

PENERAPAN METODE GAMIFIKASI DENGAN MEDIA CANVA DALAM MENULIS TEKS EKSPLANASI UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN PARTISIPASI PESERTA DIDIK DI SDN KARANGJAYA II

Kharisma Bintang Destriadi

Pendidikan Bahasa dan Bahasa Indonesia, Pascasarjana, Universitas Pasundan

Kharisma.238090016@mail.unpas.ac.id

Panca Pertiwi Hidayati

Pendidikan Bahasa dan Bahasa Indonesia, Pascasarjana, Universitas Pasundan

panca.pertiwi.hidayati@unpas.ac.id

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya motivasi dan partisipasi peserta didik dalam pembelajaran menulis teks eksplanasi di SDN Karangjaya II. Kondisi tersebut dipengaruhi oleh penggunaan metode pembelajaran konvensional yang kurang melibatkan peserta didik secara aktif dan belum memanfaatkan media digital secara optimal. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan metode gamifikasi dengan media Canva dalam pembelajaran menulis teks eksplanasi, menganalisis pengaruhnya terhadap kemampuan menulis, serta mengetahui peningkatan motivasi dan partisipasi peserta didik setelah penerapan metode tersebut. Penelitian ini menggunakan metode *quasi-experiment* dengan desain *nonequivalent control group design*. Populasi penelitian adalah seluruh peserta didik di SDN Karangjaya II. Sampel penelitian yaitu kelas VI A sebagai kelas eksperimen yang diberi perlakuan metode gamifikasi dengan media Canva dan kelas VI B sebagai kelas kontrol yang menggunakan metode ekspositori. Teknik pengumpulan data meliputi tes kemampuan menulis teks eksplanasi (tes awal dan tes akhir), angket motivasi dan partisipasi peserta didik, serta dokumentasi. Teknik analisis data dilakukan menggunakan uji statistik dengan bantuan program SPSS 25. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai signifikansi uji statistik lebih kecil dari 0,05, yang berarti H_a diterima dan H_0 ditolak. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penerapan metode gamifikasi dengan media Canva terhadap kemampuan menulis teks eksplanasi peserta didik. Selain itu, penerapan metode gamifikasi dengan media Canva juga terbukti mampu meningkatkan motivasi dan partisipasi peserta didik dalam pembelajaran menulis teks eksplanasi di SDN Karangjaya II.

Kata kunci: Canva, gamifikasi, teks eksplanasi

Abstract

This study was motivated by the low level of students' motivation and participation in learning to write explanatory texts at SDN Karangjaya II. This condition was influenced by the use of conventional learning methods that did not actively engage students and did not optimally utilize digital media. This study aimed to describe the implementation of the gamification method using Canva media in learning to write explanatory texts, to analyze its effect on students' writing skills, and to determine the improvement of students' motivation and participation after the implementation of the method. This research employed a quasi-experimental method with a Nonequivalent Control Group Design. The population of this study consisted of all students at SDN Karangjaya II. The sample class VI A as the experimental group, which received treatment through the gamification method using Canva media, and class VI B as the control group, which was taught using the expository method. The data was collected using

explanatory text writing skill tests (pre-test and post-test), questionnaires on students' motivation and participation, and documentation and analysed using SPSS 25. The result of the study indicated that the significance value is less than 0.05, meaning that the alternative hypothesis (H_a) is accepted and the null hypothesis (H_0) is rejected. Therefore, it can be concluded that the implementation of the gamification method using Canva media has a significant effect on students' ability to write explanatory texts. In addition, the gamification method using Canva media is proven to improve students' motivation and participation in learning to write explanatory texts at SDN Karangjaya II.

Keywords: *canva, explanatory text, gamification*

PENDAHULUAN

Transformasi pembelajaran pada era digital menuntut guru untuk menerapkan strategi pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan berpusat pada peserta didik. Namun, pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar masih didominasi oleh metode konvensional yang berorientasi pada guru sehingga keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran belum optimal. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya motivasi dan partisipasi peserta didik, khususnya dalam pembelajaran menulis teks eksplanasi yang memerlukan kemampuan berpikir kritis, sistematis, dan kreatif. Hasil observasi awal di SDN Karangjaya II menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik masih mengalami kesulitan dalam mengembangkan ide, memahami struktur teks eksplanasi, serta menyusun hubungan sebab-akibat secara runtut. Selain itu, peserta didik cenderung pasif selama proses pembelajaran karena aktivitas belajar masih didominasi penjelasan guru dan latihan yang bersifat monoton.

Keterampilan menulis merupakan salah satu kompetensi berbahasa yang memiliki peranan penting dalam Kurikulum Merdeka karena menjadi sarana peserta didik untuk mengomunikasikan gagasan secara logis, sistematis, dan ilmiah. Salah satu bentuk keterampilan tersebut adalah menulis teks eksplanasi yang bertujuan menjelaskan proses terjadinya suatu fenomena berdasarkan hubungan sebab-akibat. Akan tetapi, berbagai penelitian menunjukkan bahwa kemampuan menulis teks eksplanasi peserta didik masih relatif rendah akibat kurangnya kemampuan mengorganisasi ide, minimnya motivasi belajar, serta rendahnya keterlibatan selama proses pembelajaran (Ramadhanti & Yanda, 2021). Kondisi tersebut menunjukkan bahwa

peningkatan kemampuan menulis tidak hanya dipengaruhi oleh aspek kognitif, tetapi juga oleh motivasi dan partisipasi peserta didik dalam pembelajaran.

Seiring berkembangnya teknologi pendidikan, pemanfaatan media digital memberikan peluang untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik. Salah satu media yang banyak digunakan adalah Canva, yaitu platform desain digital yang memungkinkan peserta didik menyajikan informasi dalam bentuk visual seperti infografis, poster, dan presentasi. Penelitian terbaru menunjukkan bahwa penggunaan Canva mampu meningkatkan kreativitas, keterlibatan, literasi digital, dan hasil belajar peserta didik karena menyediakan lingkungan belajar yang kolaboratif serta memudahkan visualisasi konsep pembelajaran (Sukmawati et al., 2023; Hockly, 2022). Dalam pembelajaran menulis teks eksplanasi, Canva membantu peserta didik mengorganisasi ide secara visual sehingga proses penyusunan teks menjadi lebih sistematis dan menarik.

Selain penggunaan media digital, penerapan metode pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi belajar juga menjadi kebutuhan penting. Salah satu pendekatan yang berkembang dalam beberapa tahun terakhir adalah gamifikasi. Gamifikasi merupakan penerapan elemen permainan, seperti poin, *badge*, *leaderboard*, tantangan, dan penghargaan, ke dalam konteks pembelajaran untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pengalaman belajar peserta didik. Penelitian terkini menunjukkan bahwa gamifikasi secara signifikan meningkatkan motivasi intrinsik, partisipasi aktif, keterlibatan belajar, serta hasil belajar pada berbagai jenjang pendidikan (Sailer & Homner, 2020; Toda et al., 2022; Bai, Hew, & Huang, 2023). Oleh karena itu, integrasi

gamifikasi dengan media digital dipandang sebagai salah satu strategi pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik abad ke-21.

Beberapa penelitian terdahulu telah mengkaji penerapan gamifikasi maupun Canva dalam pembelajaran. Sailer dan Homner (2020) melalui meta-analisis menunjukkan bahwa gamifikasi memberikan pengaruh positif terhadap motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar peserta didik. Toda et al. (2022) juga melaporkan bahwa implementasi gamifikasi mampu meningkatkan keaktifan peserta didik apabila dirancang sesuai tujuan pembelajaran. Sementara itu, penelitian mengenai Canva menunjukkan bahwa media tersebut efektif meningkatkan kreativitas, literasi digital, dan kemampuan menyajikan informasi secara visual (Hockly, 2022; Sukmawati et al., 2023). Di Indonesia, beberapa penelitian telah membuktikan efektivitas Canva dalam meningkatkan hasil belajar serta kreativitas peserta didik, sedangkan penelitian mengenai gamifikasi lebih banyak diterapkan pada mata pelajaran sains, matematika, dan pembelajaran berbasis kuis digital.

Meskipun demikian, penelitian yang mengintegrasikan metode gamifikasi dengan media Canva dalam pembelajaran menulis teks eksplanasi di sekolah dasar masih sangat terbatas. Sebagian besar penelitian sebelumnya hanya berfokus pada peningkatan hasil belajar atau motivasi belajar secara terpisah, belum mengkaji secara bersamaan peningkatan motivasi, partisipasi, dan kemampuan menulis teks eksplanasi melalui integrasi kedua pendekatan tersebut. Selain itu, penelitian mengenai implementasi gamifikasi berbantuan Canva pada peserta didik di sekolah dasar, khususnya dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia, masih jarang ditemukan. Kondisi tersebut menunjukkan adanya perbedaan, yaitu belum tersedianya kajian yang secara komprehensif mengintegrasikan metode gamifikasi dengan media Canva untuk meningkatkan motivasi, partisipasi, dan kemampuan menulis teks eksplanasi peserta didik sekolah dasar.

Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini memiliki kebaruan (*novelty*) berupa penerapan metode gamifikasi yang dipadukan dengan media Canva dalam pembelajaran menulis teks eksplanasi pada peserta didik di SDN Karangjaya II. Integrasi kedua pendekatan tersebut tidak hanya diarahkan untuk

meningkatkan kemampuan menulis, tetapi juga meningkatkan motivasi dan partisipasi peserta didik selama proses pembelajaran. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoretis terhadap pengembangan strategi pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis teknologi sekaligus menjadi alternatif praktis bagi guru sekolah dasar dalam menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, menarik, dan berpusat pada peserta didik.

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan penerapan metode gamifikasi dengan media Canva, menganalisis pengaruhnya terhadap kemampuan menulis teks eksplanasi, serta mengetahui peningkatan motivasi dan partisipasi peserta didik setelah diterapkannya metode tersebut.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode kuasi eksperimen dengan desain *Nonequivalent Control Group Design*. Menurut Sugiyono (2019), desain ini menggunakan dua kelompok yang tidak dipilih secara acak, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, sehingga memungkinkan peneliti membandingkan pengaruh perlakuan terhadap variabel yang diteliti meskipun tidak seluruh variabel luar dapat dikendalikan secara penuh. Kelompok eksperimen memperoleh perlakuan berupa penerapan metode gamifikasi berbantuan Canva, sedangkan kelompok kontrol mengikuti pembelajaran menggunakan metode ekspositori.

Populasi penelitian adalah seluruh peserta didik di SDN Karangjaya II. Sampel penelitian terdiri atas kelas VI A dan VI B yang masing-masing berjumlah 22 peserta didik. Penentuan sampel menggunakan teknik *purposive sampling* dengan pertimbangan akademik bahwa kedua kelas memiliki karakteristik yang relatif homogen, ditinjau dari prestasi belajar Bahasa Indonesia, nilai ulangan harian, sikap belajar, serta berada pada jenjang dan kurikulum yang sama. Selain itu, hasil diskusi dengan guru kelas menunjukkan bahwa kedua kelas memiliki kemampuan awal yang relatif setara sehingga layak dijadikan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dalam penelitian kuasi eksperimen.

Sebelum perlakuan diberikan, kedua kelompok mengikuti pretest untuk mengetahui kemampuan awal menulis teks eksplanasi. Selanjutnya, kelompok eksperimen mengikuti pembelajaran menulis teks eksplanasi

menggunakan metode gamifikasi berbantuan Canva, sedangkan kelompok kontrol memperoleh pembelajaran menggunakan metode ekspositori. Setelah seluruh perlakuan selesai, kedua kelompok diberikan posttest untuk mengukur peningkatan kemampuan menulis teks eksplanasi.

Penerapan metode gamifikasi berbantuan Canva pada kelas eksperimen dilaksanakan melalui beberapa tahapan yang sistematis. Tahap pertama adalah orientasi, yaitu guru menyampaikan tujuan pembelajaran, menjelaskan materi menulis teks eksplanasi, serta memperkenalkan aturan permainan, sistem poin, badge, dan tantangan yang akan diterapkan selama pembelajaran. Tahap kedua adalah eksplorasi materi, di mana peserta didik mengamati contoh teks eksplanasi dan mendiskusikan struktur serta kaidah kebahasaannya secara berkelompok. Tahap ketiga adalah pelaksanaan gamifikasi, yaitu peserta didik menyelesaikan serangkaian misi atau tantangan menulis secara bertahap. Setiap tugas yang berhasil diselesaikan memperoleh poin dan penghargaan (badge), sedangkan capaian setiap kelompok ditampilkan melalui leaderboard untuk meningkatkan motivasi dan partisipasi belajar.

Tahap keempat adalah pengembangan karya menggunakan Canva. Pada tahap ini peserta didik menyusun teks eksplanasi kemudian memvisualisasikannya dalam bentuk infografis atau media visual menggunakan Canva sehingga ide yang disampaikan menjadi lebih terstruktur, menarik, dan mudah dipahami. Selanjutnya, pada tahap presentasi dan umpan balik, setiap kelompok mempresentasikan hasil pekerjaannya, memperoleh tanggapan dari guru maupun teman sejawat, serta melakukan perbaikan berdasarkan masukan yang diberikan. Tahap terakhir adalah refleksi dan evaluasi, yaitu guru bersama peserta didik melakukan refleksi terhadap proses pembelajaran, memberikan apresiasi kepada kelompok dengan capaian terbaik, serta melaksanakan evaluasi melalui posttest dan pengisian angket motivasi serta partisipasi belajar.

Melalui sintaks tersebut, penerapan gamifikasi tidak hanya berfungsi sebagai pemberian unsur permainan dalam pembelajaran, tetapi juga mengintegrasikan aktivitas kolaboratif, pemecahan masalah, pemanfaatan media digital Canva, serta refleksi pembelajaran untuk meningkatkan motivasi,

partisipasi, dan kemampuan peserta didik dalam menulis teks eksplanasi.

Adapun hasil menulis teks eksplanasi di kelas eksperimen dan kelas kontrol menggunakan rubrik penilaian berikut.

Komponen yang Dinilai	Nilai	Kriteria	Bobot	Nilai Maksimal (nilai x bobot)
Isi dan Kejelasan Informasi (sistematis, faktual, isi yang dikembangkan sesuai tema, dan mendukung penjelasan proses secara mendalam)	4	Informasi yang disampaikan sistematis, faktual, isi yang dikembangkan relevan dengan topik yang dibahas, dan mendukung penjelasan proses/kejadian secara mendalam.	10	40
	3	Informasi yang disampaikan sistematis, faktual, isi yang dikembangkan relevan dengan topik, tetapi penjelasan proses cukup mendalam.		
	2	Informasi yang disampaikan sistematis, faktual, kurang relevan dengan topik yang dibahas, dan penjelasan proses kurang mendalam.		
	1	Informasi yang disampaikan sistematis, kurang faktual, tetapi isi yang disampaikan tidak relevan dengan topik dan penjelasan proses tidak mendalam.		
Struktur Teks Eksplanasi (judul, pernyataan umum, deskripsi penjas, dan interpretasi)	4	Tulisan siswa memenuhi seluruh aspek struktur teks, yaitu judul, pernyataan umum, deskripsi penjas, dan interpretasi.	5	20
	3	Tulisan siswa hanya memenuhi 3 struktur teks eksplanasi.		
	2	Tulisan siswa hanya memenuhi 2 struktur teks eksplanasi.		
	1	Tulisan siswa hanya memenuhi 1 struktur teks eksplanasi.		
Kaidah Kebahasaan Teks Eksplanasi (istilah ilmiah, kalimat aktif pasif, konjungsi kausal/ kronologis, dan kalimat efektif)	4	Tulisan siswa memuat seluruh aspek kaidah kebahasaan teks eksplanasi, yaitu penggunaan istilah ilmiah, kalimat aktif atau pasif dengan tepat, konjungsi kausal/kronologis, dan kalimat efektif.	5	20
	3	Tulisan siswa hanya memuat 3 kaidah kebahasaan teks eksplanasi.		
	2	Tulisan siswa hanya memuat 2 kaidah kebahasaan teks eksplanasi.		
	1	Tulisan siswa hanya memuat 1 kaidah kebahasaan teks eksplanasi.		
Kreativitas dan Desain Canva	4	Desain menarik, rapi, warna dan gambar sesuai, teks mudah dibaca.	5	20
	3	Desain cukup menarik, teks masih bisa terbaca.		
	2	Desain kurang menarik, teks sulit terbaca.		
	1	Desain tidak sesuai/tidak selesai.		
Total Skor				100

Gambar 1. Rubrik Penilaian Menulis Teks Eksplanasi

Instrumen penelitian meliputi tes menulis teks eksplanasi, angket motivasi dan partisipasi belajar, lembar observasi, serta dokumentasi. Tes berbentuk soal esai yang disusun berdasarkan indikator keterampilan menulis teks eksplanasi, sedangkan angket menggunakan skala Likert lima tingkat untuk mengukur motivasi dan partisipasi peserta didik. Sebelum digunakan dalam penelitian, seluruh instrumen terlebih dahulu melalui proses validasi isi (*content validity*) oleh ahli pendidikan Bahasa Indonesia dan ahli evaluasi pembelajaran untuk memastikan kesesuaian indikator dengan tujuan penelitian yaitu dosen dan dua orang guru Bahasa Indonesia. Selanjutnya, instrumen angket diuji reliabilitasnya menggunakan koefisien Cronbach's Alpha, sedangkan instrumen tes menggunakan rubrik penilaian yang divalidasi oleh validator dan dinilai oleh beberapa penilai (*expert judgment*) guna meningkatkan objektivitas hasil penilaian.

Data penelitian dianalisis menggunakan statistik parametrik dengan bantuan SPSS versi

25. Analisis diawali dengan uji normalitas menggunakan Shapiro–Wilk dan uji homogenitas menggunakan Levene's Test sebagai prasyarat analisis. Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan *paired sample t-test* untuk mengetahui perbedaan kemampuan sebelum dan sesudah perlakuan pada masing-masing kelompok, serta *independent samples t-test* untuk membandingkan hasil belajar kelompok eksperimen dan kelompok kontrol setelah perlakuan. Data angket motivasi dan partisipasi dianalisis secara deskriptif menggunakan persentase untuk menggambarkan perubahan motivasi dan partisipasi peserta didik setelah penerapan metode gamifikasi berbantuan Canva.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dilakukan di SDN Karangjaya II yang melibatkan dua kelas, yaitu kelas eksperimen yang menggunakan metode gamifikasi berbasis Canva dan kelas kontrol yang menggunakan metode ekspositori. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana penerapan metode gamifikasi berbasis Canva di kelas eksperimen, mengetahui perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, serta pengaruhnya terhadap motivasi dan partisipasi peserta didik.

Penelitian menggunakan desain *quasi experiment* dengan kelas VI A sebagai kelas eksperimen dan kelas VI B sebagai kelas kontrol, yang masing-masing terdiri atas 22 peserta didik. Penelitian dilaksanakan pada 26 November–4 Desember 2025 melalui empat kali pertemuan yang meliputi tes awal (pretest), dua kali perlakuan, dan tes akhir (posttest). Pada kelas eksperimen diterapkan metode gamifikasi berbantuan Canva, sedangkan kelas kontrol menggunakan metode ekspositori atau ceramah. Seluruh kegiatan pembelajaran berlangsung selama 2×35 menit setiap pertemuan, sedangkan data penelitian diperoleh dari hasil tes menulis teks eksplanasi serta angket motivasi dan partisipasi belajar pada kelas eksperimen.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan awal menulis teks eksplanasi pada kedua kelas masih tergolong rendah. Pada kelas eksperimen, rata-rata nilai pretest sebesar 59 (kategori C) dengan nilai tertinggi 80 dan terendah 45, sedangkan pada kelas kontrol rata-rata pretest sebesar 50 (kategori D) dengan nilai tertinggi 60 dan terendah 40. Setelah diberikan perlakuan, terjadi peningkatan kemampuan

menulis pada kedua kelas. Kelas eksperimen memperoleh rata-rata posttest sebesar 77 (kategori B), dengan nilai tertinggi 90 dan terendah 60, serta tidak ada lagi peserta didik yang berada pada kategori D. Sementara itu, kelas kontrol memperoleh rata-rata posttest sebesar 62 (kategori C), dengan nilai tertinggi 75 dan terendah 50, meskipun masih terdapat peserta didik yang berada pada kategori D.

Sebelum dilakukan pengujian hipotesis terhadap hasil keseluruhan, data terlebih dahulu diuji untuk memenuhi asumsi statistik parametrik melalui uji normalitas dan uji homogenitas. Uji normalitas dilakukan menggunakan Shapiro–Wilk karena jumlah sampel penelitian kurang dari 50 peserta didik. Hasil analisis menunjukkan bahwa nilai signifikansi data pretest pada kelas eksperimen sebesar 0,067 dan kelas kontrol sebesar 0,141, sedangkan nilai signifikansi posttest pada kelas eksperimen sebesar 0,057 dan kelas kontrol sebesar 0,080. Seluruh nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 (Sig. > 0,05) sehingga dapat disimpulkan bahwa data pada kedua kelompok berdistribusi normal. Berikut data hasil uji normalitas di kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Nilai Pretest	.217	22	.009	.917	22	.067
Posttest Kontrol	.208	22	.014	.933	22	.141

a. Lilliefors Significance Correction

Gambar 2. Uji Normalitas Kelas Eksperimen

Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Nilai Pretest	.175	22	.087	.914	22	.057
Posttest Kontrol	.224	22	.005	.921	22	.080

a. Lilliefors Significance Correction

Gambar 3. Uji Normalitas Kelas Kontrol

Selanjutnya, uji homogenitas dilakukan menggunakan Levene's Test untuk mengetahui kesamaan varians antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil pengujian menunjukkan bahwa nilai signifikansi data pretest sebesar 0,167, sedangkan nilai signifikansi posttest sebesar 0,424. Kedua nilai tersebut lebih besar dari 0,05 (Sig. > 0,05) sehingga dapat disimpulkan bahwa varians kedua kelompok bersifat homogen. Dengan terpenuhinya asumsi normalitas dan homogenitas, analisis statistik parametrik menggunakan *paired sample t-test* dan *independent samples t-test* layak digunakan untuk menguji hipotesis penelitian.

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Nilai Pretest	Based on Mean	1.976	1	42	.167
	Based on Median	1.855	1	42	.180
	Based on Median and with adjusted df	1.855	1	38.525	.181
	Based on trimmed mean	2.160	1	42	.149

Gambar 4. Uji Homogenitas Kelas Eksperimen

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Nilai Pretest	Based on Mean	.653	1	42	.424
	Based on Median	.711	1	42	.404
	Based on Median and with adjusted df	.711	1	40.780	.404
	Based on trimmed mean	.678	1	42	.415

Gambar 5. Uji Homogenitas Kelas Kontrol

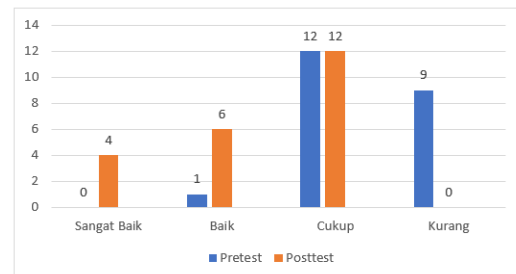
Pada kelas eksperimen, kemampuan awal peserta didik sebelum diberikan perlakuan berada pada kategori rendah hingga sedang dengan rata-rata nilai pretest sebesar 59. Peserta didik masih mengalami kesulitan dalam mengembangkan isi tulisan, melengkapi struktur teks eksplanasi, menggunakan kaidah kebahasaan yang tepat, serta masih banyak melakukan kesalahan ejaan dan tanda baca. Setelah diterapkan metode gamifikasi dengan media Canva, hasil posttest menunjukkan peningkatan yang signifikan dengan rata-rata nilai sebesar 77 yang berada pada kategori baik hingga sangat baik. Peserta didik mampu menyusun teks yang lebih koheren, lengkap, sistematis, dan kreatif dengan dukungan visual dari Canva.

Pada kelas kontrol yang menggunakan metode ekspositori, rata-rata nilai pretest sebesar 50 dan meningkat menjadi 62 pada posttest. Meskipun terjadi peningkatan, hasil tersebut masih berada pada kategori cukup dan tidak sebesar peningkatan yang terjadi pada kelas eksperimen. Peserta didik di kelas kontrol masih menunjukkan keterbatasan dalam pengembangan ide, struktur teks, penggunaan kaidah kebahasaan, serta ketepatan ejaan dan tanda baca.

Penerapan metode gamifikasi yang dikombinasikan dengan media Canva dalam pembelajaran menulis teks eksplanasi pada peserta didik di SDN Karangjaya II menunjukkan pengaruh positif yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan menulis. Berdasarkan hasil uji *paired sample t-test* diperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,000 (< 0,05) maka hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Hal ini membuktikan adanya pengaruh antara kemampuan menulis teks eksplanasi peserta didik sebelum dan sesudah diberi perlakuan

dengan metode gamifikasi berbasis Canva di kelas eksperimen. Berikut gambaran mengenai data nilai pretest dan posttest di kelas eksperimen dan hasil uji *paired sample t-test*.

Diagram 1. Hasil Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen



Paired Samples Test						
Pair 1	Nilai Pretest - Nilai Posttest	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference	
					Lower	Upper
1		-18.162	8.528	1.818	-21.963	-14.401
					t	df
						21
						Sig. (2-tailed)
						.000

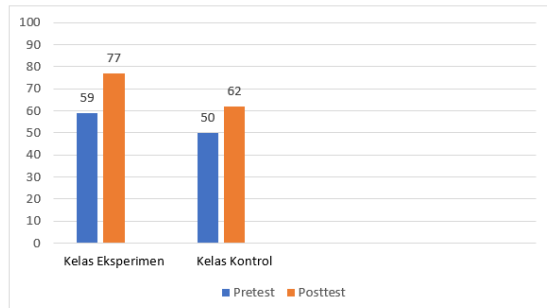
Gambar 6. Uji Paired Sample T-Test

Perbedaan signifikan antara kelas eksperimen (metode gamifikasi dengan media Canva) dan kelas kontrol (metode ekspositori) terlihat jelas pada hasil tes akhir, di mana rata-rata nilai kelas eksperimen jauh lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Hal ini didukung oleh uji beda rata-rata (*independent sample t-test*) yang menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) < 0,05 sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan menulis teks eksplanasi peserta didik di kedua kelas. Peningkatan di kelas eksperimen lebih besar berkat elemen gamifikasi (poin, lencana, tantangan) yang meningkatkan motivasi dan partisipasi, serta dukungan visual interaktif dari Canva yang memudahkan pengembangan ide secara kreatif dan koheren. Sebaliknya, metode ekspositori di kelas kontrol hanya menghasilkan peningkatan terbatas karena sifatnya yang lebih pasif dan kurang menyenangkan.

Temuan ini selaras dengan berbagai penelitian terkait, seperti penggunaan gamifikasi yang terbukti lebih efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar dibandingkan metode konvensional/ekspositori (Hamari et al., 2019; Kapp, 2020), serta peran media digital seperti Canva dalam memperkaya kreativitas dan pemahaman konsep (Xu & Lyu, 2021). Dengan demikian, metode gamifikasi berbasis Canva memberikan pengaruh yang lebih unggul dan signifikan terhadap kemampuan menulis teks eksplanasi dibandingkan metode ekspositori pada peserta didik di SDN Karangjaya II.

Berikut nilai pretest dan posttest dari kedua kelas beserta hasil uji *independent sample t-test*.

Diagram 2. Hasil Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol



		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means							
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference		
									Lower	Upper	
Nilai Posttest	Equal variances assumed	.653	.424	6.299	42	.000	14.545	2.309	9.885	19.206	
	Equal variances not assumed			6.299	38.715	.000	14.545	2.309	9.877	19.214	

Gambar 7. Uji Independent Sample T-Test

Selain meningkatkan kemampuan menulis, metode gamifikasi dengan media Canva juga memberikan dampak positif terhadap motivasi dan partisipasi peserta didik. Hasil angket menunjukkan respons positif yang sangat tinggi dengan kategori sangat setuju sebesar 46,36% dan setuju sebesar 47,73%. Peserta didik merasa lebih bersemangat, lebih aktif bertanya, lebih berani mengemukakan pendapat, serta lebih mudah mengikuti instruksi pembelajaran ketika proses belajar dikemas dalam bentuk permainan. Elemen gamifikasi seperti poin, lencana, tantangan, dan leaderboard mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, sedangkan Canva membantu peserta didik menyalurkan ide secara visual, kreatif, dan menarik. Melalui angket yang disebarkan, peneliti memperoleh data empiris terkait tingkat motivasi, partisipasi, serta ketertarikan peserta didik terhadap penerapan metode pembelajaran yang digunakan. Data tersebut kemudian dideskripsikan secara sistematis untuk memberikan gambaran umum mengenai kecenderungan respons peserta didik. Berikut hasil rekapitulasi angket yang telah diberikan kepada peserta didik.

No	Pertanyaan	Pilihan Jawaban	Jumlah Responden	Persentase%
1	Saya merasa lebih bersemangat mengikuti pembelajaran menulis teks eksplanasi ketika menggunakan metode gamifikasi dengan media Canva.	Sangat Setuju	21	95,5%
		Setuju	1	4,5%
		Kurang Setuju	0	0%
		Tidak Setuju	0	0%
2	Penggunaan Canva dalam pembelajaran membuat saya lebih tertarik untuk belajar menulis.	Sangat Setuju	2	9,1%
		Setuju	19	86,5%
		Kurang Setuju	1	4,5%
		Tidak Setuju	0	0%
3	Pembelajaran gamifikasi membuat suasana kelas lebih menyenangkan dan memotivasi saya untuk aktif.	Sangat Setuju	12	54,5%
		Setuju	10	45,5%
		Kurang Setuju	0	0%
		Tidak Setuju	0	0%
4	Saya merasa termotivasi untuk mendapatkan skor atau badge dalam pembelajaran gamifikasi.	Sangat Setuju	5	22,7%
		Setuju	12	54,5%
		Kurang Setuju	5	22,7%
		Tidak Setuju	0	0%
5	Pembelajaran gamifikasi membuat suasana kelas lebih menyenangkan dan memotivasi saya untuk aktif.	Sangat Setuju	13	59,1%
		Setuju	8	36,4%
		Kurang Setuju	0	0%
		Tidak Setuju	1	4,5%
6	Saya lebih aktif bertanya dan berdiskusi ketika pembelajaran menulis menggunakan gamifikasi dengan Canva.	Sangat Setuju	8	36,4%
		Setuju	14	63,6%
		Kurang Setuju	0	0%
		Tidak Setuju	0	0%
7	Saya lebih berani mengemukakan pendapat saat kegiatan menulis berlangsung.	Sangat Setuju	7	31,8%
		Setuju	14	63,6%
		Kurang Setuju	1	4,5%
		Tidak Setuju	0	0%
8	Saya merasa lebih terlibat dalam setiap tahap pembelajaran menulis teks eksplanasi.	Sangat Setuju	0	0%
		Setuju	17	77,3%
		Kurang Setuju	5	22,7%
		Tidak Setuju	0	0%
9	Saya berpartisipasi lebih banyak karena merasa pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak membosankan.	Sangat Setuju	15	68,2%
		Setuju	7	31,8%
		Kurang Setuju	0	0%
		Tidak Setuju	0	0%
10	Saya mengikuti instruksi guru dengan lebih baik ketika kegiatan pembelajaran dibuat seperti permainan.	Sangat Setuju	19	86,4%
		Setuju	3	13,6%
		Kurang Setuju	0	0%
		Tidak Setuju	0	0%
Persentase Keseluruhan Sangat Setuju			46,36%	
Persentase Keseluruhan Setuju			47,73%	
Persentase Keseluruhan Kurang Setuju			5,45%	
Persentase Keseluruhan Tidak Setuju			0,45%	

Gambar 8. Hasil Rekapitulasi Angket Peserta Didik

Setelah itu, hasil angket di uji menggunakan statistik deskriptif. Berdasarkan output statistik deskriptif SPSS, diketahui bahwa jumlah responden pada setiap butir angket (P1–P10) adalah sebanyak 22 peserta didik dan seluruh data dinyatakan valid tanpa data hilang (*missing* = 0). Skor angket menggunakan skala Likert 4 poin, dengan rentang skor minimum 1 dan maksimum 4.

	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10
N	Valid	22	22	22	22	22	22	22	22	22
	Missing	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Mean		3.95	3.05	3.55	3.00	3.50	3.36	3.27	2.77	3.68
Median		4.00	3.00	4.00	3.00	4.00	3.00	3.00	3.00	4.00
Variance		.045	.141	.260	.476	.548	.242	.303	.184	.227
Range		1	2	1	2	3	1	2	1	1
Minimum		3	2	3	2	1	3	2	2	3
Maximum		4	4	4	4	4	4	4	3	4

Gambar 9. Uji Statistik Deskriptif Angket

Berdasarkan hasil penelitian di atas penerapan metode gamifikasi berbantuan media Canva lebih efektif dibandingkan metode ekspositori dalam meningkatkan kemampuan menulis teks eksplanasi, motivasi, dan partisipasi peserta didik di SDN Karangjaya II. Efektivitas tersebut tidak hanya ditunjukkan oleh peningkatan nilai posttest kelas eksperimen, tetapi juga oleh meningkatnya keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran. Temuan ini dapat dijelaskan melalui teori konstruktivisme, yang menekankan bahwa

pengetahuan dibangun secara aktif melalui pengalaman belajar, interaksi sosial, dan refleksi. Dalam pembelajaran gamifikasi berbantuan Canva, peserta didik tidak hanya menerima informasi dari guru, tetapi secara aktif menyelesaikan tantangan, berdiskusi, memperoleh umpan balik, serta menyusun teks eksplanasi dalam bentuk visual. Aktivitas tersebut memungkinkan peserta didik membangun pemahaman yang lebih bermakna dibandingkan pembelajaran ekspositori yang cenderung berpusat pada guru. Pendekatan ini sejalan dengan pandangan Slavin (2023) yang menyatakan bahwa pembelajaran aktif memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengonstruksi pengetahuan melalui pengalaman langsung sehingga hasil belajar menjadi lebih optimal.

Efektivitas metode gamifikasi juga dapat dijelaskan melalui *Self-Determination Theory* (SDT) yang dikembangkan oleh Ryan dan Deci. Teori ini menjelaskan bahwa motivasi intrinsik meningkat ketika kebutuhan psikologis peserta didik terhadap *autonomy*, *competence*, dan *relatedness* terpenuhi. Pada penelitian ini, elemen gamifikasi berupa poin, lencana (*badge*), tantangan, dan *leaderboard* memberikan pengalaman keberhasilan yang meningkatkan rasa kompeten, sedangkan Canva memberikan kebebasan kepada peserta didik untuk mengekspresikan ide secara kreatif sehingga memperkuat otonomi belajar. Selain itu, aktivitas kolaboratif selama pembelajaran memperkuat hubungan sosial antarpeserta didik. Dengan demikian, integrasi gamifikasi dan Canva mampu meningkatkan motivasi intrinsik sekaligus mendorong partisipasi aktif peserta didik selama pembelajaran. Hasil tersebut sejalan dengan penelitian Baah, Govender, dan Subramaniam (2023) yang menyatakan bahwa gamifikasi mampu meningkatkan motivasi belajar apabila dirancang berdasarkan prinsip *Self-Determination Theory*. Penelitian Luarn, Chen, dan Chiu (2023) juga menunjukkan bahwa fitur pencapaian (*achievement*), interaksi sosial, dan pengalaman imersif dalam gamifikasi berpengaruh positif terhadap motivasi belajar intrinsik peserta didik.

Temuan penelitian ini memiliki persamaan dengan penelitian Hamari et al. (2019) dan Kapp (2020) yang menyatakan bahwa gamifikasi mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar melalui penerapan elemen permainan dalam pembelajaran. Namun

demikian, penelitian ini memiliki karakteristik yang berbeda dari penelitian sebelumnya. Sebagian besar penelitian terdahulu hanya mengkaji efektivitas gamifikasi atau media Canva secara terpisah, sedangkan penelitian ini mengintegrasikan kedua pendekatan tersebut dalam pembelajaran menulis teks eksplanasi pada peserta didik sekolah dasar. Selain itu, penelitian ini tidak hanya mengukur peningkatan kemampuan menulis, tetapi juga menganalisis perubahan motivasi dan partisipasi peserta didik secara bersamaan. Dengan demikian, penelitian ini memberikan bukti empiris bahwa integrasi gamifikasi dan Canva menghasilkan pengalaman belajar yang lebih komprehensif dibandingkan penerapan salah satu pendekatan secara terpisah. Temuan ini juga didukung oleh penelitian Kaya dan Ercag (2023) yang menemukan bahwa pembelajaran berbasis tantangan (*challenge-based gamification*) mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan prestasi belajar secara signifikan.

Dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia, penggunaan Canva memberikan kontribusi penting terhadap kemampuan peserta didik dalam mengorganisasi gagasan, menyusun hubungan sebab-akibat, dan menyajikan informasi secara sistematis. Visualisasi yang dihasilkan melalui Canva membantu peserta didik memahami struktur teks eksplanasi dengan lebih mudah sehingga proses menuangkan ide menjadi lebih terarah. Hasil ini memperkuat temuan penelitian nasional oleh Pelangi (2020) yang menyatakan bahwa Canva mampu meningkatkan kreativitas dan kualitas penyajian informasi peserta didik. Penelitian Pratiwi dan Hidayat (2023) juga menunjukkan bahwa Canva meningkatkan keterampilan menulis melalui penyajian visual yang menarik, sedangkan Musahri, Rofi'i, dan Rachmadtullah (2025) membuktikan bahwa integrasi gamifikasi dan Canva mampu meningkatkan keterlibatan serta hasil belajar peserta didik melalui pembelajaran yang lebih bermakna.

Secara teoretis, penelitian ini memperkuat konsep bahwa pembelajaran menulis tidak hanya dipengaruhi oleh penguasaan materi, tetapi juga oleh strategi pembelajaran yang mampu membangun motivasi intrinsik, partisipasi aktif, dan kreativitas peserta didik. Integrasi gamifikasi dengan Canva memperkaya kajian mengenai implementasi pembelajaran berbasis teknologi digital dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi teks

eksplanasi di sekolah dasar. Dari sisi praktis, hasil penelitian ini memberikan alternatif model pembelajaran yang dapat diterapkan guru untuk menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, menyenangkan, dan berpusat pada peserta didik. Selain itu, hasil penelitian ini dapat menjadi salah satu referensi bagi sekolah dan pengembang kurikulum dalam mengembangkan pembelajaran yang mendukung implementasi Kurikulum Merdeka, khususnya dalam penguatan kompetensi abad ke-21 seperti kreativitas, komunikasi, kolaborasi, dan berpikir kritis. Hal ini sejalan dengan pandangan Santrock (2023) dan Eggen dan Kauchak (2022) yang menegaskan bahwa pembelajaran abad ke-21 perlu mengintegrasikan teknologi digital dan strategi pembelajaran aktif agar mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik.

Meskipun menunjukkan hasil yang positif, penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Penelitian hanya dilaksanakan pada satu sekolah dengan jumlah sampel yang relatif terbatas sehingga hasil penelitian belum dapat digeneralisasikan secara luas. Selain itu, durasi perlakuan yang relatif singkat belum mampu menggambarkan efektivitas metode gamifikasi berbantuan Canva dalam jangka panjang. Penelitian ini juga hanya difokuskan pada materi menulis teks eksplanasi sehingga efektivitas pendekatan yang sama pada materi Bahasa Indonesia lainnya masih memerlukan penelitian lanjutan. Oleh karena itu, penelitian berikutnya disarankan melibatkan jumlah sampel yang lebih besar, karakteristik sekolah yang lebih beragam, serta waktu implementasi yang lebih panjang agar diperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai efektivitas integrasi gamifikasi dan Canva dalam meningkatkan kompetensi literasi peserta didik.

PENUTUP

Simpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa integrasi metode gamifikasi dengan media Canva merupakan strategi pembelajaran yang efektif dalam menciptakan pembelajaran menulis teks eksplanasi yang lebih berpusat pada peserta didik. Sintesis hasil penelitian mengindikasikan bahwa keberhasilan pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh penggunaan media digital atau unsur permainan secara terpisah, tetapi oleh integrasi keduanya yang mampu membangun pengalaman belajar yang aktif, kolaboratif, dan bermakna. Penerapan gamifikasi melalui

tantangan, sistem poin, penghargaan, dan umpan balik yang dipadukan dengan visualisasi ide menggunakan Canva memberikan pengalaman belajar yang mendorong peserta didik untuk terlibat secara kognitif, afektif, dan sosial dalam proses menulis teks eksplanasi.

Kontribusi penelitian ini terletak pada penyajian model pembelajaran yang mengintegrasikan gamifikasi dan Canva dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Berbeda dengan penelitian terdahulu yang umumnya hanya mengkaji efektivitas gamifikasi atau Canva secara terpisah, penelitian ini menunjukkan bahwa kombinasi kedua pendekatan tersebut berpotensi meningkatkan kemampuan menulis teks eksplanasi sekaligus memperkuat motivasi dan partisipasi peserta didik. Temuan ini memperkaya kajian mengenai pembelajaran berbasis teknologi serta memberikan alternatif strategi pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik Kurikulum Merdeka.

Secara praktis, hasil penelitian ini memberikan implikasi bagi guru sekolah dasar untuk memanfaatkan metode gamifikasi berbantuan Canva sebagai salah satu alternatif pembelajaran Bahasa Indonesia yang mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik secara aktif. Selain itu, hasil penelitian ini dapat menjadi masukan bagi sekolah dan pengembang kurikulum dalam merancang pembelajaran yang mengintegrasikan teknologi digital, pembelajaran aktif, dan penguatan kompetensi abad ke-21 sehingga proses pembelajaran menjadi lebih inovatif, kontekstual, dan berorientasi pada peserta didik.

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Pertama, penelitian hanya dilaksanakan pada satu sekolah dengan jumlah sampel yang relatif terbatas sehingga hasil penelitian belum dapat digeneralisasikan secara luas. Kedua, perlakuan diberikan dalam waktu yang relatif singkat sehingga belum mampu menggambarkan dampak jangka panjang penerapan metode gamifikasi berbantuan Canva terhadap kemampuan menulis, motivasi, dan partisipasi peserta didik. Ketiga, penelitian hanya berfokus pada pembelajaran menulis teks eksplanasi sehingga efektivitas metode ini pada materi atau jenjang pendidikan lain belum dapat diketahui.

Berdasarkan keterbatasan tersebut, penelitian selanjutnya disarankan melibatkan jumlah sampel yang lebih besar dengan karakteristik

sekolah yang lebih beragam, memperpanjang durasi penerapan perlakuan, serta menguji efektivitas metode gamifikasi berbantuan Canva pada berbagai materi Bahasa Indonesia maupun mata pelajaran lain. Penelitian lanjutan juga dapat mengembangkan model gamifikasi dengan memanfaatkan teknologi digital yang lebih beragam sehingga diperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai kontribusinya terhadap peningkatan kompetensi, motivasi, dan partisipasi peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2014). *Media pembelajaran* (Rev. ed.). PT Rajagrafindo Persada.
- Baah, C., Govender, I., & Subramaniam, P. (2023). Exploring the role of gamification in motivating students to learn. *Cogent Education*, 10(1). <https://doi.org/10.1080/2331186X.2023.2266825>
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining gamification. In A. Lugmayr, H. Franssila, C. Safran, & I. Hammouda (Eds.), *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments* (pp. 9–15). Association for Computing Machinery. <https://doi.org/10.1145/2181037.2181040>
- Enggen, P., & Kauchak, D. (2022). *Educational psychology: Windows on classrooms* (12th ed.). Pearson.
- Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). Does gamification work? A literature review of empirical studies on gamification. In *Proceedings of the Annual Hawaii International Conference on System Sciences* (pp. 3025–3034). IEEE. <https://doi.org/10.1109/HICSS.2014.377>
- Kapp, K. M. (2020). *The gamification of learning and instruction fieldbook: Ideas into practice*. Wiley.
- Kaya, O. S., & Ercag, E. (2023). The impact of applying challenge-based gamification program on students' learning outcomes: Academic achievement, motivation and flow. *Education and Information Technologies*, 28(11), 14777–14804. <https://doi.org/10.1007/s10639-023-11734-3>
- Luarn, P., Chen, C.-C., & Chiu, Y.-P. (2023). Enhancing intrinsic learning motivation through gamification: A self-determination theory perspective. *International Journal of Information and Learning Technology*, 40(5), 494–510. <https://doi.org/10.1108/IJILT-05-2023-0091>
- Musahri, M., Ruff'i, R., & Rachmadtullah, R. (2025). Gamified Canva-based learning with deep learning pedagogy for teaching diversity in Pancasila education. *Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan*, 17(1), 1–18.
- Pelangi, G. (2020). Pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 5(2), 112–118.
- Pratiwi, D., & Hidayat, A. (2023). Pemanfaatan Canva dalam meningkatkan keterampilan menulis peserta didik.
- Ramadhanti, D., & Yanda, D. P. (2021). Kesadaran metakognitif dan pengaruhnya terhadap kemampuan menulis peserta didik. *Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, 10(2), 193–200. <https://doi.org/10.30659/j.10.2.193-200>
- Sailer, M., & Homner, L. (2020). The gamification of learning: A meta-analysis. *Educational Psychology Review*, 32(1), 77–112. <https://doi.org/10.1007/s10648-019-09498-w>
- Santrock, J. W. (2023). *Educational psychology* (7th ed.). McGraw-Hill Education.
- Slavin, R. E. (2023). *Educational psychology: Theory and practice* (14th ed.). Pearson.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D* (2nd ed.). Alfabeta.
- Xu, X., & Lyu, H. (2021). The role of Canva in enhancing students' creativity and critical thinking in learning. *Journal of Educational Technology Development and Exchange*, 14(1), 45–58.