



## Pengaruh Aplikasi Canva Terhadap Membaca Permulaan Anak Usia 4-5 Tahun Di RA Perwanida 1 Palembang

Opi Afrima<sup>1</sup>, Lidia Oktamarina<sup>2</sup>, Nyayu Soraya<sup>3</sup>

Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang

Jln. Prof. KH. Zainal Abidin Fikry No. 1. Km, 3.5. Kel. Pahlawan, Kec. Kemuning, Kota Palembang, Sumatera Selatan

Email: opiafrimaa27@gmail.com<sup>1</sup>, lidiaoktamarina@radenfatah.ac.id<sup>2</sup>,

nyayusoraya76@gmail.com<sup>3</sup>

**Abstrak:** Rendahnya membaca anak mengenal huruf, menyebutkan, mengeja, mengenal bunyi menjadi 1 tujuan. Peneliti mengangkat penelitian yang berjudul Pengaruh Aplikasi Canva Terhadap Membaca Permulaan Anak Usia 4-5 Tahun Di RA Perwanida 1 Palembang. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui apakah ada pengaruh dari aplikasi Canva terhadap membaca permulaan anak usia dini. Jenis dari penelitian ini yaitu *Pre-Eksperimental* dengan menggunakan desain *One Group Pretest-Posttest*. Teknik pengumpulan data menggunakan dokumentasi dan tes. Teknik analisis pada penelitian ini menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis. Setelah dilakukan tes awal (*pretest*) dan test akhir (*posttest*), selanjutnya peneliti menganalisis semua hasil penelitian, dari penelitian ini dapat disimpulkan terdapat pengaruh yang signifikan antara aplikasi Canva dalam meningkatkan membaca permulaan anak diperoleh  $t_{hitung} = 3,076$  sedangkan  $t_{tabel} = 2.16$ . Karena  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $3,076 > 2,16$ ), maka dapat disimpulkan  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh aplikasi Canva terhadap membaca permulaan anak usia 4-5 tahun di RA Perwanida 1 Palembang.

**Kata kunci:** Aplikasi, Canva, Membaca Permulaan

**Abstract:** Low level of children's reading recognizing letters, pronouncing, spelling, and recognizing sounds are one goals. The researcher raised a study entitled *The Influence Of The Canva Application On The Beginning Reading Of Children Aged 4-5 Years In RA Perwanida 1 Palembang*. The aim of this research is to find out whether there is an influence of the Canva application on early childhood reading. This type of research, namely *Pre-eksperimental* by using design *One Group Pretest-Posttest*. Data collection techniques use documentation and test. The analysis technique in this research uses the normality test, homogeneity test, and hypothesis testing. After carrying out the initial test and final test, the researcher results. From this research it can be concluded that there is a significant influence between the Canva application in improving children's initial reading  $t_{hitung} = 3,076$  whereas  $t_{tabel} = 2.16$ . Beaucase  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $3,076 > 2,16$ ), It can be concluded  $H_0$  rejected and  $H_a$  accepted so it can be concluded that there is an influence of the Canva application on the beginning reading of children aged 4-5 years in RA Perwanida 1 Palembang.

**Keywords:** Application, Canva, Beginning Reading

### A. Pendahuluan

Anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Anak usia dini berada pada rentang usia 0-8 tahun. Pada masa ini proses pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek sedang mengalami masa yang cepat dalam rentang perkembangan hidup manusia. Proses pembelajaran sebagai bentuk perlakuan yang diberikan pada anak harus memperhatikan karakteristik yang dimiliki setiap tahapan perkembangan anak. Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun

2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional berkaitan dengan Pendidikan Anak Usia Dini tertulis pada Bab I pasal 1 ayat 14 yang berbunyi pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditunjukkan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dan pendidikan lebih lanjut.

Anak usia 4-5 tahun termasuk ke dalam usia anak prasekolah yang biasanya disebut *golden periode* atau masa keemasan dikarenakan proses tumbuh kembang berlangsung sangat pesat. Istilah tumbuh kembang sebenarnya mencakup dua peristiwa yang berbeda tetapi saling berkaitan dan sulit dipisahkan.

Karakteristik anak usia 4-5 tahun memiliki ciri yang khas, baik secara fisik, sosial, moral dan sebagainya. Adapun karakteristiknya 1) memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, 2) pribadi yang unik, 3) suka berfantasi dan berimajinasi, 4) masa paling potensial untuk belajar, 5) menunjukkan sikap egosentris, 6) memiliki rentang daya konsentrasi yang pendek, 7) sebagai bagian dari makhluk sosial.

Pendidikan pada anak usia dini pada dasarnya meliputi seluruh upaya dan tindakan yang dilakukan oleh pendidik dan orang tua dalam proses perawatan, pengasuhan dan pendidikan pada anak dengan menciptakan aura dan lingkungan dimana anak dapat bereksplorasi pengalaman yang memberikan kesempatan kepadanya untuk mengetahui dan memahami pengalaman belajar yang diperolehnya dari lingkungan, melalui cara mengamati, meniru dan bereksperimen yang berlangsung secara berulang-ulang dan melibatkan seluruh potensi dan kecerdasan anak. Di usia keemasan yaitu masa dimana anak-anak membutuhkan stimulasi atau rangsangan sesuai dengan kebutuhan dan tahapan perkembangan anak.

Anak usia dini adalah masa manusia memiliki keunikan yang perlu diperhatikan oleh orang dewasa, anak usia dini dalam potensi yang dimiliki dan pelayanannya pun perlu sungguh-sungguh agar setiap potensi dapat menjadi landasan dalam memasuki tahap perkembangan berikutnya. Setiap anak adalah makhluk individual, sehingga berbeda satu anak dengan yang lainnya. Hal itu mendorong kepada orang tua, orang dewasa, dan guru untuk memahami keindividualan anak usia dini. Bahwa setiap anak memiliki dorongan untuk mandiri yang kuat meskipun di sisi lain anak terdapat rasa tidak berdaya, sehingga memerlukan kita sebagai pendidik yang dapat dijadikan tempat bergantung untuk memberikan perlindungan dan bimbingan kepada anak (Dadan, 2018).

Canva adalah program desain online yang menyediakan bermacam peralatan seperti poster, brosur, grafik, spanduk dan lain sebagainya yang disediakan dalam aplikasi Canva. Adapun jenis-jenis presentasi yang ada pada Canva seperti presentasi kreatif, pendidikan, bisnis, periklanan, teknologi, dan lain sebagainya (Ari Nurul Alfian, 2022).

Canva adalah aplikasi yang dapat digunakan untuk melakukan desain grafis. Penggunaan aplikasi Canva dapat meningkatkan kreatifitas dalam membuat desain presentasi, dan konten visual lainnya. Berdasarkan hal tersebut peneliti akan menggunakan aplikasi Canva karena aplikasi ini banyak sekali fitur-fitur yang dapat digunakan untuk membantu dalam pembelajaran seperti: mendesain poster, membuat

video pembelajaran, membuat logo dan lain sebagainya. Oleh karena itu, peneliti lebih memfokuskan penggunaan aplikasi Canva untuk pembelajaran anak usia dini.

Membaca sangat penting untuk anak usia dini karena dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak, menambah pengetahuan, mengasah daya ingat. Membaca merupakan aspek yang sangat penting bagi kehidupan kebiasaan membaca dapat dimulai sejak usia dini karena anak usia ini memiliki begitu banyak keistimewaan. Pada masa ini anak sedang berada perkembangan fisik dan psikologis yang sangat pesat. Salah satu cara dengan memberikan buku bacaan yang menarik untuk anak hal ini dapat meningkatkan kebiasaan membaca anak sejak dini dan dapat membentuk minat baca anak (Yeti Mulyati, 2017).

Membaca merupakan suatu proses untuk memahami makna suatu tulisan. Proses yang dialami dalam membaca adalah berupa penyajian kembali dan penafsiran suatu kegiatan dimulai dari pengenalan huruf, kata, ungkapan, frase, kalimat dan wacana serta menghubungkannya dengan bunyi dan maknanya (Dr. H. Aceng Hasani, M.Pd, 2023).

Pengertian kemampuan membaca permulaan kemampuan penting dimiliki oleh setiap anak salah satunya yaitu kemampuan membaca adalah kemampuan yang identik dengan cara berbicara, yaitu kemampuan visual dan kemampuan kognisi, kemampuan visual adalah kemampuan dalam melihat dan menangkap tulis sedangkan kemampuan kognisi yaitu kemampuan dalam memahami makna dan maksud dari lambang-lambang secara tepat.

Membaca permulaan adalah proses kognitif yang diawali dengan mengenal huruf, angka, dan simbol. Hal ini dapat dikatakan bahwa membaca permulaan adalah kegiatan seorang anak dalam *reading readiness*, atau kesiapan membaca, yaitu: fisik, psikologi, jenis kelamin, pengetahuan sosial budaya (Ahmadyani, 2019).

Pada penelitian ini, peneliti lebih memfokuskan pada membaca permulaan karena membaca permulaan sangat penting untuk anak usia dini dimana pembelajaran membaca permulaan anak usia dini agar anak dapat mengenali lambang-lambang, dapat membedakan simbol dan kalimat sederhana dengan lancar dan tepat sebagai bekal anak saat belajar di tingkat selanjutnya.

Salah satu penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Desti Fepiyanda Mezu tentang mengembangkan kemampuan membaca permulaan anak melalui permainan kartu huruf anak usia 5-6 tahun. Adapun hasil dari penelitiannya menunjukkan bahwa membaca permulaan sebagai kegiatan yang dapat menstimulasi otak anak dengan baik selain itu dengan membaca permulaan anak akan dapat memperoleh keunggulan akademik, mengembangkan keterampilan komunikasi yang baik bagi anak tersebut, serta anak agar mampu berkomunikasi yang baik. Sedangkan hubungan permainan kartu dengan membaca permulaan sebagai media atau benda konkret yang dapat dilihat oleh anak, sehingga membantu anak dalam mengenal dan mengerti bunyi huruf dan bentuknya, mencoba menyusunnya menjadi sebuah kata dan lain sebagainya dan dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak sehingga diperlukan metode bermain kartu yang menarik serta melibatkan peran aktif anak dalam bermain (Desti Fepiyanda Mezu, 2020).

Penelitian serupa oleh Garris Pelangi tentang pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia, hasil dari penelitian ini

yaitu media pembelajaran sangat diperlukan untuk menunjang suatu pendidikan, media yang disajikan pada masa ini lebih mengedepankan teknologi dan komunikasi. Bagaimana media pembelajaran memberi alat bantu berupa ilmu pengetahuan, serta mengasah kreativitas dan keterampilan peserta didik dalam pembelajarannya di sekolah. Adapun contoh yang dapat digunakan oleh guru dalam aplikasi Canva salah satunya ialah berbagai template untuk disajikan dalam Power Point (Garris Pelangi, 2020).

Seperti hasil penelitian dari Lesta dan Siti dengan judul Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV menunjukkan bahwa terdapat pengaruh terhadap aplikasi Canva terhadap motivasi dan hasil belajar. Dari hasil yang diperoleh bahwa signifikan pada *Pilla's Trace* sebesar 0,000 dan nilai *F* sebesar 11,471. Sehingga jika dikonsultasikan hasil signifikan itu  $< \alpha = 0,05$ , maka  $H_0$  ditolak yang artinya terdapat pengaruh media pembelajaran berbasis aplikasi Canva terhadap motivasi dan hasil belajar (Lesta Septia Sari, 2022).

Pendidik harus memiliki media pembelajaran yang tepat untuk mengembangkan potensi yang dimiliki anak dengan meningkatkan kemampuan membaca anak dengan aplikasi Canva agar anak dapat mengenal atau mengetahui semua huruf abjad dan penyebutannya untuk itu pembelajaran harus dilakukan dengan konsep yang benar. Dengan adanya aplikasi Canva pembelajaran ini diharapkan dapat mempermudah anak dan meningkatkan kemampuan kognitifnya dan proses pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan untuk anak.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di RA Perwanida 1 Palembang pada tanggal 23 Agustus 2021 ditemukan masih ada sebagian anak yang memiliki masalah dalam proses pembelajaran, masih ada anak yang belum bisa membaca dan keliru serta membedakan huruf abjad dengan adanya media video belajar membaca permulaan diharapkan dapat mempermudah anak dalam meningkatkan kemampuan membaca dengan karakteristik anak yang menyenangkan dan tidak membosankan. Media yang digunakan di RA Perwanida 1 sudah memadai seperti adanya poster huruf abjad, angka, maupun huruf hijaiyah yang ditempel di dalam kelas dan guru di RA tersebut juga sesekali menggunakan APE untuk proses pembelajaran.

Hasil observasi yang dilakukan dengan salah satu guru di RA Perwanida 1 tersebut yaitu bunda Rina Agustin, SE. mengatakan bahwa masih ada sebagian murid kelas A usia 4-5 tahun yang masih memiliki masalah dalam proses pembelajarannya seperti belum bisa membedakan huruf dan ada juga yang sudah bisa membedakan huruf dan bisa membaca secara lancar dalam penyebutannya. Maka dari itu sangat diharapkan bisa memecahkan permasalahan yang dihadapi guru di RA Perwanida 1 pembelajaran akan lebih baik dilakukan dengan pembelajaran yang nyata dan konkret sehingga membuat anak lebih semangat untuk belajar dan memudahkan anak dalam mengingat, anak akan lebih semangat jika pembelajarannya menarik dan menyenangkan.

Dalam penelitian ini, penulis memfokuskan pada kegiatan bereksperimen dengan media yang dibuat dari aplikasi Canva untuk meningkatkan kemampuan membaca anak dan dapat melatih daya ingat baik dalam pengenalan huruf.

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan peneliti, maka penulis mengangkat masalah tersebut dan melaksanakan penelitian dengan judul “Pengaruh Aplikasi Canva Terhadap Membaca Permulaan Anak Usia 4-5 Tahun Di RA Perwanida 1 Palembang”

## B. Landasan Teori

### 1. Pengertian Aplikasi Canva

Canva merupakan program desain yang dapat diakses secara online. Beragam *tools* di dalam Canva digunakan untuk membuat desain grafis yang cantik seperti, poster, grafis, logo, kartu nama, pamflet dan sebagainya, yang bisa juga dimanfaatkan untuk membuat konten media sosial. Jenis-jenis presentasi yang terdapat pada Canva antara lain seperti presentasi kreatif, pendidikan, bisnis, pemasaran, penjualan, periklanan, dan lain sebagainya (Ika Parama Dewi, 2021). Canva adalah aplikasi desain grafis online yang mudah untuk digunakan bahkan bagi pemula (Asrul Burhan, 2021).

Aplikasi Canva merupakan aplikasi desain grafis secara online, Canva juga memiliki berbagai macam template atau opsi desain yang ingin dibuat tidak hanya presentasi. Tapi Canva juga menyediakan desain untuk poster, foto profil, banner, dan lain-lainnya. Media Canva juga dapat mempermudah peserta didik dalam memahami pelajaran sesuai dengan tampilannya yang menarik (Gita Perma Puspita Sari, 2021). Fitur aplikasi Canva adalah desain khusus pada aplikasi Canva yang dapat membantu seorang pengguna untuk membuat sebuah desain.

Canva adalah aplikasi yang dapat digunakan untuk melakukan desain grafis penggunaan aplikasi Canva dapat meningkatkan kreatifitas dalam membuat poster, presentasi, dan konten visual lainnya.

Canva adalah alat desain dan penerbitan online yang memiliki misi untuk memberdayakan semua orang untuk mendesain apa saja dan menerbitkan di mana saja, Canva memiliki fitur *drag-and-drop* atau klik dan taruh yang mudah dipahami oleh semua kalangan. Dengan fitur ini semua orang bisa membuat konten visual secara mudah dan praktis tanpa memerlukan perangkat dan aplikasi yang canggih dan berbayar.

Canva merupakan suatu opsi baru yang dikenalkan untuk membuat desain dengan mudah. Tampilan yang diberikan Canva cenderung lebih segar karena memberikan model baru yang berbeda dari yang selama ini digunakan seperti Microsoft Point, Prezi, dan media presentasi lain. Cara membuatnya pun cukup mudah dan banyak pilihan template yang bisa digunakan (Siti Rahma Yunus, 2022).

Menurut penjelasan di atas bahwa aplikasi Canva ini bisa digunakan di mana saja dan kapan saja, jika diperlukan media Canva ini adalah alat desain yang mempermudah seseorang baik pendidik, peserta didik dan lain sebagainya. Mempermudah peserta didik dalam memahami pelajaran sesuai dengan tampilannya yang menarik seperti membuat video pembelajaran, PPT, template, poster, banner dan lain sebagainya.

## 2. Pengertian Membaca Permulaan

Membaca adalah salah satu kemampuan berbahasa tulis, yang reseptif karena dengan membaca, seseorang akan dapat memperoleh informasi ilmu pengetahuan dan pengalaman-pengalaman baru. Semua yang diperoleh melalui bacaan itu akan memungkinkan orang tersebut akan mempertinggi daya pikirnya, dan memperluas wawasannya.

Dengan demikian, maka kegiatan membaca adalah kegiatan yang sangat diperlukan oleh siapapun yang ingin maju dan meningkatkan diri. Oleh sebab itu, siapapun yang ingin maju dan meningkatkan diri. Oleh sebab itu, pembelajaran membaca permulaan di sekolah dasar merupakan peranan penting.

Membaca juga kegiatan berinteraksi dengan teks dan menerka apa kira-kira teks yang dibaca. Untuk dapat melaksanakan proses interaksi dan menerka isi teks secara efektif dan efisien diperlukan sejumlah pengetahuan berkaitan dengan teks yang hendak dibaca (Endah Tri Priyanti, 2017).

Membaca permulaan ialah pembaca belum memiliki keterampilan membaca yang sesungguhnya karena masih dalam tahap belajar memperoleh keterampilan membaca. Membaca pada tingkat ini merupakan kegiatan belajar mengenal bahasa tulis, melalui tulisan itulah anak dituntut menyuarakan lambang-lambang bunyi bahasa. Pembelajaran membaca permulaan ialah kegiatan membaca lebih diarahkan untuk melafalkan huruf sehingga dapat dikatakan bahwa tujuan dari membaca permulaan diharapkan peserta didik dapat mengubah dan melafalkan lambang-lambang bunyi tertulis menjadi bunyi-bunyi lambang tersebut (Itta Muyassatoh, 2022).

Membaca permulaan merupakan suatu proses keterampilan dan kognitif. Proses keterampilan menunjuk pada pengenalan dan penguasaan lambang-lambang fonem, sedangkan proses kognitif menunjuk pada penggunaan lambang-lambang fonem yang sudah dikenal untuk memahami makna suatu kata atau kalimat (Imam Musbikin, 2021).

Bahasa adalah suatu sistem simbol yang digunakan untuk berkomunikasi dengan orang lain. Pada manusia bahasa ditandai oleh suatu cipta yang tidak habis dan adanya sebuah sistem aturan. Suatu daya cipta yang tidak pernah habis mempunyai arti sebuah kemampuan individu untuk menciptakan sebuah kalimat bermakna yang tidak pernah berhenti dengan menggunakan seperangkat kata dan aturan yang terbatas yang menjadikan bahasa sebagai yang sangat kreatif. kemampuan berbahasa merupakan indikator dari seluruh perkembangan anak (Soetjningsih, 2012). Ada dua aspek yang kemampuan bahasa yaitu aspek reseptif atau dimengerti dan diterima sedangkan aspek bahasa ekspresif atau dinyatakan.

Aspek reseptif adalah kemampuan anak untuk menyimak, dan membaca permulaan dikarenakan bahasa reseptif maknanya diperoleh simbol visual dan verbal. Contoh aspek bahasa reseptif adalah anak mendengarkan dan membaca permulaan. Sedangkan aspek ekspresif adalah kemampuan anak mengutarakan pikirannya, dimulai dari komunikasi preverbal atau sebelum anak berbicara dan komunikasi dengan ekspresif wajah. Contoh bahasa ekspresif adalah berbicara dan menuliskan suatu informasi untuk dikomunikasikan kepada orang lain (Nurbiaa Dhieni Lara Fridani, dkk, 2008).

Membaca permulaan adalah sesuatu kesatuan kegiatan yang terpadu mencakup beberapa kegiatan seperti mengenali huruf dan kata-kata menghubungkannya dengan bunyi maknanya serta menarik kesimpulan (Adharina Dian Pertiwi, 2016). Pengertian membaca permulaan atau membaca awal dengan cara pengenalan dan pengucapan huruf A-Z, simbol-simbol dan rangkaian huruf menjadi bentuk kata atau kalimat sederhana (Diyah Safitri, 2019). Membaca permulaan merupakan tahapan proses belajar membaca bagi siswa sekolah dasar kelas awal, siswa belajar untuk memperoleh kemampuan dan menguasai teknik-teknik membaca dan menangkap isi bacaan dengan baik.

Berdasarkan teori di atas dapat disimpulkan membaca permulaan adalah proses mengenal lambing-lambang huruf abjad, belajar mengenal bahasa tulis dan bunyi yang digunakan untuk menyampaikan sebuah pesan dan kemampuan dalam mengelola kata baik itu secara lisan maupun tulisan dan pengetahuan yang dimiliki oleh pembaca mempunyai peran penting yang terdapat makna di dalamnya.

### C. Metodologi Penelitian

Waktu pelaksanaannya dilakukan pada semester 1 tahun 2022/2023. Subjeknya adalah anak di RA Perwanida 1 Palembang. Jenis penelitian yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif. Penelitian kuantitatif diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi dan sampel tertentu, teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara random, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data, dan bersifat kuantitatif/statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Metode dalam penelitian ini menggunakan metode eksperimen, *Pre-experiment design tipe one-group pretest-posttest design*. Desain ini hanya ada satu kelas yang menjadi kelas eksperimen dan dilaksanakan tanpa ada kelas kontrol. Desain ini terdapat *pre-test*, sebelum diberi perlakuan dan *post-test*, setelah diberi perlakuan.

Teknik pengumpulan data yaitu bagian penting dari penelitian, strategi pengumpulan informasi juga merupakan langkah utama untuk melakukan penelitian, data dikumpulkan oleh peneliti dengan menggunakan beberapa metode sebagai berikut: 1) observasi (pengamatan), 2) Dokumentasi, 3) Tes.

Teknik analisis data pada penelitian kuantitatif adalah kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber data yang lain terkumpul. Teknik analisis data yang digunakan agar dapat menjawab rumusan masalah yang ada dan juga hipotesisnya (Sugiyono, 2010). adapun beberapa ujinya yaitu sebagai berikut; 1) Uji Validitas, 2) Uji Reliabilitas, 3) Uji Normalitas, 4) Uji Homogenitas, dan 5) Uji Hipotesis.

### D. Pengaruh Aplikasi Canva Terhadap Membaca Permulaan Anak Usia 4-5 Tahun

#### 1. Uji Validitas

Uji Validitas dilakukan untuk mengetahui sejauh mana alat ukur dapat mengukur apa yang akan diukur. Hasil uji validitas dan rekapitulasi perhitungan dengan SPSS statistik versi 26:

Tabel 1. Hasil Uji Validitas

Butir Soal	$R_{hitung}$	$R_{tabel}$	Kriteria	Keterangan
1	0,58	0,576	Valid	Dipakai
2	0,68	0,576	Valid	Dipakai
3	0,63	0,576	Valid	Dipakai
4	0,81	0,576	Valid	Dipakai
5	0,69	0,576	Valid	Dipakai
6	0,74	0,576	Valid	Dipakai
7	0,84	0,576	Valid	Dipakai
8	0,83	0,576	Valid	Dipakai

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa  $r_{tabel}$  dengan taraf signifikan 5% yaitu 0,576. Hasil perhitungan instrumen yang diujikan diperoleh  $r_{hitung}$  lebih besar dari 0,576, maka  $r_{hitung} > r_{tabel}$  jadi dapat disimpulkan bahwa indikator yang akan digunakan untuk penelitian valid. Uji validitas ini dilakukan di RA Perwanida 1 Palembang yang berada di Lr Aman, Sako Baru, Kec. Sako. Sumatera Selatan. Uji validitas dilakukan pada kelompok bermain yang berusia 4-5 tahun sebanyak 8 anak.

## 2. Uji Reliabilitas

Setelah peneliti melakukan uji validitas langkah selanjutnya adalah menguji reliabilitas yang dilakukan dengan perhitungan perolehan nilai  $r_{hitung} = 0,8206839$  dan  $r_{tabel} = 0,576$  sehingga tingkat reliabilitasnya  $r_{hitung} > r_{tabel}$ . Maka dapat disimpulkan jika  $r_{hitung}$  lebih besar dari  $r_{tabel}$  maka metode aplikasi Canva terhadap membaca permulaan tersebut reliabel, peneliti melakukan perhitungan menggunakan Excel dan Manual. Dinyatakan reliabel apabila  $r_{hitung} 0,8206839 > r_{tabel} 0,576$  maka data yang diperoleh dinyatakan reliabel.

## 3. Uji Normalitas

Hasil dari uji normalitas *pretest* dan *posttest* menerapkan metode *outbond* terhadap kecerdasan kinestetik pada anak di RA Perwanida 1 dengan menggunakan rumus *liliefors* dan perhitungan menggunakan Microsoft Excel. Hasil dari uji normalitas yang dilakukan dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas *Pretest*

No	X	Z	F(z)	S(z)	I F (z)-S (z) I
1	66	-2,941662	0,001632	0,076923	0,075291
2	53	-4,906645	0,000000	0,153846	0,153846
3	56	-4,453187	0,000004	0,230769	0,230765
4	59	-3,999730	0,000032	0,307692	0,307661
5	56	-4,453187	0,000004	0,384615	0,384611
6	50	-5,360103	0,000000	0,461538	0,461538
7	63	-3,395119	0,000343	0,538462	0,538119
8	66	-2,941662	0,001632	0,692308	0,690675
9	66	-2,941662	0,001632	0,692308	0,690675
10	53	-4,906645	0,000000	0,769231	0,769230
11	63	-3,395119	0,000343	0,846154	0,845811

12	59	-3,999730	0,000032	1,000000	0,999968
13	59	-3,999730	0,000032	1,000000	0,999968
Rata-rata		: 59,15			
Simpangan Baku		: 5,3982428			
$L_{hitung}$		: 0,999968			
$L_{tabel}$		: 0,234			

Dari data nilai di atas terlihat bahwa  $L_{hitung}$  lebih kecil dari pada  $L_{tabel}$  ( $0,999968 < 0,234$ ), maka dapat disimpulkan jika  $L_{hitung} < L_{tabel}$  data berdistribusi normal.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas *Posttest*

No	X	Z	F(z)	S(z)	I F (z)-S (z) I
1	97	1,744068	0,959426	0,076923	0,882503
2	84	-0,220915	0,412579	0,230769	0,181810
3	84	-0,220915	0,412579	0,230769	0,181810
4	81	-0,674373	0,250037	0,307692	0,057655
5	88	0,383695	0,649398	0,384615	0,264782
6	84	-0,220915	0,412579	0,538462	0,125882
7	84	-0,220915	0,412579	0,538462	0,125882
8	97	1,744068	0,959426	0,615385	0,344042
9	94	1,290610	0,901581	0,692308	0,209273
10	81	-0,674373	0,250037	0,769231	0,519194
11	78	-1,127831	0,129696	0,923077	0,793381
12	78	-1,127831	0,129696	0,923077	0,793381
13	81	-0,674373	0,250037	1,000000	0,749963
Rata-rata		: 85,46			
Simpangan Baku		: 6,6158318			
$L_{hitung}$		: 0,882503			
$L_{tabel}$		: 0,234			

Dari data *posttest* di atas terlihat bahwa  $L_{hitung}$  lebih kecil dari pada  $L_{tabel}$  ( $0,882503 < 0,234$ ), maka dapat disimpulkan jika  $L_{hitung} < L_{tabel}$  data berdistribusi normal.

#### 4. Uji Homogenitas

Setelah melakukan uji normalitas dengan hasil distribusi normal maka langkah selanjutnya ialah uji homogenitas untuk melihat sampel dalam dua kelompok tersebut berada pada kondisi homogen atau dapat dikatakan memiliki kemampuan yang sama.

Hipotesis :

$H_0$  = data sampel berasal dari populasi yang mempunyai varians yang sama atau homogen

$H_a$  = data sampel berasal dari populasi yang mempunyai varians yang tidak sama atau dikatakan tidak homogen.

Kriteria Uji = Hipotesis nol ditolak apabila  $F_{hitung} > F_{tabel}$ . Hasil dari uji homogenitas melalui uji F yang dilakukan dengan menggunakan manual dapat dilihat pada tabel berikut.

$$F_{hitung} \frac{\text{Varians Terbesar}}{\text{Varians Terkecil}}$$

Tabel 4. Uji Homogenitas *Pretest-Posttest*

NO	X	Y	X <sup>2</sup>	Y <sup>2</sup>
1	66	97	4356	9409
2	53	84	2809	7056
3	56	84	3136	7056
4	59	81	3481	6561
5	56	88	3136	7744
6	50	84	2500	7056
7	63	84	3969	7056
8	66	97	4356	9409
9	66	94	4356	8836
10	53	81	2809	6561
11	63	78	3969	6084
12	59	78	3481	6084
13	59	81	3481	6561
N=13	769	1111	45839	95473

$$F_{hitung} \frac{29,141}{43,7692308} = 0,66578793$$

$$F_{tabel} = 2,4$$

Dari hasil perhitungan uji homogenitas *pretest* dan *posttest* pada tabel di atas maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa  $F_{hitung} 0,66578793 < 2,4$  sehingga  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak karena dinyatakan data di atas dari varian homogen.

5. Uji Hipotesis

Uji hipotesis ini setelah pengujian normalitas data dan homogenitas data, sehingga data tersebut dinyatakan terdistribusi normal dan varians dalam penelitian bersifat homogen, maka tahapan selanjutnya yang dilakukan adalah pengujian hipotesis penelitian dengan menggunakan statistik parametris yaitu rumus Uji-t:

$$\frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{s \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}} \text{ Dengan } S^2 = \frac{(n_1 - 1)S_1^2 + (n_2 - 1)S_2^2}{n_1 + n_2 - 2}$$

Kriteria pengujian hipotesis dalam penelitian ini diterima

$H_0$  jika  $-t_{1 - 1/2 \alpha} < t < t_{1 - 1/2 \alpha}$ , di mana didapat daftar distribusi t dengan  $dk = (n_1 + n_2 - 2)$  dan peluang  $(1 - 1/2 \alpha)$ . Untuk harga-harga t lainnya  $H_0$  ditolak. Dari perhitungan sebelumnya diperoleh nilai rata-rata data simpangan baku untuk kelas *pretest* dan *posttest* sebagai berikut dihitung dengan manual.

Tabel 5. Hasil Uji Hipotesis

No	Nama Anak	Pretest	Posttest	Selisih
1	MYI	66	97	31
2	AZM	53	84	31

3	HAN	56	84	28
4	MHB	59	81	22
5	FKW	59	88	29
6	MCA	56	84	28
7	NZM	50	84	34
8	ZAA	63	97	34
9	AHZA	66	94	28
10	MAM	53	81	28
11	MQU	63	78	15
12	MRA	59	78	19
13	DAH	59	81	22
Jumlah				349

Berdasarkan tabel uji hipotesis eksperimen diperoleh dengan hasil  $t_{hitung} > t_{tabel}$  (maka  $H_0$  ditolak  $H_a$  diterima yang berarti mendapatkan hasil data yang signifikan. Maka peneliti dapat disimpulkan bahwa nilai *posttest* lebih unggul dari pada nilai *pretest*, sehingga peneliti dapat menyimpulkan bahwa aplikasi Canva memiliki pengaruh terhadap membaca permulaan pada anak usia 4-5 tahun.

Dapat disimpulkan bahwa hasil uji hipotesis yang digunakan untuk menguji kebenaran yang menyatakan bahwa adanya pengaruh secara signifikan pada aplikasi Canva terhadap membaca permulaan pada anak usia 4-5 tahun, sehingga peneliti dapat menyimpulkan bahwa selama proses pembelajaran dari aplikasi Canva dapat dijadikan sebuah metode pembelajaran untuk meningkatkan membaca permulaan pada anak usia 4-5 tahun di RA Perwanida 1 Palembang.

## Pembahasan

Penerapan pembelajaran menggunakan media Canva pertama kalinya diterapkan pada anak-anak di RA Perwanida 1 sebelum menerapkan media aplikasi Canva dalam pembelajaran, peneliti terlebih dahulu melakukan *pretest* pada anak menggunakan media dari aplikasi Canva untuk mengetahui perkembangan membaca permulaan anak. Dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *one group pretest-posttest* yang bertujuan untuk melihat perbedaan sebelum dan sesudah menerapkan media aplikasi Canva terhadap membaca permulaan.

Pada penelitian ini menggunakan sampel berjumlah 13 anak yang terdiri dari 8 anak laki-laki dan 5 anak perempuan yang dilakukan dalam 14 kali pertemuan. Pertemuan pertama peneliti mengadakan observasi kepada anak dengan indikator penilaian yang telah dibuat oleh peneliti. Dari hasil test awal (*pretest*) anak mendapatkan nilai akhir dengan rata-rata nilai. Setelah test awal (*pretest*) selanjutnya peneliti memberikan *treatment*. Setelah diberikannya *treatment* dengan media aplikasi Canva kepada anak, selanjutnya peneliti melakukan test akhir (*posttest*) dengan indikator penilaian yang telah dibuat peneliti. Dalam penelitian ini pengumpulan data menggunakan teknik observasi, tes dan dokumentasi. Analisa data dilakukan dengan menggunakan uji-t dengan sebelumnya dilakukan pengujian uji normalitas dan uji homogenitas data. Uji normalitas data dilakukan peneliti untuk mengetahui normal atau tidaknya suatu data, kemudian uji homogenitas data diperlukan untuk

membuktikan persamaan varian kelompok yang membentuk sampel apakah data tersebut homogen atau tidak, dan dari data tersebut membuktikan bahwa nilai ada perbedaan antara *pretest* sebesar 59 dan *posttest* sebesar 86 dapat disimpulkan bahwa nilai *posttest* lebih unggul dari *pretest*. Kemudian berdasarkan hasil perhitungan uji t dimana nilai  $t_{tabel}$  untuk taraf signifikan 0,05% sebesar 2,16 dan dapat disimpulkan bahwa  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $3,076 > 2,16$ ) sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, yang artinya terdapat perbedaan signifikan dari hasil data tersebut. Maka dari itu aplikasi Canva berpengaruh terhadap membaca permulaan anak usia 4-5 tahun. Pengaruh dari aplikasi Canva terhadap membaca permulaan yaitu bisa menstimulasi anak untuk mengenal, mengeja, menyebutkan, huruf-huruf abjad dan bunyi huruf. Membaca permulaan mampu meningkat secara optimal dan anak lebih leluasa mengeksplor pengetahuan yang didapat sebelumnya, serta anak lebih memiliki rasa penasaran dan antusias pada saat melakukan pembelajaran.

Berkenaan dengan hasil di atas, membaca permulaan dengan media Canva dapat mempengaruhi perkembangan membaca permulaan anak. Melalui media Canva, maka membaca dapat memberikan perubahan yang signifikan terhadap anak yang mengalami keterlambatan membaca karena membutuhkan kegiatan mengenal huruf, mengenal kata-kata, menghubungkan dengan bunyi. Dengan kegiatan ini anak bisa belajar dengan menyenangkan sehingga menumbuhkan minat belajar anak.

Aplikasi Canva juga dapat mempengaruhi perkembangan membaca anak dalam mengenal, melafalkan huruf membaca gabungan suku kata. Melalui aplikasi Canva anak lebih mudah untuk belajar membaca. Penelitian ini memberikan dampak positif terhadap anak dan guru. Anak menjadi aktif dan penuh semangat dalam belajar dikarenakan media yang digunakan bersifat interaktif dan menarik, sehingga kemampuan mengenal huruf, mengenal suara abjad, membaca suku kata. Sehingga membuat guru menjadi kreatif dalam melakukan inovasi pembelajaran merancang media berbasis teknologi digital dalam berbagai desain melalui fitur-fitur menarik yang disediakan oleh Canva.

Kemampuan membaca permulaan merupakan salah satu keterampilan membaca yang diajarkan di sekolah dasar. Siswa harus dapat melafalkan huruf, membaca gabungan huruf dalam suku kata, dan membaca gabungan suku kata pada kata sederhana yang berpola konsonan-vokal-konsonan-vokal atau k-v-k-v, sebelum pindah ke keterampilan membaca lebih lanjut. Siswa diajarkan untuk membedakan bahasa tulisan dan lambang suara bunyi bahasa saat mulai belajar membaca. Siswa juga dituntut untuk dapat mengenal berbagai macam huruf, suku kata, kata, dan frasa. Membaca permulaan bertujuan untuk melatih siswa agar mampu memahami dan menyuaraikan tulisan dengan intonasi yang benar.

Kemampuan membaca permulaan masih rendah di sekolah dapat disebabkan oleh banyak faktor, salah satunya adalah dari sisi guru. Siswa dapat terdorong untuk menggunakan media sebagai sumber belajar jika materi pembelajaran dirancang dengan baik dan berisi teks dan gambar yang menarik. Memanfaatkan media yang tepat akan meningkatkan pembelajaran karena media berfungsi untuk menjelaskan fakta yang disampaikan guru kepada siswanya.

Sebuah program bernama Canva dapat digunakan untuk membuat desain grafis. Canva adalah program internet yang menawarkan berbagai desain termasuk

spanduk, bookmark, buletin, grafik, infografis, poster, selebaran, dan lainnya. Mendesain poster, presentasi, dan konten visual lainnya dengan bantuan Canva dapat meningkatkan kreativitas. Desain yang dibuat dengan Canva dapat meningkatkan motivasi siswa karena disajikan secara menarik, serta dapat memudahkan guru dalam membuat media pembelajaran berbasis teknologi, kemampuan, dan kreativitas.

Penggunaan media Canva dapat membantu konsep materi pada pembelajaran anak usia dini. dalam aplikasi Canva ini dapat menampilkan gambaran dan video sehingga dapat menarik perhatian anak.

## E. Simpulan

Berdasarkan dari rumusan masalah, hipotesis dari hasil penelitian maka dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan terhadap penelitian ini. Berdasarkan pada data yang disimpulkan dan pengujian yang telah dilakukan dengan menggunakan metode *pre-eksperimen* dengan desain penelitian *One Group Pretest-Posttest Design*, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut.

Hasil pengujian hipotesis penelitian terdapat pengaruh yang signifikan dari membaca permulaan dengan aplikasi Canva pada anak 4-5 tahun. Hal ini dibuktikan dengan nilai pada hasil rata-rata nilai *posttest* anak dengan metode aplikasi Canva lebih tinggi dibandingkan nilai rata-rata *pretest* anak. Rata-rata nilai *posttest* anak sebesar 86, sedangkan nilai *pretest* yang tidak menggunakan *treatment* sebesar 59. Perolehan tersebut diperkuat berdasarkan uji hipotesis menunjukkan nilai pada hasil uji-t yang menunjukkan bahwa  $T_{hitung} > T_{tabel}$  ( $3,076 > 0,234$ ) dengan taraf signifikan 0,05%. Jadi dapat disimpulkan karena  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima yang artinya terdapat pengaruh aplikasi Canva terhadap membaca permulaan usia 4-5 tahun di RA Perwanida 1 Palembang.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adharina, D. P. (2016). Study Deskriptif Proses Membaca Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 5(1), 760.
- Ahmadyani. (2019). Kesulitan Membaca Permulaan Pada Anak Usia Dini Dalam Perspektif Analisis Reading Readiness, 4(2).
- Aisyah, S., dkk. (2010). *Perkembangan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Ari, N. A., dkk. (2022). Pemanfaatan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva, 5(1), 75-84.
- Dadan. (2018). *Pendidikan Anak Usia Dini (Teori Dan Praktik Pembelajaran)*. Padang: UNP Press.
- Desti, F. M. (2020). Mengembangkan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Melalui Permainan Kartu Huruf Anak Usia 5-6 Tahun Di PAUD Perintis Desa Karang Rejo Jati Agung Lampung Selatan. *Skripsi*. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.

- Diyah, S., dkk, Penggunaan Media Busy Book Untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Kelompok B1 Di RA Panglima Sudirman Sumber Mekar Dau Malang. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(2), 49.
- Yuliani, N. S. (2013). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta Barat.
- Endah, T. P., & Nurhadi. (2017). *Membaca Kritis Dan Literasi*. Tangerang: Tira Smart.
- Garris, P. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA. *Jurnal Sasind Unpam*, 8(2).
- Gita, P. P. H. & Zulherman. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Siswa. 5(4), 2384-2394.
- Herliyanto. (2015). *Membaca Pemahaman Dengan Strategi KWL Pemahaman Dan Minat Baca*. Yogyakarta: CV Budi UtaMA.
- Ika, P. D., dkk. (2021). *Membuat Media Pembelajaran Inovatif Dengan Aplikasi Articulate Storyline 3*. Padang: UNP Press.
- Imam, M. (2021). *Penguatan Karakter Gemar Membaca, Integritas Dan Rasa Ingin Tahu*. Nusa media.
- Itta, M. (2022). Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Dengan Menggunakan Media Tubogas. Bekasi: Mikro Media Teknologi.
- Lesta, S. S. & Siti, F. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva Terhadap Motivasi Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV. 6(1), 1699-1703.
- Nurbiana, D. L. F., Gusti Y. & Nany K. (2008). *Metode Pengembangan Bahasa*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Sitti, R. Y., dkk. (2022). Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Canva Sebagai Upaya Memaksimalkan Implementasi Pendekatan TPACK Bagi Guru Di Pesantren Putri Yatama Mandiri. 2(1).
- Soetjiningsih. (2013). *Tumbuh Kembang Anak*. Jakarta: FITK UIN Syarif Hidayatullah.
- Suharsimi, A. (2010). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Yeti, M., dkk. (2017). *Bahasa Indonesia*. Pemualang: Universitas Terbuka.