

Pengaruh Penggunaan Media *Flashcard* Digital Berbasis Canva Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah 1 Ngawi

Firman Nugroho¹, Uci Ulfa Nur'afifah², Novia Rahma Rista Utami³

^{1,2,3} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, STKIP Modern Ngawi, Indonesia

E-mail: nugrohofirman43@gmail.com¹, uciulfa@stkipmodernngawi.ac.id², Noviarr1411@gmail.com³

Article History:

Received: 19 Juni 2026

Revised: 27 Juni 2026

Accepted: 03 Juli 2026

Keywords:

Flashcard
Digital, Canva, Hasil Belajar.

Abstrak: Rendahnya hasil belajar siswa pada aspek kosakata menjadi latar belakang dilaksanakannya penelitian ini. Komponen penguasaan kosakata sendiri memegang peranan krusial dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia. Oleh karena itu, studi ini dirancang guna menguji dampak implementasi media *flashcard* digital berbasis Canva terhadap kecakapan kognitif peserta didik kelas IV SD Muhammadiyah 1 Ngawi dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Pendekatan penelitian ini menerapkan metode eksperimen semu (*quasi-experimental*) menggunakan desain *Nonequivalent Control Group*. Pengambilan sampel melibatkan dua kelas, dengan rincian satu kelas bertindak sebagai kelompok eksperimen yang memanfaatkan media pembelajaran *flashcard* digital lewat platform Canva, sedangkan kelas pendamping difungsikan sebagai kelompok kontrol yang memperoleh perlakuan pembelajaran konvensional. Pengumpulan data dilakukan melalui instrumen tes berupa *pretest* serta *posttest* yang sebelumnya telah diuji kelayakannya mencakup tingkat validitas, daya pembeda, reliabilitas, hingga tingkat kesukaran soal. Selanjutnya, analisis data kuantitatif dilakukan melalui serangkaian uji prasyarat berupa uji normalitas dan homogenitas, yang kemudian dilanjutkan dengan uji hipotesis memanfaatkan *Independent Samples T-Test*. Temuan penelitian mengindikasikan bahwa pemanfaatan media *flashcard* digital berbasis Canva memberikan dampak yang signifikan terhadap eskalasi hasil belajar Bahasa Indonesia siswa.

PENDAHULUAN

Secara umum, berdasarkan kebijakan pendidikan dan program kebahasaan di bawah Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah (Kemendikdasmen) 2025, penguasaan kosakata merupakan bagian penting dari kecakapan literasi dan pembelajaran bahasa. Kemendikdasmen

melalui Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa menekankan bahwa pengetahuan kosakata merupakan fondasi untuk memahami bahasa secara lebih luas, karena tanpa penguasaan kata yang cukup siswa akan kesulitan dalam membaca, menulis, dan berkomunikasi secara efektif dalam Bahasa Indonesia (Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Kemendikbud, 2017). Merujuk pada dokumen kurikulum Kemendikdasmen, kemampuan memaknai kosakata baru yang berkaitan dengan teks yang dibaca atau didengar merupakan salah satu kecakapan krusial yang wajib dimiliki oleh peserta didik supaya siswa mampu memahami pesan, gagasan, maupun informasi secara tepat dalam berbagai konteks pembelajaran. Artinya, penguasaan kosakata menjadi dasar agar siswa dapat mengerti isi teks dan melakukan berbagai aspek kecakapan linguistik lainnya, meliputi aktivitas menyimak, membaca, berbicara, hingga menulis (Kemendikbud, 2022a).

Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar, penguasaan kosakata memiliki peranan yang sangat vital. Kosakata menjadi fondasi bagi siswa untuk mengembangkan kemampuan membaca, menulis, berbicara, dan menyimak. Tarigan (2019b) menegaskan bahwa kemahiran dalam menguasai perbendaharaan kata memberikan kontribusi signifikan terhadap kecakapan individu untuk menginterpretasikan sekaligus mengaplikasikan suatu bahasa secara akurat. Selain itu, Haryadi dan Zamzani (2020) juga mengungkapkan keterbatasan kosakata dapat menjadi salah satu faktor penghambat dalam memahami materi pembelajaran.

Merujuk pada temuan dari observasi pendahuluan yang dilaksanakan pada kelas IV SD Muhammadiyah 1 Ngawi, teridentifikasi bahwa hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia tergolong kurang optimal lantaran belum berhasil memenuhi target Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Diambil dari daftar rekap nilai milik wali kelas 4, secara keseluruhan terdapat 74 siswa, diantaranya sejumlah 58 anak telah memenuhi KKM dan 16 anak masih dibawah. Beberapa siswa menghadapi kesulitan dalam memahami arti kata serta mengklasifikasikan kelas kata secara tepat. Hal ini mengindikasikan bahwa proses pembelajaran yang berjalan belum sepenuhnya memenuhi kebutuhan belajar siswa.

Selain itu, dari hasil observasi awal ditemukan bahwa aktivitas instruksional yang berlangsung cenderung masih didominasi oleh pendekatan konvensional, di mana metode ceramah serta pemanfaatan buku paket diposisikan sebagai rujukan paling mendasar. Keterbatasan penggunaan media pembelajaran oleh guru membuat penyampaian materi menjadi kurang menarik dan cenderung monoton. Kondisi ini menyebabkan siswa mudah merasa kurang fokus dan bosan selama proses pembelajaran, sehingga minat dan motivasi belajar menurun yang pada akhirnya berdampak pada rendahnya pemahaman terhadap materi.

Terkait dengan pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar, proses pembelajaran ditujukan untuk berlangsung secara aktif, kreatif, inovatif, dan menyenangkan. Pembelajaran diharapkan dapat mengoptimalkan penggunaan berbagai media yang menarik dan sesuai dengan kemajuan teknologi, sehingga mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Di samping itu, siswa diharapkan mampu memahami materi kosakata, makna kata, dan kelas kata dengan baik, yang ditunjukkan melalui pencapaian perolehan skor akademis yang melampaui batas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Mengacu pada hal tersebut, hasil observasi awal yang dilakukan di kelas IV SD Muhammadiyah 1 Ngawi menunjukkan bahwa proses pembelajaran Bahasa Indonesia belum sepenuhnya berjalan sesuai dengan kondisi yang diharapkan. Pembelajaran masih banyak menggunakan metode konvensional dengan penggunaan media yang terbatas sehingga penyajian materi kurang menarik dan cenderung monoton. Akibatnya, sebagian siswa kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran.

Ditinjau dari aspek teoritis, pengajaran Bahasa Indonesia pada jenjang pendidikan dasar menekankan urgensi pengintegrasian perangkat instruksional yang selaras dengan profil serta karakteristik peserta didik. Menurut teori belajar Richard E. Mayer, siswa akan lebih mudah memahami materi apabila disampaikan melalui media yang menarik, bersifat visual, dan interaktif (Mayer, 2009). Pemanfaatan sarana edukasi berorientasi digital semacam *flashcard* digital berbasis Canva secara teoretis mampu mendukung proses belajar melalui penyajian materi yang sistematis dan visual.

Secara praktis, menjelaskan bahwa rendahnya hasil belajar dan minat siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia menjadi permasalahan yang perlu segera diatasi. Penggunaan metode pembelajaran yang kurang beragam mengakibatkan peserta didik cenderung pasif serta mengalami penurunan motivasi sepanjang aktivitas instruksional. Kondisi tersebut pada gilirannya memicu lemahnya retensi dan pemahaman siswa terhadap substansi materi yang disajikan.

Penelitian ini diharapkan dapat menjadikan media *flashcard* digital berbasis Canva sebagai alternatif solusi bagi guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Media ini diharapkan mampu memfasilitasi pendidik dalam mendistribusikan materi melalui pendekatan yang lebih impresif, efisien, serta efektif. Di samping itu, luaran dari studi ini diorientasikan untuk memberikan kontribusi bagi institusi sekolah selaku rujukan evaluatif dalam memformulasikan pembelajaran digital, serta bagi siswa dalam meningkatkan motivasi dan prestasi belajar Bahasa Indonesia.

Penggunaan media *flashcard* digital berbasis Canva diharapkan dapat membangun iklim pembelajaran yang lebih interaktif, impresif, sekaligus bermakna. Melalui pemanfaatan instrumen tersebut, peserta didik dapat menginternalisasi pengetahuan secara kontekstual dan visual, sehingga penguasaan konsep mengenai makna dan kelas kata menjadi lebih baik.

Penelitian ini memiliki kebaruan pada pemanfaatan media *flashcard* digital berbasis Canva dalam pembelajaran kosakata (makna dan kelas kata) pada siswa sekolah dasar, yang belum banyak dikembangkan dalam penelitian sebelumnya. Berbeda dengan penelitian oleh Nabila, Fadhillah, dan Dorahman (2025) yang menunjukkan bahwa *flashcard* konvensional mampu meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia melalui peningkatan pemahaman, keterlibatan, dan motivasi siswa, serta penelitian oleh Pratiwi, Supangat, dan Pravitasari (2023) yang membuktikan bahwa penggunaan *flashcard* efektif dalam meningkatkan kosakata siswa secara interaktif, penelitian ini memadukan teknologi digital melalui Canva dengan maksud menyajikan aktivitas instruksional yang tidak sekadar interaktif serta inovatif, melainkan turut adaptif terhadap dinamika pembelajaran berbasis digital.

Atas dasar latar belakang tersebut, penulis memandang penting digelarnya sebuah studi ilmiah dengan judul "Pengaruh Penggunaan Media *Flashcard* Digital Berbasis Canva Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah 1 Ngawi" sebagai upaya untuk mengetahui tingkat efektivitas media tersebut dalam memperbaiki hasil belajar siswa.

METODE PENELITIAN

Jenis dan Rancangan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif karena data yang diperoleh berupa skor hasil belajar siswa yang dianalisis dengan teknik statistik untuk menghasilkan kesimpulan objektif. Penelitian bertujuan menguji pengaruh variabel X terhadap variabel Y. Menurut Sugiyono (2018), penelitian kuantitatif menggunakan data numerik yang dianalisis secara statistik untuk menguji hipotesis, dengan menekankan pengukuran objektif, generalisasi hasil, dan hubungan antarvariabel.

Metode yang digunakan adalah eksperimen dengan desain eksperimen semu (*quasi experiment*). Menurut Sugiyono (2018), metode eksperimen dilakukan dengan memberikan perlakuan tertentu dan mengamati pengaruhnya terhadap variabel yang diteliti. Desain ini dipilih karena subjek penelitian tidak diacak secara penuh, melainkan menggunakan kelas yang telah tersedia.

Penelitian menerapkan *Nonequivalent Control Group Design* yang melibatkan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen memperoleh pembelajaran menggunakan media *flashcard* digital berbasis Canva, sedangkan kelas kontrol mengikuti pembelajaran konvensional.

Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan di SD Muhammadiyah 1 Ngawi yang beralamat di Jalan Basuki Rahmat No. 77, Kabupaten Ngawi. Sekolah ini dipilih karena memiliki sarana pembelajaran yang mendukung penggunaan media digital serta komitmen dalam meningkatkan mutu pembelajaran Bahasa Indonesia.

Penelitian berlangsung selama lima bulan, mencakup tahap persiapan, pelaksanaan, hingga penyelesaian penelitian yang disesuaikan dengan kalender akademik sekolah.

Populasi, Sampel dan Teknik Pengambilan Sampel

Menurut Sugiyono (2018), populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek dengan karakteristik tertentu yang ditetapkan peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SD Muhammadiyah 1 Ngawi sebanyak 74 siswa. Populasi dipilih karena siswa kelas IV berada pada masa transisi dari kelas rendah ke kelas tinggi sehingga relevan untuk mengukur hasil belajar.

Menurut Sugiyono (2018), sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki populasi. Sampel penelitian terdiri atas 48 siswa, yaitu 24 siswa kelas IV Shalahuddin Al Ayyubi bin Ayyub sebagai kelompok eksperimen dan 24 siswa kelas IV Thoriq bin Ziyad sebagai kelompok kontrol.

Menurut Sugiyono (2018), teknik pengambilan sampel menentukan tingkat representativitas sampel terhadap populasi sehingga memengaruhi validitas hasil penelitian. Penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling*, yaitu pemilihan sampel berdasarkan pertimbangan tertentu, seperti kelayakan media pembelajaran, jumlah siswa yang relatif sama, kemampuan akademik yang seimbang, dan rekomendasi dari pihak sekolah.

Teknik Pengumpulan Data

Menurut Sugiyono (2018), teknik pengumpulan data merupakan metode yang digunakan peneliti untuk memperoleh data secara sistematis guna menjawab rumusan masalah penelitian. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi tes dan dokumentasi. Tes digunakan untuk mengukur hasil belajar Bahasa Indonesia siswa melalui *pretest* dan *posttest*. *Pretest* diberikan sebelum penggunaan media *flashcard* digital berbasis Canva, sedangkan *posttest* diberikan setelah perlakuan. Hasil tes digunakan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar dan menganalisis pengaruh media pembelajaran terhadap capaian siswa.

Selain tes, penelitian menggunakan dokumentasi untuk memperoleh data pendukung, seperti identitas siswa, jumlah peserta, nilai awal, foto kegiatan pembelajaran, dan dokumen lain yang relevan. Data dokumentasi digunakan untuk melengkapi dan memperkuat hasil penelitian sehingga lebih akurat dan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.

HASIL DAN PEMBAHASAN**Uji Prasyarat Analisis****Uji Normalitas**

Pengujian normalitas dijalankan dengan tujuan memverifikasi apakah sebaran data di kelas 4 Shalahuddin dan kelas 4 Thoriq memiliki pola distribusi yang normal atau tidak. Langkah ini sangat penting sebagai prasyarat sebelum memutuskan apakah analisis hipotesis akan menggunakan statistik parametrik ataupun non-parametrik. Perlu diingat bahwa total responden yang dilibatkan dalam riset ini berjumlah 24 peserta didik, maka fokus analisis merujuk pada nilai *Shapiro-Wilk* yang lebih direkomendasikan untuk ukuran sampel kecil.

Uji Normalitas di Kelas 4 Shalahuddin Al Ayyubi bin Ayyub**Tabel 1. Uji Normalitas Kelas 4 Shalahuddin****Tests of Normality**

	kode	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
nilai	1	.088	24	.200 [*]	.970	24	.675
	2	.101	24	.200 [*]	.960	24	.436

Sumber: Olahan Peneliti

Marujuk pada tabel tersebut dapat diuraikan bahwa nilai dengan kode 1 adalah nilai *pretest* dan kode 2 adalah nilai *posttest* pada kelas 4 Shalahuddin Al Ayyubi bin Ayyub. Pada data nilai kode 1 (*pretest*) menghasilkan nilai statistik *Shapiro-Wilk* sebesar 0,970 dengan perolehan nilai signifikansi (Sig.) yang didapat sebesar 0,675. Mengingat nilai $0,675 > 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa data pada kelompok terkait memiliki distribusi yang normal. Selanjutnya pada data nilai kode 2 (*posttest*) nilai statistik *Shapiro-Wilk* sebesar 0,960 dengan nilai signifikansi (Sig.) sebesar 0,436. Oleh sebab itu, nilai $0,436 > 0,05$, bisa dinyatakan bahwa data dalam kelompok tersebut juga terdistribusi secara normal.

Uji Normalitas di Kelas 4 Thoriq bin Ziyad**Tabel 1. Uji Normalitas Kelas 4 Thoriq****Tests of Normality**

	kode	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
nilai	1	.094	24	.200 [*]	.963	24	.512
	2	.166	24	.088	.938	24	.145

Sumber: Olahan Peneliti

Merujuk pada tabel di atas dapat dijelaskan bahwa data dengan kode 1 adalah nilai *pretest* dan kode 2 adalah nilai *posttest* pada kelas 4 Thoriq bin Ziyad. Pada data nilai kode 1 (*pretest*) menghasilkan nilai statistik *Shapiro-Wilk* sebesar 0,963 dengan perolehan nilai signifikansi (Sig.) sebesar 0,512. Mengingat nilai $0,512 > 0,05$, maka bisa dinyatakan bahwa data pada kelompok tersebut terdistribusi normal. Selanjutnya pada data nilai kode 2 (*posttest*) nilai statistik *Shapiro-Wilk* sebesar 0,938 dengan perolehan nilai signifikansi (Sig.) sebesar 0,145. Oleh sebab itu, nilai $0,145 > 0,05$, bisa dinyatakan bahwa data dalam kelompok tersebut juga terdistribusi secara

normal.

Uji Homogenitas

Untuk memastikan bahwa varians dari kelompok-kelompok data yang diuji memiliki kesetaraan atau bersifat homogen, dilakukanlah uji homogenitas. Pengujian ini menjadi prasyarat mutlak dalam penggunaan statistik parametrik, seperti uji-t untuk memastikan bahwa perbedaan yang ditemukan nantinya sungguh-sungguh disebabkan oleh adanya perbedaan antar kelompok, dan bukan akibat dari ketidaksamaan varians data.

Merujuk pada tabel *Test of Homogeneity of Variances* yang disajikan, langkah pengambilan keputusan didasarkan pada nilai signifikansi (Sig.) yang terdapat pada baris *Based on Mean*. Adapun ketentuan yang diberlakukan yakni apabila perolehan nilai signifikansi melebihi 0,05, maka varians dari kelompok data terkait dikategorikan homogen.

Uji Homogenitas Terhadap *Pretest* Kedua Kelas

Tabel 2. Uji Homogenitas Terhadap *Pretest*

		Test of Homogeneity of Variances			
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
nilai	Based on Mean	.200	1	46	.657
	Based on Median	.173	1	46	.679
	Based on Median and with adjusted df	.173	1	45.712	.679
	Based on trimmed mean	.180	1	46	.673

Sumber: Olahan Peneliti

Berdasarkan tabel tersebut, ditemukan bahwa data nilai *Levene Statistic* pada letak baris *Based on Mean* sebesar 0,200 dengan perolehan nilai signifikansi (Sig.) 0,657. Dikarenakan nilai (Sig.) $0,657 > 0,05$ maka data mampu dinyatakan homogen atau memiliki keragaman yang sama antara kelas 4 Shalahuddin Al Ayyubi bin Ayyub (eksperimen) dan kelas 4 Thoriq bin Ziyad (kontrol).

Uji Homogenitas Terhadap *Posttest* Kedua Kelas

Tabel 3. Uji Homogenitas Terhadap *Posttest*

		Test of Homogeneity of Variances			
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
nilai	Based on Mean	4.169	1	46	.047
	Based on Median	3.400	1	46	.072
	Based on Median and with adjusted df	3.400	1	40.241	.073
	Based on trimmed mean	4.108	1	46	.048

Sumber: Olahan Peneliti

Berdasarkan tabel tersebut, diperoleh nilai *Levene Statistic* pada baris *Based on Mean* sebesar 4,169 dengan perolehan nilai signifikansi (Sig.) 0,047. Mengingat nilai (Sig.) $0,047 < 0,05$, sehingga data dinyatakan tidak memiliki keragaman yang sama atau tidak homogen pada kelas 4

Thoriq bin Ziyad (kontrol) dan kelas 4 Shalahuddin Al Ayyubi bin Ayyub (eksperimen). Oleh sebab itu, hasil uji hipotesis dengan *Independent Sample t-Test* akan diambil pada baris *Equal Variances Not Assumed*.

Hasil Pengujian Hipotesis

Uji Hipotesis (Uji -t) pada riset ini menerapkan metode analisis *Independent Sample T-Test* dengan menggunakan SPSS 25. Pengujian tersebut bertujuan untuk memverifikasi ada atau tidaknya disparitas yang signifikan pada nilai rata-rata (*mean*) di antara dua kelompok sampel, yaitu kelompok eksperimen serta kelompok kontrol, di mana kedua kelompok tersebut memiliki karakteristik yang saling bebas (*independent*). Pengujian ini dilaksanakan setelah seluruh asumsi prasyarat analisis, yang mencakup uji normalitas dan uji homogenitas dinyatakan terpenuhi.

Berdasarkan tabel *Independent Samples t-Test* pada gambar yang dilampirkan, pengambilan keputusan dilakukan dengan merujuk pada nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) pada baris *Equal Variances Not Assumed* dikarenakan hasil dari uji homogenitas terhadap *posttest* dinyatakan tidak homogen. Apabila perolehan dari nilai Sig. (2-tailed) $> 0,05$ dinyatakan bahwa kedua kelompok tidak ada perbedaan. Sedangkan perolehan nilai Sig. (2-tailed) dengan $< 0,05$ dapat dinyatakan bahwa kedua kelompok memiliki perbedaan.

Uji Keseimbangan

Tabel 4. Uji Keseimbangan
Independent Samples Test

		t-test for Equality of Means			
		Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence ... Lower
nilai	Equal variances assumed	.870	-.833	5.063	-11.025
	Equal variances not assumed	.870	-.833	5.063	-11.027

Sumber: Olahan Peneliti

Pada tabel diatas, ditemukan bahwa nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) pada baris *Equal Variances Not Assumed* dari hasil analisis *Independent Sample T-Test* terhadap hasil *pretest* kedua kelompok sebesar 0,870. Karena nilai Sig. (2-tailed) $0,870 > 0,05$, maka kedua kelompok tersebut (*pretest* dan *posttest*) dinyatakan tidak memiliki perbedaan atau nilai siswa di kedua kelompok kurang lebih sama.

Uji Hipotesis dengan *Independent Sample t-Test*

**Tabel 5. Uji Hipotesis
Independent Samples Test**

		t-test for Equality of Means			
		Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence ... Lower
nilai	Equal variances assumed	.040	12.167	5.742	.610
	Equal variances not assumed	.040	12.167	5.742	.569

Sumber: Olahan Peneliti

Berdasarkan tabel tersebut, ditemukan bahwa besaran nilai Sig. (2-tailed) pada baris *Equal Variances Not Assumed* dari hasil analisis *Independent Sample T-Test* terhadap hasil *posttest* kedua kelompok adalah 0,040. Mengingat nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) $0,040 < 0,05$, maka kedua kelompok tersebut (*pretest* dan *posttest*) dinyatakan memiliki perbedaan. Maka dapat disimpulkan bahwa perlakuan atau variabel pembeda yang diintervensikan kepada kedua kelompok tersebut memberikan pengaruh atau dampak yang berbeda secara nyata secara statistik.

Pembahasan

Keberhasilan peningkatan hasil belajar Bahasa Indonesia pada materi kosakata di kelas IV Shalahuddin dipengaruhi oleh penggunaan media flashcard digital berbasis Canva yang mampu mengubah materi abstrak menjadi lebih mudah dipahami siswa. Penggunaan media yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik ini sejalan dengan pendapat Arsyad (2021) dan Sanjaya (2016) bahwa media pembelajaran berfungsi menyalurkan pesan pembelajaran, merangsang perhatian, serta meningkatkan kesiapan belajar siswa. Temuan ini juga didukung oleh penelitian Syahputra, Prayoga, dan Chandra (2024) yang menunjukkan bahwa media pembelajaran kontekstual dapat mempermudah pemahaman materi dan meningkatkan keterlibatan siswa.

Pengintegrasian flashcard digital terbukti mengurangi verbalisme dan kejenuhan belajar yang umumnya muncul pada metode ceramah konvensional. Media ini membantu menyederhanakan konsep kebahasaan, mempertahankan fokus siswa, dan meningkatkan minat belajar. Hasil tersebut mendukung pendapat Arsyad (2021) mengenai fungsi media dalam memperjelas materi, mengatasi keterbatasan pembelajaran, dan meningkatkan motivasi belajar. Temuan ini juga sejalan dengan penelitian Nasron, Nurhasanah, Suranda, dan Khadafi (2024) yang menyatakan bahwa media visual membantu memperluas pengetahuan, mempermudah pemahaman, dan memperkuat konsep kebahasaan siswa.

Visualisasi kata melalui flashcard membantu siswa memahami kosakata yang sebelumnya dianggap abstrak. Hal ini sesuai dengan pendapat Susanto (2016) yang mendefinisikan flashcard sebagai kartu bergambar untuk mengenalkan konsep atau informasi tertentu, serta Suyanto (2018) yang menegaskan efektivitas media visual dalam meningkatkan daya ingat. Secara teoretis, temuan ini mendukung teori pembelajaran multimedia Mayer (2009) yang menyatakan bahwa kombinasi teks dan gambar meningkatkan efektivitas belajar. Hasil penelitian Rizky Ainun Sulfianti, Sitti Aminah, dan Jamaluddin (2025) juga menunjukkan bahwa penggunaan flashcard dapat meningkatkan motivasi, partisipasi aktif, dan hasil belajar kosakata siswa.

Pengulangan kosakata melalui kartu bergambar dan berwarna menarik mampu mengurangi kebosanan serta meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Kondisi ini sesuai dengan

pendapat Susanto (2016) mengenai kelebihan flashcard yang mudah digunakan, menarik perhatian, meningkatkan daya ingat, dan mempermudah pemahaman konsep. Penelitian Syahputra, Prayoga, dan Chandra (2024) menunjukkan bahwa flashcard efektif memperkuat retensi memori melalui pengulangan materi, sedangkan Nasron, Nurhasanah, Suranda, dan Khadafi (2024) menemukan bahwa flashcard meningkatkan penguasaan kosakata dan motivasi belajar secara lebih signifikan dibandingkan metode konvensional.

Penggunaan smart TV untuk menampilkan flashcard digital membantu menyajikan materi kosakata secara lebih menarik dan mudah dipahami. Temuan ini sejalan dengan Putri dan Sari (2021) yang mendefinisikan flashcard digital sebagai media elektronik yang memadukan teks, gambar, warna, dan animasi untuk meningkatkan interaktivitas pembelajaran. Efektivitas media digital ini juga diperkuat oleh penelitian Fatia Zulfa Nurhafifah dkk. (2025) yang menyimpulkan bahwa kartu kata berbasis elektronik efektif meningkatkan penguasaan kosakata siswa sekolah dasar.

Pemanfaatan Canva dalam penyusunan flashcard digital membantu menghasilkan media pembelajaran yang menarik, kreatif, dan variatif. Fitur-fitur seperti template, ilustrasi, ikon, dan kombinasi warna mampu menjaga fokus serta minat belajar siswa. Temuan ini mendukung pendapat Rahmawati (2020) yang menyatakan bahwa Canva memudahkan guru dalam membuat media pembelajaran tanpa memerlukan kemampuan desain profesional. Selain itu, penelitian Mega Saptia Pratiwi dkk. (2023) menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi desain interaktif dapat meningkatkan interaksi siswa dan menciptakan suasana belajar yang lebih kondusif.

Fleksibilitas flashcard digital berbasis Canva memudahkan penyimpanan, pembaruan, dan akses melalui berbagai perangkat teknologi, sekaligus mampu meningkatkan motivasi belajar dan mengurangi kejenuhan siswa. Temuan ini mendukung pendapat Putri dan Sari (2021) yang menyebutkan bahwa flashcard digital memiliki tampilan menarik, mudah diakses, mendukung pembelajaran digital, dan meningkatkan motivasi belajar. Hasil tersebut juga sejalan dengan penelitian Sa'adah dan Ruja (2025) serta Rachwadi dan Rezania (2025) yang menunjukkan bahwa media kartu digital mampu meningkatkan keaktifan, minat, pemahaman, dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

Keberhasilan kelas eksperimen IV Shalahuddin yang memperoleh nilai rata-rata posttest 60,83, lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol IV Thoriq sebesar 48,67, menunjukkan adanya peningkatan kemampuan kognitif siswa setelah penggunaan flashcard digital. Hasil ini sesuai dengan pendapat Sudjana (2016) yang mendefinisikan hasil belajar sebagai kemampuan yang diperoleh setelah proses belajar, serta Dimiyati dan Mudjiono (2015) yang menyatakan bahwa hasil belajar merupakan hasil interaksi antara aktivitas belajar siswa dan kegiatan mengajar guru. Temuan ini diperkuat oleh penelitian Rizky Ainun Sulfianti, Sitti Aminah, dan Jamaluddin (2025) yang membuktikan efektivitas media inovatif dalam meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar.

Keunggulan hasil belajar kelas eksperimen tidak hanya terlihat dari peningkatan skor, tetapi juga dari kemampuan siswa memahami makna kata, menjelaskan kosakata baru, dan mengelompokkan kelas kata dengan tepat. Peningkatan ranah kognitif ini sesuai dengan Taksonomi Bloom yang menempatkan aspek pengetahuan sebagai indikator penting pemahaman siswa (Mahmudi et al., 2022). Temuan tersebut sejalan dengan penelitian Sa'adah dan Ruja (2025) yang menunjukkan bahwa media visual interaktif mempermudah siswa memahami konsep dan meningkatkan kemampuan kognitif.

Perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kontrol dipengaruhi oleh penggunaan media pembelajaran yang mampu meningkatkan perhatian, minat, dan motivasi belajar siswa.

Kondisi ini mendukung teori Slameto (2010) bahwa hasil belajar dipengaruhi faktor internal dan eksternal, termasuk media pembelajaran, serta diperkuat oleh Slamet (2020) yang menyatakan bahwa media yang sesuai dapat meningkatkan fokus dan keterlibatan siswa. Hasil penelitian Rachwadi dan Rezanisa (2025) juga menunjukkan bahwa media pembelajaran yang menarik mampu meningkatkan minat belajar dan efektivitas pembelajaran.

Penggunaan flashcard digital berbasis Canva terbukti meningkatkan penguasaan kosakata, makna kata, dan struktur bahasa siswa. Keberhasilan ini terlihat dari kemampuan siswa menjawab soal pemahaman kosakata pada tes akhir. Temuan tersebut sejalan dengan pendapat Tarigan (2019a) yang mendefinisikan hasil belajar Bahasa Indonesia sebagai kemampuan memahami materi bahasa yang tercermin dalam prestasi belajar, serta Arikunto (2018) yang menyatakan bahwa kompetensi berbahasa dapat diukur melalui tes. Penelitian Nasron, Nurhasanah, Suranda, dan Khadafi (2024) juga menunjukkan bahwa media visual inovatif mampu meningkatkan skor kosakata siswa secara signifikan.

Selain meningkatkan penguasaan kosakata, penggunaan kartu kata digital membantu siswa memahami makna teks dan mengembangkan keterampilan berbahasa. Hal ini sesuai dengan pandangan Tarigan (2015b) yang menegaskan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia bertujuan mengembangkan keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Temuan ini juga didukung oleh Kemendikbud (2022b), Depdiknas (2006), dan penelitian Fatia Zulfa Nurhafifah dkk. (2025) yang menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis pemahaman makna teks dapat meningkatkan kompetensi kebahasaan siswa sekolah dasar.

Penyajian kosakata melalui flashcard digital menjadikan materi lebih konkret, kontekstual, dan mudah diingat siswa. Kondisi ini mendukung pendapat Tarigan (2015a) bahwa penguasaan kosakata merupakan faktor penting dalam kemampuan berbahasa, serta Keraf (2010) yang mendefinisikan kosakata sebagai keseluruhan kata yang dikuasai seseorang. Pentingnya penguasaan kosakata juga ditegaskan oleh Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Kemendikbud (2017) sebagai dasar pengembangan literasi siswa. Temuan ini sejalan dengan penelitian Mega Saptia Pratiwi dkk. (2023) yang menyatakan bahwa media visual interaktif efektif memperkaya kosakata dan meningkatkan kemampuan berbahasa anak.

Hubungan positif antara penggunaan flashcard digital dan hasil belajar kognitif ditunjukkan oleh perolehan nilai posttest kelas eksperimen yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Penyajian materi secara singkat, jelas, dan menarik mampu meningkatkan fokus, minat, dan semangat belajar siswa. Temuan ini mendukung teori dual coding Mayer (2009) yang menjelaskan bahwa kombinasi teks dan gambar meningkatkan efektivitas pemrosesan informasi. Selain itu, Arsyad (2021) menegaskan bahwa media visual dapat meningkatkan pemahaman dan daya ingat siswa. Hasil penelitian Syahputra, Prayoga, dan Chandra (2024) juga menunjukkan bahwa penggunaan flashcard digital meningkatkan motivasi, keterlibatan, pemahaman, dan hasil belajar kosakata siswa sekolah dasar.

Simpulan Hasil Analisis

Setelah melakukan analisis data dan pembahasan sebagaimana telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *flashcard* digital berbasis Canva memberikan kontribusi signifikan terhadap peningkatan capaian hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, khususnya dalam penguasaan kosakata di kelas IV SD Muhammadiyah 1 Ngawi. Kesimpulan ini didasarkan pada hasil pengujian hipotesis menggunakan *Independent Samples t-Test* yang menunjukkan nilai signifikansi (*sig. 2-tailed*) pada bari *Equal Variances Not Assumed* sebesar 0,040. Karena nilai tersebut berada di bawah ambang batas signifikansi yang ditetapkan,

yaitu 0,05, maka dapat ditegaskan bahwa hasil belajar peserta didik pada kelompok eksperimen yang menerapkan media pembelajaran digital menunjukkan perbedaan yang nyata jika dibandingkan dengan capaian hasil belajar pada kelompok kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional.

Keunggulan implementasi media pembelajaran ini tampak pula pada efektivitas peningkatan hasil belajar yang diukur melalui perolehan skor rata-rata. Peserta didik yang menerima perlakuan pembelajaran menggunakan *flashcard* digital berbasis Canva memperlihatkan nilai rata-rata sebesar 60,83. Capaian tersebut melampaui kelompok kontrol secara signifikan, di mana kelompok kontrol hanya mencatatkan peningkatan pada kategori rendah dengan rata-rata skor sebesar 48,67. Hal ini mengindikasikan bahwa fitur visualisasi serta aspek interaktivitas yang dihadirkan oleh platform Canva mampu mengoptimalkan pemahaman siswa secara lebih mendalam dan fungsional selama aktivitas instruksional di tingkat sekolah dasar.

Di samping itu, kualitas alat ukur yang dimanfaatkan dalam penelitian ini dipastikan memenuhi standar metodologi penelitian yang ketat. Seluruh butir soal yang berjumlah 27 item telah teruji validitasnya untuk mengukur kompetensi siswa secara akurat. Instrumen tersebut juga memiliki derajat konsistensi yang sangat tinggi, yang dibuktikan dengan perolehan nilai reliabilitas *Cronbach's Alpha* sebesar 0,826 yang diklasifikasikan dalam kategori sangat kuat. Dengan demikian, temuan penelitian ini secara komprehensif menegaskan bahwa pengintegrasian teknologi digital dalam bentuk media *flashcard* digital mampu menjadi solusi inovatif untuk mengoptimalkan capaian pendidikan di lingkungan sekolah.

KESIMPULAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data mengenai pengaruh penggunaan media *flashcard* digital berbasis Canva terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia materi makna dan kelas kata pada siswa kelas IV SD Muhammadiyah 1 Ngawi, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *flashcard* digital berbasis Canva memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa. Hasil uji *Independent Sample T-Test* menunjukkan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,040 ($< 0,05$), sehingga hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Temuan ini menunjukkan adanya perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Kelas eksperimen (IV Shalahuddin) memperoleh nilai rata-rata *posttest* sebesar 60,83, lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol (IV Thoriq) yang memperoleh nilai rata-rata 48,67. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media *flashcard* digital berbasis Canva lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar dibandingkan metode pembelajaran konvensional. Sebaliknya, pembelajaran yang hanya menggunakan metode ceramah dan media konvensional cenderung menghasilkan peningkatan hasil belajar yang lebih rendah.

Keberhasilan penggunaan media *flashcard* digital berbasis Canva juga mendukung teori *dual coding* yang menjelaskan bahwa kombinasi teks dan gambar mampu meningkatkan proses kognitif siswa. Media ini terbukti membantu mengurangi kejenuhan belajar, meningkatkan perhatian, serta mempermudah pemahaman materi kosakata yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret dan menarik bagi siswa sekolah dasar.

Saran

Guru disarankan untuk mengintegrasikan teknologi digital, seperti Canva, dalam pengembangan media pembelajaran. Penggunaan *flashcard* digital dapat menjadi alternatif yang

efektif untuk meningkatkan penguasaan kosakata dan mengurangi kejenuhan siswa selama proses pembelajaran.

Sekolah diharapkan terus mendukung penerapan pembelajaran berbasis teknologi dengan menyediakan sarana dan prasarana digital yang memadai, seperti LCD proyektor, *smart TV*, atau perangkat pendukung lainnya guna menunjang penggunaan media pembelajaran inovatif.

Peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan penelitian pada materi, jenjang, atau mata pelajaran yang berbeda. Selain itu, penelitian dapat diperluas dengan mengkaji variabel lain, seperti motivasi belajar, minat belajar, atau keterlibatan siswa, sehingga diperoleh pemahaman yang lebih komprehensif mengenai efektivitas media digital dalam pembelajaran.

DAFTAR REFERENSI

- Arikunto, S. (2018). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Bumi Aksara.
- Arsyad, A. (2021). *Media Pembelajaran*. Raja Grafindo Persada.
- Dimiyati, & Mudjiono. (2015). *Belajar dan Pembelajaran*. Rineka Cipta.
- Haryadi, & Zamzani. (2020). *Peningkatan Keterampilan Berbahasa Indonesia*. UNY Press.
- Kemendikbud. (2022a). *Capaian Pembelajaran Kurikulum Merdeka*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Keraf, G. (2010). *Diksi dan Gaya Bahasa*. Gramedia Pustaka Utama.
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia Learning (2nd ed.)*. Cambridge University Press.
- Nasron, N., Nurhasanah, N., Suranda, N., & Khadafi, M. (2024). Macam-Macam Perkembangan Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar di Indonesia. *Innovative: Journal of Social Science Research*, 4(4), 14043–14057. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/innovative.v4i4.14744>
- Nurhafifah, F. Z., Tazkiya, A., Putra, I. S., Risdalina, & Destrinelli. (2025). Penerapan media flashcard digital berbasis Canva untuk meningkatkan pemahaman bacaan kosakata baku siswa kelas IV sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 274–281. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/26927/13761>
- Pratiwi, M. S., Supangat, & Pravitasari, D. (2023). Pengaruh media flashcard terhadap kosakata Bahasa Indonesia siswa Madrasah Ibtidaiyah. *Finger: Journal of Elementary School*, 2(2), 50–56. <https://doi.org/https://doi.org/10.30599/finger.v2i2.629>
- Putri, R., & Sari, D. (2021). Pengembangan Media Flashcard Digital Berbasis Canva. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(2), 65–72.
- Rachwadi, D. A., & Rezania, V. (2025). Flashcard media as a strategy to strengthen elementary students' learning interest: Flashcard sebagai strategi untuk meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar. *Indonesian Journal of Education Methods Development*, 20(4). <https://doi.org/https://doi.org/10.21070/ijemd.v20i4.1003>
- Rahmawati, N. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Canva dalam Pembelajaran. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 4(1), 12–20.
- Sa'adah, A. N. F., & Ruja, I. N. (2025). Pemanfaatan alat pembelajaran flashcard untuk meningkatkan motivasi dan keaktifan belajar peserta didik dalam pembelajaran IPS. Indonesia. *JIIPSI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pengetahuan Sosial*, 5(2), 214–224. <https://doi.org/https://doi.org/10.21154/jiipsi.v5i2.5076>
- Sanjaya, W. (2016). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Kencana.
- Slameto. (2010). *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Rineka Cipta.
- Sudjana, N. (2016). *Penilaian Hasil Belajar*. Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.

-
- Sulfianti, R. A., Aminah, S., & Jamaluddin. (2025). Efektivitas penggunaan Flashcard dalam pengajaran kosakata pada siswa kelas V sekolah dasar. *Pedagogy: Journal of Multidisciplinary Education*, 2(2), 107–116.
<https://doi.org/https://doi.org/10.66053/pedagogy.v2i2.203>
- Susanto, A. (2016). *Pengantar Media Pembelajaran*. Raja Grafindo Persada.
- Syahputra, R., Prayoga, T. B., & Chandra, Z. M. (2024). Media Pembelajaran Berbasis IT. *Journal of Information Systems and Management (JISMA)*, 3(2), 47–55.
<https://doi.org/https://doi.org/10.4444/jisma.v3i2.953>
- Tarigan, H. G. (2015a). *Membaca sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Angkasa.
- Tarigan, H. G. (2015b). *Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Angkasa.