

PENGARUH MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS CANVA TERHADAP KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN SISWA SEKOLAH DASAR

Desi Aulia¹, Firman², Desyandri³

^{1,2,3}Universitas Negeri Padang
Email Korespondensi: firmam@fip.unp.ac.id

Abstract : *The purpose of this study was to compare the differences in the early reading ability of students who used Canva-based interactive multimedia with students who used printed media. The method used is the experimental method with a post-test only control group design. Grade I students at SD Negeri 31 Payakumbuh were used as the study population, with the sample of IA-grade students as the experimental group and IB grade students as the control group. Tests, observations, and interviews serve as primary data collection methods. Descriptive and inferential statistics were used to analyze the data. The results showed that, based on the results of the t-test analysis, the tcount was 9.187 which was higher than the ttable 2.000. The average value of the experimental group on early reading ability was greater than that of the control group, namely 87.27 compared to 65.77. Based on this, it can be said that students who use interactive multimedia based on Canva and students who use print media have significantly different early reading abilities.*

Keywords : *interactive multimedia, canva, early reading, elementary school*

Abstrak : Tujuan penelitian ini adalah untuk membandingkan perbedaan kemampuan membaca permulaan siswa yang memanfaatkan multimedia interaktif berbasis Canva dengan siswa yang menggunakan media cetak. Metode yang digunakan adalah metode eksperimen *post-test only control group design*. Siswa kelas I SD Negeri 31 Payakumbuh dijadikan sebagai populasi penelitian, dengan sampelnya siswa kelas IA sebagai kelompok eksperimen dan siswa kelas IB sebagai kelompok kontrol. Tes, observasi, dan wawancara dijadikan sebagai metode pengumpulan data primer. Statistik deskriptif dan inferensial digunakan untuk menganalisis data. Hasil penelitian menunjukkan bahwa berdasarkan hasil analisis uji-t diperoleh t_{hitung} 9,187 lebih tinggi dari t_{tabel} 2,000. Nilai rata-rata kelompok eksperimen terhadap kemampuan membaca permulaan lebih besar daripada kelompok kontrol, yaitu 87,27 berbanding 65,77. Berdasarkan hal tersebut, dapat dikatakan bahwa siswa yang menggunakan multimedia interaktif berbasis Canva dan siswa yang menggunakan media cetak memiliki kemampuan membaca permulaan yang cukup berbeda secara signifikan.

Kata kunci: multimedia interaktif, canva, membaca permulaan, sekolah dasar

Salah satu keterampilan berbahasa yang paling penting di Sekolah Dasar adalah membaca. Hal ini disebabkan karena pembelajaran membaca dapat membantu kemampuan siswa dalam mempelajari berbagai mata pelajaran selain meningkatkan kemampuan berbahasanya (Suastika, 2019). Membaca adalah langkah pertama dalam membantu anak memahami sebuah teks (Ritonga et al., 2022). Membaca dapat digunakan untuk mempelajari berbagai hal (Arum Nisma Wulanjani & Candradewi Wahyu Anggraeni, 2019).

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 yang lebih lanjut (Muzdalifah & Subrata, 2022). Siswa diajarkan untuk membedakan bahasa tulisan dan lambang suara bunyi bahasa saat mereka mulai belajar membaca (Hapsari, 2019). Siswa juga dituntut untuk dapat mengenal berbagai macam huruf, suku kata, kata, dan frase (Pratiwi & Ariawan, 2017). Membaca permulaan sebagai dasar dalam membaca lanjut

bertujuan untuk melatih siswa agar mampu memahami dan menyuarakan tulisan dengan intonasi yang benar (Kumullah et al., 2019).

Berdasarkan observasi awal yang peneliti lakukan di SD Negeri 31 Payakumbuh, masih banyak terdapat siswa kelas I Sekolah Dasar yang belum mampu membaca dengan lancar. Banyak diantara mereka yang belum mengenal huruf dengan tepat, sering keliru dalam membedakan huruf-huruf yang bentuknya hampir sama, dan kesulitan dalam melafalkan kata atau simbol bunyi. Keadaan tersebut menunjukkan bahwa kemampuan membaca permulaan siswa di Sekolah Dasar masih sangat rendah, sehingga proses pembelajaran menjadi kurang optimal dan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan tidak tercapai dengan baik. Berbagai kesulitan yang dialami siswa tersebut harus segera diatasi oleh guru, karena akan berpengaruh terhadap kemampuan membaca berikutnya, bahkan siswa akan kesulitan mengikuti pelajaran lain karena ketidakmampuannya dalam memahami bahan bacaan yang disajikan guru baik dalam bentuk buku pelajaran, buku-buku penunjang, maupun sumber-sumber belajar tertulis lainnya (Yunus Abidin, 2010).

Kemampuan membaca permulaan yang masih rendah pada siswa Sekolah Dasar dapat disebabkan oleh banyak faktor, salah satunya adalah dari sisi guru. Penyajian

materi pelajaran yang monoton dan selalu didominasi oleh guru melalui metode konvensional seperti ceramah dan penugasan, menjadikan kegiatan membaca kurang menyenangkan. Untuk mengatasi masalah tersebut, guru perlu melakukan perubahan dalam menyajikan pelajaran kepada siswa. Pembelajaran membaca permulaan di Sekolah Dasar dapat diajarkan melalui metode dan media yang menyenangkan, sehingga siswa tidak merasa bosan dan terbebani dengan kegiatan membaca (Rahman & Haryanto, 2014). Guru perlu merancang pembelajaran membaca dengan baik sehingga mampu menumbuhkan kebiasaan membaca yang menyenangkan. Kondisi belajar sebaiknya dilakukan dengan rileks dan menggembirakan, disajikan dengan konsep belajar sambil bermain dengan media yang menarik dan bersifat interaktif. Untuk itu, kemampuan guru dalam mengembangkan dan memanfaatkan media pembelajaran sangat dibutuhkan. Pembelajaran yang dikelola oleh guru harus mempertimbangkan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (Adittia, 2017).

Media pembelajaran merupakan komponen penting dalam proses pembelajaran yang tidak dapat dipisahkan, karena dengan media pembelajaran memungkinkan tercapainya tujuan

pendidikan (Arsyad & Rahman, 2015). Guru dapat menggunakan media pembelajaran untuk membantu siswa dalam memahami pelajaran (Helsa & Kenedi, 2019). 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.

Saat ini, media pembelajaran telah maju dan berkembang seiring dengan kecanggihan ilmu pengetahuan, teknologi, dan komunikasi (Yaumi, 2015). Media pembelajaran digital sering digunakan karena dapat menarik minat belajar siswa serta praktis dan fleksibel dalam penggunaannya. Salah satu media pembelajaran digital tersebut adalah multimedia interaktif. Multimedia merupakan gabungan dari berbagai jenis media baik dalam bentuk teks, gambar, audio, video, atau animasi yang dibuat dalam bentuk *software* menggunakan komputer. Sedangkan multimedia interaktif adalah gabungan dari beberapa media seperti gambar, teks, audio, animasi, dan simulasi yang dirancang agar menjadi satu keutuhan sehingga dapat memperjelas materi atau konsep-konsep yang bersifat abstrak agar menjadi lebih konkret (Deliany et al., 2019).

Multimedia interaktif dapat

dimanfaatkan sebagai media alternatif untuk mendorong partisipasi siswa dalam proses pembelajaran (Kumalasani, 2018). Multimedia interaktif merupakan sarana pembelajaran yang menurut (Yanto, 2019) dapat menimbulkan interaksi antara siswa dengan materi pelajaran sehingga saling berdampak dan mempengaruhi satu sama lain. Multimedia interaktif sangat berguna sebagai alat yang komprehensif dalam proses belajar mengajar karena dapat menyajikan informasi yang dapat dilihat, didengar, dan dilakukan (Praheto et al., 2017). Multimedia interaktif adalah suatu bentuk pembelajaran berbasis komputer yang dapat disajikan dalam bentuk teks, grafik, musik, film animasi, powerpoint interaktif, permainan, kuis, dan kegiatan lain untuk mendorong partisipasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Salah satu aplikasi yang dapat digunakan untuk merancang multimedia interaktif tersebut yaitu aplikasi Canva.

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 (Junaedi, 2021). 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.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah terdapat pengaruh multimedia interaktif berbasis Canva terhadap kemampuan membaca permulaan siswa di Sekolah Dasar? Untuk itu ditentukanlah hipotesis penelitiannya yaitu $H_0 =$ Tidak terdapat pengaruh multimedia interaktif berbasis Canva terhadap kemampuan membaca permulaan siswa di Sekolah Dasar dan $H_a =$ Terdapat pengaruh multimedia interaktif berbasis Canva terhadap kemampuan membaca permulaan siswa di Sekolah Dasar. Adapun tujuan penelitian ini yaitu untuk menguji perbedaan signifikan kemampuan membaca permulaan siswa antara yang menggunakan multimedia interaktif berbasis Canva dengan menggunakan media cetak.

METODE

Penelitian ini bersifat kuantitatif dan menggunakan metode eksperimen. Metode penelitian eksperimen adalah metode penelitian yang digunakan untuk melihat pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang dipantau dengan cermat (Sugiyono, 2017). *The Post-test Only Control Group Design* dipilih sebagai jenis

desain penelitian. Sebanyak 60 siswa kelas I SD Negeri 31 Payakumbuh mengikuti pembelajaran tersebut, ada 30 siswa di kelas IA dan 30 siswa di kelas IB. Sampel jenuh, atau pengambilan sampel di mana setiap anggota populasi digunakan sebagai sampel adalah metode yang digunakan. Baik kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol dipilih secara lengkap, tidak secara acak. Siswa kelas IA dijadikan sampel untuk kelompok eksperimen, dan sampel untuk kelompok kontrol dipilih siswa kelas IB. Kedua kelompok berjumlah sama.

Teknik pengumpulan data dilakukan

melalui tes, observasi, dan wawancara. Tes diberikan untuk mengukur kemampuan membaca permulaan siswa. Observasi dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung untuk mengamati perkembangan belajar siswa menggunakan multimedia interaktif berbasis Canva. Sedangkan wawancara dilakukan untuk mendapatkan informasi tentang kemampuan membaca permulaan siswa sebelum ataupun sesudah mendapatkan perlakuan. Berikut disajikan kisi-kisi instrumen observasi kemampuan membaca permulaan menggunakan multimedia interaktif berbasis Canva pada tabel 1:

Tabel 1. Kisi-Kisi Instrumen Observasi Kemampuan Membaca Permulaan

No.	Aspek yang dinilai	Skor Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
1.	Kemampuan mengucapkan bunyi huruf				
2.	Kemampuan membedakan huruf				
3.	Kemampuan menyebutkan kata yang mempunyai huruf awal yang sama				
4.	Kemampuan melafalkan kata dengan jelas				

Keterangan:

- BB = Belum Berkembang
- MB = Mulai Berkembang
- BSH = Berkembang Sesuai Harapan
- BSB = Berkembang Sangat Baik

Metode statistik deskriptif dan inferensial digunakan untuk menganalisis data yang diperoleh. Uji hipotesis menggunakan uji t dilakukan untuk mengevaluasi hasil penilaian kemampuan membaca permulaan siswa. Untuk mengetahui data berdistribusi normal atau

tidak dan variansnya homogen atau tidak maka dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas sebelum dilakukan pengujian hipotesis. Kriteria uji normalitas menggunakan taraf signifikansi 5% atau 0,05. Dengan demikian, jika nilai signifikansi uji lebih dari 0,05, data dianggap

berdistribusi normal; jika nilai signifikansi uji kecil dari 0,05, data dianggap berdistribusi tidak normal. Uji t atau Independent Samples T-Test digunakan untuk menguji dua rata-rata dari dua data independen ketika data dinyatakan berdistribusi normal dan variansnya homogen.

HASIL

Berdasarkan analisis data yang dilakukan secara statistik deskriptif pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, maka dapat digambarkan perbedaan rata-rata kemampuan membaca permulaan kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol pada tabel 2 berikut:

Tabel 2. Analisis Data dengan Statistik Deskriptif

Statistik	Kelompok Eksperimen	Kelompok Kontrol
Mean	87,27	65,77
Median	87,57	67,00
Standar Deviasi	6,175	11,233
Varians	38,133	126,185

Melalui tabel 2 tersebut dapat dijelaskan bahwa rata-rata kemampuan membaca permulaan siswa kelompok eksperimen 87,27 lebih besar dari rata-rata kemampuan membaca permulaan kelompok kontrol yaitu 65,77. Ini berarti rata-rata kemampuan membaca permulaan siswa menggunakan multimedia interaktif berbasis Canva lebih tinggi dari kemampuan membaca permulaan siswa menggunakan media cetak. Dengan

demikian, secara deskriptif statistik dapat disimpulkan ada perbedaan rata-rata kemampuan membaca permulaan siswa antara menggunakan multimedia interaktif berbasis Canva dengan menggunakan media cetak.

Selanjutnya, untuk membuktikan apakah perbedaan tersebut signifikan atau tidak, serta untuk melihat apakah terdapat pengaruh multimedia interaktif berbasis Canva terhadap kemampuan membaca permulaan siswa kelas I Sekolah Dasar, dilakukan uji t atau uji Independen Sample T-Test. Sebelum uji t dilakukan, asumsi data harus berasal dari kelompok yang berbeda, berdistribusi normal dan varians homogen. Untuk itu, uji normalitas dan uji homogenitas perlu dilakukan terlebih dahulu. Hasil uji normalitas Kolmogorov Smirnov pada kelompok eksperimen diperoleh Sig. 0,115 dan pada kelompok kontrol diperoleh Sig. 0,479. Keduanya menunjukkan $> 0,05$ sehingga kedua kelompok sama-sama berdistribusi normal. Selanjutnya, dari hasil uji homogenitas juga terdapat persamaan varians antar kelompok yang berarti varians data homogen. Karena data berdistribusi normal dan variansnya homogen, maka dilanjutkan dengan uji t atau Independen Sample T-Test. Hasil SPSS nya dapat dibaca pada tabel 3 dibawah ini:

Tabel 3. Hasil Uji t atau Independent Sampel T-Test

		Independent Samples Test									
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						95% Confidence Interval of the Difference	
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper	
Kemampuan Membaca Permulaan	Equal variances assumed	8.235	.006	9.187	58	.000	21.500	2.340	16.815	26.185	
	Equal variances not assumed			9.187	45.061	.000	21.500	2.340	16.786	26.214	

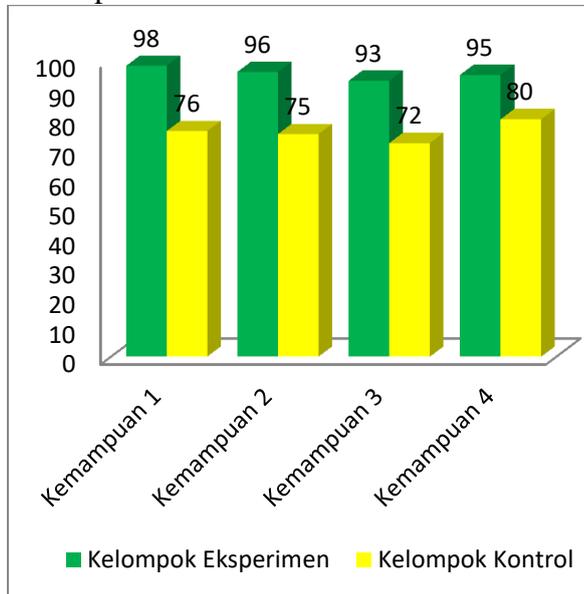
Sebelum menganalisis temuan output SPSS pada tabel 3, penting untuk memahami kriteria yang digunakan dalam Independent Sample T-Test, yaitu a) H_0 diterima dan H_a ditolak jika nilai Sig. (2-tailed) lebih besar dari 0,05 dan b) H_0 ditolak dan H_a diterima jika Sig. (2-tailed) kecil dari 0,05. Berdasarkan tabel 3 diketahui terdapat varians yang sama dengan nilai Sig. (2-tailed) adalah 0,000. Sig. 0,000 lebih kecil dari 0,05 sehingga menghasilkan penolakan H_0 dan penerimaan H_a . Hal ini menunjukkan bahwa siswa yang menggunakan multimedia interaktif berbasis Canva dan siswa yang menggunakan media cetak memiliki rata-rata tingkat kemampuan membaca permulaan yang berbeda.

Selanjutnya, dari hasil perhitungan uji t, diperoleh $t_{hitung} = 9,187$ sedangkan t_{tabel} dengan rumus $(\alpha/2)$; $(df) = (0,05/2)$; $(60) = (0,025)$; (60) memiliki nilai 2,000 sehingga

$t_{hitung} 9,187 > t_{tabel} 2,000$. Berdasarkan pedoman pengambilan keputusan dalam uji Independen Sample T-Test ditentukan bahwa: a) jika nilai $t_{hitung} < t_{tabel}$, maka H_0 diterima dan H_a ditolak, dan b) jika nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, nilai $t_{hitung} 9,187 > t_{tabel} 2,000$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Ini berarti terdapat perbedaan rata-rata kemampuan membaca permulaan siswa antara yang menggunakan multimedia interaktif berbasis Canva dengan siswa yang menggunakan media cetak.

Kemudian, hasil analisis data yang dilakukan melalui observasi sesuai kisi-kisi instrumen yang telah ditentukan terhadap kemampuan membaca permulaan siswa kelas I Sekolah Dasar antara kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol dapat digambarkan pada diagram 1 berikut:

Diagram 1. Hasil Observasi Perbedaan Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Antara Kelompok Eksperimen Dengan Kelompok Kontrol



Berdasarkan hasil observasi pada diagram 1 tersebut, terlihat perbedaan kemampuan membaca permulaan siswa antara kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol. Dimana dalam aspek kemampuan mengucapkan bunyi huruf, kelompok eksperimen memperoleh nilai 98 sedangkan kelompok kontrol 76. Selanjutnya, pada aspek kemampuan membedakan huruf, kelompok eksperimen 96 dan kelompok kontrol 75. Sedangkan pada aspek kemampuan menyebutkan kata yang mempunyai huruf awal yang sama, kelompok eksperimen lebih unggul dengan nilai 93 sementara kelompok kontrol hanya 72. Begitu juga pada aspek kemampuan melafalkan kata dengan jelas, kelompok eksperimen memperoleh nilai 95 dan kelompok kontrol 80. Dengan demikian,

pada keempat aspek hasil observasi kemampuan membaca permulaan, kelompok eksperimen lebih baik dengan rata-rata 95,50 dibandingkan kelompok kontrol dengan rata-rata 75,75. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan membaca permulaan kelompok eksperimen atau yang mendapatkan perlakuan dengan menggunakan multimedia interaktif berbasis Canva berbeda secara signifikan dengan kemampuan membaca permulaan kelompok kontrol atau yang tidak mendapatkan perlakuan dan hanya menggunakan media cetak.

PEMBAHASAAN

Merujuk pada temuan penelitian sebelumnya, seperti penelitian Ende dkk tahun 2022 dengan judul Perancangan dan Pembuatan E-Modul Interaktif Berbasis Canva pada Mata Pelajaran Dasar Kelistrikan dan Elektronika, hasil validasi ahli materi I dan II masing-masing adalah 89,3% dan 89,3%, dengan kategori sangat valid untuk pembuatan E-modul berbasis Canva. Begitu juga hasil validasi ahli media I dengan persentase 97,3% dan validasi ahli media II 88% dengan kategori sangat valid. E-Modul Interaktif Berbasis Canva sangat baik dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran, sesuai dengan hasil validasi dari ahli materi dan ahli media. Selanjutnya penelitian Melinda & Saputra tahun 2021 yang berjudul Canva Sebagai Media

Pembelajaran IPA Materi Perpindahan Kalor di Sekolah Dasar menemukan bahwa penggunaan Canva sebagai sarana pembelajaran dapat mempermudah guru dalam melakukan kegiatan pembelajaran karena materi pembelajaran dapat dianimasikan menggunakan fitur Canva sehingga memungkinkan siswa belajar melalui penggunaan objek nyata. Temuan penelitian sebelumnya mendukung penelitian yang telah dilakukan, bahwa multimedia interaktif yang dibuat dengan menggunakan Canva memberikan dampak yang besar dan positif terhadap pembelajaran.

Penelitian ini memberikan dampak yang positif terhadap siswa dan guru. Siswa menjadi aktif dan penuh semangat dalam belajar karena media yang digunakan guru bersifat interaktif dan menarik, sehingga kemampuan membaca permulaan siswa seperti kemampuan membedakan huruf, melafalkan huruf dan kata yang hampir sama, serta kemampuan membaca dengan lancar dapat meningkat. Gurupun juga menjadi kreatif dalam melakukan inovasi pembelajaran dan merancang media berbasis teknologi digital dalam berbagai desain melalui fitur-fitur menarik yang disediakan Canva. Sehingga fasilitas IT yang sudah tersedia di sekolah dapat dimanfaatkan dengan semaksimal mungkin. Sekolah menjadi lebih maju dan canggih

dalam menggunakan teknologi. Namun penelitian ini hanya terbatas pada pembelajaran membaca permulaan di kelas I Sekolah Dasar, sehingga diharapkan peneliti lain dapat melakukan penelitian sejenis yang lebih baik pada materi dan mata pelajaran lainnya.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data, pengujian hipotesis dan pembahasan yang telah diuraikan, terdapat perbedaan rata-rata kemampuan membaca permulaan siswa antara yang menggunakan multimedia interaktif berbasis Canva (kelompok eksperimen) dengan menggunakan media cetak (kelompok kontrol) yaitu 87,27 berbanding 65,77. Perbandingan nilai t_{hitung} 9,187 > t_{tabel} 2,000 menyebabkan H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga uji hipotesis dalam penelitian ini dapat diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata kemampuan membaca permulaan siswa antara yang menggunakan multimedia interaktif berbasis Canva dengan siswa yang menggunakan media cetak. Ini berarti penggunaan multimedia interaktif berbasis Canva memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan membaca permulaan siswa di Sekolah Dasar.

DAFTAR RUJUKAN

- Adittia, A. (2017). Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS pada Siswa Kelas IV SD. *Mimbar Sekolah Dasar*, 4(1), 9–20. <https://doi.org/10.23819/mimbar-sd.v4i1.5227>
- Arsyad, A., & Rahman, A. (2015). Media Pembelajaran. *Bab Ii Kajian Teori*, 1, 23–35. <https://opac.perpusnas.go.id/DetailOpac.aspx?id=968536#>
- Arum Nisma Wulanjani, & Candradewi Wahyu Anggraeni. (2019). Meningkatkan Minat Membaca melalui Gerakan Literasi Membaca bagi Siswa Sekolah Dasar. *Proceeding of Biology Education*, 3(1), 26–31. <https://doi.org/10.21009/pbe.3-1.4>
- Deliany, N., Hidayat, A., & Nurhayati, Y. (2019). Penerapan Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep IPA Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Educare*, 17(2), 90–97. <http://jurnal.fkip.unla.ac.id/index.php/educare/article/view/247>
- Hapsari, E. D. (2019). Penerapan Membaca Permulaan untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa. *AKSARA: Jurnal Bahasa Dan Sastra*, 20(1), 10–24. <https://doi.org/10.23960/aksara/v20i1.pp10-24>
- Helsa, Y., & Kenedi, A. K. (2019). Edmodo-Based Blended Learning Media in Learning Mathematics. *Journal of Teaching and Learning in Elementary Education (Jtlee)*, 2(2), 107–117. <https://doi.org/10.33578/jtlee.v2i2.7416>
- Junaedi, S. (2021). Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran Daring untuk Meningkatkan Kemampuan Kreatifitas Mahasiswa pada Mata Kuliah English for Information Communication and Technology. *Bangun Rekaprima*, 7(2), 80–89. https://jurnal.polines.ac.id/index.php/bangun_rekaprima/article/view/3000/107647
- Kumalasani, M. P. (2018). Kepraktisan Penggunaan Multimedia Interaktif Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SD. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, 2(1A), 1–11. <https://doi.org/10.21067/jbpd.v2i1a.2345>
- Kumullah, R., Yulianto, A., & Ida, I. (2019). Peningkatan Membaca Permulaan Melalui Media Flash Card pada Siswa Kelas Rendah Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan*, 7(2), 36–42. <https://doi.org/10.36232/pendidikan.v7i2.301>
- Muzdalifah, I., & Subrata, H. (2022). Pengembangan Big Book Berbasis Kearifan Lokal Untuk Pembelajaran Membaca Permulaan Di Sd. *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 8(1), 44–53. <https://doi.org/10.26740/jrpd.v8n1.p44-53>
- Praheto, B. E., Andayani, Rohmadi, M., & Wardani, N. E. (2017). Peran Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Indonesia Di PGSD. *The 1st Education and Language International Conference Proceedings Center for International Language Development of Unissula (ELIC 2017)*, 173–177. <http://jurnal.unissula.ac.id/index.php/ELIC/article/view/1224>
- Pratiwi, I. M., & Ariawan, V. A. N. (2017). Analisis Kesulitan Siswa Dalam Membaca Permulaan Di Kelas Satu Sekolah Dasar. *Sekolah Dasar: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan*, 26(1), 69–76. <https://doi.org/10.17977/um009v26i12017p069>
- Rahman, B., & Haryanto, H. (2014). Peningkatan Keterampilan Membaca Permulaan Melalui Media Flashcard Pada Siswa Kelas I Sdn Bajayau Tengah 2. *Jurnal Prima Edukasia*, 2(2), 127. <https://doi.org/10.21831/jpe.v2i2.2650>
- Ritonga, S., Rambe, R. N., Islam, U., & Sumatera, N. (2022). *Jurnal Cakrawala Pendas PENGGUNAAN MEDIA BIG BOOK DALAM MENINGKATKAN*. 8(4), 1266–1272.
- Suastika, N. S. (2019). Problematika Pembelajaran Membaca Dan Menulis Permulaan Di Sekolah Dasar. *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(1), 57. <https://doi.org/10.25078/aw.v3i1.905>
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. CV Alfabeta.
- Yanto, D. T. P. (2019). Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif pada Proses Pembelajaran Rangkaian Listrik. *INVOTEK: Jurnal Inovasi Vokasional Dan Teknologi*, 19(1), 75–82. <https://doi.org/10.24036/invotek.v19i1.409>
- Yaumi, M. (2015). Penerapan Model Assure dalam Pengembangan Media dan Teknologi Pembelajaran PAI. *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*, 3(April), 49–58.
- Yunus Abidin. (2010). *Strategi Membaca Teori dan Pembelajarannya*. Risqi Press.