



---

## **PENGARUH MEDIA CANVA TERHADAP KETERAMPILAN MEMBACA TEKS DESKRIPSI SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR**

**Muhammad Rivaldi Baihaqi<sup>1\*</sup>, Ulhaq Zuhdi<sup>2</sup>**

**<sup>1\*,2</sup>Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Surabaya**

---

<b>Article Info</b>	<b>Abstract</b>
Dikirim 5 April 2025	
Revisi 17 April 2025	
Diterima 26 April 2025	
<b>Kata Kunci:</b> Canva, Problem Based Learning, Keterampilan Membaca, Teks Deskripsi,	<p><i>This quantitative study investigates the effect of Canva-based instructional media and the Problem-Based Learning (PBL) model on fifth-grade elementary students' descriptive text reading skills. Data were collected using a structured questionnaire, measuring the influence of three independent variables Canva format, Canva content, and PBL implementation on the dependent variable, descriptive reading ability. Data were analyzed using the Partial Least Squares Structural Equation Modeling (PLS-SEM) approach via SmartPLS. The results demonstrated that Canva format (<math>t = 2.847, p = .005</math>), Canva content (<math>t = 4.388, p &lt; .001</math>), and PBL (<math>t = 12.717, p &lt; .001</math>) had a statistically significant effect on students' reading skills. The structural model yielded an <math>R^2</math> value of 0.961, indicating that 96.1% of the variance in descriptive reading ability is explained by the combination of Canva media and the PBL model. These findings highlight the substantial predictive power of integrating visual interactive media with problem-based pedagogical strategies. The study supports the application of Canva and PBL as complementary tools in elementary language instruction to foster student engagement, critical thinking, and reading comprehension in a contextualized learning environment.</i></p>
	<p><b>Abstrak</b></p> <p>Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh media pembelajaran <i>Canva</i> dan model <i>Problem-Based Learning</i> (PBL) terhadap keterampilan membaca teks deskripsi siswa kelas V sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode analisis <i>Partial Least Square</i> (SmartPLS). Instrumen berupa angket digunakan untuk mengukur pengaruh tiga variabel independen: bentuk <i>Canva</i>, isi <i>Canva</i>, dan penerapan PBL, terhadap satu variabel dependen, yaitu keterampilan membaca teks deskripsi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa bentuk <i>Canva</i> (<math>t = 2,847; p = 0,005</math>), isi <i>Canva</i> (<math>t = 4,388; p = 0,000</math>), dan model PBL (<math>t = 12,717; p = 0,000</math>) berpengaruh signifikan terhadap peningkatan keterampilan membaca. Model struktural menunjukkan nilai <i>R-square</i> sebesar 0,961, yang berarti bahwa kombinasi penggunaan media <i>Canva</i> dan penerapan PBL mampu menjelaskan sebesar 96,1% variansi dalam keterampilan membaca siswa. Hal ini menunjukkan bahwa integrasi media visual interaktif dan pembelajaran berbasis masalah memiliki daya jelaskan yang sangat kuat terhadap pencapaian keterampilan membaca deskripsi. Penelitian ini merekomendasikan pemanfaatan <i>Canva</i> dan PBL sebagai pendekatan kolaboratif untuk meningkatkan literasi siswa secara lebih kreatif dan kontekstual.</p>

---

---

*This is an open-access article under the [CC BY-SA](#) license.*



---

**Penulis Korespondensi:**

- \* Muhammad Rivaldi Baihaqi  
\* muhammad.20068@mhs.unesa.ac.id

---

## PENDAHULUAN

Kemampuan membaca sangat penting untuk belajar bahasa, terutama untuk memahami informasi tertulis. Siswa masih kesulitan memahami struktur dan isi teks deskripsi dalam pembelajaran sekolah dasar. Persoalan ini membutuhkan penggunaan media pembelajaran baru dan model pembelajaran kontekstual. Karena hampir semua mata pelajaran di sekolah diajarkan melalui aktivitas membaca, kemampuan membaca juga merupakan keterampilan dasar berbahasa yang penting untuk dikuasai siswa. Faktor internal, seperti minat, dorongan, dan tujuan membaca, dan faktor eksternal, seperti latar belakang sosial dan kebiasaan membaca, memengaruhi proses membaca sendiri. Membaca tidak hanya membantu mendapatkan informasi, tetapi juga membangun pemikiran kritis dan kreatif. Namun, karena berbagai metode pembelajaran dan kurangnya motivasi, banyak siswa masih kesulitan memahami teks deskripsi (Andriani, S., & Putra, T. 2020).

Model pembelajaran berbasis masalah (PBL) meningkatkan keterampilan membaca dengan menekankan mencari solusi, kerja sama, diskusi kelompok, dan berpikir kritis. Metode pembelajaran berbasis masalah (PBL) meningkatkan kapasitas siswa untuk memahami materi pelajaran dan membantu mereka mempersiapkan diri untuk situasi yang mungkin terjadi di dunia nyata. Dengan PBL, siswa dapat menemukan hal baru, bekerja sama, dan menganalisis dan memecahkan masalah di dunia nyata (Novianti, A et al., 2020). Model pembelajaran berbasis masalah (PBL) baru bertujuan untuk mendorong minat siswa dalam membaca dan meningkatkan kemampuan berpikir kritis mereka. PBL bertujuan untuk menemukan cara ilmiah untuk menyelesaikan masalah dalam studi yang berbeda (Febriyanti, N. S., & Budiyono. 2023).

Ketika mereka menangani masalah nyata, siswa lebih tertarik untuk belajar tentang mengumpulkan data dan menyelesaikan masalah secara efektif. Salah satu keuntungan model PBL adalah bahwa ia membantu siswa meningkatkan keterampilan berpikir kritis mereka dengan menggunakan pendekatan ilmiah. Mereka dapat

mengevaluasi dan merenungkan setiap masalah yang mereka hadapi untuk menemukan solusi yang lebih baik. Siswa dimotivasi untuk berpikir kritis dan bekerja sama dalam memecahkan masalah melalui model PBL. Studi telah menunjukkan bahwa pemahaman dan keterampilan berpikir kritis siswa ditingkatkan dengan pembelajaran berbasis masalah (PBL). Selain itu, guru sekarang dapat menggunakan media digital seperti *Canva* untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan interaktif. Diharapkan kemampuan membaca siswa akan meningkat secara signifikan dengan kombinasi kedua teknik ini (Fa'uni, A.M et al. 2023).

Paradigma PBL telah meningkatkan kemampuan berpikir siswa. Siswa akan belajar berpikir kritis melalui model PBL, yang menawarkan masalah dunia nyata. Mereka telah belajar menghubungkan ide-ide dengan masalah nyata dan mengintegrasikannya ke dalam masalah (Nawati, A et al., 2023). Dunia pendidikan telah sangat berubah karena teknologi. Media digital interaktif dikatakan dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa tentang pelajaran. Pendekatan pembelajaran visual, auditori, dan kinestetik termasuk dalam kategori ini. Media pembelajaran digital mencakup peralatan fisik seperti replika benda, bahan cetak, audio, video, dan *web*. Semua alat ini dapat digunakan sebagai alat pembelajaran untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan pemahaman mereka tentang materi. Mereka dapat disesuaikan dengan kebutuhan siswa, keterampilan, dan lingkungan sekolah (Manurung, P. (2020).

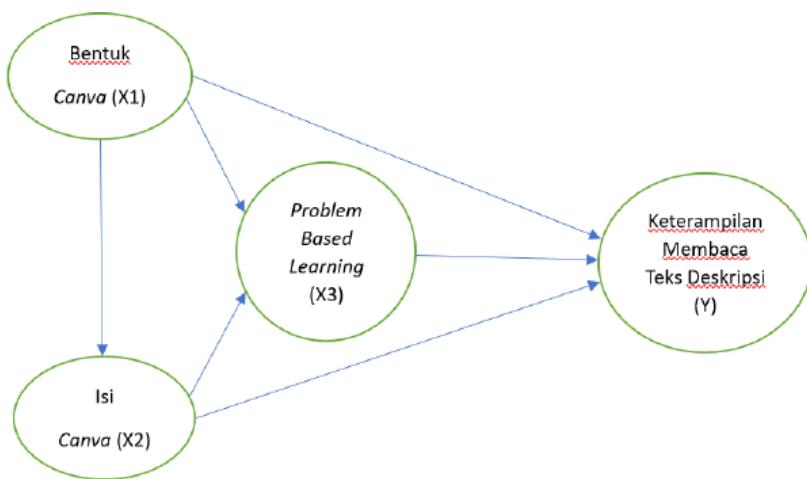
Pendekatan konvensional dianggap tidak efektif untuk menumbuhkan minat dan kemampuan membaca siswa di era digital. Akibatnya, Alternatif inovatif untuk pembelajaran membaca, terutama teks deskripsi, muncul dari teknologi seperti *Canva* dan model pembelajaran berbasis masalah. Dengan kemajuan teknologi, banyak jenis media pembelajaran digital interaktif tersedia, yang dapat meningkatkan partisipasi dan dorongan siswa. *Canva* adalah aplikasi desain grafis digital yang mudah digunakan dengan banyak fitur visual yang menarik (Giankana, I., & Damayanti, M. I. 2023). Dunia pendidikan telah berubah karena teknologi digital. *Canva* adalah *platform* desain grafis yang tersedia secara *online*, memberikan kesempatan kepada siswa menggunakan media pembelajaran visual interaktif. Pendekatan pembelajaran berbasis masalah (PBL), di sisi lain, mendorong siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses belajar, berpikir kritis, dan bekerja sama, dan memecahkan masalah yang ada di dunia nyata (Lestari, S. F., & Setiawan, D. 2020).

Siswa dapat belajar secara lebih kreatif dan interaktif dengan media ini, terutama dalam hal memahami dan menyusun teks deskripsi. Sementara model pembelajaran berbasis masalah (PBL) dan *Canva*, media visual interaktif, dianggap dapat meningkatkan kemampuan membaca siswa. Studi terdahulu menunjukkan bahwa *Canva*, sebagai media visual digital, dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa, dan PBL, sebagai contoh pembelajaran berbasis masalah, dianggap dapat meningkatkan kerja tim dan pemikiran kritis. Oleh karena itu, penelitian ini meneliti pengaruh model pembelajaran berbasis masalah dan media *Canva* terhadap keterampilan membaca teks deskripsi siswa di kelas V sekolah dasar.

## METODE

Penelitian jenis ini adalah kuantitatif korelasional. Subjek penelitian adalah siswa kelas V SDN Pucang 3 Sidoarjo. Instrumen yang digunakan berupa angket tertutup yang mengukur bentuk *Canva*, isi *Canva*, dan penerapan PBL. Dalam penelitian ini, keterampilan membaca teks deskripsi adalah variabel terikat, sedangkan penggunaan media *Canva* dan penerapan model PBL adalah variabel bebas. Data dianalisis menggunakan perangkat lunak SmartPLS. Validitas dan reliabilitas diuji menggunakan *outer model* dan *inner model* dalam analisis PLS. Penelitian ini menggunakan metode statistik deskriptif, yang menggambarkan dan menjelaskan variabel-variabel independen untuk menganalisis pengaruh mereka dibandingkan dengan variable dependen (Sugiyono, 2019).

Dipilihnya metode ini karena tujuan penelitian adalah untuk mengumpulkan informasi tentang kondisi gejala selama penelitian, yaitu mengetahui pengaruh bentuk *Canva*, isi *Canva*, dan *Problem Based Learning* terhadap Keterampilan Membaca Teks Deskripsi. Peneliti menggunakan variabel untuk memberikan gambaran umum tentang fenomena. Dalam penelitian ini, ada empat variabel: variabel bebas dan variabel terikat. Dalam penelitian ini, variabel bebas (X1) adalah bentuk *Canva*, (X2) adalah isi *Canva*, (X3) adalah PBL (*Problem Based Learning*), sedangkan variabel terikat (Y) dalam penelitian ini adalah keterampilan membaca teks deskripsi.



**Gambar 1.** Rancangan Penelitian

Penelitian ini memilih *SmartPLS* karena kemampuannya untuk menganalisis hubungan antar variabel laten secara bersamaan dalam model korelasional. Metode ini sangat cocok untuk model penelitian yang sangat kompleks dan memiliki ukuran sampel yang relatif kecil. Selain itu, meskipun data tidak berdistribusi normal, metode ini dapat mengestimasi secara akurat hubungan sebab-akibat antar konstruk. PLS-SEM juga memiliki keunggulan karena dapat mengevaluasi validitas dan reliabilitas instrumen secara menyeluruh melalui analisis model pengukuran (*outer model*) dan model struktural (*inner model*). Oleh karena itu, PLS-SEM cocok digunakan untuk menguji pengaruh bentuk *Canva*, isi *Canva*, dan PBL terhadap kemampuan siswa membaca teks deskripsi. Dengan bantuan SmartPLS, Penelitian ini menggunakan analisis data berbasis varians *Structural Equation Modeling* (SEM). Analisis dilakukan melalui dua model, yang dikenal sebagai model pengukuran, dan dalam model, yang dikenal sebagai model struktural. Penelitian diakhiri dengan uji hipotesis:

1. Analisis Data dengan *SmartPLS*
  - Dengan SmartPLS, hubungan antara variabel laten (X dan Y) dianalisis dan reliabilitas dan validitas instrumen penelitian yang berbasis skala *Likert* dinilai.
2. *Outer Model* (Model Pengukuran)
  - Validitas:

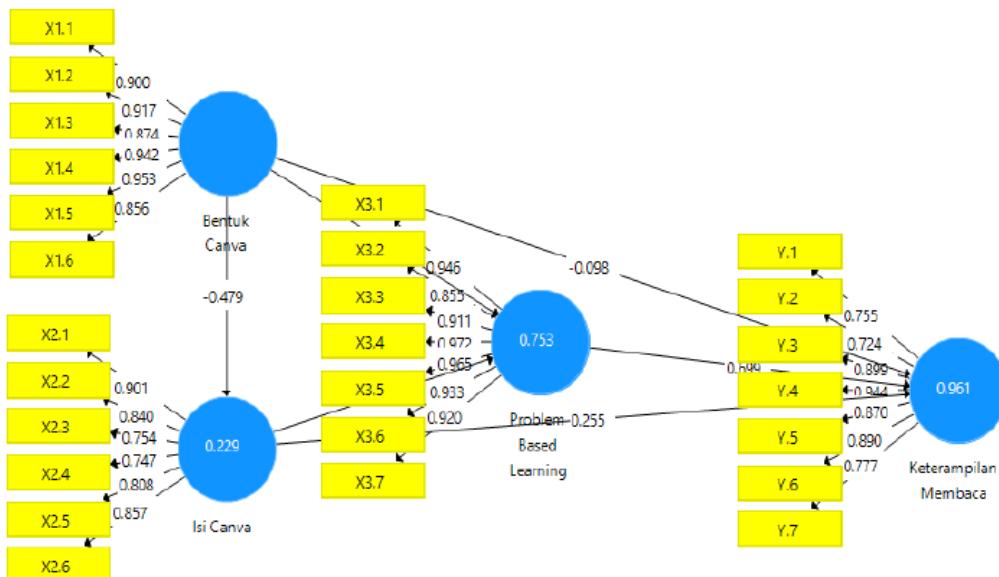
- *Validitas konvergen* dinilai dari nilai *loading factor*  $\geq 0,70$  (minimal 0,50–0,60 untuk penelitian eksploratif).
  - *Validitas diskriminan* dinilai dari nilai AVE  $> 0,50$  dan *cross-loading* antar konstruk.
  - Reliabilitas:
    - Diukur menggunakan *composite reliability* ( $> 0,70$ ) dan *Cronbach's Alpha* ( $> 0,60$ ).
  - Signifikansi:
    - Diuji menggunakan nilai *t-statistik* ( $> 1,96$ ) dan *p-value* ( $< 0,05$ ).
3. *Inner Model* (Model Struktural)
- *R-square* ( $R^2$ ): Menunjukkan kekuatan pengaruh (0,67 = kuat; 0,33 = sedang; 0,19 = lemah).
  - *Effect size* ( $f^2$ ): Menilai kontribusi konstruk (0,02 = kecil; 0,15 = sedang; 0,35 = besar).
  - *Predictive relevance* ( $Q^2$ ): Menilai kemampuan prediksi model (0,02 = kecil; 0,15 = sedang; 0,35 = besar).
4. Uji Hipotesis
- Digunakan untuk menilai pengaruh antara variabel independen dan dependen berdasarkan:
    - $p\text{-value} < 0,05$  atau  $t\text{-statistik} \geq 1,96 \rightarrow$  hipotesis diterima (pengaruh signifikan).
    - $p\text{-value} \geq 0,05$  atau  $t\text{-statistik} < 1,96 \rightarrow$  hipotesis ditolak (tidak signifikan).

## HASIL

Kuesioner dibagikan kepada 60 orang responden. Kelas V A 28 siswa dan 32 siswa kelas V B. Siswa telah menunjukkan peningkatan keterampilan membaca teks deskripsi karena tampilan visual media pembelajaran *Canva*, terutama melalui animasi dan warna. Animasi yang terkait dengan materi terbukti lebih menarik dan membantu siswa memahami teks secara lebih mendalam. Elemen ini secara signifikan meningkatkan keterlibatan kognitif dan emosional siswa, yang menghasilkan pemahaman yang lebih cepat dari isi bacaan. Warna media juga berkontribusi, meskipun lebih kecil. Siswa dapat

mengalami kesulitan untuk fokus jika diberikan warna yang tidak selaras atau terlalu mencolok. Meskipun animasi sangat disukai (mean = 3,367), data menunjukkan bahwa penggunaan warna cenderung tidak ideal. Hal ini menunjukkan bahwa desain media harus tidak hanya menarik, tetapi juga menyenangkan secara visual untuk meningkatkan fokus dan retensi bacaan (Hadi, R., & Anggraeni, P. 2021).

Hasil analisis secara keseluruhan menunjukkan bahwa bentuk *Canva*, isi *Canva*, dan penerapan PBL masing-masing memiliki dampak besar pada kemampuan siswa untuk membaca teks deskripsi. Secara keseluruhan, item instrumen valid dan reliabel



setelah melalui uji validitas konstruk dan reliabilitas. Tiga variabel berkontribusi besar pada keterampilan membaca teks deskripsi, menurut koefisien determinasi (*R square*).

**Gambar 2.** Uji Validitas Konvergen

Uji validitas dilakukan untuk menilai kemampuan instrumen penelitian untuk mengukur nilai yang diharapkan. Hasil pengujian validitas menunjukkan bahwa semua indikator pada variabel media *Canva*, model pembelajaran berbasis masalah (PBL), dan keterampilan membaca teks deskripsi memiliki nilai loading factor melebihi 0,70. Ini menunjukkan bahwa setiap indikator adalah sah dan layak untuk digunakan untuk mengukur konstruk variabel. Selanjutnya, pengujian reliabilitas dilakukan untuk mengetahui konsistensi internal instrumen. Hasilnya menunjukkan bahwa setiap konstruk memenuhi standar reliabilitas, yang ditunjukkan oleh nilai gabungan reliabilitas (CR) dan

nilai *alfa Cronbach* (CA) yang masing-masing di atas 0,70. Oleh karena itu, alat yang digunakan dalam studi ini dilaporkan dengan kepercayaan.

Agar mengetahui bagaimana variabel dalam model struktural berinteraksi satu sama lain, analisis jalur digunakan. Ada nilai *T-statistic* sebesar 2,847 serta 4,388 untuk bentuk dan isi dari media *Canva* berpengaruh terhadap keterampilan membaca teks deskripsi, dan nilai *T-statistic* sebesar 12,717 untuk pengaruh model PBL terhadap keterampilan membaca teks deskripsi. Variabel terikat dan variabel bebas kedua memiliki hubungan yang signifikan, karena kedua nilai ini melebihi nilai T-tabel (1,96) pada taraf signifikansi. Selain itu, model struktural yang digunakan untuk studi ini menunjukkan nilai *R-squared* sebesar 0,961. Hasil tersebut menunjukkan bahwa variabel media *Canva* dan model *Problem Based Learning* dapat bertanggung jawab atas 96,1% variasi dalam kemampuan membaca teks deskripsi, sedangkan 3,9% lainnya disebabkan oleh faktor di luar model. Oleh karena itu, model penelitian ini memiliki daya jelaskan yang sangat kuat terhadap keterampilan deskripsi membaca teks siswa.

## PEMBAHASAN

Studi ini menunjukkan bahwa *Canva* melalui fitur visualnya yang menarik, dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Pembelajaran berdasarkan masalah (PBL) juga membantu siswa berpikir kritis dan mengatasi masalah kontekstual untuk mengetahui makna teks. Teori konstruktivistik menekankan peran aktif siswa dalam membangun pengetahuan, jadi jika keduanya digabungkan, pembelajaran akan lebih interaktif dan bermakna. Siswa kelas V SD Negeri Pucang 3 Sidoarjo menunjukkan peningkatan dalam kemampuan membaca teks deskripsi melalui penggunaan media *Canva* dan model pembelajaran berbasis masalah (Khoiro, N., et al 2023).

Uji *Outer Model* Seluruh indikator memenuhi kriteria validitas konvergen (*loading factor* > 0,7) dan reliabilitas konstruk (*Cronbach Alpha* dan *Composite Reliability* > 0,7). Hasil *discriminant validity* juga menunjukkan bahwa setiap konstruk memiliki validitas diskriminan yang baik. Uji *Inner Model* menunjukkan bahwa Nilai *R-Square*, *F-Square*, dan *Q-Square* menunjukkan kekuatan prediksi model penelitian ini terhadap kemampuan membaca teks deskripsi. Hasil ini menunjukkan bahwa siswa dapat lebih tertarik pada media visual interaktif seperti *Canva* dan lebih memahami struktur dan isi teks deskripsi. Media visual yang menarik secara signifikan mendukung pembelajaran berbasis masalah

(Irvani, A., et al 2020). Statistik Deskriptif: Hasil analisis deskriptif menunjukkan bahwa nilai variabel bentuk *Canva*, isi *Canva*, dan PBL rata-rata berada di atas rata-rata. Di sisi lain, kemampuan siswa untuk membaca teks deskripsi juga menunjukkan hasil yang baik.

**Tabel 1.** Uji Hipotesis

Hipotesis	T Statistics ( O/STDEV )	P Values	Keterangan
Bentuk <i>Canva</i> -> Isi <i>Canva</i>	5.448	0.000	Signifikan
Bentuk <i>Canva</i> -> Problem Based Learning	1.180	0.239	Tidak Signifikan
Isi <i>Canva</i> -> Problem Based Learning	12.586	0.000	Signifikan
Problem Based Learning -> Keterampilan Membaca	12.717	0.000	Signifikan
Bentuk <i>Canva</i> -> Keterampilan Membaca	2.847	0.005	Signifikan
Isi <i>Canva</i> -> Keterampilan Membaca	4.388	0.000	Signifikan

*Canva*, melalui bentuk dan isinya, memberikan daya tarik visual dan kemudahan dalam memahami informasi kompleks. Hasil signifikan antara isi *Canva* terhadap keterampilan membaca mendukung temuan (Darojat et al. 2023) dan (Azzahra & Azhari 2024), yang menunjukkan bahwa media visual seperti *Canva* meningkatkan retensi informasi dan motivasi membaca. Dengan desain yang menarik dan sesuai materi, siswa lebih tertarik untuk mengeksplorasi isi teks, yang pada gilirannya meningkatkan pemahaman. Dengan nilai t-statistik jauh di atas ambang batas signifikansi, model PBL memiliki pengaruh terbesar terhadap kemampuan membaca siswa. Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis masalah memungkinkan siswa mempelajari teks secara menyeluruh. Pendekatan ini meningkatkan kemampuan literasi analitis dan kolaboratif siswa, yang dibutuhkan untuk menyelesaikan masalah berdasarkan informasi yang dibaca secara kritis, menurut (Fa'uni, A.M et al. 2023) dan (Lestari & Setiawan 2020).

Di sisi lain, temuan bahwa hubungan antara bentuk *Canva* → PBL tidak signifikan ( $t = 1.180$ ,  $p = 0.239$ ) menunjukkan adanya disonansi antara harapan dan praktik. Hal ini mengindikasikan bahwa meskipun tampilan visual *Canva* menarik, elemen estetika semata tidak cukup untuk mendorong siswa memasuki proses berpikir kritis atau

kolaboratif seperti yang diharapkan dalam PBL. Sebagaimana diungkapkan oleh (Kharissidqi, M. T., & Firmansyah, V. W. 2022), media visual harus dibarengi dengan aktivitas kognitif dan pedagogis yang menuntut pemrosesan informasi yang mendalam. Jika *Canva* hanya digunakan sebagai alat presentasi pasif tanpa didesain untuk merangsang interaksi problematis, maka efektivitasnya dalam mendukung PBL akan terbatas. Perbandingan dengan penelitian sebelumnya juga menunjukkan bahwa efektivitas integrasi media visual dan PBL bergantung pada peran aktif guru dalam mendesain pembelajaran yang problematis namun tetap berbasis visual (Inggita & Damayanti, 2023; Fauziah, Z et al., 2022). Oleh karena itu, kontribusi penelitian ini terletak pada penegasan bahwa tidak semua elemen visual dalam *Canva* secara otomatis mendukung pendekatan PBL, tetapi harus didesain secara sinergis untuk menciptakan pengalaman belajar bermakna.

## SIMPULAN

Dengan mempertimbangkan hasil penelitian dan diskusi yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa 1) Media *Canva* berpengaruh signifikan terhadap keterampilan membaca teks deskripsi siswa kelas V. Hal ini terlihat dari pengaruh positif bentuk dan isi *Canva* dalam meningkatkan daya tarik visual serta keterlibatan siswa dalam memahami isi teks. 2) Model *Problem-Based Learning* (PBL) memperkuat pembelajaran aktif dengan cara mendorong siswa berpikir kritis, berdiskusi, serta menyelesaikan masalah nyata yang relevan dengan materi membaca, sehingga meningkatkan kemampuan membaca analitis. 3) Integrasi antara *Canva* dan PBL terbukti efektif secara signifikan dalam meningkatkan keterampilan membaca teks deskripsi karena keduanya saling melengkapi: *Canva* menyajikan visualisasi yang menarik, sedangkan PBL menumbuhkan aktivitas berpikir dan kolaboratif.

Rekomendasi praktis untuk guru, dalam menerapkan *Canva* dan PBL di kelas Bahasa Indonesia 1) Gunakan *Canva* untuk membuat materi teks deskripsi yang menarik secara visual, misalnya dengan infografis, ilustrasi, atau video pendek, agar siswa lebih mudah memahami isi dan struktur teks. 2) Rancang pembelajaran berbasis masalah (PBL) dengan menghadirkan situasi kontekstual, seperti membuat proyek mendeskripsikan lingkungan sekolah atau tempat wisata lokal, agar siswa bisa menerapkan strategi membaca dalam konteks nyata. 3) Kombinasikan penggunaan *Canva* dengan tahapan PBL

(orientasi masalah, pengumpulan data, analisis, dan presentasi solusi) untuk menciptakan pembelajaran interaktif dan kolaboratif yang memperkuat pemahaman bacaan.

Saran untuk peneliti selanjutnya 1) Lakukan eksperimen dengan desain *pretest-posttest* kelompok kontrol, agar dapat dibandingkan secara lebih kuat efektivitas *Canva* dan PBL terhadap peningkatan keterampilan membaca. 2) Perluas cakupan materi membaca, tidak hanya terbatas pada teks deskripsi, tetapi juga jenis teks lainnya seperti teks naratif, eksposisi, dan fabel untuk menguji generalisasi efektivitas media dan model pembelajaran ini. 3) Teliti pengaruh jangka panjang integrasi *Canva* dan PBL terhadap motivasi membaca dan literasi digital siswa, termasuk bagaimana keterampilan ini digunakan di luar konteks pembelajaran formal.

## REFERENSI

- Andriyanti, F., Pratiwi, D., & Yunda, D. (2023). Efektivitas penggunaan media Canva dalam hasil pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 2(2), 288–294.
- Andriani, S., & Putra, T. (2020). Peran keterampilan membaca dalam meningkatkan kompetensi komunikasi. *Jurnal Studi Bahasa dan Komunikasi*.
- Azzahra, I. S. S., & Azhari, Y. Z. (2024). Dampak media Canva untuk kemajuan berkelanjutan dalam menulis teks eksposisi menggunakan model pembelajaran penemuan yang dibantu dengan media Canva. *JLER (Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa)*, 7(1), 9–16.
- Darojat, S. R. A., San Fauziya, D., & Sahmini, M. (2023). Hasil Belajar Siswa dalam Keterampilan Membaca Teks Cerita Fantasi Menggunakan Model Discovery Learning Berbantuan Canva. *Parole: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 6(2), 193-200.
- Fa'uni, A. M., Fauzi, Z. A., Nabila, A., Rosydhah, L., Qadli, M. F., & Rahmah, N. (2024). Pengaruh model pembelajaran Problem Based Learning terhadap keterampilan berpikir kritis siswa kelas III sekolah dasar. *Journal on Education*, 7(1), 4332–4340.
- Fauziah, Z., Shofiyuddin, A., & Rofiana, H. (2022). Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Canva pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. *Madinah: Jurnal Studi Islam*, 9(1), 7-19.

- Febriyanti, N. S., & Budiyono. (2023). Pengaruh penerapan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika materi FPB dan KPK siswa kelas 4 sekolah dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(8), 1728–1737.
- Giankana, I., & Damayanti, M. I. (2023). Pengaruh penggunaan aplikasi Canva terhadap keterampilan menulis surat undangan tidak resmi pada siswa kelas V sekolah dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(5), 1001–1011.
- Hadi, R., & Anggraeni, P. (2021). Penerapan pembelajaran berbasis masalah untuk meningkatkan kemampuan problem solving pada siswa SD. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(2), 99–106.
- Hadi, R., & Sumardi, L. (2023). Penggunaan Gadget oleh Anak Usia Dini. *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(2), 1062-1066.
- Irvani, A., Warliani, R., & Amarulloh, R. R. (2020). Penggunaan aplikasi Canva untuk media pembelajaran di sekolah dasar. *Scientechno Journal*, 4(3), 55–60.
- Junaidi, J. (2019). Peran media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. *Diklat Review: Jurnal manajemen pendidikan dan pelatihan*, 3(1), 45-56.
- Kasse, F. (2024). Pengembangan Bahan Ajar Berwawasan Budaya Papua Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Cerita Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar (Doctoral dissertation, UNS (Sebelas Maret University)).
- Kharissidqi, M. T., & Firmansyah, V. W. (2022). Aplikasi canva sebagai media pembelajaran yang efektif. *Indonesian Journal Of Education and Humanity*, 2(4), 108-113.
- Khoiro, N., Amin, S. M., Prawiro, H., & Anggraini, A. (2023). Implementasi Model Pembelajaran Berbasis Masalah Berbantuan Media Gambar Berseri untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Teks Narasi pada Siswa Kelas IV SDN Gayungan I/422 Surabaya. In *PROSIDING NATIONAL CONFERENCE FOR UMMAH* (Vol. 2, No. 1, pp. 194-199).
- Lestari, S. F., & Setiawan, D. (2020). Pengaruh model pembelajaran berbasis masalah terhadap peningkatan keterampilan berpikir kritis siswa SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(3), 58–65.
- Manurung, P. (2020). Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid 19. *Al-Fikru: Jurnal Ilmiah*, 14(1), 1-12.

- Moto, M. M. (2019). Pengaruh penggunaan media pembelajaran dalam dunia pendidikan. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(1), 20-28.
- Mulyana. (2021). Strategi Pembelajaran Bahasa Indonesia. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Novianti, A., et al. (2020). Implementasi Model Pembelajaran PBL. *Jurnal Ilmu Pendidikan*.
- Sari, L. S., & Fatonah, S. (2022). Pengaruh media pembelajaran berbasis aplikasi Canva terhadap motivasi dan hasil belajar IPA siswa kelas IV. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(1), 1699-1703.