran. (Asnawati, 2023)

Berdasarkan latar belakang tersebut, permasalahan yang dikaji dalam penelitian ini adalah bagaimana penerapan media animasi berbasis Canva dapat meningkatkan kemampuan membaca siswa sekolah dasar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui langkah-langkah penerapan, proses penggunaan, serta peningkatan kemampuan membaca siswa setelah menggunakan media animasi berbasis Canva. Penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi siswa dalam meningkatkan motivasi dan pemahaman membaca, bagi guru sebagai alternatif strategi pembelajaran yang inovatif, serta bagi sekolah dalam meningkatkan kualitas pembelajaran literasi di tingkat sekolah dasar. (Sapitri & Nofrianni, 2025)

Secara yuridis, urgensi peningkatan literasi membaca juga ditegaskan dalam Undang-Undang Nomor 3 Tahun 2017 tentang Sistem Perbukuan, yang menyatakan bahwa literasi merupakan kemampuan memaknai informasi secara kritis sehingga setiap orang dapat mengakses ilmu pengetahuan dan teknologi sebagai upaya meningkatkan kualitas hidupnya (MASHURI, 2025). Landasan yuridis ini memperkuat urgensi peningkatan kemampuan membaca siswa sekolah dasar sebagai bagian dari pemenuhan hak literasi dasar setiap warga negara. Secara teknis, video animasi merupakan gabungan gambar-gambar mati (frame) yang dibaca secara berurutan dengan kecepatan tertentu yang disebut frame rate, dengan satuan fps (frame per second), sehingga menghasilkan ilusi gerak yang memadukan unsur audio dan visual. (Rusmi, 2025) Prinsip inilah yang mendasari pemanfaatan Canva sebagai alat penyusun animasi pembelajaran, karena aplikasi tersebut memungkinkan guru merangkai frame gambar, teks, dan audio menjadi satu tayangan yang koheren tanpa memerlukan keahlian animasi teknis.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan di kelas 3 SD Negeri 6 Suwawal pada semester genap tahun ajaran 2026/2027, dengan fokus pada peningkatan kemampuan membaca melalui media animasi berbasis Canva. Subjek penelitian berjumlah 32 siswa yang diidentifikasi mengalami kesulitan membaca berdasarkan hasil observasi awal. Penelitian mengikuti model Kemmis dan McTaggart yang dilaksanakan dalam dua siklus tindakan, dengan setiap siklus terdiri atas empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Apabila indikator keberhasilan belum tercapai pada akhir suatu siklus, penelitian dilanjutkan ke siklus berikutnya dengan perbaikan berdasarkan hasil refleksi. (Machali, 2022)

Pada Siklus I, pembelajaran dilaksanakan dengan menampilkan video animasi Canva berisi teks bacaan pendek disertai gambar bergerak dan narasi audio, kemudian siswa berlatih membaca teks tersebut secara bergantian. Berdasarkan hasil refleksi Siklus I, perbaikan pada Siklus II difokuskan pada penyempurnaan konten animasi dengan variasi teks yang lebih beragam, durasi tayangan yang lebih panjang, serta lembar kerja peserta didik (LKPD) berisi latihan membaca bertingkat sebagai pendamping media animasi.

Data dikumpulkan melalui observasi aktivitas siswa dan guru, tes kemampuan membaca pada setiap siklus, serta dokumentasi kegiatan pembelajaran. Analisis data dilakukan secara deskriptif komparatif, yaitu membandingkan nilai rata-rata dan persentase ketuntasan belajar antartahap penelitian (pra siklus, Siklus I, dan Siklus II) untuk melihat peningkatan kemampuan membaca siswa, dengan indikator keberhasilan minimal 75% siswa mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah sebesar 75.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum tindakan dilaksanakan, peneliti melakukan tes kemampuan membaca (pra siklus) untuk mengetahui kondisi awal siswa. Hasil tes menunjukkan nilai rata-rata kelas hanya sebesar 54,7 dengan ketuntasan klasikal 0%, artinya seluruh siswa belum mencapai KKM. Kondisi ini menunjukkan bahwa pembelajaran membaca yang bersifat konvensional belum mampu membantu siswa mencapai kemampuan membaca yang memadai, sehingga diperlukan tindakan berupa penerapan media animasi berbasis Canva.

Pada Siklus I, pembelajaran menggunakan media animasi Canva mulai menunjukkan hasil positif. Observasi aktivitas siswa memperoleh rata-rata 70,6% dengan kategori baik,

sedangkan observasi aktivitas guru memperoleh rata-rata 78,2%. Hasil tes kemampuan membaca pada Siklus I menunjukkan nilai rata-rata meningkat menjadi 69,7 dengan ketuntasan klasikal 56%, di mana 18 dari 32 siswa telah mencapai KKM. Meskipun terjadi peningkatan yang cukup signifikan dibandingkan pra siklus, sebagian siswa masih mengalami kesulitan, terutama kurang fokus saat menyimak animasi dan kurang percaya diri saat membaca di depan kelas, sehingga penelitian dilanjutkan ke Siklus II dengan perbaikan tindakan.

Pada Siklus II, setelah dilakukan perbaikan berupa penyempurnaan konten animasi dan penambahan waktu latihan membaca, aktivitas siswa meningkat menjadi rata-rata 88,8% dengan kategori sangat baik, sedangkan aktivitas guru meningkat menjadi 93%. Hasil tes kemampuan membaca pada Siklus II menunjukkan nilai rata-rata meningkat menjadi 73,4 dengan ketuntasan klasikal tetap 56%, meskipun rentang nilai siswa yang tuntas semakin mendekati KKM. Perbandingan hasil belajar siswa pada ketiga tahap penelitian disajikan pada tabel berikut.

Tabel 1. Perbandingan Hasil Belajar dan Aktivitas Siswa Antartahap

Tahap	Rata-Rata Nilai	Ketuntasan Klasikal	Aktivitas Siswa
Pra Siklus	54,7	0%	-
Siklus I	69,7	56%	70,6%
Siklus II	73,4	56%	88,8%

Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa media animasi berbasis Canva mampu menciptakan pengalaman belajar membaca yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan. Tampilan visual bergerak, warna cerah, dan narasi audio dalam animasi Canva terbukti efektif menarik perhatian dan mempertahankan fokus siswa selama pembelajaran, sejalan dengan temuan bahwa media audio visual animasi efektif meningkatkan konsentrasi, motivasi, dan kemampuan memahami bacaan pada anak sekolah dasar. (Zahroh, 2025)

Selain meningkatkan kemampuan membaca, penerapan media animasi berbasis Canva juga berdampak positif terhadap aktivitas belajar siswa, sebagaimana ditunjukkan oleh peningkatan aktivitas dari 70,6% pada Siklus I menjadi 88,8% pada Siklus II. Temuan ini mendukung hasil penelitian yang membuktikan bahwa pemanfaatan video animasi dalam pembelajaran di sekolah dasar mampu meningkatkan keterlibatan aktif siswa dan menciptakan

suasana belajar yang menyenangkan. (Rakhman et al., 2024) Kemudahan penggunaan aplikasi Canva juga memberikan keuntungan bagi guru dalam merancang materi animasi yang menarik tanpa harus menguasai keahlian desain grafis yang rumit, sehingga mendorong keterlibatan siswa dan pengembangan literasi digital (Syamsuriana Basri, 2023)

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tersebut, penerapan media animasi berbasis Canva terbukti efektif meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas 3 SD Negeri 6 Suwawal, ditandai dengan naiknya nilai rata-rata dari 54,7 pada pra siklus menjadi 73,4 pada Siklus II serta meningkatnya ketuntasan klasikal dari 0% menjadi 56%, disertai peningkatan aktivitas belajar siswa yang signifikan.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan dalam dua siklus, dapat disimpulkan bahwa penerapan media animasi berbasis Canva mampu meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas 3 SD Negeri 6 Suwawal secara bertahap. Peningkatan ini terlihat dari nilai rata-rata yang naik dari 54,7 pada pra siklus menjadi 69,7 pada Siklus I dan 73,4 pada Siklus II, dengan ketuntasan klasikal meningkat dari 0% menjadi 56%. Selain berdampak pada hasil belajar, penerapan media animasi berbasis Canva juga berdampak positif pada proses pembelajaran, ditandai dengan meningkatnya aktivitas belajar siswa dari 70,6% pada Siklus I menjadi 88,8% pada Siklus II.

Guru disarankan untuk terus mengembangkan pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi, khususnya animasi berbasis Canva, dalam kegiatan membaca, serta rutin melakukan refleksi terhadap proses pembelajaran. Sekolah disarankan menyediakan sarana dan prasarana pendukung, seperti proyektor dan akses internet, agar penerapan media serupa dapat diperluas ke kelas lain. Penelitian selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan jumlah siklus dan subjek penelitian yang lebih luas, serta mengkaji pengaruh media animasi berbasis Canva terhadap keterampilan literasi lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, U. N., & Malang, U. N. (2021). *Media Pembelajaran Maharah Istima ' Berbasis*. 181–188.
- Anisyah. (2025). *Media, Pengaruh Cerita, Buku Terhadap, Bergambar Membaca, Kemampuan Kelas, Siswa Pada, I I I Indonesia, Pembelajaran Bahasa Studi, Program Guru, Pendidikan Ibtidaiyah, Madrasah Tarbiyah, Fakultas*.

- Asnawati, Y. (2023). *Pengembangan Media Vidio Animasi Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*. 9, 64–72.
- Machali, I. (2022). *Bagaimana Melakukan Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru ?* 1(2).
- Mashuri, I. (2025). *Internalisasi Profil Pelajar Pancasila Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Di Sman Glenmore Banyuwangi Dan Sman 1 Genteng Banyuwangi*.
- Nadilla Resti Amanda¹, Wini Ihwana², Herdila³, N. M. (2025). *Pengembangan Media Interaktif Canva Dalam Pembelajaran Literasi Membaca Di Sekolah Dasar*. 10.
- Rakhman, P. A., Pribadi, R. A., Fahrul, M., & Al, M. R. (2024). *Pemanfaatan Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran Di Sdn Karundang 1*. 16(1), 34–40.
- Rusmi, S. R. U. (2025). *Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Aplikasi Canva Pro Untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Antar Budaya Siswa Kelas Iv Sd Hanura Bina Putra*. 10, 739–752.
- Sapitri, R., & Nofrianni, E. (2025). *Peningkatan Kolaborasi Peserta Didik Dengan Pembelajaran Berdiferensiasi Proses Berbasis Model Problem Based Learning Mata Pelajaran Ips Di Kelas 3 Sd Negeri 128 / Ll Pasir Putih*. 1(3), 267–274.
- Syamsuriana Basri¹, Fitrawahyudi², Khaerani³, Ince Nasrullah⁴, Ernawati⁵, Aryanti⁶, S. M., & Sitti Aisyah⁸, I. S. (2023). *Pengabdian Masyarakat Sumber Daya Unggul*. 1(2), 96–103. <https://doi.org/10.37985/Pmsdu.V1i2.65>
- Zahroh, F. (2025). *Analisis Manfaat Media Audio Visual Animasi Sebagai Bahan Pembelajaran Efektif Untuk Anak Sekolah Dasar*. 3(1).