

MERANGKAI BAHASA, MENUMBUHKAN LITERASI: KARTU DWIBAHASA BERBASIS CANVA UNTUK SEKOLAH PEDALAMAN KALIMANTAN BARAT

Debora Korining Tyasⁱ, Evi Fitrianingrumⁱⁱ, Sri Astutiⁱⁱⁱ

STKIP Persada Khatulistiwa Sintang

Email: deborakoriningtyas.stkippk@gmail.com,
Fitrianingrumevi250@gmail.com, sriastuti170515@gmail.com

Abstrak

Kegiatan literasi sekolah di wilayah pedalaman Kalimantan Barat masih belum optimal karena keterbatasan bahan ajar yang kontekstual dan menarik, sehingga diperlukan inovasi pembelajaran yang mampu mengintegrasikan bahasa daerah dan teknologi digital untuk memperkuat identitas linguistik serta meningkatkan literasi dasar. Tulisan ini bertujuan mendeskripsikan hasil kreativitas mahasiswa dalam mengembangkan media literasi berbentuk kartu dwibahasa berbasis aplikasi Canva pada mata kuliah Pendidikan Literasi SD. Pendeskripsiannya fokus pada produk kreatif mahasiswa yang memuat padanan kata dalam bahasa Indonesia dan bahasa daerah asal mahasiswa (bahasa Dayak dan Melayu). Setiap produk melalui tahap perancangan, koreksi kebahasaan, dan finalisasi desain visual sebelum menjadi karya akhir. Hasil menunjukkan bahwa mahasiswa mampu menampilkan kreativitas tinggi dalam pemilihan diksi, komposisi warna, dan tata letak visual yang menarik serta komunikatif. Penggunaan Canva memudahkan proses desain dan memungkinkan mahasiswa menghasilkan media pembelajaran adaptif terhadap konteks digital. Produk kartu dwibahasa yang dihasilkan memperlihatkan nilai pelestarian bahasa daerah dan penguatan kearifan lokal dalam konteks pembelajaran literasi sekolah. Dengan demikian, integrasi antara teknologi digital, kreativitas mahasiswa, dan kearifan lokal terbukti mampu memperkaya praktik literasi di sekolah dasar, khususnya di wilayah pedalaman, sekaligus menumbuhkan kesadaran multibahasa dan apresiasi terhadap keberagaman budaya Indonesia.

Kata kunci: literasi sekolah, kartu dwibahasa, Canva, bahasa daerah, teknologi digital

PENDAHULUAN

Kemampuan literasi dasar, khususnya dalam aspek membaca dan menulis, merupakan elemen penting dalam proses pembelajaran dan menjadi fondasi utama bagi perkembangan akademik peserta didik di jenjang sekolah dasar. Literasi tidak hanya diartikan sebagai kemampuan teknis mengenal huruf dan kata, tetapi juga mencakup kemampuan memahami, menafsirkan, serta menggunakan bahasa sebagai alat berpikir dan berkomunikasi. Dalam konteks pendidikan dasar, literasi menjadi kunci utama yang menentukan keberhasilan siswa dalam menguasai berbagai bidang studi.

Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa kegiatan literasi di berbagai wilayah Indonesia, terutama di daerah pedalaman seperti Kalimantan Barat, masih menghadapi beragam kendala. Berdasarkan temuan dan laporan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek, 2023), tantangan utama terletak pada minimnya bahan bacaan yang relevan, terbatasnya media pembelajaran kontekstual, serta kurangnya dukungan lingkungan belajar yang literat. Kondisi tersebut diperparah oleh keterbatasan akses terhadap teknologi dan sumber belajar digital yang dapat meningkatkan minat baca siswa.

Salah satu persoalan mendasar yang dihadapi siswa di wilayah pedalaman Kalimantan Barat adalah perbedaan linguistik antara bahasa daerah yang mereka gunakan sehari-hari dengan bahasa Indonesia sebagai bahasa pengantar di sekolah. Anak-anak di pedalaman biasanya tumbuh dalam lingkungan sosial yang sangat kuat dengan bahasa ibu mereka, seperti bahasa Dayak atau Melayu, sementara bahasa Indonesia baru mereka kenal secara formal ketika memasuki sekolah dasar. Situasi ini menyebabkan adanya kesenjangan linguistik yang berdampak langsung pada pemahaman siswa terhadap pelajaran yang disampaikan dalam bahasa Indonesia.

Ketidakterbiasaan dalam menggunakan bahasa Indonesia mengakibatkan siswa kesulitan memahami makna kosakata, struktur kalimat, serta konteks wacana yang berbeda dengan bahasa ibu mereka. Akibatnya, proses pemerolehan literasi awal menjadi terhambat karena siswa cenderung menerjemahkan secara literal dari bahasa daerah ke bahasa Indonesia. Hal ini sejalan dengan temuan Sutanto (2021), yang menyatakan bahwa kesenjangan antara bahasa ibu dan bahasa pengantar di sekolah dapat menghambat pemerolehan bahasa kedua dan memengaruhi prestasi belajar siswa, terutama pada keterampilan membaca dan menulis.

Mengingat pentingnya fungsi bahasa dalam pemerolehan literasi, diperlukan inovasi pembelajaran yang mampu menjembatani perbedaan bahasa tersebut. Salah satu pendekatan yang relevan adalah pengembangan media kartu dwibahasa, yakni alat bantu belajar berbentuk visual yang menampilkan padanan kata dalam bahasa Indonesia dan bahasa daerah. Media ini tidak hanya berfungsi sebagai sarana pembelajaran bahasa, tetapi juga sebagai bentuk pelestarian bahasa daerah dan penguatan identitas budaya lokal. Melalui kartu dwibahasa, anak-anak diharapkan dapat memahami kosakata bahasa Indonesia dengan lebih mudah karena dikaitkan langsung dengan makna yang telah mereka kenal dalam bahasa ibu.

Sebagai contoh, ketika siswa mengetahui bahwa kata “air” dalam bahasa Indonesia memiliki padanan “ai” dalam bahasa Dayak atau “ayer” dalam bahasa Melayu, mereka dapat mengaitkan konsep yang sudah akrab dengan istilah dalam bahasa Indonesia. Dengan demikian, media ini tidak hanya mempermudah pemahaman kosakata, tetapi juga memperkuat hubungan semantik antara dua bahasa, sekaligus mengembangkan kesadaran multibahasa dan kebanggaan terhadap bahasa daerah.

Selain nilai linguistik, pengembangan kartu dwibahasa juga memiliki dimensi kultural dan pedagogis yang signifikan. Dalam konteks Kalimantan Barat yang multiethnic dan multibahasa, upaya pelestarian bahasa daerah melalui kegiatan akademik seperti ini menjadi wujud nyata dari pendidikan berbasis kearifan lokal. Sejalan dengan pandangan Nugraha (2023), pelestarian bahasa daerah melalui inovasi media pembelajaran berbasis teknologi merupakan langkah strategis dalam mengintegrasikan nilai-nilai budaya ke dalam sistem pendidikan modern.

Lebih jauh, perkembangan teknologi digital dewasa ini membuka peluang besar bagi pendidik untuk mengembangkan media pembelajaran yang kreatif, menarik, dan mudah diakses. Salah satu aplikasi yang sangat potensial digunakan adalah Canva, yakni platform desain grafis daring yang memungkinkan pengguna merancang berbagai bentuk media visual secara sederhana namun profesional. Aplikasi ini sangat cocok digunakan oleh mahasiswa calon guru karena menyediakan berbagai template edukatif, ikon, warna, dan elemen grafis yang dapat dimanfaatkan untuk membuat kartu pembelajaran dengan cepat.

Menurut Kurniawati dan Rahman (2022), Canva memiliki keunggulan dalam mendukung pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis digital karena tampilannya yang intuitif serta menyediakan berbagai fitur yang mendukung integrasi teks dan gambar. Dengan demikian, penggunaan Canva dalam konteks pengembangan kartu dwibahasa tidak hanya berfungsi sebagai alat desain, tetapi juga sebagai sarana pembelajaran literasi digital yang relevan dengan tuntutan abad ke-21.

Kegiatan pengembangan kartu dwibahasa berbasis Canva dalam penelitian ini dilaksanakan pada mata kuliah Pendidikan Literasi SD di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), STKIP Persada Khatulistiwa Sintang. Melalui kegiatan ini, mahasiswa dilatih untuk mengintegrasikan tiga kompetensi utama, yakni (1) kemampuan kebahasaan, (2) kreativitas visual, dan (3) kesadaran terhadap nilai budaya lokal. Produk yang dihasilkan mahasiswa berupa kartu dwibahasa yang menampilkan padanan kata antara bahasa Indonesia dan bahasa daerah (Dayak atau Melayu), lengkap dengan ilustrasi yang menarik dan mudah dipahami oleh anak-anak sekolah dasar.

Selain sebagai tugas akademik, kegiatan ini juga memiliki orientasi sosial, yaitu mendukung program Gerakan Literasi Sekolah (GLS) yang dicanangkan Kemendikbudristek (2023). Melalui produk yang dihasilkan mahasiswa, diharapkan sekolah-sekolah dasar di wilayah pedalaman dapat memperoleh alternatif media pembelajaran literasi yang kontekstual, murah, dan mudah dikembangkan sesuai dengan kebutuhan siswa.

Dengan demikian, pengembangan kartu dwibahasa berbasis Canva bukan hanya merupakan praktik akademik kreatif, tetapi juga menjadi upaya nyata dalam memperkuat ekosistem literasi sekolah dasar di daerah pedalaman Kalimantan Barat. Kegiatan ini menggabungkan tiga pilar penting dalam pendidikan modern, yakni bahasa, budaya, dan teknologi digital, yang bersinergi membentuk model pembelajaran literasi yang adaptif, kontekstual, dan inklusif. Integrasi ketiga aspek ini diharapkan tidak hanya membantu siswa memahami bahasa Indonesia dengan lebih mudah, tetapi juga menumbuhkan kesadaran multibahasa dan rasa bangga terhadap kekayaan linguistik serta budaya lokal yang mereka miliki.

Secara keseluruhan, bagian pendahuluan ini menegaskan bahwa upaya meningkatkan literasi dasar di wilayah pedalaman tidak dapat dilakukan dengan pendekatan konvensional semata. Diperlukan inovasi berbasis lokalitas dan teknologi yang mampu menjembatani perbedaan bahasa serta memperkuat identitas budaya. Oleh karena itu, pengembangan kartu dwibahasa berbasis Canva menjadi salah satu strategi alternatif yang relevan dan potensial untuk memperkuat pembelajaran literasi di sekolah dasar pedalaman Kalimantan Barat.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif, yang berfokus pada penggambaran secara mendalam terhadap proses kreatif dan hasil pengembangan media literasi berupa kartu dwibahasa berbasis aplikasi Canva. Pendekatan ini dipilih karena penelitian tidak dimaksudkan untuk menguji hipotesis, melainkan untuk mendeskripsikan fenomena pembelajaran, khususnya bagaimana mahasiswa calon guru mampu memadukan unsur kebahasaan, budaya, dan teknologi digital dalam menghasilkan media literasi yang kontekstual dan bermakna.

Metode deskriptif kualitatif memungkinkan peneliti memahami secara komprehensif konteks kegiatan, interaksi antarpartisipan, serta makna di balik proses penciptaan media (Miles, Huberman, & Saldaña, 2018). Melalui pendekatan ini, peneliti dapat mengamati dinamika pembelajaran, pola berpikir mahasiswa, serta refleksi mereka dalam mengembangkan produk edukatif yang berorientasi pada kebutuhan siswa sekolah dasar di wilayah pedalaman Kalimantan Barat.

Subjek penelitian adalah mahasiswa semester V kelas E14 dari Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) STKIP Persada Khatulistiwa Sintang yang sedang menempuh mata kuliah Pendidikan Literasi SD pada semester ganjil tahun akademik 2025/2026. Jumlah peserta penelitian sebanyak 34 orang mahasiswa dengan latar belakang etnolinguistik yang beragam, terutama dari kelompok Dayak dan Melayu.

Keberagaman latar bahasa ini menjadi aspek penting dalam penelitian karena memengaruhi ragam kosakata yang digunakan mahasiswa dalam pengembangan kartu dwibahasa. Setiap mahasiswa membawa identitas linguistik daerah asalnya yang berbeda, sehingga produk yang dihasilkan menampilkan variasi bahasa daerah yang khas. Kondisi ini menjadikan kelas sebagai ruang kolaboratif yang mempertemukan keragaman budaya dalam konteks akademik,

serta menjadi sumber data autentik bagi penelitian yang mengkaji integrasi antara bahasa daerah dan bahasa nasional.

Konteks penelitian dilaksanakan dalam suasana pembelajaran berbasis proyek (*project based learning*), di mana mahasiswa ditugaskan untuk merancang, mengembangkan, dan mempresentasikan hasil karya media pembelajaran literasi berbasis Canva. Pembelajaran ini tidak hanya menekankan hasil produk, tetapi juga menilai proses berpikir kreatif, kolaborasi, dan refleksi mahasiswa dalam menghasilkan karya yang berorientasi pada pendidikan dasar di pedalaman.

Kegiatan penelitian dilaksanakan selama tiga minggu dalam tiga kali pertemuan tatap muka yang terintegrasi dalam jadwal perkuliahan. Setiap pertemuan berfokus pada tahapan yang berbeda:

1. Pertemuan pertama: orientasi, pemilihan tema, dan perancangan awal kartu dwibahasa.
2. Pertemuan kedua: tahap revisi dan koreksi kebahasaan melalui umpan balik sejawat dan dosen.
3. Pertemuan ketiga: tahap finalisasi desain, refleksi, dan dokumentasi hasil karya.

Seluruh kegiatan dilakukan di ruang kelas PGSD STKIP Persada Khatulistiwa Sintang yang dilengkapi fasilitas pendukung seperti proyektor, jaringan internet, dan perangkat laptop pribadi mahasiswa. Sebagian proses kolaborasi juga dilakukan secara daring melalui grup diskusi WhatsApp untuk memfasilitasi pertukaran ide dan bimbingan dosen di luar jam kuliah.

Proses pengembangan media kartu dwibahasa berbasis Canva dilakukan melalui empat tahap utama yang sistematis, yakni (1) perancangan, (2) koreksi kebahasaan, (3) desain dan finalisasi, serta (4) refleksi dan dokumentasi. Tahapan ini dirancang agar mahasiswa tidak hanya menghasilkan produk akhir, tetapi juga memperoleh pengalaman belajar yang komprehensif tentang bagaimana menciptakan media pembelajaran yang valid secara linguistik dan estetis.

1. Tahap Perancangan

Pada tahap ini, mahasiswa diarahkan untuk memilih tema kosakata yang sesuai dengan kehidupan sehari-hari anak sekolah dasar di wilayah pedalaman, seperti alam, keluarga, anggota tubuh, makanan, dan lingkungan sekitar. Setiap mahasiswa mengumpulkan antara 10 hingga 15 kosakata dalam bahasa Indonesia beserta padanannya dalam bahasa daerah asal.

Mahasiswa kemudian membuat rancangan visual awal dengan mempertimbangkan prinsip desain edukatif yang meliputi keterbacaan teks, kontras warna, keseimbangan komposisi, serta relevansi gambar dengan makna kata. Dosen memberikan arahan tentang prinsip desain pembelajaran untuk anak usia dini, termasuk pentingnya kesederhanaan visual agar pesan tidak berlebihan dan tetap mudah dipahami.

Pada tahap ini, mahasiswa juga diberi kesempatan melakukan riset kecil terhadap bahasa daerahnya sendiri dengan bertanya kepada orang tua, tokoh masyarakat, atau guru di daerah asal untuk memastikan bahwa padanan kosakata yang digunakan benar dan sesuai dengan dialek setempat.

2. Tahap Koreksi Kebahasaan

Tahap ini bertujuan untuk menjamin keakuratan dan validitas padanan kata yang digunakan dalam kartu dwibahasa. Proses koreksi dilakukan melalui dua mekanisme: a) Koreksi sejawat (*peer review*), di mana mahasiswa saling meninjau karya teman dalam satu kelompok kecil untuk memastikan ketepatan ejaan, struktur bahasa, dan kesesuaian konteks makna. b) Koreksi dosen, yang menilai aspek tata bahasa Indonesia serta kesesuaian penggunaan istilah dengan kaidah akademik dan pedagogis.

Selain itu, mahasiswa juga melakukan validasi eksternal dengan melibatkan narasumber penutur asli bahasa daerah (seperti orang tua atau guru lokal) untuk memastikan keaslian bahasa daerah yang digunakan. Langkah ini penting untuk menghindari kesalahan penerjemahan dan menjaga integritas linguistik dari bahasa daerah yang diangkat.

3. Tahap Desain dan Finalisasi

Setelah revisi linguistik selesai, mahasiswa melanjutkan ke tahap desain digital menggunakan aplikasi Canva. Setiap kartu dirancang dengan ukuran 5 × 7 cm menggunakan format visual yang sederhana namun menarik. Desain mencakup tiga elemen utama: gambar ilustratif, teks padanan kata (bahasa Indonesia–bahasa daerah), dan elemen warna.

Mahasiswa didorong untuk menggunakan prinsip *visual simplicity* yaitu desain yang tidak berlebihan namun efektif dalam menyampaikan pesan. Pemilihan font, warna, dan tata letak disesuaikan dengan karakteristik psikologis anak-anak sekolah dasar yang cenderung tertarik pada warna lembut dan gambar konkret. Setelah desain selesai, setiap karya dikumpulkan melalui *Google Drive* kelas untuk dilakukan peninjauan akhir oleh dosen.

4. Tahap Refleksi dan Dokumentasi

Tahap terakhir adalah refleksi dan dokumentasi hasil kegiatan. Mahasiswa menulis refleksi individu yang berisi pengalaman selama proses pengembangan media, kesulitan yang dihadapi, solusi yang ditemukan, serta pandangan mereka mengenai manfaat kartu dwibahasa dalam pembelajaran literasi di sekolah pedalaman.

Seluruh karya dan refleksi mahasiswa dikompilasi menjadi portofolio proyek mata kuliah. Dokumentasi ini berfungsi tidak hanya sebagai bukti capaian pembelajaran, tetapi juga sebagai sumber inspirasi untuk pengembangan media serupa pada kegiatan Kampus Mengajar atau program pengabdian masyarakat.

Penelitian ini menggunakan tiga teknik utama dalam pengumpulan data:

1. Observasi Partisipatif

Dilakukan selama proses perkuliahan untuk mengamati partisipasi mahasiswa, tingkat kolaborasi, serta kemampuan mereka dalam memanfaatkan Canva sebagai alat desain edukatif. Observasi ini juga mencatat dinamika diskusi dan pola kerja kelompok yang menunjukkan proses berpikir kreatif mahasiswa.

2. Dokumentasi

Meliputi pengumpulan hasil karya digital (file desain kartu dwibahasa), foto-foto kegiatan kelas, serta catatan reflektif mahasiswa. Data dokumentasi ini berfungsi sebagai bukti autentik dari hasil pengembangan media serta sumber analisis terhadap variasi desain dan muatan linguistik yang muncul.

3. Wawancara Singkat

Dilakukan terhadap beberapa mahasiswa terpilih untuk menggali persepsi mereka tentang manfaat penggunaan Canva dalam pembelajaran literasi dan pandangan terhadap relevansi media ini untuk anak-anak di pedalaman. Wawancara dilakukan secara semi-terstruktur agar memberikan ruang bagi partisipan untuk menjelaskan pengalaman mereka secara bebas.

Analisis data dilakukan menggunakan model Miles, Huberman, dan Saldaña (2018) yang mencakup tiga tahap utama, yaitu:

1. Reduksi Data: proses pemilihan dan penyederhanaan informasi penting dari observasi, dokumentasi, dan wawancara.
2. Penyajian Data: hasil data disajikan dalam bentuk deskripsi naratif, tabel padanan kata, dan contoh desain kartu untuk menunjukkan variasi hasil karya mahasiswa.
3. Penarikan Kesimpulan dan Verifikasi: tahap akhir berupa interpretasi makna data yang diperoleh untuk merumuskan temuan utama terkait kreativitas, ketepatan bahasa, dan nilai literasi kultural dalam produk kartu dwibahasa.

Analisis dilakukan secara berulang untuk menjaga keabsahan data melalui proses triangulasi antara hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi. Dengan demikian, kesimpulan yang dihasilkan memiliki tingkat validitas dan reliabilitas yang kuat.

Penilaian produk untuk menilai kualitas kartu dwibahasa yang dihasilkan mahasiswa, digunakan empat indikator utama, yaitu:

1. Aspek kebahasaan: menilai keakuratan padanan kata, kesesuaian ejaan, serta ketepatan konteks makna antara bahasa Indonesia dan bahasa daerah.
2. Aspek visual: mencakup pemilihan warna, tipografi, keseimbangan desain, serta keterbacaan teks bagi anak sekolah dasar.
3. Aspek fungsional: mengukur kemudahan penggunaan kartu sebagai alat bantu belajar dalam kegiatan literasi anak.
4. Aspek nilai budaya dan lokalitas: menilai sejauh mana media mencerminkan nilai-nilai budaya daerah dan menjadi sarana pelestarian bahasa lokal.

Keempat aspek tersebut menjadi acuan dosen dalam memberikan umpan balik dan evaluasi terhadap hasil karya mahasiswa. Penilaian ini juga membantu mengidentifikasi potensi pengembangan media ke depan agar dapat digunakan secara lebih luas di berbagai konteks pendidikan dasar.

PEMBAHASAN

Bagian pembahasan ini menguraikan hasil kegiatan pengembangan kartu dwibahasa berbasis Canva oleh mahasiswa kelas PGSD STKIP Persada Khatulistiwa Sintang, yang diintegrasikan dalam mata kuliah Pendidikan Literasi SD. Analisis difokuskan pada empat aspek utama, yakni (1) kreativitas mahasiswa dalam mendesain media, (2) integrasi bahasa daerah dan bahasa Indonesia sebagai jembatan linguistik, (3) fungsi kartu dwibahasa dalam memperkuat literasi dasar di sekolah pedalaman, serta (4) pemanfaatan Canva sebagai bentuk penguatan literasi digital bagi calon guru. Di samping itu, dibahas pula nilai-nilai kultural dan implikasi pembelajaran yang dihasilkan dari kegiatan ini.

Kreativitas Mahasiswa dalam Mendesain Media Literasi

Hasil penelitian menunjukkan bahwa mahasiswa menunjukkan tingkat kreativitas yang tinggi dalam menghasilkan desain kartu dwibahasa. Kreativitas tersebut tampak pada cara mereka mengombinasikan unsur visual, linguistik, dan budaya lokal dalam satu produk edukatif yang menarik dan komunikatif.

Mahasiswa mampu menyesuaikan pilihan warna, ilustrasi, dan tata letak teks agar sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Desain yang dihasilkan umumnya menggunakan warna-warna lembut seperti hijau daun, biru muda, kuning tanah, dan oranye pastel, warna yang cenderung menimbulkan kesan alami dan menyenangkan bagi anak-anak. Pemilihan warna ini juga menunjukkan kesadaran estetika visual mahasiswa yang memahami bahwa desain edukatif harus menstimulasi minat belajar, bukan sekadar menarik perhatian.

Lebih dari itu, proses desain juga mencerminkan kemampuan berpikir kritis mahasiswa. Mereka tidak hanya menyalin kosakata, tetapi juga menyeleksi kata-kata yang paling relevan dengan kehidupan anak-anak di pedalaman. Misalnya, beberapa mahasiswa memilih kosakata yang berkaitan dengan alam, kata-kata ini sangat dekat dengan kehidupan sehari-hari anak-anak yang tumbuh di lingkungan agraris.

Kreativitas mahasiswa ini selaras dengan konsep *multimodal literacy* yang dikemukakan oleh Kress (2010), yang menjelaskan bahwa kemampuan berkomunikasi dalam konteks kontemporer melibatkan berbagai moda semiotik: teks, gambar, warna, dan tata ruang yang bersama-sama membangun makna. Mahasiswa telah menunjukkan kemampuan untuk mengelola unsur-unsur tersebut agar pesan pembelajaran menjadi lebih efektif dan menarik secara visual.

Proses pengembangan media juga memperlihatkan keterampilan mahasiswa dalam kolaborasi dan revisi. Mahasiswa saling memberi masukan melalui sesi *peer review* dan berdiskusi mengenai keseimbangan antara estetika dan fungsi edukatif media. Dalam konteks pendidikan guru, kemampuan kolaboratif ini penting karena mencerminkan kompetensi profesional calon pendidik abad ke-21 yang tidak hanya kreatif tetapi juga reflektif dan terbuka terhadap kritik.

Integrasi Bahasa Daerah dan Bahasa Indonesia: Media Transisi Linguistik

Salah satu aspek paling menarik dari pengembangan kartu dwibahasa adalah kemampuannya menjembatani antara bahasa daerah (bahasa ibu) dan bahasa Indonesia (bahasa kedua). Anak-anak di pedalaman yang sehari-hari

berkomunikasi menggunakan bahasa daerah sering mengalami kesulitan ketika harus beralih ke bahasa Indonesia di lingkungan sekolah. Kartu dwibahasa menjadi solusi pedagogis yang efektif karena menghadirkan pengalaman belajar bahasa yang dekat dengan realitas linguistik siswa.

Sebagai contoh, kata *air* dalam bahasa Indonesia dipadankan dengan *ai* (Dayak) atau *ayer* (Melayu). Dengan mengenal padanan seperti ini, siswa dapat menghubungkan konsep yang telah mereka pahami dalam bahasa ibu dengan kosakata dalam bahasa Indonesia. Hubungan semantik yang terbentuk antara dua bahasa ini mempermudah proses internalisasi makna dan mengurangi hambatan psikologis dalam pembelajaran bahasa kedua.

Pendekatan ini selaras dengan teori *Second Language Acquisition* (SLA) yang dikemukakan oleh Garcia dan Wei (2014), yang menegaskan bahwa bahasa ibu dapat berfungsi sebagai *scaffolding* bagi pemerolehan bahasa kedua. Dengan menggunakan dua bahasa secara berdampingan, siswa tidak merasa terpisah dari bahasa mereka sendiri. Sebaliknya, mereka merasa dihargai dan lebih termotivasi untuk belajar bahasa Indonesia karena prosesnya berakar pada pengalaman linguistik mereka sendiri.

Integrasi bahasa daerah dalam media pembelajaran juga mendukung upaya pelestarian bahasa lokal yang kian terancam oleh dominasi bahasa nasional dan global. Nugraha (2023) menekankan bahwa revitalisasi bahasa daerah dapat dilakukan secara efektif melalui integrasi teknologi pendidikan, salah satunya dengan mengembangkan media pembelajaran berbasis digital seperti kartu dwibahasa ini. Dengan demikian, produk yang dikembangkan mahasiswa tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu belajar, tetapi juga sebagai sarana pelestarian budaya dan identitas lokal.

Berikut contoh hasil karya mahasiswa yang memuat padanan kata antara bahasa Indonesia dan bahasa daerah:



Gambar 1. Kartu dwibahasa Bahasa Indonesia-Dayak Seberuang Ensilat



Gambar 2. Kartu dwibahasa Bahasa Indonesia-Dayak Bekidoh



Gambar 3. Kartu dwibahasa Bahasa Indonesia-Dayak Iban



Gambar 4. Kartu dwibahasa Bahasa Indonesia-Dayak Mayan



Gambar 5. Kartu dwibahasa Bahasa Indonesia-Melayu Suhaid

Kartu Dwibahasa sebagai Sarana Literasi Dasar di Sekolah Pedalaman

Dari hasil refleksi mahasiswa dan observasi dosen, ditemukan bahwa media kartu dwibahasa memiliki potensi besar untuk digunakan dalam berbagai aktivitas literasi dasar di sekolah-sekolah pedalaman. Media ini dapat dimanfaatkan dalam kegiatan *fun learning* seperti permainan tebak kata, mencocokkan pasangan bahasa, hingga lomba menebak arti gambar. Pendekatan *learning by playing* ini terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar siswa, terutama mereka yang sebelumnya menunjukkan sikap pasif terhadap pelajaran bahasa Indonesia.

Kartu dwibahasa juga membantu pengembangan kemampuan fonologis dan semantik siswa. Anak-anak belajar mengenali bunyi kata dalam bahasa Indonesia sekaligus memahami maknanya melalui padanan dalam bahasa daerah. Dengan demikian, proses pembelajaran menjadi lebih kontekstual dan bermakna.

Guru di sekolah dasar dapat menggunakan kartu ini dalam kegiatan 15 menit membaca, di pojok literasi kelas, atau bahkan sebagai bagian dari kegiatan bercerita (*storytelling*). Hal ini sejalan dengan panduan Gerakan Literasi Sekolah (GLS) dari Kemendikbudristek (2023), yang menekankan pentingnya mengembangkan kegiatan literasi yang kreatif, menyenangkan, dan berbasis konteks lokal. Dengan pendekatan tersebut, siswa tidak hanya belajar memahami teks, tetapi juga membangun kebiasaan berpikir reflektif dan kritis terhadap bahasa dan budaya mereka sendiri.

Selain itu, kartu dwibahasa dapat digunakan sebagai alat asesmen informal bagi guru untuk menilai pemahaman kosakata siswa. Melalui aktivitas seperti mencocokkan kata atau mengelompokkan berdasarkan tema, guru dapat melihat perkembangan kemampuan berbahasa siswa tanpa tekanan tes formal. Dengan demikian, media ini berfungsi ganda: sebagai sarana pembelajaran sekaligus instrumen asesmen formatif.

Pemanfaatan Canva sebagai Wujud Literasi Digital Calon Guru

Pemanfaatan aplikasi Canva dalam proyek ini menjadi bagian penting dalam pembentukan kompetensi literasi digital mahasiswa calon guru. Di era Revolusi Industri 4.0, guru dituntut tidak hanya menguasai konten pembelajaran, tetapi juga mampu mengintegrasikan teknologi digital dalam proses mengajar. Canva, dengan antarmuka yang mudah digunakan, memberikan ruang bagi mahasiswa untuk belajar merancang media visual tanpa harus memiliki kemampuan desain profesional.

Mahasiswa belajar mengombinasikan teks, gambar, dan warna secara harmonis untuk menghasilkan desain yang edukatif. Melalui proses ini, mereka mengembangkan *visual thinking skill*, yaitu kemampuan berpikir dan menyampaikan ide melalui bentuk visual. Pratiwi (2022) menegaskan bahwa penggunaan Canva dalam pembelajaran bahasa Indonesia dapat meningkatkan kreativitas mahasiswa dan memperkuat literasi digital karena platform ini memungkinkan pengguna berinteraksi dengan berbagai elemen multimodal secara langsung.

Selain itu, proses pembuatan media menggunakan Canva juga menumbuhkan budaya kolaborasi dan refleksi. Mahasiswa bekerja secara daring dalam kelompok kecil, saling memberikan umpan balik, dan melakukan revisi bersama. Praktik ini mencerminkan semangat kolaboratif abad ke-21 yang menekankan kemampuan komunikasi, kerja tim, dan pemecahan masalah. Canva tidak hanya berfungsi sebagai alat desain, tetapi juga sebagai *learning space* digital yang mempertemukan kreativitas, teknologi, dan refleksi pedagogis dalam satu ekosistem pembelajaran.

Nilai Kultural dan Literasi Multibahasa

Kartu dwibahasa yang dihasilkan mahasiswa tidak hanya memiliki nilai fungsional sebagai media pembelajaran, tetapi juga mengandung nilai kultural yang tinggi. Dalam konteks Kalimantan Barat yang kaya akan keragaman etnis dan bahasa, media ini menjadi simbol pelestarian bahasa daerah sekaligus sarana penguatan identitas budaya.

Penggunaan bahasa Dayak, Melayu, dan variasi dialek lokal lainnya dalam media pembelajaran menghidupkan kembali rasa kebanggaan terhadap bahasa ibu yang selama ini mulai terpinggirkan oleh arus globalisasi. Menurut Garcia dan Wei (2014), praktik *translanguaging pedagogy* yakni penggunaan dua bahasa secara bergantian dalam satu konteks pembelajaran dapat memperkaya kemampuan berpikir dan memperluas wawasan linguistik peserta didik. Dalam konteks penelitian ini, mahasiswa secara tidak langsung menerapkan pendekatan tersebut melalui desain kartu dwibahasa.

Selain itu, kegiatan ini juga menumbuhkan kesadaran mahasiswa calon guru terhadap pentingnya pembelajaran yang berpihak pada konteks lokal. Mereka belajar bahwa inovasi pendidikan tidak harus selalu berorientasi pada teknologi tinggi, tetapi dapat lahir dari budaya dan bahasa masyarakat sendiri. Dalam konteks literasi, hal ini sejalan dengan gagasan literasi budaya dan kewargaan, di mana pembelajaran diarahkan untuk menumbuhkan kecintaan terhadap budaya lokal sekaligus membangun karakter kebangsaan.

Implikasi Pembelajaran bagi LPTK dan Sekolah Dasar

Kegiatan pengembangan kartu dwibahasa berbasis Canva memberikan sejumlah implikasi penting bagi lembaga pendidikan tenaga kependidikan (LPTK) dan sekolah dasar.

Pertama, kegiatan ini menjadi contoh penerapan proyek *project-based learning* yang efektif dalam menumbuhkan kreativitas dan literasi digital calon guru. Melalui pengalaman langsung merancang media, mahasiswa belajar berpikir sistematis, berkolaborasi, dan menghasilkan produk nyata yang bermanfaat bagi masyarakat.

Kedua, proyek ini memperkuat hubungan antara perguruan tinggi dan sekolah dasar di daerah pedalaman. Produk yang dihasilkan mahasiswa dapat digunakan langsung di sekolah mitra, baik dalam kegiatan literasi harian maupun program Kampus Mengajar. Hal ini menunjukkan bahwa kolaborasi antara LPTK dan sekolah dapat menghasilkan inovasi nyata yang berdampak langsung pada peningkatan kualitas pendidikan di daerah terpencil.

Ketiga, kegiatan ini menegaskan bahwa literasi tidak dapat dilepaskan dari konteks sosial dan budaya. Dengan demikian, calon guru harus memiliki kesadaran literasi yang holistik yakni tidak hanya mahir dalam membaca dan menulis, tetapi juga mampu memahami, menafsirkan, dan mengaitkan teks dengan realitas kehidupan siswa.

Dengan demikian, pembahasan ini menegaskan bahwa integrasi antara bahasa, budaya, dan teknologi digital dapat menghasilkan inovasi literasi yang tidak hanya efektif secara pedagogis, tetapi juga relevan secara sosial dan kultural. Pengembangan kartu dwibahasa berbasis Canva menjadi praktik baik yang dapat direplikasi di daerah lain untuk memperkuat literasi berbasis kearifan lokal di Indonesia.

PENUTUP

Simpulan

Hasil kegiatan pengembangan kartu dwibahasa berbasis Canva oleh mahasiswa PGSD STKIP Persada Khatulistiwa Sintang menunjukkan bahwa integrasi antara bahasa daerah, kreativitas mahasiswa, dan teknologi digital dapat menghasilkan inovasi pembelajaran yang efektif dalam memperkuat literasi dasar di sekolah-sekolah pedalaman Kalimantan Barat.

Media kartu dwibahasa yang dikembangkan memiliki fungsi ganda: sebagai alat bantu pembelajaran bahasa Indonesia bagi siswa yang menggunakan bahasa daerah sebagai bahasa ibu, dan sebagai sarana pelestarian nilai-nilai budaya lokal melalui bahasa. Dengan menghadirkan padanan kata antara bahasa Indonesia dan bahasa daerah seperti Dayak dan Melayu, media ini berperan sebagai jembatan linguistik yang membantu siswa memahami makna kosakata baru secara lebih mudah dan kontekstual.

Melalui kegiatan ini, mahasiswa menunjukkan kemampuan berpikir kreatif dan reflektif dalam memanfaatkan aplikasi Canva untuk menghasilkan media pembelajaran yang menarik secara visual sekaligus bermakna secara edukatif. Proses perancangan, koreksi kebahasaan, finalisasi desain, hingga refleksi akhir menunjukkan bahwa mahasiswa tidak hanya berperan sebagai pembelajar, tetapi juga sebagai *creator of knowledge*, pencipta pengetahuan yang relevan dengan kebutuhan pendidikan dasar di wilayahnya.

Hasil penelitian ini memperkuat pandangan bahwa literasi tidak dapat dilepaskan dari konteks sosial, budaya, dan bahasa peserta didik. Literasi yang dikembangkan melalui media lokal seperti kartu dwibahasa mampu menumbuhkan kesadaran multibahasa serta meneguhkan rasa bangga terhadap identitas kultural. Anak-anak di pedalaman tidak lagi memandang bahasa Indonesia sebagai sesuatu yang asing, karena mereka belajar melalui bahasa yang sudah akrab dengan keseharian mereka.

Lebih jauh, kegiatan ini juga berkontribusi terhadap peningkatan kompetensi literasi digital mahasiswa calon guru. Penggunaan Canva bukan sekadar latihan teknis desain grafis, tetapi juga wadah untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis, estetika visual, dan kolaborasi digital. Mahasiswa belajar bahwa literasi abad ke-21 tidak hanya mencakup membaca dan menulis teks, tetapi juga kemampuan memaknai dan menciptakan pesan dalam berbagai bentuk multimodal.

Dengan demikian, proyek pengembangan kartu dwibahasa berbasis Canva dapat dianggap sebagai praktik inovatif pembelajaran literasi berbasis kearifan lokal dan teknologi digital. Sinergi antara kreativitas mahasiswa, penggunaan bahasa daerah, dan penerapan teknologi sederhana telah melahirkan model pembelajaran literasi yang adaptif terhadap kebutuhan konteks sekolah pedalaman. Hasil kegiatan ini membuktikan bahwa upaya literasi di daerah terpencil tidak harus bergantung pada sumber daya mahal atau perangkat canggih, melainkan pada kreativitas, kolaborasi, dan keberpihakan pada budaya lokal.

Secara umum, penelitian ini menegaskan tiga kontribusi utama: 1) Kontribusi pedagogis, berupa model pengembangan media literasi kontekstual berbasis budaya lokal. 2) Kontribusi kultural, melalui pelestarian bahasa daerah

dan penanaman nilai kebanggaan terhadap identitas linguistik. 3) Kontribusi teknologi pendidikan, melalui pemanfaatan aplikasi Canva sebagai sarana literasi digital calon guru dan media pembelajaran yang menarik bagi siswa sekolah dasar.

Temuan-temuan ini memperlihatkan bahwa pendidikan literasi yang berakar pada nilai-nilai lokal dapat menjadi fondasi bagi pembelajaran yang lebih inklusif, humanis, dan berkelanjutan di daerah pedalaman Indonesia.

Saran

Berdasarkan hasil kegiatan dan refleksi yang diperoleh dari penelitian ini, beberapa rekomendasi dapat diajukan kepada pihak-pihak terkait sebagai upaya keberlanjutan inovasi literasi berbasis lokal di lingkungan pendidikan dasar.

1. Bagi guru Sekolah Dasar:

Guru disarankan untuk memanfaatkan media kartu dwibahasa berbasis Canva sebagai alternatif bahan ajar literasi kontekstual yang mudah dibuat dan relevan dengan kehidupan siswa. Media ini dapat digunakan dalam kegiatan 15 menit membaca, permainan tebak kata, kegiatan *storytelling*, atau pembelajaran tematik berbasis budaya lokal.

Guru juga dapat mengembangkan versi lanjutan dari kartu dwibahasa ini dengan menambahkan aspek visual naratif (misalnya dalam bentuk komik sederhana atau cerita pendek bergambar) untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa. Dengan demikian, media ini berfungsi tidak hanya untuk memperkenalkan kosakata, tetapi juga untuk mengembangkan kemampuan berbahasa secara menyeluruh.

2. Bagi Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan (LPTK)

Lembaga pendidikan guru perlu mengintegrasikan kegiatan pengembangan media literasi berbasis lokal seperti kartu dwibahasa ini ke dalam **kurikulum perkuliahan**, terutama pada mata kuliah literasi, media pembelajaran, dan proyek profil mahasiswa. Pendekatan berbasis proyek terbukti efektif menumbuhkan kreativitas, kolaborasi, dan literasi digital mahasiswa calon guru.

LPTK juga dapat menjadikan proyek ini sebagai model pembelajaran berbasis riset (*research-based learning*), di mana mahasiswa tidak hanya memproduksi media, tetapi juga melakukan penelitian kecil terhadap efektivitas penggunaan media tersebut di sekolah mitra. Hal ini sejalan dengan arah kebijakan Merdeka Belajar-Kampus Merdeka (MBKM) yang mendorong kolaborasi antara perguruan tinggi dan sekolah dalam menciptakan solusi nyata bagi pendidikan di daerah.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini dapat dikembangkan lebih lanjut dengan melakukan uji efektivitas secara empiris terhadap penggunaan kartu dwibahasa berbasis Canva terhadap peningkatan kemampuan literasi membaca dan menulis siswa sekolah dasar. Penelitian lanjutan dapat menggunakan pendekatan *quasi-experimental* atau *action research* untuk mengukur dampak media ini

terhadap motivasi belajar, pemahaman kosakata, dan keterampilan komunikasi siswa.

Selain itu, perluasan kajian juga dapat mencakup lebih banyak bahasa daerah di Indonesia, sehingga media ini benar-benar merepresentasikan kekayaan linguistik nasional. Upaya ini juga dapat mendukung program *Revitalisasi Bahasa Daerah* yang dicanangkan oleh Kemendikbudristek melalui kolaborasi antara peneliti, pendidik, dan pemerintah daerah.

4. Bagi Pemerintah Daerah dan Sekolah

Pemerintah daerah dan dinas pendidikan dapat memanfaatkan hasil kegiatan pengembangan kartu dwibahasa berbasis Canva sebagai contoh praktik baik (*best practice*) dalam program penguatan literasi berbasis budaya lokal. Dukungan kebijakan dan pendanaan untuk kegiatan serupa sangat diperlukan agar inisiatif inovatif seperti ini dapat direplikasi di sekolah-sekolah lain di wilayah pedalaman Kalimantan Barat maupun daerah lain di Indonesia yang memiliki kondisi linguistik serupa.

Pemerintah juga dapat berkolaborasi dengan perguruan tinggi dan komunitas literasi lokal untuk mengembangkan pelatihan guru terkait desain media pembelajaran digital berbasis Canva. Dengan demikian, upaya peningkatan literasi sekolah tidak hanya bersifat individual, tetapi juga sistemik dan berkelanjutan.

Kegiatan pengembangan kartu dwibahasa berbasis Canva merupakan bentuk konkret dari penerapan prinsip literasi berbasis budaya dan teknologi. Hasil penelitian ini memperlihatkan bahwa ketika inovasi pendidikan dilandasi oleh konteks lokal, hasilnya tidak hanya efektif secara pedagogis, tetapi juga bermakna secara sosial dan kultural.

Melalui sinergi antara bahasa daerah, teknologi digital, dan kreativitas mahasiswa, pendidikan literasi di wilayah pedalaman dapat bergerak dari sekadar kegiatan membaca-menulis menuju proses yang lebih luas yakni memahami, mencipta, dan melestarikan pengetahuan lokal. Dengan demikian, upaya kecil seperti pembuatan kartu dwibahasa ini sesungguhnya merupakan bagian dari gerakan besar membangun ekosistem literasi nasional yang kontekstual, inklusif, dan berakar kuat pada budaya bangsa.

REFERENSI

Garcia, O., & Wei, L. (2014). *Translanguaging: Language, bilingualism and education*. Palgrave Macmillan.

Kemendikbudristek. (2023). *Panduan Gerakan Literasi Sekolah: Membangun Ekosistem Literasi di Sekolah Dasar*. Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah.

Kress, G. (2010). *Multimodality: A social semiotic approach to contemporary communication*. Routledge.

- Kurniawati, E., & Rahman, F. (2022). Pemanfaatan Canva Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Digital. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 7 (1), 45–55.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2018). *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook* (4th ed.). Sage Publications.
- Nugraha, R. (2023). Revitalisasi Bahasa Daerah melalui Integrasi Teknologi Pendidikan. *Jurnal Literasi dan Budaya*, 9 (2), 112–120.
- Pratiwi, R. (2022). Inovasi Media Literasi Digital menggunakan Canva dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Bahterabahasa*, 8 (1), 66–77.
- Sutanto, D. (2021). Pelestarian Bahasa Daerah melalui Pembelajaran Dwibahasa di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 26 (3), 225–233.