

ANALISIS PENGGUNAAN MEDIA INTERAKTIF CANVA UNTUK PEMAHAMAN MEMBACA ANAK TUNARUNGU KELAS IV DI SLBN KABUPATEN KAMPAR

Zenita Zahro¹, Mufarizuddin², Rusdial Marta³, Muhammad Syahrul Rizal⁴, Joni⁵

^{1,2,3,4,5}Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Pahlawan Tuanku

Tambusai

zenitazahro03@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to analyze the use of Canva interactive media in improving reading comprehension among fourth-grade deaf students at SLBN Kabupaten Kampar. The background of this research is based on the need for learning media that can accommodate the hearing limitations of deaf students while increasing their interest and ability in reading. This research employed a descriptive qualitative method, with data collected through observation, interviews, and documentation. The research subjects included the class teacher, school principal, students, and parents. The results indicate that the use of Canva interactive media provides a significant positive impact. First, it facilitates teachers in delivering material through engaging visuals, contrasting colors, and animations that are easy for deaf students to understand. Second, students become more focused and motivated to participate in reading lessons. Third, parental involvement in supporting their children's learning at home increases since the media can be accessed flexibly. Observations showed improvement in text comprehension and vocabulary mastery after four learning sessions. Interviews with teachers, the school principal, and parents confirmed that Canva supports learning adjustments according to the communication characteristics of deaf students. The conclusion of this study is that Canva interactive media is effective in enhancing reading comprehension among deaf students. These findings align with previous studies emphasizing the importance of visualization and interactivity in learning for students with special needs.

Keywords: *deaf children, canva, interactive media, reading comprehension, special needs school*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penggunaan media interaktif Canva dalam meningkatkan pemahaman membaca anak tunarungu kelas IV di SLBN Kabupaten Kampar. Latar belakang penelitian ini didasari oleh kebutuhan akan media pembelajaran yang mampu memfasilitasi keterbatasan pendengaran siswa tunarungu sekaligus meningkatkan minat dan kemampuan membaca mereka. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Subjek

penelitian terdiri dari guru kelas, kepala sekolah, siswa, dan orang tua. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif Canva memberikan dampak positif yang signifikan. Pertama, media ini mempermudah guru dalam menyampaikan materi karena didukung visual yang menarik, warna kontras, serta animasi yang mudah dipahami siswa tunarungu. Kedua, siswa menjadi lebih fokus dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran membaca. Ketiga, keterlibatan orang tua dalam mendampingi anak belajar di rumah semakin meningkat karena media dapat diakses secara fleksibel. Observasi menunjukkan adanya peningkatan kemampuan memahami teks dan kosakata setelah empat kali pertemuan pembelajaran. Wawancara dengan guru, kepala sekolah, dan orang tua mengonfirmasi bahwa Canva membantu menyesuaikan pembelajaran dengan karakteristik komunikasi siswa tunarungu. Kesimpulan penelitian ini adalah media interaktif Canva efektif digunakan untuk meningkatkan pemahaman membaca anak tunarungu. Hasil ini sejalan dengan penelitian terdahulu yang menekankan pentingnya visualisasi dan interaktivitas dalam pembelajaran bagi siswa berkebutuhan khusus.

Kata Kunci: anak tunarungu, canva, media interaktif, pemahaman membaca, slb

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan hal yang penting membangun peradaban sebuah bangsa. Pendidikan adalah salah satu aset untuk membangun sumber daya manusia yang berkualitas, melalui pendidikan yang bermutu, bangsa dan negara akan menjadi lebih baik di kedepannya (Sulistiani, 2021). Maka dari itu penggunaan media pembelajaran saat proses belajar mengajar menjadi salah satu faktor yang penting. Hal ini diatur oleh Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Menurut Sugiyono mengemukakan bahwa (2017) “media pembelajaran

merupakan bagian dari proses belajar mengajar”. Media pembelajaran memiliki beberapa keuntungan seperti dapat memaksimalkan pengertian peserta didik, meningkatkan minat belajar, dan memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran menjadi suatu hal yang sangat penting dalam proses belajar di sekolah.

Media pembelajaran dalam era teknologi yang semakin maju, seseorang dapat berkreasi tanpa harus memiliki skill tertentu atau melakukan instalasi aplikasi. Canva merupakan salah satu tools yang memiliki freemode dan reguler mode.

Freemode hanya dapat digunakan dengan fitur tertentu yang disediakan gratis oleh Canva, dan tools yang gratis cukup sederhana. Sedangkan reguler mode tools yang tersedia ribuan yang dapat digunakan oleh pengguna dengan berbagai macam keunikan yang tersedia pada aplikasi Canva (Sholeh et al., 2020).

Canva memiliki lebih banyak fitur desain dan template yang telah didesain dengan baik layaknya PowerPoint. Menurut Pelangi (2020) "Aplikasi Canva adalah salah satu pendukung proses pembuatan media pembelajaran, pada aplikasi Canva menyediakan berbagai macam alat desain grafis mulai dari poster, kartu undangan, sampul/cover, photo editor dan pembuatan video serta banyak lainnya, tidak hanya itu Canva juga mudah diakses tersedia diperankan desktop maupun mobile". Dengan beragam fitur yang tersedia di Canva, penggunaannya menjadi sangat fleksibel dan memudahkan pengguna dalam mendesain.

Canva bisa dimanfaatkan sebagai media pembelajaran untuk membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran di SLBN Kab. Kampar. Penggunaan media interaktif Canva dalam

pembelajaran membaca dapat menjadi solusi untuk meningkatkan pemahaman siswa. Guru dapat memanfaatkan fitur-fitur Canva untuk membuat materi yang tidak hanya mendidik tetapi juga menarik bagi siswa. Hal ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar dan hasil akademik siswa tunarungu.

Terdapat potensi besar dalam penggunaan media interaktif, masih terdapat tantangan dalam implementasinya. Beberapa guru mungkin belum terbiasa dengan teknologi atau merasa kesulitan dalam merancang materi menggunakan Canva. Oleh karena itu, penting untuk melakukan analisis mendalam mengenai sejauh mana media ini dalam konteks pembelajaran anak tunarungu.

Menurut penelitian Elsa & Anwar (2021), siswa yang merasa terlibat dan bersemangat cenderung menunjukkan peningkatan dalam hasil belajar mereka. Dalam konteks ini, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penggunaan media interaktif Canva dalam meningkatkan pemahaman membaca anak tunarungu kelas IV di SLBN Kab. Kampar. Dengan memahami media ini, diharapkan dapat memberikan

kontribusi bagi pengembangan metode pembelajaran yang lebih inklusif dan efektif.

Penelitian (Afdhuluzzikri, 2022) menyatakan bahwa pengembangan media berbasis Canva dapat meningkatkan hasil belajar. Dalam penelitian ini peneliti menganalisis respon peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar pada siswa kelas IV di SLB Kab Kampar. Analisis ini didasarkan landasan teoritis yang mengacu pada konsep pembelajaran yang efektif dan penggunaan media pembelajaran yang tepat. Melalui penelitian ini, diharapkan dapat diperoleh data yang komprehensif mengenai dampak penggunaan media interaktif terhadap pemahaman membaca. Penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan gambaran mengenai kendala dan tantangan yang dihadapi dalam penerapan media ini di lingkungan sekolah. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya berfokus pada hasil, tetapi juga pada proses dan pengalaman yang dialami oleh siswa dan guru.

SLBN Kab. Kampar adalah salah satu sekolah luar biasa yang berkomitmen untuk memberikan

pendidikan yang berkualitas bagi anak-anak tunarungu. Di sekolah ini, metode pengajaran konvensional masih dominan, meskipun terdapat kebutuhan untuk mengadaptasi teknologi yang lebih modern untuk kualitas pembelajaran. Penggunaan media interaktif seperti Canva diharapkan dapat menjawab tantangan tersebut dengan cara yang lebih inovatif.

Penelitian ini akan fokus pada siswa kelas IV, yang merupakan kelompok usia di mana keterampilan membaca sangat penting untuk dikembangkan. Dalam konteks ini, pemahaman membaca tidak hanya melibatkan kemampuan membaca kata-kata, tetapi juga memahami makna dan konteks dari bacaan tersebut. Oleh karena itu, media yang digunakan harus dapat mendukung pengembangan keterampilan ini dengan baik.

Analisis yang dilakukan, diharapkan dapat ditemukan cara untuk mengoptimalkan penggunaan media interaktif dalam proses pembelajaran. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan rekomendasi bagi para pendidik, terutama di SLBN Kab. Kampar, untuk mengadopsi metode pembelajaran

yang lebih modern dan sesuai dengan kebutuhan siswa tunarungu. Penelitian ini tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan pemahaman membaca anak tunarungu, tetapi juga untuk memberikan kontribusi positif dalam pengembangan pendidikan inklusif di Indonesia. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi pengambil kebijakan dalam merancang program pendidikan yang lebih baik dan lebih inklusif bagi semua anak.

Berdasarkan observasi oleh peneliti yang dilakukan di SLBN Kab. Kampar, mengenai kurangnya pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Dalam observasi yang peneliti lakukan melihat bahwa siswa tersebut tampak antusias saat belajar menggunakan canva dibandingkan dengan metode konvensional seperti buku teks atau papan tulis. Mereka lebih fokus dalam membaca dan memahami isi teks yang di tampilkan. Beberapa siswa dapat memahami isi bacaan dengan bantuan visual, sedangkan yang lain masih membutuhkan bimbingan lebih lanjut dari guru. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru, Canva

sangat membantu anak dalam membaca pemahaman anak tunarungu karena menyediakan elemen visual yang menarik. "Sudah berapa lama ibu menerapkan media canva dalam proses pembelajaran". Jawabannya "Saya menggunakan media canva ini sejak tahun 2021 sampai dengan sekarang. Awalnya saya coba untuk membuat poster kosakata, lalu berkembang ke media cerita bergambar dan latihan soal. Setelah melihat respon positif dan siswa, saya jadi rutin menggunakannya terutama untuk materi pemahaman membaca anak anak lebih mudah memahami kata dan kalimat melalui kombinasi teks dan gambar. Dan berdasarkan hasil wawancara dari orang tua "anak anak sudah lebih tampak mudah tertarik membaca dirumah dan sering menunjukkan materi yang di buat di canva". maka dari itu respon siswa seperti merasa bosan dan tidak tertarik dengan pembelajaran, setiap kali membahas topik guru selalu memberikan tepuk fokus untuk siswanya, agar selalu fokus terhadap pembelajaran

Peneliti melakukan penelitian dengan menerapkan media pembelajaran Canva Interaktif pada

mata pelajaran Bahasa Indonesia untuk siswa kelas IV di SLBN Kab. kampar, untuk memberikan motivasi guru agar memanfaatkan media pembelajaran berbasis internet termasuk Canva. Dengan demikian, dalam artikel ini diharapkan akan bermanfaat dalam memotivasi semua guru khususnya dalam mengajarkan pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah dasar untuk melakukan inovasi dengan kreatif. Inovasi tersebut dapat dilakukan dengan menggunakan pembelajaran berbasis teknologi berupa media interaktif. Hal tersebut memiliki tujuan guna peserta didik tidak jemu dengan pembelajaran yang monoton. Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar menjadi topik yang semakin relevan dalam dunia pendidikan. Terutama saat ini, di mana teknologi semakin canggih dan mudah diakses oleh banyak orang.

Pada penelitian ini tidak semua penggunaan media pembelajaran mendapatkan respon yang positif dari peserta didik. Oleh karena itu, ini dilakukan untuk menganalisis respon peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar pada siswa kelas IV di SLBN Kab. kampar. Penelitian ini

diharapkan dapat memberikan gambaran yang lebih jelas tentang respon peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan rekomendasi bagi para guru dan pengambil keputusan di bidang pendidikan untuk lebih efektif dalam memanfaatkan media pembelajaran dalam proses belajar.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan di SLBN Kab. Kampar yang beralamat Kec. bangkinang kab. Kampar. Adapun waktu Penelitian ini dilaksanakan pada bulan februari sampai juni. Jenis penelitian adalah deskriptif kualitatif. Di dalam penelitian ini, data yang dikumpulkan berupa kalimat dan penjabaran jawaban dan subjek yang dilakukan dengan wawancara. Pendekatan masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Sukmadinata (2012) mengemukakan bahwa penelitian kualitatif tertuju pada analisis dan deskripsi dari suatu peristiwa aktifitas individu/kelompok sosial secara nyata. Data dalam penelitian ini berupa wawancara.

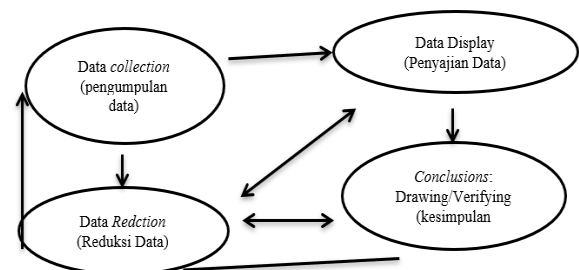
Subjek pada penelitian ini yaitu empat siswa tunarungu kelas IV yang dipilih secara purposive berdasarkan kriteria tertentu, seperti tingkat pemahaman membaca yang serupa dan partisipasi aktif dalam pembelajaran. Satu guru kelas yang mengajar mata pelajaran Bahasa Indonesia dan memiliki pengalaman dalam menggunakan media pembelajaran interaktif.

Penentuan subjek dilakukan secara purposive (purposive sampling), dengan kriteria guru yang aktif menggunakan media Canva dalam proses pembelajaran membaca, siswa tunarungu terlibat secara aktif dalam pembelajaran membaca menggunakan media Canva.

Data yang dikumpulkan mungkin mencakup hasil tes pemahaman membaca, observasi interaksi siswa dengan media, dan umpan balik dari guru. Sumber data dalam penelitian ini yaitu sumber primer yakni data yang diperoleh langsung dari subjek penelitian, yaitu siswa tunarungu kelas IV di SLBN Kab. Kampar. Sumber sekunder seperti data yang diperoleh dari literatur atau dokumen yang relevan, seperti dokumen sekolah, buku, jurnal atau

artikel yang membahas media interaktif canva penelitian sebelumnya mengenai anak tunarungu, dan penggunaan Canva. Instrumen yang dapat digunakan meliputi kuesioner, wawancara, observasi, dan dokumentasi. Teknik pengumpulan data dalam penelitian menggunakan interview, observasi, dan dokumentasi.

Berikut ini gambaran diagram alur analisis data:



Gambar 1. Analisis data

Peneliti menggunakan teknik *creability* (keterpercayaan) yaitu uji kepercayaan terhadap data hasil penelitian yang disajikan oleh peneliti agar hasil penelitian yang dilakukan tidak meragukan sebagai sebuah karya ilmiah. Lebih jelasnya akan diuraikan seperti triangulasi sumber dan triangulasi teknik.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Salah satu strategi yang mulai diterapkan adalah penggunaan media digital interaktif seperti Canva, yang

dinilai efektif untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan pemahaman mereka terhadap materi. Lingkungan sekolah secara umum mendukung proses belajar siswa tunarungu, dengan ruang belajar yang tenang, aman, dan dilengkapi dengan alat bantu visual.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SLBN Kabupaten Kampar, penggunaan media interaktif Canva terbukti memberikan kemudahan bagi guru dan siswa tunarungu dalam proses pembelajaran membaca pemahaman. Dari hasil observasi, terlihat bahwa media ini mampu menghadirkan pembelajaran yang lebih visual, terstruktur, dan menarik, sehingga siswa lebih mudah memahami isi materi yang disampaikan.

Hasil Wawancara dengan Guru Guru kelas IV tunarungu menyampaikan bahwa sebelum menggunakan Canva, materi pembelajaran membaca sering kali disajikan melalui buku teks biasa atau papan tulis. Hal ini membuat siswa cepat bosan dan sulit memahami maksud cerita karena minim dukungan visual yang menarik. Namun, setelah menggunakan Canva, guru merasa lebih terbantu

dalam menyiapkan materi karena fitur-fiturnya memudahkan proses desain dan penyesuaian konten sesuai kebutuhan siswa.

Hasil Wawancara dengan Siswa Dari wawancara dengan siswa, meskipun mereka menggunakan bahasa isyarat dan bantuan guru untuk berkomunikasi, terlihat bahwa mayoritas siswa merasa lebih senang belajar dengan media yang berwarna dan bergambar dibandingkan membaca teks hitam putih di buku. Salah satu siswa menyampaikan melalui penerjemah bahasa isyarat bahwa ia "lebih mengerti" cerita ketika melihat gambar orang yang sedang melakukan aktivitas sesuai teks. Misalnya, saat ada gambar seseorang sedang "menyapu lantai", siswa langsung dapat menghubungkannya dengan kata "menyapu" dan mengingat maknanya.

Hasil Wawancara dengan Orang Tua Orang tua siswa mengakui bahwa anak mereka menjadi lebih sering menceritakan kembali materi yang dipelajari di sekolah setelah pembelajaran menggunakan Canva. Beberapa orang tua mengatakan bahwa anak mereka menunjukkan file materi di ponsel atau meminta untuk melihat kembali gambar-gambar yang

ada. Orang tua merasa terbantu karena materi visual memudahkan mereka untuk mengulang pelajaran di rumah, meskipun sebagian besar orang tua tidak memahami bahasa isyarat secara mendalam. Dengan adanya gambar dan teks yang jelas, orang tua dapat ikut serta dalam proses belajar anak.

Hasil Wawancara dengan Kepala Sekolah Kepala sekolah menilai bahwa penggunaan Canva sejalan dengan kebijakan sekolah yang mendorong guru untuk memanfaatkan teknologi digital dalam pembelajaran. Beliau mengapresiasi kreativitas guru yang mampu menyesuaikan media ini dengan karakteristik siswa tunarungu. Kepala sekolah melihat bahwa pembelajaran menjadi lebih kondusif karena siswa lebih fokus pada layar dan materi yang ditampilkan, sehingga mengurangi distraksi di kelas.

Berdasarkan hasil observasi selama empat kali pertemuan, terlihat adanya perubahan positif pada semangat belajar siswa tunarungu kelas IV di SLBN Kabupaten Kampar ketika pembelajaran menggunakan media interaktif Canva. Pada awal pertemuan pertama, sebagian besar siswa terlihat pasif, hanya

memperhatikan guru tanpa banyak menunjukkan respons antusias. Namun, setelah guru mulai menampilkan materi membaca melalui slide interaktif Canva yang berwarna - warni, dengan gambar pendukung yang jelas, font besar, serta animasi sederhana, ekspresi wajah siswa mulai berubah mereka terlihat penasaran, fokus, dan lebih terlibat.

Hasil wawancara dengan siswa juga menguatkan temuan ini. Salah satu siswa, dengan bahasa isyarat, menyampaikan bahwa ia senang belajar menggunakan media Canva karena gambarnya bagus dan membuatnya ingin tahu cerita yang ada di layar. Siswa lain menambahkan bahwa ia merasa seperti sedang “menonton” tetapi juga belajar membaca, sehingga pembelajaran terasa menyenangkan dan tidak membosankan. Ungkapan ini menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa meningkat karena media ini mampu menghadirkan suasana belajar yang berbeda dari metode konvensional.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas IV di SLBN Kabupaten Kampar, terlihat jelas bahwa penggunaan media

interaktif Canva tidak hanya mempermudah pemahaman materi, tetapi secara signifikan meningkatkan keterlibatan (*engagement*) dan motivasi belajar anak tunarungu.

Dari hasil observasi, peneliti menemukan bahwa ketika materi disajikan dengan Canva, tampilan visual yang berwarna, gambar yang relevan, animasi sederhana, dan penyusunan teks yang menarik membuat siswa lebih fokus. Anak-anak tunarungu cenderung memiliki ketertarikan kuat terhadap stimulus visual, dan Canva memberikan pengalaman visual yang kaya. Peneliti juga menemukan bahwa media ini membantu menciptakan suasana belajar yang lebih inklusif. Semua siswa memiliki kesempatan untuk berinteraksi dengan materi, baik secara langsung di layar maupun melalui bimbingan guru. Perbedaan kemampuan membaca antar siswa dapat diakomodasi, karena Canva memungkinkan guru untuk mengatur tingkat kesulitan dan memberikan materi tambahan bagi siswa yang membutuhkan penguatan.

Dengan demikian, dari hasil observasi dan wawancara dapat disimpulkan bahwa penggunaan media interaktif Canva memberikan

dampak positif terhadap keterlibatan dan motivasi belajar anak tunarungu. Peningkatan ini terlihat dari fokus yang lebih baik saat pembelajaran berlangsung, partisipasi aktif siswa dalam menjawab pertanyaan atau menyelesaikan tugas, ekspresi antusias melalui bahasa tubuh dan isyarat, konsistensi kehadiran dan keterlibatan selama beberapa kali pertemuan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif Canva tidak hanya mempermudah guru dalam menyampaikan materi, tetapi juga mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan interaktif bagi siswa tunarungu. Berdasarkan hasil wawancara, guru menyampaikan bahwa salah satu tantangan utama dalam mengajar siswa tunarungu adalah menjaga perhatian mereka agar tetap fokus pada materi pembelajaran. Hal ini dikarenakan sebagian siswa cepat merasa bosan jika materi hanya disampaikan secara verbal atau melalui metode konvensional seperti papan tulis.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan selama empat kali pertemuan, ditemukan bahwa media interaktif Canva bukan hanya

berfungsi sarana penyampaian materi, tetapi mempermudah guru melakukan evaluasi pembelajaran. Guru dapat menyisipkan berbagai bentuk latihan soal, kuis, atau tugas interaktif langsung di dalam media Canva. Hal ini memungkinkan evaluasi dilakukan secara menyenangkan dan tidak membebani siswa tunarungu, yang umumnya memerlukan pendekatan visual dan interaktif untuk mengukur pemahaman mereka.

Hasil wawancara dengan guru juga menguatkan temuan ini. Guru menyampaikan bahwa sebelum menggunakan media interaktif Canva, evaluasi pembelajaran biasanya dilakukan secara manual menggunakan lembar kerja kertas (LKS) yang cenderung monoton dan membosankan bagi siswa. Selain itu, karena keterbatasan kosakata dan pemahaman bahasa, siswa tunarungu sering merasa kesulitan memahami instruksi tertulis yang panjang. Namun, dengan Canva, instruksi dapat disajikan secara singkat dan jelas, diperkuat dengan gambar atau simbol SIBI, sehingga siswa lebih mudah memahami perintah soal. Berdasarkan data dari observasi dan wawancara, dapat disimpulkan bahwa

media interaktif Canva tidak hanya berperan sebagai media pembelajaran, tetapi juga menjadi alat evaluasi yang efektif. Canva membantu guru menyusun evaluasi yang menarik, mudah dipahami siswa.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, salah satu temuan penting adalah bahwa media interaktif Canva mampu meningkatkan keterlibatan siswa tunarungu secara signifikan dalam proses pembelajaran pemahaman membaca. Selama pembelajaran yang berlangsung di kelas IV SLBN Kab. Kampar, peneliti mencatat bahwa ketika guru menggunakan media Canva, siswa tampak lebih fokus, aktif, dan antusias mengikuti kegiatan pembelajaran dibandingkan ketika menggunakan metode konvensional seperti papan tulis atau buku teks biasa.

Hasil observasi menunjukkan adanya perubahan perilaku positif dari siswa. Mereka tidak hanya memperhatikan layar, tetapi juga mulai berinisiatif menunjuk kata, gambar, atau ikon yang ada di tampilan. Beberapa siswa bahkan mengajukan pertanyaan dengan bahasa isyarat SIBI kepada guru mengenai isi cerita yang sedang dipelajari.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media interaktif Canva tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai pemicu keterlibatan aktif siswa. Peningkatan keterlibatan ini berdampak positif terhadap motivasi belajar dan pemahaman materi, sehingga secara keseluruhan mendukung tujuan pembelajaran pemahaman membaca bagi anak tunarungu kelas IV di SLBN Kab. Kampar.

Dari hasil observasi yang dilakukan selama empat kali pertemuan, terlihat bahwa penggunaan media interaktif Canva memberikan kemudahan bagi guru dalam melakukan evaluasi pembelajaran. Guru dapat langsung memanfaatkan fitur kuis interaktif, latihan soal bergambar, dan aktivitas drag-and-drop yang tersedia di dalam media tersebut. Setiap sesi pembelajaran biasanya ditutup dengan kegiatan evaluasi singkat yang dirancang di Canva, sehingga guru tidak perlu membuat lembar kerja manual terpisah.

Dengan demikian, penggunaan media interaktif Canva tidak hanya mempermudah proses mengajar, tetapi juga memberikan dukungan

signifikan dalam evaluasi pembelajaran. Guru dapat memantau perkembangan pemahaman siswa secara real-time, siswa merasa lebih termotivasi, dan proses penilaian menjadi lebih kreatif dan efektif.

Berdasarkan hasil observasi, guru memanfaatkan Canva sebagai media pembelajaran dengan langkah yang terstruktur. Guru juga menambahkan ilustrasi kosakata yang dihubungkan dengan bahasa isyarat SIBI, sehingga anak tunarungu tidak hanya membaca teks, tetapi juga memahami maknanya secara visual dan kinestetik. Proses ini sejalan dengan teori konstruktivisme yang menyatakan bahwa pembelajaran yang efektif terjadi ketika siswa membangun pemahaman melalui pengalaman langsung dan keterlibatan aktif.

Hasil wawancara dengan guru menunjukkan bahwa sebelum penggunaan Canva, siswa cenderung cepat bosan saat membaca teks di buku. Namun, setelah penggunaan media interaktif Canva, guru mengamati adanya peningkatan konsentrasi, respon aktif siswa, dan pemahaman makna kosakata baru. Hal ini terlihat dari kemampuan siswa menjawab pertanyaan berdasarkan

teks yang ditampilkan serta keberhasilan mereka mengaitkan gambar dengan kata yang sesuai.

Data dari observasi mendukung temuan ini. Selama empat kali pertemuan, jumlah siswa yang dapat menjawab pertanyaan pemahaman bacaan dengan benar meningkat secara konsisten. Misalnya, pada pertemuan pertama, hanya sekitar 3 dari 8 siswa yang mampu menjawab lebih dari 70% soal dengan benar. Namun, pada pertemuan terakhir, 7 dari 8 siswa mencapai persentase tersebut. Peningkatan ini mengindikasikan media interaktif Canva memberikan pengaruh positif terhadap pemahaman membaca mereka.

Jika dibandingkan dengan penelitian terdahulu, hasil ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Hadana dkk. (2023) yang menyatakan bahwa media berbasis visual interaktif dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman membaca pada anak berkebutuhan khusus, khususnya tunarungu.

Jika dikaitkan dengan rumusan masalah penelitian, hasilnya menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif Canva secara langsung mempengaruhi pemahaman

membaca anak tunarungu. Pengaruh ini muncul karena Canva mampu menyajikan informasi dengan cara yang lebih mudah diakses oleh siswa yang memiliki hambatan pendengaran. Visualisasi yang jelas, teks yang sederhana, dan interaktivitas yang tinggi menjadi kunci keberhasilan pembelajaran.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media interaktif Canva, ketika digunakan dengan perencanaan yang tepat, penyajian yang menarik, dan latihan yang terstruktur, mampu membantu anak tunarungu memahami bacaan secara lebih baik. Penelitian ini tidak hanya relevan bagi guru di SLB, tetapi juga bagi guru di sekolah inklusi dan pendidikan khusus lainnya yang ingin mengoptimalkan teknologi untuk mendukung pembelajaran literasi siswa berkebutuhan khusus.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif Canva mampu memberikan pengaruh positif terhadap pemahaman membaca anak tunarungu kelas IV di SLBN Kabupaten Kampar. Pengaruh ini dapat diamati melalui beberapa indikator, antara lain peningkatan kemampuan siswa dalam memahami isi teks, mengenali kosakata baru,

serta menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan isi bacaan secara lebih tepat.

Keberhasilan penggunaan media interaktif Canva juga tidak terlepas dari adanya faktor dukungan teknologi dan fasilitas sekolah. Media Canva ditayangkan melalui proyektor sehingga seluruh siswa dapat melihat materi secara bersamaan. Hal ini menunjukkan bahwa media digital tetap dapat diterapkan secara efektif meskipun kondisi fasilitas tidak sepenuhnya ideal, asalkan guru memiliki kreativitas dalam mengatur strategi penyampaian.

D. Kesimpulan

Media ini memberikan kontribusi yang signifikan dalam meningkatkan pemahaman membaca siswa. Canva sebagai media visual interaktif mampu menghadirkan materi pembelajaran yang menarik, mudah dipahami, dan sesuai dengan karakteristik kebutuhan siswa tunarungu yang mengandalkan indera penglihatan. Melalui penggunaan Canva, siswa lebih mudah memahami kosakata, menjawab pertanyaan bacaan, dan menceritakan kembali isi teks secara sederhana. Dengan desain yang visual dan komunikatif, Canva

membantu memperjelas informasi dan mendukung proses berpikir siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan partisipasi, motivasi, dan pemahaman membaca siswa setelah penerapan media ini dalam kegiatan belajar mengajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Afdhaluzzikri, Muhammad. 2022. Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia kelas II Jenjang Sekolah Dasar Negeri Reusak Kabupaten Aceh Barat. 2022 Aceh.
<https://doi.org/10.54066/jupendis-itb.v1i1.113>
- Elsa, & Anwar, K. (2021). *Persepsi Penggunaan Teknologi Aplikasi Canva sebagai Media Guru Bahasa Inggris dalam Menciptakan Media Pembelajaran Virtual dan Pembelajaran Bahasa Inggris di Loei, Thailand. Jurnal Pengajaran Bahasa Inggris, Sastra, dan Linguistik Terapan* , 5(1), 62.
- Garris Pelangi. (2020). *Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA. J.Sasindo Unpam* , 8(2), 1–18.
- Hadana, HS, dkk. (2023). *Implementasi Media Canva pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Teks Negosiasi Kelas X SMA Negeri 11 Semarang. Jurnal Ilmiah Pendidikan* , 1(1), 1-10

- M. Sholeh, RY Rachmawati, & E. Susanti. (2020). *Penggunaan Aplikasi Canva Untuk Membuat Konten Gambar Pada Media Sosial Sebagai Upaya Mempromosikan Hasil Produk UKM. Selaparang J. Pengabd. Mas. Berkemajuan* , 4(1), 430.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif dan R&D. Alfabet.*
- Sukmadinata, NS (2012). *Metode Penelitian Pendidikan. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.*
- Sulistiani, S., Suminto, S., & Suningsih, A. (2021). Pembelajaran Daring dengan Intervensi Video Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid 19. *JURNAL E-DuMath*, 7(1), 27 34.