



EDUTECH

Jurnal Teknologi Pendidikan

Journal homepage <https://ejournal.upi.edu/index.php/edutech>



Pengembangan Media Pembelajaran Digital Interaktif Canva Pada Pelajaran Bahasa Inggris untuk Meningkatkan Motivasi Belajar SMK PGRI 1 Gresik

Bagus Tetuko H, Sabariah, dan Rufi'i

Universitas PGRI Adi Buana Surabaya, Indonesia

*Correspondence: optimusbagus@gmail.com

ABSTRACT	ARTICLE INFO
<p>The rapid advancement of digital technology has transformed learning practices, including English language instruction in vocational high schools. However, low learning motivation remains one of the major challenges faced by teachers, as reflected in students' limited participation, lack of enthusiasm, and low engagement during classroom activities. This study aimed to develop an interactive digital learning media using Canva for English subjects and to examine its feasibility and effectiveness in improving students' learning motivation at SMK PGRI 1 Gresik. The study employed a Research and Development (R&D) approach using the ADDIE model, which consists of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation stages. The research participants included media experts, subject matter experts, English teachers, and 30 eleventh-grade students of SMK PGRI 1 Gresik. Data were collected through observations, interviews, expert validation questionnaires, student response questionnaires, and learning motivation questionnaires. The collected data were analyzed using descriptive quantitative techniques. The results indicated that the developed interactive digital learning media achieved a feasibility score of 94.2% from media experts and 92.8% from subject matter experts, both categorized as highly feasible. Students' responses toward the media reached 93.5%, indicating a very positive perception. Furthermore, students' learning motivation increased from 68.4% before implementation to 87.6% after using the Canva-based learning media. These findings demonstrate that the developed interactive digital learning media is feasible, practical, and</p>	<p>Article History: <i>Submitted/Received 12 April 2025</i> <i>First Revised 26 Mei 2026</i> <i>Accepted 15 June 2026</i> <i>First Available online 29 June 2026</i> <i>Publication Date 29 June 2026</i></p> <p>Keyword: <i>Canva, media pembelajaran digital, Bahasa Inggris, motivasi belajar, ADDIE.</i></p>

effective in enhancing students' learning motivation in English language learning. Therefore, Canva can serve as an innovative digital learning platform to support engaging and student-centered learning in vocational education.

ABSTRAK

Perkembangan teknologi digital telah mendorong perubahan dalam proses pembelajaran, termasuk pada mata pelajaran Bahasa Inggris di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Namun, masih ditemukan permasalahan berupa rendahnya motivasi belajar siswa yang ditandai dengan kurangnya partisipasi aktif, rendahnya minat mengikuti pembelajaran, dan keterbatasan penggunaan media pembelajaran yang interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran digital interaktif menggunakan Canva pada mata pelajaran Bahasa Inggris untuk meningkatkan motivasi belajar siswa SMK PGRI 1 Gresik. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Subjek penelitian terdiri atas ahli media, ahli materi, guru Bahasa Inggris, dan siswa kelas XI SMK PGRI 1 Gresik. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, angket validasi, angket motivasi belajar, dan angket respons siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran digital interaktif yang dikembangkan memperoleh tingkat kelayakan sebesar 94,2% dari ahli media dan 92,8% dari ahli materi dengan kategori sangat layak. Respons siswa terhadap penggunaan media memperoleh persentase sebesar 93,5% dengan kategori sangat baik. Selain itu, hasil pengukuran motivasi belajar menunjukkan peningkatan dari rata-rata 68,4% sebelum penggunaan media menjadi 87,6% setelah implementasi. Dengan demikian, media pembelajaran digital interaktif Canva dinyatakan layak dan efektif digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Inggris di SMK PGRI 1 Gresik.

© 2025 Teknologi Pendidikan UPI

1. PENDAHULUAN

Transformasi digital dalam dunia pendidikan telah membawa perubahan yang signifikan terhadap strategi, metode, dan media pembelajaran yang digunakan oleh guru. Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi memberikan peluang untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan berpusat pada peserta didik. Dalam konteks pendidikan abad ke-21, guru dituntut tidak hanya menguasai materi pembelajaran, tetapi juga mampu memanfaatkan teknologi sebagai sarana untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan keterlibatan peserta didik (UNESCO, 2023).

Salah satu tantangan yang masih dihadapi dalam pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah menengah kejuruan adalah rendahnya motivasi belajar siswa. Motivasi belajar merupakan faktor penting yang memengaruhi keberhasilan proses pembelajaran karena berkaitan dengan kemauan, ketekunan, dan semangat siswa dalam mencapai tujuan belajar. Menurut Uno (2021), siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi cenderung menunjukkan partisipasi aktif, memiliki rasa ingin tahu yang besar, serta mampu mencapai hasil belajar yang lebih baik dibandingkan siswa yang memiliki motivasi rendah.

Berdasarkan hasil observasi awal di SMK PGRI 1 Gresik, ditemukan bahwa sebagian siswa masih menganggap Bahasa Inggris sebagai mata pelajaran yang sulit dan kurang menarik. Proses pembelajaran yang masih didominasi oleh penggunaan buku teks dan presentasi konvensional menyebabkan siswa cepat merasa bosan. Selain itu, keterbatasan penggunaan media pembelajaran yang interaktif membuat siswa kurang terlibat secara aktif selama proses pembelajaran berlangsung.

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam membantu guru menyampaikan materi secara efektif dan menarik. Arsyad (2019) menyatakan bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai alat komunikasi yang dapat meningkatkan perhatian, minat, dan pemahaman peserta didik terhadap materi yang dipelajari. Oleh karena itu, pemilihan media yang sesuai dengan karakteristik peserta didik menjadi salah satu faktor penting dalam menciptakan pembelajaran yang bermakna.

Salah satu platform yang dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan media pembelajaran digital interaktif adalah Canva. Canva merupakan aplikasi desain grafis berbasis web yang menyediakan berbagai fitur untuk membuat presentasi, infografis, video pembelajaran, kuis interaktif, serta berbagai konten edukatif lainnya. Kemudahan penggunaan, tampilan visual yang menarik, dan kemampuan integrasi multimedia menjadikan Canva sebagai salah satu platform yang banyak digunakan dalam dunia pendidikan (Canva for Education, 2024).

Penggunaan Canva dalam pembelajaran memungkinkan guru menyajikan materi Bahasa Inggris dalam bentuk yang lebih menarik melalui kombinasi teks, gambar, video, animasi, dan tautan interaktif. Menurut Mayer (2021), penyajian informasi melalui kombinasi berbagai unsur multimedia dapat meningkatkan pemahaman dan keterlibatan peserta didik karena memanfaatkan saluran visual dan auditori secara bersamaan.

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis digital memiliki pengaruh positif terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Penelitian yang dilakukan oleh Rahmawati dan Suryani (2023) menunjukkan bahwa penggunaan Canva sebagai media pembelajaran mampu meningkatkan motivasi belajar siswa karena memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif. Temuan serupa juga

dilaporkan oleh Putri et al. (2024) yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis Canva dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris.

Meskipun demikian, penelitian yang secara khusus mengembangkan media pembelajaran digital interaktif Canva untuk meningkatkan motivasi belajar pada mata pelajaran Bahasa Inggris di SMK masih relatif terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan media pembelajaran digital interaktif Canva yang layak dan efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa SMK PGRI 1 Gresik.

2. METODE

Penelitian ini menggunakan metode **Research and Development (R&D)** dengan model pengembangan **ADDIE** yang terdiri atas lima tahapan, yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation (Branch, 2009).

Subjek Penelitian

Subjek penelitian terdiri atas:

1. Satu ahli media pembelajaran.
2. Satu ahli materi Bahasa Inggris.
3. Guru mata pelajaran Bahasa Inggris.
4. Siswa kelas XI SMK PGRI 1 Gresik sebanyak 30 siswa.

Prosedur Penelitian

1. Analysis

Tahap analisis dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran, karakteristik siswa, serta permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran Bahasa Inggris.

2. Design

Pada tahap ini dilakukan:

- Penyusunan storyboard media.
- Penyusunan materi Bahasa Inggris.
- Penyusunan instrumen penelitian.
- Perancangan tampilan media menggunakan Canva.

3. Development

Media dikembangkan menggunakan Canva dengan memanfaatkan fitur:

- Presentasi interaktif.
- Video pembelajaran.
- Hyperlink.
- Animasi.
- Infografis.
- Kuis digital.

Produk yang dihasilkan kemudian divalidasi oleh ahli media dan ahli materi.

4. Implementation

Media yang telah direvisi diuji cobakan kepada siswa kelas XI SMK PGRI 1 Gresik dalam pembelajaran Bahasa Inggris.

5. Evaluation

Evaluasi dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan media, respons siswa, dan peningkatan motivasi belajar setelah menggunakan media yang dikembangkan.

Teknik Pengumpulan Data

Data penelitian dikumpulkan melalui:

1. Observasi.
2. Wawancara.
3. Angket validasi ahli.
4. Angket motivasi belajar.

5. Angket respons siswa.

Teknik Analisis Data

Data dianalisis menggunakan teknik deskriptif kuantitatif dengan rumus persentase:

$$P = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100\% \quad P = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100\%$$

Kriteria kelayakan mengacu pada Sugiyono (2023):

Persentase Kategori

81–100% Sangat Layak

61–80% Layak

41–60% Cukup Layak

21–40% Kurang Layak

0–20% Tidak Layak

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Pengembangan Media

Produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran digital interaktif menggunakan Canva yang dapat diakses melalui smartphone maupun komputer. Media memuat materi Bahasa Inggris dengan topik **Job Application Letter dan Curriculum Vitae (CV)** yang disajikan melalui kombinasi teks, gambar, video, animasi, dan kuis interaktif.

Media terdiri atas:

1. Halaman pembuka.
2. Tujuan pembelajaran.
3. Materi pembelajaran.
4. Video penjelasan.
5. Latihan interaktif.
6. Kuis evaluasi.
7. Refleksi pembelajaran.

Hasil Validasi Ahli Media

Aspek	Persentase
Tampilan Visual	95%
Interaktivitas	94%
Navigasi	93%
Kemudahan Penggunaan	95%
Rata-rata	94,2%

Kategori: **Sangat Layak**

Hasil Validasi Ahli Materi

Aspek	Persentase
Kesesuaian Materi	93%
Keakuratan Materi	92%
Kebahasaan	94%
Evaluasi Pembelajaran	92%
Rata-rata	92,8%

Kategori: **Sangat Layak**

Respons Siswa

Aspek	Persentase
Kemenarikan Media	95%
Kemudahan Penggunaan	92%
Manfaat Media	94%
Motivasi Belajar	93%
Rata-rata	93,5%

Kategori: **Sangat Baik**

Peningkatan Motivasi Belajar

Kondisi	Persentase
Sebelum Penggunaan Media	68,4%
Sesudah Penggunaan Media	87,6%

Terjadi peningkatan motivasi belajar sebesar **19,2%** setelah siswa menggunakan media pembelajaran digital interaktif Canva.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran digital interaktif Canva yang dikembangkan memperoleh kategori sangat layak berdasarkan validasi ahli media dan ahli materi. Tingginya tingkat kelayakan menunjukkan bahwa media telah memenuhi aspek pedagogis, teknis, dan estetika yang diperlukan dalam pembelajaran digital.

Keunggulan utama media terletak pada kemampuannya menyajikan materi secara visual dan interaktif. Integrasi video, animasi, dan kuis digital membuat siswa lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan teori pembelajaran multimedia yang dikemukakan oleh Mayer (2021) bahwa kombinasi unsur visual dan auditori dapat meningkatkan perhatian serta pemahaman peserta didik.

Peningkatan motivasi belajar siswa sebesar 19,2% menunjukkan bahwa media yang dikembangkan mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dibandingkan metode pembelajaran konvensional. Menurut Keller (2016), motivasi belajar dapat meningkat apabila pembelajaran mampu menarik perhatian (*attention*), relevan dengan kebutuhan siswa (*relevance*), membangun kepercayaan diri (*confidence*), dan memberikan kepuasan belajar (*satisfaction*).

Selain meningkatkan motivasi, penggunaan Canva juga memberikan fleksibilitas bagi siswa untuk mengakses materi kapan saja dan di mana saja. Hal ini mendukung konsep pembelajaran digital yang berpusat pada peserta didik dan sesuai dengan karakteristik generasi digital saat ini.

Dengan demikian, media pembelajaran digital interaktif Canva dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Inggris di SMK.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran digital interaktif Canva pada mata pelajaran Bahasa Inggris berhasil dikembangkan menggunakan model ADDIE yang meliputi tahap Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Media yang dikembangkan memperoleh tingkat kelayakan sebesar 94,2% dari ahli media dan 92,8% dari ahli materi dengan kategori sangat layak.

Respons siswa terhadap penggunaan media memperoleh persentase sebesar 93,5% dengan kategori sangat baik. Selain itu, motivasi belajar siswa mengalami peningkatan dari 68,4% menjadi 87,6% setelah menggunakan media pembelajaran digital interaktif Canva. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan layak, praktis, dan efektif digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Inggris di SMK PGRI 1 Gresik.

5. PERNYATAAN PENULIS

Penulis menyatakan bahwa tidak terdapat konflik kepentingan terkait penerbitan artikel ini. Penulis menegaskan bahwa naskah artikel bebas dari plagiarisme.

6. REFERENSI

- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. New York: Springer.
- Canva for Education. (2024). *Canva for Education: Empowering Teachers and Students*. Retrieved from <https://www.canva.com/education>
- Keller, J. M. (2016). *Motivational Design for Learning and Performance: The ARCS Model Approach*. New York: Springer.
- Mayer, R. E. (2021). *Multimedia Learning (3rd ed.)*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Putri, A. N., Sari, D. P., & Wulandari, R. (2024). The use of Canva-based learning media to improve students' engagement in English learning. *Journal of Educational Technology and Learning Innovation*, 5(1), 45–56.
- Rahmawati, N., & Suryani, E. (2023). Pengaruh penggunaan Canva terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran Bahasa Inggris. *Jurnal Teknologi Pendidikan Indonesia*, 13(2), 112–121.
- Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development)*. Bandung: Alfabeta.
- Uno, H. B. (2021). *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- UNESCO. (2023). *Global Education Monitoring Report 2023: Technology in Education*. Paris: UNESCO.
- Yaumi, M. (2021). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group.