

## **MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS VI MELALUI MEDIA PEMBELAJARAN CANVA DI UPT SD NEGERI MONDOKAN TUBAN**

**Heni Hardianti Ngui<sup>1</sup>, Ani Juniatic<sup>2</sup>, Edy Nurfalah<sup>3</sup>**

Universitas PGRI Ronggolawe Tuban<sup>1</sup>, UPT SDN Mondokan Tuban<sup>2</sup>, Universitas PGRI  
Ronggolawe Tuban<sup>3</sup>

[henihardianti19@gmail.com](mailto:henihardianti19@gmail.com), [anispd86@guru.sd.belajar.id](mailto:anispd86@guru.sd.belajar.id), [masedy@ymail.com](mailto:masedy@ymail.com)

### **Abstract**

*This study is a class action study (PTK) that aims to increase the learning motivation of grade VI students through the Canva learning media at UPT of Mondokan Tuban State Elementary School. The data collection techniques in this study were using observations, interviews, and angkers. The subjects in this study were 28 grade VI-B students. Based on observation results in cycle I, students' learning motivation has an average percentage of 77.2% with a fairly high criteria. Then, in cycle II the average learning motivation percentage was 81.2% with high criteria. In addition, based on the results of the lift in cycle I, the percentage of 77.8% was obtained with a fairly high criterion and the percentage of 82.5% with a high criterion was obtained in cycle II. Based on the results of the interview, the learning medium Canva can help students to understand the material more easily and enthusiastically participate in learning activities. This is due to Canva learning media which has interesting visualizations. The application of Canva learning media can make students interested in the material presented. Thus, Canva learning media can increase student learning motivation.*

**Keyword:** *Student Learning Motivation, Learning Media, Canva, Elementary School*

### **Abstrak**

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang memiliki tujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VI melalui media pembelajaran Canva di UPT SD Negeri Mondokan Tuban. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu menggunakan observasi, wawancara, dan angket. Subjek dalam penelitian ini yaitu 28 siswa kelas VI-B. Berdasarkan hasil observasi pada siklus I, motivasi belajar siswa memiliki persentase rata-rata 77,2% dengan kriteria cukup tinggi. Kemudian, pada siklus II persentase motivasi belajar rata-rata sebesar 81,2% dengan kriteria tinggi. Selain itu, berdasarkan hasil angket pada siklus I diperoleh persentase 77,8% dengan kriteria cukup tinggi dan pada siklus II diperoleh persentase sebesar 82,5% dengan kriteria tinggi. Berdasarkan hasil wawancara, media pembelajaran Canva dapat membantu siswa untuk memahami materi lebih mudah dan antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Hal ini disebabkan oleh media pembelajaran Canva yang memiliki visualisasi menarik. Penerapan media pembelajaran Canva dapat membuat siswa tertarik dengan materi yang disampaikan. Dengan demikian, media pembelajaran Canva dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

**Kata Kunci:** *Motivasi Belajar Siswa, Media Pembelajaran, Canva, Sekolah Dasar*

## PENDAHULUAN

Seiring dengan perkembangan zaman dan teknologi yang semakin canggih, dunia pendidikan juga terus mengalami perubahan. Salah satu perubahan ini dapat berupa pemanfaatan teknologi dalam media pembelajaran. Melalui media pembelajaran, siswa dapat lebih mudah memahami materi pembelajaran yang disampaikan. Hal ini sejalan dengan pendapat yang menyatakan bahwa media pembelajaran dapat membantu guru untuk menyampaikan materi pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan minat siswa dan lebih mudah dalam memahami materi pembelajaran.<sup>1</sup> Penerapan media pembelajaran yang berbasis teknologi memiliki peran penting dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, khususnya siswa kelas VI SD sehingga kegiatan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Media pembelajaran yang dapat diterapkan yaitu Canva. Canva adalah sebuah *platform* untuk membuat desain grafis dengan desain menarik yang dapat digunakan untuk membuat materi pembelajaran, presentasi, poster, infografis, dan lain sebagainya. Pendapat ini sesuai dengan gagasan yang mengemukakan bahwa penggunaan aplikasi Canva dapat meningkatkan antusias siswa dalam kegiatan pembelajaran, sehingga proses pembelajaran menjadi inovatif.<sup>2</sup>

Canva juga dapat digunakan untuk merancang dan menyajikan informasi yang berbentuk visual. Hal ini disebabkan oleh Canva yang memiliki desain menarik untuk mengekspresikan sebuah ide dan sesuai dengan keterampilan abad ke-21. Siswa dapat mengikuti adanya perubahan dan tantangan di era digital.<sup>3</sup> Selain itu, ada pula penelitian yang berpendapat bahwa Canva memiliki berbagai jenis presentasi, di antaranya presentasi kreatif, pendidikan, bisnis, periklanan, dan teknologi.<sup>4</sup> Berdasarkan penelitian tersebut, dapat diperoleh kesimpulan bahwa Canva merupakan sebuah aplikasi yang dapat digunakan untuk menyajikan desain yang menarik sehingga dapat menarik minat siswa, sehingga siswa dapat terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran.

---

<sup>1</sup> Septy Nurfadhillah et al., "Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sd Negeri Kohod III," *PENSA: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial* 3, no. 2 (2021): 243–255, <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa>.

<sup>2</sup> Nur Endah Fajarwati et al., "Pemanfaatan Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Ips Di Kelas 6 Sekolah Dasar," *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 09, no. 01 (2024): 2718–2728, <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v9i1.11925>.

<sup>3</sup> Siti Musannadah and Siti Nur Jannah, "The Application of Canva as Interactive Media in 21st Century Learning," *SHEs: Conference Series* 5, no. 6 (2022): 72–80, <https://jurnal.uns.ac.id/shes>.

<sup>4</sup> Ahmad Mahyudin, "Pengembangan Media Pembelajaran Canva Mata Pelajaran PAI & BP Fase C - Sekolah Dasar," *JIDeR: Journal of Instructional and Development Researches* 3, no. 4 (2023): 169–177, <https://doi.org/https://doi.org/10.53621/jider.v3i4.255>.

Motivasi belajar merupakan salah satu faktor yang dapat memengaruhi ketercapaian dalam proses pembelajaran. Menurut penelitian, “motivasi belajar adalah suatu dorongan atau daya penggerak dari dalam diri individu yang memberikan arah dan semangat pada kegiatan belajar, sehingga dapat mencapai tujuan yang dikehendaki.”<sup>5</sup> Selain itu, ada pula penelitian yang mengemukakan, “motivasi belajar merupakan suatu keadaan yang ada dalam diri individu yang mendorong siswa untuk belajar dan melakukan aktivitas-aktivitas tertentu untuk mendapatkan hasil belajar dan tujuan secara maksimal.”<sup>6</sup> Berdasarkan penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar adalah dorongan yang muncul dari dalam diri untuk mencapai tujuan yang diharapkan. Siswa yang cenderung aktif dalam kegiatan pembelajaran dapat menunjukkan bahwa mereka memiliki motivasi yang tinggi dalam belajar. Selain itu, siswa juga memiliki kegigihan dalam mengerjakan tugas dengan baik dan menunjukkan minat untuk memahami materi yang disampaikan.

Berbagai penelitian sebelumnya telah membahas mengenai penerapan media pembelajaran Canva. Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Ri'ah Nurhayati dan kawan-kawan menjelaskan bahwa model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan media Canva dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa yang dilaksanakan dengan 3 siklus. Namun, penelitian ini memiliki keterbatasan karena berfokus pada pembelajaran daring sehingga sulit diterapkan pada konteks pembelajaran secara umum.<sup>7</sup> Primanita Sholihah Rosmana dan kawan-kawan mengemukakan bahwa media digital Canva berpengaruh terhadap motivasi dan hasil belajar siswa kelas V SD pada mata pelajaran SBdP. Akan tetapi, penelitian ini masih terdapat kekurangan yaitu berfokus pada mata pelajaran SBdP sehingga belum menguji keefektifan pada mata pelajaran lain.<sup>8</sup> Selain itu, ada juga penelitian dari Nisrina Nur Alfiani dan kawan-kawan yang menyatakan bahwa penerapan model *role playing* dengan media Canva dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar pada mata pelajaran IPAS-IPS di kelas IV SD.

---

<sup>5</sup> Yogi Fernando, Popi Andriani, and Hidayani Syam, “Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa,” *ALFIHRIS : Jurnal Inspirasi Pendidikan* 2, no. 3 (2024): 61–68, <https://doi.org/10.59246/alfihris.v2i3.843>.

<sup>6</sup> Annisa Mayasari et al., “Pengaruh Media Visual Pada Materi Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik,” *Jurnal Tahsinia (Jurnal Karya Umum Dan Ilmiah)* 2, no. 2 (2021): 173–179, <https://doi.org/10.57171/jt.v2i2.303>.

<sup>7</sup> Ri'ah Nurhayati, Mei Fita Asri Untari, and Wahyuningsih Rahayu, “Peningkatan Keaktifan Dan Hasil Belajar Melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantu Media Canva Tema 1 Kelas II SDN Sarirejo Semarang,” *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)* 4, no. 5 (2022): 2779–2794, <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i5.7030>.

<sup>8</sup> Primanita Sholihah Rosmana et al., “Pengaruh Media Digital Canva Dalam Pembelajaran SBdP Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN 1 Nagri Tengah,” *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)* 4, no. 6 (2022): 12448–12453, <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i6.10498>.

Dari pernyataan tersebut, penelitian ini masih terdapat kelemahan karena berfokus pada mata pelajaran IPAS-IPS sehingga efektivitas pada mata pelajaran lain dengan model *role playing* belum teruji. Selain itu, penelitian ini dilaksanakan di kelas IV SD yang dapat membatasi generalisasi hasilnya pada tingkatan kelas yang berbeda.<sup>9</sup>

Kemudian, penelitian dari Nur Fitriana dan kawan-kawan berpendapat bahwa implementasi media pembelajaran Canva dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas III SD. Meskipun demikian, penelitian ini masih terdapat keterbatasan karena belum menjelaskan secara rinci mengenai penurunan motivasi belajar pada siklus 3 dari siklus sebelumnya yaitu dari 61.97% menjadi 60,72%.<sup>10</sup> Menurut Yusron Abda'u Ansya dan Tania Salsabilla, media pembelajaran Canva dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPA. Siswa juga dapat terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Namun, ada tantangan dalam menggunakan media pembelajaran Canva. Tantangan tersebut yaitu tidak semua siswa memiliki keterampilan untuk menggunakan teknologi, sehingga guru perlu mendampingi siswa.<sup>11</sup> Pendapat lain dari Rizki Septa Hardhita menyatakan bahwa Canva dapat membuat siswa tertarik dalam pembelajaran dan dapat meningkatkan kreativitas dengan membuat poster digital. Meskipun demikian, masih ada siswa yang memperoleh nilai 75 karena baru pertama kali menggunakan Canva sehingga diperlukan latihan lebih lanjut dalam menggunakannya.<sup>12</sup>

Dengan demikian, masih terdapat kesenjangan dari penelitian sebelumnya mengenai penerapan media pembelajaran Canva pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila yang belum menjadi fokus utama dalam penelitian sebelumnya. Selain itu, pada penelitian terdahulu lebih fokus pada motivasi dan hasil belajar, keaktifan dan hasil belajar, serta kreativitas siswa, bukan berfokus pada motivasi belajar siswa. Penerapan media pembelajaran Canva di kelas VI SD dalam konteks pembelajaran luring belum banyak yang menjadikan sebagai fokus penelitian dan analisis yang lebih mendalam

---

<sup>9</sup> Nisrina Nur Alfiani, Nurhadji Nugraha, and Yudi Hartono, "Penerapan Model Role Playing Berbantuan Media Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Anak Pada Pembelajaran IPAS-IPS Kelas IV SDN 1 Mrayan Kecamatan Ngrayun Kabupaten Ponorogo," *Prosiding Magister Pendidikan IPS* 1 (2024): 93–102, <https://prosiding.unipma.ac.id/index.php/promagips/article/view/6013/4860>.

<sup>10</sup> Nur Fitriana, Idawati, and Mariati, "Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar," *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Teknologi Informasi (JIPTI)* 5, no. 2 (2024): 375–384, <https://doi.org/https://doi.org/10.52060/jipti.v5i2.2429>.

<sup>11</sup> Yusron Abda'u Ansya And Tania Salsabilla, "Penerapan Model Problem Based Learning Berbantuan Canva Pada Pembelajaran Ipa Kelas V Sekolah Dasar," *ISLAMIKA: Jurnal Keislaman Dan Ilmu Pendidikan* 7, no. 1 (2025): 1–14, <https://doi.org/10.36088/islamika.v7i1.5464>.

<sup>12</sup> Rizki Septa Hardhita, "Penerapan Aplikasi Canva Pada Pembelajaran SBDP Kelas VI Semester I Materi Membuat Poster," *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan* 2, no. 12 (2022): 1134–1140, <https://doi.org/10.17977/um065v2i122022p1134-1140>.

terhadap motivasi belajar siswa yang menggunakan konteks berbasis masalah belum banyak ditemukan. Oleh karena itu, penelitian ini penting dilakukan untuk mengkaji kesenjangan tersebut dan menganalisis peningkatan motivasi belajar siswa kelas VI melalui media pembelajaran Canva di UPT SD Negeri Mondokan Tuban.

## METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan di UPT SD Negeri Mondokan Tuban. Lokasi penelitian ini berada di Jln. Letda Sucipto No.80, Desa/Kel. Mondokan, Kec. Tuban, Kab. Tuban, Jawa Timur. Penelitian ini terdiri dari 2 siklus yang dilaksanakan pada bulan Februari 2025. Subjek penelitian ini yaitu siswa kelas VI-B UPT SD Negeri Mondokan Tuban yang berjumlah 28 siswa, terdiri dari 18 siswa laki-laki dan 10 siswa perempuan. Penelitian ini terdiri dari empat tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Hal ini sesuai dengan pendapat, “Prosedur penelitian dilakukan melalui tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi pada tiap siklusnya.”<sup>13</sup> Penelitian ini menggunakan analisis data kuantitatif dan kualitatif. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dan angket. Teknik ini bertujuan untuk memperoleh informasi terkait proses dan hasil penelitian yang dilakukan. Observasi dilakukan untuk mengamati kegiatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Wawancara dilakukan untuk mengeksplorasi pengalaman langsung dari siswa dan angket dilakukan untuk mengumpulkan data mengenai respons siswa terhadap kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan. Penelitian ini juga menggunakan indikator untuk mengukur motivasi belajar siswa. Indikator tersebut disajikan melalui tabel di bawah ini:<sup>14</sup>

**Tabel 1. Indikator Motivasi Siswa**

No.	Indikator Motivasi Siswa
1.	Adanya hasrat dan keinginan berhasil
2.	Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar
3.	Tekun dan ulet menghadapi tugas
4.	Dapat mempertahankan pendapat dan tidak mudah melepaskan keyakinan
5.	Menunjukkan minat dan senang memecahkan masalah-masalah soal
6.	Adanya harapan dan cita-cita masa depan

<sup>13</sup> Naning Indarwati, “Pelaksanaan Workshop Untuk Meningkatkan Keterampilan Guru Dalam Membimbing Kegiatan Ekstrakurikuler Tulis Dan Baca Puisi Kepada Siswa Melalui Teknik Asosiasi Dan Fantasi,” *JIRA: Jurnal Inovasi Dan Riset Akademik* 2, no. 6 (2021): 782–791, <https://doi.org/10.47387/jira.v2i6.160>.

<sup>14</sup> Widi Eli and Laksmi Evasufi Widi Fajari, “Penerapan Pendekatan Lingkungan Alam Sekitar (PLAS) Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar,” *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran* 3, no. 1 (2020): 58–66, <https://doi.org/10.30605/jsgp.3.1.2020.234>.

Pada indikator pertama, dapat menunjukkan bahwa siswa memiliki keinginan dari dirinya sendiri untuk mencapai hasil terbaiknya dalam pembelajaran. Siswa juga menunjukkan untuk memahami materi dengan baik sehingga meningkatkan prestasi akademiknya. Kemudian, indikator kedua yang menyatakan adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar berarti siswa memiliki kesadaran akan pentingnya belajar yang berguna untuk masa depannya. Siswa juga memiliki dorongan untuk memahami materi pelajaran. Indikator yang ketiga dapat berarti bahwa siswa memiliki ketekunan dan tidak mudah menyerah dalam mengerjakan tugas yang sulit. Siswa berusaha untuk menyelesaikan tugas dengan baik, sehingga dapat mencapai hasil yang diharapkan. Selain itu, pada indikator yang keempat, siswa memiliki rasa percaya diri agar dapat mempertahankan pendapat dan pemahamannya. Hal ini dapat membuat siswa tidak mudah terpengaruh oleh orang lain dan memiliki keyakinan yang kuat. Pada indikator yang kelima, siswa memiliki minat untuk melakukan eksplorasi terhadap konsep baru dan dapat memecahkan suatu permasalahan yang diberikan. Dalam hal ini, siswa memerlukan kemampuan berpikir kritis dan analitis. Pada indikator keenam, siswa memiliki harapan dan cita-cita masa depan sehingga dapat mendorong siswa untuk belajar dengan giat. Siswa juga memahami bahwa pendidikan memiliki peran penting bagi dirinya agar dapat mencapai impian yang diharapkan.

Pada penelitian ini, hasil observasi dan angket dianalisis dengan pendekatan kuantitatif, sedangkan hasil wawancara dianalisis dengan pendekatan kualitatif. Analisis persentase hasil observasi dan angket diubah menjadi kriteria motivasi belajar siswa.

Kriteria tersebut disajikan dalam bentuk tabel di bawah ini:<sup>15</sup>

**Tabel 2. Kriteria Motivasi Belajar**

Persentase	Kriteria Motivasi Belajar
90%-100%	Sangat Tinggi
80%-89%	Tinggi
65%-79%	Cukup Tinggi
55%-64%	Kurang Tinggi
0%-54%	Sangat Rendah

<sup>15</sup> Oktavia Dwi Wuyung Sari and Ni Luh Gede Karang Widiastuti, "Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (Tgt) Berbantu Media Pembelajaran Permainan Tradisional Cublak-Cublak Suweng Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dalam Pembelajaran Matematika Siswa Kelas Iv Sd Bina Tunas," *WIDYA ACCARYA: Jurnal Kajian Pendidikan FKIP Universitas Dwijendra* 11, no. 2 (2020): 188–197, <https://doi.org/10.46650/wa.11.2.946.188-197>.

Selain itu, rata-rata motivasi belajar secara keseluruhan dapat dihitung dengan cara, sebagai berikut:<sup>16</sup>

$$\text{Nilai rata-rata} = \frac{\text{Jumlah skor seluruh siswa}}{\text{Jumlah seluruh siswa}} \times 100$$

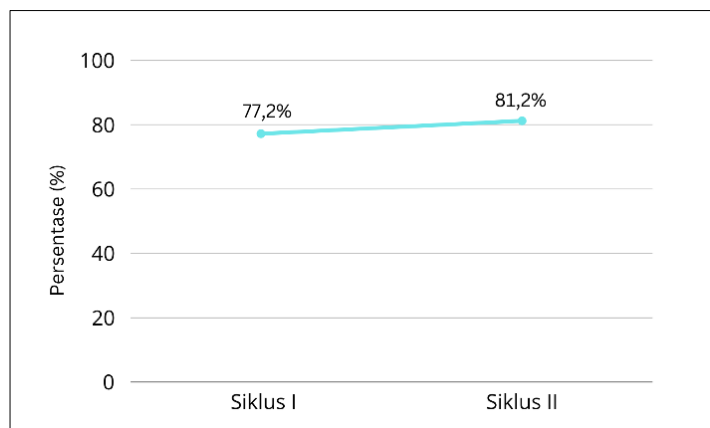
## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada awal penelitian ini, terdapat beberapa permasalahan pada proses pembelajaran di kelas VI-B UPT SDN Mondokan Tuban. Berdasarkan observasi dan wawancara awal dengan guru kelas, permasalahan yang ditemukan berupa kurangnya motivasi belajar siswa pada pembelajaran Pendidikan Pancasila. Hal ini disebabkan oleh guru yang masih menggunakan media berupa PowerPoint sederhana dan belum memiliki desain menarik sehingga siswa kurang memiliki motivasi dan semangat dalam mengikuti proses pembelajaran. Selain itu, siswa juga kurang tertarik ketika guru menjelaskan materi pembelajaran dan cenderung bermain dengan temannya. Oleh sebab itu, untuk mengatasi permasalahan ini diterapkan media pembelajaran Canva untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VI pada pembelajaran Pendidikan Pancasila. Kegiatan observasi dan wawancara dilakukan sebagai tahap awal sebelum tindakan. Tahap selanjutnya yaitu melakukan penelitian dengan 2 siklus. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan dari siklus I dan siklus II, motivasi belajar siswa kelas VI mengalami peningkatan setelah menerapkan media pembelajaran Canva. Hal ini dapat diketahui dari motivasi belajar siswa dalam lembar observasi siklus I diperoleh rata-rata sebesar 77,2%. Selain itu, motivasi belajar siswa pada siklus II memiliki rata-rata persentase yaitu 81,2%.

---

<sup>16</sup> Nia Agustin, Andri Anugrahana, and Albertus Saptoru, "Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Pasca Pandemi Covid 19 Di SDN Ngluwar 3," *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)* 4, no. 4 (2022): 2764–2769, <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i4.5881>.

Peningkatan motivasi belajar siswa berdasarkan lembar observasi dapat diketahui pada grafik berikut ini:



**Gambar 1. Peningkatan Motivasi Belajar Siswa dari Hasil Observasi**

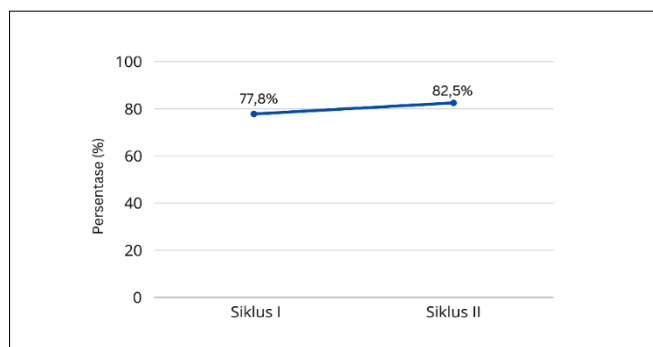
Dari grafik tersebut, pada siklus I dan siklus II menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa meningkat.

- a. **Siklus I**, yang memiliki persentase rata-rata sebesar 77,2% memiliki kriteria motivasi belajar cukup tinggi. Hal ini berarti sebagian besar siswa telah terlibat dalam proses pembelajaran dan tertarik dengan media pembelajaran Canva yang peneliti sajikan. Siswa juga dapat menyimak materi yang disampaikan oleh peneliti dengan antusias. Media pembelajaran Canva yang disajikan menggunakan visualisasi yang menarik sehingga siswa dapat terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Siswa terlihat antusias dari partisipasi mereka saat menyimak materi yang disajikan, menjawab pertanyaan yang diajukan, dan dapat mengikuti kegiatan pembelajaran. Namun, berdasarkan hasil observasi masih ada siswa yang memiliki motivasi belajar yang rendah sehingga mereka kurang aktif, kurang antusias, dan belum sepenuhnya berpartisipasi aktif selama mengikuti kegiatan pembelajaran. Meskipun media pembelajaran Canva dapat memberikan dampak yang positif, tetapi masih ada siswa yang belum mengikuti kegiatan pembelajaran dengan baik. Oleh sebab itu, diperlukan perbaikan media pembelajaran agar memiliki visualisasi yang lebih menarik sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal yang dapat dilakukan yaitu dengan menyajikan gambar yang sesuai dengan materi pembelajaran, sehingga siswa lebih mudah dalam memahami materi yang disampaikan.



- b. **Siklus II**, menunjukkan bahwa persentase rata-rata sebesar 81,2% yang memiliki kriteria motivasi belajar tinggi pada hasil observasi. Hal ini dapat terjadi karena dilakukan perbaikan pada media pembelajaran Canva, sehingga memiliki tampilan yang menarik dan sesuai dengan materi yang disampaikan dari siklus I. Penyesuaian yang dilakukan yaitu dari tampilan visual yang meliputi layout, warna, dan ilustrasi yang sesuai dengan materi yang disampaikan. Selain itu, media pembelajaran Canva menjadi lebih menarik ketika ada keterpaduan antara materi dan gambar yang disajikan relevan serta sesuai dengan konteks pembelajaran, sehingga siswa lebih mudah dalam memahami materi yang disampaikan. Penerapan media pembelajaran Canva dapat memberikan dampak positif bagi siswa karena siswa dapat lebih termotivasi dan memiliki semangat untuk mengikuti proses pembelajaran dengan menyenangkan. Media pembelajaran Canva yang interaktif dan memiliki visualisasi menarik dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan. Motivasi belajar siswa yang meningkat dapat menunjukkan bahwa penggunaan teknologi berperan penting dalam kegiatan pembelajaran, sehingga mendorong siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Canva sebagai media pembelajaran digital dapat membantu siswa untuk memahami informasi secara kontekstual sehingga dapat mendukung kegiatan pembelajaran dan pembelajaran lebih bermakna. Dengan demikian, penerapan media pembelajaran Canva pada siklus II berdasarkan hasil observasi dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang menyenangkan dan sesuai dengan kebutuhan siswa sekolah dasar.

Kemudian, berdasarkan hasil analisis lembar angket yang diisi oleh siswa pada siklus I diperoleh persentase rata-rata sebesar 77,8%. Kemudian, pada siklus II diperoleh persentase rata-rata sebesar 82,5%. Hal ini dapat menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa dengan media pembelajaran Canva mengalami peningkatan. Peningkatan motivasi belajar siswa dapat disajikan pada tabel di bawah ini:



**Gambar 2. Peningkatan Motivasi Belajar Siswa dari Hasil Angket**

Berdasarkan data hasil angket motivasi belajar siswa, pada siklus I dapat menunjukkan bahwa diperoleh persentase rata-rata sebesar 77,8% yang termasuk ke dalam kriteria cukup tinggi. Hal ini dapat menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran Canva dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan keterlibatan siswa selama mengikuti kegiatan pembelajaran. Meskipun demikian, masih diperlukan perbaikan pada media pembelajaran Canva karena masih ada siswa yang kurang termotivasi. Hal ini dapat disebabkan oleh visualisasi yang kurang menarik dan kurang interaktif dari media pembelajaran yang digunakan pada siklus I. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun media pembelajaran Canva dapat menarik perhatian siswa, masih diperlukan perbaikan agar lebih sesuai dengan materi dan karakteristik siswa sekolah dasar. Perbaikan yang dilakukan yaitu visualisasi yang sesuai dengan materi, tampilan layout yang lebih rapi, dan penyajian gambar yang sesuai dengan materi pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Setelah melakukan perbaikan pada media pembelajaran Canva, dapat terlihat dari hasil angket bahwa motivasi belajar siswa meningkat pada siklus II yang memiliki persentase rata-rata sebesar 82,5%. Persentase rata-rata ini termasuk kriteria motivasi belajar tinggi. Hasil angket tersebut merupakan respons siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran Canva. Hasil angket ini dapat mencerminkan bahwa adanya sudut pandang internal siswa terhadap motivasi belajarnya. Adanya penyajian materi yang menarik dengan memanfaatkan teknologi dapat mendorong siswa untuk terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, media pembelajaran Canva dapat meningkatkan motivasi belajar dan semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran.

Selain itu, penelitian ini juga menggunakan wawancara untuk mengumpulkan data. Berdasarkan wawancara dengan siswa kelas VI-B di UPT SDN Mondokan Tuban, dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran Canva dapat membantu siswa untuk memahami materi yang disajikan. Siswa juga memiliki semangat dalam belajar karena penyajian desain pada media pembelajaran Canva sesuai dengan materi yang disampaikan. Media pembelajaran Canva juga dapat membuat siswa lebih fokus dan dapat memperhatikan penjelasan materi yang disampaikan oleh peneliti. Siswa juga antusias untuk menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru pada pembelajaran Pendidikan Pancasila. Penelitian ini dapat menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran Canva dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Siswa dapat memiliki antusias, lebih bersemangat dalam belajar, dan dapat terlibat aktif selama kegiatan

pembelajaran. Hal ini sesuai dengan teori konstruktivistik yang menekankan pada siswa yang terlibat aktif dalam membangun pemahamannya terhadap materi yang telah dipelajari melalui aktivitas mencari informasi, menafsirkan informasi, dan mengaitkan dengan pengalaman belajar sebelumnya.<sup>17</sup>

Selain teori konstruktivistik, penelitian ini juga sejalan dengan teori ARCS yang terdiri dari empat komponen yaitu *Attention* (Perhatian), *Relevance* (Keterkaitan), *Confidence* (Percaya Diri), dan *Satisfaction* (Kepuasan). Teori ini menekankan pada strategi yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.<sup>18</sup> Berdasarkan hasil dari penelitian ini, menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa dapat meningkat melalui media pembelajaran Canva. Media pembelajaran Canva yang mendorong siswa untuk lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran mendukung teori konstruktivistik. Selain itu, media pembelajaran Canva yang dapat menarik perhatian siswa dan visualisasi yang sesuai dengan materi pembelajaran sejalan dengan teori ARCS. Kemudian, peningkatan motivasi belajar siswa yang meningkat dari siklus I ke siklus II merupakan penguatan dari komponen *Attention* dan *Satisfaction* karena tampilan desain yang menarik secara visual dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran.

## PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas (PTK) yang telah dilaksanakan di kelas VI-B UPT SDN Mondokan Tuban, dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran Canva dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini dapat ditunjukkan dengan adanya peningkatan persentase motivasi belajar siswa berdasarkan hasil observasi dan angket pada siklus I dan siklus II. Berdasarkan hasil observasi siklus I, motivasi belajar siswa memiliki kriteria cukup tinggi dan pada siklus II motivasi belajar siswa dapat meningkat, karena memiliki kriteria tinggi. Kemudian, berdasarkan hasil angket motivasi belajar siswa juga meningkat. Hal ini dapat tercermin dengan adanya peningkatan dari siklus I ke siklus II yang memiliki kriteria cukup tinggi menjadi tinggi. Selain hasil observasi dan angket, peningkatan motivasi belajar siswa juga dapat diketahui dari wawancara dengan siswa. Dari hasil wawancara, siswa dapat memiliki motivasi dan semangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Siswa juga antusias

---

<sup>17</sup> Ermis Suryana, Marni Prasyur Aprina, and Kasinyo Harto, "Teori Konstruktivistik Dan Implikasinya Dalam Pembelajaran," *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 5, no. 7 (2022): 2070–2080, <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i7.666>.

<sup>18</sup> Nur Najama, Punaji Setyosari, and Munzil Munzil, "Penerapan Strategi Pembelajaran Motivasional Attention Relevance Confidence Satisfaction (ARCS) Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar," *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan* 5, no. 10 (2020): 1428–1434, <https://doi.org/10.17977/jptpp.v5i10.14111>.

ketika guru mengajukan pertanyaan terkait materi yang disajikan melalui media pembelajaran Canva. Selain itu, siswa juga dapat memahami materi lebih mudah karena memiliki visualisasi yang menarik. Dengan demikian, penerapan teknologi dalam pembelajaran melalui media Canva dapat menjadi solusi untuk meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, disarankan agar guru dapat memanfaatkan Canva sebagai media pembelajaran yang dapat menumbuhkan semangat dan motivasi belajar pada pembelajaran Pendidikan Pancasila. Media pembelajaran Canva dapat membantu siswa untuk memahami materi dengan mudah dan dengan cara yang menyenangkan. Guru juga harus menyesuaikan dengan karakteristik siswa agar memperoleh hasil yang optimal. Penelitian ini juga dapat dikembangkan dengan mengintegrasikan model pembelajaran, pendekatan pembelajaran, materi pembelajaran, atau faktor-faktor lain yang memiliki keterkaitan dengan motivasi belajar siswa sehingga dapat menciptakan kegiatan pembelajaran yang inovatif.

## DAFTAR RUJUKAN

- Agustin, Nia, Andri Anugrahana, and Albertus Saptorio. "Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Pasca Pandemi Covid 19 Di SDN Ngluwar 3." *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)* 4, no. 4 (2022): 2764–2769. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i4.5881>.
- Alfiani, Nisrina Nur, Nurhadji Nugraha, and Yudi Hartono. "Penerapan Model Role Playing Berbantuan Media Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Anak Pada Pembelajaran IPAS-IPS Kelas IV SDN 1 Mrayan Kecamatan Ngrayun Kabupaten Ponorogo." *Prosiding Magister Pendidikan IPS* 1 (2024): 93–102. <https://prosiding.unipma.ac.id/index.php/promagips/article/view/6013/4860>.
- Ansyah, Yusron Abda'u, and Tania Salsabilla. "PENERAPAN MODEL PROBLEM BASED LEARNING BERBANTUAN CANVA PADA PEMBELAJARAN IPA KELAS V SEKOLAH DASAR." *ISLAMIKA: Jurnal Keislaman Dan Ilmu Pendidikan* 7, no. 1 (2025): 1–14. <https://doi.org/10.36088/islamika.v7i1.5464>.
- Eli, Widi, and Laksmi Evasufi Widi Fajari. "Penerapan Pendekatan Lingkungan Alam Sekitar (PLAS) Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar." *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran* 3, no. 1 (2020): 58–66. <https://doi.org/10.30605/jsdp.3.1.2020.234>.
- Fajarwati, Nur Endah, Arini Rahmawati, Alviyatun Endah Saputri, and Heri Maria Zulfiati. "PEMANFAATAN APLIKASI CANVA UNTUK MENINGKATKAN EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN IPS DI KELAS 6 SEKOLAH DASAR." *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 09, no. 01 (2024): 2718–2728. <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v9i1.11925>.
- Fernando, Yogi, Popi Andriani, and Hidayani Syam. "Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." *ALFIHRIS: Jurnal Inspirasi Pendidikan* 2, no. 3 (2024): 61–68. <https://doi.org/10.59246/alfihris.v2i3.843>.
- Fitriana, Nur, Idawati, and Mariati. "IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS CANVA UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR." *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Teknologi Informasi (JIPTI)* 5, no. 2 (2024): 375–384. <https://doi.org/https://doi.org/10.52060/jipti.v5i2.2429>.
- Hardhita, Rizki Septa. "Penerapan Aplikasi Canva Pada Pembelajaran SBDP Kelas VI Semester I Materi Membuat Poster." *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan* 2, no. 12 (2022): 1134–1140. <https://doi.org/10.17977/um065v2i122022p1134-1140>.
- Indarwati, Naning. "Pelaksanaan Workshop Untuk Meningkatkan Keterampilan Guru Dalam Membimbing Kegiatan Ekstrakurikuler Tulis Dan Baca Puisi Kepada Siswa Melalui Teknik Asosiasi Dan Fantasi." *JIRA: Jurnal Inovasi Dan Riset Akademik* 2, no. 6 (2021): 782–791. <https://doi.org/10.47387/jira.v2i6.160>.
- Mahyudin, Ahmad. "Pengembangan Media Pembelajaran Canva Mata Pelajaran PAI & BP Fase C - Sekolah Dasar." *JIDeR: Journal of Instructional and Development Researches* 3, no. 4 (2023): 169–177. <https://doi.org/https://doi.org/10.53621/jider.v3i4.255>.
- Mayasari, Annisa, Windi Pujasari, Ulfah Ulfah, and Opan Arifudin. "Pengaruh Media Visual Pada Materi Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik." *Jurnal Tahsinia (Jurnal Karya Umum Dan Ilmiah)* 2, no. 2 (2021): 173–179. <https://doi.org/10.57171/jt.v2i2.303>.
- Musannadah, Siti, and Siti Nur Jannah. "The Application of Canva as Interactive Media in 21st Century Learning." *SHEs: Conference Series* 5, no. 6 (2022): 72–80. <https://jurnal.uns.ac.id/shes>.
- Najama, Nur, Punaji Setyosari, and Munzil Munzil. "Penerapan Strategi Pembelajaran

- Motivasional Attention Relevance Confidence Satisfaction (ARCS) Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar.” *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan* 5, no. 10 (2020): 1428–1434. <https://doi.org/10.17977/jptpp.v5i10.14111>.
- Nurfadhillah, Septy, Dwi Aulia Ningsih, Putri Rizky Ramadhania, and Umi Nur Sifa. “PERANAN MEDIA PEMBELAJARAN DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA SD NEGERI KOHOD III.” *PENSA : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial* 3, no. 2 (2021): 243–255. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa>.
- Nurhayati, Ri’ah, Mei Fita Asri Untari, and Wahyuningsih Rahayu. “Peningkatan Keaktifan Dan Hasil Belajar Melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantu Media Canva Tema 1 Kelas II SDN Sarirejo Semarang.” *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)* 4, no. 5 (2022): 2779–2794. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i5.7030>.
- Rosmana, Primanita Sholihah, Sofyan Iskandar, Hanifah Tri Nur Fadillah, Intan Fadila, Nita Melia, and Reina Farhanah Miftah. “Pengaruh Media Digital Canva Dalam Pembelajaran SBdP Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN 1 Nagri Tengah.” *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)* 4, no. 6 (2022): 12448–12453. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i6.10498>.
- Sari, Oktavia Dwi Wuyung, and Ni Luh Gede Karang Widiastuti. “IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) BERBANTU MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN TRADISIONAL CUBLAK-CUBLAK SUWENG UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA SISWA KELAS IV SD BINA TUNAS.” *WIDYA ACCARYA: Jurnal Kajian Pendidikan FKIP Universitas Dwijendra* 11, no. 2 (2020): 188–197. <https://doi.org/10.46650/wa.11.2.946.188-197>.
- Suryana, Ermis, Marni Prasyur Aprina, and Kasinyo Harto. “Teori Konstruktivistik Dan Implikasinya Dalam Pembelajaran.” *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 5, no. 7 (2022): 2070–2080. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i7.666>.