

**ANALISIS PEMANFAATAN MEDIA CANVA DALAM MENINGKATKAN MINAT
BELAJAR MATA PELAJARAN BAHASA INGGRIS PADA SISWA KELAS 3 DI
SD NEGERI KETILENG 2 KOTA CILEGON**

Hairul Umam¹, Desty Endrawati Subroto², Kurniati Rahmadani³

^{1,2,3} Universitas Bina Bangsa
umamtea850@gmail.com

ABSTRACT

This study analyzes the utilization of Canva media in increasing students' interest in learning English for 3rd-grade students at SD Negeri Ketileng 2 Cilegon. Using a qualitative descriptive approach with observation, interviews, and documentation, the results show a significant increase in student engagement after implementing Canva. Students became more active, creative, and motivated in creating posters and visual materials for the "The Zoo" chapter. Canva effectively supports interactive and technology-based learning in elementary schools.

Keywords: Canva, learning media, learning interest, English language, elementary school students, creative learning, educational technology

ABSTRAK

Penelitian ini menganalisis pemanfaatan media Canva dalam meningkatkan minat belajar Bahasa Inggris siswa kelas 3 SD Negeri Ketileng 2 Cilegon. Dengan pendekatan kualitatif deskriptif melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, hasil penelitian menunjukkan peningkatan minat belajar yang signifikan setelah penerapan Canva. Siswa lebih aktif, kreatif, dan termotivasi dalam membuat poster dan materi visual pada materi Chapter 4 The Zoo. Canva terbukti efektif mendukung pembelajaran interaktif berbasis teknologi di sekolah dasar.

Kata Kunci: Canva, media pembelajaran, minat belajar, Bahasa Inggris, siswa sekolah dasar, pembelajaran kreatif, teknologi pendidikan

A. Pendahuluan

Pembelajaran Bahasa Inggris di tingkat sekolah dasar memegang peranan penting dalam membentuk dasar keterampilan berbahasa siswa. Namun, di SD Negeri Ketileng 2 Kota Cilegon, minat belajar siswa kelas 3 terhadap mata pelajaran Bahasa Inggris masih tergolong rendah. Hal ini disebabkan oleh pembelajaran yang masih konvensional, minimnya

penggunaan media inovatif, serta mudahnya siswa merasa bosan. Di era Revolusi Industri 4.0, penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi menjadi sangat diperlukan untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa.

Media pembelajaran berperan sebagai penarik perhatian, alat komunikasi, dan pendukung retensi pengetahuan. Penelitian terdahulu

menunjukkan bahwa media visual dan digital dapat meningkatkan keaktifan siswa. Aplikasi **Canva**, sebagai platform desain grafis yang user-friendly, menawarkan berbagai template, gambar, dan fitur interaktif yang memudahkan guru dan siswa dalam menciptakan materi pembelajaran yang menarik, seperti poster dan presentasi.

Penelitian ini berfokus pada pemanfaatan media Canva dalam pembelajaran Bahasa Inggris materi *Chapter 4 The Zoo* pada siswa kelas 3 SD Negeri Ketileng 2 Cilegon. Rumusan masalah meliputi: (1) tingkat minat belajar siswa sebelum menggunakan Canva, (2) tingkat minat belajar setelah menggunakan Canva, dan (3) efektivitas Canva dalam meningkatkan minat belajar.

Tujuan penelitian adalah menganalisis penggunaan Canva, mengukur perubahan minat belajar siswa, serta mengidentifikasi faktor pendukung dan penghambat. Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi teoritis dan praktis bagi pengembangan media pembelajaran kreatif di pendidikan dasar, khususnya dalam pembelajaran Bahasa Inggris.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan **kualitatif deskriptif** dengan jenis penelitian lapangan. Metode ini dipilih untuk mendeskripsikan secara mendalam pemanfaatan media Canva dalam meningkatkan minat belajar Bahasa Inggris siswa kelas 3.

Penelitian dilaksanakan pada tanggal 7 hingga 25 Mei 2024 di **SD Negeri Ketileng 2 Kota Cilegon, Banten**. Pemilihan lokasi didasarkan pada kemudahan akses dan rencana sekolah untuk menerapkan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan media Canva secara signifikan meningkatkan minat belajar siswa kelas 3 pada mata pelajaran Bahasa Inggris, khususnya materi *Chapter 4 The Zoo*.

Pada observasi pembelajaran, siswa tampak lebih antusias saat guru menampilkan materi menggunakan presentasi Canva. Siswa aktif bertanya jawab dan antusias membuat poster hewan menggunakan aplikasi Canva. Beberapa siswa yang awalnya kesulitan menggunakan aplikasi

dibantu teman sekelasnya, menunjukkan terjadinya kolaborasi.

Hasil wawancara dengan guru Bahasa Inggris (Bapak Aam Aditia) menyatakan bahwa Canva mudah diakses melalui HP dan laptop, memiliki banyak template menarik, serta mampu meningkatkan kreativitas siswa. Guru juga merasakan manfaat dalam pembuatan bahan ajar yang lebih cepat dan menarik dibandingkan PowerPoint biasa. Kepala Sekolah (Bapak Sulaeman) mendukung penggunaan Canva karena mampu meningkatkan motivasi belajar siswa.

Dari wawancara siswa, sebagian besar menyatakan bahwa belajar menggunakan Canva **menyenangkan**, karena bisa menggunakan HP, memilih template yang bagus, dan membuat poster yang unik. Siswa merasa materi lebih mudah dipahami dan hafal. Kendala yang dihadapi meliputi sinyal internet yang tidak stabil, HP yang lag, dan keterbatasan fitur premium.

Pembahasan Temuan ini sesuai dengan teori motivasi intrinsik (Deci & Ryan) dan teori keterlibatan siswa (Fredricks et al.), di mana media visual yang menarik seperti Canva mampu meningkatkan antusiasme dan

partisipasi aktif siswa. Hasil penelitian relevan dengan studi sebelumnya yang menunjukkan efektivitas Canva sebagai media pembelajaran kreatif. Penggunaan Canva tidak hanya meningkatkan minat belajar, tetapi juga mengembangkan keterampilan digital siswa di era teknologi.

Secara keseluruhan, Canva terbukti efektif sebagai media pembelajaran Bahasa Inggris di tingkat sekolah dasar, meskipun masih diperlukan peningkatan infrastruktur internet dan pelatihan bagi siswa.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media Canva efektif dalam meningkatkan minat belajar mata pelajaran Bahasa Inggris pada siswa kelas 3 SD Negeri Ketileng 2 Kota Cilegon. Sebelum menggunakan Canva, siswa cenderung kurang antusias dan mudah bosan dengan pembelajaran konvensional. Setelah penerapan Canva, siswa menunjukkan peningkatan partisipasi aktif, kreativitas, dan motivasi belajar yang signifikan, terutama dalam membuat poster dan materi visual pada materi Chapter 4 The Zoo.

Canva terbukti sebagai media pembelajaran yang user-friendly, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar di era digital. Faktor pendukung utama adalah kemudahan akses aplikasi, banyaknya template menarik, serta dukungan dari guru dan kepala sekolah. Kendala yang ditemukan meliputi keterbatasan sinyal internet dan perangkat siswa, namun dapat diatasi dengan bantuan teman dan persiapan yang matang.

DAFTAR PUSTAKA

- Adelina Purba, Y., & Harahap, A. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Matematika di SMPN 1 NA IX-X Aek Kota Batu.
- Alfinandika Rizanta, G., & Arsanti, M. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran Masa Kini.
- Ariyanto, A. (Tahun tidak disebutkan). Penggunaan Media Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Di Sekolah Dasar (SD) Swasta.
- Calvin & Sovian. (Tahun tidak disebutkan). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran IPA Berbasis Mobile Learning terhadap Minat dan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa SD Negeri Ketileng 2 Cilegon.
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (Self-Determination Theory).
- Eccles, J. S., & Wigfield, A. (Expectancy-Value Theory).
- Fredricks, J. A., Blumenfeld, P. C., & Paris, A. H. (Engagement Theory).
- Maslow, A. H. (Teori Hierarki Kebutuhan).
- Rahmatullah, I., Inanna, & Ampa, A. T. (2020). Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva.
- Satriani, I., & Rafi, M. (2021). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembuatan Bahan Ajar Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris.
- Stevie. (2020). Penggunaan Media Gambar untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Pembelajaran Bahasa Inggris.
- Zimmerman, B. J. (Self-Regulation Theory).