



Implementasi Media Pembelajaran Kartu Kata Bergambar Berbasis Canva terhadap Kemampuan Menulis Cerita Sederhana

Rosanda Chika Awalia ¹, Ali Ismunadi ²

Correspondensi Author

^{1,2} Pendidikan Guru

Sekolah Dasar, Universitas
Negeri Semarang,
Indonesia

Email:

rosandachika@students.unnes.ac.id,
ali_ismunadi@mgil.unnes.ac.id

Keywords:

Media Pembelajaran;
Kartu Kata Bergambar;
Menulis Cerita Sederhana.
Siswa Sekolah Dasar

Abstrak. Kemampuan menulis cerita sederhana terhadap siswa masih menjadi kesulitan tersendiri dalam pembelajaran literasi dasar, terutama dalam hal mengembangkan ide dan menyusun alur cerita secara runtut. Kondisi ini menunjukkan perlunya media pembelajaran yang mampu memberikan stimulus visual dan membantu siswa mengorganisasi gagasan sebelum menulis. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses implementasi media kartu kata bergambar berbasis Canva, menganalisis peran media tersebut dalam mendukung kemampuan menulis cerita sederhana siswa kelas III sekolah dasar, serta mengidentifikasi respons siswa terhadap penggunaannya. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain deskriptif. Subjek penelitian terdiri atas satu guru kelas dan 30 siswa kelas III sekolah dasar dengan variasi kemampuan membaca tinggi, sedang, dan rendah. Data dikumpulkan melalui observasi partisipatif, wawancara semi-terstruktur, dan analisis dokumen tulisan siswa. Instrumen penelitian meliputi lembar observasi aktivitas pembelajaran, pedoman wawancara, serta rubrik analisis struktur naratif tulisan siswa. Analisis data dilakukan meliputi kondensasi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan, sedangkan keabsahan data diuji melalui triangulasi sumber dan teknik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi media kartu kata bergambar berbasis Canva membantu mengaktifkan ide siswa pada tahap pramenulis, memfasilitasi penyusunan alur cerita secara lebih sistematis melalui diskusi klasikal, serta meningkatkan struktur dan koherensi tulisan siswa. Media tersebut berfungsi sebagai stimulus visual-digital yang memperkuat representasi mental siswa sebelum menulis sehingga meningkatkan kepercayaan diri dan keterlibatan dalam proses pembelajaran. Respons siswa terhadap penggunaan media ini juga menunjukkan antusiasme dan partisipasi aktif selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa media visual-digital berbasis Canva dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran menulis yang efektif dan kontekstual di sekolah dasar.

Abstract. The ability to write simple stories in students still remains a particular difficulty in basic literacy learning in class, especially in terms of developing ideas and arranging the storyline coherently. This situation indicates the need for learning media that can provide visual stimuli and help students organize ideas before writing. This study aims to describe the implementation process of Canva-based

picture word cards, analyze their role in supporting the ability to write simple stories among third-grade elementary school students, and identify student responses to their use. This study used a qualitative approach with a descriptive design. The research subjects consisted of one class teacher and 30 third-grade elementary school students with varying reading abilities (high, medium, and low). Data were collected through participant observation, semi-structured interviews, and document analysis of student writing. The research instruments included learning activity observation sheets, interview guidelines, and a rubric for analyzing the narrative structure of student writing. Data analysis was conducted that includes data condensation, data presentation, and conclusion drawing. While data validity was tested through source and technique triangulation. The results of the study indicate that the implementation of Canva-based picture word cards helped students generate ideas' ideas during the pre-writing stage, facilitated more systematic story development through classroom discussions, and improved the structure and coherence of students' writing. The media functioned as a visual-digital stimulus that strengthened students' mental representations before writing, thereby increasing their confidence and engagement in the learning process. Students' responses to the use of this media also demonstrated enthusiasm and active participation during the learning activities. The findings of this study indicate that Canva-based visual-digital media can be an alternative strategy for effective and contextual writing learning in elementary schools.

*This work is licensed under a Creative Commons Attribution
4.0 International License*



Pendahuluan

Kemampuan literasi dasar pada jenjang sekolah dasar merupakan pondasi utama dalam keberhasilan akademik siswa pada tahap pendidikan selanjutnya (Festiawan, 2020). Literasi dasar tidak hanya dimaknai sebagai kemampuan membaca, tetapi juga mencakup keterampilan menulis sebagai bentuk kemampuan produktif dalam mengonstruksi makna melalui bahasa tertulis. Pada fase sekolah dasar, keterampilan menulis berkembang secara bertahap, dimulai dari kemampuan menyusun kata, membentuk kalimat sederhana, hingga menghasilkan teks naratif yang runtut. Proses ini memerlukan integrasi antara penguasaan kosakata, pemahaman struktur bahasa, kemampuan berpikir runtut, serta dukungan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik perkembangan kognitif siswa (Shodikin et al, 2025).

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa keterampilan menulis pada siswa sekolah dasar masih menghadapi berbagai kendala, terutama dalam hal pengembangan ide dan penyusunan kalimat secara koheren (Saputra et al, 2026). Peneliti sebelumnya menegaskan bahwa kesulitan utama siswa dalam menulis terletak pada keterbatasan kosakata dan kurangnya stimulus yang mampu memantik gagasan sebelum proses menulis dimulai (Allen, 2017). Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran menulis tidak dapat hanya berfokus pada latihan mekanis, tetapi perlu didukung media yang mampu memfasilitasi tahap pramenulis secara efektif (Astuti, 2016).

Berdasarkan konteks pedagogis, penggunaan media visual telah terbukti memberikan kontribusi signifikan terhadap peningkatan kualitas tulisan siswa (Braun

et al, 2021). Penelitian menemukan bahwa media gambar berseri berbasis digital mampu meningkatkan kelengkapan isi dan koherensi tulisan siswa sekolah dasar secara signifikan (Marlina et al, 2024). Visualisasi yang konkret membantu siswa memahami alur cerita serta mengembangkan gagasan secara lebih terstruktur. Demikian pula, penelitian yang menunjukkan bahwa media berbasis *Canva* efektif meningkatkan keterampilan menulis deskripsi karena tampilan visual yang menarik mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran (Sulistiawati et al, 2025).

Secara teoretis, efektivitas media visual dalam pembelajaran menulis dapat dijelaskan melalui prinsip integrasi verbal dan visual dalam pemrosesan kognitif (Görgüt et al, 2025). Media yang menggabungkan teks dan gambar memungkinkan siswa memperoleh representasi ganda terhadap suatu konsep, sehingga membantu mereka dalam merencanakan dan mengorganisasi ide sebelum dituangkan ke dalam bentuk tulisan. Dengan demikian, media visual tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu motivasional, tetapi juga sebagai sarana *scaffolding* kognitif dalam proses menulis (Idawati et al, 2022). Media gambar, media kartu kata (*word cards*) juga dikenal efektif dalam pembelajaran literasi awal. Media ini membantu siswa mengenali kosakata, memahami hubungan antar kata, serta menyusun kalimat secara manipulative (Noviyanti et al, 2023).

Kegiatan menyusun kartu kata menjadi kalimat memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret dan interaktif dibandingkan metode konvensional. Namun demikian, perkembangan teknologi pendidikan mendorong inovasi dalam desain media pembelajaran, termasuk integrasi kartu kata dengan platform digital seperti *Canva*. *Canva* sebagai platform desain grafis digital semakin banyak digunakan dalam konteks pendidikan dasar. Peneliti dalam studi literturnya menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif berbasis *Canva* mampu meningkatkan motivasi dan kreativitas siswa karena tampilannya yang visual, fleksibel, dan mudah diakses (Ilahy et al. 2025). *Canva* memungkinkan guru mendesain kartu kata bergambar dengan tampilan lebih menarik dan kontekstual dibandingkan kartu cetak konvensional. Integrasi ini berpotensi memperkuat fungsi kartu kata sebagai media *scaffolding* dalam pembelajaran menulis (Nowell et al, 2017)

Meskipun sejumlah penelitian telah mengkaji efektivitas media visual, gambar berseri, dan *Canva* dalam pembelajaran menulis, terdapat beberapa celah penelitian yang masih perlu dikaji lebih lanjut (Özden, 2024; Sartika, 2022). Pertama, sebagian besar penelitian terdahulu menggunakan pendekatan kuantitatif eksperimen yang berfokus pada peningkatan skor hasil belajar, sementara kajian mengenai proses implementasi media dalam dinamika kelas nyata masih terbatas. Padahal, pemahaman terhadap proses implementasi sangat penting untuk mengetahui bagaimana media benar-benar bekerja dalam membantu siswa membangun ide tulisan.

Kedua, penelitian tentang penggunaan *Canva* dalam pembelajaran umumnya lebih menitikberatkan pada peningkatan motivasi atau kreativitas siswa, bukan secara spesifik pada keterampilan menulis cerita sederhana di kelas rendah sekolah dasar. Ketiga, kajian tentang media kartu kata dan kajian tentang *Canva* cenderung berdiri secara terpisah; belum banyak penelitian yang mengintegrasikan kartu kata bergambar berbasis *Canva* sebagai satu model pembelajaran yang utuh. Keempat, penelitian sebelumnya jarang mempertimbangkan faktor variasi kemampuan membaca siswa dalam satu kelas sebagai variabel yang mempengaruhi efektivitas media dalam pembelajaran menulis. Kemampuan membaca awal memiliki hubungan erat dengan keterampilan menulis (Tarigan, 2013). Siswa dengan kemampuan membaca yang lebih baik cenderung memiliki

kosakata lebih luas dan pemahaman struktur kalimat yang lebih kuat, sehingga lebih mudah mengembangkan tulisan naratif (Rohmah et al, 2024). Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran yang efektif seharusnya mampu menjembatani perbedaan kemampuan membaca siswa dan memberikan dukungan visual yang membantu seluruh siswa, termasuk mereka yang masih berada pada tahap literasi awal. Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa masih terdapat kebutuhan akan penelitian yang mendeskripsikan secara mendalam implementasi media kartu kata bergambar berbasis *Canva* dalam pembelajaran menulis cerita sederhana pada siswa kelas III sekolah dasar.

Penelitian ini tidak hanya penting untuk mengetahui efektivitas media dari sisi hasil belajar, tetapi juga untuk memahami proses, respons siswa, serta dinamika kelas selama penggunaan media berlangsung. Penelitian ini memiliki kebaruan dalam beberapa aspek penting. Pertama, penelitian ini mengintegrasikan media kartu kata bergambar dengan desain digital berbasis *Canva* sebagai satu kesatuan strategi pembelajaran menulis cerita sederhana di kelas rendah sekolah dasar. Kedua, penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif untuk menggali proses implementasi media secara mendalam, sehingga memberikan gambaran nyata tentang dinamika pembelajaran di kelas. Ketiga, penelitian ini mempertimbangkan variasi kemampuan membaca siswa sebagai konteks penting dalam menganalisis efektivitas media, sehingga menghasilkan pemahaman yang lebih komprehensif dan kontekstual. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoritis dalam pengembangan media pembelajaran literasi berbasis visual-digital serta kontribusi praktis bagi guru sekolah dasar dalam merancang pembelajaran menulis yang lebih adaptif dan inovatif.

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain deskriptif untuk menggambarkan secara mendalam proses implementasi media kartu kata bergambar berbasis *Canva* dalam pembelajaran menulis cerita sederhana serta perannya terhadap kemampuan menulis siswa kelas III sekolah dasar (Fadli, 2021). Pendekatan ini dipilih karena penelitian berfokus pada eksplorasi proses pembelajaran, interaksi kelas, serta pengalaman belajar siswa dalam konteks alami tanpa perlakuan eksperimental. Desain kualitatif memungkinkan peneliti memperoleh pemahaman yang komprehensif mengenai dinamika penggunaan media dan respons siswa selama pembelajaran berlangsung (Creswell et al, 2017).

Penelitian dilaksanakan di kelas III sekolah dasar pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Subjek penelitian terdiri atas satu guru kelas dan 30 siswa dengan karakteristik kemampuan membaca yang beragam, yaitu kategori tinggi, sedang, dan rendah berdasarkan hasil penilaian formatif rutin guru. Variasi kemampuan membaca ini menjadi pertimbangan penting karena pembelajaran menulis naratif pada kelas rendah sangat dipengaruhi oleh penguasaan kosakata dan kelancaran membaca siswa.

Instrumen Penelitian dan Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan melalui observasi partisipatif, wawancara semi-terstruktur, dan analisis dokumen tulisan siswa (Dolong, 2016). Observasi dilakukan selama tiga kali pertemuan atau durasi/pertemuan dan konteks kegiatan pada saat implementasi media berlangsung. Peneliti menggunakan lembar observasi yang dikembangkan berdasarkan indikator tahapan proses menulis (pramenulis, penulisan draf, dan penyelesaian tulisan) serta indikator keterlibatan siswa dalam pembelajaran

berbasis media visual. Secara operasional, aspek yang diamati meliputi: (1) aktivitas siswa dalam mengamati kartu kata bergambar, (2) interaksi dan diskusi kelompok dalam menentukan alur cerita, (3) kesiapan siswa memulai tulisan tanpa arahan berulang dari guru, serta (4) respons afektif siswa seperti antusiasme dan kepercayaan diri. Observasi dilengkapi dengan catatan lapangan deskriptif untuk merekam konteks situasi kelas secara rinci.

Wawancara dilakukan kepada guru kelas dan enam siswa yang dipilih berdasarkan kategori kemampuan membaca tinggi, sedang, dan rendah. Wawancara bersifat semi-terstruktur dengan panduan pertanyaan yang berfokus pada pengalaman penggunaan media, perbedaan pembelajaran sebelum dan sesudah penggunaan media, serta persepsi siswa terhadap kemudahan menulis setelah menyusun kartu. Setiap wawancara berdurasi antara 10–15 menit, direkam dengan persetujuan responden, kemudian ditranskripsi secara verbatim untuk menjaga keutuhan makna data. Teknik wawancara semi-terstruktur ini memungkinkan eksplorasi mendalam terhadap respons partisipan sekaligus menjaga konsistensi fokus penelitian.

Analisis dokumen dilakukan terhadap hasil tulisan siswa sebelum dan sesudah penggunaan media. Dokumen dianalisis menggunakan rubrik kualitatif yang dikembangkan berdasarkan karakteristik cerita sederhana pada tingkat sekolah dasar. Aspek yang di analisis meliputi struktur naratif (awal, tengah, akhir), koherensi antar kalimat, penggunaan kosakata kontekstual, serta pengembangan ide melalui detail pendukung. Analisis dilakukan secara komparatif untuk mengidentifikasi perubahan pola tulisan, bukan untuk menghasilkan skor kuantitatif, sehingga tetap konsisten dengan pendekatan kualitatif penelitian ini.

Teknik Analisis Data

Analisis data dilakukan secara bertahap menggunakan model interaktif yang meliputi kondensasi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan (Sugiyono, 2021). Secara operasional, tahap pertama dilakukan dengan menyalin seluruh transkrip wawancara dan merapikan catatan observasi ke dalam format digital. Tahap kedua adalah open coding, yaitu mengidentifikasi unit-unit makna yang relevan seperti “kesulitan memulai tulisan”, “media membantu menyusun alur”, dan “diskusi kelompok aktif”. Kode-kode tersebut kemudian dikelompokkan ke dalam kategori yang memiliki kesamaan makna, misalnya peran media sebagai pemantik ide, peningkatan partisipasi siswa, dan perubahan struktur tulisan. Pada tahap selanjutnya, kategori tersebut disintesis menjadi tema-tema utama yang menjawab rumusan masalah penelitian. Data yang telah terorganisasi kemudian disajikan dalam bentuk narasi analitis dan tabel triangulasi untuk memperjelas keterkaitan antar sumber data.

Hasil dan Pembahasan

Implementasi Media Kartu Kata Bergambar Berbasis Canva

Tahap Pramenulis

Implementasi media dilakukan melalui penayangan slide *Canva* menggunakan proyektor kelas. Setiap slide menampilkan satu kartu kata bergambar yang memuat ilustrasi berwarna disertai kata kunci sederhana yang merepresentasikan tokoh, latar, atau peristiwa. Guru menampilkan kartu secara bertahap dan meminta siswa mengamati serta mendeskripsikan isi visual yang ditampilkan. Hasil observasi menunjukkan bahwa ketika slide kartu pertama ditampilkan, sebagian besar siswa langsung memperhatikan

layar dan mulai menyebutkan unsur-unsur yang mereka lihat pada gambar. Beberapa siswa secara spontan memberikan prediksi mengenai kemungkinan cerita yang akan dibangun. Tidak ditemukan jeda kebingungan yang panjang sebagaimana yang biasanya terjadi ketika siswa diminta menulis tanpa stimulus visual.

Catatan lapangan menunjukkan bahwa respon siswa lebih cepat dan terarah dalam 5-7 menit pertama, hampir seluruh siswa telah menyampaikan prediksi cerita berdasarkan visual yang ditampilkan. Hal ini menunjukkan bahwa media berfungsi sebagai pemantik ide sebelum memasuki tahap penulisan. Pada pembelajaran sebelumnya siswa sering bertanya mengenai topik yang harus ditulis. Namun dalam implementasi media berbasis canva ini, siswa langsung mengaitkan gambar dengan pengalaman atau cerita yang pernah mereka dengar. Hasil wawancara dengan guru memperkuat temuan tersebut. Guru menyatakan bahwa penggunaan kartu kata berbasis *canva* bergambar membuat siswa “lebih cepat membayangkan cerita” dan “tidak terlalu lama berpikir untuk memulai”. Siswa juga menyampaikan bahwa melihat gambar di layar membantu mereka menentukan isi cerita sebelum menulis.

Penyusunan Alur Cerita

Tahap berikutnya, guru menampilkan beberapa kartu secara berurutan dan meminta siswa menentukan susunan alur yang paling logis melalui diskusi kelas. Urutan karti ditentukan bersama melalui tanya jawab dan argumentasi sederhana antar siswa. Observasi menunjukkan bahwa diskusi berlangsung aktif. Siswa menyampaikan pendapat mengenai kartu mana yang seharusnya menjadi bagian awal atau akhir cerita. Siswa tidak hanya menyebutkan urutan, tetapi juga memberikan alasan sederhana, seperti “ini dulu, soalnya dia baru bangun tidur”. Interaksi ini memperlihatkan bahwa siswa mulai memahami hubungan sebab-akibat dalam alur cerita. Guru berperan sebagai fasilitator yang mengarahkan diskusi tanpa mendominasi jawaban. Dokumentasi pembelajaran memperlihatkan bahwa hampir seluruh siswa terlibat dalam proses penentuan alur, baik melalui respon lisan maupun gestur nonverbal seperti menunjuk layar.

Tahap Penulisan Individu

Setelah urutan alur cerita disepakati secara klasikal, siswa diminta menulis cerita sederhana berdasarkan susunan slide kartu yang telah ditampilkan. Observasi menunjukkan bahwa sebagian besar siswa sesekali melihat kembali layar untuk memastikan urutan cerita. Dibandingkan pembelajaran sebelumnya, siswa tampak lebih fokus dan jarang menghentikan tulisan karena kebingungan. Guru menyampaikan dalam wawancara bahwa siswa “lebih percaya diri dan tidak terlalu sering bertanya harus menulis apa”.

Tabel 1. *Triangulasi Implementasi Media Kartu Berbasis Canva*

Tema	Observasi	Wawancara	Dokumentasi
Aktivitas ide	Siswa langsung merespon visual	Guru: siswa lebih cepat memulai	Respon awal terekam aktif
Diskusi alur	Diskusi klasikal meningkat	Guru: siswa lebih paham urutan cerita	Interaksi kelas meningkat
Kepercayaan diri	Siswa langsung menulis	Siswa: lebih mudah menulis	Tugas selesai lebih cepat

Berdasarkan tabel 1, hasil triangulasi implementasi media kartu kata bergambar berbasis slide canva yang diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Pada aspek aktivasi ide, data observasi menunjukkan bahwa siswa langsung merespons

visual yang ditampilkan, yang diperkuat oleh pernyataan guru bahwa siswa lebih cepat memulai kegiatan menulis serta dokumentasi yang merekam respons awal siswa secara aktif. Pada aspek diskusi alur, terjadi peningkatan interaksi klasikal ketika siswa menentukan urutan cerita, sejalan dengan hasil wawancara yang menyatakan bahwa siswa lebih memahami struktur cerita dan dokumentasi yang menunjukkan meningkatnya partisipasi kelas. Sementara itu, pada aspek kepercayaan diri, observasi menunjukkan siswa langsung menulis tanpa banyak keraguan, wawancara mengungkapkan bahwa siswa merasa lebih mudah mengembangkan cerita, dan dokumentasi menunjukkan tugas diselesaikan lebih cepat. Secara keseluruhan, konsistensi temuan dari ketiga sumber data tersebut menegaskan bahwa media berbasis slide *Canva* berperan dalam mempermudah tahap pramenulis, memfasilitasi konstruksi alur, serta meningkatkan kesiapan siswa dalam pembelajaran menulis cerita sederhana (Zahwa et al, 2022; Puspitasari, 2022).

Kemampuan Menulis Cerita Sederhana

Struktur Naratif

Analisis dokumen sebelum penggunaan media menunjukkan sebagian besar siswa belum menyusun cerita secara sistematis. Tulisan cenderung pendek dan tidak memiliki bagian awal, tengah, dan akhir yang jelas. Setelah penggunaan slide *Canva*, tulisan siswa menunjukkan perubahan signifikan. Cerita memiliki pembuka yang memperkenalkan tokoh atau situasi, bagian tengah yang memuat peristiwa utama, dan bagian akhir penyelesaian. Observasi menunjukkan bahwa siswa mengikuti urutan *slide* yang lebih disepakati saat menulis. Wawancara dengan guru menyatakan bahwa struktur tulisan siswa menjadi lebih runtut dan tidak meloncat-loncat”.

Koherensi dan Elaborasi Ide

Berdasarkan aspek koherensi, tulisan setelah penggunaan media menunjukkan hubungan antar kalimat yang lebih logis. Siswa menulis sesuai urutan visual yang telah dipahami sebelumnya. Selain itu, ditemukan peningkatan dalam pengembangan ide. Siswa mulai menambahkan detail sederhana seperti latar waktu dan tindakan tokoh. Siswa dengan kemampuan membaca rendah menunjukkan peningkatan pada kemampuan memulai tulisan, sedangkan siswa dengan kemampuan membaca tinggi menunjukkan peningkatan dalam panjang dan kelengkapan cerita.

Tabel 2. Triangulasi Kemampuan Menulis Cerita Sederhana

Aspek	Dokumen	Observasi	Wawancara
Struktur	Lebih sistematis	Mengikuti urutan slide kartu, struktur meningkat	Guru: lebih runtut
koherensi	Kalimat lebih terhubung	Menulis sesuai visual	Siswa: lebih mudah menyambung
Elaborasi	Cerita lebih panjang	Siswa fokus menulis	Guru: ide berkembang

Berdasarkan tabel 2, hasil triangulasi kemampuan menulis cerita sederhana siswa berdasarkan analisis dokumen, observasi, dan wawancara. Pada aspek struktur, dokumen tulisan menunjukkan penyusunan cerita yang lebih sistematis setelah penggunaan media, yang diperkuat oleh hasil observasi bahwa siswa menulis mengikuti urutan slide serta pernyataan guru bahwa cerita siswa menjadi lebih runtut dibandingkan sebelumnya. Pada aspek koherensi, dokumen memperlihatkan kalimat yang lebih terhubung antarbagian, sejalan dengan temuan observasi bahwa siswa menulis sesuai visual yang telah didiskusikan, serta wawancara yang menunjukkan bahwa siswa merasa lebih mudah menyambung antarperistiwa dalam cerita. Sementara itu, pada aspek elaborasi,

dokumen menunjukkan bahwa cerita menjadi lebih panjang dengan tambahan detail sederhana, observasi memperlihatkan siswa lebih fokus selama proses menulis, dan guru menyatakan bahwa ide siswa berkembang lebih baik. Konsistensi ketiga sumber data tersebut mengindikasikan bahwa penggunaan media kartu kata bergambar berbasis *slide Canva* berkontribusi terhadap peningkatan struktur, koherensi, dan pengembangan ide dalam tulisan siswa.

Respon Siswa

Respons siswa terhadap penggunaan media berbasis *slide Canva* cenderung positif. Berdasarkan wawancara singkat, sebagian besar siswa menyatakan bahwa pembelajaran menjadi “lebih seru” dan “tidak bingung lagi”. Observasi menunjukkan peningkatan perhatian visual dan keterlibatan selama pembelajaran berlangsung. Tidak ditemukan siswa yang sepenuhnya pasif selama diskusi alur cerita. Hal ini berbeda dengan pembelajaran sebelumnya, di mana beberapa siswa cenderung diam ketika diminta menulis tanpa stimulus visual. Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi media kartu kata bergambar berbasis *Canva* berperan sebagai *scaffolding visual-digital* dalam pembelajaran menulis cerita sederhana. Visualisasi yang ditampilkan melalui slide tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu motivasional, tetapi juga sebagai struktur kognitif awal yang membantu siswa membangun representasi mental sebelum menulis.

Temuan ini terlihat dari meningkatnya kesiapan siswa dalam tahap pramenulis, diskusi alur yang lebih aktif, serta penulisan yang lebih runtut dan terstruktur dibandingkan sebelum penggunaan media. Secara teoritis, temuan ini dapat dijelaskan melalui perspektif *dual coding theory*, yang menyatakan bahwa informasi yang disajikan melalui jalur visual dan verbal secara simultan akan diproses dalam dua sistem representasi yang berbeda, sehingga memperkuat pemahaman dan retensi (Paivio) (Yuliana et al, 2023). Dalam konteks penelitian ini, gambar pada slide *Canva* diproses sebagai representasi visual, sementara kata kunci berfungsi sebagai representasi verbal. Kombinasi keduanya membantu siswa membangun jembatan antara pemahaman ide dan produksi teks.

Pembahasan

Hasil penelitian ini sejalan dengan temuan yang menyatakan bahwa media berbasis literasi visual secara signifikan meningkatkan kemampuan menulis siswa sekolah dasar karena membantu mereka memahami struktur naratif dan mengembangkan ide cerita secara bertahap (Sulhanudin, 2021). Dalam penelitian tersebut, visualisasi berperan sebagai pemantik ide yang mengurangi kebingungan siswa saat memulai tulisan. Hal yang sama ditemukan dalam penelitian ini, di mana siswa tidak lagi mengalami kesulitan menentukan topik awal ketika stimulus visual ditampilkan melalui slide. Selain itu, peningkatan kualitas struktur cerita siswa dalam penelitian ini juga memperlihatkan bahwa media visual membantu pembentukan organisasi naratif. Menemukan bahwa penggunaan media audio-visual dalam pembelajaran teks naratif secara signifikan meningkatkan kemampuan siswa dalam menyusun bagian awal, tengah, dan akhir cerita (Rahmawati, 2024). Temuan tersebut memperkuat hasil penelitian ini bahwa visualisasi tidak hanya meningkatkan motivasi, tetapi juga mempengaruhi aspek struktural tulisan.

Berdasarkan perspektif awal (*emergent literacy*), pembelajaran menulis tidak dapat dipisahkan dari pengalaman visual dan bahasa yang bermakna. Media berbasis *slide Canva* menyediakan pengalaman multimodal yang memungkinkan siswa mengaitkan simbol visual dengan kata dan kalimat (Wedayanti et al, 2022). Hal ini mendukung pandangan bahwa perkembangan literasi anak terjadi melalui integrasi antara membaca,

berbicara, dan menulis dalam konteks yang kontekstual dan bermakna. Penelitian juga menunjukkan bahwa pendekatan visual literacy meningkatkan keterlibatan siswa dalam produksi teks tertulis serta memperkaya kosakata yang digunakan dalam narasi (Turmudli et al, 2025). Peningkatan diskusi klasikal sebelum penulisan juga menunjukkan bahwa media ini berfungsi sebagai alat fasilitasi interaksi sosial dalam pembelajaran literasi. Proses diskusi alur berbasis slide memungkinkan siswa mengonstruksi makna secara kolektif sebelum menuliskannya secara individual. Dengan demikian, pembelajaran menulis dalam penelitian ini tidak bersifat mekanis, tetapi melibatkan proses kognitif dan sosial yang saling melengkapi.

Temuan penelitian ini juga menunjukkan bahwa siswa dengan kemampuan membaca rendah tetap mampu mengikuti proses penulisan ketika diberikan dukungan visual yang kuat. Hal ini mengindikasikan bahwa media visual-digital dapat menjadi strategi inklusif dalam pembelajaran literasi di sekolah dasar. Visualisasi membantu mengurangi beban kognitif yang biasanya muncul ketika siswa diminta langsung menulis tanpa perencanaan. Secara keseluruhan, penelitian ini memperlihatkan bahwa integrasi media kartu kata bergambar berbasis *slide Canva* dalam pembelajaran menulis cerita sederhana memberikan kontribusi pada tiga aspek utama, yaitu: (1) meningkatkan kesiapan pramenulis melalui aktivasi ide visual, (2) memperkuat organisasi naratif melalui diskusi alur terpandu, dan (3) meningkatkan kualitas struktur serta koherensi tulisan siswa. Temuan ini memperkuat kajian literasi visual dan pembelajaran multimodal sebagai pendekatan efektif dalam pengembangan kemampuan menulis di sekolah dasar (Wulandari et al, 2022). Penelitian ini tidak hanya mengonfirmasi efektivitas media visual-digital dalam pembelajaran menulis, tetapi juga memberikan kontribusi praktis berupa model implementasi media berbasis *slide* yang sederhana, kontekstual, dan mudah direplikasi oleh guru sekolah dasar.

Kesimpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa implementasi media kartu kata bergambar berbasis *slide Canva* memberikan kontribusi positif terhadap proses dan hasil pembelajaran menulis cerita sederhana pada siswa kelas III sekolah dasar. Media tersebut berfungsi sebagai stimulus visual yang membantu siswa mengaktivasi ide pada tahap pramenulis, memfasilitasi diskusi klasikal dalam menyusun alur cerita, serta mempersiapkan siswa sebelum memasuki tahap penulisan individu. Proses pembelajaran menjadi lebih terarah dan interaktif dibandingkan pembelajaran menulis yang hanya mengandalkan instruksi verbal. Temuan penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan menulis siswa, khususnya pada aspek struktur naratif, koherensi antar kalimat, dan pengembangan ide cerita. Tulisan siswa menunjukkan organisasi yang lebih runtut dengan bagian awal, tengah, dan akhir yang lebih jelas. Visualisasi yang ditampilkan melalui slide membantu siswa membangun representasi mental terhadap urutan peristiwa sehingga memudahkan mereka mengembangkan cerita secara lebih sistematis. Respons siswa terhadap penggunaan media juga cenderung positif, yang terlihat dari meningkatnya keterlibatan dalam diskusi dan antusiasme selama proses pembelajaran.

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Pertama, penelitian dilakukan hanya pada satu kelas dengan jumlah subjek terbatas sehingga hasilnya belum dapat digeneralisasikan secara luas. Kedua, pendekatan kualitatif yang digunakan berfokus pada deskripsi proses pembelajaran sehingga belum mengukur peningkatan kemampuan menulis secara kuantitatif. Ketiga, durasi implementasi media relatif singkat sehingga

belum dapat menggambarkan dampak penggunaan media dalam jangka panjang. Guru sekolah dasar juga dapat memanfaatkan platform desain sederhana seperti *Canva* untuk mengembangkan media visual yang mendukung pembelajaran literasi secara lebih kreatif dan kontekstual. Implikasi penelitian ini menunjukkan bahwa guru dapat memanfaatkan platform desain sederhana seperti *Canva* untuk mengembangkan media visual yang sistematis dan terstruktur tanpa memerlukan teknologi yang kompleks. Ke depan, penelitian lanjutan dapat menguji efektivitas media ini melalui pendekatan kuantitatif atau eksperimen untuk melihat pengaruhnya secara lebih luas terhadap peningkatan hasil belajar menulis.

Daftar Pustaka

- Allen, M. (2017). *The Sage encyclopedia of communication research methods*. SAGE.
<https://doi.org/10.4135/9781483381411>
- Astuti, S. (2016). Penggunaan Media Kartu Huruf Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Permulaan Ditkintan Komara Kelompok B. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1). <https://doi.org/10.17509/cd.v7i1>
- Braun, V., & Clarke, V. (2021). One size fits all? What counts as quality practice in (reflexive) thematic analysis?. *Qualitative research in psychology*, 18(3), 328-352.
<https://doi.org/10.1080/14780887.2020.1769238>
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2017). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches*. Sage publications.
- Dolong, J. (2016). Teknik analisis dalam komponen pembelajaran. *Inspiratif Pendidikan*, 5(2), 293-300. <https://doi.org/10.24252/ip.v5i2.3484>
- Fadli, M. R. (2021). Memahami desain metode penelitian kualitatif. *Humanika: Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum*, 21(1), 33-54.
<https://doi.org/10.21831/hum.v21i1.38075>
- Festiawan, R. (2020). Belajar dan pendekatan pembelajaran. *Universitas Jenderal Soedirman*, 11, 1-17. <https://doi.org/10.17605/OSF.IO/26VRK>
- Görgüt, R. Ç., Öz, E., Colak, A., Varol, N., Yurdunkulu, A., & Tiryaki, S. (2025). Qualitative Research Method in Türkiye: A Systematical Overview of Doctoral Theses in Educational Sciences. *Educational Academic Research*, (59).
<https://doi.org/10.33418/education.1618024>
- Idawati, I., Maisarah, M., Muhammad, M., Meliza, M., Arita, A., Amiruddin, A., & Salfiyadi, T. (2022). Pemanfaatan canva sebagai media pembelajaran sains jenjang SD. *Jurnal pendidikan dan konseling (JPDK)*, 4(4), 745-752.
<https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i4.5314>
- Ilahy, W. Q., Sholeh, M., Subali, B., & Widiarti, N. (2025). Literature Review of Research Trends in the Development of Canva-Based Interactive Learning Media for Elementary Schools Between 2019-2025. *Edunesia: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 6(3), 1432-1447. <https://doi.org/10.51276/edu.v6i3.1254>
- Marlina, L., Taufik, T., & Hasan, H. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Digital Terhadap Kemampuan Menulis Karangan Siswa Sekolah Dasar. *Edu Sociata (Jurnal Pendidikan Sosiologi)*, 7(2), 134-143.
<https://doi.org/10.33627/es.v7i2>

- Noviyanti, N. R., Romdanih, R., & Astuti, S. (2023). The Using Picture By Canva To Improve Writing Skill. In *Proceeding of International Conference on Education* (Vol. 2, pp. 76-80). <https://doi.org/10.37640/ice.02.488>
- Nowell, L. S., Norris, J. M., White, D. E., & Moules, N. J. (2017). Thematic analysis: Striving to meet the trustworthiness criteria. *International journal of qualitative methods*, 16(1), 1609406917733847. <https://doi.org/10.1177/1609406917733847>
- Özden, M. (2024). Content and thematic analysis techniques in qualitative research: Purpose, process and features. *Qualitative Inquiry in Education: Theory & Practice*, 2(1), 64-81. <https://doi.org/10.59455/qietp.25>
- Puspitasari, J. (2022). Penerapan Teknik Dramatisasi Melalui Media Cerita Bergambar dalam Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Kelas I SDN Kajang Sawahan . *Jurnal Dieksis ID*, 2(1), 15–21. <https://doi.org/10.54065/dieksis.2.1.2022.194>
- Rahmawati, N. E. (2024). Analisis Keterwakilan 30 Persen Perempuan Pada Pemilu 2024 Ditinjau Dalam Persepektif Hukum Keluarga ISLAM. *Reflektika*, 19(2), 253-268. <https://doi.org/10.28944/reflektika.v19i2.1952>
- Rohmah, N., Sumo, M., & Budiyanto, R. (2024). Konsistensi Teori Belajar dan Pembelajaran dalam Pendidikan. *JIMAD: Jurnal Ilmiah Mutiara Pendidikan*, 2(3), 1-20. <https://doi.org/10.61404/jimad.v2i3.263>
- Saputra, A., Padua, A. M., Saliyati, N. M., & Awalia, W. (2026). Meningkatkan Keterampilan Membaca Nyaring melalui pemanfaatan Media Cerita Bergambar pada Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Dieksis ID*, 6(1), 21–30. <https://doi.org/10.54065/dieksis.6.1.2026.1110>
- Sartika, S. B. (2022). Buku Ajar Belajar Dan Pembelajaran. *Umsida Press*. <https://doi.org/10.21070/2022/978-623-464-043-4>
- Shodikin, E.N & Intania, N. (2025). Exploring the Evolution of Qualitative Methodologies in Islamic Education Research: A 25-Year Bibliometric Review from Scopus (2000–2025). *Jurnal Iqra*, 10(3), 17. <https://doi.org/10.25217/ji.v10i3.6758>
- Sugiyono. (2021). In Metode Pendidikan (Kualitatif,Kuantitatif,Kombinasi,R&D,dan Penelitian Pendidikan). *Alfabeta*, 2(3).
- Sulhanudin, S. (2021). Meningkatkan Kemampuan Menulis Karangan Sederhana Melalui Media Kartu Seri Bergambar Pada Siswa Kelas III SDN 3 Surabaya Kecamatan Sakra Timur. *Jurnal Suluh Edukasi*, 2(2), 42-54. <https://doi.org/10.24256/pijies.v1i1.379>
- Sulistiawati, I., & Apoko, T. W. (2025). Penerapan Media Gambar Berseri Berbasis Canva Dalam Pembelajaran Keterampilan Menulis Deskripsi Di Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 23-36. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i2>
- Tarigan. (2013). *Menulis sebagai suatu keterampilan berbahasa*. Angkasa Bandung.
- Turmudli, T., Sumarno, S., & Buchori, A. (2025). Development of Visual Literacy-Based Learning Media to Enhance Writing Skills of Second Grade Elementary Students. *Journal of Educational Sciences*, 9(6), 5901-5915. <https://doi.org/10.31258/jes.9.6.p.5901-59>
- Wedayanti, L. A., & Wiarta, I. W. (2022). Multimedia interaktif berbasis problem based learning pada muatan matematika kelas IV SD. *Mimbar PGSD Undiksha*, 10(1), 113-122. <https://doi.org/10.23887/jjggsd.v10i1.46320>

- Wulandari, T., & Mudinillah, A. (2022). Efektivitas penggunaan aplikasi canva sebagai media pembelajaran ipa mi/sd. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 2(1), 102-118. <https://doi.org/10.32665/jurmia.v2i1.245>
- Yuliana, D., Baijuri, A., Suparto, A. A., Seituni, S., & Syukria, S. (2023). Pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media video pembelajaran kreatif, inovatif, dan kolaboratif. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI)*, 6(2), 247-257. <https://doi.org/10.37792/jukanti.v6i2.1025>
- Zahwa, F. A., & Syafi'i, I. (2022). Pemilihan pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi informasi. *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Ekonomi*, 19(01), 61-78. <https://doi.org/10.25134/equi.v19i01.396>