JURNAL CAHAYA EDUKASI
ISSN: 3089-9168 Volume-3, Edisi-3, April 2025

Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia

[1]Selma Triani, [2]Asep Tutun Usman, [3]Nurul Fatonah
trianiselma5@gmail.com
PGSD Universitas Garut

This study is motivated by the importance of motivation in achieving learning objectives. However, in reality, students' learning motivation tends to decrease, thus hindering the achievement of learning objectives. One factor in low learning motivation is the absence of learning media in the learning process. Therefore, learning media based on the Canva application is applied to overcome this problem. The purpose of the study is to determine the increase in students' learning motivation after using learning media based on the Canva application in Indonesian language subjects. The method used in this study is an experimental research method with a Pre-Experimental One Group Pretest Posttest design. The data collection techniques used are questionnaires, observation and documentation. The results of the study showed that the application of learning media based on the Canva application in Indonesian language subjects went very well, learning motivation after the application of learning media based on the Canva application was 92% with very good criteria, the results of data processing using the t test obtained a significance value of 0.000 <0.5 so that it can be concluded that Ha is accepted and H0 is rejected. In addition, the results of the N-Gain test showed an average of 0.8858 with a high category. The results of the t-test and N-Gain test confirmed that the application of Canva media had a high positive impact on increasing student motivation.

***Keywords**: Canva Learning Media, Learning Motivation, Indonesian*

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pentingnya motivasi dalam mencapai tujuan pembelajaran. Namun, kenyataannya motivasi belajar peserta didik cenderung mengalami penurunan, sehingga menghambat dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Salah satu faktor rendahnya motivasi belajar yaitu ketidakhadiran media pembelajaran dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, media pembelajaran berbasis aplikasi Canva diterapkan untuk mengatasi permasalahan tersebut. Tujuan dari penelitian yaitu untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi Canva dalam mata pelajaran bahasa Indonesia. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode penelitian eksperimen dengan desain *Pre-Eksperimental One Group Pretest Posttest*. Teknik penggambilan data yang digunakan yaitu angket, observasi dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran berbasis aplikasi Canva pada mata pelajaran bahasa Indonesia berlangsung dengan sangat baik, motivasi belajar setelah diterapkan media pembelajaran berbasis aplikasi Canva sebesar 92% dengan kriteria sangat baik, hasil pengolahan data dengan menggunakan uji t memperoleh nilai signifikansi 0,000 < 0,5 sehingga dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak. Selain itu, hasil uji N-Gain menunjukkan rata-rata 0,8858 dengan kategori tinggi. Hasil uji t dan uji N-Gain menegaskan bahwa penerapan media Canva memberikan dampak positif yang tinggi terhadap peningkatan motivasi peserta didik.

Kata Kunci : Media Pembelajaran Canva, Motivasi Belajar, Bahasa Indonesia

PENDAHULUAN

Pendidikan berperan penting bagi kehidupan manusia. Furtasan et al.,(2023) menegaskan bahwa pendidikan dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas manusia. Pendidikan yang berkualitas dapat menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas juga. Effrata (2021) mendefinisikan pendidikan sebagai proses peningkatan pengetahuan dan perilaku manusia dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas hidup bangsa. Oleh sebab itu, tujuan sistem pendidikan setiap bangsa yaitu untuk menciptakan sumber daya manusia berkualitas yang mampu berkembang dan bersaing secara global.

Badan Standar, Kurikulum dan Asesmen Pendidikan (BSKAP) Kemendikbudristek (2022) menyatakan bahwa pembelajaran bahasa Indonesia pada hakikatnya adalah mengajarkan peserta didik keterampilan berbahasa Indonesia yang baik dan benar. Keterampilan berbahasa saling berkaitan satu sama lain guna mencapai tujuan pembelajaran bahasa Indonesia. Untuk mencapai tujuan pembelajaran yang ideal dituntut kreativitas pendidik dalam membangkitkan motivasi belajar peserta didik (Fahrudin & Ulfah, 2023).

Menurut Nawawi et al., (2020) motivasi merupakan dorongan untuk mencapai tujuan, kebutuhan dan keinginan. Akan sulit untuk memenuhi kebutuhan, keinginan, dan tujuan tanpa dorongan motivasi. Motivasi juga sangat dibutuhkan dalam pembelajaran. Marliana et al., (2023) mendefinisikan motivasi sebagai keadaan di mana seorang individu

ISSN: 3089-9168 Volume-3, Edisi-3, April 2025

terdorong untuk belajar dan mencapai prestasi dalam kegiatan pembelajaran. Peserta didik dengan motivasi belajar yang tinggi akan merasa terdorong untuk mengambil tindakan guna mencapai tujuan pembelajaran. Dengan adanya motivasi belajar yang tinggi diharapkan peserta didik dapat mencapai tujuan pembelajaran secara optimal.

Rendahnya motivasi belajar peserta didik merupakan salah satu masalah utama dalam proses pembelajaran. Rendahnya motivasi belajar dijelaskan dari beberapa sikap siswa selama pembelajaran seperti peserta didik seringkali terlihat tidak bersemangat dan kurang tertarik selama proses pembelajaran sehingga peserta didik kebingungan ketika mengerjakan tugas. Adapun guru hanya menggunakan metode ceramah untuk menyampaikan materi sehingga peserta didik kurang memperhatikan dan kebingungan mengerjakan tugas yang diberikan. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Ayu et al,. (2022) yang menyatakan bahwa rendahnya motivasi belajar berdampak pada hasil belajar karena peserta didik kurang memperhatikan guru dan cepat bosan dengan materi yang diajarkan. Untuk itulah diperlukan pembelajaran interaktif dengan menggunakan media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman konsep siswa.

Berdasarkan uraian di atas diperlukan sebuah pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran. Pemilihan dan penggunaan media pembelajaran yang tepat menjadi tantangan tersendiri bagi seorang guru. Diharapkan dengan adanya teknologi canggih saat ini, pendidik akan merasa lebih mudah untuk memilih dan menggunakan media pembelajaran yang tepat. Dalam penelitian ini peneliti tertarik untuk menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi Canva karena mudah digunakan dan memiliki desain visual yang menarik.

Dari paparan di atas maka dapat diajukan hipotesis penelitian, yaitu :

Ho : Tidak terdapat peningkatan motivasi belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi Canva pada mata pelajaran Bahasa Indonesia

Ha : Terdapat peningkatan motivasi belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi Canva pada mata pelajaran Bahasa Indonesia

METODOLOGI PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kuantitatif. Penelitian eksperimen didefinisikan oleh Sinambela (2021) sebagai penelitian yang dilakukan dengan mengadakan manipulasi terhadap objek penelitian. Dalam penelitian ini akan diberikan perlakuan (*treatment*) untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar siswa setelah penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi canva. Metode penelitian ini digunakan oleh penulis karena setelah penelitian dilakukan, data akan dikumpulkan dalam bentuk angka, sehingga memungkinkan penulis untuk melakukan analisis statistik dan menarik kesimpulan yang sesuai dengan tujuan penelitian.

Desain penelitian ini menggunakan desain *Pre-Experimental One Group Pretest Posttest*. Sinambela (2021) mendefinisikan *One Group Pretest Posttest Design* sebagai suatu kegiatan penelitian yang dilakukan pada satu kelompok dengan melakukan pengukuran awal sebelum diberikan *treatmen* (perlakuan) kemudian melakukan pengukuran akhir setelah diberikan *tretamen* (perlakuan)

Penelitian ini dilakukan di MIN 4 Garut dengan jumlah sampel 21 siswa. Adapun teknik pengambilan data dilakukan dengan penyebaran angket, observasi dan dokumentasi.

TINJAUAN PUSTAKA

Motivasi belajar memiliki peranan penting dalam proses pembelajaran. Menurut Nawawi et al., (2020) motivasi merupakan dorongan untuk mencapai tujuan, kebutuhan dan keinginan. Akan sulit untuk memenuhi kebutuhan, keinginan, dan tujuan tanpa dorongan motivasi. Media pembelajaran diharapkan dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih efisien. Antoro & Sridiyatmiko (2022) mendefinisikan media pembelajaran sebagai alat atau metode yang memudahkan penyampaian pesan kepada peserta didik selama proses pembelajaran.

Pemilihan dan penggunaan media pembelajaran yang tepat menjadi tantangan tersendiri bagi seorang guru. Diharapkan dengan adanya teknologi canggih saat ini, pendidik akan merasa lebih mudah untuk memilih dan menggunakan media pembelajaran yang tepat. Salah satu aplikasi yang dapat dijadikan sebagai pilihan dalam pembuatan media pebelajaran yaitu aplikasi Canva.

Canva dapat diartikan sebagai situs web dan program desain grafis yang memungkinkan pengguna membuat berbagai desain, termasuk presentasi, poster, makalah, dan konten visual lainnya, dengan mudah. Kharissidqi & Firmansyah (2022) mengemukakan kelebihan dan kekurangan aplikasi canva diantaranya :

1. Kelebihan aplikasi canva antara lain:
   a. Mempermudah pembuatan desain yang dibutuhkan seperti pembuatan poster, video, presentasi dan sebagainya.
   b. Menyediakan berbagai templat yang dapat dimodifikasi sesuai kebutuhan, termasuk warna, ukuran, grafik, dan elemen lainnya, sehingga pembuatan desain menjadi lebih mudah.
   c. Penggunaannya fleksibel bisa digunakan di HP atau laptop dalam bentuk website atau aplikasi disesuaikan dengan kemampuan pengguna.
2. Kekurangan aplikasi canva antara lain:
   a. Aplikasi Canva memerlukan koneksi internet yang kuat, aplikasi tidak dapat berfungsi tanpa koneksi internet.

ISSN: 3089-9168 Volume-3, Edisi-3, April 2025

b. Tidak semua template yang disediakan dapat digunakan secara gratis; beberapa template berbayar.
c. Seringkali terdapat beberapa kesamaan dengan pengguna lain.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian di MIN 4 Garut Kecamatan Bayongbong Kabupaten Garut terkait peningkatan motivasi belajar peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi Canva pada mata pelajaran bahasa Indonesia dilaksanakan melalui teknik observasi, wawancara, dan angket.

1. Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia

Hasil observasi menunjukan bahwa aktivitas yang dilakukan guru selama penerapan media pembelajaran Canva memperoleh skor akhir 87% yang termasuk dalam kategori sangat baik dan hasil observasi aktivitas peserta didik yaitu 90% juga termasuk kategori sangat baik. Kategori keterlaksanaan pembelajaran sangat baik mencerminkan bahwa guru dan peserta didik berkontribusi aktif dalam pembelajaran yang ditunjang oleh media pembelajaran berbasis aplikasi Canva. Hal ini selaras dengan hasil penelitian Efendi & Sholeh (2023) yang mengemukakan bahwa berbasis teknologi memiliki potensi yang signifikan untuk meningkatkan motivasi belajar dan tingkat keterlibatan siswa. Dengan demikian, media pembelajaran yang tepat menjadi salah satu komponen yang mempengaruhi kualitas pembelajaran.

Tabel 1
Kategori Keterlaksanaan Pembelajaran

Observasi	Hasil	Kategori
Terhadap guru	87%	Sangat Baik
Terhadap siswa	90%	Sangat Baik

Sumber : Hasil Pengolahan Data 2025

Secara keseluruhan, penerapan media pembelajaran berbasis aplikasi Canva pada mata pelajaran Bahasa Indonesia terbukti berhasil diterapkan dengan sangat baik oleh guru dan peserta didik.

2. Motivasi Belajar Peserta Didik Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia

Hasil rekapitulasi data penyebaran angket media pembelajaran berbasis aplikasi Canva menghasilkan persentase rata-rata 90% dengan kategori sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar responden memberikan tanggapan yang positif terhadap penggunaan media pembelajaran Canva. Adapun hasil rekapitulasi data penyebaran angket motivasi belajar diperoleh rata-rata presentase sebesar 92% dengan kategori sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa mayoritas reponden memiliki tingkat motivasi belajar yang sangat baik.

Untuk mengetahui apakah terdapat peningkatan motivasi belajar setelah menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi canva maka uji normalitas dilakukan terlebih dahulu untuk memastikan apakah data berdistribusi normal atau tidak. Peneliti menggunakan *Shapiro-wilk* dikarenakan responden pada penelitian ini kurang dari 50 reponden. Berikut hasil perolehan uji normalitas :

Tabel 2
Uji Normalitas

	Sig.	Keterangan
Motivasi awal	.142	Normal
Motivasi akhir	.085	Normal

Sumber : Hasil Pengolahan Data 2025

Berdasarkan hasil output uji normalitas, pengambilan keputusan didasarkan pada uji normalitas *Shapiro wilk* maka dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal.

Selanjutnya, dilakukan perhitungan uji t berpasangan (*paired samples test*) untuk melihat apakah motivasi belajar sebelum dan sesudah perlakuan berbeda secara signifikan**.**

Tabel 3 Uji *Paired Samples Test*

Uji Statistik	P	Keterangan
Paired Samples Test	0,000	Terdapat perbedaan

Sumber : Hasil Pengolahan Data 2025

Hasil perhitungan menunjukan bahwa nilai signifikansinya yaitu 0,000. Maka dapat disimpulkan bahwa Ho ditolak dan H_1 diterima karena nilai signifikansi 0,000 < 0,05. Dengan demikian maka disimpulkan bahwa terdapat peningkatan motivasi belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi Canva pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

3. Peningkatan Motivasi Belajar Peserta Didik Setelah Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia

Uji N-Gain digunakan untuk mengukur sejauh mana peningkatan motivasi belajar. Adapun hasil uji N-Gain sebagai berikut :

Tabel 4

Uji N-Gain

Min	Max	Mean	Std. Deviation
.67	1.00	.8558	.11087

Sumber : Hasil Pengolahan Data 2025

Hasil perhitungan menunjukkan bahwa rata-rata (*mean*) N-Gain skor motivasi belajar dengan menerapkan media pembelajaran berbasis aplikasi canva memperoleh nilai 0,8558 atau 86% dengan nilai minimum 0,67 dan nilai maximum 1,00 termasuk dalam kategori tinggi. Maka dapat disimpulkan bahwasanya motivasi belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi Canva berada pada kategori tinggi sehingga menunjukkan terdapat peningkatan motivasi belajar siswa yang tinggi setelah menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi Canva pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian di MIN 4 Garut Kecamatan Bayongbong Kabupaten Garut terkait peningkatan motivasi belajar peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi Canva pada mata pelajaran bahasa Indonesia, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Penerapan media pembelajaran berbasis aplikasi Canva pada mata pelajaran bahasa Indonesia berlangsung dengan sangat baik. Hal tersebut didukung oleh hasil perhitungan observasi terhadap aktivitas guru dan peserta didik selama proses pembelajaran yang memperoleh skor 87% dengan kategori sangat baik dan hasil perhitungan observasi terhadap aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran memperoleh skor akhir yaitu 90% dengan kategori sangat baik.
2. Tingkat motivasi belajar peserta didik menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi Canva pada mata pelajaran bahasa Indonesia sangat baik. Hal tersebut dipertegas oleh hasil analisis angket yang menunjukan rata-rata perolehan keseluruhan butir pernyataan angket motivasi belajar setelah menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi canva pada mata pelajaran bahasa Indonesia yaitu 92% dengan kriteria sangat baik.
3. Penerapan media pembelajaran berbasis aplikasi Canva pada mata pelajaran Bahasa Indonesia menunjukan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar siswa. Hal ini terbukti dari hasil uji t memperoleh nilai signifikansi 0,000 < 0,5 sehingga dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak. Selain itu, hasil uji N-Gain menunjukkan nilai minimum pada rentang 0,67, nilai maksimum 1,00 dan rata-rata 0,8858 dengan kategori tinggi. Hasil uji t dan uji N-Gain menegaskan bahwa penerapan media Canva memberikan dampak positif yang tinggi terhadap peningkatan motivasi peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

Antoro, W. D., & Sridiyatmiko, G. (2022). Penggunaan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar. *Proceedings Series On Social Sciences & Humanities*, *3*(1), 197–202. Https://Doi.Org/10.30595/Pssh.V3i.378

Ayu, Y., Wahyuningtiyas, P., Fikri, K., & Fitrianawati, M. (2022). *Dampak Pembelajaran Konvensional Pada Siswa SD Muhammadiyah Domban 3 Dan Problem Based Learning Sebagai Solusinya*. 1025–1028.

Badan Standar, Kurikulum Dan Asesmen Pendidikan (BSKAP) Kementrian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan T. R. I. (2022). Bahasa Indonesia Fase A - Fase F. *Journal Of Chemical Information And Modeling*, *53*(9), 6. Http://Dspace.Ucuenca.Edu.Ec/Bitstream/123456789/35612/1/Trabajo De Titulacion.Pdf%0Ahttps://Educacion.Gob.Ec/Wp-Content/Uploads/Downloads/2019/01/GUIA-METODOLOGICAEF.Pdf%0A???%0Ahttps://Ejournal.Unsrat.Ac.Id/Index.Php/JAP/Article/Viewfile/19239/18790%0A

Efendi, N., & Sholeh, M. I. (2023). *Manajemen Pendidikan Dalam Meningkatkan Mutu Pembelajaran*. *2*(2), 68–85. Https://Doi.Org/10.59373/Academicus.V2i2.25. Manajemen

Effrata. (2021). Landasan Hukum Pendidikan Di Indonesia. *Meretas: Jurnal Ilmu Pendidikan*, *8*(2), 113–120.

Fahrudin, F., & Ulfah, M. (2023). Volume 2 Nomor 6 Juni 2023 Peranan Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar SISWA. *Jurnal Multidisiplin Indonesia*, *2*, 1304–1309. Https://Jmi.Rivierapublishing.Id/Index.Php/Rp

Furtasan, Budi, & Sri. (2023). *Filsafat Pendidikan*. Rajagrafindo Persada.

Kharissidqi, M. T., & Firmansyah, V. W. (2022). Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Yang Efektif. *Indonesian Journal Of Education And Humanity*, *2*(4), 108–113. Http://Ijoehm.Rcipublisher.Org/Index.Php/Ijoehm/Article/View/34

Marliana, W., Heryadi, D., & Nugraha, F. (2023). Analisis Motivasi Siswa Dalam Belajar Tatap Muka (Penelitian Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 4 Cibunigelis). *Jurnal Bintang Pendidikan Dan Bahasa*, *1*(3), 2962–8687.

Nawawi, M. I., Matematika, J., Sains, F., Makassar, U. I. N. A., & Limpo, J. H. M. Y. (2020). Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar : Tinjauan Berdasarkan Karakter Generasi Z The Effect Of Learning Media On Learning Motivation : Overview Based On Generation Z Character. *Jurnal Penelitian Dan Pengkajian Ilmu Pendidikan:E-Saintika*, *4*(2), 197–210.

Sinambela, L. (2021). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Rajagrafindo Persada.