

Peningkatan Hasil Belajar pada Materi Teks Prosedur dengan Media Canva pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Indramayu

Nur Fadia ^{1*}, Eli Herlina ², Saroni ³, Komariah ⁴

^{1, 2, 3, 4} Universitas Wiralodra, Indonesia

* nurfadia@unwir.ac.id

Abstrak

Permasalahan utama yang diangkat adalah rendahnya hasil belajar siswa yang disebabkan oleh penggunaan media pembelajaran konvensional yang kurang menarik. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis Canva dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi teks prosedur. Metode penelitian ini menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing mencakup tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Setiap siklus difokuskan pada penerapan media Canva dalam pembelajaran teks prosedur pada 30 siswa kelas VII B SMP Negeri 2 Indramayu. Instrumen penelitian meliputi lembar penilaian hasil belajar, lembar observasi aktivitas guru dan siswa, pedoman wawancara, serta dokumentasi foto dan hasil desain siswa. Data kuantitatif dianalisis menggunakan statistik deskriptif untuk melihat peningkatan capaian hasil belajar antarsiklus, sedangkan data kualitatif diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi yang dianalisis secara interaktif. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang terjadi pada nilai rata-rata siswa, dari 65,00 pada *Siklus I* menjadi 85,00 pada *Siklus II*. Persentase ketuntasan belajar meningkat dari 33,33% menjadi 100%. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan media canva secara maksimal dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi teks prosedur sekaligus mendorong keterlibatan aktif dan kreativitas siswa dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: Hasil Belajar, Teks Prosedur, Media Canva

Pendahuluan

Pendidikan merupakan upaya strategis dalam mempersiapkan generasi muda menghadapi tantangan zaman yang semakin kompleks, terutama pada era globalisasi dan perkembangan teknologi informasi yang berlangsung sangat cepat. Dalam konteks ini, pendidikan tidak hanya berperan sebagai sarana transfer ilmu pengetahuan, tetapi juga sebagai wahana pembentukan karakter, kemampuan berpikir kritis, dan kompetensi adaptif yang dibutuhkan dalam kehidupan abad ke-21. Kualitas pendidikan yang baik diharapkan mampu menghasilkan sumber daya manusia Indonesia yang cerdas, kreatif, berdaya saing, serta mampu beradaptasi dengan perubahan sosial dan teknologi yang sangat dinamis (Toma et al, 2023). Dengan demikian, proses pendidikan perlu dirancang secara optimal dan inovatif untuk memastikan bahwa setiap peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang relevan dan bermakna (Yanah et al, 2024).

Salah satu aspek utama yang berkontribusi terhadap peningkatan kualitas pendidikan adalah pelaksanaan pembelajaran yang efektif, efisien, serta adaptif terhadap perkembangan teknologi (Ajjah et al, 2025). Pembelajaran yang baik harus mampu menjawab tantangan zaman dengan menghadirkan berbagai pendekatan, strategi, serta media yang mendukung pencapaian tujuan pendidikan secara maksimal (Annissa et al, 2022). Sistem pendidikan yang unggul di era digital ditandai oleh kemampuan pendidik dan lembaga pendidikan dalam memanfaatkan teknologi

informasi untuk meningkatkan kualitas interaksi, materi, dan pengalaman belajar siswa (Satrio et al, 2025). Pemanfaatan teknologi ini terbukti dapat menciptakan pembelajaran yang lebih relevan dengan kebutuhan kehidupan modern, serta memfasilitasi terciptanya proses belajar yang partisipatif dan kontekstual (Ibrahim et al, 2025).

Perkembangan teknologi informasi telah membawa perubahan dalam dunia pendidikan, khususnya dalam hal metode penyampaian materi, penggunaan media, serta kualitas hasil pembelajaran (Rakhmanda et al, 2025). Media digital memungkinkan pembelajaran berlangsung secara lebih interaktif, komunikatif, dan menarik sehingga siswa merasa lebih termotivasi untuk berpartisipasi aktif dalam proses belajar (Maulinda et al, 2024). Teknologi digital juga memungkinkan guru menghadirkan materi pembelajaran yang lebih variatif, seperti video, animasi, grafik, dan simulasi, yang dapat membantu siswa memahami materi secara lebih mendalam (Agustini, 2021). Dengan memanfaatkan teknologi, guru dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan serta memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengeksplorasi potensi mereka melalui aktivitas belajar yang kreatif dan inovatif.

Meskipun demikian, realitas pembelajaran di lapangan menunjukkan bahwa belum semua guru memanfaatkan teknologi secara optimal dalam kegiatan belajar-mengajar. Banyak guru masih mengandalkan media pembelajaran konvensional seperti papan tulis, buku teks, atau Lembar Kerja Siswa (LKS), yang sering kali bersifat monoton dan kurang mendukung pendekatan pembelajaran yang menarik dan kontekstual. Kurangnya inovasi dalam penggunaan media pembelajaran menyebabkan rendahnya motivasi belajar siswa, dan tidak jarang membuat siswa cepat merasa bosan dalam mengikuti pembelajaran (Nugroho, 2023). Kondisi ini sesuai dengan temuan yang menyatakan bahwa kurangnya inovasi dalam penggunaan media berdampak terhadap menurunnya minat dan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran (Taufik, 2022).

Situasi serupa juga terjadi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi teks prosedur yang menuntut pemahaman siswa terhadap langkah-langkah kerja yang sistematis, runtut, dan logis. Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan oleh peneliti di SMP Negeri 2 Indramayu, ditemukan bahwa siswa mengalami kesulitan dalam memahami struktur dan tahapan penyusunan teks prosedur. Hal ini disebabkan oleh minimnya media pembelajaran yang mendukung visualisasi langkah-langkah prosedur secara jelas dan menarik. Penyampaian materi yang didominasi penjelasan verbal membuat siswa kurang mampu membayangkan proses atau tahapan secara konkret, sehingga berdampak pada rendahnya kemampuan mereka dalam memahami dan menyusun teks prosedur dengan benar.

Selain itu, guru cenderung menggunakan metode ceramah dan diskusi yang kurang bervariasi dalam penyampaian materi, sehingga pembelajaran berlangsung secara satu arah dan tidak memberikan banyak kesempatan bagi siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses belajar. Media pembelajaran yang digunakan pun masih cenderung sederhana dan tidak memanfaatkan potensi teknologi digital yang sebenarnya mampu mendukung pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif (Darmawanti, 2022). Akibatnya, siswa kurang terstimulasi secara visual maupun kognitif, sehingga proses pembelajaran menjadi monoton dan tidak memberikan pengalaman belajar yang memadai bagi siswa yang memiliki gaya belajar visual dan kreatif.

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Canva sebagai media pembelajaran digital memiliki potensi besar dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. *Canva* merupakan *platform* desain grafis yang menyediakan berbagai fitur seperti template, ikon, grafis, video, dan animasi yang dapat membantu siswa memvisualisasikan materi pembelajaran secara lebih

menarik dan sistematis (Hanifah et al, 2024). Dengan desain yang intuitif, Canva memungkinkan siswa untuk berkreasi dalam menyusun materi pelajaran secara visual, sehingga meningkatkan keterlibatan siswa dan memfasilitasi pembelajaran yang lebih bermakna. Penelitian menyatakan bahwa *Canva* mampu meningkatkan atensi visual, mempermudah representasi materi, dan memberikan ruang eksploratif yang luas bagi siswa dalam mengembangkan kreativitas (Taufik, 2022).

Penelitian lain juga memperkuat temuan tersebut, menyatakan bahwa integrasi *Canva* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dapat meningkatkan motivasi belajar, kreativitas, serta hasil belajar siswa secara maksimal (Mappasoro et al, 2022). Demikian pula, penelitian yang menunjukkan bahwa media digital berbasis desain grafis dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa, menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna, dan menyajikan materi secara lebih menarik dan mudah dipahami (Lubis et al, 2025; Triningsih, 2021 ; Yanto, 2019). Namun, penelitian-penelitian tersebut cenderung berfokus pada peningkatan kreativitas dan motivasi belajar secara umum, dan belum banyak mengkaji penggunaan *Canva* secara spesifik dalam pembelajaran teks prosedur pada siswa jenjang SMP.

Berdasarkan kajian tersebut, terlihat adanya *gap penelitian* yaitu minimnya studi yang secara khusus meneliti efektivitas *Canva* dalam mendukung pembelajaran materi teks prosedur, terutama dalam konteks pembelajaran berbasis proyek yang memungkinkan siswa menghasilkan desain visual sebagai representasi langkah-langkah prosedur. Selain itu, belum banyak penelitian yang mengintegrasikan *Canva* untuk meningkatkan hasil belajar secara langsung melalui kegiatan penyusunan teks prosedur dalam bentuk visual digital. Oleh karena itu, penelitian ini menawarkan *novelty* berupa pemanfaatan *Canva* sebagai media pembelajaran berbasis proyek untuk membantu siswa memahami dan memvisualisasikan struktur teks prosedur secara lebih sistematis, kreatif, dan interaktif. Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini mengangkat judul “Peningkatan Hasil Belajar pada Materi Teks Prosedur dengan Media *Canva* pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Indramayu Tahun Ajaran 2024–2025.”

Metode

Metode penelitian ini disusun dalam bentuk penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan melalui dua siklus yang saling berkesinambungan. Setiap siklus dirancang secara sistematis mulai dari tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, hingga refleksi. Model ini diterapkan untuk memberikan ruang perbaikan berkelanjutan terhadap proses pembelajaran dengan memanfaatkan media *Canva* dalam pembelajaran teks prosedur pada siswa kelas VII. Pelaksanaan tindakan pada setiap siklus diarahkan untuk mengidentifikasi perkembangan kemampuan siswa, efektivitas strategi pembelajaran, serta penguatan pemahaman siswa terhadap teks prosedur melalui desain pembelajaran yang inovatif dan berbasis digital (Fauziah, 2018).

Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun rancangan pembelajaran yang meliputi tujuan pembelajaran, perangkat pembelajaran, lembar kegiatan siswa, instrumen observasi, serta alat evaluasi hasil belajar setiap siklus. Selain itu, peneliti merancang materi teks prosedur berbasis *Canva* yang disesuaikan dengan tingkat perkembangan dan karakteristik siswa. Penyusunan perangkat ini dirancang untuk memfasilitasi siswa dalam memahami struktur teks prosedur melalui tampilan visual yang menarik dan sistematis. Pendekatan campuran digunakan untuk memperkuat keseluruhan proses penelitian melalui integrasi data kuantitatif dan kualitatif, sehingga diperoleh gambaran yang menyeluruh mengenai dampak tindakan yang diberikan (Creswell et al, 2021).

Tahap pelaksanaan tindakan dilakukan dengan mengimplementasikan pembelajaran teks prosedur menggunakan Canva. Pada siklus I, fokus tindakan diarahkan pada pemahaman konsep dasar teks prosedur, pengenalan struktur teks, serta penguasaan langkah awal penggunaan Canva. Guru memberikan contoh desain teks prosedur sebagai model bagi siswa sebelum mereka mencoba membuat versi sederhana. Pada siklus II, aktivitas pembelajaran ditingkatkan dengan menuntut siswa menghasilkan produk digital yang lebih kompleks, lengkap, dan sistematis. Siswa diarahkan untuk mengembangkan teks prosedur dalam bentuk proyek desain yang memadukan unsur visual, ikon, ilustrasi, dan tipografi kreatif sehingga mereka tidak hanya memahami isi, tetapi juga mampu mengkomunikasikannya secara visual.

Observasi dilakukan pada setiap siklus untuk merekam aktivitas belajar siswa selama implementasi pembelajaran berbasis Canva. Catatan observasi mencakup partisipasi siswa, keaktifan berdiskusi, kemampuan mengikuti instruksi, sistematika berpikir, serta kreativitas dalam menyusun desain teks prosedur. Observasi ini juga menelaah sejauh mana pembelajaran digital ini mampu menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan kondusif. Instrumen penelitian digunakan untuk mendukung proses pengumpulan data kuantitatif dan kualitatif secara sistematis. Instrumen kuantitatif berupa lembar penilaian hasil belajar pada akhir setiap siklus yang mencakup indikator kemampuan memahami struktur teks prosedur, ketepatan penggunaan bahasa, serta kualitas penyajian visual pada produk Canva. Instrumen kualitatif terdiri atas lembar observasi aktivitas guru dan siswa, pedoman wawancara terbuka untuk menggali pengalaman dan persepsi siswa terhadap penggunaan Canva, serta instrumen dokumentasi yang mencatat artefak pembelajaran seperti foto kegiatan, catatan lapangan, desain siswa, dan dokumen pendukung lainnya.

Seluruh instrumen disusun untuk memastikan keterukuran data dan kemudahan peneliti dalam menilai perubahan pembelajaran secara bertahap. Data kuantitatif dikumpulkan melalui penilaian hasil belajar siswa pada akhir setiap siklus. Penilaian siklus I berfungsi sebagai gambaran awal kemampuan siswa setelah tindakan pertama diberikan, sedangkan penilaian siklus II menunjukkan perkembangan kemampuan mereka setelah perbaikan strategi dilakukan. Analisis data kuantitatif menggunakan statistik deskriptif untuk melihat kecenderungan peningkatan hasil belajar, distribusi nilai, dan tingkat ketuntasan siswa pada setiap siklus. Penggunaan data numerik ini memberikan bukti objektif mengenai efektivitas tindakan (Creswell et al, 2021).

Data kualitatif dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Wawancara dilakukan kepada beberapa siswa untuk menggali pengalaman mereka dalam menggunakan *Canva*, hambatan yang dirasakan, serta manfaat yang diperoleh dalam memahami teks prosedur. Dokumentasi berupa foto, video, hasil desain siswa, dan catatan lapangan dihimpun untuk melengkapi data observasi dan menguatkan temuan penelitian. Analisis kualitatif dilakukan melalui proses reduksi, kategorisasi, penyajian data, dan penarikan kesimpulan mengikuti langkah-langkah analisis interaktif (Miles et al, 2020). Hasil analisis kuantitatif dan kualitatif dari kedua siklus kemudian digabungkan melalui teknik triangulasi. Triangulasi dilakukan dengan membandingkan hasil penilaian siswa, catatan observasi, temuan wawancara, dan dokumentasi untuk memastikan akurasi interpretasi data dan memperkuat keandalan temuan. Penggunaan triangulasi sangat penting dalam penelitian campuran untuk meningkatkan validitas dan konsistensi hasil (Etikan et al, 2016).

Indikator keberhasilan penelitian ini ditetapkan berdasarkan tiga aspek utama, yaitu peningkatan hasil belajar siswa dari siklus I ke siklus II, meningkatnya keaktifan dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, serta kemampuan siswa menghasilkan produk teks prosedur

berbasis Canva yang memenuhi kriteria ketepatan struktur, kebahasaan, dan kreativitas visual. Penelitian dinyatakan berhasil apabila minimal 75% siswa mengalami peningkatan kompetensi dan menunjukkan kualitas produk desain yang sesuai standar pembelajaran. Melalui penerapan dua siklus penelitian tindakan kelas ini, penelitian diharapkan mampu memperlihatkan bahwa penggunaan Canva tidak hanya efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap teks prosedur, tetapi juga mampu menumbuhkan kreativitas, literasi visual, dan literasi digital yang sangat dibutuhkan di era pembelajaran modern. Integrasi media digital ini berpotensi menjadi rekomendasi strategis untuk peningkatan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi yang menuntut pemahaman langkah-langkah yang sistematis dan visual.

Hasil

Pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini dilakukan melalui dua siklus yang saling berkesinambungan, dan masing-masing siklus terdiri atas tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi, serta refleksi. Pada tahap perencanaan awal, peneliti bersama guru menyusun perangkat pembelajaran yang digunakan untuk mengimplementasikan media Canva pada materi teks prosedur. Perangkat pembelajaran mencakup tujuan pembelajaran, materi, lembar observasi, instrumen penilaian hasil belajar, serta contoh desain teks prosedur berbasis Canva. Pada tahap ini, peneliti menyiapkan bahan ajar visual sederhana untuk keperluan siklus I, sekaligus menyusun rencana perbaikan untuk siklus yang lebih lanjut.

Rencana tindakan disusun agar pembelajaran dapat berlangsung sistematis, menarik, dan mendukung peningkatan pemahaman siswa terhadap struktur teks prosedur. Pelaksanaan tindakan pada siklus I dimulai dengan guru memberikan apersepsi mengenai pentingnya teks prosedur dalam kehidupan sehari-hari, dilanjutkan dengan penjelasan tentang struktur teks dan penggunaannya. Guru kemudian memperkenalkan *Canva* sebagai media pembelajaran dan mendemonstrasikan fitur dasar seperti memilih template, memasukkan teks, dan menambahkan gambar. Siswa kemudian diminta mencoba membuat teks prosedur sederhana dalam kelompok kecil untuk melatih penggunaan *Canva* dan memahami struktur teks.

Hasil observasi yang dilakukan pada siklus I, diketahui bahwa sebagian siswa masih mengalami kesulitan mengoperasikan *Canva*, terutama dalam mengatur tampilan visual dan memilih elemen desain. Sementara itu, beberapa siswa masih belum sepenuhnya memahami penyusunan langkah-langkah teks prosedur secara sistematis. Observasi juga menunjukkan bahwa motivasi siswa mulai meningkat, tetapi partisipasi aktif belum merata di seluruh kelompok. Refleksi hasil siklus I menunjukkan perlunya penyempurnaan tindakan pada siklus berikutnya. Guru dan peneliti merumuskan strategi perbaikan berupa pemberian panduan penggunaan Canva yang lebih terstruktur, penyediaan contoh desain yang lebih lengkap, serta pendampingan lebih intensif terutama bagi siswa yang kurang memahami fitur teknologi dasar. Temuan pada siklus I ini menjadi dasar penyusunan rencana tindakan yang lebih matang untuk siklus II, dengan fokus pada peningkatan kemandirian dan kreativitas siswa.

Pelaksanaan tindakan pada siklus II kemudian disusun berdasarkan hasil refleksi tersebut. Pada awal pembelajaran, guru melakukan penguatan materi mengenai struktur teks prosedur dan melakukan review ulang mengenai fitur Canva yang telah diperkenalkan sebelumnya. Selanjutnya, siswa diberi tugas individu untuk membuat teks prosedur bertema tertentu secara lengkap dan mandiri menggunakan Canva. Pada tahap ini, siswa diberi kebebasan untuk mengombinasikan teks, gambar, ikon, dan elemen visual lainnya untuk menghasilkan desain yang lebih menarik. Guru dan peneliti memberikan pendampingan secara langsung untuk

memastikan setiap siswa mampu menyusun langkah-langkah dengan benar, memilih elemen visual dengan tepat, dan mengembangkan kreativitas dalam desain.

Observasi pada siklus II menunjukkan adanya peningkatan yang jelas dibandingkan siklus I. Siswa tampak lebih percaya diri, aktif, dan lancar dalam menggunakan Canva. Mereka mulai memanfaatkan fitur yang lebih kompleks, menyusun struktur teks dengan tepat, dan menghasilkan tampilan visual yang jauh lebih baik. Aktivitas belajar menjadi lebih interaktif, dan siswa menunjukkan kemampuan bekerja mandiri yang lebih tinggi. Dokumentasi berupa foto kegiatan, catatan observasi, dan hasil desain siswa menunjukkan bahwa penggunaan Canva berhasil meningkatkan kemampuan memahami materi secara visual serta memperkuat motivasi dan minat belajar. Refleksi dari tindakan siklus II menunjukkan bahwa sebagian besar siswa telah mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan. Hasil belajar meningkat secara maksimal dibandingkan siklus I, ditandai dengan meningkatnya kualitas desain teks prosedur yang dibuat siswa dan meningkatnya tingkat ketepatan struktur teks. Media Canva terbukti efektif membantu siswa memahami langkah-langkah teks prosedur secara sistematis, sekaligus menumbuhkan kreativitas dan literasi digital.

Sehingga tercapainya target keberhasilan dan meningkatnya keterlibatan belajar siswa, penelitian tindakan kelas dinyatakan cukup sampai pada siklus II karena perbaikan pembelajaran telah terlaksana secara optimal dan memenuhi harapan. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana peningkatan hasil belajar siswa kelas VII SMP Negeri 2 Indramayu pada materi teks prosedur setelah diterapkan media pembelajaran berbasis canva. Untuk mengukur peningkatan tersebut, dilakukan tes awal (*pre-test*) dan tes akhir (*post-test*) terhadap 30 siswa. Berikut tabel hasil pre test dan post-test pada pembelajaran teks prosedur.

Tabel 1. Hasil Tes siswa Siklus I dan Siklus II

No.	Nama	Hasil Siklus I	Hasil Siklus II
1.	S1	40	80
2.	S2	60	80
3.	S3	60	80
4.	S4	60	80
5.	S5	80	90
6.	S6	70	80
7.	S7	70	90
8.	S8	80	90
9.	S9	80	80
10.	S10	50	80
11.	S11	60	80
12.	S12	80	90
13.	S13	50	80
14.	S14	80	90
15.	S15	50	80
16.	S16	60	80
17.	S17	40	80
18.	S18	60	80
19.	S19	80	90
20.	S20	60	80
21.	S21	70	90
22.	S22	70	90
23.	S23	60	80
24.	S24	80	90
25.	S25	50	80
26.	S26	60	100
27.	S27	80	90

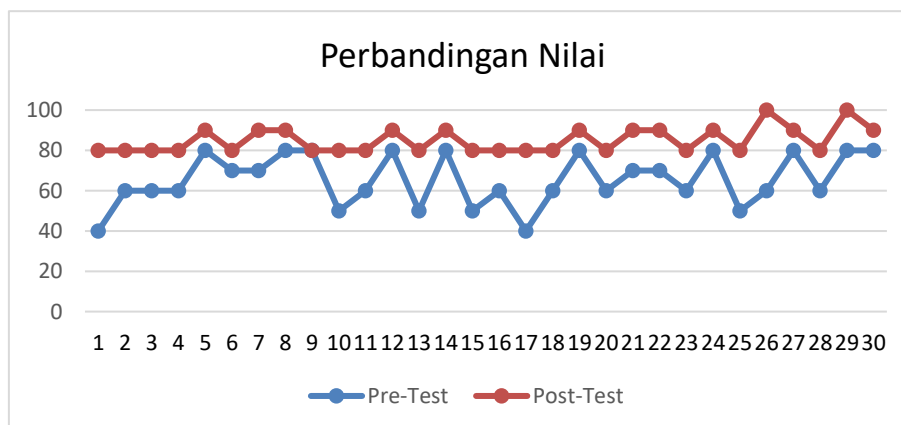
No.	Nama	Hasil Siklus I	Hasil Siklus II
28.	S28	60	80
29.	S29	80	100
30.	S30	80	90
Rata-rata		65,00	85,00

Berdasarkan Tabel 1, nilai rata-rata peserta didik pada Siklus I adalah 65,00 yang masih berada di bawah Tingkat Capaian Kompetensi (TCK) yaitu 75. Hanya sebagian kecil peserta didik yang memperoleh nilai ≥ 75 sebelum diberi perlakuan. Nilai terendah dalam siklus ini adalah 40, sedangkan nilai tertinggi mencapai 80. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran belum efektif dalam peningkatan pemahaman materi siswa.

Tabel 2. Rata-rata Nilai

Indikator	Siklus I	Siklus II
Jumlah Peserta Didik	30	30
Rata-rata Nilai	65,00	85,00
Jumlah Tuntas (≥ 75)	10	30
Persentase Ketuntasan	33,33%	100%
Peningkatan Rata-rata Nilai	-	+30,72

Berdasarkan tabel 2 digambarkan bahwa nilai rata-rata siswa sebelum adanya perlakuan menggunakan media pembelajaran berbasis canva (*Siklus I*) yaitu 65,00 dibandingkan dengan nilai rata-rata siswa sesudah adanya perlakuan menggunakan media pembelajaran berbasis canva (*Siklus II*) yaitu 85,00. Dengan demikian, melihat dari hasil belajar siswa yang dihadapkan meningkat setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran canva.



Gambar 1. Grafik perbandingan Nilai Siklus I dan Siklus II

Grafik "Perbandingan Nilai" menampilkan hasil Siklus I dan Siklus II dari 30 peserta didik. Garis berwarna biru mewakili nilai *Siklus I*, sementara garis merah menunjukkan nilai *Siklus II*. Terlihat bahwa nilai Siklus I peserta didik sangat bervariasi dan banyak yang berada di bawah angka 75, menunjukkan sebagian besar peserta didik belum tuntas sebelum pembelajaran. Sebaliknya, nilai *Siklus II* tampak stabil dan tinggi, berada di atas ambang ketuntasan, dengan sebagian besar peserta didik memperoleh nilai antara 80 hingga 100. Grafik ini menunjukkan adanya peningkatan yang jelas dan merata pada seluruh peserta didik setelah proses pembelajaran dilaksanakan.

Pembahasan

Berdasarkan Tabel 1, nilai rata-rata peserta didik pada Siklus I tercatat sebesar 65,00, angka yang masih berada jauh di bawah Tingkat Capaian Kompetensi (TCK) yaitu 75. Kondisi ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum mampu menguasai materi pembelajaran

secara optimal sebelum dilakukan intervensi melalui penggunaan media canva. Hanya sebagian kecil peserta didik yang memperoleh nilai pada atau di atas batas ketuntasan, sehingga menggambarkan rendahnya tingkat penguasaan konsep pada tahap awal. Nilai minimum yang diperoleh siswa adalah 40, sedangkan nilai tertinggi mencapai 80, menunjukkan bahwa penyebaran nilai masih berada pada kategori sedang dan belum menunjukkan pemerataan capaian belajar yang ideal. Hal ini menjadi indikator bahwa strategi pembelajaran konvensional yang diterapkan sebelumnya belum mampu sepenuhnya menumbuhkan pemahaman yang mendalam. Kondisi tersebut sejalan dengan pernyataan bahwa “keberhasilan pembelajaran ditentukan oleh sejauh mana siswa mampu memahami dan mengaplikasikan materi yang diajarkan secara mandiri dalam berbagai konteks” (Taufik, 2022).

Berdasarkan tabel 2 diperlihatkan perbandingan hasil ketuntasan belajar antara Siklus I dan Siklus II setelah penerapan media pembelajaran berbasis canva. Jumlah peserta didik tetap sama, yaitu 30 orang, namun capaian hasil belajar siswa mengalami peningkatan yang sangat baik. Nilai rata-rata Siklus I yang berada pada angka 65,00 meningkat tajam menjadi 85,00 pada Siklus II. Selain itu, jumlah siswa yang mencapai ketuntasan belajar juga meningkat drastis dari 10 siswa (33,33%) menjadi seluruh siswa atau 30 siswa (100%) pada Siklus II. Perubahan ini menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan media visual interaktif mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna, sehingga seluruh siswa dapat mencapai kompetensi yang ditargetkan. Media pembelajaran visual dapat meningkatkan retensi informasi karena menyajikan konten secara lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami oleh peserta didik (Mayer, 2009).

Peningkatan nilai rata-rata sebesar +30,72 poin membuktikan bahwa penggunaan media canva memberikan dampak positif yang baik terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Canva memungkinkan guru menyajikan materi dalam bentuk visual yang komunikatif, terstruktur, dan menarik secara estetika, sehingga siswa dapat memahami konsep dengan lebih cepat, akurat, dan menyenangkan. Media yang menarik diketahui dapat meningkatkan motivasi intrinsik siswa, menjaga fokus belajar, serta mendorong keterlibatan aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Kondisi ini diperkuat oleh pendapat yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa secara optimal (Ibrahim et al, 2025).

Temuan penelitian ini sekaligus mengonfirmasi hasil penelitian sebelumnya. Misalnya, penelitian menemukan bahwa penggunaan media digital berbasis desain grafis mampu meningkatkan minat belajar dan pemahaman konsep siswa secara optimal (Saqjuddin et al, 2025). Hasil serupa juga ditunjukkan yang menyatakan bahwa media visual interaktif dapat memperkuat daya ingat siswa dan membantu mereka mencapai ketuntasan belajar secara lebih merata (Imban, 2024). Selain itu, penelitian menegaskan bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran dapat meningkatkan efektivitas proses belajar karena materi dapat disajikan secara lebih kontekstual dan mudah dipahami (Azhar et al, 2024). Dengan demikian, hasil siklus dalam penelitian ini tidak hanya menunjukkan keberhasilan intervensi, tetapi juga memperkuat temuan-temuan penelitian sebelumnya mengenai efektivitas media digital dalam meningkatkan capaian belajar siswa.

Secara keseluruhan, peningkatan ketuntasan belajar pada Siklus II menunjukkan bahwa penggunaan canva tidak hanya membantu memperkuat pemahaman materi, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, kreatif, dan menyenangkan. Dampak positif tersebut memberikan gambaran bahwa pemanfaatan media visual interaktif sangat relevan dalam menjawab kebutuhan pembelajaran modern di era digital. Dengan demikian, integrasi

media canva dalam pembelajaran dapat dianggap sebagai strategi efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep, memperluas kemampuan literasi visual siswa, serta mendorong tercapainya ketuntasan belajar secara menyeluruh.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis deskriptif kuantitatif, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran canva memberikan pengaruh yang optimal dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi teks prosedur di kelas VII B SMP Negeri 2 Indramayu. Sebelum media canva diterapkan, rata-rata nilai siswa masih berada di bawah Tingkat Capaian Kompetensi (TCK), sehingga menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum mencapai ketuntasan belajar. Setelah penggunaan media canva dalam proses pembelajaran, terjadi peningkatan yang sangat signifikan pada capaian hasil belajar siswa. Hal ini terlihat dari perbedaan nilai rata-rata antara Siklus I sebesar 65,00 dan Siklus II sebesar 85,00. Peningkatan tersebut mengindikasikan bahwa media canva mampu membantu siswa memahami materi secara visual, terstruktur, dan menarik, sehingga mendorong terciptanya pembelajaran yang lebih efektif, interaktif, dan bermakna. Dengan demikian, dapat ditegaskan bahwa integrasi media canva merupakan strategi pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan penguasaan konsep siswa pada materi teks prosedur.

Meskipun memberikan hasil yang positif, penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Pertama, penelitian dilakukan hanya pada satu kelas dengan jumlah peserta didik terbatas, sehingga hasilnya belum dapat digeneralisasikan ke kelas atau sekolah lain. Kedua, penelitian dilaksanakan hanya dalam dua siklus, sehingga peningkatan yang terjadi belum dapat dikaji secara longitudinal untuk melihat keberlanjutan dampaknya. Ketiga, efektivitas media canva sangat dipengaruhi oleh ketersediaan perangkat teknologi dan kemampuan digital siswa maupun guru, sehingga hasil penelitian dapat bervariasi pada konteks sekolah yang berbeda. Selain itu, penelitian ini belum mengeksplorasi secara mendalam pengaruh gaya belajar siswa terhadap efektivitas penggunaan media canva. Berdasarkan keterbatasan tersebut, penelitian selanjutnya direkomendasikan untuk melibatkan sampel yang lebih besar dan beragam, serta menerapkan desain penelitian jangka panjang untuk melihat konsistensi peningkatan hasil belajar. Penelitian berikutnya juga dapat menggabungkan media canva dengan model pembelajaran inovatif seperti Problem-Based Learning atau Project-Based Learning untuk memperoleh hasil yang lebih komprehensif. Selain itu, kajian mendalam mengenai motivasi, minat, dan karakteristik gaya belajar siswa juga perlu dipertimbangkan untuk memberikan pemahaman yang lebih utuh mengenai efektivitas media pembelajaran digital.

Acknowledgment

-

Daftar Pustaka

- Agustini, S. (2021). Penerapan media pembelajaran Qr Code berbantuan Canva untuk meningkatkan hasil belajar Akuntansi. *Jurnal Nalar Pendidikan*, 9(1), 1-10. <https://doi.org/10.26858/jnp.v9i1.20228>
- Ajjah, N., Juidah, I., Nasihin, A., & Kurniyah, Y. (2025). Respons Peserta Didik Terhadap Pembelajaran Teks Prosedur Menggunakan Pendekatan Crt Berbantuan Aplikasi Canva Di Kelas Vii. *Bahtera Indonesia; Jurnal Penelitian Bahasa dan Sastra Indonesia*, 10(2), 520-527. <https://doi.org/10.31943/bi.v10i2.1271>

- Annissa, A., & Wikarya, Y. (2022). Penggunaan Media Canva Untuk Meningkatkan Kreativitas dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pustaka Data (Pusat Akses Kajian Database, Analisa Teknologi, Dan Arsitektur Komputer)*, 2(2), 90-94. <https://doi.org/10.55382/jurnalpustakadata.v2i2.307>
- Azhar, M., Wahyudi, H., & Yolanda, D. (2024). Integrasi teknologi dalam buku ajar: menyongsong keterampilan abad 21. *Uluwwul Himmah Educational Research Journal*, 1(1).
- Creswell, J. W., & Plano Clark, V. L. (2021). *Designing and Conducting Mixed Methods Research*. Thousand Oaks, CA: Sage Publications.
- Darmawanti, E. (2022). Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Materi Teks Eksplanasi melalui Media Canva dan Aplikasi Quizizz pada Pembelajaran Daring. *Jurnal Ilmiah Pendidik Indonesia*, 1(2), 66-72. <https://doi.org/10.56916/jipi.v1i2.170>
- Etikan, I., Musa, S. A., & Alkassim, R. S. (2016). "Comparison of Convenience Sampling and Purposive Sampling". *American Journal of Theoretical and Applied Statistics*, 5(1), 1-4. <https://doi.org/10.11648/j.ajtas.20160501.11>
- Fauziah, N. (2018). *Penelitian Tindakan Kelas: Teori dan Praktik*. Bandung: Alfabeta.
- Hanifah, N., & Sukartiningsih, W. (2024). Fenomena Media Kolaborasi Tiktok-Canva dalam Pembelajaran Berdiferensiasi untuk Kemampuan Menulis Teks Prosedur di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 12(3), 349-359.
- Ibrahim, N. W., Manoarfa, M., Ismail, M. F., & Irawan, N. (2025). Peran Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran. *Jurnal Literasi Digital*, 5(2), 134-144. <https://doi.org/10.54065/jld.5.2.2025.668>
- Imban, R. D. (2024). Implementasi Media Visual Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Al-Muhtarif: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(2), 482-492.
- Lubis, N. A., Saragih, R. M. B., & Matondang, K. (2025). Pengembangan LKPD Berbasis Budaya Melayu dengan Model Problem Based Learning Berbantuan Canva. *OMEGA: Jurnal Keilmuan Pendidikan Matematika*, 4(1), 08-15.
- Mappasoro, M. I. A., & Ulinuha, Z. (2022). Meningkatkan Kemampuan Anak Membedakan Huruf Vokal dan Konsonan Melalui Pemanfaatan Media Pembelajaran Flashcard. *Jurnal Dieksis ID*, 2(2), 91-102. <https://doi.org/10.54065/dieksis.2.2.2022.216>
- Maulinda, T. N., Megawati, E., & Rafidah, F. (2024). Efektivitas Pengembangan E-Modul Interaktif Bahasa Indonesia Materi Teks Prosedur Berbasis Canva. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 8(3), 486-493. <http://dx.doi.org/10.30998/sap.v8i3.19323>
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia Learning*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2020). *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook*. Thousand Oaks, CA: Sage Publications.
- Nugroho, W. (2023). Pengaruh Penggunaan Canva Terhadap Belajar Menulis Teks Prosedur. *Jurnal Citra Pendidikan*, 3(4), 1238-1242. <https://doi.org/10.38048/jcp.v3i4.2199>
- Rakhmanda, T. D., & Pranoto, A. (2025). Peningkatan Kreativitas dan Kemampuan Menulis Teks Prosedur Siswa dengan Metode PjBL (Project Based Learning) Melalui Media Canva pada Kelas IX-E SMP Negeri 13 Surabaya Tahun Ajaran 2025-2026. *Journal of Education and Pedagogy*, 2(1), 86-92. <https://doi.org/10.62354/jep.v2i1.39>

- Saqjuddin, S., & Saputra, E. E. (2025). Pengembangan Media Komik Digital untuk Meningkatkan Minat Belajar IPS pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Multidisiplin*, 1(2), 65-74. <https://doi.org/10.54297/jpmd.v1i2.1210>
- Satrio, O., Harjono, H. S., & Wini, L. O. (2025). Meningkatkan Keterampilan Menulis Teks Prosedur Siswa SMP dengan Pemanfaatan Media Visual. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, dan Sastra*, 11(1), 767-774. <https://doi.org/10.30605/onoma.v11i1.5311>
- Taufik, T. (2022). Penerapan Blanded Learning Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Berbasis TIK. *Jurnal Literasi Digital*, 2(1), 1–10. <https://doi.org/10.54065/jld.2.1.2022.109>
- Toma, A. A., & Reinita, R. (2023). Pengembangan media pembelajaran canva berbasis model problem based learning di kelas iv sekolah dasar. *Sekolah Dasar: Kajian Teori dan Praktik Pendidikan*, 32(2), 162-177. <https://doi.org/10.17977/um009v32i22023p162-177>
- Yanah, T., Sholeh, M., & Naufal, M. Z. (2024). Penerapan Model Multiliterasi Berbasis Media Canva Dalam Pembelajaran Menulis Teks Prosedur Pada Siswa Kelas Vii SMPN 1 Sliyeg Tahun Ajaran 2024/2025. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(4), 831-842. <https://doi.org/10.23969/jp.v9i4.19019>