Inovasi Pendidikan Nusantara **Vol 6, No. 1**

https://ejurnals.com/ojs/index.php/ipn **Januari 2025**

PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN APLIKASI CANVA DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS IX A SMP NEGERI 5 PALU

Rizky[1], Ida Nur'aeni[2]

[1,2]Universitas Tadulako

Email: olorizky2@gmail.com[1], idanuraeni@untad.ac.id[2]

Abstrak: Permasalahan penelitian ini adalah kurangnya motivasi belajar peserta didik kelas IX A SMP Negeri 5 Palu. Penelitian ini bertujuan meningkatkan motivasi belajar menggunakan media pembelajaran aplikasi canva pada peserta didik kelas IX A SMP Negeri 5 Palu. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas dengan dua siklus. Setiap siklus terdiri dari perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Rumusan masalah pada penelitian ini adalah apakah penggunaan media pembelajaran aplikasi canva dapat meningkatkan metovasi belajar peserta didik. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa motivasi belajar peserta didik kelas IX A SMP Negeri 5 Palu menggunakan media pembelajaran aplikasi canva terdapat peningkatan. Pada siklus I diperoleh ketuntasan motivasi belajar 76,29% dan pada siklus II meningkat menjadi 92,58%.dan ketuntasan hasil belajar 74,075 meningkat menjadi 88,88%. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran aplikasi canva dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas IX A SMP Negeri 5 Palu.

Kata Kunci: Motivasi Belajar, Media Pembelajaran, Aplikasi Canva.

Abstract: *The problem of this research is the lack of learning motivation of class IX A students of SMP Negeri 5 Palu. This study aims to improve learning motivation using the Canva application learning media for class IX A students of SMP Negeri 5 Palu. This type of research is Classroom Action Research with two cycles. Each cycle consists of planning, action, observation, and reflection. The formulation of the problem in this study is whether the use of the Canva application learning media can improve students' learning methodology. The results of this study indicate that the learning motivation of class IX A students of SMP Negeri 5 Palu using the Canva application learning media has increased. In cycle I, the learning motivation completion was 76.29% and in cycle II it increased to 92.58%. and the learning outcome completion was 74.075 increasing to 88.88%. From these results, it can be concluded that the Canva application learning media can improve the learning motivation of class IX A students of SMP Negeri 5 Palu.*

Keywords: *Learning Motivation, Learning Media, Canva Application.*

PENDAHULUAN

Pembelajaran adalah suatu proses komunikasi yang meemrlukan kehadiran pemberi pesan (guru), penerima pesan (peserta didik), dan media atau saluran sebagai alat untuk menyampaikan pesan tersebut. Setiap proses pembelajaran, peran guru sebagai pemberi pesan memegang peranan kunci. Guru tidak hanya menyampaikan informasi, tetapi juga bertanggung jawab untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang mendukung, memotivasi, dan merangsang rasa ingin tahu peserta didik.

Peran media pembelajaran dalam proses belajar dan mengajar adalah satu kesatuan entitas yang tidak bisa dipisahkan dari dunia pendidikan. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk penyaluran pesan kepada peserta didik pada proses pembelajaran secara *online* maupun secara *offline*. Media pembelajaran akan lebih memotivasi peserta didik untuk belajar, menulis, berbicara, sehingga akan terbangun imajinasi mereka. Adanya media pembelajaran juga dapat membuat proses belajar mengajar lebih efektif dan efesien, serta akan terjalin hubungan baik antara guru dengan peserta didik. Selain itu, media pembelajaran dapat berperan untuk mengatasi kebosanan belajar di kelas.

Media pembelajaran adalah alat yang berperan dan digunakan untuk menyederhanakan proses pembelajaran. proses pembelajaran adalah bentuk komunikasi antara peserta didik, pendidik, dan materi pelajaran (Dewi dan Yuliana, (2018:54). Media pembelajaran sangat berpengaruh untuk meningkatkan motivasi belajar siswa karena dengan menggunakan media pembelajaran yang dilakukan bisa lebih bervariasi dan juga tidak monoton sehingga siswa jadi lebih semangat dalam proses pembelajaran. (Arsyad, 2017:10) berpendapat bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang bisa digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian serta minat siswa dalam belajar. Apapun media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah aplikasi canva.

Menurut Tanjung dan Faiza dalam (V. A Fitria et al., 2021) menyatakan bahwa pemanfaatan canva dalam pembuatan media pembelajaran memiliki banyak kelebihan yaitu : dengan canva kita bisa membuat berbagai jenis desain yang dilengkapi dengan berbagai fitur animasi, template serta penomoran halaman yang dapat mendorong kreativitas secara efisiensi waktu baik guru maupun siswa dalam kegiatan mendesain media yang menarik yang dapat digunakan sebagai bahan

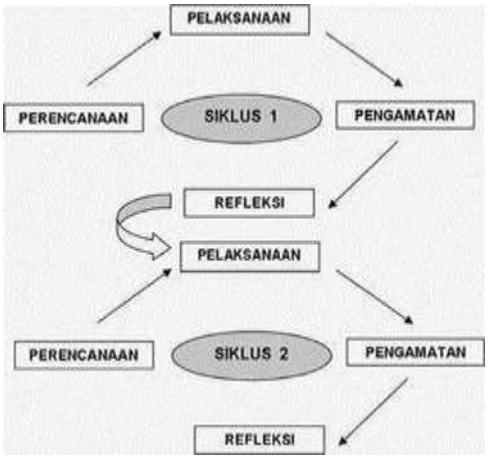
presentasi, berupa slide, *mind mapping*, dan poster. Hal ini dikarenakan ada banyak fitur yang telah tersedia, seperti memuat *drag and drop* yang mempermudah pengguna dalam mengaplikasikannya, bahkan peserta didik berkolaborasi dalam proses mendesain sehingga peserta didik dapat mengerjakan secara berkelompok. (Trianingish 2021) menyampaikan bahwa canva mempermudah guru serta peserta didik dalam melaksanakan proses pembelajaran berbasis teknologi, keterampilan, kreativitas, beserta manfaat lain. Hal ini dikarenakan hasil desain menggunakan canva mampu meningkatkan ketertarikan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran dan meningkatkan motivasi peserta didik dengan penyajian bahan ajar serta materi menarik.

Menggunakan aplikasi canva dalam pembuatan media pembelajaran akan sangat membantu guru dalam mempersiapkan desain dalam melakukan transfer informasi kepada peserta didik berupa materi pembelajaran. terlebih pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, dengan memanfaatkan canva siswa dapat terbantu dapat melihat objek yang dipelajari secara langsung dan menumbuhkan ketertarikan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan aplikasi canva dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas IX A SMP Negeri 5 Palu.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK). Zainal Aqib dan M. Chotibuddin mengemukakan bahwa PTK merupakan suatu kegiatan penelitian yang dilakukan oleh guru disebuah kelas (sekolah) tempat ia mengajar dengan fokus pada penyempurnaan atau peningkatan proses dan praktik pembelajaran (Aqib dan Chotibuddin, 2018:1). Penelitian tindakan kelas sendiri dapat dilakukan oleh satu atau lebih individu maupun kelompok dengan memecahkan permasalahan dan mendapatkan informasi dalam konteks lokal (Jakni, 2017:56).

PTK pada penelitian ini menggunakan model yang dikemukakan oleh Kemmis dan Mc. Taggart. Pada model ini, terdapat empat tahap dalam satu siklus, yaitu (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) pengamatan, dan (4) refleksi (Tampubolon, 2014:155). Apabila suatu penelitian lebih dari satu siklus, maka setelah refleksi kembali ke tahap perencanaan. Berikut ini adalah alur desain penelitian tindakan kelas model Kemmis dan Mc. Taggart.



Gambar 1. Model Kemmis dan Mc. Taggart

Lokasi penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 5 Palu tepatnya Jalan Dharma Putra, Tavanjuka, Kec. Tatanga, Kota Palu, Sulawes Tengah. Penentuan tempat penelitian ini selain karena peneliti tengah melakukan kegiatan PPL di SMP Negeri 5 Palu, juga didasarkan pada keinginan peneliti untuk meningkatkan motivasi belajar di kelas IX A SMP Negeri 5 Palu. Adapun waktu pada penelitian dilaksanakan Juli sampai dengan agustus 2024.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil pada penelitian ini adalah nilai motivasi belajar peserta didik selama proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran aplikasi canva. Penelitian dilaksanakan di kelas IX A SMP Negeri 5 Palu. setiap siklusnya, dapat terlihat peningkatan motivasi belajar pada peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi aktivitas belajar dari 27 peserta didik di kelas IX A SMP Negeri 5 Palu selama melakukan penelitian dengan menggunakan media pembelajaran aplikasi canva dapat dilihat sebagai berikut :

Tabel 1 Presentasi Aktivitas Belajar Peserta Didik Pratindakan

No	**Aktivitas Belajar Peserta Didik**	Frekuensi	Persen %
1.	Peserta didik memperhatikan penjelasan guru	3	11,11

2.	Peserta didik mengerjakan tugas yang diberikan tepat waktu	5	18,51
3.	Aktif mengikuti pembelajaran	5	18,51
4.	Dapat bekerja sama dengan baik	6	22,22
5.	Bisa menghargai teman lain yang tidak bisa	4	14,81
6.	Antusias pada saat mengikuti proses pembelajaran	3	11,11
7.	Bersemangat dalam kegiatan pembelajaran	3	11,11
8.	Mampu menyelesaikan tugas yang diberikan	5	18,51
9.	Berani mengemukakan pertanyaan dan pendapat	8	29,62
10.	Mampu membuat kesimpulan dan hasil diskusi	5	18,51
Persentase aktivitas peserta didik			22,45

Hasil analisis data aktivitas peserta didik pratindakan dapat diketahui bahwa persentase aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung pada pada pratindakan yaitu 22,45%.

Tabel 2 Hasil Ketuntasan Belajar Peserta Didik Pratindakan

No	Ketuntasan	Frekuensi	Persen%
1.	Nilai >75	3	9.0
2.	Nilai <75	24	88,88

Hasil tabel di atas menunjukkan bahwa 3 peserta didik (9,0%) memperoleh nilai >75 dan 24 peserta didik (88,88%) memperoleh nilai <75.

Tahap penelitian pada siklus 1 dan 2 pengunaan aplikasi canva :

Tahap Perencanaan Siklus 1

1. Menemukan masalah dalam pembelajaran mengenai motivasi belajar berdasarkan hasil observasi peserta didik kelas IX A SMP Negeri 5 Palu.
2. Menentukan jadwal yaitu dua kali pertemuan.
3. Merencanakan pembelajaran dengan media aplikasi canva
4. Menentukan cara pembelajaran menggunakan aplikasi canva.
5. Menyediakan lembar observasi.

Tahap Perencanaan Siklus 2

1. Mengidentifikasi masalah selama pelaksanaan siklus 1 pembelajaran menggunakan aplikasi canva.
2. Melaksanakan pembelajaran menggunakan aplikasi canva.
3. Tentukan dan siapkan materi pembelajaran yang menggunakan aplikasi canva.
4. Menyiapkan dan menampilkan hasil apa saja yang bisa dibuat menggunakan aplikasi canva.
5. Menjelaskan prosedur pembelajaran dalam menggunakan aplikasi canva.
6. Menyiapkan lembar obsevasi.

Tahap Pelaksanaan Siklus 1

1. Pertemuan pertama : Menjelaskan media pembelajaran yang akan digunakan dalam pembelajaran yaitu aplikasi canva. Setelah itu, peserta didik dibagi menjadi 3 kelompok dan memberikan tampilan mengenai aplikasi canva, cara penggunaan aplikasi canva, dan menampilkan hasil kerja dalam menggunakan aplikasi canva. Setiap kelompok menetapkan apa yang akan dibuat dalam menggunakan aplikasi canva guna untuk melihat kreativitas peserta didik. Peserta didik diberi kesempatan berdiskusi bersama teman kelompoknya. Setelah menyelesaikan tugas, setiap kelompok mempresentasikan hasil kerjanya. Pada akhir pembelajaran peserta didik menyimak apa saja yang menjadi masukkan dari guru dan teman kelompok lain untuk dilakukan perbaikan dan peserta didik menyimpulkan apa yang telah dipelajari pada pembelajaran yang telah berakhir. Guru memberi penjelasan mengenai materi pada pembelajaran selanjutnya.

2. Pertemuan kedua : Menekankan kembali mengenai penggunaan aplikasi canva. Setelah dilakukan evaluasi. Tujuan dari evaluasi adalah untuk mengetahui tingkat kemampuan atau pemahaman peserta didik tentang apa yang telah dipelajari.

Tahap Pelaksanaan Siklus 2

Siklus kedua tindakan yang dilakukan yaitu: Menjelaskan mengenai aplikasi canva. Kemudian peserta didik dibagi menjadi tiga kelompok dan memberi masing- masing kelompok contoh hasil dari penggunaan aplikasi. Peserta didik diminta untuk melihat hasil dari penggunaan aplikasi canva. Setiap kelompok memutuskan tugas apa yang harus dilakukan oleh semua anggota kelompok. Peserta didik berdiskusi tentang hal-hal yang harus diperhatikan saat menggunakan aplikasi canva. Peserta didik menyimpulkan dan menyimak penjelasan mengenai hasil kerja kelompok masing-masing.

Tahap Observasi Siklus 1 dan 2

Data yang diperoleh di siklus 1 tentang aktivitas belajar peserta didik dari hasil pengamatan peserta didik.

Tabel 3 Distribusi Frekuensi dan Presentase Aktivitas Belajar Peserta Didik Siklus 1 dan 2

No	Aktivitas Belajar Peserta Didik	Siklus		Persen (%)	
		I	II	I	II
1.	Peserta didik memperhatikan penjelasan guru dalam kegiatan pembelajaran menggunakan media aplikasi canva	21	26	77,77	96,29
2.	Peserta didik mengerjakan tugas yang diberikan tepat waktu	19	25	70,37	92,59
3.	Aktif mengikuti pembelajaran dengan media aplikasi canva	21	26	77,77	96,29
4.	Dapat bekerja sama dengan baik	20	25	77,77	92,59

5.	Bisa menghargai teman lain yang tidak bisa	21	25	77,77	92,59
6.	Antusias pada saat mengikuti proses pembelajaran dengan media pembelajaran aplikasi canva	23	26	85,18	96,29
7.	Bersemangat dalam kegiatan pembelajaran dengan media aplikasi canva	23	26	85,18	96,29
8.	Mampu menyelesaikan tugas yang diberikan	20	25	77,77	92,59
9.	Berani mengemukakan pertanyaan dan pendapat	15	22	55,55	81,48
10.	Mampu membuat kesimpulan dan hasil diskusi	20	24	77,77	88,88
Persentase Aktivitas Peserta Didik				76,29	92,58
Kategori				Baik	Sangat Baik

Hasil analisis data aktivitas peserta didik dapat diketahui bahwa persentase aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung pada siklus I 76,29% dan siklus II 92,58%.

Berdasarkan kriteria yang ditetapkan maka dapat disimpulkan bahwa aktivitas peserta didik pada saat proses pembelajaran berlangsung mengalami peningkatan dari siklus I sampai siklus II, persentase aktivitas peserta didik dalam pembelajaran selama dua kali pertemuan berada pada kategori sangat baik pada interval 81%-100%. Nilai tes hasil belajar menggunakan aplikasi canva peserta didik kelas IX A SMP Negeri 5 Palu sebagai berikut:

Tabel 4 Hasil Ketuntasan Belajar Peserta Didik Siklus 1 dan 2

No	**Kategori**	**Rentang Nilai**	**Frekuensi**		**Persen%**	
			Siklus 1	**Siklus 2**	**Siklus 1**	**Siklus 2**

1.	Sangat baik	86-100	20	24	74,07	88,88
2.	Baik	71-85	7	3	25,92	11,11
3.	Cukup	61-70	0	0	0	0
4.	Kurang	51-60	0	0	0	0

Hasil tes kemampuan menggunakan aplikasi canva siklus 1 diperoleh nilai sangat baik dari rentang nilai 86-100 sebanyak 20 peserta didik (74,07%), nilai baik dari rentang nilai 71-85 sebanyak 7 peserta didik (25,92%), nilai cukup dari rentang nilai 61-70 sebanyak 0 peserta didik, dan nilai kurang dari rentang nilai 51-60 sebanyak 0 pesera didik. Kemudian pada siklus 2 diperoleh nilai sangat baik dari rentang nilai 86-100 sebanyak 24 peserta didik (88,88%), nilai baik dari rentang nilai 71-85 sebanyak 3 peserta didik (11,11%), nilai cukup dari rentang nilai 61,70 sebanyak 0 peserta didik, dan nilai kurang dari rentang nilai 51-60 sebanyak 0 peserta didik.

Tahap Refleksi Siklus 1

Pada pelaksanaan pembelajaran siklus 1 bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran menggunakan media pembelajaran aplikasi canva. Namun demikian, banyak permasalahan yang muncul selama proses pembelajaran, yang mengurangi motivasi belajar dan hasil belajar peserta didik. Siklus 1 peserta didik memperoleh nilai di bawah KKM. Peserta didik masih banyak mengalami masalah selama proses pembelajarn siklus 1. Penggunaan aplikasi canva harus digunakan untuk mengatasi masalah peserta didik.

Tahap Refleksi Siklus 2

Pada pelaksaan pembelajaran siklus 2 menunjukkan bahwa peserta didik kelas IX A SMP Negeri 5 Palu mengalami peningkatan motivasi dan nilai. Dalam penggunaan aplikasi canva untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik memperoleh 92,58% dan hasil tes ketuntasan belajar memperoleh 88,88%. Dari nilai yang diperoleh peserta didik pada siklus 2 telah mencapai nilai yang sudah sesuai dengan KKM.

Pembahasan Hasil Penelitian

Hasil penelitian observasi aktivitas belajar peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SMP Negeri 5 Palu. Dapat dilihat bahwa peserta didik lebih aktif saat penggunaan media pembelajaran aplikasi canva pada siklus I 76,29% meningkat pada siklus II menjadi 92,58% dan ketuntasan hasil belajar peserta didik pada siklus 1 74,07% menjadi 88,88% , karena dengan penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian peserta didik sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar dan interaksi yang lebih antara peserta didik dengan lingkungannya, sehingga proses pembelajaran berlangsung dengan baik bukan hanya guru yang terlibat aktif tetapi peserta didik harus lebih aktif. Selain dengan menggunakan media pembelajaran aplikasi canva peserta didik memperoleh nilai di atas KKM.

Dengan penggunaan media pembelajaran peserta didik dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lainnya seperti mengamati, melakukan, dan mendemonstrasikan. Sehingga peserta didik dapat bekerja sama dengan baik saat mengerjakan tugas maupun kerja kelompok serta dapat menghargai teman lainnya yang tidak bisa. Hal ini dapat dilihat pada siklus II sebanyak 25 peserta didik atau 92,59% peserta didik bekerja sama dengan baik dan saling menghargai. Dengan adanya media pembelajaran guru dapat menyampaikan materi pembelajaran menjadi menarik dan mudah dimengerti oleh peserta didik, sehingga peserta didik dapat mengerti dan memahami pembelajaran dengan mudah. Oleh karena itu, peserta didik yang mengerjakan tugas tepat waktu mengalami peningkatan dari siklus I sebesar 70,37% dan siklus II menjadi 92,59%. Dalam proses pembelajaran peserta didik bukan hanya memahami hal abstrak yang disampaikan guru tetapi peserta didik juga memahami secara nyata dari materi tersebut. Guru menggunakan media pembelajaran untuk membantu peserta didik agar lebih mengerti materi yang disampaikan secara keseluruhan.

Dengan demikian, aktivitas belajar peserta didik mengalami peningkatan pada siklus I sampai dengan siklus II, ini berarti bahwa penggunaan media pembelajaran aplikasi canva menarik perhatian peserta didik sehingga meningkatkan motivasi belajar sesuai dengan fungsi penggunaan media pembelajaran yaitu untuk menarik dan mengarahkan perhatian peserta didik untuk berkonsentrasi kepada sisi pembelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan

atau menyertai teks materi pembelajaran, meskipun tidak semua peserta didik dapat mengemukakan pertanyaan dan pendapat namun pada siklus kedua terjadi peningkatan.

KESIMPULAN DAN SARAN

Penggunaan media pembelajaran aplikasi canva mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan pada motivasi belajar peserta didik rata-rata nilai peserta didik siklus I dari 76,29 meningkat pada siklus II menjadi 92,58 dan hasil tes ketuntasan belajar pada siklus 1 dari 74,07 meningkat pada siklus 2 mejadi 88,88. Secara klasikal 92,58% peserta didik memperoleh nilai melampaui KKM pada siklus II. Hal ini menandakan keberhasilan penelitian, mengingat bahwa penelitian dianggap berhasil jika 75% peserta didik mendapatkan nila melampaui KKM. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran aplikasi canva efektif dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia terhadap motivasi belajar peserta didik kelas IX A SMP Negeri 5 Palu

DAFTAR PUSTAKA

[A. F. R. Febrian, Sintowati Rini Utami, and Suhartini, "PENGGUNAAN METODE DISCOVERY LERNING BERBANTUAN MEDIA POSTER DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS TEKS DESKRIPSI DI KELAS VIIC SMP NEGERI 7 JAKARTA," *KLITIKA Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, vol. 6, no. 1, pp. 7–13, Jul. 2024, doi: 10.32585/klitika.v6i1.4580.

Aqib, Zainal dan Chotibuddin, M. (2018). *Teori dan Aplikasi Penelitian Tindakan Kelas. Yogyakarta: Deepublish.*

Aziziah, S. N. (2016). *Peningkatan Keterampilan Menulis Teks Laporan Hasil Observasi Menggunakan Media Scrapbook Pada Siswa Kelas X Sman 7 Malang* (pp. 1–23).

Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran. Jakarta: Raja Grafindo Persada*.

ArtikelAgitaFirdaRomadhonaFebrianRevisi_2(1). (n.d.).

Fitria, V. a.., Habibi, A.R., Hakim, L., & Islamiyah, M. (2021). *Pemanfaatan Canva untuk Mendukung Media Pembelajaran Online Siswa Siswi SMK*.

Jakni. (2017). *Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Bandung: Alfabeta*

Tampubolon, S. M. (2014). *Penelitian Tindakan Kelas untuk Pengembangan Profesi Pendidikan dan Keilmuan. Jakarta: Erlangga.*

Trianingsih, D. erna. (2021). *Penerapan Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyajikan Teks Tanggapan Kritis Melalui Pembelajaran Berbasis Proyek. Paper Knowleg. Toward A Media History Of Documents. 15(1), 128-144*