

Penerapan Media Pembelajaran Berbasis *Website Canva* untuk Meningkatkan Minat Literasi Siswa SMP/MTs

Tazqiyatul Fithriya*

Universitas PGRI Jombang, Indonesia
tazqiyatulfithriya26@gmail.com

Latifatul Mosyarofah

Universitas PGRI Jombang, Indonesia
latifatulmosyarofahiif@gmail.com

Heny Sulistyowati

Universitas PGRI Jombang, Indonesia
heny.sulistyowati@gmail.com

Fitri Resti Wahyuniarti

Universitas PGRI Jombang, Indonesia
fitriresti86@gmail.com

Accepted: 2026-07-02, Approved: 2026-07-07, Published: 2026-07-07

ABSTRACT

This study aimed to develop and implement a Canva-based learning website to improve students' literacy interest and skills. The research employed a Research and Development (R&D) method, including needs analysis, design, product development, expert validation, revision, limited trials, and field trials. Research instruments consisted of validation questionnaires, observations, interviews, and literacy tests. The validation results indicated that the learning media were categorized as highly feasible, with scores of 89% from content experts, 92% from media experts, and 88% from language experts. The trial results showed an increase in students' literacy interest, with the average score rising from 63 to 84. Reading skills improved from 68 to 85, while writing skills increased from 65 to 83. Observations and interviews further confirmed that the Canva-based website enhanced students' activeness, independence, and self-confidence in literacy activities. Therefore, the Canva-based learning website proved to be feasible and effective in improving students' literacy interest and skills comprehensively.

Keywords: *Canva-basedW; Reading Literacy; Writing Literacy; Digital Learning Media; Learning Motivation*

DOI : <https://doi.org/10.21009/bahtera.252.03>

*Corresponding author : **Tazqiyatul Fithriya**



Copyright@2026 : Author

PENDAHULUAN

Minat literasi membaca dan menulis merupakan fondasi penting dalam pengembangan kemampuan berpikir kritis, kreativitas, serta kapasitas akademik siswa. Namun, berbagai laporan nasional dan internasional menunjukkan bahwa literasi membaca dan menulis siswa Indonesia masih berada pada level yang memprihatinkan. Hasil PISA 2018 menempatkan Indonesia pada posisi ke-74 dari 79 negara untuk kemampuan membaca dengan skor jauh di bawah rata-rata OECD (OECD, 2019). Kondisi ini diperkuat oleh temuan Asesmen Nasional yang mengungkapkan bahwa banyak siswa mengalami kesulitan memahami informasi eksplisit maupun implisit pada teks (Kemendikbud, 2021). Rendahnya minat literasi juga tampak dalam aktivitas pembelajaran sehari-hari, seperti siswa kurang antusias membaca teks panjang, jarang melakukan refleksi bacaan, serta menunjukkan motivasi yang rendah dalam menulis.

Permasalahan tersebut semakin kompleks ketika pembelajaran masih didominasi pendekatan konvensional yang kurang memanfaatkan potensi teknologi digital. Padahal, generasi saat ini hidup dalam ekosistem digital yang dinamis dan lebih tertarik pada media visual, interaktif, dan berbasis internet. Ketidaksesuaian antara gaya belajar siswa dan metode pengajaran menyebabkan rendahnya motivasi intrinsik untuk terlibat dalam literasi. Sebagaimana dikemukakan Prensky (2010), peserta didik modern adalah *digital natives* yang memerlukan strategi pembelajaran berbasis teknologi agar dapat terlibat secara optimal. Ketika media pembelajaran tidak menarik, siswa cenderung pasif, cepat bosan, dan kehilangan minat untuk membaca serta menulis secara berkelanjutan. Padahal, menulis merupakan salah satu

keterampilan dasar yang harus dikuasai peserta didik (Rohmahwati: 2022).

Melihat persoalan tersebut, inovasi media pembelajaran menjadi kebutuhan mendesak. Guru perlu menghadirkan pembelajaran yang tidak hanya informatif, tetapi juga estetik, interaktif, dan berpusat pada pengalaman belajar siswa. Hal ini sejalan dengan kebijakan Merdeka Belajar, pembelajaran tidak hanya terbatas pada metode konvensional, tetapi perlu berorientasi pada kebutuhan peserta didik dengan memanfaatkan media digital yang menarik dan mudah diakses (Fauziah :2025). Salah satu media yang memiliki potensi besar adalah Canva, sebuah *platform* desain digital yang mampu menghasilkan materi pembelajaran visual, menarik, dan dapat diintegrasikan dalam bentuk *website*. Canva menyediakan beragam elemen visual, *template*, video, ilustrasi, serta fitur interaktif yang dapat memudahkan guru dalam merancang materi yang kaya dan menyenangkan bagi siswa. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis visual mampu meningkatkan retensi informasi, keterlibatan siswa, serta motivasi belajar (Mayer, 2021; Setiyadi, 2020). Media yang disajikan secara menarik terbukti dapat memunculkan rasa ingin tahu dan meningkatkan kesiapan siswa untuk membaca dan menulis.

Penggunaan *website* Canva sebagai media pembelajaran juga sejalan dengan konsep literasi digital yang menekankan kemampuan siswa untuk mengakses, memahami, mengevaluasi, dan menciptakan informasi melalui teknologi digital (Belshaw, 2013). Melalui *website* interaktif, materi literasi dapat disajikan lebih lengkap dan mudah diakses kapan saja. Selain itu, *website* memungkinkan integrasi antara teks, gambar, video, dan latihan interaktif sehingga memperkaya pengalaman

belajar siswa. Hal ini mendukung pembelajaran konstruktivistik di mana siswa membangun pengetahuannya melalui eksplorasi mandiri dan keterlibatan aktif (Arends, 2012).

Rencana pemecahan masalah dalam penelitian ini dilakukan melalui pengembangan media pembelajaran berbasis *website* Canva yang memuat materi membaca, contoh teks model, video pembelajaran, latihan menulis, galeri karya siswa, serta penugasan berbasis proyek. Media ini dirancang untuk menjawab kebutuhan siswa terhadap pembelajaran literasi yang menarik, mudah diakses, dan mendorong kreativitas. Guru sebagai peneliti merancang media berdasarkan analisis kebutuhan, validasi ahli, revisi, serta uji coba lapangan sehingga produk yang dihasilkan benar-benar sesuai dengan kebutuhan siswa SMP/MTs. Melalui pendekatan R&D, media dikembangkan secara sistematis untuk memastikan kualitas dan efektivitasnya dalam pembelajaran.

Secara khusus, penelitian ini bertujuan: (1) mengembangkan media pembelajaran berbasis *website* Canva yang layak digunakan dalam pembelajaran literasi membaca dan menulis untuk siswa SMP/MTs; (2) menerapkan media tersebut untuk meningkatkan minat literasi siswa, baik dalam membaca maupun menulis; (3) mengukur efektivitas media melalui uji coba terbatas dan uji coba lapangan dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia.

Untuk mendukung tujuan tersebut, penelitian ini mengacu pada beberapa kerangka teoretis utama. Pertama, teori literasi membaca yang menekankan pentingnya kemampuan memahami informasi dari berbagai jenis teks untuk mendukung keberhasilan akademik (Snow, 2020). Literasi membaca tidak hanya mencakup

kemampuan mengenali kata, tetapi juga kemampuan memahami, menginterpretasi, dan mengevaluasi teks. Kedua, teori literasi menulis yang menyatakan bahwa menulis merupakan proses berpikir kompleks yang memerlukan stimulasi, bimbingan, dan media yang mendorong ekspresi ide secara kreatif (Hyland, 2016). Ketiga, teori multimedia yang menegaskan bahwa belajar lebih efektif terjadi ketika siswa menerima informasi melalui kombinasi teks, gambar, dan suara yang terintegrasi (Mayer, 2021). Penggunaan media visual yang menarik dapat membantu siswa memahami konsep abstrak dan memperkuat motivasi belajar.

Selain itu, penelitian ini relevan dengan konsep *student engagement* yang menjelaskan bahwa keterlibatan siswa dalam pembelajaran sangat dipengaruhi oleh kualitas media dan strategi pembelajaran yang digunakan guru (Fredricks et al., 2011). Media berbasis *website* Canva yang interaktif diprediksi mampu meningkatkan keterlibatan kognitif, afektif, dan perilaku siswa selama pembelajaran literasi. Dengan meningkatnya keterlibatan, minat literasi membaca dan menulis pun diharapkan meningkat secara signifikan.

Manfaat penelitian ini bersifat teoritis dan praktis. Secara teoretis, penelitian ini memperkaya kajian pengembangan media pembelajaran digital terutama dalam konteks literasi Bahasa Indonesia. Secara praktis, penelitian ini dapat menjadi rujukan bagi guru dalam memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran yang inovatif dan efektif. Hasil penelitian juga diharapkan menjadi solusi untuk mengatasi rendahnya minat baca dan tulis siswa melalui media yang lebih dekat dengan dunia mereka. Ke depan, penelitian ini dapat menjadi dasar pengembangan media digital lain yang

berbasis *website* untuk berbagai keterampilan bahasa.

Dengan demikian, penerapan media pembelajaran berbasis *website* Canva merupakan upaya strategis dalam meningkatkan minat literasi siswa SMP/MTs. Media ini menyediakan ruang belajar yang menarik, interaktif, dan relevan dengan karakteristik generasi digital sehingga diharapkan mampu membangkitkan motivasi siswa dalam membaca dan menulis secara lebih aktif.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan rancangan studi kasus karena bertujuan menggambarkan secara mendalam proses penerapan model pembelajaran dalam konteks alami pembelajaran di kelas. Menurut Creswell (2018), studi kasus memungkinkan peneliti memahami fenomena secara komprehensif melalui pengamatan mendalam pada suatu sistem yang terikat. Dalam pendekatan kualitatif, peneliti bertindak sebagai instrumen kunci, sebagaimana ditegaskan oleh Moleong (2019) bahwa peneliti sendirilah yang merencanakan, mengumpulkan, menganalisis, dan menafsirkan data sehingga kehadiran peneliti menjadi bagian integral dari proses penelitian. Kehadiran peneliti di lapangan dilakukan secara terbuka, guru dan siswa mengetahui bahwa kegiatan pembelajaran sedang diteliti, tetapi tetap menjaga objektivitas tanpa mengintervensi jalannya pembelajaran.

Subjek penelitian adalah siswa kelas VIII MTsN 2 Kota Kediri yang mengikuti pembelajaran dengan model yang diteliti, berjumlah 32 siswa. Selain itu, informan pendukung ditentukan menggunakan teknik *purposive* sampling, yaitu guru mata pelajaran Bahasa Indonesia, wakil kepala madrasah bidang kurikulum, dan pendamping akademik. Teknik ini sesuai dengan

pendapat Sugiyono (2022) yang menyatakan bahwa *purposive* sampling digunakan ketika peneliti memilih informan yang dianggap paling mengetahui fenomena yang diteliti. Peneliti melakukan wawancara mendalam, diskusi informal, dan klarifikasi lanjutan kepada informan untuk memastikan kelengkapan data.

Penelitian dilaksanakan di MTsN 2 Kota Kediri selama dua bulan, meliputi observasi awal, pengumpulan data, analisis lapangan, serta verifikasi hasil. Pengumpulan data dilakukan dengan observasi partisipatif, wawancara mendalam, analisis dokumen, dan catatan lapangan. Observasi partisipatif digunakan karena memungkinkan peneliti menangkap perilaku belajar secara langsung (Spradley, 2016). Wawancara mendalam digunakan untuk menggali pemahaman, persepsi, dan pengalaman guru serta siswa terkait efektivitas pembelajaran. Analisis dokumen dilakukan terhadap modul ajar, lembar kerja, hasil penugasan, serta rekaman pembelajaran.

Instrumen penelitian dikembangkan berdasarkan indikator tujuan pembelajaran, pedoman observasi perilaku siswa, dan pedoman wawancara. Sebelum digunakan, instrumen divalidasi oleh dua ahli pembelajaran untuk memastikan keterbacaan, kesesuaian konsep, dan kelayakan penggunaan, mengikuti prinsip validasi instrumen kualitatif menurut Sutopo (2015). Jika penelitian menggunakan media pembelajaran, peneliti mendeskripsikan spesifikasi teknis media seperti fitur interaktif, antarmuka pengguna, serta keunggulannya dalam meningkatkan partisipasi belajar siswa.

Analisis data menggunakan model Miles, Huberman, dan Saldaña (2014), yang mencakup reduksi data, penyajian data, dan penarikan/verifikasi kesimpulan. Reduksi dilakukan dengan

memilih data penting sesuai fokus penelitian. Penyajian data dilakukan dalam bentuk uraian naratif, matriks, dan temuan tematik. Penarikan kesimpulan dilakukan secara terus-menerus selama penelitian, disertai verifikasi ulang untuk menjamin konsistensi temuan.

Untuk menjaga keabsahan data, peneliti menggunakan teknik triangulasi sumber, triangulasi teknik, dan member *check*. Triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan hasil observasi, wawancara, dan dokumen (Patton, 2015). Member *check* diberikan kepada guru dan siswa agar interpretasi peneliti dapat dikonfirmasi kebenarannya. Peneliti juga menggunakan kecukupan referensial dengan menyimpan bukti visual, catatan lapangan, dan dokumen yang relevan agar temuan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran berbasis *website* Canva memberikan dampak positif yang signifikan terhadap peningkatan minat literasi membaca dan menulis siswa. Peningkatan tersebut terlihat jelas baik dari data kuantitatif maupun temuan kualitatif yang diperoleh melalui observasi, wawancara, dan respons siswa. Sebelum penerapan media, minat literasi membaca siswa tergolong rendah dengan skor rata-rata 63. Setelah penggunaan *website* Canva, skor tersebut meningkat menjadi 84, yang menunjukkan adanya peningkatan kuat pada indikator perhatian, ketertarikan, dan kemauan siswa untuk membaca secara mandiri. Sebanyak 87% siswa menyatakan bahwa tampilan visual yang menarik, desain interaktif, serta kemudahan akses materi melalui *website* membuat mereka lebih antusias membaca teks contoh maupun materi tambahan. Temuan ini sejalan dengan pandangan Mayer (2020) yang

menegaskan bahwa desain multimedia yang mengintegrasikan teks dan visual secara terstruktur mampu meningkatkan perhatian dan retensi informasi peserta didik.

Selain meningkatkan minat membaca, penggunaan *website* Canva juga berdampak signifikan terhadap minat dan kemampuan menulis siswa. Skor minat menulis meningkat dari 65 sebelum intervensi menjadi 83 setelah penerapan media. Siswa merasa lebih percaya diri dalam menulis karena tersedianya contoh teks, panduan langkah-langkah penulisan, serta galeri karya yang memberikan inspirasi dan model tulisan. Pada uji coba lapangan, sebanyak 82% siswa menunjukkan peningkatan minat menulis yang ditandai dengan meningkatnya keaktifan dalam mengumpulkan tugas, keberanian bereksperimen dengan gaya bahasa, serta kelancaran dalam menyusun paragraf. Analisis terhadap produk tulisan siswa menunjukkan peningkatan pada aspek koherensi, ketepatan struktur paragraf, dan penggunaan diksi yang lebih variatif. Peningkatan ini terjadi karena *website* Canva berfungsi sebagai media multisumber yang memungkinkan siswa belajar secara bertahap dan sistematis, sebagaimana didukung oleh temuan Yunus (2019) bahwa media digital interaktif mampu meningkatkan kemampuan literasi melalui penyajian konten multimodal.

Dari sisi kelayakan dan efektivitas media, hasil validasi ahli menunjukkan bahwa *website* Canva berada pada kategori sangat layak digunakan dengan skor 89% dari ahli materi, 92% dari ahli media, dan 88% dari ahli bahasa. Respons pengguna juga menunjukkan hasil positif, dengan 83% siswa menilai media mudah digunakan dan 78% merasa lebih termotivasi dalam pembelajaran literasi. Guru menyatakan bahwa media ini membantu menghemat

waktu penjelasan, memperkaya contoh pembelajaran, serta mempermudah pemberian umpan balik melalui fitur pengiriman tugas. Observasi di kelas memperlihatkan peningkatan keaktifan siswa dalam diskusi, kemandirian dalam mengakses materi, serta kreativitas dalam menyelesaikan tugas berbasis proyek. Temuan ini mendukung pendapat Arsyad (2020) bahwa media pembelajaran digital mampu meningkatkan interaktivitas dan keterlibatan belajar siswa.

Secara konseptual, media Canva berperan sebagai stimulus yang efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Desain visual yang menarik dan navigasi yang sederhana memenuhi prinsip *Attention* dalam model motivasi ARCS, sebagaimana dikemukakan oleh Keller (2010), bahwa media yang estetik dan dinamis dapat meningkatkan fokus dan rasa ingin tahu peserta didik. Hasil penelitian ini juga memperkuat temuan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa media digital interaktif mampu meningkatkan minat dan hasil belajar literasi siswa (Fitriani, 2021; Rahmawati, 2020). Namun, kebaruan penelitian ini terletak pada fungsi ganda *website* Canva, tidak hanya sebagai sumber belajar, tetapi juga sebagai wadah ekspresi dan apresiasi melalui galeri karya siswa. Dengan demikian, secara teoretis penelitian ini memperkaya kajian literasi digital, sedangkan secara praktis memberikan alternatif media pembelajaran yang mudah diakses, fleksibel, dan efektif untuk meningkatkan minat serta kemampuan literasi membaca dan menulis siswa.

KESIMPULAN

Penelitian ini bertujuan mengembangkan dan menerapkan media pembelajaran berbasis *website* Canva untuk meningkatkan minat literasi siswa

SMP/MTs. Berdasarkan hasil penelitian dan analisis pembahasan, dapat disimpulkan bahwa media ini terbukti layak, efektif, dan memberikan dampak signifikan terhadap peningkatan literasi siswa. Peningkatan tersebut tampak pada perubahan skor minat membaca dari 63 menjadi 84 serta skor minat menulis dari 65 menjadi 83 setelah penerapan media. Selain peningkatan kuantitatif, terjadi pula peningkatan kualitatif berupa meningkatnya keterlibatan, motivasi, kreativitas, serta kepercayaan diri siswa dalam kegiatan membaca dan menulis. Pengembangan *website* Canva yang memuat materi visual, contoh teks model, video pembelajaran, latihan menulis, dan galeri karya memberikan *scaffolding* yang efektif sehingga siswa dapat memahami teks dengan lebih mudah dan terdorong untuk mengekspresikan ide secara mandiri. Media ini juga memfasilitasi pembelajaran yang fleksibel, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan generasi digital sehingga meningkatkan pengalaman belajar secara keseluruhan. Validasi ahli yang mencapai kategori sangat layak dan respons positif mayoritas siswa menegaskan bahwa media ini memenuhi kriteria pedagogis, estetik, dan teknis sebagai media pembelajaran abad ke-21.

Esensi temuan penelitian ini mengarah pada tiga pokok pikiran baru. Pertama, penggunaan media berbasis *website* Canva tidak hanya meningkatkan minat literasi, tetapi juga mengubah pola interaksi siswa dengan teks melalui pengalaman belajar multimodal. Kedua, media digital interaktif berpotensi memperkuat kemampuan literasi secara komprehensif karena mampu mengintegrasikan visual, teks, dan praktik kreatif dalam satu platform. Ketiga, penguatan literasi dapat dicapai secara signifikan ketika siswa diberi ruang apresiasi melalui

galeri karya sebagai bentuk validasi psikologis dan akademik terhadap usaha yang mereka lakukan. Dengan demikian, *website* Canva dapat direkomendasikan sebagai media pembelajaran alternatif yang inovatif, mudah diakses, dan relevan untuk meningkatkan literasi siswa pada jenjang SMP/MTs.

DAFTAR PUSTAKA

- Arends, R. I. (2012). *Learning to teach*. McGraw-Hill Education.
- Arsyad, A. (2020). *Media pembelajaran*. RajaGrafindo Persada.
- Belshaw, D. (2013). *The essential elements of digital literacies*. MIT Press.
- Creswell, J. W. (2018). *Qualitative inquiry and research design: Choosing among five approaches* (4th ed.). Sage Publications.
- Fauziyah, A. (2025). Efektivitas media pop-up digital berbasis Flip PDF Corporate Edition dalam keterampilan menulis teks berita. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Metalingua*, 10(2), 159.
- Fitriani, L. (2021). Penggunaan media digital untuk meningkatkan literasi membaca siswa SMP. *Jurnal Pendidikan*, 15(2), 112–123.
- Fredricks, J. A., Blumenfeld, P. C., & Paris, A. H. (2011). School engagement: Potential of the concept, state of the evidence. *Review of Educational Research*, 74(1), 59–109. <https://doi.org/10.3102/00346543074001059>
- Hyland, K. (2016). *Teaching and researching writing* (3rd ed.). Routledge.
- Keller, J. M. (2010). *Motivational design for learning and performance: The ARCS model approach*. Springer.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2021). *Asesmen nasional: Laporan hasil literasi membaca*. Kemendikbud.
- Mayer, R. E. (2020). *Multimedia learning* (3rd ed.). Cambridge University Press.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2014). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook* (3rd ed.). Sage Publications.
- Moleong, L. J. (2019). *Metodologi penelitian kualitatif*. PT Remaja Rosdakarya.
- OECD. (2019). *PISA 2018 results: What students know and can do*. OECD Publishing. <https://doi.org/10.1787/5f07c754-en>
- Patton, M. Q. (2015). *Qualitative research and evaluation methods* (4th ed.). Sage Publications.
- Prensky, M. (2010). *Teaching digital natives: Partnering for real learning*. Corwin Press.
- Rahmawati, D. (2020). Pengaruh media berbasis web terhadap kemampuan literasi menulis siswa. *Jurnal Literasi*, 8(1), 45–57.
- Rohmahwati, E. (2022). Pengembangan bahan ajar menulis cerpen berbasis

karakter judikatif menggunakan Jarprakrev pada siswa kelas XI MAN 4 Jombang. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pengajaran*, 2(3), 198–208.

Setiyadi, M. (2020). Pengaruh media digital terhadap motivasi belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Bahasa*, 14(2), 112–123.

Snow, C. (2020). *Understanding reading comprehension*. Harvard University Press.

Spradley, J. P. (2016). *Participant observation*. Waveland Press.

Sugiyono. (2022). *Metode penelitian kualitatif, kuantitatif, dan R&D*. Alfabeta.

Sutopo, H. B. (2015). *Metodologi penelitian kualitatif* (Edisi revisi). UNS Press.

Yunus, M. (2019). Media digital dan literasi abad ke-21. *Journal of Educational Technology*, 5(4), 210–220.