

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS CANVA TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS VI SD

Hernawati¹, Babang Robandi², Sukaesih³

^{1,2,3}Program Pasca Sarjana Program Studi Pendidikan Dasar,
Universitas Pendidikan Indonesia

¹hernawati123@upi.edu, ²brobandi@upi.edu, ³sukaesih643@upi.edu

ABSTRACT

This study aims to explore the impact of using Canva-based learning media on the learning motivation of fourth-grade elementary school students. Canva enables teachers and students to create engaging visual learning materials, enhancing comprehension and student engagement. The study employs a quantitative approach with an experimental design. Results show that using Canva significantly boosts students' learning motivation compared to conventional teaching methods. Additionally, Canva fosters social interaction, collaboration, and creativity among students. These findings suggest that Canva is an effective tool for creating engaging and meaningful learning experiences.

Keywords: learning media, learning motivation.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis Canva terhadap motivasi belajar siswa kelas VI SD. Media Canva memungkinkan guru dan siswa menciptakan materi pembelajaran visual yang menarik, meningkatkan pemahaman, dan keterlibatan siswa. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen. Hasil menunjukkan bahwa penggunaan Canva secara signifikan meningkatkan motivasi belajar siswa dibandingkan metode pembelajaran konvensional. Selain itu, Canva juga mendorong interaksi sosial, kolaborasi, dan kreativitas siswa. Dengan hasil ini, Canva dapat dianggap sebagai alat yang efektif untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan bermakna.

Kata Kunci: media pembelajaran, motivasi belajar

A. Pendahuluan

Di era digital saat ini, teknologi informasi dan komunikasi telah menjadi bagian integral dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan. Penggunaan

teknologi dalam proses pembelajaran tidak hanya mempermudah akses informasi, tetapi juga dapat meningkatkan kualitas dan efektivitas pembelajaran. Salah satu alat yang semakin populer di kalangan pendidik

adalah media pembelajaran berbasis Canva. Canva adalah platform desain grafis yang memungkinkan pengguna untuk membuat berbagai jenis konten visual dengan mudah, seperti poster, presentasi, infografis, dan materi pembelajaran lainnya.

Media pembelajaran yang menarik dan interaktif sangat penting untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Menurut Hamid dan Rahman (2020), motivasi belajar adalah faktor kunci yang mempengaruhi keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran. Siswa yang termotivasi cenderung lebih aktif, kreatif, dan berprestasi. Oleh karena itu, penting bagi guru untuk menggunakan media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa dan mendorong keterlibatan mereka dalam proses belajar.

Canva menawarkan berbagai fitur yang memudahkan guru dan siswa dalam menciptakan materi pembelajaran yang menarik. Dengan antarmuka yang *user-friendly*, siswa dapat dengan mudah mengakses berbagai template dan elemen desain yang tersedia. Penggunaan Canva dalam pembelajaran dapat membantu siswa untuk lebih memahami materi yang diajarkan, karena mereka dapat

melihat informasi dalam bentuk visual yang lebih menarik (Widiastuti, 2022).

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi pengaruh media pembelajaran berbasis Canva terhadap motivasi belajar siswa kelas VI SD. Dengan memahami pengaruh ini, diharapkan guru dapat memanfaatkan teknologi secara optimal untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan efektif bagi siswa. Penelitian ini juga akan memberikan wawasan bagi peneliti lain yang ingin mengeksplorasi lebih lanjut tentang penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dalam konteks pendidikan.

Media Pembelajaran Canva

Media pembelajaran adalah alat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran kepada siswa. Menurut Mayer (2009), media pembelajaran yang efektif dapat meningkatkan pemahaman dan retensi informasi siswa. Media ini dapat berupa buku, video, gambar, atau platform digital. Penggunaan media yang tepat dapat membantu siswa memahami konsep yang sulit dan membuat proses belajar menjadi lebih menarik. Dalam konteks ini,

media pembelajaran berbasis Canva menawarkan berbagai fitur yang memungkinkan siswa untuk membuat konten visual yang menarik, sehingga dapat meningkatkan keterlibatan mereka dalam pembelajaran.

Canva menawarkan berbagai fitur yang memudahkan guru dan siswa dalam menciptakan materi pembelajaran yang menarik. Dengan antarmuka yang user-friendly, siswa dapat dengan mudah mengakses berbagai template dan elemen desain yang tersedia. Penggunaan Canva dalam pembelajaran dapat membantu siswa untuk lebih memahami materi yang diajarkan, karena mereka dapat melihat informasi dalam bentuk visual yang lebih menarik (Widiastuti, 2022).

Motivasi belajar

Motivasi belajar adalah dorongan yang mendorong siswa untuk terlibat dalam proses belajar. Menurut Deci dan Ryan (2000), motivasi belajar dapat dibedakan menjadi dua jenis: motivasi intrinsik dan ekstrinsik. Motivasi intrinsik berasal dari dalam diri siswa, seperti rasa ingin tahu dan kepuasan belajar, sedangkan motivasi ekstrinsik berasal dari faktor luar, seperti penghargaan

dan pengakuan. Penelitian menunjukkan bahwa siswa yang memiliki motivasi tinggi cenderung lebih aktif dalam belajar dan memiliki hasil belajar yang lebih baik. Oleh karena itu, penting untuk menciptakan lingkungan belajar yang dapat meningkatkan motivasi siswa, salah satunya melalui penggunaan media pembelajaran yang menarik seperti Canva.

Motivasi belajar adalah faktor penting yang mempengaruhi keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran. Siswa yang termotivasi cenderung lebih aktif, kreatif, dan berprestasi. Ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi motivasi belajar, antara lain: minat, kebutuhan, dan lingkungan belajar. Dalam konteks ini, penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif seperti Canva dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar (Arsyad, 2017).

B. Metode Penelitian

1. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen. Penelitian ini bertujuan untuk mengukur pengaruh media pembelajaran berbasis Canva terhadap

motivasi belajar siswa (Widiastuti, 2022).

2. Sumber Data

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VI SD di sekolah dasar. Sampel diambil secara acak dari dua kelas, yaitu kelas eksperimen yang menggunakan media Canva dan kelas kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional.

3. Teknik Pengumpulan Data

- **Kuesioner:** Kuesioner akan digunakan untuk mengukur motivasi belajar siswa sebelum dan setelah penggunaan media pembelajaran berbasis Canva. Kuesioner ini terdiri dari beberapa item yang mencakup aspek-aspek motivasi belajar, seperti minat, keterlibatan, dan kepercayaan diri.
- **Observasi:** Observasi dilakukan untuk menilai interaksi sosial dan kolaborasi antar siswa selama proses pembelajaran menggunakan media Canva.

- **Wawancara:** Wawancara dengan guru dan siswa akan dilakukan untuk mendapatkan informasi tambahan mengenai pengalaman mereka dalam menggunakan media pembelajaran berbasis Canva.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

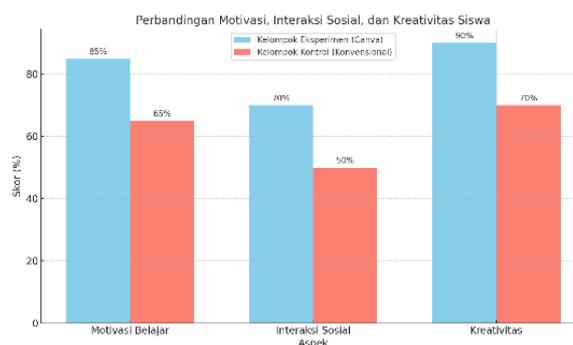
Penggunaan media pembelajaran berbasis Canva telah menunjukkan pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa kelas VI SD. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa yang belajar menggunakan Canva memiliki tingkat motivasi yang lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang menggunakan metode pembelajaran konvensional. Grafik perbandingan motivasi belajar mengindikasikan bahwa kelompok yang menggunakan Canva memperoleh skor rata-rata yang lebih tinggi, mencerminkan minat dan keterlibatan yang lebih besar dalam proses belajar. Selain itu, siswa melaporkan peningkatan interaksi sosial saat menggunakan Canva, yang menciptakan suasana belajar yang lebih kolaboratif dan menyenangkan. Hal ini terlihat dari

peningkatan diskusi kelompok dan kerja sama dalam menyelesaikan proyek, yang tidak hanya meningkatkan pemahaman materi, tetapi juga membangun keterampilan sosial siswa. Kreativitas siswa juga mengalami peningkatan yang signifikan, dengan penilaian guru menunjukkan bahwa proyek yang dihasilkan melalui Canva memiliki nilai kreativitas yang lebih tinggi dibandingkan dengan proyek yang dibuat dengan metode tradisional. Siswa merasa lebih termotivasi untuk mengekspresikan ide-ide mereka secara visual, yang pada gilirannya meningkatkan rasa percaya diri mereka.

Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran berbasis Canva tidak hanya meningkatkan motivasi belajar, tetapi juga memperkuat interaksi sosial, kolaborasi, dan kreativitas siswa, menjadikannya alat yang efektif dan inovatif dalam proses pembelajaran yang dapat diadopsi oleh para pendidik untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna.

Berikut grafik yang menunjukkan perbandingan skor antara kelompok eksperimen (menggunakan Canva) dan kelompok kontrol (menggunakan

metode konvensional) pada tiga aspek utama: motivasi belajar, interaksi sosial, dan kreativitas siswa. Grafik ini mengilustrasikan peningkatan yang signifikan pada kelompok eksperimen di semua aspek yang diukur.



D. Kesimpulan

Penggunaan media pembelajaran berbasis Canva memiliki pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa kelas VI SD. Dengan menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk visual yang menarik, memberikan kesempatan untuk berkreasi, dan mendorong kolaborasi, Canva dapat meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Oleh karena itu, guru disarankan untuk memanfaatkan Canva sebagai salah satu alat dalam pembelajaran untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Hamid, A., & Rahman, A. (2020). "The Effect of Using Canva on Students' Motivation in Learning English." *International Journal of Educational Research Review*, 5(2), 123-130.
- Prabowo, H. (2019). "Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Motivasi Belajar Siswa." *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 6(1), 45-52.
- Supriyadi, D. (2021). "Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran Menggunakan Media Canva." *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 12(3), 201-210.
- Widiastuti, R. (2022). "Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa." *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 8(1), 67-75.