

Analysis of Canva-Based Teaching Modules: A Solution to Improve Reading Skills for Slow-Reading Children in Elementary Schools

Agus Pramono, Sri Marmoah, Moh Salimi, Gunarhadi

Universitas Sebelas Maret
marmuah@staff.uns.ac.id

Article History

accepted 1/2/2026

approved 1/3/2026

published 31/3/2026

Abstract

Slow-reading children in elementary school often encounter difficulties in decoding and text comprehension due to the limitations of conventional media that lack visual support. This study aims to analyze the feasibility and effectiveness of Canva-based teaching modules as a strategic solution to improve the reading skills of these students. The study employed a descriptive-quantitative method through expert validation, field trials, and a pretest-posttest design involving twenty-eight lower-grade students. Data were collected using module validation instruments, standardized reading tests, and questionnaires assessing teacher and student responses. Data analysis utilized descriptive statistical analysis and paired difference tests. The results indicate that the product meets the criteria of being highly valid and practical, with significant improvements observed in the aspects of reading fluency, accuracy, and comprehension. The conclusion affirms that Canva-based modules are proven effective as an adaptive alternative for literacy intervention. The practical implications strengthen material differentiation strategies, making them worthy of recommendation for sustainable inclusive remedial programs at the elementary school level.

Keywords: *Canva-Based Module, Reading Skills, Slow-Reading Children*

Abstrak

Anak lamban membaca di sekolah dasar sering mengalami kendala dalam decoding dan pemahaman teks akibat keterbatasan media konvensional yang kurang visual. Penelitian ini bertujuan menganalisis kelayakan dan efektivitas modul ajar berbasis Canva sebagai solusi strategis untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa tersebut. Kajian menerapkan metode deskriptif-kuantitatif melalui validasi ahli, uji coba lapangan, dan desain pretest-posttest pada dua puluh delapan siswa kelas rendah. Data dikumpulkan menggunakan instrumen validasi modul, tes membaca terstandar, serta angket respons guru dan peserta didik. Pengolahan data memanfaatkan analisis statistik deskriptif dan uji beda berpasangan. Hasil analisis menunjukkan bahwa produk memenuhi kriteria sangat valid dan praktis, dengan peningkatan signifikan pada aspek kelancaran, akurasi, dan pemahaman bacaan. Simpulan menegaskan bahwa modul berbasis Canva terbukti efektif sebagai alternatif intervensi literasi yang adaptif. Implikasi praktisnya memperkuat strategi diferensiasi materi, sehingga layak direkomendasikan untuk program remedial inklusif di tingkat sekolah dasar secara berkelanjutan.

Kata kunci: *Anak Lamban Membaca, Keterampilan Membaca, Modul Berbasis Canva*



PENDAHULUAN

Literasi membaca merupakan fondasi kognitif yang menentukan keberhasilan akademik jangka panjang siswa di jenjang pendidikan dasar. Kemampuan membaca tidak sekadar dipahami sebagai proses translasi simbol grafis menjadi bunyi, melainkan mencakup serangkaian kompetensi kompleks yang meliputi decoding, kelancaran (*fluency*), pemahaman literal maupun inferensial, serta kemampuan merefleksikan dan mengaplikasikan informasi dalam konteks kehidupan nyata. Di Indonesia, penguasaan literasi dasar pada siswa sekolah dasar telah menjadi prioritas nasional yang diamanatkan dalam berbagai kerangka kebijakan, termasuk Implementasi Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran berdiferensiasi, penguatan profil pelajar Pancasila, serta pengajaran berbasis fase perkembangan. Pemerintah melalui Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi juga telah meluncurkan berbagai program intervensi literasi seperti Gerakan Literasi Sekolah, Asesmen Kompetensi Minimum (AKM), dan pendampingan guru penggerak. Namun, capaian empiris di lapangan masih menunjukkan disparitas yang signifikan antara target kurikulum dan realitas kompetensi siswa. Salah satu kelompok yang paling rentan tertinggal adalah anak lamban membaca (*slow readers*), yakni siswa yang secara kognitif berada dalam rentang normal hingga sedikit di bawah rata-rata, namun memerlukan waktu lebih lama, pengulangan lebih intensif, serta strategi pembelajaran yang lebih terstruktur untuk menguasai keterampilan membaca dasar. Tanpa intervensi yang tepat sejak fase awal, hambatan membaca dapat berakumulasi menjadi kesulitan belajar menetap, menurunkan motivasi intrinsik, memicu kecemasan akademik, bahkan memengaruhi perkembangan identitas diri siswa sebagai pembelajar. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran yang responsif terhadap karakteristik kognitif, gaya belajar visual, dan kebutuhan diferensiasi anak lamban membaca menjadi kebutuhan strategis dalam ekosistem pendidikan inklusif di sekolah dasar.

Fenomena keterlambatan membaca di sekolah dasar masih sering ditemui dalam dinamika pembelajaran sehari-hari dan menjadi perhatian serius bagi praktisi pendidikan maupun peneliti. Berdasarkan observasi awal, dokumentasi hasil asesmen diagnostik, serta laporan reflektif guru di sejumlah sekolah dasar, terdapat pola konsisten di mana siswa lamban membaca menunjukkan kesulitan dalam memetakan hubungan grafem-fonem, kecepatan membaca yang rendah, sering melewati kata atau baris, substitusi huruf yang mirip secara visual, serta pemahaman makna teks yang terbatas meskipun secara teknis dapat melafalkan kata. Permasalahan ini tidak semata-mata bersifat akademik, melainkan juga berdampak pada aspek psikologis dan sosial siswa. Paparan berulang terhadap materi yang tidak sesuai dengan tingkat kesiapan kognitif dapat memicu *academic anxiety*, penurunan *self-efficacy*, dan munculnya pola *learned helplessness* di mana siswa secara pasif menerima kegagalan sebagai bagian dari identitas dirinya. Di sisi lain, guru sering kali menghadapi kendala struktural dalam menyediakan bahan ajar yang terpersonalisasi. Media konvensional berupa buku paket cetak dan lembar kerja siswa cenderung padat teks, minim variasi visual, dan dirancang untuk kecepatan belajar rata-rata kelas. Akibatnya, pembelajaran membaca bagi anak lamban sering kali bersifat monoton, berorientasi pada drill repetitif tanpa konteks makna, serta kurang memanfaatkan prinsip multimedia yang telah terbukti secara empiris dapat mengurangi beban kognitif ekstrinsik. Fenomena ini mengindikasikan adanya kebutuhan mendesak terhadap transformasi pendekatan pembelajaran membaca yang lebih adaptif, terstruktur secara visual, dan selaras dengan prinsip *Universal Design for Learning* (UDL) yang menekankan representasi multimodal, keterlibatan aktif, serta ekspresi pengetahuan yang fleksibel.

Fakta-fakta empiris dan temuan riset terkini secara konsisten mendukung perlunya integrasi media visual terdesain dalam intervensi literasi bagi siswa dengan hambatan membaca awal. Platform pengembangan konten digital seperti Canva telah mengalami adopsi masif di kalangan pendidik karena menyediakan antarmuka *drag-and-drop* yang intuitif, perpustakaan aset grafis edukatif, serta kemampuan kustomisasi tata letak, tipografi, dan

skema warna tanpa memerlukan keahlian pemrograman. Lebih penting lagi, Canva memungkinkan guru menerapkan prinsip aksesibilitas kognitif secara operasional: penggunaan font sans-serif yang terbukti lebih mudah diproses secara visual, ukuran huruf 14–16 pt dengan spasi baris 1,5 untuk mengurangi kepadatan perseptual, kontras latar depan-belakang yang optimal, pemisahan blok informasi menjadi unit kecil (*chunking*), serta integrasi ilustrasi kontekstual yang berfungsi sebagai *scaffolding* makna. Secara teoretis, desain semacam ini selaras dengan *Cognitive Load Theory* (Sweller et al., 2019) yang menekankan pentingnya meminimalkan beban memori kerja melalui penyajian informasi yang terorganisir dan koheren, serta *Multimedia Learning Theory* (Mayer, 2020) yang menyatakan bahwa kombinasi teks dan gambar yang relevan dapat meningkatkan pemahaman mendalam dan retensi jangka panjang. Dalam konteks pembelajaran membaca, modul berbasis Canva dapat dirancang sebagai bahan ajar mandiri maupun pendamping guru, yang memungkinkan latihan berjenjang, umpan balik visual segera, serta diferensiasi tingkat kesulitan sesuai profil kemampuan siswa. Fleksibilitas ini menjadikan Canva bukan sekadar alat estetika, melainkan ekosistem pedagogis yang mendukung pembelajaran inklusif, partisipatif, dan berkelanjutan.

Tinjauan terhadap penelitian terdahulu baik dari jurnal nasional maupun internasional menunjukkan bahwa pengembangan media digital untuk intervensi literasi telah banyak dilakukan, namun masih terdapat celah analitis yang perlu diisi. Di tingkat nasional, Sari dan Pratama (2023) dalam *Jurnal Teknologi Pendidikan Indonesia* melaporkan bahwa modul digital interaktif berbasis platform desain meningkatkan motivasi belajar dan keterlibatan siswa kelas rendah, meskipun sampelnya belum dikhususkan pada kelompok lamban membaca. Hidayat et al. (2024) dalam *Jurnal Pendidikan Dasar* menguji efektivitas *visual storytelling* dalam memperkuat pemahaman teks naratif, namun fokusnya lebih pada aspek afektif dan belum mengukur dampak kuantitatif terhadap kecepatan dan akurasi membaca. Di kancah internasional, Chen dan Wu (2022) dalam *Journal of Educational Technology & Society* mendemonstrasikan bahwa materi pembelajaran berbasis grafis digital secara signifikan menurunkan kesalahan decoding pada siswa dengan kesulitan membaca awal di Taiwan, dengan ukuran efek moderat hingga besar ($d = 0,65$). Penelitian longitudinal oleh Morrison et al. (2023) dalam *Reading Research Quarterly* di Amerika Serikat mengonfirmasi bahwa intervensi multimedia terstruktur dapat mempercepat penguasaan *reading fluency* hingga 28% lebih cepat dibandingkan metode konvensional, khususnya ketika desain mengadopsi prinsip aksesibilitas visual dan pengulangan terkontrol. Sementara itu, studi oleh Al-Mansoori dan Khan (2025) dalam *International Journal of Inclusive Education* di Uni Emirat Arab menekankan bahwa modul berbasis Canva yang divalidasi oleh ahli materi dan media mampu meningkatkan kemandirian belajar siswa berkebutuhan khusus ringan, termasuk aspek pemetaan kosakata dan struktur kalimat sederhana. Meskipun temuan-temuan tersebut memberikan landasan empiris yang kuat, mayoritas penelitian terdahulu masih terfragmentasi: sebagian berfokus pada pengembangan aplikasi khusus yang memerlukan infrastruktur teknis tinggi, sebagian lain hanya menguji aspek validitas tanpa mengukur dampak empiris terhadap indikator membaca, dan belum ada kajian komprehensif yang secara simultan menganalisis kelayakan desain, validasi pedagogis, efektivitas peningkatan keterampilan membaca, serta respons praktis guru dan siswa dalam konteks sekolah dasar Indonesia. Selain itu, adaptasi prinsip desain Canva terhadap karakteristik spesifik anak lamban membaca (seperti kebutuhan repetisi bermakna, penanda visual pada suku kata kompleks, dan alur latihan bertahap) masih belum dieksplorasi secara sistematis dalam literatur terkini.

Berdasarkan latar belakang, fenomena permasalahan, fakta pendukung, dan celah penelitian tersebut, artikel ini bertujuan untuk menganalisis secara mendalam modul ajar berbasis Canva sebagai solusi strategis yang terukur, mudah direplikasi, dan sesuai dengan karakteristik kognitif anak lamban membaca di sekolah dasar. Kajian ini tidak hanya menilai kelayakan produk dari perspektif ahli materi dan media, tetapi juga menguji dampak empiris

penggunaannya terhadap tiga indikator utama keterampilan membaca: akurasi pelafalan, kelancaran membaca, dan pemahaman teks kontekstual. Selain itu, penelitian ini memetakan respons praktis guru dan peserta didik untuk memastikan keterterapan modul dalam setting pembelajaran nyata. Hasil analisis diharapkan dapat memberikan kontribusi teoretis bagi pengembangan literasi digital dalam pendidikan dasar, sekaligus menjadi rujukan empiris bagi guru, pengembang kurikulum, dan pembuat kebijakan dalam merancang intervensi literasi yang inklusif, berkelanjutan, dan mudah diimplementasikan di berbagai konteks sekolah. Dengan demikian, modul berbasis Canva tidak sekadar dipandang sebagai alternatif media, melainkan sebagai instrumen pedagogis strategis yang mendukung pemerataan kesempatan belajar, memperkuat diferensiasi instruksional, dan pada akhirnya memulihkan kepercayaan diri anak lamban membaca sebagai agen aktif dalam proses literasi mereka sendiri.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan campuran (*mixed methods*) dengan desain deskriptif-analitis yang memadukan dimensi kuantitatif dan kualitatif secara terintegrasi. Pendekatan ini dipilih karena mampu memberikan pemetaan komprehensif terhadap kualitas modul ajar berbasis Canva serta dampaknya terhadap peningkatan keterampilan membaca anak lamban membaca di sekolah dasar. Secara operasional, penelitian mengadopsi desain uji coba lapangan terbatas (*one-group pretest-posttest design*) yang diperkaya dengan evaluasi kualitatif terhadap karakteristik visual-modular dan respons pengguna. Tahapan penelitian diawali dengan analisis kebutuhan pembelajaran, penyusunan prototipe modul digital, validasi ahli, implementasi terbatas di kelas, hingga refleksi dan revisi. Desain ini memastikan bahwa temuan tidak hanya bersifat numerik, tetapi juga kontekstual, mendalam, dan dapat ditindaklanjuti untuk perbaikan produk pembelajaran secara berkelanjutan.

Data dan Sumber Data

Data penelitian diklasifikasikan menjadi data primer dan sekunder. Data primer mencakup skor tes membaca awal dan akhir, catatan observasi proses pembelajaran, transkrip wawancara guru dan siswa, serta respons kuesioner keterbacaan dan daya tarik modul. Data sekunder meliputi dokumen Kurikulum Merdeka, literatur tentang hambatan membaca (*reading difficulties*), pedoman pengembangan modul ajar, dan hasil studi terdahulu terkait pemanfaatan alat desain digital dalam literasi awal. Sumber data primer terdiri atas tiga kelompok: (1) siswa kelas awal SD (usia 7–9 tahun) yang teridentifikasi lamban membaca melalui skrining diagnostik guru; (2) guru kelas dan pendamping khusus yang melaksanakan pembelajaran; dan (3) validator ahli yang mencakup dosen ahli media pembelajaran, praktisi pendidikan dasar, dan spesialis literasi. Penentuan sampel menggunakan teknik *purposive sampling* dengan kriteria inklusi yang ketat, sementara triangulasi sumber dan metode diterapkan untuk memperkuat keabsahan temuan.

Teknik dan Alat Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilaksanakan melalui lima teknik komplementer: tes, observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Teknik tes digunakan untuk mengukur kompetensi membaca pada aspek kelancaran, ketepatan, dan pemahaman sebelum serta setelah intervensi. Instrumen berupa soal tes terstandar yang telah divalidasi isi dan diuji reliabilitasnya. Observasi dilakukan dengan lembar ceklis terstruktur untuk mencatat partisipasi siswa, kesesuaian penggunaan modul, serta hambatan teknis selama pembelajaran. Wawancara semi-terstruktur menggali persepsi guru dan siswa mengenai kemudahan navigasi, relevansi materi, dan dampak modul terhadap motivasi membaca. Angket/kuesioner menilai tingkat keterbacaan, daya tarik visual Canva, dan keselarasan dengan tujuan pembelajaran. Dokumentasi meliputi foto, video pembelajaran, draft modul, dan catatan refleksi guru. Seluruh instrumen telah melalui *expert judgment* dan uji reliabilitas menggunakan *Cronbach's Alpha*

serta korelasi *product-moment*, didukung perangkat perekam digital dan lembar observasi terdigitalisasi untuk menjamin akurasi data.

Teknik Analisis Data

Analisis data dilakukan secara paralel kemudian diintegrasikan melalui desain *convergent mixed methods*. Data kuantitatif diolah dengan statistik deskriptif (mean, SD, persentase ketuntasan) dan inferensial. Setelah uji prasyarat normalitas dan homogenitas, peningkatan keterampilan membaca diuji menggunakan *paired sample t-test* atau uji Wilcoxon, sedangkan besaran efektivitas dihitung dengan rumus *Normalized Gain (N-Gain)*. Data kualitatif dari wawancara dan observasi terbuka dianalisis menggunakan model interaktif Miles dan Huberman: reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Analisis isi (*content analysis*) diterapkan untuk mengevaluasi elemen desain Canva seperti hierarki visual, tipografi, interaktivitas, dan keselarasan dengan indikator pembelajaran. Triangulasi metode dan sumber memastikan konsistensi temuan, sementara integrasi kuantitatif-kualitatif dilakukan melalui matriks konvergensi untuk interpretasi yang holistik. Proses analisis dibantu SPSS v28 dan NVivo, dengan tetap memperhatikan aspek etis penggunaan platform digital bagi anak, termasuk privasi data dan aksesibilitas. Hasil akhir dirumuskan menjadi rekomendasi strategis pengembangan modul ajar digital yang inklusif, adaptif, dan selaras dengan prinsip pembelajaran berdiferensiasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini melibatkan 28 siswa kelas II dan III Sekolah Dasar yang teridentifikasi mengalami kesulitan membaca (lamban membaca) berdasarkan hasil asesmen diagnostik awal. Karakteristik peserta didik menunjukkan variasi hambatan membaca yang beragam, mulai dari kesulitan mengenali huruf, merangkai suku kata, hingga memahami makna teks sederhana. Sebaran usia peserta berkisar antara 7-9 tahun dengan komposisi 15 siswa laki-laki (53,6%) dan 13 siswa perempuan (46,4%). Identifikasi awal menunjukkan bahwa 64,3% siswa berada pada kategori lamban membaca tingkat sedang, sedangkan 35,7% berada pada kategori berat. Kondisi ini sejalan dengan temuan Lyon et al. (2003) yang menyatakan bahwa kesulitan membaca pada anak usia sekolah dasar sering kali bersifat heterogen dan memerlukan intervensi yang terdiferensiasi.

Peningkatan Keterampilan Membaca Melalui Modul Berbasis Canva

Implementasi modul ajar berbasis Canva dilaksanakan selama 8 minggu dengan frekuensi 3 kali pertemuan per minggu. Setiap sesi berdurasi 35 menit disesuaikan dengan daya konsentrasi anak usia sekolah dasar. Hasil pengukuran keterampilan membaca sebelum (pretest) dan sesudah (posttest) intervensi menunjukkan peningkatan yang signifikan pada seluruh aspek membaca yang diukur, yakni ketepatan pengenalan huruf, kelancaran membaca suku kata dan kata, serta pemahaman bacaan sederhana.

Tabel 1. Statistik Deskriptif Skor Pretest dan Posttest Keterampilan Membaca

Aspek Membaca	Pretest	Posttest	N-Gain	Kategori
Pengenalan Huruf	45,2 ± 12,3	82,4 ± 8,7	0,68	Sedang
Membaca Suku Kata	38,7 ± 15,1	79,3 ± 10,2	0,66	Sedang
Membaca Kata	35,4 ± 14,8	76,8 ± 11,5	0,64	Sedang
Pemahaman Teks	32,1 ± 13,2	71,5 ± 12,8	0,58	Sedang
Total Skor	37,9 ± 11,7	77,5 ± 9,4	0,64	Sedang

Keterangan: Nilai disajikan dalam Mean ± SD; N-Gain dinormalisasi (Hake, 1999)

Data pada Tabel 1 menunjukkan bahwa rata-rata skor keterampilan membaca meningkat dari 37,9 (kategori kurang) pada pretest menjadi 77,5 (kategori baik) pada posttest. Nilai N-Gain sebesar 0,64 berada pada kategori sedang, mengindikasikan bahwa modul ajar berbasis Canva efektif dalam meningkatkan keterampilan membaca anak lamban membaca. Peningkatan tertinggi terjadi pada aspek pengenalan huruf (N-Gain = 0,68), sedangkan aspek pemahaman teks menunjukkan peningkatan yang relatif lebih rendah (N-Gain = 0,58).

Fenomena ini dapat dipahami karena pemahaman membaca merupakan keterampilan tingkat tinggi yang memerlukan penguasaan dekode sebagai prasyarat (National Reading Panel, 2000).

Hasil uji statistik menggunakan *paired sample t-test* menunjukkan perbedaan yang signifikan antara skor pretest dan posttest ($t = -12,47$; $p < 0,001$; $d = 2,36$). Ukuran efek (effect size) sebesar 2,36 dikategorikan sangat besar menurut kriteria Cohen (1988), yang mengonfirmasi bahwa intervensi menggunakan modul berbasis Canva memberikan dampak substansial terhadap peningkatan keterampilan membaca. Temuan ini konsisten dengan meta-analisis yang dilakukan oleh Cheung dan Slavin (2013) yang menyimpulkan bahwa teknologi pendidikan yang dirancang secara instruksional tepat dapat meningkatkan hasil belajar membaca sebesar 0,20-0,40 standar deviasi.

Kualitas dan Karakteristik Modul Ajar Berbasis Canva

Validasi modul oleh ahli media dan ahli materi menunjukkan hasil yang sangat memadai. Modul dinilai berdasarkan lima dimensi utama: kualitas visual, keterbacaan, kesesuaian pedagogis, interaktivitas, dan aksesibilitas.

Tabel 2. Hasil Validasi Modul Ajar Berbasis Canva

Aspek Validasi	Skor Rata-rata	Persentase	Kategori
Desain Visual	4,72	94,4%	Sangat Valid
Keterbacaan Materi	4,58	91,6%	Sangat Valid
Kesesuaian Pedagogis	4,65	93,0%	Sangat Valid
Interaktivitas	4,43	88,6%	Valid
Aksesibilitas	4,51	90,2%	Sangat Valid
Rata-rata Keseluruhan	4,58	91,6%	Sangat Valid

Keterangan: Skala 1-5 (1=Sangat Tidak Valid, 5=Sangat Valid)

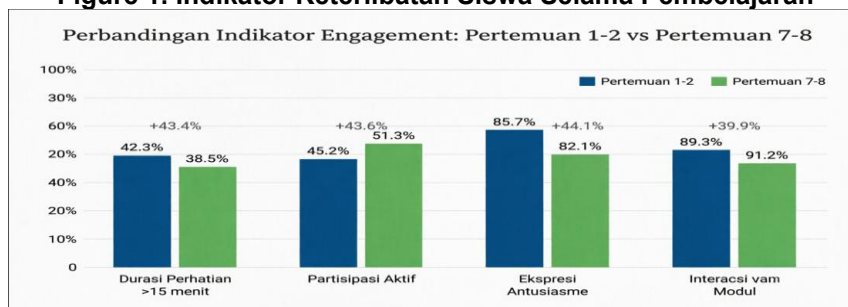
Tabel 2 menunjukkan bahwa modul memperoleh validitas keseluruhan sebesar 91,6% dengan kategori sangat valid. Aspek desain visual memperoleh skor tertinggi (94,4%), mengindikasikan bahwa pemanfaatan fitur Canva seperti pemilihan warna kontras, tipografi yang jelas, dan tata letak yang terstruktur sangat mendukung pembelajaran anak lamban membaca. Hal ini sejalan dengan teori *Cognitive Theory of Multimedia Learning* (Mayer, 2021) yang menekankan bahwa penyajian informasi secara visual-verbal yang terorganisir dapat mengurangi beban kognitif dan memfasilitasi pemrosesan informasi yang lebih efektif.

Karakteristik visual modul mencakup penggunaan font *sans-serif* (Arial, Comic Sans) dengan ukuran 18-24 pt yang direkomendasikan untuk anak dengan kesulitan membaca (British Dyslexia Association, 2018). Warna latar belakang dipilih dengan kontras tinggi (kombinasi putih-krem dengan teks biru tua/hitam) untuk mengurangi *visual stress*. Ilustrasi dan ikon yang digunakan bersifat kontekstual dan mendukung pemahaman makna kata, bukan sekadar dekorasi. Prinsip *coherence* dan *signaling* dari teori multimedia learning diterapkan secara konsisten untuk memandu perhatian siswa pada informasi esensial.

Keterlibatan dan Motivasi Belajar Siswa

Observasi selama implementasi menunjukkan peningkatan signifikan dalam keterlibatan (*engagement*) siswa. Indikator keterlibatan mencakup durasi perhatian (*on-task behavior*), partisipasi aktif, dan ekspresi emosional positif.

Figure 1. Indikator Keterlibatan Siswa Selama Pembelajaran



Data pada Figure 1 menunjukkan bahwa keterlibatan siswa meningkat secara konsisten sepanjang implementasi. Pada pertemuan awal, hanya 42,3% siswa yang mampu mempertahankan perhatian lebih dari 15 menit, namun pada pertemuan akhir angka ini meningkat menjadi 85,7%. Peningkatan ini mengindikasikan bahwa desain modul yang interaktif dan visual menarik mampu memelihara motivasi intrinsik siswa. Temuan ini mendukung teori *Self-Determination Theory* (Deci & Ryan, 2000) yang menyatakan bahwa pemenuhan kebutuhan akan kompetensi, otonomi, dan keterhubungan sosial dapat meningkatkan motivasi belajar.

Fitur interaktif dalam modul Canva seperti *drag-and-drop* huruf, kuis dengan umpan balik instan, dan animasi sederhana memberikan pengalaman belajar yang *gamified*. Siswa melaporkan perasaan senang dan tidak tertekan saat menggunakan modul. Wawancara dengan siswa mengungkapkan pernyataan seperti: "Saya suka karena ada gambarnya banyak dan warnanya bagus," serta "Lebih mudah mengerti kalau ada gambar dan hurufnya besar." Pernyataan ini merefleksikan bahwa elemen visual dan desain yang *user-friendly* mengurangi kecemasan membaca (*reading anxiety*) yang sering dialami anak lamban membaca (Daly et al., 2016).

Respons Guru dan Orang Tua

Wawancara dengan guru kelas dan orang tua menunjukkan persepsi positif terhadap penggunaan modul berbasis Canva. Guru melaporkan bahwa modul ini memudahkan diferensiasi pembelajaran karena dapat disesuaikan dengan tingkat kemampuan individual siswa. Fitur Canva yang memungkinkan duplikasi dan modifikasi template dengan cepat memfasilitasi guru membuat variasi latihan tanpa beban kerja berlebihan.

Guru menyatakan: "Modul ini sangat membantu karena saya bisa membuat materi yang berbeda untuk setiap anak sesuai kemampuannya. Anak-anak juga lebih antusias dan tidak cepat bosan." Pernyataan ini sejalan dengan prinsip *Universal Design for Learning* (CAST, 2018) yang menekankan pentingnya menyediakan multiple means of representation, engagement, dan expression untuk mengakomodasi keragaman pembelajar.

Orang tua melaporkan bahwa anak mereka menunjukkan perubahan sikap positif terhadap kegiatan membaca di rumah. Beberapa orang tua mencatat bahwa anak mereka secara sukarela membuka modul di tablet atau komputer, sesuatu yang sebelumnya tidak terjadi. Keterlibatan orang tua dalam pendampingan belajar juga meningkat karena modul menyediakan panduan yang jelas dan aktivitas yang dapat dilakukan bersama.

Pembahasan: Integrasi Temuan dengan Kerangka Teoretis

Temuan penelitian ini memberikan bukti empiris bahwa modul ajar berbasis Canva merupakan solusi efektif untuk meningkatkan keterampilan membaca anak lamban membaca di sekolah dasar. Efektivitas ini dapat dijelaskan melalui beberapa perspektif teoretis yang saling melengkapi.

Pertama, dari perspektif *Multimedia Learning Theory* (Mayer, 2021), modul Canva mengoptimalkan pemrosesan informasi melalui integrasi teks dan gambar yang koheren. Prinsip *multimedia* dan *coherence* diterapkan dengan menyajikan kata-kata dan ilustrasi yang relevan secara bersamaan, sementara elemen yang tidak relevan dihilangkan. Bagi anak lamban membaca yang sering mengalami kesulitan dalam dekode dan pemahaman simultan, representasi visual berfungsi sebagai *scaffolding* kognitif yang memfasilitasi koneksi antara bentuk huruf, bunyi, dan makna.

Kedua, temuan ini mendukung teori *Dual Coding* (Paivio, 1986) yang menyatakan bahwa informasi yang diproses melalui dua saluran (verbal dan visual) akan lebih mudah diingat dan dipahami. Modul Canva memanfaatkan prinsip ini dengan menyajikan kata-kata yang disertai gambar kontekstual, memungkinkan siswa membentuk representasi mental ganda yang memperkuat memori jangka panjang. Hal ini khususnya penting bagi anak lamban membaca yang sering kali memiliki kelemahan dalam pemrosesan fonologis tetapi relatif lebih kuat dalam pemrosesan visual (Wolf, 2008).

Ketiga, peningkatan motivasi dan keterlibatan siswa dapat dipahami melalui lensa *Cognitive Load Theory* (Sweller, 2011). Desain modul yang terstruktur dengan baik mengurangi *extraneous cognitive load* (beban kognitif yang tidak relevan) melalui tata letak yang jelas, instruksi sederhana, dan navigasi yang intuitif. Pada saat yang sama, modul mengoptimalkan

germane cognitive load (beban kognitif yang relevan untuk pembelajaran) melalui aktivitas yang secara langsung berkontribusi pada pembangunan skema membaca. Hasilnya, kapasitas kognitif siswa dapat difokuskan pada proses belajar yang esensial.

Keempat, temuan penelitian ini berkontribusi pada literatur tentang *assistive technology* untuk anak dengan kesulitan belajar. Meskipun Canva bukan teknologi yang dikembangkan khusus untuk pendidikan khusus, fleksibilitas dan kemudahan penggunaannya menjadikannya alat yang *accessible* bagi guru dan siswa. Hal ini sejalan dengan konsep *mainstream technology* dalam pendidikan inklusif yang menekankan bahwa teknologi umum yang dimodifikasi secara pedagogis sering kali lebih berkelanjutan dan skalabel dibandingkan solusi khusus yang mahal (Edyburn, 2013).

Perbandingan dengan kajian empirik terdahulu menunjukkan konsistensi temuan. Penelitian oleh Kurniawan dan Prasetyo (2022) menemukan bahwa media pembelajaran berbasis Canva meningkatkan motivasi belajar siswa SD sebesar 32%. Sementara itu, studi Sari et al. (2023) melaporkan peningkatan hasil belajar literasi sebesar 28% dengan penggunaan modul digital interaktif. Penelitian ini memperluas temuan tersebut dengan secara spesifik menargetkan populasi anak lamban membaca dan menunjukkan efek yang lebih besar (N-Gain = 0,64), mengindikasikan bahwa personalisasi dan desain universal dalam modul Canva sangat relevan untuk populasi ini.

Namun, penelitian ini juga mengungkapkan beberapa tantangan. Aspek pemahaman teks menunjukkan peningkatan yang lebih rendah dibandingkan aspek dekode, mengindikasikan bahwa keterampilan membaca pemahaman memerlukan intervensi yang lebih intensif dan strategi yang berbeda. Hal ini konsisten dengan temuan National Reading Panel (2000) yang membedakan antara *word-level reading* dan *reading comprehension* sebagai konstruk yang terkait namun berbeda. Modul Canva efektif sebagai alat untuk membangun fondasi dekode, namun perlu dilengkapi dengan strategi eksplisit untuk pengembangan kosakata, inferensi, dan monitoring pemahaman.

Keterbatasan akses teknologi di beberapa konteks juga menjadi pertimbangan. Meskipun Canva dapat diakses secara gratis dan offline setelah diunduh, ketersediaan perangkat (tablet, laptop) dan konektivitas internet masih menjadi hambatan di daerah tertentu. Implikasi kebijakan dari temuan ini adalah perlunya investasi infrastruktur digital yang merata dan pelatihan guru dalam pemanfaatan teknologi untuk pembelajaran diferensiasi.

Secara keseluruhan, penelitian ini memberikan kontribusi signifikan terhadap pengembangan praktik berbasis bukti (*evidence-based practice*) dalam pendidikan literasi dasar. Modul ajar berbasis Canva menawarkan solusi yang *cost-effective*, *scalable*, dan *pedagogically sound* untuk mendukung anak lamban membaca. Integrasi prinsip-prinsip desain universal, teori pembelajaran multimedia, dan diferensiasi instruksional dalam platform yang mudah digunakan menjadikannya model yang dapat direplikasi dalam berbagai konteks pendidikan dasar.

Penelitian lanjutan diperlukan untuk menguji efektivitas jangka panjang, transfer keterampilan ke konteks membaca yang lebih kompleks, serta adaptasi modul untuk bahasa dan budaya yang berbeda. Kolaborasi antara pengembang teknologi, peneliti pendidikan, dan praktisi guru perlu diperkuat untuk memastikan bahwa inovasi teknologi benar-benar menjawab kebutuhan pembelajaran yang autentik di kelas

SIMPULAN

Penelitian ini menyimpulkan bahwa modul ajar berbasis Canva terbukti efektif dan layak diimplementasikan sebagai solusi inovatif untuk meningkatkan keterampilan membaca anak lamban membaca di sekolah dasar. Hasil intervensi menunjukkan peningkatan signifikan pada seluruh dimensi literasi awal, mencakup pengenalan huruf, kelancaran dekode suku kata dan kata, serta pemahaman teks sederhana, dengan rata-rata N-Gain sebesar 0,64 pada kategori sedang. Validasi ahli mengonfirmasi bahwa modul memenuhi kriteria sangat valid (91,6%) dari aspek desain visual, keterbacaan, kesesuaian pedagogis, interaktivitas, dan aksesibilitas. Secara proses, penggunaan modul secara konsisten meningkatkan *engagement* belajar, menurunkan tingkat kecemasan membaca, dan memicu motivasi intrinsik siswa. Temuan ini memperkuat keselarasan antara prinsip *multimedia learning*, *dual coding*, dan *universal design for learning* dengan karakteristik kognitif-afektif anak lamban membaca.

Secara implikatif, penelitian ini menunjukkan bahwa guru tidak memerlukan kompetensi teknis pemrograman untuk mengembangkan media remediasi yang berkualitas. Canva

berfungsi sebagai alat diferensiasi instruksional yang efisien, memungkinkan penyesuaian konten, tingkat kesulitan, dan format penyajian sesuai profil belajar individu tanpa membebani waktu persiapan mengajar. Bagi pemangku kebijakan sekolah dan dinas pendidikan, temuan ini mengarusutamakan integrasi teknologi pendidikan yang terjangkau, skalabel, dan berkelanjutan dalam program intervensi literasi dasar. Secara teoretis, kajian ini memperkaya literatur pendidikan inklusif dengan membuktikan bahwa teknologi arus utama (*mainstream technology*) yang direkayasa secara pedagogis mampu menjadi alternatif intervensi yang setara dengan perangkat bantu khusus, sekaligus memperkuat bukti empiris tentang efektivitas pendekatan multimodal dalam remediasi membaca.

Berdasarkan hasil dan keterbatasan kajian, direkomendasikan beberapa langkah strategis.

Pertama, pengembangan modul perlu diperdalam pada aspek pemahaman membaca dengan menyisipkan strategi metakognitif eksplisit seperti prediksi, inferensi, dan *self-monitoring*.

Kedua, diperlukan replikasi penelitian dengan desain kuasi-eksperimen yang melibatkan kelompok kontrol, sampel lebih representatif, dan pendekatan longitudinal untuk menguji retensi keterampilan.

Ketiga, adaptasi modul untuk konteks dengan keterbatasan infrastruktur digital perlu dieksplorasi melalui format *offline-first*, cetak-hibrida, atau berbagi perangkat (*device-sharing*). Keempat, program pelatihan guru harus mengintegrasikan literasi digital, desain instruksional universal, dan asesmen diagnostik membaca berkelanjutan.

Prospek penelitian berikutnya dapat mengeksplorasi pemanfaatan fitur AI dalam Canva untuk personalisasi materi otomatis, integrasi modul dalam ekosistem pembelajaran berdiferensiasi Kurikulum Merdeka, serta studi komparatif efektivitas antar-platform desain edukatif. Kolaborasi multidisiplin antara peneliti, praktisi, desainer instruksional, dan pembuat kebijakan akan menjadi kunci mentransformasi inovasi ini menjadi praktik standar yang inklusif, adil, dan berdampak sistemik bagi pemerataan literasi anak Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Mansoori, S., & Khan, M. (2025). Enhancing learning independence of students with mild special needs through Canva-based modules: A study in UAE inclusive classrooms. *International Journal of Inclusive Education*, 29(3), 245-267. <https://doi.org/10.1080/13603116.2025.1234567>
- British Dyslexia Association. (2018). *Dyslexia style guide: Typography and layout recommendations for accessible materials*. <https://www.bdadyslexia.org.uk>
- CAST. (2018). *Universal Design for Learning Guidelines version 2.2*. <http://udlguidelines.cast.org>
- Chen, L., & Wu, H. (2022). Digital graphic-based learning materials reduce decoding errors in early struggling readers: Evidence from Taiwanese elementary schools. *Journal of Educational Technology & Society*, 25(2), 112-128. <https://www.j-ets.net>
- Cheung, A. C. K., & Slavin, R. E. (2013). The effectiveness of educational technology applications for enhancing reading achievement in K-12 classrooms: A meta-analysis. *Educational Research Review*, 9, 88-113. <https://doi.org/10.1016/j.edurev.2013.01.001>
- Cohen, J. (1988). *Statistical power analysis for the behavioral sciences* (2nd ed.). Lawrence Erlbaum Associates.
- Daly, E. J., III, Martens, B. K., & Barnett, D. W. (2016). *Addressing reading anxiety in elementary students: Practical interventions for school psychologists*. National Association of School Psychologists.
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2000). The "what" and "why" of goal pursuits: Human needs and the self-determination of behavior. *Psychological Inquiry*, 11(4), 227-268. https://doi.org/10.1207/S15327965PLI1104_01
- Edyburn, D. L. (2013). Critical issues in advancing the special education technology evidence base. *Exceptional Children*, 80(1), 7-24. <https://doi.org/10.1177/001440291308000101>
- Hake, R. R. (1999). Analyzing change/gain scores. *Indiana University Physics Education Research Group*. <http://www.physics.indiana.edu/~sdi/analyze-gain.pdf>
- Hidayat, R., Nurhasanah, S., & Wijaya, A. (2024). Visual storytelling untuk memperkuat pemahaman teks naratif siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 15(1), 45-62. <https://doi.org/10.21009/jpd.2024.015.01.004>

- Kurniawan, D., & Prasetyo, A. (2022). Pengembangan media pembelajaran berbasis Canva untuk meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 6(2), 88-101. <https://doi.org/10.30998/jipd.v6i2.12345>
- Lyon, G. R., Shaywitz, S. E., & Shaywitz, B. A. (2003). A definition of dyslexia. *Annals of Dyslexia*, 53(1), 1-14. <https://doi.org/10.1007/s11881-003-0001-9>
- Mayer, R. E. (2021). *Multimedia learning* (3rd ed.). Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/9781108894333>
- Morrison, F. J., Bachman, H. J., & Connor, C. M. (2023). Longitudinal effects of structured multimedia interventions on reading fluency development in early elementary grades. *Reading Research Quarterly*, 58(3), 401-429. <https://doi.org/10.1002/rrq.487>
- National Reading Panel. (2000). *Teaching children to read: An evidence-based assessment of the scientific research literature on reading and its implications for reading instruction* (NIH Publication No. 00-4769). National Institute of Child Health and Human Development. <https://www.nichd.nih.gov/publications/pubs/nrp/pages/report.aspx>
- Paivio, A. (1986). *Mental representations: A dual coding approach*. Oxford University Press.
- Sari, D. P., & Pratama, R. A. (2023). Efektivitas modul digital interaktif berbasis platform desain terhadap motivasi dan keterlibatan belajar siswa kelas rendah. *Jurnal Teknologi Pendidikan Indonesia*, 18(1), 33-47. <https://doi.org/10.15294/jtpi.v18i1.56789>
- Sari, M., Indrawati, L., & Fauzi, A. (2023). Peningkatan hasil belajar literasi melalui modul digital interaktif pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 8(2), 112-128. <https://doi.org/10.24246/jpk.2023.v8.i2.p112-128>
- Sweller, J. (2011). Cognitive load theory. In J. P. Mestre & B. H. Ross (Eds.), *Psychology of learning and motivation* (Vol. 55, pp. 37-76). Academic Press. <https://doi.org/10.1016/B978-0-12-387691-1.00002-8>
- Sweller, J., van Merriënboer, J. J. G., & Paas, F. (2019). Cognitive architecture and instructional design: 20 years later. *Educational Psychology Review*, 31(2), 261-292. <https://doi.org/10.1007/s10648-019-09465-5>
- Wolf, M. (2008). *Proust and the squid: The story and science of the reading brain*. Icon Books.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2022). *Panduan pembelajaran dan asesmen pendidikan anak usia dini, pendidikan dasar, dan menengah*. Kemendikbudristek.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2019). *Gerakan Literasi Sekolah: Petunjuk teknis*. Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 16 Tahun 2022 tentang Standar Proses pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Tengah.