

Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Berbasis Canva terhadap Keterampilan Membaca Awal Anak Usia Dini

Regia Julisa¹, Saridewi², Serli Marlina³, Nurhazizah⁴

¹Universitas Negeri Padang ; regiajulia01@gmail.com

²Universitas Negeri Padang ; saridewi@fip.unp.ac.id

³Universitas Negeri Padang ; serlimarlina@fip.unp.ac.id

⁴Universitas Negeri Padang ; nur_hazizah@fip.unp.ac.id

DOI: [10.31849/paud-lectura.v%vi%.i.26852](https://doi.org/10.31849/paud-lectura.v%vi%.i.26852)

Received 19 December 2024, Accepted 14 April 2025, Published 28 April 2025

Abstrak:

Membaca awal merupakan kegiatan yang terintegrasi yang mencangkup sejumlah aktivitas, dari mulai mengenali huruf, memahami kata, membaca huruf disertai bunyi dan makna yang terkandung, dan mengambil kesimpulan dari suatu bacaan. Salah satu media ICT yang dinilai efektif dan menarik untuk mengembangkan keterampilan membaca awal anak adalah multimedia interaktif berbasis Canva. Media ini merangsang pengalaman belajar yang membuat anak senang, sehingga mampu mendorong minat belajarnya, khususnya bagi mereka yang mengalami keterlambatan dalam mengenal huruf, kata, dan hubungan bunyi dengan makna. Penelitian ini ditujukan dalam rangka menyelidiki seberapa jauh pengaruh multimedia interaktif berbasis Canva kepada kemampuan membaca awal anak di TK Wahana Harapan Bangsa 1 Kota Padang. Pendekatan kuantitatif melalui metodenya berupa quasi eksperimen. Mengacu hasil uji hipotesis post-test diperoleh nilai signifikansi $136 > 0,05$, yang menunjukkan, data dari kedua kelas bersifat homogen. Selanjutnya, perolehan uji t mengindikasikan signifikansinya (2-tailed) senilai 0,006 untuk equal variances assumed dan 0,009 untuk equal variances not assumed yang keduanya $< 0,05$. Temuan penelitian mengindikasikan terdapatnya perbedaan signifikan antara kelas eksperimen dan kontrol. Diartikan, hipotesis (H_a) diterima dan (H_0) ditolak. Oleh karenanya, bisa diambil simpulan, penerapan multimedia interaktif berbasis Canva memengaruhi secara signifikan dalam meningkatkan kemampuan membaca awal anak.

Kata Kunci: Anak Usia Dini; Bahasa; Membaca Awal; Multimedia Interaktif; *Canva*

Abstract

Early reading is an integrated activity that includes a number of activities, from recognizing letters, understanding words, reading letters along with the sounds and meanings contained, and drawing conclusions from a reading. One of the ICT media that is considered effective and interesting for developing children's early reading skills is Canva-based interactive multimedia. This media stimulates a learning experience that makes children happy, so that it can encourage their interest in learning, especially for those who experience delays in recognizing letters, words, and the relationship between sound and meaning. This study aims to investigate the extent to which Canva-based interactive multimedia influences children's early reading skills at Wahana Harapan Bangsa 1 Kindergarten, Padang City. The quantitative approach through its method is in the form of a quasi-experiment. Referring to the results of the post-test hypothesis test, a significance value of $136 > 0.05$ was obtained, which indicates that the data from both classes are homogeneous. Furthermore, the t-test results show its significance (2-tailed) with a value of 0.006 for equal variances assumed and 0.009 for equal variances not assumed, both of which are > 0.05 . The research findings indicate a significant difference between the experimental and control classes. This means that the hypothesis (H_a) is accepted and (H_0) is rejected. Therefore, it can be concluded that the application of Canva-based interactive multimedia has a significant impact on improving children's early reading skills.

Keywords: Early Childhood; Language; Early Reading; Interactive Multimedia; *Canva*

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini ialah pendidikan pada jenjang awal yang bertujuan untuk mengenalkan berbagai ilmu dan pengetahuan kepada anak. PAUD diperuntukkan bagi anak-anak yang berada dalam usia 4-6 tahun. Pada usia ini pendidikan memegang peranan penting bagi anak, karena mereka tergolong berada pada masa emas atau masa sensitif dalam perkembangan mereka. Masa emas (*Golden Age*) dapat diartikan sebagai suatu tahap perkembangan anak yang ditinjau dari perkembangan kognitif, spiritual, bahasa, fisik motorik, dan emosional. Menurut (Suryana, 2021) Pendidikan anak usia dini tidak lahir begitu saja seperti saat ini, melainkan berkat inovasi teori dan gagasan dari dunia pendidikan dan psikologi perkembangan. Perkembangan sangat dipengaruhi oleh banyak faktor yang berbeda, seperti perubahan lingkungan, perubahan politik, kebijakan, perubahan model paradigma banyak pakar di ranah pembelajaran psikologi dan pendidikan.

Anak usia dini adalah seseorang yang usianya antara yang 0 hingga 6 tahun, pada konteks ini, mereka sedang memasuki fase tumbuh kembang optimal serta menunjukkan berbagai karakteristik yang unik. Karena tiap anak mempunyai ritme tumbuh kembangnya sendiri-sendiri, maka diperlukan rangsangan yang tepat sebagaimana tahap dan karakteristik mereka secara individual. Menurut (Sujana & Marlina, 2023) anak usia dini merujuk pada individu yang perkembangannya cepat dan fundamental untuk kehidupan selanjutnya. Sedangkan Menurut (Suhendro, 2020), Anak usia dini tergolong berada di fase emas yang memerlukan layanan yang lebih terspesialisasi dan tepat dibandingkan jenjang pendidikan lainnya. Anak usia dini tergolong fase emas yang bisa berlangsung satu kali seumur hidup dan tak akan pernah terulang kembali.

Aspek Bahasa termasuk hal penting yang harus dikembangkan sejak bayi. Menurut Robingatin dan Ulfah (2019: 31) dalam (Hakika, 2024), Bahasa ialah alat berkomunikasi baik dalam bentuk lisan, tulisan, maupun simbol, yang dipakai guna menyampaikan pesan atau keinginan agar dapat dipahami oleh orang lain. Perkembangan bahasa memiliki ciri-ciri dan karakteristik tertentu yang penting untuk dipahami oleh pendidik yang berguna untuk mendukung perkembangan keterampilan bahasa anak, khususnya mereka yang usianya 5 hingga 6 tahun. Keterampilan berbahasa mencangkup empat dasar berupa menyimak (*listening*), berbicara (*speaking*), membaca (*Reading*), dan menulis (*writing*).

Bahasa merupakan suatu sistem tata bahasa yang kompleks dengan aturan tertentu, sedangkan kemampuan berbicara merupakan ekspresi atau penyampaian pikiran melalui kata-kata. Menurut (Yulsyofriend et al., 2019), Aspek bahasa yang perlu dikembangkan ada 2 yaitu *Reseptif* (Mendengarkan dan Membaca) dan *Ekspresif* (Berbicara dan Menulis). Satu di antara bagian penting pada perkembangan bahasa yang harus diasah dengan maksimal pada anak usia dini adalah aspek reseptif. Menurut (Cendekia et al., n.d.), Bahasa reseptif yang baik memberikan landasan yang kuat untuk keterampilan literasi di masa depan dan membuka pintu untuk menjelajahi dunia melalui literasi dan pengalaman pembelajaran yang lebih dalam. Oleh karena itu, perkembangan bahasa yang diterima pada usia ini berpengaruh dalam pengembangan keterampilan komunikasi, intelektual, dan sosial emosional anak.

Salah satu bagian dari bahasa reseptif yaitu membaca. Membaca merupakan suatu kegiatan yang perlu distimulasi oleh anak. Membaca merupakan suatu aktivitas yang melibatkan aspek fisik dan mental untuk memperoleh pengetahuan dengan cara memahami dan mengetahui cara menuliskan bentuk rangkaian huruf serta mengubah huruf menjadi bacaan, baik bersuara maupun tanpa suara, sehingga makna tulisan tersebut dapat terbaca dan dapat dilihat (Lisa & Saridewi, 2019). Menurut Thomson, fase yang terbaik memulai belajar membaca ialah ketika anak

berada pada jenjang PAUD. Keterampilan yang didapat di fase membaca awal bisa memberikan dampak signifikan pada perkembangan kapabilitas membacanya di tahap selanjutnya (Furoidah & Rohinah, 2019).

Menurut Anderson (1985:36) cara utama untuk mengajarkan anak-anak membaca adalah dengan mengajarkan mereka huruf-huruf alfabet dan bunyi huruf. Dengan mempelajari huruf dan bunyinya, anak-anak kemudian diajarkan untuk merangkai sejumlah huruf itu menjadi suatu kata, sehingga mereka dapat melaftalkan kata-kata dengan benar. menurut (Anderson et al., 1985) Anak-anak yang sedang belajar membaca perlu memahami dua hal penting: pertama, tujuan lebih luas dari bahasa tertulis (misalnya, untuk menghibur, memberi informasi, atau memberi arahan), dan kedua, keterampilan khusus untuk mengenali huruf, kata, serta mencocokkan huruf dengan bunyinya. Sedangkan menurut (Purnawati, 2021) Keterampilan membaca pada anak berusia 5–6 tahun mencakup berbagai aspek yakni adalah kemampuan untuk menyatakan simbol atau huruf yang telah dikenali, mengidentifikasi bunyi huruf pertama dari nama barang-barang yang dekat dengan keseharian, menyebut gambar yang bunyinya ataupun huruf awalnya serupa, mengetahui keterkaitan antara bunyi dan bentuk huruf, serta kemampuan membaca nama dirinya.

Mengacu pada hasil observasi awal yang dilaksanakan peneliti pada 8 Agustus 2024 di taman kanak-kanak Wahana Harapan Bangsa 1 Kota Padang, ditemukan bahwa guru masih mengalami kendala dalam merancang dan mengimplementasikan strategi pembelajaran yang efisien guna mendorong keterampilan membaca awal anak. Salah satu penyebab utama adalah penggunaan media pembelajaran yang masih monoton serta keterbatasan guru dalam memanfaatkan teknologi digital. Kondisi ini mengakibatkan stimulasi terhadap kemampuan membaca awal anak menjadi kurang optimal, sehingga anak mudah merasa bosan selama proses pembelajaran berlangsung.

Salah satu teknologi yang bisa dipakai untuk mendukung pembelajaran anak usia dini adalah *Canva*. *Canva* ini merupakan prgram desain *online* yang punya beragam opsi *template* menarik, dari yang diperuntukkan presentasi, *poster*, *brosur*, sampai infografis dan spanduk. Tidak Cuma desain saja, *Canva* juga bisa dimanfaatkan sebagai alat bantu belajar yang interaktif. Di dalamnya terdapat banyak fitur yang bisa dipakai, seperti gambar, ikon, animasi, dan berbagai jenis huruf serta warna yang bisa disesuaikan. Semua itu menjadikan kegiatan belajar menjadi lebih seru dan gampang dipahami oleh anak-anak, seperti koleksi foto yang dapat digunakan sebagai ilustrasi konten atau template, serta beragam pilihan jenis huruf yang memungkinkan pengguna untuk mengekspresikan kreativitas dalam mendesain. (Astika et al., 2023). Penggunaan *multimedia* dapat menciptakan suasana baru dalam proses belajar dan meningkatkan minat membaca pada anak. *Multimedia*

memberikan dimensi baru pada kata-kata dan membuat aktivitas membaca menjadi dinamis. *Multimedia* tidak hanya melalui penambahan teks yang lebih banyak, namun pula penambahan audio, gambar, musik, gambar bergerak, serta video untuk memberikan kehidupan pada teks. Melalui penerapan teknologi *multimedia*, diperlukan rancangan sebuah uatu aplikasi media pembelajaran yang bisa memudahkan anak belajar membaca dengan cara lebih menarik. *Multimedia* akan menjadi pendukung engajar pada kegiatan pembelajaran dan juga membantu anak belajar membaca secara lancar (Yolanda et al., 2023).

Dari paparan yang dijabarkan, bisa diambil simpulan bahwa media ICT berpeluang besar bisa digunakan menjadi alat bantu guna mendorong tingkat keterampilan membaca awal bagi anak usia dini. Potensi inilah yang mendorong peneliti untuk mengangkat judul penelitian: "Pengaruh Multimedia Interaktif Berbasis *Canva* terhadap Kemampuan Membaca Awal Anak di Taman Kanak-Kanak Wahana Harapan Bangsa 1 Kota Padang."

METODE

Penelitian ini mempergunakan pendekatan kuantitatif, yaitu metode yang berkaitan data berbentuk angka untuk menggambarkan kondisi atau fenomena yang diteliti. Pendekatan kuantitatif umumnya dipakai guna meneliti kelompok atau sampel tertentu dengan tujuan menguji hipotesis. Jenis penelitiannya mempergunakan studi eksperimen, lebih tepatnya ialah *desain quasi eksperimental*. Desain ini termasuk bentuk studi eksperimen yang belum sepenuhnya memenuhi kriteria murni eksperimen, dikarenakan terdapatnya variabel eksternal yang bisa memengaruhi variabel dependen. Namun, jika dirancang dan dilaksanakan dengan baik, penelitian eksperimen mampu memberikan bukti yang kuat dan dapat dipercaya berkaitan hubungan sebab akibat antarvariabel yang diamayi.

Subjek yang diteliti ialah anak-anak usia dini yang bersekolah di TK Wahana Harapan Bangsa 1, tepatnya di kelas B1 dan B2. Kelas B1 berfungsi sebagai kelas kontrol yang meliputi 12 anak, yang meliputi 6 laki-laki serta 6 perempuan. Sementara itu, kelas B2 ditetapkan sebagai kelas eksperimen yang meliputi 12 anak, yakni 8 lelaki serta 4 perempuan. Penelitian ini ditujukan dalam rangka menyelidiki seberapa jauh pengaruh penggunaan multimedia interaktif berbasis *Canva* terhadap keterampilan membaca awal anak. Dalam menganalisis datanya dipergunakan teknik perbandingan dua rata-rata nilai, yang analisisnya melalui uji-t. Sebelumnya, lebih dulu diujikan normalitas serta homogenitasnya agar menjamin, datanya memenuhi syarat pengujian statistik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian mempergunakan metode kuantitatif, yaitu pendekatan yang fokus terhadap data berbentuk numerik untuk menggambarkan suatu kondisi atau fenomena

yang sedang diteliti. Umumnya, pendekatan ini dipakai guna meneliti sampel tertentu dengan tujuan menguji sebuah hipotesis. Jenis penelitian dipergunakan ialah eksperimen, lebih spesifik lagi mempergunakan desain *quasi eksperimental*. Desain ini termasuk dalam penelitian eksperimen, namun tidak sepenuhnya memenuhi syarat eksperimen murni karena masih ada kemungkinan variabel luar ikut mempengaruhi hasil penelitian (variabel dependen). Meski begitu, jika dirancang dengan cermat, penelitian eksperimen tetap mampu memberikan hasil yang valid dan meyakinkan tentang hubungan sebab-akibat antarvariabel yang diamati.

Subjek yang diteliti ialah anak-anak di Taman kanak-kanak Wahana Harapan Bangsa 1 Kota Padang, tepatnya di kelas B1 dan B2. Kelas B1 berfungsi sebagai kelas kontrol yang mencakup 12 anak, yang meliputi 6 laki-laki serta 6 perempuan. Sementara itu, kelas B2 ditetapkan sebagai kelas eksperimen yang mencakup 12 anak, yakni 8 lelaki serta 4 perempuan. Penelitian ditujukan dalam rangka menyelidiki seberapa jauh pengaruh penerapan multimedia interaktif berbasis *Canva* kepada kemampuan membaca awal anak. Dalam menganalisis datanya dipergunakan teknik perbandingan dua rata-rata nilai, yang analisisnya melalui uji-t. Sebelumnya, lebih dulu diujikan normalitas serta homogenitasnya agar menjamin, datanya memenuhi syarat pengujian statistik.

Tabel 1. Teknik Analisis Data Statistik Deskriptif

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pre-test eksperimen	12	16	32	22,58	4. 757
Pre-test kontrol	12	12	30	19,92	6. 037
Post-test eksperimen	12	33	40	37,33	2. 498
Post-test kontrol	12	20	40	31,67	6. 020

Mengacu data yang dihasilkan, perolehan *pre-test* pada kelas eksperimen mengindikasikan skor rerata senilai 22,58 dengan standar deviasi 4,757, skor minimumnya 16, serta skor maksimumnya 32. Sementara itu, perolehan *pre-test* terhadap kelas kontrol memiliki rerata senilai 19,92 dengan standar deviasi 6,037, skor minimumnya 12, dan maksimum 30.

Selanjutnya, analisis data *post-test* mengindikasikan, kelas eksperimen mengalami peningkatan dengan rata-rata sebesar 37,33, standar deviasi 2,348, skor minimumnya 33, serta skor maksimumnya 40. Adapun kelas kontrol, perolehan *post-test* mengindikasikan skor rerata senilai 31,67 sementara standar deviasinya 6,020, skor minimumnya 20, serta skor maksimumnya 40.

Tabel 2. Uji Normalitas Perkembangan Membaca Awal pada Subjek

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pre-test kelas eksperimen	.215	12	.132	.927	12	.351
Pre-test kelas kontrol	.208	12	.161	.909	12	.207
Post-test kelas eksperimen	.190	12	.200*	.879	12	.085
Post-test kelas kontrol	.224	12	.097	.903	12	.175

Perolehan pengujian normalitas di atas mengindikasikan, total data (N) pada kelas kontrol serta eksperimen pada *pre-test* masing-masing adalah 12. Nilai signifikansi *Shapiro-Wilk* pada *pre-test* kelas eksperimen berupa 0,351, sementara *pre-test* kelas kontrol didapat 0,207. Sementara Perolehan pengujian normalitas *post-test* mengindikasikan, total data (N) pada kelas kontrol serta eksperimen masing-masing berupa 12. Nilai signifikansi *Shapiro-Wilk* pada *post-test* kelas eksperimen berupa 0,085, sementara untuk *post-test* kelas kontrol berupa 0,175. Mengacu kriteria uji normalitas, data dianggap berdistribusi normal bila signifikansinya senilai $> 0,05$, sementara bila signifikansinya senilai $< 0,05$, bisa dikatakan datanya tak berdistribusi normal. Mengacu perolehan perhitungan menggunakan pengujian *Shapiro-Wilk*, bisa diambil simpulan, Rata-rata datanya berdistribusi normal dikarenakan bernilai signifikansi $> 0,05$. Diartikan bahwa data *pre-test* atau *post-test* kedua kelas yang diuji berdistribusi normal.

Tabel 3. Uji Homogenitas *Pre-test* Perkembangan Membaca Awal pada Subjek

Levene Statistic	df1	df2	Sig.

hasil pre-test	Based on Mean	.980	1	22	.333
	Based on Median	.421	1	22	.523
	Based on Median and with adjusted df	.421	1	19.670	.524
	Based on trimmed mean	.939	1	22	.343

Mengacu perolehan pengujian homogenitas yang dilakukan menggunakan SPSS 25, diperoleh nilai signifikansi pre-test senilai 0,333. Dikarenakan nilai signifikansi itu melebihi 0,05 ($0,333 > 0,05$), bisa diambil simpulan, datanya bersumber dari populasi yang homogen. Diartikan, dua kelas yang menjadi subjeknya berada pada kondisi yang sebanding atau homogen. Oleh karena itu, penelitian dapat dilanjutkan karena syarat homogenitas telah terpenuhi.

Tabel 4. Uji Homogenitas Post-test Perkembangan Membaca Awal pada Subjek

		Levene			
		Statistic	df1	df2	Sig.
hasil Post-test	Based on Mean	2.397	1	22	.136
	Based on Median	2.011	1	22	.170
	Based on Median and with adjusted df	2.011	1	12.335	.181
	Based on trimmed mean	2.179	1	22	.154

Dari hasil pengujian menggunakan SPSS 25 didapat signifikansinya senilai 0,136. Karena nilai tersebut melebihi 0,05 ($0,136 > 0,05$), maka bisa diambil simpulan, data pada hasil *post-test* dapat dianggap homogen.

Tabel 5. Uji Hipotesis pre-test Perkembangan Membaca Awal Anak di Taman Kanak-Kanak Wahana Harapan Bangsa 1 Padang

Independent Samples Test

Levene's
 Test for
 Equality of
 Variances

t-test for Equality of Means

	95% Confidence Interval of the Difference							
	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	
hasil pretest	.980	.333	1.207	22	.240	2.667	2.209	-1.914
Equal variances assumed					.241	2.667	2.209	-1.930
Equal variances not assumed								7.247
								7.263

Mengacu perolehan pengujian pada tabel, diambil simpulan, signifikansinya senilai 0,333. Skor yang dihasilkan mengindikasikan, signifikansinya senilai $0,333 > 0,05$ serta bisa dikatakan homogen. Sementara pada uji-t mengindikasikan, signifikansinya senilai (2-tailed) *equal variances assumed* senilai 0, 240 dan *equal variances not assumed* dan 0,241.

Tabel 6. Uji Hipotesis *post-test* Perkembangan Membaca Awal Anak di Taman Kanak-Kanak Wahana Harapan Bangsa 1 Padang

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means								
								95% Confidence Interval of the				
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper		
hasil pretest	Equal variances assumed	2.397	.136	3.012	3.012	0.012	14.680	.006	5.667	1.882	1.764	9.569
	Equal variances not assumed				21		.009		5.667	1.882	1.649	9.685

Mengacu perolehan pengujian *Independent Samples Test* yang diatas, signifikansinya dihasilkan senilai 0,136. Nilai ini melebihi 0,05, yang mengindikasikan, varian antar kelompok dianggap homogen. Sementara itu, hasil uji-t menunjukkan signifikansinya senilai (*2-tailed*) untuk *equal variances* diasumsikan sebesar 0,006 dan untuk *equal variances not* diasumsikan sebesar 0,009. Mengacu kriteria keputusan pengambilan, bila signifikansinya senilai (*2-tailed*) kurang dari 0,05, artinya bisa diambil simpulan adanya perbedaan secara signifikan. Sebaliknya bila signifikansinya senilai (*2-tailed*) melebihi 0,05 maka perbedaan tersebut tidak signifikan. Karena signifikansinya senilai (*2-tailed*) yang didapat kurang dari 0,05, bisa diambil simpulan, terdapat perbedaan proses keterampilan antara kelas eksperimen dan kontrol. Artinya bisa dikatakan multimedia interaktif berbasis *Canva* memiliki pengaruh kepada keterampilan membaca awal anak.

Pembahasan

Mengacu perolehan pengamatan mengenai pengaruh multimedia interaktif berbasis *canva* kepada keterampilan membaca awal anak pada subjek yang diamati, perlunya bahasan lebih lanjut serta pendalaman kajian agar mendapat pemahaman yang komprehensif. Kenaikan keterampilan membaca awal anak di kelas eksperimen menunjukkan pengaruh yang signifikan dibanding pada kelas kontrol. Secara umum, terdapat peningkatan kemampuan membaca awal di kelas kontrol melalui media *flash-card*, dengan skor total pre-test senilai 253 sera post-test meningkat menjadi 380. Rerata skor pre-test pada kelas kontrol adalah 21,08, sementara post-test mencapai 31,67. Sementara itu, untuk kelas eksperimen yang diberi intervensi, terjadi

peningkatan kemampuan membaca awal anak yang lebih tinggi, dengan skor pre-test senilai 271 serta post-test naik menjadi 448. Rerata keseluruhan pada kelas eksperimen untuk pre-test ialah 22,58 serta naik di angka 37,33 saat post-test.

Kedua kelas dalam penelitian ini sama-sama menunjukkan peningkatan nilai yang tinggi. Tetapi, skor yang dicapai kelas eksperimen lebih baik dibanding kelas kontrol. Mengacu penelitian yang telah dilakukan, bisa diambil simpulan, terdapatnya perbedaan secara signifikan dalam meningkatkan keterampilan membaca awal antara kelas eksperimen serta kontrol yang artinya mengindikasikan,multimedia interaktif berbasis *canva* berpengaruh terhadap kemampuan membaca awal pada anak di sekolah yang diteliti.

Satu di antara aspek bahasa yang mesti dikembangkan secara optimal bagi anak usia dini adalah reseptif, di mana membaca termasuk di dalamnya. Membaca termasuk satu dari empat kemampuan mendasar pada pembelajaran bahasa dan menjadi bagian penting dari komunikasi tulis. Dalam proses komunikasi tulis, lambang-lambang bunyi bahasa diubah ke dalam bentuk simbol-simbol tulisan atau huruf. Pada tahap membaca awal yang umumnya berlangsung di masa anak-anak khususnya di pendidikan anak usia dini. Penekanan utama terletak pada proses pengubahan bunyi bahasa menjadi simbol tulis. Proses ini juga mencakup kemampuan mengenali huruf sebagai representasi bunyi bahasa. Setelah anak menguasai proses pengubahan tersebut secara konsisten, maka pengembangan selanjutnya difokuskan pada kemampuan memahami isi bacaan. Pemahaman ini kemudian dibina dan ditingkatkan secara bertahap selama proses pembelajaran di tahun-tahun berikutnya di sekolah (Harianto, 2020).

Tingkat keterampilan membaca untuk anak berusia 5–6 tahun umumnya dimulai dari tahapan membaca awal. Pernyataan tersebut relevan dengan pandangan dalam (Astuti et al., 2021) yang menyebut, proses membaca diawali dari kemampuan membaca permulaan. Kemampuan ini mencakup pengenalan huruf, menggabungkan huruf menjadi kata-kata sederhana, penyebutan bunyi tiap huruf, penghubungan antara bunyi dengan makna dari rangkaian huruf, serta kemampuan menarik kesimpulan dari bacaan tersebut. Sementara menurut (Haryanti & Tejaningrum, 2020) keterampilan membaca bagi anak berusia 5–6 tahun ditandai dengan munculnya keaksaraan lewat kesadaran terhadap simbol, kesadaran bunyi, pengenalan huruf awal pada nama benda, hingga kemampuan membaca dan menulis nama sendiri. Ditekankan pula bahwa beberapa anak sudah dapat membaca dan menulis dengan lancar, selama proses berlangsung secara alami dan sesuai dengan tahapan perkembangan anak.

Menurut (Shangguan et al., 2024), dalam membaca, pengenalan kata mengandalkan hafalan visual terhadap kata-kata umum sedangkan serangan kata menuntut kemampuan menguraikan kata baru melalui prinsip fonik dan

pemahaman fonetik. Sedangkan menurut Jamaris dalam (Ekayanti et al., 2024), perkembangan membaca anak usia dini meliputi tahap mengenal huruf, membaca gambar, hingga memahami bacaan. Indikator pemahaman membaca mencakup kemampuan menyebutkan huruf dan simbol, merangkai huruf menjadi kata, menjawab pertanyaan, serta menceritakan kembali isi bacaan. Pengetahuan anak akan bertambah ketika anak membaca, mencoba menganalisis menghayati, dan memaknai simbol-simbol gambar (Weber & Greiff, 2023).

Membaca awal terdiri dari beberapa tahapan yang saling berurutan. Tahap pertama adalah pengenalan wujud huruf abjad, dimulai huruf A/a hingga Z/z. Pada tahap ini, anak perlu diperkenalkan dengan bagaimana menghafal dan melafalkan huruf-huruf tersebut sesuai dengan bunyinya. Selanjutnya, anak dikenalkan dengan bagaimana membacakan suku kata, kata, serta kalimat. Untuk tahap ini, anak diajarkan agar merangkai sejumlah huruf yang sudah mereka lafalkan menjadi suku kata, kata, dan kalimat sederhana. Proses ini membantu anak membangun dasar kemampuan membaca yang lebih kompleks pada tahap selanjutnya. (Dalman, 2017:85) dalam (Zahra et al., 2023). Agar suasana pembelajaran menjadi efektif maka diperlukan media yang menarik dan tidak monoton seperti multimedia berbasis ICT.

Multimedia ini diklasifikasikan sebagai multimedia interaktif. Oleh karena itu, sebaiknya dilakukan secara aktif dan energik. Untuk mendukung hal tersebut diperlukan teknologi multimedia yang bersifat inovatif dan adaptif. Beragam sarana pembelajaran interaktif telah dirancang dengan menu khusus yang memungkinkan peserta didik, khususnya anak usia dini (TK), untuk mengakses materi berupa suara dan ilustrasi secara mandiri. Penggunaan multimedia dalam pembelajaran bisa membentuk atmosfer baru yang lebih menarik serta mendukung, khususnya pada aktivitas membaca. Hal ini berkontribusi pada peningkatan minat belajar membaca pada anak. Multimedia menjadikan proses membaca lebih dinamis dengan menambahkan dimensi baru pada teks. Tidak hanya menyediakan konten tertulis, multimedia bisa membuat teks lebih hidup melalui elemen audio, gambar, musik, gambar bergerak, serta video. Seiring perkembangan teknologi, perlu dikembangkan media pembelajaran dengan basis aplikasi multimedia interaktif. Aplikasi ini harapannya bisa mempermudah siswa agar mendorong kemampuannya dalam membaca sekaligus mendukung peranan pengajar pada kegiatan pembelajaran. Diartikan, perangkat ini berpotensi menjadi alat bantu yang efektif dalam usaha merancang pembelajaran membaca yang lancar serta interaktif (Yolanda et al., 2023).

Pemanfaatan multimedia dalam kegiatan belajar memberikan pengaruh positif terhadap jalannya pembelajaran dan pencapaian hasil belajar. Multimedia memudahkan siswa untuk memahami materi secara nyata, sehingga konsep yang diajarkan tidak terasa abstrak (Gultom et al., 2021). Menurut (Chuang & Jamiat, 2023) Aplikasi baca interaktif biasanya menawarkan berbagai fitur multimedia seperti

narasi suara, animasi bergerak, musik latar, kamus daring, dan teks yang dapat dibacakan. Dengan perkembangan teknologi, buku elektronik kini sering dilengkapi dengan elemen hipermedia interaktif, di mana anak-anak dapat mengaktifkan animasi atau permainan melalui sentuhan pada hotspot di layar. Integrasi berbagai fitur digital dalam aplikasi membaca ini secara signifikan memperkaya pengalaman membaca anak-anak. Berdasarkan hasil penelitian sebelumnya, aplikasi baca interaktif mampu meningkatkan motivasi, rasa percaya diri, kepuasan, partisipasi aktif, serta pemahaman mereka terhadap bacaan.

Media pembelajaran interaktif merujuk kepada berbagai jenis peralatan ataupun media yang menjadikan terjalinnya komunikasi interaktif antara peserta didik dengan materi yang dipelajari. Media ini mencakup berbagai teknologi, mulai dari perangkat lunak pendidikan hingga aplikasi web interaktif dan permainan edukatif. Interaksi yang ditawarkan oleh media ini menjadikan proses belajar lebih personal dan disesuaikan dengan kebutuhan individu anak. Salah satu keunggulan utama dari media pembelajaran interaktif adalah kemampuannya dalam menarik perhatian anak secara dinamis, yang terbukti lebih efektif dibandingkan dengan metode pembelajaran tradisional. Penggunaan animasi, suara, dan elemen interaktif lainnya mendorong anak untuk mempunyai keaktifan dan termotivasi dalam proses belajar (Nurlina, et al., 2024)

Media interaktif pada pembelajaran membaca awal mempunyai sejumlah keunggulan. Pertama, antarmuka *canva* yang interaktif dan mudah digunakan menjadikan guru dalam pembuatan materi pembelajaran yang interaktif bisa terjadi dengan tak memerlukan keterampilan desain grafis yang tinggi. Kedua, *canva* menawarkan beragam komponen visual, dari mula gambar bergerak, ikon, serta gambar lainnya yang bisa dikombinasikan pada konten pembelajaran yang bisa membantu pembelajaran berjalan interaktif dan memudahkan siswa memahami materi yang diajarkan. Ketiga, fitur menerik lainnya, dari mula kemampuannya menyisipkan lnk, musik, serta video, memungkinkan terciptanya pengalaman belajar yang imersif serta merangsang beragam indera anak. (Ginayah et al., 2024).

Penggunaan Canva sebagai alat bantu belajar dapat membantu anak usia dini mengembangkan keterampilan membaca awal mereka dengan lebih baik dibandingkan metode biasa. Karena, Salah satu kelebihan utama dari penggunaan multimedia interaktif berbasis Canva terletak pada kemampuannya menyajikan materi dengan cara yang lebih menarik dan interaktif, terutama bagi anak-anak yang berada pada tahap awal belajar membaca. Media ini membantu anak mengenali huruf, kata, dan bunyi secara bersamaan, yang sangat penting dalam proses membaca permulaan. Seperti yang ditemukan oleh (Sari et al., 2024), Anak-anak yang belajar membaca menggunakan Canva mengalami kemajuan yang lebih signifikan dibandingkan anak-anak yang belajar dengan media cetak. Hal ini menunjukkan

bahwa elemen visual dan fitur suara di Canva mampu membuat proses belajar menjadi lebih menarik dan lebih mudah dipahami oleh anak-anak. Selain itu hasil penelitian, (Aulia et al., 2023), bahwa terdapat perbedaan dalam penggunaan bahasa antara anak yang menggunakan media cetak dan anak yang belajar melalui *Canva*. Anak yang menggunakan *Canva* cenderung menunjukkan kemampuan bahasa yang lebih kompleks. Hal ini menunjukkan bahwa media digital seperti Canva tidak hanya mendukung pengenalan huruf, tetapi juga memperkaya kemampuan bahasa secara keseluruhan.

KESIMPULAN

Mengacu penganalisisan data yang dihasilkan, terlihat kemampuan membaca awal anak-anak pada kelas eksperimen yang mempergunakan multimedia interaktif dengan *Canva* terjadi peningkatan yang lebih baik dibanding kelas kontrol. Skor rerata pre-test di kelas eksperimen ialah 22,58, sementara kelas kontrol memperoleh rata-rata 21,08. Setelah perlakuan yang diberikan, skor rerata post-test di kelas eksperimen naik hingga menjadi 33,37, sementara di kelas kontrol hanya mencapai 31,67. Artinya, selisih kenaikan skor antara pre-test dan post-test yang dialami kelas eksperimen mencapai 14,75, sementara di kelas kontrol hanya 11,75.

Kemudian Mengacu perolehan pengujian hipotesis terhadap data post-test, didapat signifikansinya senilai 0,136 yang melebihi 0,05. Temuan tersebut mengindikasikan, datanya bervarian yang homogen. Di sisi lain, perolehan uji-t mengindikasikan signifikansinya (*2-tailed*) untuk kondisi *equal variances diasumsikan* sebesar 0,006 dan untukuntuk kondisi *equal variances diasumsikan* sebesar 0,006 dan untuk *kondisi equal variances not diasumsikan* sebesar 0,009. Karena nilai kedua ini $< 0,05$, maka bisa diambil simpulan, terdapatnya perbedaan secara signifikan antara capaian belajar pada kelas eksperimen dan kontrol. Diartikan, hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak. Diartikan, bisa diambil simpulan, penggunaan multimedia interaktif berbasis *Canva* memengaruhi secara signifikan pada peningkatan kemampuan membaca awal anak. Bagi peneliti, diharapkan bisa melakukan penelitian lanjutan tentang penggunaan multimedia interaktif berbasis *Canva* untuk meningkatkan kemampuan membaca awal anak. Penelitian selanjutnya sebaiknya melibatkan jumlah sampel yang lebih besar agar hasilnya lebih akurat dalam menyelesaikan masalah. Selain itu, diharapkan penelitian berikutnya juga dapat mengeksplorasi aspek-aspek lain yang belum diteliti.

DAFTAR PUSTAKA

- Anderson, R. C., Hiebert, E. H., Scott, J., & Wilkinson, I. A. G. (1985). *Becoming a Nation Of Reader*. The National Academy Of Education.
Astika, D., Universitas, D., & Malang, N. (2023). *Pengembangan Media Video Animasi*

Berbasis Aplikasi Canva Terhadap Kemampuan Menyimak Anak Usia 4-5 Tahun. 5(1), 21–37.

- Astuti, A. W., Drupadi, R., & Syafrudin, U. (2021). Hubungan Penggunaan Media Kartu Huruf dengan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun. *KINDERGARTEN: Journal of Islamic Early Childhood Education*, 4(1), 73–81.
- Aulia, D., Firman, F., & Desyandri, D. (2023). Pengaruh Multimedia Interaktif Berbasis Canva Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Sekolah Dasar. *Alpen: Jurnal Pendidikan Dasar*, 7(1), 32–41. <https://doi.org/10.24929/alpen.v7i1.181>
- Cendekia, J. K., Zahra, F. M., Aulya, U., Nainggolan, Y. E., Sapitri, A., & Serly, W. (n.d.). *Penggunaan Media Command Board Untuk Menstimulasi Kemampuan Bahasa Reseptif Anak Usia Dini*. 12(2), 127–137.
- Chuang, C., & Jamiat, N. (2023). A systematic review on the effectiveness of children's interactive reading applications for promoting their emergent literacy in the multimedia context. *Contemporary Educational Technology*, 15(2). <https://doi.org/10.30935/cedtech/12941>
- Ekayanti, Y., Ananda, A. F., Amira, S., Sumarni, S., & Pagarwati, L. D. A. (2024). ICT Media to the Beginning Reading Ability of Children Aged 5-6 Years. *Al-Mudarris (Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam)*, 6(1), 1–8. <https://doi.org/10.23971/mdr.v6i1.5361>
- Furoidah, R. R. F., & Rohinah. (2019). Implementasi Metode Suku Kata (Syllabic Method) dalam Pembiasaan Membaca Awal Anak Usia Dini di Kelompok B1 TK IT Salsabila Al-Muthi'in Banguntapan. *Proceedings of The 4th Annual Conference on Islamic Early Childhood Education*, 4, 515–526.
- Ginayah, R., Iswara, D. P., & Karlina, D. A. (2024). *PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF MENGGUNAKAN APLIKASI CANVA UNTUK KETERAMPILAN MEMBACA PERMULAAN Rodinatul Ginayah Universitas Pendidikan Indonesia Prana Dwija Iswara Universitas Pendidikan Indonesia Dety Amelia Karlina Universitas Pendidikan Indonesia Abstr*. 8(4), 1770–1784. <https://doi.org/10.35931/am.v8i4.4066>
- Gultom, O., Yus, A., & Sriadhi, S. (2021). Development of Interactive Learning Multimedia Reading Early Children's Beginning. *Budapest International Research and Critics in Linguistics and Education (BirLE) Journal*, 4(1), 24–34. <https://doi.org/10.33258/birle.v4i1.1552>
- Hakika, P. (2024). Pengaruh Media Sandpaper Letter terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak di Taman Kanak-kanak Latihan SPG Aisyiyah Padang. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1), 1615–1622.
- Harianto, E. (2020). *Keterampilan Membaca dalam Pembelajaran Bahasa*. 9(1), 1–8.
- Haryanti, D., & Tejaningrum, D. (2020). *Keaksaraan Awal Anak Usia Dini*. PT. Nasya Expanding Management.
- Lisa, & Saridewi. (2019). Efektivitas Permainan Pola Suku Kata Terhadap Kemampuan Membaca Awal Anak di Taman Kanak-Kanak Mutiara Ananda

Tabing Padang. *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 4(2), 13–24. <https://doi.org/10.14421/jga.2019.42-02>

Nurlina, S.Pd.I., S.Pd., M. P., Nurul Idhayani, S.Pd., M. P., Risnajayanti, S.Pd., M. P., Sitti Salma, S.Pd., M. P., Evi Susilowati, S.Pd, M. P., Halima, S.Ag., M. P., Sri Marni, S.Pd., G., Bahera, S.Pd., M. P. I., Hasnawati, S. P., Sri Ayu Laali, S.Pd., M. P., Syahriani, S. P., & Dr. Rohmiati, S.Pd., M. P. I. (2024). *Media Pembelajaran Interaktif di PAUD*. Eureka Media Aksara.

Purnawati, I. (2021). Deskripsi Kemampuan Membaca Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Desa Plalangan Tahun Ajaran 2020/2021. *Repository Universitas Muhammadiyah Jember*, 1–10.

Sari, Purnama, D., Zulmiyetri, & Zulmiyetri. (2024). Menigkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Vokal Pada Anak Tunagrahita Ringan Melalui Media Pembelajaran Canva. *Jurnal Penelitian Pendidikan Khusus*, 12(2), 442–447.

Shangguan, Z., Huang, Z., Ohn-Bar, E., Ozernov-Palchik, O., Kosty, D., Stoolmiller, M., & Fien, H. (2024). Scalable Early Childhood Reading Performance Prediction. *Advances in Neural Information Processing Systems*, 37(NeurIPS), 1–17.

Suhendro, E. (2020). *Strategi Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini* di. 5(September), 133–140.

Sujana, M., & Marlina, S. (2023). Pengaruh Metode Bercerita Dengan Media Canva Terhadap Keterampilan Bercerita Anak Di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah 1 Bukittinggi. *Jurnal Pendidikan Anak*, 9(2), 222–231.

Suryana, D. (2021). *Pendidikan Anak Usia Dini Teori dan Praktik*. Kencana.

Weber, A. M., & Greiff, S. (2023). ICT Skills in the Deployment of 21st Century Skills: A (Cognitive) Developmental Perspective through Early Childhood. *Applied Sciences (Switzerland)*, 13(7). <https://doi.org/10.3390/app13074615>

Yolanda, A. E., Wanandi, B. S., Yahya, H., Fiddarain, S., & Ikhwan, A. (2023). Perancangan Aplikasi Multimedia Berbasis Android Dalam Pembelajaran Membaca Tingkat Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Penelitian Dan Pengkajian Ilmiah Eksakta*, 2(1), 61–66. <https://doi.org/10.47233/jppie.v2i1.689>

Yulsyofriend, Y., Anggraini, V., & Yeni, I. (2019). Dampak Gudget Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini. *Pedagogi: Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 25. <https://doi.org/10.30651/pedagogi.v5i1.2889>

Zahra, M., Kustina, R., & Mutiawati, Y. (2023). Analisis Kemampuan Membaca Permulaan Anak Kelompok B di TK Alam Pelangi Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa*, 4(1), 1–15.