

## IMPLEMENTASI PENGGUNAAN CANVA DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR MENULIS FOOD LABEL PADA SISWA KELAS IX SMP IT ALI BIN ABU THALIB TANJUNG MORAWA

Sumarni<sup>1</sup>, Saryanto<sup>2</sup>

Universitas Sarjanawiyata tamansiswa, Indonesia

Corresponden E-Mail; [sumsumarni956@gmail.com](mailto:sumsumarni956@gmail.com), [saryanto@ustjogja.ac.id](mailto:saryanto@ustjogja.ac.id)

| INFO ARTIKEL                                                                                                                                                                                      | ABSTRAK                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>Diterima: 18 Maret 2026<br/>Direvisi: 28 Maret 2026<br/>Disetujui: 29 Juni 2026<br/>Tersedia Daring: 16 Juli 2026</p> <p><b>Kata Kunci:</b><br/><i>Motivasi Belajar, Food Label, Canva</i></p> | <p>Penggunaan teknologi dalam pembelajaran saat ini berkembang sangat pesat dan memberi pengaruh yang signifikan baik pada motivasi belajar peserta didik yang pada gilirannya pada peningkatan hasil belajar. Salah satu pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran adalah penggunaan media canva dalam meningkatkan motivasi belajar menulis food label . Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis implementasi penggunaan Canva dalam meningkatkan motivasi belajar menulis <i>food label</i> pada siswa kelas IX SMP IT Ali Bin Abu Thalib Tanjung Morawa. Penelitian menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Subjek penelitian adalah siswa kelas IX yang mengikuti pembelajaran bahasa Inggris pada materi <i>food label</i>. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif dengan melihat perubahan motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan Canva. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Canva dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam menulis <i>food label</i>.</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
| Keywords:                                                                                                                                                                                         | ABSTRACT                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
| <p><b>Keywords:</b><br/><i>Learning Motivation, Food Label, Canva</i></p>                                                                                                                         | <p>The use of technology in learning is currently developing very rapidly and has a significant impact on students' learning motivation, which in turn improves learning outcomes. One use of technology in learning is the use of Canva media in increasing motivation to learn to write food labels. This study aims to analyze the implementation of using the Canva in increasing motivation to learn to write food labels in grade IX students of SMP IT Ali Bin Abu Thalib Tanjung Morawa. The study used a qualitative method with a descriptive approach. The subjects of the study were grade IX students who participated in English learning on the food label material. Data collection was carried out through observation, interviews, and documentation during the learning activities. The data obtained were analyzed descriptively by looking at changes in student learning motivation before and after using the Canva application. The results showed that the use of Canva can increase student learning motivation in writing food labels. Students appeared more active, creative, and enthusiastic during the learning process. In addition, the visual display and design features available on Canva help students understand the material more easily and express ideas into more interesting writing. Therefore, the Canva application can be declared effective as a learning medium that supports increasing student learning motivation on food label material in class IX of SMP IT Ali Bin Abu Tanjung Morawa</p> |



## 1. Pendahuluan

Dalam proses belajar mengajar guru sering menghadapi tantangan belajar terkait motivasi siswa. Bahkan hal ini sering menjadi masalah utama yang harus segera mendapatkan solusi sebab akan sangat mempengaruhi proses belajar dan tentunya hasil yang diharapkan akan sulit untuk bisa dicapai. Motivasi belajar memainkan peran krusial dalam pengembangan siswa tidak hanya secara akademik tetapi juga dalam pengembangan pribadi mereka. Dengan mengeksplorasi berbagai aspek motivasi belajar maka masalah motivasi ini akan dapat teratasi. Termasuk definisi dan jenis-jenisnya seperti motivasi intrinsik dan ekstrinsik, serta dampaknya yang luas terhadap prestasi akademik, pengembangan karakter, keterampilan sosial, dan kemampuan berpikir kritis dan kreatif siswa. (Azhar & Wahyudi, 2024)

Motivasi belajar siswa harus terus ditingkatkan agar siswa dapat terus beradaptasi dengan paradigma belajar yang terus berubah mengikuti perkembangan zaman. Hal inilah yang mendasari pentingnya menumbuhkan motivasi belajar dalam diri siswa. (Miftahussaadah & Subiyantoro, 2021). Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi di era digital memberikan dampak yang signifikan terhadap dunia pendidikan. Sistem pembelajaran yang sebelumnya berpusat pada guru sebagai sumber utama pengetahuan kini mulai berubah menjadi pembelajaran yang memanfaatkan teknologi secara lebih interaktif, kreatif, dan berorientasi pada peserta didik. Pemanfaatan teknologi dalam proses belajar mengajar menjadi salah satu langkah penting dalam meningkatkan mutu pendidikan agar selaras dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21. Transformasi pendidikan berbasis digital dipandang mampu menciptakan pembelajaran yang inovatif sekaligus mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, dan kolaborasi siswa. Selain itu, penggunaan media pembelajaran digital juga dinilai efektif dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar karena proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak monoton.

Dalam pembelajaran bahasa Inggris di tingkat sekolah menengah pertama, guru dituntut untuk mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, kreatif, dan menyenangkan agar siswa memiliki motivasi yang tinggi dalam memahami materi pelajaran. Salah satu materi yang diajarkan pada siswa kelas IX SMP adalah food label. Materi ini berkaitan dengan kemampuan siswa dalam memahami informasi yang terdapat pada kemasan makanan dan minuman, seperti ingredients, nutrition facts, expiration date, directions, serta serving size. Materi food label sangat dekat dengan kehidupan sehari-hari sehingga penting dipelajari siswa, bukan hanya untuk meningkatkan kemampuan bahasa Inggris, tetapi juga untuk menambah pemahaman mengenai kesehatan dan keamanan pangan. Namun, pelaksanaan pembelajaran food label di sekolah masih sering menggunakan metode konvensional, seperti ceramah dan penggunaan buku teks sebagai media utama pembelajaran. Kondisi tersebut menyebabkan siswa cenderung pasif dan kurang tertarik

mengikuti proses pembelajaran. Kurangnya variasi media pembelajaran membuat siswa mudah merasa bosan sehingga motivasi belajar menjadi rendah. (RimahDani et al., 2023). Siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi biasanya lebih antusias, fokus, dan aktif dalam mengikuti pembelajaran dibandingkan siswa yang motivasinya rendah.

Rendahnya motivasi belajar menulis food label pada siswa kelas XI SMP IT Ali bin Abu Thalib terlihat dari kurangnya keterlibatan siswa pada proses belajar, kecenderungan untuk bermain atau bercerita di jam pelajaran saat materi food label disajikan serta minimnya siswa yang mengerjakan tugas menulis food label. Berdasarkan hasil observasi awal, sebagian siswa terlihat kurang aktif ketika mengikuti pembelajaran food label. Siswa lebih banyak mendengarkan penjelasan guru tanpa terlibat secara langsung dalam kegiatan belajar. Selain itu, beberapa siswa juga mengalami kesulitan dalam memahami kosakata bahasa Inggris yang terdapat pada label makanan karena pembelajaran masih didominasi metode ceramah dengan media yang kurang menarik. Situasi tersebut menunjukkan bahwa diperlukan inovasi media pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan menyenangkan.

Motivasi belajar merupakan salah satu faktor yang berperan penting dalam menentukan keberhasilan proses pembelajaran. Peserta didik yang memiliki motivasi belajar tinggi cenderung menunjukkan keterlibatan yang lebih aktif, memiliki ketekunan dalam menyelesaikan tugas, serta mampu mencapai hasil belajar yang lebih optimal. Berdasarkan perspektif Self-Determination Theory (SDT), motivasi belajar berkembang ketika kebutuhan psikologis dasar peserta didik, yaitu *autonomy*, *competence*, dan *relatedness*, terpenuhi selama proses pembelajaran. Pemenuhan ketiga kebutuhan tersebut mendorong munculnya motivasi intrinsik yang berkontribusi terhadap peningkatan partisipasi, keterlibatan, dan prestasi belajar siswa (Ryan & Deci, 2020; Ryan & Deci, 2024). Motivasi belajar juga dapat dijelaskan melalui ARCS Motivation Model, yang menekankan bahwa keberhasilan pembelajaran dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam membangun perhatian (*attention*), menunjukkan relevansi materi (*relevance*), meningkatkan kepercayaan diri siswa (*confidence*), dan menciptakan kepuasan belajar (*satisfaction*). Keempat komponen tersebut menjadi landasan penting dalam merancang pembelajaran yang menarik sehingga mampu mempertahankan motivasi belajar peserta didik, khususnya melalui pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi (Keller, 2023).

Perkembangan teknologi digital telah mengubah paradigma pembelajaran menjadi lebih interaktif dan berpusat pada peserta didik. Media pembelajaran digital memungkinkan penyampaian informasi melalui kombinasi teks, gambar, audio, video, dan animasi yang dapat meningkatkan perhatian, minat, serta keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Menurut Mayer (2021), pembelajaran berbasis multimedia memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna karena peserta didik memperoleh informasi melalui berbagai saluran kognitif secara bersamaan. Selain itu, penelitian terbaru menunjukkan bahwa penggunaan media digital secara efektif mampu meningkatkan motivasi belajar, partisipasi, dan kualitas hasil belajar siswa pada berbagai jenjang pendidikan (Bond et al., 2024).

Penggunaan Canva sebagai media pembelajaran didukung oleh pendekatan konstruktivisme yang menempatkan peserta didik sebagai subjek aktif dalam membangun pengetahuannya melalui pengalaman belajar. Dalam pembelajaran konstruktivistik, siswa memperoleh pemahaman melalui aktivitas eksplorasi, kolaborasi, refleksi, dan penyelesaian tugas yang bermakna. Canva mendukung proses tersebut karena memberikan kesempatan kepada siswa untuk merancang, mengembangkan, dan mempresentasikan hasil belajar dalam bentuk produk visual yang kreatif. Dengan demikian, siswa tidak hanya menerima informasi dari guru, tetapi juga membangun pemahamannya melalui pengalaman belajar yang autentik dan kolaboratif (Liu & Matthews, 2020; Mayer, 2021).

Secara konseptual, media pembelajaran digital, motivasi belajar, dan hasil belajar memiliki hubungan yang saling berkaitan. Penggunaan media digital yang menarik dan interaktif mampu meningkatkan perhatian, rasa ingin tahu, keterlibatan, serta motivasi belajar siswa. Peningkatan motivasi tersebut selanjutnya berdampak pada meningkatnya pemahaman konsep, kreativitas, kemampuan berpikir kritis, dan hasil belajar. Oleh karena itu, pemanfaatan Canva sebagai media pembelajaran dipandang mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih aktif, inovatif, dan bermakna sehingga dapat mendukung pencapaian tujuan pembelajaran, khususnya pada materi *food label* (Bond et al., 2024; Ryan & Deci, 2024). Salah satu media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa adalah aplikasi Canva. Melalui Canva, guru dapat menyajikan materi pembelajaran secara lebih kreatif dan interaktif sehingga mampu menarik perhatian siswa. Tidak hanya itu, siswa juga dapat terlibat langsung dalam proses pembelajaran melalui kegiatan mendesain dan membuat proyek visual sesuai dengan materi yang dipelajari.

Pada pembelajaran food label, Canva dapat digunakan untuk membuat desain label makanan yang kreatif dan menarik sehingga siswa tidak hanya memahami isi teks, tetapi juga mampu mengembangkan kreativitas mereka dalam membuat label makanan berbahasa Inggris. Kegiatan tersebut membuat siswa belajar secara aktif dan kolaboratif sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna. Penggunaan media visual ini juga sesuai dengan teori konstruktivisme yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun melalui pengalaman belajar secara langsung. Dengan demikian, Canva dapat membantu siswa memahami materi food label melalui kegiatan eksplorasi dan praktik mandiri. Cara penggunaan Canva Design pun cukup mudah dengan banyak pilihan variasi desain. Canva dapat digunakan oleh pendidik untuk merancang materi pembelajaran melalui template-template, poster, video, infografis, bahkan media presentasi. Banyaknya desain yang menarik pada aplikasi Canva dapat memudahkan pendidik dalam mendesain video pembelajaran sebagai media penyampaian materi pembelajaran (Yulianaa et al., 2023).

Perkembangan teknologi digital telah mendorong pemanfaatan berbagai media pembelajaran inovatif, salah satunya aplikasi Canva, dalam pembelajaran bahasa Inggris. Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan Canva mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan kemampuan menulis siswa melalui penyajian materi yang bersifat visual dan multimodal. Hasil tersebut menunjukkan bahwa Canva dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dibandingkan pembelajaran

konvensional.(Moro Ramos, 2024) Sejalan dengan itu,penelitian lain menunjukkan bahwa penggunaan Canva membantu siswa sekolah menengah mengembangkan kemampuan menulis sekaligus meningkatkan kepercayaan diri, kreativitas, dan partisipasi aktif selama proses pembelajaran karena siswa dapat mengintegrasikan unsur visual dan teks dalam menghasilkan karya tulis.(Henry Wasosa, 2025) Penelitian lain juga menunjukkan bahwa strategi pembelajaran berbasis Canva mendukung penerapan pembelajaran multimodal dan memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna dalam kelas EFL.(Carcamo, 2025).

Meskipun demikian, sebagian besar penelitian terdahulu masih menggunakan pendekatan kuantitatif atau eksperimen yang berfokus pada peningkatan kemampuan menulis, hasil belajar, maupun motivasi siswa setelah penggunaan Canva. Kajian yang mendeskripsikan secara mendalam bagaimana Canva diimplementasikan dalam proses pembelajaran, bagaimana guru merancang aktivitas pembelajaran, bagaimana siswa memaknai penggunaan Canva selama pembelajaran berlangsung, serta faktor-faktor yang mendukung dan menghambat pemanfaatannya masih relatif terbatas. Selain itu, penelitian mengenai penggunaan Canva pada materi *food label* di jenjang SMP, khususnya dalam konteks sekolah Islam terpadu, belum banyak dilaporkan dalam literatur. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi penggunaan aplikasi Canva dalam pembelajaran menulis *food label* serta menggambarkan bagaimana media tersebut mendukung motivasi belajar siswa kelas IX SMP IT Ali bin Abu Thalib Tanjung Morawa.

Motivasi belajar memiliki hubungan yang erat dengan keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran.(Agustina & Yusran, 2026) .Motivasi belajar merupakan dorongan internal maupun eksternal yang mampu menumbuhkan semangat belajar siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Siswa yang memiliki motivasi tinggi biasanya lebih aktif bertanya, memiliki rasa ingin tahu yang besar, dan tidak mudah menyerah ketika menghadapi kesulitan belajar. Sebaliknya, siswa dengan motivasi rendah cenderung kurang fokus dan sulit memahami materi yang dipelajari. Penggunaan Canva sebagai media pembelajaran juga didukung oleh karakteristik peserta didik pada era digital yang lebih menyukai pembelajaran berbasis teknologi dan visual. Berdasarkan penelitian Resmini dan Satriani (2022), media pembelajaran digital mampu meningkatkan keterlibatan siswa karena teknologi yang digunakan lebih dekat dengan kehidupan mereka sehari-hari. Selain meningkatkan keterlibatan siswa, penggunaan Canva juga dapat membantu mengembangkan keterampilan digital yang menjadi salah satu kompetensi penting dalam pembelajaran abad ke-21.

Penggunaan canva juga menjadikan interaksi antara guru dengan siswa, antara siswa dengan siswa berjalan baik dan interaktif. Pembelajaran merupakan suatu proses dimana terjadinya interaksi positif antara guru dan siswa dalam upaya tercapainya tujuan pembelajaran. (Agustina & Yusran, 2026). Penggunaan aplikasi canva dapat membuka ruang yang lebih baik agar terciptanya interaksi yang positif dalam proses pembelajaran. Canva cukup efektif dalam meningkatkan kemampuan menulis siswa karena membantu mereka menuangkan ide secara visual dan kreatif. Juga dapat meningkatkan motivasi serta hasil belajar siswa karena media pembelajaran yang digunakan lebih menarik dibandingkan metode konvensional. Meskipun demikian, penelitian mengenai efektivitas

penggunaan Canva pada materi food label di tingkat SMP masih terbatas, khususnya pada siswa kelas IX SMP IT Ali bin Abi Thalib Tanjung Morawa.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran inovatif sangat diperlukan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran bahasa Inggris. Canva sebagai media pembelajaran berbasis digital memiliki potensi besar dalam menciptakan suasana belajar yang aktif, kreatif, dan menyenangkan. Canva secara signifikan juga mempengaruhi pada peningkatan kualitas belajar (Ariyanti et al., 2024). Oleh karena itu, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul "Implementasi Penggunaan Canva untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Food Label pada Siswa Kelas IX SMP IT Ali bin Abi Thalib Tanjung Morawa." Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi sekaligus menjadi referensi bagi guru dalam menciptakan pembelajaran yang inovatif dan efektif.

## 2. Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Pendekatan tersebut dipilih dikarenakan penelitian berfokus pada upaya mendeskripsikan secara mendalam penggunaan aplikasi Canva dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada materi *food label* di kelas IX SMP IT Ali bin Abi Thalib. Melalui pendekatan ini, peneliti berusaha memperoleh pemahaman yang komprehensif mengenai pengalaman belajar siswa, keterlibatan mereka selama proses pembelajaran, pemahaman terhadap materi, kreativitas yang ditunjukkan, serta perubahan motivasi belajar setelah memanfaatkan Canva sebagai media pembelajaran. Analisis penelitian dilakukan secara deskriptif berdasarkan data yang diperoleh melalui observasi, angket terbuka, dan dokumentasi.

Penelitian dilaksanakan di SMP IT Ali bin Abi Thalib pada semester genap Tahun Ajaran 2025/2026. Subjek penelitian berjumlah 65 siswa kelas IX yang terdiri atas 35 siswa dari kelas IX I dan 30 siswa dari kelas IX A. Seluruh siswa dijadikan responden penelitian sehingga teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *total sampling*. Responden merupakan siswa yang telah mempelajari materi *food label* serta mengikuti pembelajaran Bahasa Inggris dengan memanfaatkan aplikasi Canva. Instrumen yang digunakan dalam penelitian meliputi lembar observasi, angket terbuka, dan dokumentasi. Lembar observasi digunakan untuk mencatat aktivitas siswa selama proses pembelajaran, seperti antusiasme dalam mengikuti pembelajaran, tingkat keterlibatan, interaksi antarsiswa, partisipasi dalam menyelesaikan tugas, serta respons terhadap penggunaan Canva. Sementara itu, angket terbuka terdiri atas 40 pertanyaan yang memberikan keleluasaan kepada siswa untuk mengemukakan pengalaman, pandangan, dan pendapat mereka secara rinci.

Penyusunan angket mengacu pada tujuh indikator penelitian, yaitu pengalaman belajar, motivasi belajar, pemahaman materi *food label*, kreativitas dan keterampilan menulis, interaksi dan keterlibatan siswa, proses pembelajaran, serta dampak dan harapan terhadap penggunaan Canva dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Sebelum digunakan dalam penelitian, instrumen terlebih dahulu melalui uji validitas isi (*content validity*) dengan metode *expert judgment* untuk memastikan kesesuaian indikator, substansi, dan

penggunaan bahasa dengan tujuan penelitian. Data penelitian dikumpulkan melalui observasi, angket terbuka, dan dokumentasi. Observasi dilakukan secara langsung selama kegiatan pembelajaran berlangsung untuk memperoleh informasi mengenai aktivitas siswa, keterlibatan dalam pembelajaran, pola interaksi yang terjadi, serta respons siswa terhadap penggunaan Canva pada materi *food label*. Setelah seluruh rangkaian pembelajaran selesai, setiap siswa diminta mengisi angket terbuka yang terdiri atas 40 pertanyaan sebagai sumber utama data penelitian. Melalui angket tersebut, siswa diberikan kesempatan untuk menyampaikan pengalaman, motivasi, persepsi, serta harapan mereka terhadap penggunaan Canva dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Selain itu, dokumentasi berupa foto kegiatan pembelajaran, hasil desain *food label* yang dibuat siswa menggunakan Canva, catatan lapangan, serta dokumen pendukung lainnya dimanfaatkan untuk memperkuat data yang diperoleh dari observasi dan angket.

Pelaksanaan penelitian dilaksanakan melalui tiga tahapan, yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap analisis data. Pada tahap persiapan, peneliti melakukan observasi awal, menetapkan fokus penelitian, menyusun instrumen penelitian, melakukan validasi isi instrumen melalui *expert judgment*, serta menyiapkan media pembelajaran berbasis Canva. Tahap pelaksanaan diawali dengan penerapan pembelajaran Bahasa Inggris pada materi *food label* menggunakan Canva, dilanjutkan dengan kegiatan observasi selama proses pembelajaran, penyebaran angket terbuka kepada seluruh responden setelah pembelajaran selesai, serta pengumpulan dokumentasi yang berkaitan dengan penelitian. Tahap terakhir meliputi analisis data dan penyusunan kesimpulan berdasarkan seluruh temuan penelitian.

Analisis data dilakukan menggunakan model Miles dan Huberman yang meliputi tiga tahapan, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Pada tahap reduksi data, hasil observasi, jawaban angket terbuka, dan dokumentasi diseleksi, dikelompokkan, serta dikategorikan sesuai dengan indikator penelitian. Selanjutnya, data yang telah direduksi disajikan dalam bentuk uraian naratif sehingga memudahkan proses interpretasi terhadap pengalaman belajar siswa selama penggunaan Canva pada materi *food label*. Tahap akhir dilakukan dengan menarik kesimpulan berdasarkan pola, tema, dan keterkaitan antartemuan yang diperoleh dari seluruh sumber data. Untuk menjamin keabsahan data, penelitian ini menerapkan triangulasi teknik dengan membandingkan temuan yang berasal dari observasi, angket terbuka, dan dokumentasi sehingga diperoleh hasil penelitian yang memiliki kredibilitas dan konsistensi.

### **3. Hasil dan Pembahasan**

#### **Pengalaman Belajar Siswa Menggunakan Canva pada materi *food label***

Hasil observasi dan analisis terhadap jawaban angket terbuka menunjukkan bahwa penggunaan Canva memberikan pengalaman belajar yang berbeda dibandingkan dengan pembelajaran yang sebelumnya diterapkan di kelas. Sebelum memanfaatkan Canva, proses pembelajaran materi *food label* umumnya masih didominasi oleh metode ceramah dan penggunaan buku teks sebagai sumber belajar utama. Kondisi tersebut menyebabkan siswa lebih banyak berperan sebagai penerima informasi sehingga keterlibatan mereka dalam kegiatan pembelajaran relatif terbatas. Setelah Canva diterapkan sebagai media

pembelajaran, siswa memperoleh kesempatan untuk merancang *food label* secara mandiri dengan memanfaatkan berbagai fitur yang tersedia, seperti template, ikon, ilustrasi, warna, dan elemen visual lainnya. Aktivitas tersebut memberikan ruang bagi siswa untuk mengeksplorasi materi sekaligus mengembangkan kreativitas dalam menyusun informasi pada label makanan berbahasa Inggris.

Temuan observasi memperlihatkan bahwa selama proses pembelajaran berlangsung siswa menunjukkan keterlibatan yang lebih aktif dibandingkan pembelajaran sebelumnya. Siswa tampak antusias mengikuti setiap tahapan kegiatan, berdiskusi dengan teman sekelompok, mencoba berbagai fitur yang tersedia pada Canva, serta melakukan revisi terhadap hasil desain berdasarkan masukan yang diberikan guru. Suasana pembelajaran menjadi lebih interaktif karena siswa tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi juga terlibat secara langsung dalam proses penyelesaian tugas. Kondisi tersebut mengindikasikan bahwa pemanfaatan media pembelajaran digital mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik sekaligus mendorong partisipasi aktif siswa.

Hasil observasi tersebut diperkuat oleh jawaban angket terbuka yang menunjukkan bahwa sebagian besar siswa merasakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan ketika menggunakan Canva. Salah seorang siswa menyampaikan:

*"Sebelum menggunakan canva menurut saya belajar writing membosankan, tetapi setelah menggunakan canva belajar writing jadi menyenangkan"* ( Rizky Assyifa Ammaliya)

Pendapat serupa juga disampaikan oleh siswa lainnya yang menyatakan:

*"sebelum menggunakan canva pembelajaran tidak menarik tetapi setelah menggunakan canva pembelajaran jadi lebih seru."* (Ayatul Husna Pancarani Bening)

Selain itu, terdapat siswa yang mengungkapkan bahwa penggunaan Canva memberikan pengalaman belajar baru yang belum pernah mereka rasakan sebelumnya.

*"dengan menggunakan canva , saya punya pengalaman melatih keterampilan komunikasi visual, mendesain dan menghemat waktu dalam pengerjaan tugas."* (Faris Al farizky)

Berdasarkan temuan tersebut dapat dipahami bahwa penggunaan Canva tidak hanya menghadirkan variasi dalam proses pembelajaran, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna melalui aktivitas eksplorasi dan praktik secara langsung. Kesempatan untuk menghasilkan produk berupa desain *food label* mendorong siswa berperan aktif dalam membangun pemahaman mereka terhadap materi yang dipelajari. Temuan ini sejalan dengan teori konstruktivisme yang menekankan bahwa pengetahuan terbentuk melalui keterlibatan aktif peserta didik dalam proses belajar. Melalui kegiatan mendesain, mengeksplorasi fitur Canva, dan menyusun informasi pada *food label*, siswa memperoleh pengalaman belajar yang autentik sehingga pemahaman yang dibangun menjadi lebih mendalam dan bermakna.

### **Motivasi Belajar Siswa Menggunakan Canva pada materi food label**

Berdasarkan hasil observasi dan analisis terhadap jawaban angket terbuka, penggunaan Canva memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar siswa pada materi *food label*. Selama pelaksanaan pembelajaran, siswa menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi dibandingkan dengan pembelajaran yang sebelumnya dilakukan. Hal tersebut terlihat dari semangat siswa dalam mengikuti setiap tahapan kegiatan, kesungguhan

menyelesaikan tugas yang diberikan, serta tingginya rasa ingin tahu ketika mengeksplorasi berbagai fitur Canva untuk menghasilkan desain *food label*. Selain itu, suasana pembelajaran menjadi lebih aktif dan interaktif karena siswa terlibat secara langsung dalam diskusi, eksplorasi ide, serta penyelesaian proyek pembelajaran secara mandiri maupun bersama teman.

Hasil observasi tersebut didukung oleh jawaban angket terbuka yang menunjukkan bahwa sebagian besar siswa merasakan peningkatan motivasi selama mengikuti pembelajaran menggunakan Canva. Salah seorang siswa menyampaikan:

*"Belajar menggunakan Canva membuat saya lebih semangat karena pembelajaran menggunakan gadget dan mengikuti perkembangan."* (Hafizah kayyara Lubna)

Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa penyajian pembelajaran melalui Canva mampu menumbuhkan semangat siswa untuk terlibat secara aktif dalam menyelesaikan setiap aktivitas pembelajaran. Hal serupa juga diungkapkan oleh siswa lain yang menyatakan:

*"Saya lebih percaya diri mengerjakan tugas karena Canva mudah digunakan dan hasilnya banyak fitur menarik."* (Nayla Azza Yasri)

Pernyataan tersebut mengindikasikan bahwa kemudahan penggunaan Canva serta hasil desain yang menarik memberikan rasa percaya diri kepada siswa dalam menyelesaikan tugas yang diberikan. Selain itu, terdapat siswa yang mengungkapkan bahwa penggunaan Canva mendorongnya untuk lebih aktif selama proses pembelajaran.

*"Menggunakan canva menjadi lebih semangat karena tampilan writing saya terlihat bagus dan menarik."* (Dzikra Habibi)

Berdasarkan keseluruhan temuan tersebut, dapat dipahami bahwa penggunaan Canva tidak hanya meningkatkan ketertarikan siswa terhadap pembelajaran, tetapi juga mendorong tumbuhnya motivasi belajar yang ditunjukkan melalui keinginan untuk menyelesaikan tugas secara optimal, keberanian mengeksplorasi berbagai fitur yang tersedia, serta munculnya rasa bangga terhadap hasil karya yang dihasilkan. Keterlibatan siswa yang lebih aktif selama proses pembelajaran menunjukkan bahwa penggunaan Canva mampu menggeser pembelajaran dari yang semula berpusat pada guru menjadi pembelajaran yang lebih berpusat pada siswa. Melalui pengalaman tersebut, siswa memperoleh kesempatan yang lebih luas untuk berpartisipasi, bereksplorasi, dan mengembangkan potensi mereka secara mandiri dalam memahami materi *food label*.

Temuan penelitian ini sejalan dengan berbagai penelitian terdahulu yang mengungkapkan bahwa Canva merupakan media pembelajaran digital yang efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa melalui penyajian materi yang interaktif, visual, dan berpusat pada peserta didik. Penelitian yang dilakukan oleh Moro Ramos (2024) menunjukkan bahwa pemanfaatan Canva dalam pembelajaran bahasa Inggris mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna karena siswa terlibat secara aktif dalam aktivitas pembelajaran berbasis visual. Keterlibatan tersebut tidak hanya meningkatkan motivasi belajar, tetapi juga mendorong partisipasi dan kreativitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Temuan serupa dilaporkan oleh Ngo dan Huyen (2023) yang menyatakan bahwa penggunaan Canva memberikan kesempatan kepada siswa untuk berkreasi, berpartisipasi secara aktif, serta menghasilkan produk

pembelajaran yang menarik sehingga mampu meningkatkan motivasi belajar dalam pembelajaran bahasa Inggris.

Hasil penelitian ini juga konsisten dengan penelitian Lim dan Swanto (2025) yang melaporkan bahwa integrasi Canva dalam pembelajaran menulis bahasa Inggris memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar sekaligus meningkatkan kemampuan menulis siswa. Menurut penelitian tersebut, penyajian materi melalui kombinasi teks, gambar, warna, dan unsur multimodal mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dibandingkan pembelajaran konvensional. Kondisi tersebut mendorong siswa untuk lebih aktif mengikuti proses pembelajaran serta meningkatkan rasa percaya diri dalam menyelesaikan tugas yang diberikan.

Temuan penelitian ini dapat dijelaskan melalui perspektif Self-Determination Theory yang dikembangkan oleh Ryan dan Deci (2020). Teori tersebut menjelaskan bahwa motivasi intrinsik akan berkembang ketika tiga kebutuhan psikologis dasar peserta didik, yaitu *autonomy*, *competence*, dan *relatedness*, terpenuhi. Pada penelitian ini, aspek *autonomy* tercermin dari kebebasan siswa dalam menentukan desain, memilih template, warna, dan elemen visual saat menyusun *food label*. Aspek *competence* terlihat dari meningkatnya rasa percaya diri siswa setelah berhasil menyelesaikan proyek menggunakan Canva. Sementara itu, aspek *relatedness* tampak melalui interaksi, kerja sama, dan saling berbagi ide selama proses pembelajaran. Pemenuhan ketiga kebutuhan tersebut mendorong munculnya motivasi intrinsik yang ditunjukkan melalui meningkatnya antusiasme, keterlibatan, dan kesungguhan siswa dalam mengikuti pembelajaran. Hasil angket juga menunjukkan bahwa siswa merasakan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, tidak monoton, serta memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna dibandingkan pembelajaran sebelumnya. Dengan demikian, temuan penelitian ini semakin memperkuat pandangan Ryan dan Deci (2020) bahwa lingkungan belajar yang mampu memenuhi kebutuhan akan otonomi, kompetensi, dan keterhubungan akan berkontribusi terhadap peningkatan motivasi belajar peserta didik.

Peningkatan motivasi belajar siswa dapat dilihat dari perubahan sikap dan perilaku mereka selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Sebelum penggunaan Canva diterapkan, siswa cenderung kurang aktif dan kurang antusias mengikuti pembelajaran karena metode yang digunakan masih didominasi oleh ceramah. Namun, setelah Canva digunakan dalam pembelajaran, siswa terlihat lebih aktif bertanya, lebih semangat menyelesaikan tugas, dan lebih percaya diri ketika mempresentasikan hasil pekerjaan mereka. Temuan tersebut sesuai dengan (Agustina & Yusran, 2026) yang mengatkan motivasi belajar memiliki keterkaitan yang kuat dengan pencapaian akademik siswa. Penggunaan Canva dalam pembelajaran food label juga mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan bagi siswa. Mayoritas siswa menyatakan bahwa pembelajaran menggunakan Canva terasa lebih menarik dan tidak membosankan karena mereka dapat belajar sambil mendesain secara kreatif. Penggunaan media visual membuat siswa lebih mudah memahami materi yang dipelajari.

Hasil tersebut sejalan dengan penelitian yang menjelaskan bahwasannya penggunaan media visual dalam pembelajaran secara signifikan meningkatkan motivasi siswa dan ketertarikan dalam belajar. (Pardimin et al., 2019). Guru juga terlibat aktif dalam

pembelajaran, sehingga media visual dapat meningkatkan keterampilan dan kreativitas guru dan siswa. Dalam penelitian ini, siswa tidak hanya mempelajari teori tentang food label, tetapi juga langsung mempraktikkan pembuatan label makanan menggunakan Canva. Kegiatan tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran berlangsung secara aktif dan berpusat pada siswa. Pembelajaran seperti ini sesuai dengan teori konstruktivisme yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun melalui pengalaman langsung dan keterlibatan aktif peserta didik dalam kegiatan belajar. Dalam mengintegrasikan prinsip-prinsip konstruktivisme seperti pembelajaran berbasis masalah, eksplorasi langsung, dan pemikiran reflektif (Husen et al., 2026) sehingga penggunaan aplikasi Canva menerapkan prinsip eksplorasi langsung melalui pengalaman dan keterlibatan aktif peserta didik.

### **Pemahaman Siswa Terhadap Materi food label**

Berdasarkan hasil observasi dan analisis terhadap jawaban angket terbuka, penggunaan Canva memberikan kontribusi positif terhadap pemahaman siswa mengenai materi *food label*. Selama proses pembelajaran, siswa tidak hanya memperoleh penjelasan mengenai konsep dan struktur *food label* dari guru, tetapi juga mengaplikasikan pengetahuan tersebut melalui kegiatan merancang label makanan menggunakan Canva. Aktivitas ini memungkinkan siswa mengenali serta memahami berbagai komponen penting dalam *food label*, seperti *product name*, *ingredients*, *nutrition facts*, *serving size*, *expiration date*, dan *directions for use*. Dengan mengintegrasikan materi ke dalam kegiatan praktik, siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih konkret sehingga lebih mudah memahami fungsi dan susunan setiap komponen pada *food label*.

Temuan hasil observasi menunjukkan bahwa siswa mampu menyusun informasi pada desain *food label* secara lebih terstruktur setelah mengikuti pembelajaran menggunakan Canva. Mereka terlihat lebih mudah menentukan posisi setiap bagian pada label makanan serta memilih kosakata bahasa Inggris yang sesuai dengan konteks produk yang dirancang. Selama proses pembelajaran, siswa juga aktif mengajukan pertanyaan mengenai penggunaan kosakata maupun tata letak informasi pada *food label*, sehingga tercipta proses belajar yang lebih interaktif dan berpusat pada siswa.

Hasil observasi tersebut diperkuat oleh jawaban angket terbuka yang menunjukkan bahwa penggunaan Canva mempermudah siswa dalam memahami materi. Salah seorang siswa menyampaikan:

*"Saya jadi lebih faham bagian-bagian food label karena langsung membuatnya sendiri di Canva. Jadi lebih mudah mengingat setiap bagiannya."* (Nazwa Yasmin)

Pendapat serupa juga diungkapkan oleh siswa lainnya yang menyatakan:

*"Kalau saya hanya membaca buku saya sering bingung, tetapi ketika membuat desain di Canva saya jadi paham letak ingredients, nutrition facts, dan expiration date."* (Hizbullah)

Selain itu, terdapat siswa yang menilai bahwa penyajian materi dalam bentuk visual membantu mereka memahami isi *food label* dengan lebih mudah.

*"Gambar dan contoh desain di Canva membantu saya lebih mudah memahami isi food label daripada hanya membaca penjelasan di buku."* (Rifky)

Temuan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan Canva tidak hanya membantu siswa memahami konsep *food label*, tetapi juga memudahkan mereka menghubungkan

materi pembelajaran dengan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari melalui kegiatan mendesain label makanan. Pengalaman belajar yang bersifat aplikatif ini membuat siswa tidak hanya menghafal bagian-bagian *food label*, tetapi juga memahami fungsi setiap komponen serta mampu menerapkannya dalam penyusunan label makanan secara mandiri.

Hasil penelitian ini sejalan dengan **Cognitive Theory of Multimedia Learning** yang dikemukakan oleh Mayer (2021), yang menyatakan bahwa proses belajar akan lebih efektif apabila informasi disajikan melalui perpaduan unsur verbal dan visual. Berbagai fitur yang tersedia pada Canva, seperti gambar, ikon, warna, template, dan tata letak yang menarik, membantu siswa memproses informasi melalui saluran visual dan verbal secara bersamaan. Kondisi tersebut mempermudah siswa dalam membangun pemahaman terhadap materi karena informasi tidak hanya diterima melalui teks, tetapi juga diperkuat dengan representasi visual yang relevan.

Temuan penelitian ini juga mendukung hasil penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa Canva merupakan media pembelajaran digital yang mampu meningkatkan pemahaman konsep melalui penyajian materi secara visual dan multimodal. Penggunaan Canva memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara aktif melalui kegiatan mendesain sehingga mereka tidak hanya menerima informasi, tetapi juga membangun pemahaman berdasarkan pengalaman belajar yang diperoleh. Penelitian **Lim dan Swanto (2025)** serta **Moro Ramos (2024)** menunjukkan bahwa integrasi Canva dalam pembelajaran bahasa Inggris mampu meningkatkan pemahaman materi, keterlibatan siswa, dan kualitas pengalaman belajar secara keseluruhan. Dengan demikian, hasil penelitian ini semakin menguatkan bahwa Canva merupakan media pembelajaran yang efektif dalam membantu siswa memahami materi *food label* secara lebih mendalam dan bermakna.

Pada aspek pemahaman materi food label, hasil penelitian menunjukkan bahwa Canva membantu siswa memahami struktur dan kosakata bahasa Inggris dengan lebih mudah. Melalui penggunaan gambar, warna, dan desain visual yang menarik, siswa lebih mudah memahami isi label makanan berbahasa Inggris. Canva membantu mereka memahami materi food label dengan lebih jelas dibandingkan metode pembelajaran konvensional. Hasil tersebut membuktikan bahwa media pembelajaran visual memiliki peran penting dalam membantu siswa memahami materi bahasa Inggris yang bersifat tekstual. Kemampuan Canva dalam meningkatkan pemahaman siswa juga diperkuat oleh penelitian (Husna et al., 2025) yang menyebutkan bahwa Canva memiliki berbagai fitur menarik seperti template, poster, video, infografis, dan presentasi yang dapat dimanfaatkan untuk mendukung proses pembelajaran. Fitur-fitur tersebut mempermudah guru dalam menyampaikan materi secara kreatif dan inovatif sehingga siswa menjadi lebih fokus dan tertarik mengikuti pembelajaran.

### **Kreatifitas dan Keterampilan Menulis Melalui Canva**

Berdasarkan hasil observasi dan jawaban angket terbuka, penggunaan Canva memberikan kontribusi positif terhadap pengembangan kreativitas dan keterampilan menulis siswa pada materi *food label*. Selama proses pembelajaran, siswa tidak hanya mempelajari struktur dan unsur-unsur *food label*, tetapi juga menerapkannya secara

langsung melalui kegiatan mendesain label makanan menggunakan Canva. Aktivitas tersebut mendorong siswa untuk menuangkan ide secara kreatif dengan memilih tema, warna, gambar, ikon, dan tata letak yang sesuai, sekaligus melatih kemampuan mereka dalam menyusun informasi menggunakan kosakata dan struktur bahasa Inggris yang tepat.

Hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mampu menghasilkan desain *food label* yang beragam sesuai dengan kreativitas masing-masing serta lebih teliti dalam menyusun isi label, seperti *product name*, *ingredients*, *nutrition facts*, *serving size*, *expiration date*, dan *directions for use*. Temuan tersebut diperkuat oleh jawaban angket terbuka yang menunjukkan bahwa siswa merasa Canva memberikan kebebasan untuk mengembangkan ide, mempermudah penyusunan informasi dalam bahasa Inggris, serta meningkatkan rasa percaya diri terhadap hasil karya yang mereka buat. Salah seorang siswa menyatakan, "*Saya bisa membuat food label sesuai dengan ide saya sendiri dan lebih mudah memilih kata-kata bahasa Inggris yang tepat.*" (S18). Siswa lain juga mengungkapkan, "*Canva membuat saya lebih mudah menulis isi food label karena ada banyak contoh desain yang menarik sehingga saya lebih memahami cara menyusun informasi pada label makanan.*" (S32).

Selain itu, seorang siswa menyampaikan, "*Saya senang bisa memilih gambar, warna, dan tulisan sendiri sehingga hasil desain menjadi lebih menarik dan membuat saya ingin membuat karya yang lebih baik lagi.*" (S50). Berdasarkan temuan tersebut dapat dipahami bahwa penggunaan Canva tidak hanya meningkatkan kreativitas siswa dalam menghasilkan desain visual, tetapi juga mengembangkan keterampilan menulis melalui proses memilih kosakata, menyusun informasi, dan mengorganisasikan isi *food label* secara sistematis. Proses pembelajaran yang mengintegrasikan aktivitas visual dan kebahasaan tersebut sejalan dengan teori konstruktivisme yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun melalui pengalaman belajar yang aktif dan bermakna. Ketika siswa merancang *food label* secara mandiri, mereka tidak hanya menerima informasi dari guru, tetapi juga mengonstruksi pemahamannya melalui eksplorasi, refleksi, dan penyelesaian tugas yang autentik.

Temuan ini juga didukung oleh **Cognitive Theory of Multimedia Learning** yang dikemukakan oleh Mayer (2021), yang menjelaskan bahwa perpaduan unsur visual dan verbal mampu membantu peserta didik mengolah informasi secara lebih efektif sehingga mendukung berkembangnya kreativitas dan kemampuan menulis. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian **Lim dan Swanto (2025)** yang melaporkan bahwa penggunaan Canva dalam pembelajaran menulis bahasa Inggris mampu meningkatkan kreativitas, motivasi, dan kemampuan menulis siswa melalui aktivitas berbasis proyek yang mengintegrasikan teks dan elemen visual. Temuan serupa juga dikemukakan oleh **Moro Ramos (2024)** yang menyatakan bahwa Canva memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna karena mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif, berkreasi, dan menghasilkan produk pembelajaran yang autentik. Selain itu, penelitian **Alfathira et al. (2024)** menunjukkan bahwa penerapan *Digital Multimodal Composing* menggunakan Canva membantu siswa EFL mengembangkan kreativitas dan keterampilan menulis melalui integrasi teks, gambar, dan elemen visual dalam satu produk pembelajaran.

Dengan demikian, hasil penelitian ini semakin memperkuat bahwa Canva merupakan media pembelajaran digital yang efektif dalam mengembangkan kreativitas sekaligus meningkatkan keterampilan menulis siswa pada materi *food label*.

### **Interaksi dan Keterlibatan Siswa**

Temuan penelitian ini mengindikasikan bahwa Canva berfungsi sebagai media pembelajaran yang mampu mendorong keterlibatan siswa secara menyeluruh, baik dari aspek kognitif, afektif, maupun sosial. Dari sisi kognitif, siswa secara aktif mengembangkan kemampuan menulis dengan menyusun isi *food label* sesuai struktur dan kaidah bahasa Inggris yang benar. Dari sisi afektif, penggunaan Canva mampu meningkatkan antusiasme, kepercayaan diri, serta minat siswa untuk mengikuti pembelajaran. Sementara itu, dari aspek sosial, siswa menunjukkan keterlibatan yang lebih tinggi melalui kegiatan berdiskusi, bertukar pendapat, dan memberikan masukan terhadap hasil pekerjaan teman. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran berbantuan Canva menempatkan siswa sebagai subjek yang aktif dalam membangun pengetahuan melalui pengalaman belajar yang kontekstual dan bermakna.

Temuan tersebut selaras dengan hasil penelitian Amalia dan Heriyawati (2025) yang menunjukkan bahwa pemanfaatan media *Canva Talk Up* pada pembelajaran EFL dapat meningkatkan *student engagement* melalui aktivitas belajar yang interaktif, kolaboratif, dan berorientasi pada siswa. Penelitian tersebut mengungkapkan bahwa penggunaan media visual berbasis Canva mendorong siswa untuk lebih aktif berpartisipasi dalam diskusi, berinteraksi selama proses pembelajaran, serta menunjukkan ketertarikan yang lebih besar terhadap materi yang dipelajari. Hasil penelitian ini juga didukung oleh Abdulla (2024) yang menyatakan bahwa Canva berkontribusi positif terhadap keterlibatan siswa dan peningkatan kemampuan menulis karena fitur-fitur visual yang tersedia mampu memfasilitasi kreativitas, meningkatkan motivasi, dan mendorong partisipasi aktif selama proses pembelajaran. Selain itu, Pedroso et al. (2023) menjelaskan bahwa Canva sebagai media pembelajaran multimodal memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengeksplorasi ide, bekerja sama dengan teman, serta menghasilkan produk pembelajaran yang lebih kreatif sehingga pengalaman belajar menjadi lebih bermakna dan berpusat pada siswa.

### **Kemudahan dan Hambatan Penggunaan Canva**

Berdasarkan hasil observasi, angket terbuka yang diisi oleh 65 siswa kelas IX, serta dokumentasi selama pelaksanaan pembelajaran, penggunaan Canva memberikan berbagai kemudahan dalam mendukung kegiatan menulis *food label*. Sebagian besar siswa mengungkapkan bahwa Canva memiliki tampilan yang sederhana sehingga mudah dipelajari, bahkan bagi mereka yang belum pernah menggunakannya sebelumnya. Ketersediaan berbagai template siap pakai membantu siswa menyusun informasi pada *food label* secara lebih sistematis, sedangkan fitur-fitur seperti pilihan ikon, gambar, warna, dan jenis huruf memudahkan mereka menghasilkan desain yang menarik dan sesuai dengan isi tulisan. Kemudahan tersebut memungkinkan siswa lebih berkonsentrasi pada penyusunan isi dan penggunaan bahasa Inggris dibandingkan menghabiskan waktu untuk membuat desain secara manual.

Hasil observasi memperlihatkan bahwa setelah memperoleh penjelasan mengenai fitur-fitur dasar Canva, sebagian besar siswa mampu menyelesaikan tugas dengan lancar.

Walaupun pada awal pembelajaran beberapa siswa masih mengalami kesulitan dalam menggunakan menu atau fitur tertentu, kendala tersebut dapat diatasi melalui arahan dari peneliti serta kerja sama dengan teman sekelas. Temuan dari angket terbuka juga menunjukkan bahwa siswa menilai fitur *drag and drop*, kemudahan dalam mengedit desain, serta kemampuan memperbaiki hasil tanpa harus mengulang pekerjaan dari awal menjadi kelebihan Canva yang mempermudah proses penyusunan *food label*.

Penelitian ini juga menemukan beberapa hambatan dalam implementasi Canva. Kendala yang paling banyak disampaikan oleh siswa berkaitan dengan kualitas jaringan internet. Ketika koneksi tidak stabil, proses membuka aplikasi, mengakses template, maupun menyimpan hasil pekerjaan menjadi lebih lambat sehingga memengaruhi kelancaran pembelajaran. Selain itu, beberapa siswa menggunakan telepon genggam dengan kapasitas penyimpanan yang terbatas atau spesifikasi perangkat yang kurang memadai sehingga kinerja aplikasi menjadi kurang optimal. Sebagian siswa juga mengaku memerlukan waktu untuk beradaptasi dengan berbagai fitur Canva karena belum terbiasa menggunakan aplikasi desain digital. Namun, hambatan-hambatan tersebut bersifat sementara dan dapat diminimalkan melalui pendampingan selama pembelajaran, latihan penggunaan aplikasi, serta dukungan dari teman sebaya.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa berbagai kemudahan yang ditawarkan Canva lebih dominan dibandingkan kendala yang dialami siswa selama proses pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan Abdulla (2024) yang menjelaskan bahwa antarmuka Canva yang sederhana dan mudah dipahami memungkinkan siswa memanfaatkan berbagai fitur visual secara optimal untuk mendukung aktivitas menulis. Penelitian tersebut juga mengemukakan bahwa hambatan yang muncul dalam penggunaan Canva umumnya disebabkan oleh faktor eksternal, seperti kualitas jaringan internet dan keterbatasan perangkat, bukan karena tingkat kesulitan aplikasi. Temuan ini diperkuat oleh Pedroso et al. (2023) yang menyatakan bahwa Canva merupakan platform yang *user-friendly* sehingga memudahkan siswa beradaptasi, berkolaborasi, dan mengembangkan kreativitas dalam menghasilkan produk pembelajaran. Senada dengan itu, Yundayani et al. (2022) mengungkapkan bahwa kemudahan penggunaan Canva memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan karena siswa dapat mengintegrasikan teks dengan elemen visual secara praktis. Namun, efektivitas pemanfaatannya tetap dipengaruhi oleh kesiapan sarana pendukung, terutama perangkat digital dan akses internet.

Berdasarkan keseluruhan temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa Canva merupakan media pembelajaran yang relatif mudah digunakan dalam pembelajaran menulis *food label*. Kendala yang ditemukan selama pelaksanaan pembelajaran lebih banyak bersifat teknis dan tidak menjadi penghalang utama dalam proses belajar. Dengan dukungan fasilitas yang memadai serta pendampingan yang tepat, Canva dapat dimanfaatkan secara optimal untuk menciptakan pembelajaran menulis bahasa Inggris yang lebih efektif, menarik, dan berorientasi pada keaktifan siswa.

### **Proses Pembelajaran Menggunakan Canva**

Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa implementasi Canva mampu mendukung terciptanya proses pembelajaran yang lebih terstruktur, interaktif, dan berpusat pada aktivitas siswa. Dalam pelaksanaannya, siswa tidak hanya memperoleh pemahaman

mengenai materi *food label* melalui penjelasan yang diberikan, tetapi juga mengaplikasikan pengetahuan tersebut secara langsung dengan mendesain *food label* menggunakan Canva. Aktivitas tersebut memungkinkan siswa mengembangkan berbagai kompetensi secara bersamaan, seperti keterampilan menulis, kreativitas, kemampuan berkomunikasi, serta literasi digital. Melalui pengalaman belajar yang bersifat praktik, siswa dapat menghubungkan materi yang dipelajari dengan konteks kehidupan nyata sehingga pemahaman mereka terhadap konsep *food label* menjadi lebih optimal.

Temuan tersebut sejalan dengan penelitian Ramos (2024) yang menjelaskan bahwa pemanfaatan Canva dalam pembelajaran bahasa Inggris mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna (*meaningful learning*) melalui penyajian materi yang menarik dan pendekatan pembelajaran yang berorientasi pada siswa. Penggunaan berbagai elemen visual dalam Canva membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah sekaligus meningkatkan keterlibatan mereka selama proses pembelajaran. Selaras dengan hasil tersebut, Alfathira et al. (2024) menyatakan bahwa penerapan pendekatan *Digital Multimodal Composing* berbantuan Canva mendorong siswa untuk mengintegrasikan teks dengan berbagai unsur visual sehingga proses pembelajaran menjadi lebih aktif, kreatif, dan komunikatif. Pendekatan tersebut juga membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir kritis serta mengorganisasi informasi secara lebih sistematis. Lebih lanjut, Asrul dan Sibarani (2025) menemukan bahwa penggunaan Canva dalam pembelajaran menulis di jenjang SMP mampu menciptakan suasana belajar yang lebih kolaboratif, meningkatkan partisipasi siswa dalam setiap tahapan pembelajaran, serta memberikan pengalaman belajar yang autentik melalui kegiatan menghasilkan produk tulisan yang bermakna.

### **Dampak dan Harapan**

Berdasarkan hasil observasi, angket terbuka yang diisi oleh 65 siswa kelas IX, serta dokumentasi selama pelaksanaan pembelajaran, penggunaan Canva memberikan dampak positif terhadap motivasi siswa dalam menulis *food label* sekaligus memunculkan harapan agar media tersebut dapat dimanfaatkan secara berkelanjutan dalam pembelajaran bahasa Inggris. Mayoritas siswa mengungkapkan bahwa pembelajaran menggunakan Canva terasa lebih menarik, menyenangkan, dan mampu mengurangi kejenuhan karena mereka dapat memadukan aktivitas menulis dengan pembuatan desain visual yang kreatif. Selain itu, siswa merasa lebih yakin dalam menyelesaikan tugas menulis karena Canva menyediakan berbagai template dan fitur yang memudahkan penyusunan *food label* secara sistematis dan menarik.

Hasil angket juga menunjukkan bahwa sebagian besar siswa berharap Canva tidak hanya digunakan pada materi *food label*, tetapi juga diterapkan pada materi bahasa Inggris lainnya karena dianggap mampu meningkatkan antusiasme, kreativitas, dan keterlibatan mereka selama proses pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan penelitian Al-Mashaqbeh dan Al Shurman (2025) yang menyatakan bahwa pemanfaatan Canva dalam pembelajaran bahasa Inggris mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, meningkatkan motivasi belajar, serta mendorong partisipasi aktif siswa dalam setiap kegiatan pembelajaran.

Hasil tersebut juga diperkuat oleh Wijaya et al. (2024) yang menjelaskan bahwa Canva sebagai media pembelajaran digital tidak hanya memberikan kontribusi terhadap

peningkatan hasil belajar, tetapi juga membangun persepsi positif siswa terhadap proses pembelajaran sehingga mereka menunjukkan keinginan agar media tersebut terus digunakan pada berbagai materi pembelajaran. Oleh karena itu, dampak positif yang dirasakan siswa beserta harapan mereka terhadap keberlanjutan penggunaan Canva mengindikasikan bahwa media ini memiliki potensi yang besar untuk menciptakan pembelajaran menulis bahasa Inggris yang lebih inovatif, interaktif, dan berorientasi pada kebutuhan peserta didik.



**Gambar 1. Siswa kelas IX sedang membuat desain food label menggunakan Canva.**



**Gambar 2. Guru Memberikan Penjelasan Materi Food Label**



Gambar 3. Hasil desain food label yang dibuat siswa menggunakan Canva

#### 4. Kesimpulan

Penggunaan Canva dalam pembelajaran menulis *food label* berdampak positif terhadap motivasi belajar siswa kelas IX SMP IT Ali bin Abi Thalib. Media ini menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan berpusat pada siswa sehingga meningkatkan keaktifan, kepercayaan diri, kreativitas, kolaborasi, serta pemahaman terhadap struktur dan kosakata *food label*. Kegiatan mendesain juga membantu siswa mengembangkan keterampilan menulis dan literasi digital melalui pemanfaatan unsur teks dan visual secara produktif. Meskipun terdapat kendala berupa keterbatasan perangkat dan kestabilan internet, hambatan tersebut dapat diatasi melalui bimbingan guru dan kerja sama antarsiswa. Dengan demikian, Canva dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran bahasa Inggris yang inovatif, dengan dukungan kompetensi teknologi guru serta sarana digital yang memadai.

#### 5. Daftar Pustaka

- Adirilany, S. F., Sari, S. Y., Ferdiansyah, S., Nisa, K., & Doutel, J. D. S. (2023). Pengawasan Pembelajaran yang Berpusat pada Siswa di Era Society 5.0. *Proceedings Series of Educational Studies*, 359–367.
- Agustina, R. C., & Yusran, I. (2026). *Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa : Kajian Literatur Pendahuluan*. 2, 1–14.
- Ariyanti, P., Saryanto, S., & & Rejokirono, R. (2024). Improving The Quality of Learning Through The Use of The Canva Application in Mathematics Learning Class VI SD Negeri 2 Krakal. *JKIP: Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan*, 6(1), 156–162. <http://journal.almatani.com/index.php/jkip/index>
- Azhar, M., & Wahyudi, H. (2024). Motivasi Belajar: Kunci Pengembangan Karakter dan Keterampilan Siswa. *Uluwwul Himmah Educational Research Journal*, 1(1).
- Carcamo, B. (2025). Exploring the Impact of Multimodal Artifact Creation in Canva on the Understanding of Multimodal Texts in EFL Learners. *Technology in Language Teaching and Learning*, 7(4). <https://doi.org/10.29140/tl.v7n4.103022>
- Dewi, S., Anggraeni, T., Desrian, W. N., & Sudrajat, J. W. (2025). Meningkatkan Partisipasi Siswa dalam Proses Belajar dengan Media Pembelajaran Interaktif Wordwall dan

- Canva. *Jurnal AbdiMU: Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(1), 42–47. <https://jurnal.masoemiversity.ac.id/index.php/abdimu/index>
- Di, S., Sekolah, L., Rais, M., & Hijriyah, U. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Digital terhadap Motivasi Belajar Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(4), 48–51. <https://jurnal.jomparnd.com/index.php/jupenji>
- Henry Wasosa. (2025). Influence of Psychological Well-Being and School Factors on Delinquency , During the Covid-19 Period Among Secondary School Students in Selected Schools in Nakuru County : Kenya. *International Journal of Research and Innovation in Social Science (IJRISS)*, VII(2454), 1175–1189. <https://doi.org/10.47772/IJRISS>
- Hurrunain, F., Abdurrochman, M. F., & Puspita, N. (2026). *Meningkatkan Kreativitas Siswa dengan Menggunakan Canva Sebagai Media Pembelajaran*. 4(2), 130–138.
- Husen, A., Rahmat, G., Chadidjah, S., Bandung, U. M., Kidul, C., & Bandung, K. (2026). *Analisis teori konstruktivisme terhadap pengembangan pemikiran kritis pada kurikulum deep learning*. 4(2).
- Husna, L. A., Fakhruddin, M., Kamila, D., & Oktaviany, A. (2025). *Peningkatan Kompetensi Guru Melalui Pembuatan Buletin Digital Berbasis Canva sebagai Media Pembelajaran di SMPN 133 Jakarta belajar-mengajar . Media ini mampu menyajikan informasi dalam bentuk ringkas , terstruktur , Canva , sebuah aplikasi desain grafis . 1–8.*
- MARINI, N., VINKY, Z., LIMBONG, F. L., SIREGAR, T. F., & MANURUNG, S. R. (2021). Edupro : Prosiding Berkala Ilmu Pendidikan Edupro : Prosiding Berkala Ilmu Pendidikan. *Edupro : Prosiding Berkala Ilmu Pendidikan*, 76–85.
- Miftahussaadah, M., & Subiyantoro, S. (2021). Paradigma Pembelajaran dan Motivasi Belajar Siswa. *Islamika*, 3(1), 97–107. <https://doi.org/10.36088/islamika.v3i1.1008>
- Moro Ramos, S. (2024). Canva as a tool to promote meaningful learning in the teaching of English as a foreign language. *European Public and Social Innovation Review*, 9. <https://doi.org/10.31637/EPSIR-2024-869>
- Nisak, R. K., & Rofi'ah, S. (2023). Problematika Guru dalam Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Digital. *BASICA Journal of Arts and Science in Primary Education*, 3(1), 41–50. <https://doi.org/10.37680/basicav3i1.3623>
- Pardimin, Arcana, N., & Supriadi, D. (2019). Developing media based on the information and communications technology to improve the effectiveness of the direct instruction method in mathematics learning. *Journal for the Education of Gifted Young Scientists*, 7(4), 1311–1323. <https://doi.org/10.17478/jegys.562636>
- Purbohadi, D., & Wijaya, T. W. (2023). Inovasi Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Lab Bahasa Online. *I-Com: Indonesian Community Journal*, 3(2), 618–627. <https://doi.org/10.33379/icom.v3i2.2582>
- RimahDani, D. E., Shaleh, S., & Nurlaeli, N. (2023). Variasi Metode Dan Media Pembelajaran Dalam Kegiatan Belajar Mengajar. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(1), 372. <https://doi.org/10.35931/am.v7i1.1829>
- Yulianaa, D., Baijurib, A., Supartoc, A. A., Seitunid, S., & Syukria, S. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Video. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI)*, 6(6), 247–257.

- Bond, M., Bedenlier, S., Marín, V. I., & Händel, M. (2024). *A systematic review of student engagement and educational technology in higher and school education*. Educational Technology Research and Development.
- Keller, J. M. (2023). *The ARCS Model of Motivation: Theory, Research, and Applications* (edisi terbaru/publikasi terbaru terkait ARCS).
- Liu, C. H., & Matthews, R. (2020). *Vygotsky's philosophy: Constructivism and its criticisms revisited*. International Education Studies.
- Mayer, R. E. (2021). *Multimedia Learning* (3rd ed.). Cambridge University Press.
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2020). *Intrinsic and Extrinsic Motivation from a Self-Determination Theory Perspective: Definitions, Theory, Practices, and Future Directions*. Contemporary Educational Psychology, 61, 101860.
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2024). Artikel atau tinjauan terbaru mengenai perkembangan Self-Determination Theory.
- Moro Ramos, S. (2024). *Canva as a Tool to Promote Meaningful Learning in the Teaching of English as a Foreign Language*. European Public & Social Innovation Review.
- Ngo, T. B., & Huyen, P. K. (2023). *Using Canva Platform in Designing English Lessons to Increase Students' Learning Motivation*. International Journal of Scientific and Research Publications.
- Lim, Y. J., & Swanto, S. (2025). *The Impact of Canva on Students' Motivation in Developing Writing Skills*. International Journal on E-Learning Practices.
- Abdulla, B. I. F. (2024). *Unleashing creative potential: Exploring the transformative impact of Canva on students' engagement and performance in writing*. Zanco Journal of Human Sciences, 28(1). <https://doi.org/10.21271/zjhs.28.1.14>
- Amalia, A. S., & Heriyawati, D. F. (2025). *Enhancing EFL students' engagement through Canva talk up media in a pesantren-based school*. Englisia: Journal of Language, Education, and Humanities, 13(1), 88–104. <https://doi.org/10.22373/ej.v13i1.31954>
- Pedroso, J. E., Sulleza, R. V., Francisco, K. H. M. C., Noman, A. J. O., & Martinez, C. A. V. (2023). *Unlocking the power of Canva: Students' views on using the all-in-one tool for creativity and collaboration*. Journal of Digital Learning and Distance Education, 2(2), 443–461. <https://doi.org/10.56778/jdlde.v2i2.117>
- Alfathira, S., et al. (2024). *Digital Multimodal Composing (DMC) Using Canva: EFL Students' Perspectives*. Journal of English Teaching and Linguistics Studies, 6(2), 94–102. <https://doi.org/10.55215/jetli.v6i2.10593>
- Asrul, N., & Sibarani, B. (2025). *Enhancing EFL Students' Recount Writing through Canva-Assisted Multimodal Learning: A Descriptive Qualitative Study at Junior High School*

*Level. EXCELLENCE: Journal of English and English Education*, 5(2).  
<https://doi.org/10.47662/ejee.v5i2.1351>

Al-Mashaqbeh, I. F., & Al Shurman, M. M. (2025). *The impact of Canva integration on English language learning: Enhancing motivation, engagement, and classroom participation. Journal of Educational and Social Research*. (Sesuaikan volume, nomor, halaman, dan DOI sesuai artikel yang Anda gunakan).

Wijaya, K. F. (2024). *The impacts of Canva media for the continual advancement of Indonesian EFL learners' writing proficiency levels. Journal of English Teaching and Linguistic Issues*, 3(3), 120–134. <https://doi.org/10.58194/jetli.v3i3.1892>