

Analisis Media Pembelajaran Canva terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik

Autry Dian Ramasari¹, Selma Febriosa², Desi Armi Eka Putri³

Pendidikan ekonomi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Mahaputra Muhammad Yamin, Indonesia

rautrydian@gmail.com¹

Kata Kunci:

Media Pembelajaran,
Canva, Motivasi
Belajar.

Abstrak

Ada banyak macam media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan guru sebagai sumber untuk membantu siswa mempelajari hal-hal baru. Media pembelajaran juga dapat membantu guru meningkatkan pandangan siswa. Media dapat dipahami sebagai media apa pun yang dapat menyampaikan pesan, menggalakan pikiran, atau mendorong pembelajaran, atau sebagai cara untuk mengkondisikan seseorang (siswa) untuk belajar. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana media digital berbasis Canva berkontribusi terhadap motivasi belajar. pendidikan siswa. Penelitian ini merupakan studi literatur yang memadukan studi deskriptif kualitatif dan metodologi. Google Cendekia digunakan untuk mencari makalah di jurnal elektronik dan publikasi lainnya untuk mengumpulkan data. Menurut temuan studi ini, penggunaan media seharusnya mempunyai sejumlah dampak yang bermanfaat, termasuk pengembangan lingkungan belajar yang lebih baik, terjadinya umpan balik selama proses belajar mengajar, dan pencapaian hasil terbaik. Mampu belajar dari berbagai sumber akan membantu siswa mengembangkan pola pikir bahwa mereka harus selalu berusaha untuk menemukan materi pembelajaran berbeda yang mereka butuhkan. Siswa yang kesulitan secara akademis dapat memperoleh manfaat dari penggunaan media yang tepat untuk membangun kepribadian, semangat belajar, dan keterampilan lainnya.

Key Word:

Learning Media,
Canva, Learning
Motivation.

Abstract

There are many types of learning media that teachers can use as a resource to help students learn new things. Learning media can also help teachers improve students' views. Media can be understood as any medium that can convey messages, excite the mind, or encourage learning, or as a way to condition someone (students) to learn. The aim of this research is to find out how Canva-based digital media contributes to learning motivation. student education. This research is a literature study that combines qualitative descriptive studies and methodology. Google Scholar was used to search for papers in electronic journals and other publications to collect data. According to the findings of this study, the use of media should have a number of beneficial impacts, including the development of a better learning environment, the occurrence of feedback during the teaching and learning process, and the achievement of the best results. Being able to learn from a variety of sources will help students develop the mindset that they should always try to find the different learning materials they need. Students who struggle academically can benefit from using appropriate media to build personality, enthusiasm for learning, and other skills.

Copyright © 2025 Autry Dian Ramasari, Selma Febriosa, Desi Armi Eka Putri

This work is licensed under an **Attribution-ShareAlike 4.0 International (CC BY-SA 4.0)**

PENDAHULUAN

Berbagai aspek kehidupan mengalami transformasi yang signifikan akibat pesatnya kemajuan teknologi dan informasi. Hal ini terlihat dari bagaimana teknologi mempengaruhi arus informasi, sehingga mempercepat pengguna termasuk pelajar dalam mengakses informasi. Siswa yang masih memegang teguh keyakinannya mungkin akan menderita akibat deras arus ilmu pengetahuan, terutama di bangku sekolah dasar. Orang tua dan pendidik prihatin dengan informasi yang diragukan kebenarannya, serta hoaks dan siaran yang tidak sesuai usia. Oleh karena itu, upaya-upaya penyaringan dan reformasi di sektor pendidikan perlu dilakukan mengingat situasi ini.

Bidang pendidikan juga mengalami evolusi ini. Integrasi teknologi dalam pendidikan semakin banyak dimanfaatkan untuk mencapai tujuan pembelajaran dan sebagai cara untuk mengubah kegiatan pembelajaran sesuai dengan keadaan saat ini. Oleh karena itu, teknologi saat ini cukup berperan penting dalam bidang pendidikan. Ketika teknologi terintegrasi maka terciptalah bahan pembelajaran yang membantu guru dan siswa dalam melaksanakan tugas belajar mengajar dengan menyediakan alat-alat yang berkaitan dengan pendengaran dan penglihatan. Dalam hal ini, penggunaan teknologi dalam pendidikan dapat membantu

menyebarkan pengetahuan tanpa memperhatikan batasan waktu dan lokasi. Media berbasis teknologi memungkinkan terjadinya variasi pembelajaran yang lebih besar yang sebelumnya hanya terbatas pada metode konvensional. (Nurhosen et al., 2024)

Pendidikan adalah proses yang direncanakan untuk membuat lingkungan dan metode belajar di mana siswa dapat memperoleh kekuatan spiritual untuk mengendalikan diri, moralitas, kebijaksanaan, etika, dan keterampilan yang diharapkan. Undang-undang Republik Indonesia nomor 20 tahun 2003 menetapkan bahwa salah satu tujuan pendidikan siswa adalah untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan mereka. Semua aspek kehidupan akan berubah seiring dengan kemampuan dan bakat siswa. Mengembangkan kapasitas negara dan meningkatkan kualitas hidup sangat dipengaruhi oleh pendidikan. Pemerintah telah mengambil tindakan untuk meningkatkan pendidikan ekonomi untuk mencapai tujuan pendidikan bermutu. Peningkatan kelengkapan sekolah, peningkatan kurikulum, dan peningkatan kualitas guru melalui pelatihan dan modernisasi adalah bagian dari tindakan ini. Pemerintah telah melakukan upaya, tetapi belum ada hasil yang memuaskan. Ini juga menunjukkan hasil belajar ekonomi siswa yang rendah dibandingkan dengan mata pelajaran lainnya. Hal ini disebabkan oleh kurangnya penggunaan media pembelajaran oleh guru.

Kata Latin *medius*, yang secara harfiah diterjemahkan menjadi "perantara" atau "perantara", adalah sumber dari kata *media*. Sedangkan dalam bahasa Arab, *media* berfungsi sebagai saluran komunikasi dari pengirim ke penerima. Menurut Prawiradilaga yang setuju dengan penafsiran tersebut, *media* adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim ke penerima. Hal ini berbeda dengan pernyataan Gagne yang menyatakan bahwa *media* adalah segala macam elemen di lingkungan sekitar yang mendorong pembelajaran pada siswa. Kurang menariknya penggunaan *media* disini, yakni mirip dengan *media* yang pada dasarnya bersifat manual. dan *media* yang tidak terlalu beragam. Ada banyak jenis *media* yang digunakan oleh guru, seperti presentasi Power Point yang tidak terlalu bervariasi. Dalam hal ini, tidak ada animasi atau animasi yang digunakan untuk membangkitkan minat siswa. Siswa akan menjadi jenuh dan bosan dalam pelajaran jika *media* yang ditampilkan tidak menarik. Akibatnya, siswa akan memiliki hasil belajar yang rendah. Berdasarkan permasalahan yang timbul, peneliti berkeinginan untuk melakukan penelitian mengenai beberapa topik penting antara lain "Analisis *Media Pembelajaran Canva* terhadap Motivasi Belajar peserta didik".(Yassha et al., 2024)

Motivasi belajar merupakan salah satu unsur yang mempengaruhi prestasi belajar. Sebenarnya, seberapa efektif anak-anak mencapai tujuan belajarnya bergantung pada seberapa besar keinginan mereka untuk belajar. Ketika siswa termotivasi untuk belajar, mereka akan mendekati pembelajarannya dengan rasa ingin tahu, bersemangat untuk belajar, dan ingin meningkatkan apa yang mereka lakukan. Baik dalam pembelajaran tatap muka maupun virtual, motivasi belajar sangatlah penting. (Hae, Tantu, dan Widiastuti 2021). Dorongan psikologis seseorang untuk bertindak, baik disadari maupun tidak, guna mencapai tujuan tertentu dapat dipahami sebagai motivasi (Badaruddin, 2015). Berdasarkan penelitian-penelitian terdahulu, motivasi belajar dapat dipahami sebagai dorongan intrinsik yang dialami siswa dan dapat memotivasi mereka untuk belajar guna mencapai tujuan pembelajaran. Stimulasi ekstrinsik yang bersumber dari luar diri siswa dan rangsangan intrinsik yang bersumber dari dalam diri siswa merupakan dua faktor utama yang mempengaruhi motivasi belajar pada siswa.

Motivasi belajar adalah suatu bentuk dorongan umum yang menjaga kesinambungan kegiatan belajar, memotivasi siswa untuk berpartisipasi di dalamnya, dan memberi bimbingan agar dapat mencapai tujuan pembelajaran. Karena *media pembelajaran* meningkatkan motivasi dan aktivitas siswa, yang keduanya berpengaruh terhadap hasil belajar, maka pemanfaatannya sangat penting dalam proses belajar mengajar. (Harahap dan Siregar 2020). Dalam kegiatan pengajaran, motivasi mempunyai tujuan strategis. Tanpa motivasi maka kegiatan belajar tidak dapat terjadi, dan tanpa imbalan maka pembelajaran tidak dapat terjadi. Konsep motivasi belajar harus dipahami dan diterapkan pada aktivitas sehari-hari di luar belajar agar pengaruhnya dapat maksimal. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana penggunaan sumber belajar *Canva* mempengaruhi motivasi belajar siswa. (Gogik, 2023)

METODE

Metodologi deskriptif kualitatif digunakan dalam penelitian ini. Penulis menggunakan pendekatan tinjauan literatur untuk menulis artikel ini; metode ini mencakup ulasan, ringkasan, dan penjelasan yang mencakup pemahaman, pemikiran, dan temuan penulis. Untuk mengetahui ada atau tidaknya perkembangan dari hasil penelitian melalui survei menyeluruh, pendekatan tinjauan literatur menawarkan kerangka yang menghubungkan baik penemuan baru maupun penemuan sebelumnya. dan temuan interpretasi literatur berkenaan dengan subjek tertentu dimana permasalahan penelitian diidentifikasi, dan materi terkait diselidiki

dan dianalisis dengan cara yang metodis. Data dikumpulkan dengan melihat beberapa artikel di jurnal elektronik menggunakan Google Scholar. Karya tambahan yang mendukung temuan analisis data dan relevan dengan topik yang dibahas dalam penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengertian Media Pembelajaran

Kemajuan ilmu pengetahuan mendorong upaya revitalisasi penggunaan teknologi dalam proses pendidikan. Hal ini memerlukan penggunaan sumber daya yang telah disediakan sekolah, yang mungkin sejalan atau tidak dengan tren dan keinginan saat ini. Guru harus mampu menggunakan instrumen yang murah dan efisien, meskipun instrumen tersebut bersifat mendasar, untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Oleh karena itu, untuk mencapai tujuan pembelajaran, guru perlu memiliki pengetahuan yang memadai tentang media pembelajaran. Kata “media” mempunyai akar bahasa Latin yang secara langsung diterjemahkan menjadi “tengah”, “perantara”, dan “pengantar”. Ia menegaskan, media dapat berfungsi sebagai bentuk pengenalan atau komunikasi antara pengirim dan penerima (Sadiman, 1993). Ringkasnya, media berfungsi sebagai wahana pesan-pesan yang ingin disampaikan sumbernya kepada khalayak yang dituju, isinya bersifat edukatif, dan hasil akhirnya adalah terselesaikannya proses pembelajaran.

Sedangkan pembelajaran adalah usaha kesengajaan guru untuk membantu siswanya agar dapat belajar sesuai dengan minat dan kebutuhannya. Dengan kata lain, pembelajaran adalah manipulasi materi pembelajaran yang disengaja untuk memudahkan suatu proses belajar pada siswa (Sadiman, 1984). Guru adalah subjek yang mengajar, dan siswa adalah subjek yang belajar selama proses pembelajaran. Agar proses belajar mengajar dapat terjadi secara efisien, mengajar juga dapat dipandang sebagai kegiatan membantu individu atau kelompok dalam melaksanakan tugas belajar. Ia menyatakan bahwa media didefinisikan oleh Asosiasi Teknologi Komunikasi Pendidikan (AECT) sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan dalam proses penyampaian pesan (Januszewski dan Molenda, 2008). National Education Association (NEA) mengklaim bahwa media adalah alat yang dapat digunakan untuk meningkatkan kegiatan belajar mengajar dan berdampak pada keberhasilan inisiatif pendidikan. Itu dapat dimanipulasi, didengar, visual, dan dibaca.

Gagne dan Briggs (1974) menyatakan bahwa “Media pembelajaran merupakan suatu strategi untuk menyebarkan informasi pendidikan yang dapat mendorong siswa untuk terlibat dalam proses pembelajaran.” Menurut Dalryalnto (2010), Segala sesuatu yang dapat dimanfaatkan untuk menyampaikan atau menyalurkan pesan untuk menarik minat, fokus, dan emosi siswa selama kegiatan pembelajaran dianggap sebagai media pembelajaran. Ini mencakup orang, benda, dan lingkungan. Untuk membantu siswa dan guru menyerap pengetahuan dengan lebih baik dan menjadi lebih berhasil dan efisien, pembelajaran medial adalah penggunaan alat fisik atau tidak berwujud sebagai jembatan (Halmkal, 2018). untuk membangkitkan minat siswa untuk belajar lebih banyak. (Daniyati et al., 2023)

Pengertian Media Canva

Menurut Maolida & Salsabila (2021), canva merupakan produk sampingan dari proses pendidikan yang memiliki dua tujuan: sebagai pelengkap dan pengganti. Fungsi pertama membantu siswa atau guru membuat materi pendidikan yang sesuai untuk menjelaskan materi dalam metode pengajaran jarak jauh. Fungsi kedua adalah substitusi yang mempermudah pendistribusian media pendidikan dan membantu siswa memahami materi lebih mendalam.

Pembelajaran canva dapat meningkatkan kemampuan analisis siswa, tetapi itu harus disertai dengan dukungan visualisasi agar lebih mudah bagi siswa untuk memahami apa yang mereka pelajari menurut Yundayani dkk. (2019). Salah satu keuntungan Canva adalah bahwa itu memiliki banyak desain dan fitur yang menarik, yang membantu Baik siswa maupun guru menjadi lebih inovatif dalam membuat sarana pembelajaran. Meskipun laptop tidak diperlukan untuk desain, HP dapat digunakan. Namun, Media Canva memiliki beberapa kekurangan: hanya dapat diakses secara online, memerlukan sinyal internet yang stabil, dan hanya dapat digunakan dengan akun premium untuk mengakses fitur baru. Sementara beberapa aplikasi memungkinkan Anda menggunakan stiker, template, ilustrasi, font, dan fitur lainnya secara gratis, yang lainnya membutuhkan biaya.

Canva adalah alat online untuk desain grafis. Canva dapat diakses di perangkat seluler dan situs web. Anda juga dapat membuat berbagai jenis template desain dengan Canva. Selain presentasi, Canva menawarkan spanduk, gambar profil, dan desain poster (Leryan dkk. 2018). Guru bimbingan dan konseling dapat mendesain media lebih cepat dan mudah dengan menggunakan Canva. Grafik, presentasi, poster, dokumen, logo, dan konten visual untuk media sosial semuanya dapat dibuat dengan Canva.

Menggabungkan foto, tipografi, template, dan grafik dapat dilakukan menggunakan aplikasi Canva (Pelangi, 2020). Dengan Canva, Anda dapat menampilkan teks, animasi, audio, video, foto, dan grafik sesuai keinginan, yang membantu siswa memahami konten dan menarik perhatian mereka (Tanjung & Faiza, 2019). Guru bimbingan dan konseling diyakini akan menganggap perangkat lunak Canva sebagai alternatif untuk menghasilkan rencana pembelajaran yang menarik dan inovatif. Perdebatan di atas mengarah pada kesimpulan bahwa media yang memenuhi kebutuhan siswa akan meningkatkan efektivitas dan efisiensi layanan informasi bimbingan dan konseling. Perhatian dan antusiasme mahasiswa dalam mengikuti kegiatan dapat tergugah dengan bantuan enam media pada saat proses pengabdian (Kurniawan et al., 2024)

Motivasi Belajar

Motivasi sering kali didefinisikan sebagai keinginan atau dorongan individu untuk bertindak dengan cara tertentu dan ketidakseimbangan dalam mengerahkan lebih banyak upaya untuk melakukannya. Mereka yang terinspirasi telah mengembangkan kekuatan dan tekad untuk menjadi lebih baik dan berhasil dalam kehidupan ini, kehidupan selanjutnya, atau keduanya. Yuliani H. dan Winata (2017) mendefinisikan motivasi belajar sebagai dorongan mental yang mendorong seseorang untuk mengambil tindakan dan memberikan arahan untuk mencapai tujuan belajar. Secara umum, “motivasi” berasal dari kata kerja Latin “bergerak”. Motivasi merupakan hal yang sangat penting dalam pelaksanaan aktivitas manusia karena dapat menggugah, mewujudkan, dan mendorong perilaku manusia, yang pada gilirannya memotivasi manusia untuk bekerja keras dan bersemangat agar dapat mencapai hasil yang sebaik-baiknya. Pergeseran energi seseorang yang muncul sebagai perasaan dan tindakan untuk mencapai tujuan disebut motivasi. Bagaimana media pendidikan dapat meningkatkan motivasi siswa.

Media pembelajaran adalah segala bentuk media yang mempunyai daya untuk mendorong siswa belajar, menyebarkan gagasan, atau memancing pemikiran. Cara lain untuk memahaminya adalah sebagai jalur pembelajaran yang mengkondisikan seseorang (siswa) untuk belajar dengan menggunakan informasi atau pesan. Berikut ini hanyalah beberapa dari banyak keuntungan menggunakan media pendidikan: a) menarik siswa dan meningkatkan motivasi mereka untuk belajar; b) membekali mereka dengan pengalaman dunia nyata; c) mengatasi hambatan; d) menyediakan bahan ajar yang lebih bermakna dan mudah dipahami; e) menambah variasi dalam proses pembelajaran karena pembelajaran tidak hanya sekedar lisan dan membosankan; f) mengajar siswa lebih dari sekedar mendengarkan; g) merangsang minat dan motivasi mereka; h) mendorong pemikiran konkrit; i) memberikan mereka pengalaman yang sulit didapat; dan j) mempermudah pengajaran (Kelas & Negeri, 2023).

Kendala dalam Menggunakan Media Canva di Kelas

Sinopsis yang dipublikasikan di atas memperjelas betapa pentingnya media interaktif Canva bagi bidang pendidikan. Meskipun demikian, terdapat tantangan saat menggunakan aplikasi pembelajaran Canva: a) Guru Masih Belum Mampu Membuat Desain di Canva Antara lain, diketahui bahwa guru sekolah dasar belum pernah menggunakan Canva atau Microsoft Word untuk membuat media interaktif di kelas, dan banyak guru yang masih kurang memiliki keterampilan yang diperlukan untuk melakukannya. Saat diminta membuat desain atau template yang sudah ada untuk presentasi, guru masih kesulitan menemukan elemen di aplikasi Canva. Beberapa dari mereka bahkan mengaku kesulitan karena ukuran layar yang kecil sehingga membatasi kemampuan mereka untuk menyesuaikan template di ponsel sesuai keinginan mereka. Dibandingkan dengan guru yang lebih muda atau lulusan baru, guru yang lebih tua lebih mungkin mengalami masalah saat menggunakan program Canva; b) Saat mendesain, sinyal tidak stabil. Selain masalah yang disebutkan di atas, sinyal juga merupakan masalah saat membuat template di aplikasi Canva. Karena sinyal internet yang kuat sangat diperlukan saat mencari referensi desain yang sesuai di Canva, sambil membuat desain dan menyimpan produk jadi. Proses pengembangan dan penyusunan materi pembelajaran interaktif memakan waktu lebih lama jika sinyal internet lemah; c) Infrastruktur yang belum memadai untuk menggunakan konten video interaktif dari Canva. Proyektor LCD atau paling tidak laptop diperlukan sebagai jembatan untuk menampilkan media Canva di kelas ketika digunakan untuk keperluan pendidikan. Pembelajaran tidak akan maksimal jika hanya dibatasi melalui telepon seluler karena hanya satu individu dan satu kelas yang menonton video dan materi pembelajaran. Konsekuensinya, untuk membuat dan menilai materi pendidikan untuk kelayakan atau kesesuaian. Untuk membuat media pembelajaran, seorang pendidik harus menentukan sarana prasarana yang tersedia di lembaga pelayanannya serta biaya-biaya yang terkait (Syarifudin, 2023).

Solusi Dan Upaya Dalam Mengatasi Kendala

Penelitian Kutlu (2023) mengungkapkan bahwa untuk mengatasi tantangan tersebut, sekolah harus menerapkan program sosialisasi, seperti mendidik guru menggunakan aplikasi Canva dan Microsoft Word. Sejumlah latihan disertakan dalam pelatihan untuk memandu guru melalui langkah-langkah penggunaan Canva dan Microsoft Word. Dalam upaya untuk mendiversifikasi materi pembelajaran berbasis teknologi, program ini berupaya membantu guru secara bertahap memahami cara menggunakan aplikasi Canva untuk membuat dan menampilkannya dalam proses belajar mengajar. Kursus ini dapat memberi instruktur akses ke sumber daya yang luas untuk membantu mereka memahami. Oleh karena itu penjelasannya dapat digunakan seefektif mungkin. Selain itu, sekolah dapat memastikan bahwa guru diberikan alat yang mereka perlukan untuk menyebarkan keahlian mereka secara efektif kepada siswa guna mengoptimalkan pembelajaran. (Lase et al., 2024)

Efektivitas Penerapan Canva dalam Pembelajaran

Meskipun ada tantangan dalam penerapannya, para pendidik masih berupaya menjadikan pembelajaran dengan aplikasi Canva menjadi efisien dan sukses. Hal ini ditunjukkan dengan keunggulan dan kemampuan aplikasi Canva sebagai berikut: Keefektifan pembelajaran yang dirancang secara interaktif yaitu audiovisual berbasis aplikasi Canva terbukti layak digunakan dalam proses kegiatan belajar mengajar, menurut pernyataan tersebut. (Asnawati & Sutiah, 2023). Canva berdampak dalam meningkatkan pemahaman siswa, khususnya dalam konteks pembelajaran tema. Penerapan Canva akan membantu siswa lebih mudah memahami penjelasan guru karena selain menarik perhatian dengan tampilannya yang hidup, juga dilengkapi ilustrasi dan tidak membosankan. Tentu saja, hal ini terutama berlaku jika isi teks materi disusun menjadi poin-poin penting.

Kemudian, untuk mendongkrak performa dan keinginan belajar siswa, Restu Kurnia dan Titin Sunaryati (2023) dalam penelitiannya mengaku membuat konten video interaktif dalam bentuk animasi berbasis Canva. Diketahui bahwa ketika media interaktif Canva digunakan di kelas, motivasi dan prestasi siswa meningkat. Canva dapat digunakan dalam pembelajaran berani selain perkuliahan tatap muka dengan menampilkan konten di perangkat seluler melalui berbagai platform media digital, seperti Zoom, Google Meetings, dan lainnya. Hasilnya, Canva dapat digunakan dalam berbagai konteks dan ruang. Sementara itu, Iverson dan Dervan (n.d.), yang juga menggunakan alat Canva untuk membuat konten video interaktif untuk penelitiannya, menyatakan hal yang sama, namun pada topik lain, seperti ekonomi dan tingkat pendidikan. Menurut penelitian ini, siswa dapat menggunakan Canva untuk terlibat dan menunjukkan minat yang besar terhadap video selama dan setelah presentasi peneliti.

Hal ini menunjukkan bahwa media Canva tidak terbatas pada mata pelajaran atau tingkat pendidikan tertentu. Meskipun demikian, hampir setiap mata pelajaran dan tingkat pendidikan dapat memanfaatkannya. khususnya dalam pembelajaran tematik, yang berfokus pada satu tema dan mencakup berbagai disiplin ilmu. Guru dapat meningkatkan informasi yang ingin mereka bagikan kepada siswa menjadi satu desain Canva yang rapi dan menarik secara visual. Oleh karena itu, selain membantu siswa memahami materi pelajaran, juga memudahkan transfer informasi bagi guru. (Lombok-ntb, 2017)

Kaitannya dengan kegiatan pembelajaran IPA yang menganalisis kebutuhan guru. Berdasarkan temuan penelitian, sembilan dari sepuluh instruktur mengatakan bahwa konten video interaktif yang dibuat dengan aplikasi Canva sangat menarik dan guru harus dan akan menggunakannya di kelas. Demikian pula, 83,4% siswa yang dijadikan sampel penelitian menyatakan bahwa pembelajaran tidak hanya berkisar pada metode tradisional; sebaliknya, platform animasi seperti Canva sangatlah penting.

Selain itu, 91,4% responden mengatakan Canva sangat menarik karena menawarkan informasi yang tidak hanya berupa teks. Meskipun demikian, film dan visual lainnya telah ditambahkan. Menurut (Syahrir et al., 2023), kegiatan belajar mengajar dapat ditingkatkan dengan penggunaan media interaktif seperti Canva. Hal ini dapat berdampak pada motivasi dan hasil belajar siswa dalam jangka pendek, namun juga dapat meningkatkan taraf pendidikan dalam jangka panjang. Selain itu, desain aplikasi Canva dapat menghemat waktu serta menumbuhkan kreativitas dan inovasi pendidik.

Hal ini juga berlaku untuk pembelajaran tema. Seorang guru harus berkomunikasi dengan jelas ketika mengintegrasikan atau menggabungkan beberapa mata pelajaran untuk menciptakan pembelajaran tematik. Oleh karena itu, medianya harus cukup sederhana agar siswa dapat memahaminya. Hasilnya, siswa akan lebih tertarik untuk terlibat dalam proses pembelajaran di kelas. Hal ini bertujuan agar konten video interaktif berbasis Canva dapat membantu siswa dalam belajar. Pengolahan rangsangan berupa perhatian terkait pembelajaran, konsentrasi pikiran, emosi, dan keterbukaan belajar diutamakan. Meningkatnya keinginan dan semangat belajar siswa juga akan berdampak pada peningkatan hasil belajarnya pada tugas-

tugas penilaian selanjutnya (Rosmana et al., 2022).

Implementasi Media Digital dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa

Implementasi media digital dalam meningkatkan motivasi belajar siswa seorang pendidik tidak hanya perlu memiliki keterampilan dalam menyampaikan materi pembelajaran, tetapi juga harus menguasai media pembelajaran digital. Dengan kemampuan ini, pendidik dapat lebih efektif dalam menyampaikan informasi kepada siswa, yang pada pasangannya akan meningkatkan antusiasme mereka dalam belajar dan mengurangi kebosanan selama proses belajar mengajar. Selain itu, siswa akan lebih mudah dalam memahami materi yang akan diajarkan oleh guru dengan menggunakan bantuan media digital. Penerapan strategi pembelajaran yang tepat akan mendukung tercapainya tujuan pendidikan yang diinginkan. Siswa di era sekarang tentu berbeda dari generasi sebelumnya, pembelajaran dimasa digital saat ini, mereka dikenal sebagai digital natives karena lahir dan tumbuh dalam lingkungan yang terintegrasi dengan teknologi digital. Oleh karena itu, guru dituntut untuk memiliki kreativitas yang tinggi dalam menyampaikan materi. Mereka harus tetap mengikuti perkembangan teknologi dan tidak membatasi statistik. Kemajuan teknologi dan peran aktif guru dalam pembelajaran harus menjadi fokus utama agar materi yang disampaikan dapat diterima dengan cara yang lebih kritis dan kreatif oleh siswa di masa depan.

Media digital yang sering digunakan dalam pembelajaran diantaranya: 1. Media Liquid Crystal Display Proyektor (LCD): Media pembelajaran tersedia dalam berbagai bentuk, termasuk media visual (gambar, grafik), media audio (rekaman suara), media audiovisual (video, film), dan media cetak (buku, modul). LCD proyektor merupakan contoh media audiovisual yang memanfaatkan indera penglihatan dan pendengaran. Kemampuannya menampilkan gambar dan video yang menarik, serta memutar audio yang jelas, membuat LCD proyektor menjadi alat bantu mengajar yang efektif. Penggunaan LCD proyektor dalam proses pembelajaran telah terbukti mampu meningkatkan motivasi, minat, dan fokus siswa secara signifikan, sehingga proses belajar mengajar menjadi lebih interaktif dan berkesan. Media ini memungkinkan penyampaian materi yang lebih menarik dan interaktif melalui berbagai elemen visual seperti gambar, teks, dan suara, yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan pengajaran. Dengan demikian, siswa menjadi lebih terlibat secara emosional dan intelektual dalam proses belajar.

Karena proyektor LCD dapat menampilkan informasi dengan cara yang lebih mudah dipahami, lebih menarik, dan jelas bagi siswa, proyektor ini berfungsi sebagai alat pembelajaran yang efektif. Akibatnya, proses belajar mengajar menjadi lebih dinamis dan efisien. Selain itu, penggunaan LCD proyektor juga mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, memungkinkan guru untuk menampilkan berbagai macam materi pembelajaran, termasuk video, gambar, dan animasi, yang akan memberikan pengalaman belajar yang lebih kaya dan berkesan bagi siswa. Penggunaan media ini juga berkontribusi pada terciptanya lingkungan belajar yang lebih kondusif dan menyenangkan, sehingga siswa merasa termotivasi untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran.

Selain itu, penggunaan proyektor dalam proses pembelajaran juga mempermudah bagi guru dalam menyampaikan materi. Dengan mengintegrasikan teknologi ini, guru dapat menghemat waktu yang biasanya dihabiskan untuk menulis di papan tulis dan dapat lebih fokus pada interaksi dengan siswa. Proyektor memungkinkan guru untuk menampilkan video, animasi, dan ilustrasi yang dapat memperkaya pengalaman belajar siswa. Secara keseluruhan, media LCD proyektor tidak hanya membuat proses pembelajaran lebih menarik tetapi juga berkontribusi positif terhadap hasil belajar siswa dengan meningkatkan perhatian dan motivasi mereka. (Syahputra, 2021)

YouTube, platform media sosial terpopuler di Indonesia, digunakan oleh semua kalangan usia, dari anak-anak hingga dewasa, untuk berbagai aktivitas seperti mendengarkan musik, mengikuti tutorial, dan menonton ulasan produk. Aplikasi ini sudah sangat populer di masyarakat. YouTube berfungsi sebagai situs web yang menyediakan layanan berbagi video, di mana pengguna dapat menemukan berbagai tayangan, mulai dari berita hingga hiburan seperti video musik. Selain itu, pengguna juga dapat mengunggah video mereka sendiri ke platform ini, yang memungkinkan konten tersebut diakses secara global.

YouTube menawarkan potensi besar dalam meningkatkan motivasi belajar siswa SD melalui video pembelajaran yang menarik dan interaktif. Penyajian materi pelajaran dengan cara yang dinamis, menggunakan visual dan audio yang menarik, membuat siswa lebih antusias dan mudah memahami konsep-konsep yang diajarkan. Aksesibilitas YouTube yang tinggi memungkinkan siswa mengakses materi pelajaran kapan saja dan di mana saja, mendukung pembelajaran mandiri dan fleksibilitas dalam memilih topik yang sesuai minat mereka. Keterkaitan materi pelajaran dengan situasi nyata atau pengalaman sehari-hari dalam video-video tersebut meningkatkan relevansi pembelajaran dan memotivasi siswa karena mereka dapat melihat langsung penerapan pengetahuan yang mereka peroleh. Dengan demikian, YouTube dapat menjadi

alat bantu yang efektif dalam menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan mendorong siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran (Sari, 2023).

Melalui platform ini, siswa dapat menerima pengakuan atas prestasi mereka, baik melalui komentar positif maupun umpan balik konstruktif dari guru atau teman sebaya. Hal ini juga dapat meningkatkan rasa percaya diri dan motivasi mereka untuk terus belajar. Banyak video di YouTube yang menyajikan kisah inspiratif atau motivasional yang dapat memacu semangat siswa. Melihat contoh orang-orang sukses atau ceritacita inspiratif dapat memberikan dorongan tambahan bagi siswa untuk belajar dengan lebih giat (Lombok-ntb, 2017).

Tiga Media Audio Visual: Media audio visual merupakan salah satu jenis alat bantu dalam proses pembelajaran. Menurut Sunaky, gaya belajar audio visual mencakup serangkaian perangkat yang dapat memproyeksikan gambar dan suara. Teknologi visual mencakup berbagai alat yang digunakan untuk menghasilkan dan menyampaikan informasi melalui gambar dan suara. Alat-alat tersebut meliputi televisi, video player, VCD player, slide suara (dengan proyektor), dan film. Metode ini memanfaatkan perangkat mekanis dan elektronik untuk menyampaikan pesan audio visual secara efektif, meningkatkan daya serap informasi dan pemahaman audiens. Tujuan utamanya adalah untuk menyampaikan informasi atau pesan dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami dibandingkan dengan metode konvensional.

Media audio visual meningkatkan motivasi belajar siswa SD dengan menyajikan konsep sulit secara lebih menarik dan mudah dipahami. Gambar dan video dapat menjelaskan informasi yang kompleks dengan lebih jelas. Penggunaan video dan audio membuat pembelajaran lebih interaktif, sehingga siswa merasa lebih terlibat dalam proses belajar. Hal ini dapat meningkatkan rasa ingin tahu dan minat mereka terhadap materi pelajaran. Dengan menggunakan berbagai format media, siswa tidak akan merasa bosan. Variasi dalam cara penyampaian materi dapat menjaga perhatian siswa dan mendorong mereka untuk aktif berpartisipasi. Konten audio visual sering kali dapat membangkitkan emosi atau ketertarikan yang lebih mendalam dibandingkan dengan teks biasa. Ketika siswa terhubung secara emosional dengan materi pelajaran, mereka cenderung lebih termotivasi untuk belajar. Media ini memungkinkan siswa untuk mengakses informasi dari berbagai sumber secara mudah. Mereka dapat menonton ulang video atau mendengarkan penjelasan kapan saja, sehingga mendukung pembelajaran mandiri (Pembelajaran & Masa, 2023).

KESIMPULAN

Penggunaan media diperkirakan akan memberikan dampak yang baik, seperti memperbaiki lingkungan belajar, memberikan umpan balik selama proses belajar mengajar, dan menghasilkan hasil yang terbaik. Siswa akan memperoleh mentalitas bahwa mereka harus terus-menerus mencari sumber belajar yang banyak yang mereka butuhkan jika mereka memiliki akses terhadap berbagai sumber belajar. Penggunaan media yang sesuai dapat membantu siswa yang kesulitan secara akademis mengembangkan kepribadian, semangat belajar, dan keterampilan lainnya. Ketika memilih alat pembelajaran mana yang akan digunakan, guru harus mempertimbangkan sejumlah aspek. Apa tujuan mengajar dalam proses belajar mengajar? Tujuan instruksional merupakan salah satu komponen penting. Siswa yang menetapkan tujuan akan lebih mampu memahami tujuan mereka, bagaimana mencapainya, dan bagaimana mengenali kemajuan mereka. Tujuan ini, yang didukung oleh benda-benda nyata tertentu yang membantu mencapainya, menguraikan perilaku yang harus dapat ditunjukkan oleh siswa untuk mengikuti proses pembelajaran tertentu. Pembuatan konten diduga didasarkan pada subketerampilan atau kemampuan yang tercantum dalam tujuan pembelajaran tertentu agar dapat memenuhi tujuan yang diharapkan dari kegiatan yang tercakup dalam proses belajar mengajar. Penggunaan Canva di kelas menimbulkan sejumlah kesulitan, termasuk ketidaktahuan guru tentang cara menggunakan platform untuk menghasilkan desain, sinyal yang tidak konsisten antar desain, dan infrastruktur yang tidak memadai untuk sumber belajar Canva. Namun tantangan-tantangan ini bukanlah sebuah penghalang. Pihak sekolah mengambil tindakan dengan memberikan sarana dan prasarana yang diperlukan kepada guru, serta mengadakan sosialisasi atau pelatihan, untuk memastikan pembelajaran dengan materi pembelajaran berbasis Canva dapat berjalan lancar dan maksimal. Hasil penelitian ini memberikan kepercayaan terhadap dampak positif teknologi Canva terhadap paradigma pembelajaran kreatif.

DAFTAR REFERENSI

- Daniyati, A., Saputri, I. B., Wijaya, R., Septiyani, S. A., & Setiawan, U. (2023). *Konsep Dasar Media Pembelajaran*. 1(1), 282–294.
- Gogik, B. (2023). *Penerapan Media Pembelajaran Terhadap Motivasi*. 10(2), 99–106.
- Kelas, S., & Negeri, V. S. D. (2023). *No Title*. 14(1), 123–133.

- Kurniawan, A., Rahmawati, N. D., & Dian, K. (2024). *Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Canva terhadap Hasil Belajar IPAS pada Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar*. 4, 179–187.
- Lase, J. H., Gea, L. I., Telaumbanua, K. S., & Ndruru, M. (2024). *Penulisan Modul meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa dalam proses pembelajaran . Misalnya , Carera ,. 5(3), 3617–3623.*
- Lombok-ntb, P. N. (2017). *Pengaruh Tehnologi Digital , Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik*. 5 (November), 53–77.
- Nurhosen, N., Sayyinul, S., Iskandar, R., & Balqis, M. (2024). *Analisis Penerapan Mediap Pembelajaran Berbasis Canva Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar*. 2(2).
- Pembelajaran, D., & Masa, B. (2023). *Pengaruh Penggunaan Aplikasi Canva Terhadap Motivasi Peserta Didik Di SMA Muhammadiyah UNISMUH Makassar*. 1–6.
- Rosmana, P. S., Iskandar, S., Tri, H., Fadillah, N., & Fadila, I. (2022). *Jurnal Pendidikan dan Konseling*. 4, 12448–12453.
- Syarifudin, A. (2023). *Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam*. 9, 78–95.
- Yassha, P. M., Basyirun, F., Armi, D., & Putri, E. (2024). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Canva Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Fase E Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di Sman 3 Solok*. 6(3), 71–77.