E-ISSN: 4620-4634
Halaman 4620-4634
Volume 4 Nomor 3 Tahun 2026

Pengaruh Media Pembelajaran Canva Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Materi Teks Iklan Kelas VIII SMPN 2 Cisauk

Dinda Zuhrotul Ulya[1], Ade Siti Haryanti[2], Astuti Samosir[3]

[1,2,3] Program Studi Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia, Universitas Indraprasta PGRI
e-mail: dindazuhrotululya@gmail.com[1], ade.siti86haryanti@gmail.com[2], astutisamosir77@gmail.com[3]

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh motivasi belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia, terutama materi teks iklan, masih tergolong rendah. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang lebih menarik untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi Canva terhadap motivasi belajar siswa pada materi teks iklan kelas VIII SMPN 2 Cisauk. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode pre-eksperimental melalui desain One Group Pretest–Posttest Design. Sampel penelitian berjumlah 37 siswa yang dipilih dengan teknik purposive sampling. Pengumpulan data dilakukan menggunakan angket motivasi belajar, lalu dianalisis melalui statistik deskriptif, uji normalitas Shapiro-Wilk, uji paired sample t-test, serta uji N-Gain dengan bantuan SPSS versi 31. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata skor motivasi belajar meningkat dari 52,97 pada saat pretest menjadi 69,03 pada saat posttest. Hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran Canva memiliki pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa, sedangkan hasil uji N-Gain berada dalam kategori tinggi. Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa Canva efektif digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada materi teks iklan, serta dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang inovatif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang kreatif.

Kata Kunci: Canva, Pembelajaran Bahasa Indonesia, Teks Iklan, Media Pembelajaran

Abstract

This study was motivated by the low level of students' learning motivation in participating in Indonesian language learning, particularly in the topic of advertisement texts. Therefore, more engaging learning media are needed to increase students' involvement in the learning process. This study aims to determine the effect of using Canva-based learning media on the learning motivation of eighth-grade students at SMPN 2 Cisauk in learning advertisement

texts. This study employed a quantitative approach using a pre-experimental method with a One Group Pretest–Posttest Design. The research sample consisted of 37 students selected through a purposive sampling technique. Data were collected using a learning motivation questionnaire and analyzed through descriptive statistics, the Shapiro–Wilk normality test, the paired-samples t-test, and the N-Gain test using SPSS version 31. The results showed that the average learning motivation score increased from 52.97 in the pretest to 69.03 in the posttest. The hypothesis testing indicated that the use of Canva-based learning media had a significant effect on students' learning motivation, while the N-Gain test results were classified as high. These findings indicate that Canva is an effective learning medium for improving students' learning motivation in advertisement text lessons and can serve as an innovative alternative learning medium in Indonesian language instruction. The findings of this study are expected to serve as a reference for teachers in developing creative and engaging learning media.

Keywords : Canva, Indonesian Language Learning, Advertisement Text, Learning Media

LATAR BELAKANG

Pendidikan adalah suatu proses pembelajaran yang bertujuan untuk menciptakan manusia yang mempunyai kecakapan, sikap, pengetahuan dan keterampilan yang menyeluruh (Ni'mah et al., 2025, p. 315). Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk memberikan bimbingan atau pertolongan dalam mengembangkan potensi jasmani dan rohani yang diberikan oleh orang dewasa kepada peserta didik untuk mencapai kedewasaanya serta mencapai tujuan agar peserta didik mampu melaksanakan tugas hidupnya secara mandiri (Hidayat & Abdillah, 2019, p. 24). Pendidikan sebagai proses yang disengaja dan terencana untuk membimbing serta mengembangkan potensi jasmani dan rohani siswa agar memiliki pengetahuan, keterampilan, sikap, dan kemandirian dalam menjalani kehidupan bermasyarakat.

Pembelajaran akan efektif jika siswa memiliki motivasi yang kuat dalam proses belajar, karena motivasi ini akan mendorong mereka untuk lebih aktif, fokus, dan tekun dalam mencapai tujuan belajarnya, sehingga hasil belajarnya pun akan lebih optimal. Hasibuan (dalam Yeni et al., 2022, p. 133) menyatakan bahwa motivasi adalah perangsang keinginan dan daya gerak kemauan bekerja seseorang karena setiap motivasi mempunyai tujuan tertentu yang ingin dicapai. Dorongan motivasi belajar sangat penting untuk meningkatkan kemajuan belajar siswa. Siswa yang termotivasi untuk belajar akan lebih antusias dan memiliki komitmen yang lebih besar terhadap pelajaran mereka. Motivasi belajar dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik dari dalam diri siswa (internal) maupun dari lingkungan (eksternal). Faktor internal meliputi minat, tujuan, kepercayaan diri, dan kebutuhan. Sedangkan faktor eksternal dapat berupa metode pengajaran, lingkungan belajar, interaksi dengan guru dan teman, serta dukungan dari keluarga (p. 135).

Mata pelajaran Bahasa Indonesia memiliki peranan strategis dalam mengembangkan kemampuan berbahasa dan berpikir kritis. Salah satu materi yang dapat mendukung kemampuan tersebut adalah teks iklan, yang memerlukan siswa untuk memahami,

menganalisis, serta menyusun pesan secara persuasif dan komunikatif. Akan tetapi, masih banyak siswa yang kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran teks iklan di kelas. Hal ini dapat disebabkan oleh kurangnya variasi media pembelajaran serta pendekatan metode mengajar yang masih bersifat konvensional. Di samping itu, generasi saat ini sangat akrab dengan teknologi dan berbagai bentuk iklan digital yang mereka temui sehari-hari. Oleh karena itu guru dituntut untuk mampu menyesuaikan media dan metode dengan kebutuhan serta karakteristik siswa. Dengan menghadirkan media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan zaman, pembelajaran teks iklan akan menjadi lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa.

Kreativitas guru dapat terlihat dari bagaimana mereka memilih dan memakai media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan semangat dan motivasi belajar siswa. Media pembelajaran bukan hanya alat bantu untuk menjelaskan materi, tetapi juga untuk menciptakan suasana belajar yang lebih seru dan interaktif. Tujuannya adalah untuk membangkitkan ketertarikan dan rasa ingin tahu siswa, meningkatkan semangat belajar, dan mendorong mereka untuk aktif selama proses pembelajaran. Media pembelajaran juga dapat memberikan pengaruh positif terhadap aspek psikologis peserta didik, seperti menumbuhkan rasa percaya diri, mengurangi kejenuhan, dan meningkatkan fokus serta konsentrasi dalam belajar (Hutasoit et al., 2025, p. 318).

Salah satu aplikasi yang dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan media pembelajaran yang menarik dan variatif adalah canva. Canva merupakan salah satu aplikasi yang dapat digunakan dalam perancangan media pembelajaran. Canva merupakan platfrom desain grafis yang memungkinkan guru untuk menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk visual yang lebih menarik, seperti infografis, presentasi interaktif dan video pembelajaran. Aplikasi canva menyediakan berbagai templat desain, baik gratis maupun berbayar, dan tersedia di beberapa platform seperti *web, android,* dan *iPhone*, membuatnya mudah diakses oleh pengguna dengan berbagai perangkat. Dengan tampilan yang kreatif dan mudah digunakan, canva dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik serta mempermudah pemahaman mereka terhadap materi teks iklan.

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi digital, termasuk canva, dapat memberikan pengaruh positif terhadap minat dan motivasi belajar siswa. Namun demikian, penelitian yang secara khusus mengkaji pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi canva terhadap motivasi belajar materi teks iklan pada siswa kelas VIII SMP masih terbatas, terutama pada konteks sekolah negeri dengan karakteristik siswa dan lingkungan belajar yang berbeda. Perbedaan kondisi sekolah, guru, dan peserta didik memungkinkan adanya hasil penelitian yang beragam. Oleh karena itu, terdapat *research gap* yang perlu dikaji lebih lanjut melalui penelitian empiris pada konteks dan lokasi yang berbeda.

Di SMPN 2 Cisauk, penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi seperti canva masih belum dimanfaatkan secara optimal. Berdasarkan observasi awal, banyak siswa kelas VIII menunjukkan motivasi belajar yang rendah, khususnya saat pembelajaran teks iklan. Peserta didik tidak fokus saat guru menyampaikan materi, sehingga mereka merasa kesulitan dalam memahami materi teks iklan, kesulitan untuk mencari ide dan kata-kata, karena perhatian mereka beralih ke hal lain. Hal ini menandakan perlunya inovasi media

yang dapat membangkitkan motivasi belajar siswa. Canva, dengan keunggulan visual dan kemudahan penggunaannya, diyakini dapat menjadi alat bantu yang efektif dalam meningkatkan motivasi belajar. Oleh karena itu, penelitian ini penting untuk menguji sejauh mana pengaruh aplikasi canva terhadap motivasi belajar siswa pada materi teks iklan. Hasilnya diharapkan menjadi bahan pertimbangan dalam peningkatan mutu pembelajaran.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif untuk mengetahui pengaruh antara penggunaan media canva dengan motivasi belajar siswa pada materi teks iklan. Melalui metode ini, peneliti dapat memperoleh data empiris mengenai efektivitas media pembelajaran berbasis aplikasi. Penelitian dilakukan secara terukur untuk melihat apakah canva memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar siswa pada pembelajaran teks iklan. Fokus utama penelitian ini adalah siswa kelas VIII pada materi teks iklan di SMPN 2 Cisauk. Dengan demikian, hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi terhadap perencanaan pembelajaran yang lebih inovatif dan berbasis teknologi.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode pre-eksperimen (pre-experimental design) menggunakan desain One Group Pretest-Posttest Design. Penelitian dilakukan pada satu kelompok sampel tanpa kelompok kontrol untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi Canva terhadap motivasi belajar siswa pada materi teks iklan. Penelitian dilaksanakan di SMP Negeri 2 Cisauk pada semester genap Tahun Ajaran 2025/2026. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas VIII yang berjumlah 270 siswa, sedangkan sampel penelitian ditentukan menggunakan teknik purposive sampling, yaitu kelas VIII C yang berjumlah 37 siswa.

Pengumpulan data dilakukan melalui observasi untuk memperoleh gambaran proses pembelajaran dan angket (kuesioner) sebagai instrumen utama dalam mengukur motivasi belajar siswa. Instrumen penelitian disusun berdasarkan skala Likert dan terlebih dahulu diuji validitas serta reliabilitasnya. Hasil uji menunjukkan 19 butir pernyataan valid dari 25 butir yang disusun, dengan nilai reliabilitas Alpha Cronbach sebesar 0,931, sehingga instrumen dinyatakan sangat reliabel dan layak digunakan.

Data penelitian dianalisis menggunakan statistik deskriptif untuk menggambarkan tingkat motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan. Sebelum pengujian hipotesis dilakukan uji normalitas Shapiro-Wilk karena jumlah sampel kurang dari 50 responden. Selanjutnya, pengujian hipotesis menggunakan Paired Sample t-Test untuk mengetahui perbedaan motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran Canva. Selain itu, efektivitas penggunaan media dianalisis menggunakan Normalized Gain Score (N-Gain) untuk mengetahui tingkat peningkatan motivasi belajar setelah diberikan perlakuan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Analisis Statistik Deskriptif Skor Pretest Motivasi Belajar Siswa

Penelitian ini dimulai dengan mengukur tingkat motivasi belajar siswa sebelum mereka menerima perlakuan (pretest) menggunakan media pembelajaran canva pada materi teks

iklan untuk kelas VIII di SMPN 2 Cisauk. Hasil skor pretest dari 37 siswa adalah sebagai berikut:

Tabel 1
Rekapitulasi Skor Pretest Motivasi Belajar Siswa

No.	Hasil	No.	Hasil	No.	Hasil	No.	Hasil	No.	Hasil
1.	53	**9.**	52	**17.**	48	**25.**	52	**33.**	56
2.	54	**10.**	55	**18.**	57	**26.**	49	**34.**	54
3.	51	**11.**	60	**19.**	56	**27.**	48	**35.**	50
4.	48	**12.**	51	**20.**	54	**28.**	50	**36.**	52
5.	54	**13.**	50	**21.**	53	**29.**	54	**37.**	49
6.	60	**14.**	62	**22.**	54	**30.**	53		
7.	54	**15.**	52	**23.**	53	**31.**	54		
8.	56	**16.**	49	**24.**	48	**32.**	55		

Sumber: Diolah peneliti

Data di atas kemudian diolah menggunakan teknik statistik deskriptif untuk melihat gambaran umum distribusi data.

a. Rentang Data (Range)

$R = X_{\text{maks}} - X_{\text{min}}$
$R = 62 - 48$
$R = 14$

b. Banyak Kelas

$K = 1 + 3{,}3 \log n$
$K = 1 + 3{,}3 \log 37$
$K = 1 + 3{,}3(1{,}568)$
$K = 6{,}17$
$K \approx 6$

c. Panjang Kelas

$P = \frac{R}{K}$
$P = \frac{14}{6}$
$P = 2{,}3$
$P \approx 3$

d. Tabel Distribusi Frekuensi Pretest

Tabel 2
Distribusi Frekuensi Skor Pretest Motivasi Belajar

No.	Interval	Frekuensi

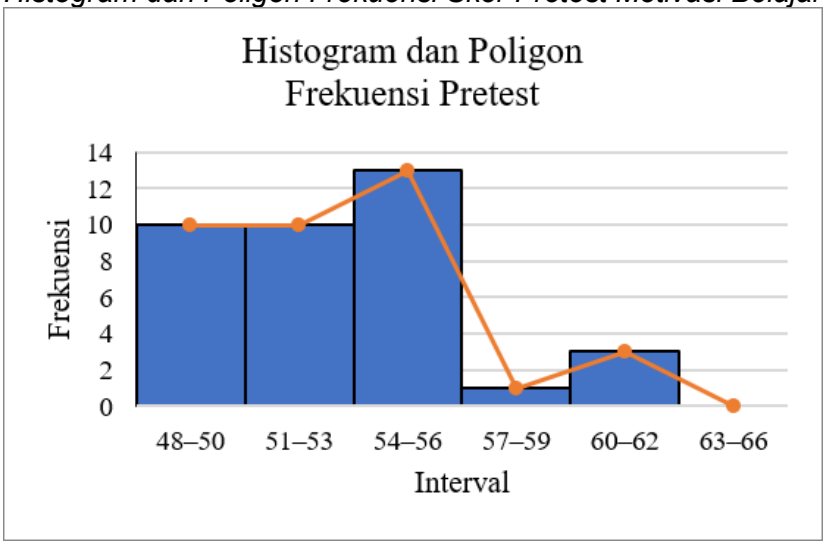
1	48–50	10
2	51–53	10
3	54–56	13
4	57–59	1
5	60–62	3
6	63–66	0
	Jumlah	37

Sumber: Diolah peneliti

Berdasarkan tabel 2, frekuensi tertinggi terdapat pada interval 54–56 sebanyak 13 siswa, sedangkan frekuensi terendah terdapat pada interval 57-59 sebanyak 1 siswa. Tidak terdapat siswa pada interval 63-66 karena skor maksimum pretest adalah 62.

Gambar 1

Histogram dan Poligon Frekuensi Skor Pretest Motivasi Belajar



Sumber: Diolah peneliti

e. Statistik Deskriptif Skor Pretest

Tabel 3

Statistik Deskriptif Skor Pretest Motivasi Belajar

Statistik	**Nilai**
Jumlah Data (N)	37
Mean	52,97
Median	53

Standar Deviasi	3,44
Minimum	48
Maksimum	62

Sumber: Diolah peneliti

Berdasarkan tabel 3 diperoleh nilai rata-rata (*mean*) sebesar 52,97 dengan nilai median sebesar 53 dan standar deviasi sebesar 3,44. Skor terendah yang diperoleh siswa adalah 48, sedangkan skor tertinggi adalah 62.

f. Kategorisasi Skor Pretest Motivasi Belajar

Kategorisasi dilakukan menggunakan nilai rata-rata (*Mean*) dan standar deviasi (SD) pretest.

Mean (M) = 52,97

Standar Deviasi (SD) = 3,44

1) Menghitung batas kategori Baik

Baik $= X \geq M + SD$

$= X \geq M + SD$

$= X \geq 52{,}97 + 3{,}44$

$= X \geq 56{,}41$

$\approx X \geq 57$

2) Menghitung batas kategori Kurang

Kurang $= X < M - SD$

$= X < M - SD$

$= X < 52{,}97 - 3{,}44$

$= X < 49{,}53$

$\approx X < 50$

3) Menentukan kategori Cukup

Cukup $= M - SD \leq X < M + SD$

$= 50 \leq X < 56$

Sehingga:

Tabel 4

Kategorisasi Pretest Motivasi Belajar

No.	Interval	Frekuensi	Persentase	Kategori
1	≥ 57	4	10,81%	Baik

2	$50-56$	26	70,27%	Cukup
3	<50	7	18,92%	Kurang
	Jumlah	37	100%	

Sumber: Diolah peneliti

Berdasarkan tabel 4, sebagian besar siswa berada pada kategori cukup sebanyak 26 siswa (70,27%), kategori kurang sebanyak 7 siswa (18,92%), dan kategori baik sebanyak 4 siswa (10,81%). Hasil tersebut menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa sebelum penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi Canva masih belum optimal karena sebagian besar siswa belum mencapai kategori baik dan masih terdapat siswa dengan motivasi belajar yang rendah.

2. Analisis Statistik Deskriptif Skor Posttest Motivasi Belajar Siswa

Analisis statistik deskriptif posttest mengukur tingkat motivasi belajar siswa setelah mereka menerima perlakuan menggunakan media pembelajaran canva pada materi teks iklan untuk kelas VIII C di SMPN 2 Cisauk. Hasil skor posttest dari 37 siswa adalah sebagai berikut.

Tabel 5

Rekapitulasi Skor Posttest Motivasi Belajar Siswa

No.	Hasil	No.	Hasil	No.	Hasil	No.	Hasil	No.	Hasil
1.	70	**9.**	69	**17.**	63	**25.**	70	**33.**	67
2.	68	**10.**	65	**18.**	72	**26.**	68	**34.**	67
3.	65	**11.**	73	**19.**	71	**27.**	68	**35.**	66
4.	67	**12.**	72	**20.**	66	**28.**	70	**36.**	67
5.	72	**13.**	72	**21.**	72	**29.**	70	**37.**	66
6.	75	**14.**	75	**22.**	68	**30.**	70		
7.	70	**15.**	69	**23.**	69	**31.**	70		
8.	67	**16.**	68	**24.**	67	**32.**	70		

Sumber: Diolah peneliti

a. Rentang Data (Range)

$R = X_{\text{maks}} - X_{\text{min}}$

$R = 75 - 63$

$R = 12$

b. Banyak Kelas

$K = 1 + 3{,}3 \log n$

$K = 1 + 3{,}3 \log 37$

$K = 1 + 3{,}3(1{,}568)$

$K = 6{,}17$

$K \approx 6$

c. Panjang Kelas

$$P = \frac{R}{K}$$

$$P = \frac{12}{6}$$

$$P = 2$$

d. Tabel Distribusi Frekuensi Prosttest

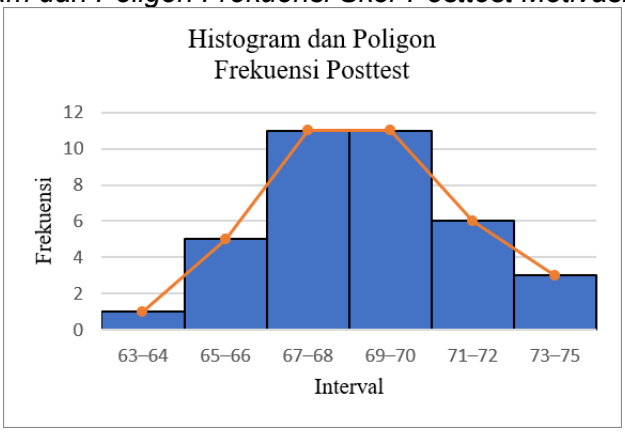
Tabel 6
Distribusi Frekuensi Skor Posttest Motivasi Belajar

No.	Interval	Frekuensi
1	63–64	1
2	65–66	5
3	67–68	11
4	69–70	11
5	71–72	6
6	73–75	3
	Jumlah	37

Sumber: Diolah peneliti

Berdasarkan tabel 6, frekuensi tertinggi terdapat pada interval 67–68 dan 69–70 masing-masing sebanyak 11 siswa, sedangkan frekuensi terendah terdapat pada interval 63–64 sebanyak 1 siswa.

Gambar 1
Histogram dan Poligon Frekuensi Skor Posttest Motivasi Belajar



Sumber: Diolah peneliti

e. Statistik Deskriptif Skor Posttest

Tabel 7
Statistik Deskriptif Skor Posttest Motivasi Belajar

Statistik	Nilai
Jumlah Data (N)	37
Mean	69,03
Median	69
Standar Deviasi	2,73
Minimum	63
Maksimum	75

Sumber: Diolah peneliti

Berdasarkan tabel 7 diperoleh nilai rata-rata (*mean*) sebesar 69,03 dengan nilai median sebesar 69 dan standar deviasi sebesar 2,73. Skor terendah yang diperoleh siswa adalah 63, dan skor tertinggi adalah 75.

f. Kategorisasi Skor Posttest Motivasi Belajar

Kategorisasi dilakukan menggunakan nilai rata-rata (*Mean*) dan standar deviasi (SD) posttest.

Mean (M) = 69,03

Standar Deviasi (SD) = 2,73

1) Menghitung batas kategori Baik

Baik $= X \geq M + SD$

$= X \geq M + SD$

$= X \geq 69{,}03 + 2{,}73$

$= X \geq 71{,}76$

$\approx X \geq 72$

2) Menghitung batas kategori Kurang

Kurang $= X < M - SD$

$= X < M - SD$

$= X < 69{,}0 - 2{,}73$

$= X < 66{,}30$

$\approx X < 66$

3) Menentukan kategori Cukup

Cukup $= M - SD \leq X < M + SD$
$= 67 \leq X < 71$

Sehingga:

Tabel 8
Kategorisasi Posttest Motivasi Belajar

No.	Interval	Frekuensi	Persentase	Kategori
1.	≥ 72	8	21,62%	Baik
2.	$67 - 71$	23	62,16%	Cukup
3.	< 66	6	16,22%	Kurang
	Jumlah	37	100%	

Sumber: Diolah peneliti

Berdasarkan tabel 8, sebagian besar siswa berada pada kategori cukup sebanyak 23 siswa (62,16%), kategori baik sebanyak 8 siswa (21,62%), dan kategori kurang sebanyak 6 siswa (16,22%). Hasil tersebut menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar setelah penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi Canva, yang ditandai dengan bertambahnya jumlah siswa pada kategori baik dan berkurangnya jumlah siswa pada kategori kurang dibandingkan kondisi sebelum perlakuan.

3. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan menggunakan uji Shapiro-Wilk dengan bantuan program *IBM SPSS Statistic* versi 31, hasil uji normalitas disajikan pada tabel berikut.

Tabel 9
Hasil Uji Normalitas

	Statistic	df	Sig.
Pretest	0,943	37	0,058
Posttest	0,973	37	0,489

Sumber: Hasil olah data menggunakan SPSS versi 31 (2026)

Berdasarkan tabel 9 diperoleh nilai signifikansi pretest sebesar 0,058 dan posttest sebesar 0,489. Kedua nilai tersebut lebih besar dari 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa data pretest dan posttest berdistribusi normal. Oleh karena itu, data memenuhi asumsi untuk dilakukan uji parametrik menggunakan Paired Sample t-Test.

4. Uji Hipotesis (*Paired Sample t-Test*)

Uji hipotesis dilakukan menggunakan *Paired Sample t-Test* dengan bantuan program *IBM SPSS Statistic* versi 31, hasil uji normalitas disajikan pada tabel berikut.

Tabel 10
Hasil Uji Paired Sample t-Test

	Mean Difference	t	df	Sig. (2-tailed)
Pretest-Posttest	-16,054	-33,947	36	<0,001

Sumber: Hasil olah data menggunakan SPSS versi 31 (2026)

Berdasarkan tabel 10 diperoleh nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar <0,001, nilai tersebut lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05. Sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima, dengan demikian terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan media pembelajaran canva terhadap motivasi belajar siswa.

5. Uji *N-Gain*

Uji *N-Gain* dilakukan untuk mengetahui tingkat peningkatan motivasi belajar siswa setelah diberikan perlakuan.

Tabel 11
Hasil Uji N-Gain

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
N-Gain	37	0,48	0,94	0,7023	0,10799

Sumber: Hasil olah data menggunakan SPSS versi 31 (2026)

Berdasarkan tabel 11, nilai rata-rata *N-Gain* sebesar 0,7023. Berdasarkan kriteria interpretasi *N-Gain*, nilai tersebut berada dalam kategori tinggi. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran canva efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian, diperoleh bahwa penggunaan media pembelajaran canva mempengaruhi motivasi belajar siswa pada materi teks iklan kelas VIII SMPN 2 Cisauk. Hasil ini terlihat dari analisis statistik deskriptif, yaitu peningkatan skor rata-rata motivasi belajar siswa, dari 52,97 pada pretest menjadi 69,03 pada posttest dengan selisih sebesar 16,06 poin, nilai minimum siswa juga meningkat dari 48 menjadi 63. Selain itu, hasil uji *Paired Sample t-Test* yang dilakukan dengan bantuan program *IBM SPSS Statistic* menunjukkan nilai signifikansi (Sig.2-tailed) kurang dari 0,001, yang lebih kecil dari 0,05. Hasil ini menunjukkan bahwa hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_1) diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran canva memiliki pengaruh signifikan terhadap motivasi belajar siswa pada materi teks iklan kelas VIII di SMPN 2 Cisauk. Dengan demikian, data yang diperoleh berhasil menjawab permasalahan penelitian yang telah ditetapkan.

Peningkatan rata-rata skor motivasi belajar menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran canva berhasil menciptakan proses pembelajaran menjadi lebih menarik dibandingkan sebelum diberikan perlakuan. Hal tersebut juga terlihat dari hasil kategorisasi skor, yaitu sebelum mendapatkan perlakuan, sebagian besar siswa berada dalam kategori

cukup dan masih terdapat siswa yang berada dalam kategori kurang. Sedangkan, setelah dilakukan perlakuan, jumlah siswa yang terdapat pada kategori baik meningkat, dan jumlah siswa dalam kategori kurang berkurang. Temuan tersebut sesuai dengan pendapat Hamalik (dalam Wahyuningtyas & Sulasmono, 2020, p. 24) yang mengatakan bahwa penggunaan media pengajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap peserta didik. Dalam penelitian ini, canva membantu guru dalam menyajikan materi teks iklan secara visual dengan menggabungkan teks, gambar, warna, dan tata letak yang menarik. Hal ini membuat proses pembelajaran lebih beragam, mampu menarik perhatian siswa, serta mendorong mereka untuk lebih aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran.

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Rezky et al. (2024), yang menyimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis canva memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar siswa. Temuan serupa juga ditemukan oleh Triani et al. (2025) yang menunjukkan bahwa canva berdampak signifikan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Selain itu, penelitian Adzkar et al. (2025) menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis canva dapat meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan. Kesamaan hasil tersebut memperkuat temuan bahwa canva dapat menjadi alat pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

Efektivitas penggunaan canva dalam meningkatkan motivasi belajar siswa juga diperkuat oleh hasil pengujian *N-Gain* yang dilakukan menggunakan bantuan program *IBM SPSS Statistic*. Hasil analisis menunjukkan bahwa rata-rata skor *N-Gain* adalah 0,7023, yang termasuk dalam kategori tinggi. Hal tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran canva berhasil meningkatkan motivasi belajar siswa secara efektif. Temuan tersebut menunjukkan bahwa media canva tidak hanya memengaruhi hasil pengukuran motivasi belajar, tetapi juga mampu meningkatkan kualitas motivasi belajar siswa selama proses pembelajaran.

Berdasarkan seluruh hasil dari analisis statistik deskriptif, uji *Paired Sample t-Test*, serta uji *N-Gain*, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi canva berpengaruh signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar siswa kelas VIII C di SMPN 2 Cisauk. Canva tidak hanya membantu guru dalam menyampaikan materi yang menarik secara visual, tetapi juga menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, menarik, meningkatkan perhatian dan partisipasi siswa selama proses belajar, serta memicu motivasi belajar siswa. Dengan demikian, penggunaan canva dapat dipertimbangkan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang efektif untuk mendukung proses belajar mengajar pada pembelajaran Bahasa Indonesia.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengujian hipotesis, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran Canva berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa pada materi teks iklan kelas VIII di SMPN 2 Cisauk. Penggunaan Canva dalam proses

pembelajaran mampu meningkatkan motivasi belajar siswa setelah diberikan perlakuan. Hal tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran yang menarik dan interaktif dapat mendorong siswa untuk lebih tertarik dan terlibat dalam kegiatan pembelajaran.

Penggunaan Canva sebagai media pembelajaran memberikan pengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa pada materi teks iklan. Penyajian materi dan kegiatan pembelajaran melalui Canva dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik sehingga mendukung peningkatan motivasi belajar siswa. Oleh karena itu, Canva dapat digunakan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi teks iklan.

DAFTAR PUSTAKA

Azwar, S. (2021). *Penyusunan Skala Psikologi* (Ed. 3). Pustaka Pelajar.

Cahyono, D. D., Hamda, M. K., & Prahastiwi, E. D. (2022). Pimikiran Abraham Maslow Tentang Motivasi Dalam Belajar. *Tajdid: Jurnal Pemikiran Keislaman Dan Kemanusiaan*, *6*(1), 37–48. Https://Doi.Org/10.52266/Tadjid.V6i1.767

Christiani, Y. H., Karim, A., Ratnawati, R. . E., Warneri, W., & Enawaty, E. (2024). Eksplorasi Penggunaan Aplikasi Canva Dalam Meningkatkan Desain Pesan Pembelajaran. *Journal On Education*, *6*(4), 19895–19904. Https://Doi.Org/10.31004/Joe.V6i4.5785

Dzahabiyah, T. F., Basori, B., & Maryono, D. (2021). Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Pbl Dan Tutor Sebaya Terhadap Pemahaman Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis Kelas X Jurusan Multimedia Smk Batik 2 Surakarta. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Dan Kejuruan*, *14*(2), 127–131. Https://Doi.Org/10.20961/Jiptek.V14i2.32090

Fadilah, A., Nurzakiyah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat Dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal Of Student Research*, *1*(2), 01–17. Https://Doi.Org/10.55606/Jsr.V1i2.938

Hidayat, R., & Abdillah. (2019). *Ilmu Pendidikan "Konsep, Teori Dan Aplikasinya."* Lembaga Peduli Pengembangan Pendidikan Indonesia.

Hutasoit, E. S., Siburian, M., Syakinah, W., Hutauruk, E. T. R., & Yuni, R. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran Canva Terhadap Motivasi Belajar Siswa Dalam Materi Ajar Pasar Sma Negeri 13 Medan. *Jurnal Multidisiplin Ilmu Akademik*, *2*(3), 317–323. Https://Doi.Org/10.61722/Jmia.V2i3.4785

Jainiyah, Fahrudin, F., Ismiasih, & Ulfah, M. (2023). Peranan Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Multidisiplin Indonesia*, *2*(6), 1304–1309. Https://Doi.Org/Https://Doi.Org/10.58344/Jmi.V2i6.284

Kosasih, E. (2017). *Bahasa Indonesia Smp/Mts Kelas Viii* (Edisi Revi). Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan.

Manik, R. E., Hasugian, D. H. M., Sitanggang, H., & Turnip, H. (2024). Konsep Dasar Motivasi Belajar. *Jurnal Budi Pekerti Agama Kristen Dan Katolik*, *2*(4), 358–368. Https://Doi.Org/Https://Doi.Org/10.61132/Jbpakk.V2i4.941

Monoarfa, M., & Haling, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Canva Dalam Meningkatkan Kompetensi Guru. *Seminar Nasional Hasil Pengabdian*, 1085–1092.

Ni'mah, N., Indriya, & Triwoelandari, R. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran Aplikasi

Canva Terhadap Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas Xi Di Man 2 Kota Bogor. *Invention: Journal Research And Education Studies*, *6*(3), 315–327. Https://Doi.Org/10.51178/Invention.V6i1.2524

Nurfadhillah, S., Ningsih, D. A., Ramadhania, P. R., & Sifa, U. N. (2021). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sd Negeri Kohod Iii. *Pensa : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, *3*(2), 243–255.

Ramdhani, S., Nilawati Astini, B., & Rahmayani, I. (2023). Kemampuan Menulis Teks Iklan Berdasarkan Struktur Dan Kaidah Kebahasaan Siswa Kelas Viii Smpn 17 Mataram. *Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, *2*(1). Https://Doi.Org/10.58258/Pendibas.V2i1.6754

Sarah, R., & Siti. (2021). *Pengembangan Intrumen Angket*. K-Media.

Suciyati, Tahir, M., & Khair, B. N. (2023). Analisis Gaya Mengajar Guru Kaitan Dengan Motivasi Belajar Siswa. *Journal Of Classroom Action Research*, *5*(1), 202–209. Https://Doi.Org/10.29303/Jcar.V5i1.2824

Sugiyono. (2025). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D (Edisi Ke-7)* (2nd Ed.). Alfabeta.

Triningsih, D. E. (2021). Penerapan Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyajikan Teks Tanggapan Kritis Melalui Pembelajaran Berbasis Proyek. *Cendekia: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, *15*(1), 128–144. Https://Doi.Org/10.30957/Cendekia.V15i1.667

Wahyuningtyas, R., & Sulasmono, B. S. (2020). Pentingnya Media Dalam Pembelajaran Guna Meningkatkan Hasil Belajar Di Sekolah Dasar. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, *2*(1), 23–27. Https://Doi.Org/10.31004/Edukatif.V2i1.77

Wasiyah, Mariati, Fitriana, Y., & Bakara, T. (2023). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Aktivitas Mengajar Guru Di Kelas. *Edukasia: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, *4*(1), 205–212. Https://Doi.Org/10.62775/Edukasia.V4i1.227

Widiyanto, H., Emzir, & Muliastuti, L. (2021). Fungsi Sosial, Struktur, Dan Ciri Kebahasaan Teks Iklan Di Lanskap Linguistik Sekolah: Kajian Teori Linguistik Sistemik Fungsional. *Mabasan: Masyarakat Bahasa Dan Sastra Nusantara*, *15*(1), 35–54.

Yeni, D. F., Putri, S. L., & Setiawati, M. (2022). Pengaruh Motivasi Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Siswa Smp N 1 X Koto Diatas. *Jurnal Promosi: Jurnal Pendidikan Ekonomi Um Metro*, *10*(2), 133–140. Https://Doi.Org/10.24127/Pro.V10i2.6591

Yuliana, D., Baijuri, A., Suparto, A. A., Seituni, S., & Syukria, S. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Video Pembelajaran Kreatif, Inovatif, Dan Kolaboratif. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (Jukanti)*, *6*(2), 247–257. Https://Doi.Org/10.37792/Jukanti.V6i2.1025

Zaini, N., Septyanti, E., & Zulhafizh, Z. (2024). Kemampuan Memahami Materi Teks Iklan, Slogan, Dan Poster Siswa Kelas Viii. *Jiip - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, *7*(11), 12491–12495. Https://Doi.Org/10.54371/Jiip.V7i11.6259