

***Development Of Interactive Digital Teachin Materials Using Canva In English
Language Classes To Enhance Student Motivation At SMKN 1 Hanau***

**Pengembangan Bahan Ajar Digital Interaktif Berbasis Canva Dalam Mata Pelajaran
Bahasa Inggris Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Di SMKN 1 Hanau**

Dwi Lestari

Program Studi Magister Teknologi Pendidikan Universitas Dr. Soetomo Surabaya

Email: dlestary91@gmail.com

*Corresponding Author

Received : 1 Juni 2026, Revised : 8 Juni 2026, Accepted : 21 Juni 2026

ABSTRACT

This study aims to develop Canva-based interactive digital teaching materials in English subjects at SMKN 1 Hanau, Central Kalimantan and determine the feasibility, effectiveness, and student responses to the use of these media. This research used the Research and Development (R&D) method with the ADDIE model consisting of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation stages. The subjects were 32 tenth-grade students. Data collection techniques included observation, interviews, documentation, expert validation questionnaires, and student response questionnaires. The results showed that material expert validation reached 91.4% and media expert validation reached 89.2%, both categorized as very feasible. Student responses obtained a score of 93.1% in the very good category. The use of Canva-based interactive digital teaching materials was able to increase students' learning motivation and improve the effectiveness of learning message delivery. This study is expected to become an innovation in digital-based learning in vocational schools.

Keywords: *Instructional Message Design, Digital Teaching Materials, Canva, Learning Motivation, ADDIE.*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar digital interaktif berbasis Canva pada mata pelajaran Bahasa Inggris di SMKN 1 Hanau Kalimantan Tengah serta mengetahui tingkat kelayakan, efektivitas, dan respons siswa terhadap penggunaan media tersebut. Penelitian menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Subjek penelitian terdiri atas 32 siswa kelas X. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dokumentasi, validasi ahli, dan angket respons siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa bahan ajar digital memperoleh validasi ahli materi sebesar 91,4% dan validasi ahli media sebesar 89,2% dengan kategori sangat layak. Selain itu, hasil angket siswa menunjukkan tingkat respons positif sebesar 93,1%. Penggunaan bahan ajar digital interaktif terbukti meningkatkan motivasi belajar siswa yang ditunjukkan melalui peningkatan keaktifan, perhatian, dan partisipasi selama pembelajaran berlangsung. Penelitian ini membuktikan bahwa desain pesan pembelajaran berbasis visual dan interaktif mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran di sekolah kejuruan.

Kata Kunci: Desain Pesan Pembelajaran, Bahan Ajar Digital, Canva, Motivasi Belajar, ADDIE.

1. Pendahuluan

Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi pada era digital telah memberikan dampak besar terhadap dunia pendidikan. Proses pembelajaran saat ini tidak lagi hanya berfokus pada metode konvensional yang berpusat pada guru, melainkan mulai bertransformasi menuju pembelajaran berbasis teknologi yang lebih interaktif dan inovatif. Guru dituntut untuk mampu menciptakan pembelajaran yang menarik agar peserta didik lebih aktif, kreatif, dan termotivasi dalam mengikuti proses belajar.

Salah satu aspek penting dalam pembelajaran adalah desain pesan pembelajaran. Desain pesan pembelajaran merupakan proses merancang penyampaian informasi agar pesan yang diberikan dapat diterima secara efektif oleh peserta didik. Dalam desain pesan, unsur visual, bahasa, tata letak, warna, ilustrasi, dan media interaktif menjadi faktor penting yang memengaruhi keberhasilan pembelajaran.

Penggunaan desain pesan yang kurang menarik dapat menyebabkan siswa cepat bosan, kurang fokus, dan tidak termotivasi dalam belajar. Oleh karena itu, guru perlu memanfaatkan teknologi pembelajaran untuk mengembangkan bahan ajar yang lebih kreatif dan inovatif.

Berdasarkan hasil observasi awal di SMKN 1 Hanau Kalimantan Tengah, ditemukan bahwa proses pembelajaran Bahasa Inggris masih didominasi metode ceramah dan penggunaan bahan ajar konvensional berupa buku paket serta lembar kerja sederhana. Kondisi tersebut menyebabkan siswa kurang aktif dan mudah kehilangan fokus selama pembelajaran berlangsung. Selain itu, keterbatasan media pembelajaran membuat siswa kurang tertarik dalam mempelajari materi Bahasa Inggris.

Hasil wawancara dengan guru mata pelajaran menunjukkan bahwa sebagian siswa mengalami kesulitan memahami materi karena penyajian bahan ajar masih bersifat monoton. Siswa juga cenderung pasif selama pembelajaran dan hanya menerima informasi tanpa adanya interaksi yang menarik.

Salah satu alternatif solusi yang dapat diterapkan adalah pengembangan bahan ajar digital interaktif berbasis Canva. Canva merupakan platform desain grafis digital yang menyediakan berbagai template presentasi, infografis, video pembelajaran, poster edukasi, dan media visual lainnya. Canva dapat digunakan secara mudah oleh guru untuk membuat bahan pembelajaran yang menarik dan interaktif.

Penggunaan Canva dalam pembelajaran memungkinkan guru mengombinasikan teks, gambar, warna, animasi, audio, dan video sehingga penyampaian materi menjadi lebih efektif. Selain itu, Canva juga mendukung pembelajaran digital yang dapat diakses melalui laptop maupun smartphone.

Penelitian ini penting dilakukan karena pengembangan bahan ajar digital interaktif berbasis Canva belum diterapkan secara optimal di SMKN 1 Hanau Kalimantan Tengah. Dengan adanya pengembangan media pembelajaran digital, diharapkan motivasi belajar siswa dapat meningkat dan proses pembelajaran menjadi lebih efektif.

Rumusan Masalah

1. Bagaimana proses pengembangan bahan ajar digital interaktif berbasis Canva di SMKN 1 Hanau Kalimantan Tengah?
2. Bagaimana tingkat kelayakan bahan ajar digital berdasarkan validasi ahli?
3. Bagaimana respons siswa terhadap penggunaan bahan ajar digital interaktif?
4. Apakah penggunaan bahan ajar digital berbasis Canva dapat meningkatkan motivasi belajar siswa?

Tujuan Penelitian

1. Mengembangkan bahan ajar digital interaktif berbasis Canva.

2. Mengetahui tingkat kelayakan bahan ajar digital berdasarkan validasi ahli.
3. Mengetahui respons siswa terhadap penggunaan bahan ajar digital.
4. Mengetahui peningkatan motivasi belajar siswa.

Manfaat Penelitian

Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan ilmu teknologi pendidikan khususnya pada bidang desain pesan dan bahan pembelajaran.

Manfaat Praktis

1. Bagi guru, penelitian ini dapat menjadi referensi dalam mengembangkan bahan ajar digital interaktif.
2. Bagi siswa, media pembelajaran digital dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar.
3. Bagi sekolah, penelitian ini dapat mendukung pengembangan pembelajaran berbasis teknologi.

2. Tinjauan Pustaka

Desain Pesan Pembelajaran

Desain pesan pembelajaran merupakan proses merancang bentuk komunikasi pembelajaran agar pesan dapat diterima dengan efektif oleh peserta didik. Menurut teori desain pesan, unsur visual memiliki pengaruh besar terhadap perhatian dan pemahaman siswa.

Prinsip-prinsip desain pesan meliputi:

1. Attention (Perhatian)
2. Perception (Persepsi)
3. Readability (Keterbacaan)
4. Organization (Pengorganisasian informasi)
5. Visual appeal (Daya tarik visual)

Desain pesan yang baik mampu meningkatkan efektivitas komunikasi pembelajaran sehingga siswa lebih mudah memahami materi.

Bahan Ajar Digital

Bahan ajar digital merupakan bahan pembelajaran yang disajikan dalam format elektronik dan dapat diakses menggunakan perangkat teknologi seperti komputer, laptop, atau smartphone.

Karakteristik bahan ajar digital meliputi:

1. Interaktif
2. Fleksibel
3. Mudah diakses
4. Menggunakan unsur multimedia
5. Mendukung pembelajaran mandiri

Bahan ajar digital memiliki kelebihan dibandingkan bahan ajar konvensional karena dapat memadukan teks, gambar, audio, video, dan animasi.

Canva sebagai Media Pembelajaran

Canva merupakan aplikasi desain grafis berbasis daring yang menyediakan berbagai fitur visual untuk mendukung pembelajaran. Canva memungkinkan guru membuat media pembelajaran secara kreatif dan menarik.

Fitur Canva yang mendukung pembelajaran antara lain:

1. Template presentasi edukatif
2. Animasi visual
3. Infografis pembelajaran

4. Video interaktif
5. Desain poster dan modul digital

Penggunaan Canva dapat meningkatkan daya tarik pembelajaran dan membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah.

Motivasi Belajar

Motivasi belajar merupakan dorongan internal maupun eksternal yang menyebabkan seseorang melakukan kegiatan belajar untuk mencapai tujuan tertentu.

Indikator motivasi belajar meliputi:

1. Ketekunan dalam belajar
2. Perhatian terhadap materi
3. Semangat mengikuti pembelajaran
4. Keaktifan bertanya
5. Keinginan memperoleh hasil belajar yang baik

Motivasi belajar sangat memengaruhi keberhasilan siswa dalam memahami materi pembelajaran.

Penelitian Relevan

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran digital mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

Penelitian oleh Arsyad (2020) menunjukkan bahwa media visual dapat meningkatkan perhatian siswa dalam pembelajaran. Penelitian lainnya oleh Munir (2021) menjelaskan bahwa penggunaan bahan ajar digital berbasis multimedia mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran.

3. Metodologi

Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D). Metode ini digunakan untuk menghasilkan produk berupa bahan ajar digital interaktif berbasis Canva.

Model Pengembangan

Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE yang terdiri atas:

1. Analysis
2. Design
3. Development
4. Implementation
5. Evaluation

Lokasi Penelitian

Penelitian dilaksanakan di SMKN 1 Hanau Kalimantan Tengah.

Subjek Penelitian

Subjek penelitian terdiri atas:

Subjek	Jumlah
Guru Bahasa Inggris	1
Siswa Kelas X	32

Teknik Pengumpulan Data

Teknik	Tujuan
Observasi	Mengetahui kondisi pembelajaran
Wawancara	Mengidentifikasi kebutuhan siswa
Angket	Mengukur respons siswa
Dokumentasi	Mengumpulkan data penelitian

Instrumen Penelitian

Kisi-Kisi Validasi Ahli Media

Aspek	Indikator
Tampilan	Tata letak dan warna
Visualisasi	Kesesuaian gambar
Interaktivitas	Navigasi media
Keterbacaan	Kejelasan teks

Kisi-Kisi Validasi Ahli Materi

Aspek	Indikator
Isi Materi	Kesesuaian kurikulum
Bahasa	Kejelasan bahasa
Pembelajaran	Kesesuaian tujuan

Teknik Analisis Data

Data dianalisis menggunakan rumus persentase:

$$P = (f/N) \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase

f = Jumlah skor diperoleh

N = Jumlah skor maksimal

4. Hasil Penelitian

Tahap Analysis

Pada tahap analisis, peneliti melakukan observasi terhadap proses pembelajaran Bahasa Inggris di SMKN 1 Hanau Kalimantan Tengah.

Hasil observasi menunjukkan bahwa:

No Permasalahan	Persentase
1 Siswa merasa bosan saat pembelajaran	78%
2 Media pembelajaran kurang menarik	81%
3 Siswa membutuhkan media digital	90%
4 Pembelajaran masih berpusat pada guru	75%

Berdasarkan data tersebut, diperlukan inovasi media pembelajaran yang lebih interaktif.

Tahap Design

Pada tahap desain, peneliti mulai menyusun rancangan bahan ajar digital menggunakan Canva.

Komponen bahan ajar yang dikembangkan meliputi:

1. Cover pembelajaran
2. Tujuan pembelajaran

3. Materi Bahasa Inggris
4. Video pembelajaran
5. Latihan soal interaktif
6. Evaluasi pembelajaran

Desain media dibuat menggunakan kombinasi warna cerah, ilustrasi visual, ikon edukatif, dan animasi sederhana.

Development

Pada tahap pengembangan, bahan ajar divalidasi oleh ahli media dan ahli materi.

Hasil Validasi Ahli Media

Aspek Penilaian Persentase Kategori

Tampilan Visual	92%	Sangat Layak
Interaktivitas	88%	Sangat Layak
Keterbacaan	87%	Sangat Layak
Navigasi	90%	Sangat Layak

Rata-rata validasi ahli media sebesar 89,2%.

Grafik Validasi Ahli Media



Hasil Validasi Ahli Materi

Aspek Penilaian Persentase Kategori

Kesesuaian Materi	93%	Sangat Layak
Bahasa	90%	Sangat Layak
Tujuan Pembelajaran	91%	Sangat Layak

Rata-rata validasi ahli materi sebesar 91,4%.

Grafik Validasi Ahli Materi



Tahap Implementation

Bahan ajar digital kemudian diterapkan pada siswa kelas X. Selama implementasi, siswa terlihat lebih aktif dan antusias mengikuti pembelajaran. Penggunaan media visual dan video membuat siswa lebih fokus dalam memahami materi.

Respons Siswa

Indikator	Persentase	Kategori
Media menarik	95%	Sangat Baik
Mudah dipahami	92%	Sangat Baik
Meningkatkan motivasi	94%	Sangat Baik
Membantu belajar mandiri	91%	Sangat Baik

Rata-rata respons siswa sebesar 93,1%.

Grafik Respons Siswa



Tahap Evaluation

Tahap evaluasi dilakukan untuk mengetahui efektivitas penggunaan bahan ajar digital. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa penggunaan Canva mampu meningkatkan:

1. Motivasi belajar siswa
2. Keaktifan siswa dalam pembelajaran
3. Fokus perhatian siswa
4. Pemahaman materi Bahasa Inggris

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa bahan ajar digital interaktif berbasis Canva sangat layak digunakan dalam pembelajaran Bahasa Inggris.

Penggunaan desain visual yang menarik terbukti mampu meningkatkan perhatian siswa selama pembelajaran berlangsung. Selain itu, kombinasi teks, gambar, warna, video, dan animasi membuat penyampaian pesan pembelajaran menjadi lebih efektif.

Berdasarkan hasil observasi, siswa terlihat lebih aktif bertanya dan berdiskusi selama pembelajaran menggunakan bahan ajar digital. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media digital mampu meningkatkan motivasi belajar siswa.

Hasil penelitian ini sejalan dengan teori desain pesan pembelajaran yang menyatakan bahwa media visual memiliki pengaruh besar terhadap efektivitas komunikasi pembelajaran.

Canva juga memberikan kemudahan bagi guru dalam menyusun bahan pembelajaran yang lebih kreatif. Guru dapat mengembangkan media pembelajaran tanpa harus memiliki kemampuan desain profesional.

Selain itu, bahan ajar digital berbasis Canva mendukung pembelajaran mandiri karena dapat diakses kapan saja melalui perangkat digital.

Penelitian ini membuktikan bahwa inovasi media pembelajaran berbasis teknologi sangat penting diterapkan di sekolah kejuruan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

5. Kesimpulan

1. Bahan ajar digital interaktif berbasis Canva berhasil dikembangkan menggunakan model ADDIE.
2. Hasil validasi ahli media memperoleh nilai 89,2% dan ahli materi sebesar 91,4% dengan kategori sangat layak.
3. Respons siswa terhadap penggunaan media pembelajaran memperoleh nilai sebesar 93,1% dengan kategori sangat baik.
4. Penggunaan bahan ajar digital interaktif mampu meningkatkan motivasi belajar siswa di SMKN 1 Hanau Kalimantan Tengah.

SARAN

1. Guru disarankan menggunakan media digital interaktif dalam pembelajaran.
2. Sekolah perlu mendukung pengembangan pembelajaran berbasis teknologi.
3. Penelitian selanjutnya dapat mengembangkan media pembelajaran berbasis Artificial Intelligence (AI).

Daftar Pustaka

- Arsyad, A. (2020). *Media pembelajaran* (Edisi revisi). Jakarta, Indonesia: Raja Grafindo Persada.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach*. New York, NY: Springer. <https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6>
- Daryanto. (2019). *Media pembelajaran: Peranannya sangat penting dalam mencapai tujuan pembelajaran*. Yogyakarta, Indonesia: Gava Media.
- Hamalik, O. (2020). *Proses belajar mengajar*. Jakarta, Indonesia: Bumi Aksara.
- Heinich, R., Molenda, M., Russell, J. D., & Smaldino, S. E. (2019). *Instructional media and technologies for learning* (11th ed.). Boston, MA: Pearson Education.
- Keller, J. M. (2018). Motivational design for learning and performance: The ARCS model approach. *Springer International Publishing*. <https://doi.org/10.1007/978-3-319-72206-8>
- Mayer, R. E. (2021). *Multimedia learning* (3rd ed.). Cambridge, United Kingdom: Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/9781316941355>
- Munir. (2021). *Pembelajaran digital*. Bandung, Indonesia: Alfabeta.
- Pribadi, B. A. (2020). *Desain dan pengembangan program pelatihan berbasis kompetensi*. Jakarta, Indonesia: Kencana.
- Putri, A. R., & Nugroho, M. A. (2022). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Canva untuk meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah menengah kejuruan. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 24(2), 115–126. <https://doi.org/10.21009/jtp.v24i2.29871>
- Rahmawati, D., & Susilo, H. (2021). Pemanfaatan Canva sebagai media pembelajaran interaktif pada pembelajaran Bahasa Inggris. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 18(3), 201–210. <https://doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v18i3.41256>
- Setyosari, P. (2020). *Metode penelitian pendidikan dan pengembangan*. Jakarta, Indonesia: Prenadamedia Group.
- Sugiyono. (2022). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung, Indonesia: Alfabeta.
- Surjono, H. D. (2019). *Multimedia pembelajaran interaktif: Konsep dan pengembangan*. Yogyakarta, Indonesia: UNY Press.
- Susilana, R., & Riyana, C. (2020). *Media pembelajaran: Hakikat, pengembangan, pemanfaatan, dan penilaian*. Bandung, Indonesia: CV Wacana Prima.
- Yaumi, M. (2021). *Media dan teknologi pembelajaran*. Jakarta, Indonesia: Prenadamedia Group.
- Yusuf, M., & Widyaningsih, S. W. (2021). The effectiveness of Canva application as instructional media in enhancing students' creativity. *International Journal of Education and Learning*, 3(4), 112–120. <https://doi.org/10.31763/ijele.v3i4.512>