

PENERAPAN METODE GAMIFIKASI DENGAN MEDIA CANVA DALAM MENULIS TEKS EKSPLANASI UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN PARTISIPASI PESERTA DIDIK PADA FASE C DI SDN KARANGJAYA II

Kharisma Bintang Destriadi

Universitas Pasundan

Kharisma.238090016@mail.unpas.ac.id

082310659434

Panca Pertiwi Hidayati

Pendidikan Bahasa dan Bahasa Indonesia, Pascasarjana, Universitas Pasundan,

panca.pertiwi.hidayati@unpas.ac.id

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya motivasi dan partisipasi peserta didik dalam pembelajaran menulis teks eksplanasi pada Fase C di SDN Karangjaya II. Kondisi tersebut dipengaruhi oleh penggunaan metode pembelajaran konvensional yang kurang melibatkan peserta didik secara aktif dan belum memanfaatkan media digital secara optimal. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan metode gamifikasi dengan media Canva dalam pembelajaran menulis teks eksplanasi, menganalisis pengaruhnya terhadap kemampuan menulis, serta mengetahui peningkatan motivasi dan partisipasi peserta didik setelah penerapan metode tersebut. Penelitian ini menggunakan metode *quasi-experiment* dengan desain *nonequivalent control group design*. Populasi penelitian adalah seluruh peserta didik Fase C di SDN Karangjaya II. Sampel penelitian terdiri atas satu kelas sebagai kelas eksperimen yang diberi perlakuan metode gamifikasi dengan media Canva dan satu kelas sebagai kelas kontrol yang menggunakan metode ekspositori. Teknik pengumpulan data meliputi tes kemampuan menulis teks eksplanasi (tes awal dan tes akhir), angket motivasi dan partisipasi peserta didik, serta dokumentasi. Teknik analisis data dilakukan menggunakan uji statistik dengan bantuan program SPSS 25. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai signifikansi uji statistik lebih kecil dari 0,05, yang berarti H_a diterima dan H_0 ditolak. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penerapan metode gamifikasi dengan media Canva terhadap kemampuan menulis teks eksplanasi peserta didik. Selain itu, penerapan metode gamifikasi dengan media Canva juga terbukti mampu meningkatkan motivasi dan partisipasi peserta didik dalam pembelajaran menulis teks eksplanasi pada Fase C di SDN Karangjaya II.

Kata kunci: *Canva, Gamifikasi, Teks Eksplanasi.*

Abstract

This study was motivated by the low level of students' motivation and participation in learning to write explanatory texts in Phase C at SDN Karangjaya II. This condition was influenced by the use of conventional learning methods that did not actively engage students and did not optimally

utilize digital media. This study aimed to describe the implementation of the gamification method using Canva media in learning to write explanatory texts, to analyze its effect on students' writing skills, and to determine the improvement of students' motivation and participation after the implementation of the method. This research employed a quasi-experimental method with a Nonequivalent Control Group Design. The population of this study consisted of all Phase C students at SDN Karangjaya II. The sample included one class as the experimental group, which received treatment through the gamification method using Canva media, and one class as the control group, which was taught using the expository method. The data was collected using explanatory text writing skill tests (pre-test and post-test), questionnaires on students' motivation and participation, and documentation and analysed using SPSS 25. The result of the study indicated that the significance value is less than 0.05, meaning that the alternative hypothesis (H_a) is accepted and the null hypothesis (H_0) is rejected. Therefore, it can be concluded that the implementation of the gamification method using Canva media has a significant effect on students' ability to write explanatory texts. In addition, the gamification method using Canva media is proven to improve students' motivation and participation in learning to write explanatory texts in Phase C at SDN Karangjaya II.

Keywords: *Canva, Gamification, Explanatory Text.*



PENDAHULUAN

Rendahnya motivasi dan partisipasi peserta didik dalam pembelajaran menulis teks eksplanasi masih menjadi permasalahan yang sering ditemukan di sekolah dasar, termasuk di SDN Karangjaya II. Pembelajaran yang masih didominasi metode konvensional menyebabkan peserta didik cenderung pasif dan kurang terlibat secara aktif dalam proses belajar. Menurut Hamari dkk. (2019, hlm. 90), motivasi merupakan faktor kunci dalam keberhasilan pembelajaran karena berpengaruh langsung terhadap keterlibatan dan hasil belajar peserta didik. Ketika motivasi belajar rendah, peserta didik cenderung kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran, termasuk dalam kegiatan menulis yang menuntut kreativitas, ketelitian, dan kemampuan berpikir sistematis. Selain itu, partisipasi peserta didik yang rendah juga menyebabkan proses pembelajaran menjadi kurang efektif, karena peserta didik tidak terlibat secara emosional maupun kognitif dalam membangun pemahamannya sendiri.

Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, keterampilan menulis merupakan salah satu kompetensi penting yang harus dikuasai peserta didik. Menulis tidak hanya berfungsi sebagai sarana komunikasi tertulis, tetapi juga sebagai alat untuk mengekspresikan ide, gagasan, dan pemikiran secara logis dan sistematis. Salah satu bentuk keterampilan menulis yang harus dikuasai peserta didik adalah menulis teks eksplanasi. Teks eksplanasi bertujuan menjelaskan proses terjadinya suatu fenomena secara ilmiah dan sistematis. Namun, pada kenyataannya masih banyak peserta didik yang mengalami kesulitan dalam

memahami struktur teks, mengembangkan ide, serta menyusun hubungan sebab-akibat secara runtut. Menurut Ramadhanti dan Yanda (2021, hlm. 193), kemampuan menulis peserta didik sangat dipengaruhi oleh kesadaran metakognitif, yaitu kemampuan peserta didik dalam memahami proses berpikir mereka sendiri saat menulis. Rendahnya kemampuan ini menyebabkan peserta didik kesulitan menuangkan gagasan secara terstruktur dalam bentuk tulisan.

Perkembangan teknologi pendidikan memberikan peluang besar untuk menghadirkan pembelajaran yang lebih inovatif dan menarik. Menurut Arsyad (2014, hlm. 2), media pembelajaran merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar karena berfungsi sebagai sarana untuk menyampaikan pesan pembelajaran agar tujuan pendidikan dapat tercapai secara efektif. Salah satu media digital yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran menulis adalah Canva. Canva merupakan platform desain grafis yang memungkinkan peserta didik membuat infografis, poster, presentasi, dan berbagai bentuk visual lainnya secara kreatif. Menurut Pelangi (2020, hlm. 112), penggunaan Canva dalam pembelajaran menulis dapat membantu peserta didik mengekspresikan ide secara lebih visual, menarik, dan sistematis sehingga memudahkan mereka dalam memahami serta menyajikan informasi. Pemanfaatan Canva dalam pembelajaran teks eksplanasi menjadi relevan karena peserta didik dapat mengorganisasi gagasan mereka secara lebih terstruktur melalui bantuan visual.

Selain media digital, penerapan metode pembelajaran yang interaktif juga sangat diperlukan untuk

meningkatkan motivasi dan partisipasi peserta didik, salah satunya melalui gamifikasi. Menurut Deterding dkk. (2011), gamifikasi adalah penerapan elemen-elemen permainan dalam konteks nonpermainan untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan seseorang. Dalam konteks pendidikan, elemen seperti poin, badge, leaderboard, dan tantangan dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan kompetitif secara sehat. Kapp (2020, hlm. 45) menyatakan bahwa gamifikasi mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik karena menghadirkan tantangan, insentif, dan pengalaman belajar yang lebih menarik. Sejalan dengan itu, Sailer dan Homner (2020) juga menegaskan bahwa gamifikasi dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar peserta didik secara signifikan. Oleh karena itu, integrasi metode gamifikasi dengan media Canva dipandang sebagai solusi inovatif yang dapat meningkatkan motivasi, partisipasi, dan kemampuan menulis teks eksplanasi peserta didik di SDN Karangjaya II. Berdasarkan kondisi tersebut, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana penerapan metode gamifikasi dengan media Canva dalam pembelajaran menulis teks eksplanasi, apakah terdapat pengaruh terhadap kemampuan menulis peserta didik, serta apakah motivasi dan partisipasi peserta didik mengalami peningkatan setelah penerapan metode tersebut. Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan penerapan metode gamifikasi dengan media Canva, menganalisis pengaruhnya terhadap kemampuan menulis teks eksplanasi, serta mengetahui peningkatan motivasi dan partisipasi peserta didik setelah diterapkannya metode tersebut.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode kuasi eksperimen dengan desain Nonequivalent Control Group Design. Menurut Sugiyono (2019, hlm. 118), kuasi eksperimen merupakan pengembangan dari *true experimental design* yang tetap menggunakan kelompok kontrol, tetapi tidak dapat mengontrol seluruh variabel luar yang memengaruhi jalannya penelitian. Desain ini menggunakan dua kelompok yang tidak dipilih secara acak, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen diberikan perlakuan berupa penerapan metode gamifikasi dengan media Canva, sedangkan kelompok kontrol menggunakan metode pembelajaran konvensional.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik Fase C di SDN Karangjaya II, sedangkan sampel penelitian adalah peserta didik kelas VI A dan VI B yang dipilih menggunakan teknik purposive sampling berdasarkan kesamaan karakteristik, seperti prestasi belajar, nilai ulangan, dan sikap peserta didik. Sebelum perlakuan diberikan, kedua kelompok terlebih dahulu diberikan pretest untuk mengetahui kemampuan awal menulis teks eksplanasi. Setelah itu, kelas eksperimen diberikan treatment berupa pembelajaran menulis teks eksplanasi menggunakan metode gamifikasi dengan media Canva, sedangkan kelas kontrol tetap menggunakan metode ekspositori atau pembelajaran konvensional.

Setelah seluruh perlakuan selesai, kedua kelompok diberikan posttest untuk mengetahui peningkatan kemampuan menulis teks eksplanasi. Selain itu, angket digunakan untuk mengukur motivasi dan partisipasi

peserta didik, observasi dilakukan untuk melihat keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran, dan dokumentasi digunakan sebagai data pendukung penelitian. Data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, serta uji hipotesis berupa paired sample t-test dan independent samples t-test dengan bantuan SPSS versi 25 untuk mengetahui pengaruh signifikan penerapan metode gamifikasi dengan media Canva terhadap kemampuan menulis, motivasi, dan partisipasi peserta didik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dilakukan di SDN Karangjaya II yang melibatkan dua kelas, yaitu kelas eksperimen yang menggunakan metode gamifikasi berbasis Canva dan kelas kontrol yang menggunakan metode ekspositori. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana penerapan metode gamifikasi berbasis Canva di kelas eksperimen, mengetahui perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, serta pengaruhnya terhadap motivasi dan partisipasi peserta didik.

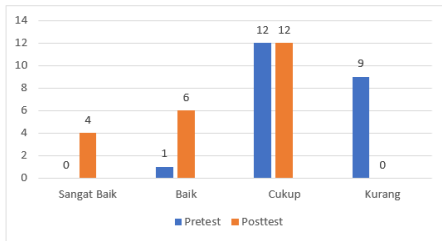
Pada kelas eksperimen, kemampuan awal peserta didik sebelum diberikan perlakuan berada pada kategori rendah hingga sedang dengan rata-rata nilai pretest sebesar 59. Peserta didik masih mengalami kesulitan dalam mengembangkan isi tulisan, melengkapi struktur teks eksplanasi, menggunakan kaidah kebahasaan yang tepat, serta masih banyak melakukan kesalahan ejaan dan tanda baca. Setelah diterapkan metode gamifikasi dengan media Canva, hasil posttest menunjukkan peningkatan yang signifikan dengan

rata-rata nilai sebesar 77 yang berada pada kategori baik hingga sangat baik. Peserta didik mampu menyusun teks yang lebih koheren, lengkap, sistematis, dan kreatif dengan dukungan visual dari Canva.

Pada kelas kontrol yang menggunakan metode ekspositori, rata-rata nilai pretest sebesar 50 dan meningkat menjadi 62 pada posttest. Meskipun terjadi peningkatan, hasil tersebut masih berada pada kategori cukup dan tidak sebesar peningkatan yang terjadi pada kelas eksperimen. Peserta didik di kelas kontrol masih menunjukkan keterbatasan dalam pengembangan ide, struktur teks, penggunaan kaidah kebahasaan, serta ketepatan ejaan dan tanda baca.

Penerapan metode gamifikasi yang dikombinasikan dengan media Canva dalam pembelajaran menulis teks eksplanasi pada peserta didik fase C di SDN Karangjaya II menunjukkan pengaruh positif yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan menulis. Berdasarkan hasil uji paired sample t-test diperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,000 ($< 0,05$), maka hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Hal ini membuktikan adanya pengaruh antara kemampuan menulis teks eksplanasi peserta didik sebelum dan sesudah diberi perlakuan dengan metode gamifikasi berbasis Canva di kelas eksperimen. Berikut gambaran mengenai data nilai pretest dan posttest di kelas eksperimen.

Diagram 1. Hasil Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen

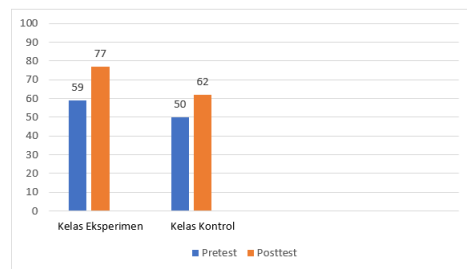


Perbedaan signifikan antara kelas eksperimen (metode gamifikasi dengan media Canva) dan kelas kontrol (metode ekspositori) terlihat jelas pada hasil tes akhir, di mana rata-rata nilai kelas eksperimen jauh lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Hal ini didukung oleh uji beda rata-rata (independent sample t-test) yang menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) < 0,05, sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan menulis teks eksplanasi peserta didik di kedua kelas. Peningkatan di kelas eksperimen lebih besar berkat elemen gamifikasi (poin, rencana, tantangan) yang meningkatkan motivasi dan partisipasi, serta dukungan visual interaktif dari Canva yang memudahkan pengembangan ide secara kreatif dan koheren. Sebaliknya, metode ekspositori di kelas kontrol hanya menghasilkan peningkatan terbatas karena sifatnya yang lebih pasif dan kurang menyenangkan.

Temuan ini selaras dengan berbagai penelitian terkait, seperti penggunaan gamifikasi yang terbukti lebih efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar dibandingkan metode konvensional/ekspositori (Hamari et al., 2019; Kapp, 2020), serta peran media digital seperti Canva dalam memperkaya kreativitas dan pemahaman konsep (Xu & Lyu, 2021). Dengan demikian, metode gamifikasi berbasis Canva memberikan pengaruh yang lebih unggul dan signifikan

terhadap kemampuan menulis teks eksplanasi dibandingkan metode ekspositori pada peserta didik fase C di SDN Karangjaya II. Berikut nilai pretest dan posttest dari kedua kelas.

Grafik 1. Hasil Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol



Selain meningkatkan kemampuan menulis, metode gamifikasi dengan media Canva juga memberikan dampak positif terhadap motivasi dan partisipasi peserta didik. Hasil angket menunjukkan respons positif yang sangat tinggi dengan kategori sangat setuju sebesar 46,36% dan setuju sebesar 47,73%. Peserta didik merasa lebih bersemangat, lebih aktif bertanya, lebih berani mengemukakan pendapat, serta lebih mudah mengikuti instruksi pembelajaran ketika proses belajar dikemas dalam bentuk permainan. Elemen gamifikasi seperti poin, rencana, tantangan, dan leaderboard mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, sedangkan Canva membantu peserta didik menyalurkan ide secara visual, kreatif, dan menarik.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian, penerapan metode gamifikasi dengan media Canva terbukti efektif dalam pembelajaran menulis teks eksplanasi pada peserta didik Fase C di SDN Karangjaya II. Pembelajaran menjadi lebih interaktif, berpusat pada peserta

didik, serta mampu meningkatkan keaktifan, motivasi, dan partisipasi peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Peserta didik lebih antusias dalam mengikuti setiap tahap pembelajaran, mulai dari penggalan ide hingga penyajian hasil tulisan.

Metode gamifikasi dengan media Canva juga memberikan pengaruh positif terhadap kemampuan menulis teks eksplanasi. Hal ini terlihat dari peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen dibandingkan dengan kelas kontrol, terutama dalam aspek penyusunan struktur teks, ketepatan penggunaan kosakata, serta penyajian informasi yang lebih sistematis. Selain itu, unsur permainan seperti tantangan, penghargaan, dan pencapaian mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik sehingga kegiatan menulis menjadi lebih menarik dan menyenangkan.

Secara keseluruhan, metode gamifikasi dengan media Canva lebih efektif dibandingkan metode ekspositori dalam meningkatkan kemampuan menulis, motivasi, dan partisipasi peserta didik. Temuan ini menunjukkan bahwa integrasi teknologi dan pembelajaran inovatif dapat menjadi alternatif solusi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya untuk meningkatkan keterampilan menulis teks eksplanasi di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). *From Game Design elements to Gamefulness: Defining Gamification*. *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments* (hlm. 9–15). New York: ACM.
- Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2019). *Does Gamification Work? A Literature Review of Empirical Studies on Gamification*. *Proceedings of the Annual Hawaii International Conference on System Sciences*, 90–99.
- Kapp, K. M. (2020). *The Gamification of Learning and Instruction: Game-Based Methods and Strategies for Training and Education*. San Francisco: Pfeiffer.
- Pelangi, G. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 5(2), 112–118.
- Ramadhanti, D., & Yanda, D. P. (2021). Kesadaran Metakognitif dan Pengaruhnya terhadap Kemampuan Menulis Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, 10(2), 193–200.
- Sailer, M., & Homner, L. (2020). *The Gamification of Learning: A Meta-Analysis*. *Educational Psychology Review*, 32(1), 77–112.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Xu, X., & Lyu, H. (2021). *The Role of Canva in Enhancing Students' Creativity and Critical Thinking in Learning*. *Journal of Educational Technology Development and Exchange*, 14(1), 45–58.