

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Canva untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa Indonesia Siswa Sekolah Dasar

Erwin Nurdiansyah^{1✉}, PGSD, Universitas Islam Makassar, Makassar, Indonesia

Al Husnah Mutmainah², PGSD, Universitas Islam Makassar, Makassar, Indonesia

Abdul Wahid³, PGSD, Universitas Islam Makassar, Makassar, Indonesia

Fat Aristia⁴, PGSD, Universitas Islam Makassar, Makassar, Indonesia

✉ erwinnurdiansyah.dty@uim-makassar.ac.id

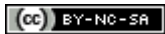
Abstrak: Penelitian ini dilaksanakan untuk menghasilkan media pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis Canva yang berfungsi meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. Metode yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (R&D) melalui model ADDIE yang mencakup lima tahap, yaitu analisis, desain, pengembangan, penerapan, dan evaluasi. Pada tahap analisis, peneliti mengamati secara langsung proses pembelajaran di kelas serta mewawancarai guru dan siswa guna menemukan permasalahan dan kebutuhan media. Berdasarkan hasil analisis tersebut, peneliti kemudian membuat dan menyempurnakan media pembelajaran berbasis Canva. Produk yang telah dikembangkan diuji coba dalam pembelajaran untuk melihat penerimaan dan efektivitasnya. Data diperoleh melalui observasi terhadap keterlibatan siswa selama kegiatan belajar serta wawancara terkait kemudahan penggunaan, kelayakan, dan pengaruh media terhadap motivasi belajar. Hasil temuan menunjukkan bahwa media Canva mudah digunakan, layak diterapkan, dan mampu meningkatkan semangat, perhatian, serta partisipasi siswa. Tampilan materi yang menarik turut membantu pemahaman siswa, sehingga memberikan dampak positif bagi proses maupun hasil belajar. Media ini menjadi alternatif inovatif yang mendukung pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Canva, Motivasi Belajar, Bahasa Indonesia, Sekolah Dasar

Abstract: This study was conducted to produce Canva-based Indonesian language learning media that would increase the learning motivation of elementary school students. The method used was research and development (R&D) through the ADDIE model, which consists of five stages, namely analysis, design, development, implementation, and evaluation. In the analysis stage, the researcher directly observed the learning process in the classroom and interviewed teachers and students to identify problems and media needs. Based on the analysis results, the researchers then created and refined the Canva-based learning media. The developed product was tested in learning to see its acceptance and effectiveness. Data were obtained through observation of student engagement during learning activities and interviews related to ease of use, feasibility, and the media's influence on learning motivation. The findings show that Canva media is easy to use, feasible to implement, and able to increase student enthusiasm, attention, and participation. The attractive presentation of the material also helps students' understanding, thus having a positive impact on the learning process and outcomes. This media is an innovative alternative that supports Indonesian language learning in elementary schools.

Keywords: Learning Media, Canva, Learning Motivation, Indonesian Language, Elementary School

Citation: Nurdiansyah, Erwin., Mutmainah, Al Husna., Wahid, Abdul., Aristia, Fat. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Canva untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa Indonesia Siswa Sekolah Dasar. *EUNOIA (Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia)*, 5 (2), 193-200.



Copyright © tahun EUNOIA (Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia)

Published by Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara. This work is licensed under the Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License.

PENDAHULUAN

Motivasi belajar siswa sekolah dasar dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia masih menjadi tantangan yang terlihat dari minimnya perhatian, rendahnya partisipasi, serta capaian belajar yang belum memuaskan. Kondisi ini berdampak pada terhambatnya penguasaan kompetensi dasar dan berkurangnya kualitas proses pembelajaran. Sejumlah penelitian mengindikasikan bahwa kurang menariknya penyajian materi dan terbatasnya penggunaan media digital yang sesuai perkembangan usia anak turut menjadi penyebab lemahnya motivasi belajar di kelas. (Hernawati, Sabang, and Usman 2024)

Permasalahan inti dalam penelitian ini mencakup: (1) bagaimana kebutuhan serta kendala yang muncul pada pembelajaran Bahasa Indonesia di SD terkait motivasi siswa; (2) bagaimana merancang media pembelajaran berbasis Canva yang valid, mudah digunakan, dan mendapatkan penerimaan dari guru maupun siswa; dan (3) bagaimana pengaruh penggunaan media tersebut terhadap motivasi serta keterlibatan siswa selama proses belajar. Rumusan masalah tersebut berfungsi sebagai batasan agar proses pengembangan R&D berjalan terarah dan dapat diuji secara sistematis.

Penelitian ini memiliki tiga tujuan utama: (1) mengidentifikasi kebutuhan dan kendala dalam pembelajaran Bahasa Indonesia terkait motivasi siswa; (2) mengembangkan media pembelajaran berbasis Canva yang valid dan praktis digunakan; dan (3) mengetahui pengaruh media tersebut terhadap motivasi belajar siswa SD.

State of the art pada bidang pengembangan media pembelajaran berbasis Canva menunjukkan tren peningkatan minat penelitian R&D yang memanfaatkan Canva sebagai alat untuk menyajikan konten visual interaktif. Sejumlah studi terkini mengemukakan bahwa media pembelajaran berbasis Canva yang dirancang melalui tahapan model ADDIE telah memenuhi kriteria valid, mudah digunakan, dan efektif, sehingga mampu meningkatkan keaktifan serta pemahaman belajar peserta didik pada berbagai mata pelajaran di jenjang sekolah dasar. Temuan-temuan ini menegaskan potensi Canva sebagai platform yang mudah diakses dan fleksibel untuk mendesain aktivitas belajar yang menarik. Namun, kajian menunjukkan masih sedikit studi yang secara khusus menguji dampak Canva terhadap motivasi belajar Bahasa Indonesia pada konteks SD sehingga diperlukan penelitian yang lebih fokus pada variabel motivasi dan desain instruksional yang sesuai. (Nabhan 2025)

Penelitian ini dipandang penting karena memberikan manfaat praktis maupun teoretis. Dari sisi praktis, media pembelajaran berbasis Canva yang

tervalidasi memberi guru pilihan media yang mudah dimodifikasi, tidak memerlukan biaya tinggi, serta sejalan dengan kebutuhan Kurikulum Merdeka dan karakter pembelajaran abad ke-21. Dari sisi teoretis, penelitian ini memperkaya literatur mengenai desain instruksional di pendidikan dasar, terutama terkait penerapan model ADDIE dalam pengembangan media digital sederhana namun bermakna. Selain itu, penelitian ini dapat menjadi acuan bagi sekolah yang ingin memanfaatkan teknologi desain grafis sebagai sarana untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar. (Wahyuni and Napitupulu 2022)

Hasil telaah penelitian relevan menunjukkan bahwa penggunaan Canva mampu memperkuat visualisasi materi dan meningkatkan keterlibatan siswa, sehingga berdampak pada lebih aktifnya proses belajar. Penelitian R&D berbasis ADDIE juga banyak melaporkan tingginya skor validitas dan kepraktisan media, disertai peningkatan hasil belajar setelah penggunaan Canva. Meski demikian, sejumlah penelitian masih minim dalam menggali aspek kualitatif seperti pengalaman guru dan dinamika motivasi siswa; oleh karena itu, pengumpulan data melalui observasi dan wawancara menjadi penting untuk memahami lebih dalam bagaimana media memengaruhi motivasi belajar. (Naniek Kusumawati 2025)

Dengan dasar tersebut, penelitian ini dirancang untuk mengembangkan sekaligus menguji efektivitas media pembelajaran berbasis Canva melalui tahapan R&D model ADDIE, serta menelaah pengaruhnya terhadap motivasi belajar Bahasa Indonesia siswa SD. Penelitian ini diharapkan menghasilkan bukti empiris dan panduan praktis bagi pendidik dalam merancang media digital yang efektif, relevan, dan mampu meningkatkan motivasi belajar pada pendidikan dasar.

METODE

Penelitian ini menerapkan pendekatan *Research and Development* (R&D) dengan memanfaatkan model ADDIE, yang mencakup tahap *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Pemilihan model ini didasarkan pada banyaknya penelitian yang berhasil menggunakan ADDIE dalam pengembangan media pembelajaran serta kemampuannya menghasilkan produk yang layak dan mudah diterapkan. (Mahyudin 2023)

Penelitian ini dilaksanakan di SD Inpres Borong Jambu III, tepatnya di kelas IV dengan jumlah peserta didik sebanyak 23 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi langsung pada proses pembelajaran serta wawancara dengan guru dan peserta didik untuk memperoleh informasi mendalam mengenai kebutuhan dan respons terhadap media yang dikembangkan.

Secara garis besar, penelitian pengembangan ini mengikuti serangkaian prosedur mulai dari tahap analisis kebutuhan hingga proses pengujian serta evaluasi akhir. Model pengembangan yang digunakan mencakup beberapa fase bertahap, yaitu: (1) analisis kebutuhan untuk mengidentifikasi permasalahan dan kebutuhan media; (2) perancangan model sebagai dasar pembuatan media; (3) pengembangan atau pembuatan produk; (4) uji coba media kepada peserta didik; (5) evaluasi hasil uji coba; dan (6) perbaikan atau penyempurnaan produk sesuai temuan lapangan. Setiap tahapan yang dilalui dalam proses

tersebut disusun secara sistematis dengan tujuan menghadirkan media pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan literasi peserta didik tingkat sekolah dasar, sekaligus mampu mendorong peningkatan semangat dan minat belajar siswa.

Instrumen yang digunakan meliputi:

1. Lembar observasi motivasi belajar siswa
2. Pedoman wawancara untuk guru dan siswa
3. Lembar validasi ahli materi dan ahli media

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pengumpulan data dilakukan melalui kegiatan pengamatan secara langsung pada saat pembelajaran berlangsung, yang dilengkapi dengan sesi wawancara bersama guru dan sejumlah siswa sebagai responden. Hasil utama menunjukkan bahwa penggunaan media Canva meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia, memperbaiki keterlibatan (*engagement*), dan menstimulasi kreativitas siswa saat mengerjakan tugas. Dukungan literatur sebelumnya juga menunjukkan temuan serupa tentang efektivitas Canva sebagai media pembelajaran yang menarik dan mampu meningkatkan motivasi siswa.

1. Hasil Validasi Media Pembelajaran Berbasis Canva

Hasil penilaian ahli menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Canva yang dikembangkan berada pada tingkat kelayakan sangat tinggi dengan nilai rata-rata sebesar 90,5%. Penilaian tertinggi diperoleh pada aspek kemudahan penggunaan, kemudian disusul oleh kesesuaian isi materi, kualitas tampilan visual, dan ketepatan penggunaan bahasa. Temuan ini menegaskan bahwa media tersebut telah memenuhi kriteria kelayakan baik dari sisi konten maupun desain untuk diterapkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat Sekolah Dasar.

Tingkat validitas yang tinggi mencerminkan bahwa materi disusun sesuai dengan kompetensi dasar, karakteristik perkembangan peserta didik, serta kaidah kebahasaan yang relevan bagi siswa SD. Selain itu, pemanfaatan Canva memungkinkan penyajian materi secara sistematis dan visual sehingga membantu guru menyampaikan konsep pembelajaran secara lebih jelas dan efektif.

Hasil penelitian ini sejalan dengan berbagai temuan terdahulu yang menegaskan bahwa media pembelajaran berbasis Canva memiliki tingkat keabsahan yang tinggi sehingga layak diterapkan dalam kegiatan pembelajaran. Penelitian yang berfokus pada pengembangan media visual berbantuan Canva pada materi sistem gerak menunjukkan bahwa media yang dihasilkan memperoleh skor validitas tinggi berdasarkan penilaian para ahli, sehingga secara kuantitatif dinyatakan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran (Analicia and Yogica 2021). Selain itu, kajian terhadap pengembangan media pembelajaran berbentuk video yang dibuat menggunakan Canva menunjukkan bahwa media tersebut memenuhi kriteria kelayakan dengan tingkat validitas yang tinggi. Hasil penelitian tersebut juga mengungkapkan bahwa penggunaan video berbasis Canva berkontribusi positif terhadap peningkatan motivasi belajar dan capaian hasil belajar siswa,

sehingga media dinyatakan efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran (Rahmawati 2025). Penelitian lain yang menelaah pengembangan media visual interaktif berbantuan Canva mengungkapkan bahwa platform digital ini memiliki tingkat kepraktisan yang tinggi dan layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Kelayakan tersebut didukung oleh kemudahan Canva dalam proses perancangan media serta fleksibilitasnya dalam menyajikan konten visual secara menarik dan sistematis (Ikram et al. 2025).

Dengan demikian, hasil validasi ini memperkuat bukti empiris bahwa media pembelajaran berbasis Canva layak digunakan sebagai media digital yang relevan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat Sekolah Dasar.

2. Hasil Observasi Motivasi Belajar Siswa

Berdasarkan hasil pengamatan, penerapan media pembelajaran berbasis Canva berdampak pada meningkatnya motivasi belajar siswa. Perubahan positif ini terlihat pada sejumlah aspek motivasi, seperti meningkatnya konsentrasi siswa selama proses pembelajaran, ketertarikan yang lebih besar terhadap materi, keterlibatan aktif dalam diskusi kelas, serta semangat yang lebih tinggi dalam menyelesaikan tugas. Siswa tampak lebih memperhatikan penjelasan guru, terlibat secara aktif dalam aktivitas pembelajaran, dan menunjukkan minat yang lebih kuat terhadap materi yang disampaikan.

Peningkatan motivasi belajar tersebut dipengaruhi oleh karakteristik tampilan Canva yang kaya warna, dilengkapi ilustrasi, dan bersifat interaktif, sehingga mampu menarik perhatian siswa dan meminimalkan rasa jenuh selama pembelajaran berlangsung. Penyajian materi yang menarik dan variatif membuat siswa lebih mudah memahami isi pelajaran serta mendorong keterlibatan mereka secara lebih aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran.

Hasil penelitian ini memperkuat temuan berbagai studi sebelumnya yang mengungkapkan bahwa pemanfaatan Canva sebagai media pembelajaran memberikan dampak positif terhadap peningkatan motivasi belajar siswa. Penelitian yang menerapkan Canva dalam kegiatan pembelajaran di SMP Negeri 1 Penajam Paser Utara menunjukkan bahwa media ini mampu meningkatkan motivasi belajar siswa karena penyajiannya yang menarik perhatian selama proses pembelajaran berlangsung (Andini and Yustie 2024).

Temuan serupa juga dilaporkan dalam penelitian pengembangan media audio visual berbasis Canva, yang menyatakan bahwa penggunaan media tersebut berkontribusi signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar siswa. Hal ini tercermin dari hasil observasi motivasi yang menunjukkan skor tinggi setelah media diterapkan dalam pembelajaran (Anggraini et al. 2023).

Selain itu, penelitian pada siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Cenrana mengungkapkan bahwa penggunaan aplikasi Canva secara bertahap melalui siklus pembelajaran yang terencana mampu meningkatkan motivasi sekaligus aktivitas belajar siswa di kelas (Nursyam et al. n.d.).

Jadi penggunaan media pembelajaran berbasis Canva efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, yang tercermin melalui peningkatan perhatian, ketertarikan terhadap materi, keterlibatan aktif dalam pembelajaran, serta antusiasme siswa dalam mengikuti kegiatan belajar.

3. Respon Guru dan Siswa terhadap Media Pembelajaran Canva

Berdasarkan hasil wawancara dan pengisian angket, baik guru maupun siswa menunjukkan tanggapan yang positif terhadap pemanfaatan media pembelajaran berbasis Canva. Guru menilai bahwa penggunaan media ini membantu proses perencanaan dan penyampaian materi karena tampilan visualnya tersusun rapi, menarik, serta mampu menyederhanakan materi yang bersifat kompleks. Di sisi lain, siswa mengungkapkan bahwa kegiatan pembelajaran terasa lebih menyenangkan, mudah dipahami, dan tidak menimbulkan kejenuhan.

Tanggapan positif tersebut mengindikasikan bahwa media Canva memiliki tingkat kepraktisan yang tinggi serta relevan dengan kebutuhan pembelajaran di kelas. Perpaduan unsur teks, ilustrasi, warna, dan animasi memudahkan siswa dalam memahami materi serta membantu meningkatkan daya ingat terhadap isi pembelajaran. Selain itu, karakteristik media Canva yang interaktif turut menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan mendorong keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran.

Temuan penelitian ini diperkuat oleh hasil studi sebelumnya yang melaporkan adanya tanggapan positif dari guru dan siswa terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis Canva. Penelitian yang mengembangkan media audio visual dengan bantuan Canva menunjukkan bahwa sebagian besar siswa, yakni sebesar 91,3%, memberikan penilaian positif terhadap media yang digunakan, sementara guru menilai media tersebut sangat efektif dalam membantu penyampaian materi yang bersifat abstrak (Hidayat, Suastika, and Sanjaya 2025). Selain itu, penelitian yang mengkaji penggunaan media pembelajaran berbantuan Canva dalam upaya meningkatkan motivasi belajar siswa SMP menunjukkan bahwa pemanfaatan Canva memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar serta keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran (Ajrina 2025). Penelitian lain yang mengkaji fleksibilitas penggunaan Canva dalam pembelajaran turut menguatkan temuan bahwa media ini mampu meningkatkan fokus serta partisipasi siswa, sehingga mendapatkan penerimaan yang positif dari peserta didik.

Berdasarkan temuan yang diperoleh, dapat ditegaskan bahwa media pembelajaran berbasis Canva tidak hanya memenuhi kriteria kelayakan dari sisi teknis, tetapi juga memperoleh penerimaan yang baik dari guru dan siswa dalam pelaksanaan pembelajaran di Sekolah Dasar.

SIMPULAN

Berdasarkan temuan penelitian, media pembelajaran berbasis Canva yang dikembangkan dinyatakan memiliki tingkat kelayakan yang sangat tinggi untuk diterapkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. Hasil penilaian ahli menunjukkan bahwa media tersebut telah memenuhi standar kelayakan dari segi materi, tampilan visual, penggunaan bahasa, serta kemudahan dalam pengoperasian. Selain itu, penggunaan Canva terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar siswa, yang tercermin dari

meningkatnya perhatian, ketertarikan terhadap materi, keterlibatan aktif, dan semangat siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Tanggapan positif dari guru dan siswa semakin menegaskan bahwa media ini bersifat praktis dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di kelas.

Meskipun demikian, penelitian ini masih memiliki keterbatasan karena pelaksanaannya hanya melibatkan satu sekolah dan berfokus pada aspek motivasi belajar siswa. Oleh sebab itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk menerapkan media pembelajaran berbasis Canva pada mata pelajaran dan jenjang pendidikan yang berbeda, serta mengkaji dampaknya terhadap hasil belajar dan kemampuan kognitif lainnya dengan waktu penerapan yang lebih panjang.

DAFTAR PUSTAKA

- Ajrina, I. 2025. "Pengaruh Media Pembelajaran Canva Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlak Di Man 01 Kota Pekalongan."
- Analia, Tenty, and Relsas Yogica. 2021. "Visual Learning Media Using Canva for Movement System Material." *Jurnal Edutech Undiksha* 9(2):260-66.
- Andini, Resti, and Risa Yustie. 2024. "Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran IPAS." *Jurnal BASICEDU* 8(2):948-57.
- Anggraini, Hilda, Pendidikan Biologi, Fakultas Matematika, Pengetahuan Alam, and Universitas Negeri Surabaya. 2023. "Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Canva Materi Kognitif Siswa Development of Canva-Based Audio-Visual Learning Media on Human Respiration System Material in Increasing Students ' Motivation and Cognitive Learning Outcomes." *BioEdu (Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi)* 12(3):801-12.
- Hernawati, Ni Putu, Sri Mulyani Sabang, and Salmawati Usman. 2024. "Jurnal Basicedu." 8(6):4956-63.
- Hidayat, Hidayat, I. Nengah Suastika, and Dewa Bagus Sanjaya. 2025. "Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbantuan Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar Pada Mata Pelajaran PKn." *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)* 5(3):1557-65. doi: 10.53299/jppi.v5i3.2229.
- Ikram, Dzul, Muhammad Nasir, Fakultas Keguruan, and Universitas Muhammadiyah Makassar. 2025. "Pemanfaatan Media Pembelajaran Canva Untuk Meningkatkan Efektivitas Proses Belajar-Mengajar." 12(1):84-90.
- Mahyudin, Ahmad. 2023. "Pengembangan Media Pembelajaran Canva Mata Pelajaran PAI & BP Fase C - Sekolah Dasar." 3(4):169-77.
- Nabhan, Fikra. 2025. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Aplikasi Canva Pada Materi Konjungsi Di Kelas IV SD Kecamatan Baso Pendidikan Guru Sekolah Dasar , Universitas Negeri Padang." 9:3554-63.
- Naniek Kusumawati. 2025. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif

Berbasis Canva Pada Mata Pelajaran IPAS Materi Metamorfosis Untuk Siswa Sekolah Dasar." 5:1689-99. doi: <https://doi.org/10.53299/jppi.v5i3.2401>.

Nursyam, Aisyah, Program Studi, Pendidikan Matematika, Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Bone, and A. Pendahuluan. n.d. "Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas VIII." 10:256-68.

Rahmawati, Yenni Pudji. 2025. "Jurnal Kajian Pendidikan Sains." *Jurnal Kajian Pendidikan* 7(1):39-47.

Wahyuni, Rika, and Safrida Napitupulu. 2022. "EduGlobal : Jurnal Penelitian Pendidikan Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi Canva Pada Pembelajaran Tematik Tema Kayanya Negeriku Kelas IV SD." 01(September):333-49.