

# MELAMPAUI PEMBELAJARAN KONVENSIONAL: MENINGTEGRASIKAN CANVA DAN PEMBELAJARAN BERBASIS GAME DALAM LKPD UNTUK MOTIVASI OPTIMAL DALAM PENDIDIKAN DIGITAL

Nanda Ima Nafila\*, Sulisetijono

Program Studi Pendidikan Profesi Guru Prajabatan, Sekolah Pascasarjana, Universitas Negeri Malang,  
Malang, Indonesia

\*Corresponding author, email: nanda.ima.2331297@students.um.ac.id

doi: 10.17977/um068.v4.i1.2024.3

## Kata kunci

Pendidikan Digital  
Pembelajaran Berbasis Game

## Abstrak

Dalam era pendidikan digital yang terus berkembang, upaya untuk meningkatkan motivasi di antara peserta didik menjadi semakin penting. Artikel ini mengusulkan pendekatan inovatif yang menggabungkan tiga elemen kunci: Canva, pembelajaran berbasis game, dan pendidikan digital. Dengan menerapkan pendekatan ini, diharapkan dapat melampaui batas-batas pembelajaran konvensional dan menciptakan lingkungan pembelajaran yang memfasilitasi motivasi optimal. Artikel ini tidak hanya membahas konsep teoritis dari setiap elemen, tetapi juga memberikan contoh penerapan praktis dalam konteks pendidikan digital. Melalui integrasi Canva untuk desain visual yang menarik serta penggunaan pembelajaran berbasis game untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik, diharapkan dapat tercipta pengalaman pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna. Dengan demikian, artikel ini mengajukan sebuah paradigma baru dalam pendidikan digital yang dapat meningkatkan motivasi dan memberikan dampak positif pada hasil belajar peserta didik.

## 1. Pendahuluan

Pendidikan telah menjadi salah satu bidang yang paling dipengaruhi oleh kemajuan teknologi informasi dan komunikasi. Seiring dengan perkembangan teknologi digital, pendidikan digital semakin menjadi fokus utama dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran dan mempersiapkan peserta didik untuk menghadapi tuntutan abad ke-21 (Cahyani & Hindun, 2024). Namun, meskipun ada kemajuan yang signifikan dalam penggunaan teknologi dalam pembelajaran, masih ada tantangan besar yang perlu diatasi untuk mencapai motivasi optimal dan hasil pembelajaran yang bermakna.

Pembelajaran konvensional yang sering kali bersifat linear dan kurang interaktif, seringkali gagal menangkap minat dan keterlibatan peserta didik, terutama dalam konteks pembelajaran digital (Marlina et al. 2024). Peserta didik sering kali menjadi pasif dalam proses pembelajaran, kurangnya keterlibatan dan kurangnya motivasi (Rahmawati et al. 2023). Selain itu, tantangan lain termasuk kesulitan dalam mengkomunikasikan konsep-konsep abstrak, keterbatasan dalam menciptakan materi pembelajaran yang menarik secara visual, dan kesulitan dalam memfasilitasi motivasi dan interaksi antar peserta didik.

Oleh karena itu, ada kebutuhan mendesak untuk melampaui model pembelajaran konvensional dan mengadopsi pendekatan inovatif yang memanfaatkan potensi teknologi kreatif. Dengan menggabungkan Canva dalam kerangka pembelajaran inovatif, upaya dilakukan untuk menciptakan pengalaman belajar yang berbeda, sehingga mendorong Motivasi belajar peserta didik (Erden Kocaarslan And Riedler Eryaman 2024). Canva merupakan sebuah platform desain grafis yang user-friendly, menawarkan kemungkinan untuk menciptakan materi pembelajaran visual yang menarik dan mudah dipahami. Salah satu platform yang dapat digunakan oleh guru dalam menyediakan pembelajaran berbasis teknologi adalah Canva for Digital Education (Firmansyah et al., 2023).

Canva telah menjadi salah satu platform pendidikan yang sangat populer karena berbagai fitur yang mudah digunakan dan fleksibilitasnya (Widyaningrum & Sondari, 2021). Selain itu, penerapan pembelajaran berbasis game menawarkan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan, yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa serta mendorong motivasi mereka (Tangkui & Keong, 2020). Gamifikasi atau adaptasi konsep permainan dalam pembelajaran merupakan pendekatan di mana elemen dan mekanisme permainan digunakan untuk meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan hasil belajar siswa (Sari & Alfiyan, 2023).

Pembelajaran berbasis game menawarkan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan. Dengan mengintegrasikan elemen-elemen permainan ke dalam pembelajaran, guru dapat menciptakan situasi di mana peserta didik dapat berkolaborasi, bersaing, dan memecahkan masalah secara aktif (Gunanto 2017). Namun, meskipun potensi integrasi Canva dan pembelajaran berbasis game untuk meningkatkan pembelajaran digital telah diakui, masih diperlukan penelitian yang lebih mendalam untuk memahami bagaimana penggunaan pendekatan ini dapat dioptimalkan dalam konteks pendidikan digital.

Pendidikan digital telah menjadi bagian integral dari lingkungan pembelajaran modern. Namun, untuk memaksimalkan potensinya, para pendidik harus melampaui model konvensional dan mengadopsi pendekatan inovatif yang menggabungkan teknologi kreatif dan strategi pembelajaran yang memacu motivasi peserta didik (Halimatussakdiah, 2023). Lingkungan belajar berbasis teknologi perlu ditingkatkan untuk memastikan bahwa manfaat teknologi dapat dioptimalkan dalam mengubah gaya pedagogis, menerapkan strategi pengajaran baru, serta mengatur dan mengelola pembelajaran. Hal ini memungkinkan peserta didik dan guru memiliki kemudahan dan kecakapan akses terhadap berbagai sumber informasi yang berguna dalam mencapai tujuan pembelajaran. Lingkungan belajar yang cerdas dapat menciptakan pembelajar yang melek baik secara kognitif maupun digital (Firmansyah et al., 2023). Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi pengalaman peserta didik dan guru dalam mengintegrasikan Canva dan pembelajaran berbasis game, serta memahami dampaknya terhadap motivasi dan hasil pembelajaran. Dengan menyajikan latar belakang penelitian yang komprehensif, artikel ini akan memberikan konteks yang jelas untuk menegaskan urgensi dan relevansi penelitian tentang integrasi Canva dan pembelajaran berbasis game dalam pendidikan digital.

## **2. Metode**

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif untuk mengetahui integrasi tiga elemen yakni :canva, game dan pendidikan digital dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik di SMP Negeri 11 Malang yang dilakukan pada 26 Maret 2024. Target penelitian ini adalah peserta didik kelas VII G. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi : observasi dan wawancara. Teknik pengumpulan data kualitatif pada penelitian ini dapat dilakukan dengan menggunakan dua metode yang dapat memberikan gambaran rinci tentang pengalaman peserta didik dalam menggunakan canva dan game pada LKPD digital. Pertama, peneliti akan melakukan observasi kepada peserta didik melalui beberapa aspek yang diamati saat pembelajaran berlangsung.

Pada tahap observasi ini, peneliti akan mencatat interaksi peserta didik saat menggunakan platform canva, pengenalan LKPD digital, interaksi guru-peserta didik, interaksi antar peserta didik, respon peserta didik terhadap LKPD, dan penggunaan teknologi. Kedua, peneliti akan melakukan wawancara kepada peserta didik. Wawancara yang dilakukan dengan peserta didik bertujuan untuk menggali informasi mengenai integrasi canva dalam LKPD digital yang di padukan dengan permainan dalam meningkatkan motivasi belajar mereka serta untuk menggali pengalaman mereka dalam memanfaatkan aplikasi berupa canva dalam menggunakan LKPD digital pada saat proses pembelajaran.

### **2.1. Metode Observasi**

Dalam metode ini, peneliti menggunakan beberapa aspek yang bertujuan untuk mengumpulkan informasi dari peserta didik pada saat menggunakan LKPD digital yang memanfaatkan aplikasi canva dan dipadukan dengan permainan. Berikut merupakan aspek-aspek yang perlu digali saat melakukan observasi:

**Tabel 1. Aspek-aspek yang di amati dalam Observasi**

| ASPEK YANG DIAMATI  | SKALA PENILAIAN |   |   |   |   |
|---|-----------------|---|---|---|---|
|   | 1               | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Pengenalan LKPD:  |                 |   |   |   |   |
| Guru menjelaskan tujuan penggunaan LKPD.  |                 |   |   |   |   |
| Guru menjelaskan bagaimana menggunakan Canva dalam LKPD.                                  |                 |   |   |   |   |
| Guru menjelaskan elemen-elemen permainan yang terintegrasi                                |                 |   |   |   |   |
| Interaksi Guru-Peserta Didik:   |                 |   |   |   |   |
| Guru memberikan arahan dan bimbingan saat menggunakan LKPD.                               |                 |   |   |   |   |
| Guru memberikan umpan balik yang konstruktif kepada peserta didik.                        |                 |   |   |   |   |
| Guru merespons pertanyaan dan kebutuhan peserta didik dengan efektif                      |                 |   |   |   |   |
| Interaksi antar Peserta Didik:  |                 |   |   |   |   |
| Peserta didik berkolaborasi dalam menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan.               |                 |   |   |   |   |
| Peserta didik saling membantu dan berbagi pengetahuan.                                    |                 |   |   |   |   |
| Peserta didik terlibat dalam diskusi yang produktif tentang materi pembelajaran           |                 |   |   |   |   |
| Respon Peserta Didik terhadap LKPD Digital:   |                 |   |   |   |   |
| Tingkat keterlibatan peserta didik dalam aktivitas yang diberikan.                        |                 |   |   |   |   |
| Tingkat motivasi peserta didik dalam menyelesaikan tugas-tugas.                           |                 |   |   |   |   |
| Respon emosional peserta didik terhadap penggunaan Canva dan elemen permainan             |                 |   |   |   |   |
| Penggunaan LKPD Digital:  |                 |   |   |   |   |
| Kemudahan akses dan penggunaan perangkat lunak Canva.                                     |                 |   |   |   |   |
| Keterampilan peserta didik dalam menggunakan perangkat lunak permainan yang terintegrasi. |                 |   |   |   |   |
| Ketersediaan dan kualitas koneksi internet yang digunakan                                 |                 |   |   |   |   |

Skala Penilaian:

- 1: Tidak terpenuhi
- 2: Kurang terpenuhi
- 3: Cukup terpenuhi
- 4: Baik terpenuhi
- 5: Sangat baik terpenuhi

Pada Tabel 1 merupakan tabel observasi untuk Penggunaan Integrasi Canva dan Pembelajaran Berbasis Game dalam LKPD. Pada tabel tersebut terdapat lima aspek yang perlu diamati oleh peneliti dalam mengetahui respon peserta didik terhadap integrasi canva dan pembelajaran berbasis game yang berbentuk LKPD digital. Aspek-aspek yang diamati meliputi : pengenalan LKPD, interaksi guru-peserta didik, interaksi antar peserta didik, respon peserta didik terhadap LKPD digital, dan kemudahan dalam penggunaan LKPD digital. Skala penilaian yang digunakan dalam observasi tersebut dari rentang 1-5. Dimana skala 1 : tidak terpenuhi, skala 2 : kurang terpenuhi, skala 3 : cukup terpenuhi, skala 4 : baik terpenuhi, dan skala 5 : sangat baik terpenuhi.

## 2.2. Metode Wawancara

Dalam metode ini, peneliti menggunakan lima pertanyaan yang bertujuan untuk menggali informasi dari peserta didik mengenai pengalaman mereka dalam menggunakan LKPD digital pada aplikasi canva serta pengalaman mereka dalam menyelesaikan tugas yang menggunakan elemen permainan dalam LKPD digital pada aplikasi canva. Berikut merupakan beberapa pertanyaan wawancara kepada peserta didik :

**Tabel 2. Pertanyaan Wawancara kepada Peserta Didik**

| Pertanyaan Wawancara   | Jawaban Wawancara |
|--|-------------------|
| Apa pendapat Anda tentang LKPD yang menggunakan gambar dan desain dari Canva? Apakah hal itu membuat pembelajaran lebih menarik bagi Anda?       |                   |
| Bagaimana pengalaman Anda dalam menyelesaikan tugas-tugas yang menggunakan elemen permainan dalam LKPD?  |                   |
| Apa yang membuat Anda merasa termotivasi saat menggunakan LKPD dengan integrasi Canva dan pembelajaran berbasis game?                            |                   |
| Apakah Anda merasa lebih mudah memahami materi pembelajaran melalui LKPD ini? Mengapa demikian?  |                   |
| Apakah ada aspek dari LKPD dengan integrasi Canva dan pembelajaran berbasis game yang Anda rasa kurang efektif atau tidak menyenangkan? Mengapa? |                   |

Pada Tabel 2. tersebut merupakan pertanyaan wawancara yang ditujukan kepada peserta didik untuk menggali informasi serta untuk memahami susut pandang peserta didik mengenai integrasi canva dan pembeleajaran berbasis game dalam LKPD berbentuk digital. Beberapa pertanyaan diatas meliputi : pendapat peserta didik tentang LKPD digital, pengalaman peserta didik dalam menyelesaikan tugas melalui LKPD digital, motivasi peserta didik dalam menggunakan LKPD digital, pemahaman peserta didik mengenai LKPD digital, dan keefektifan LKPD digital.

### 3. Hasil dan Pembahasan

Hasil dari penelitian mengenai integrasi canva yang dipadukan dengan pembelajaran berbasis game dalam LKPD berbentuk digital ini mendapat respon baik dari peserta didik. Setelah melakukan penelitian menggunakan pendekatan kualitatif, termasuk observasi langsung dalam kelas dan wawancara dengan peserta didik, beberapa hasil yang signifikan dapat ditemukan:

**Tabel 3. Hasil temuan**

|  |
|--|
| HASIL  |
| Penggunaan Canva membantu dalam menciptakan materi pembelajaran yang menarik secara visual.  |
| Elemen permainan seperti tantangan dan reward meningkatkan keterlibatan peseta didik dalam pembelajaran.                           |
| Peseta didik menunjukkan tingkat motivasi yang tinggi saat menggunakan LKPD dengan integrasi Canva dan pembelajaran berbasis game. |
| Mereka menikmati interaksi visual yang disajikan melalui Canva dan merasa tertantang oleh elemen permainan                         |
| Guru-guru memberikan dukungan yang efektif kepada peseta didik dalam menggunakan LKPD tersebut.                                    |
| Peseta didik terlibat dalam kolaborasi dan diskusi yang produktif selama menggunakan LKPD  |

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan integrasi Canva dan pembelajaran berbasis game dalam LKPD dapat memberikan dampak positif terhadap motivasi dan keterlibatan peseta didik dalam pembelajaran. Guru dapat memanfaatkan alat desain seperti Canva untuk menciptakan materi pembelajaran yang menarik secara visual, sementara elemen-elemen permainan dapat meningkatkan interaksi dan keterlibatan peseta didik. Pembahasan lebih lanjut dapat menguraikan implikasi temuan ini dalam konteks pengembangan kurikulum dan praktik pengajaran di masa depan. Misalnya, penggunaan integrasi Canva dan pembelajaran berbasis game dapat direkomendasikan sebagai strategi untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan peseta didik dalam pendidikan digital. Selain itu, penelitian ini dapat menyoroti pentingnya pelatihan dan dukungan bagi guru dalam mengintegrasikan teknologi dan pendekatan pembelajaran inovatif dalam praktik pengajaran mereka. Pembahasan juga bisa mencakup keterbatasan penelitian dan saran untuk penelitian lanjutan, seperti perlunya penelitian lebih lanjut untuk mengidentifikasi strategi terbaik dalam mengintegrasikan Canva dan pembelajaran berbasis game dalam LKPD, serta penelitian tentang dampak jangka panjang dari pendekatan ini terhadap pencapaian akademik peseta didik.

### 4. Simpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian tentang penggunaan integrasi Canva dan pembelajaran berbasis game dalam LKPD, dapat disimpulkan bahwa integrasi ini berdampak positif terhadap motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran digital. Canva memungkinkan penciptaan materi pembelajaran yang menarik secara visual, sementara elemen permainan meningkatkan interaksi dan keterlibatan siswa. Respon siswa terhadap penggunaan LKPD ini sangat positif, ditunjukkan dengan tingkat motivasi yang tinggi dan keterlibatan aktif dalam aktivitas pembelajaran. Selain itu, interaksi antara guru dan siswa serta antar siswa juga meningkat, dengan adanya kolaborasi produktif dan diskusi mendalam. Penelitian ini menegaskan pentingnya pelatihan dan dukungan bagi guru dalam mengintegrasikan teknologi dan pendekatan pembelajaran inovatif dalam praktik pengajaran mereka sebagai faktor kunci kesuksesan. Dengan demikian, integrasi Canva dan pembelajaran berbasis game dalam LKPD menawarkan pendekatan yang menjanjikan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran digital di era saat ini. Penelitian ini memberikan kontribusi penting dalam memahami potensi dan implikasi dari pendekatan ini dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di masa depan.

### Ucapan Terima Kasih

Saya mengucapkan terima kasih kepada diri saya sendiri karena telah memupuk semangat dan memotivasi diri dalam menyelesaikan penelitian ini. Ucapan terima kasih juga saya sampaikan

kepada penyemangat saya, yang tidak dapat disebutkan namanya satu per satu. Terima kasih telah membaca artikel ini dan mengikuti penelitian saya tentang penggunaan integrasi Canva dan pembelajaran berbasis game dalam LKPD. Dari hasil penelitian ini, saya menyimpulkan bahwa pendekatan ini memberikan dampak positif terhadap motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran digital. Saya berharap temuan ini dapat memberikan wawasan yang berharga bagi pengembangan pendidikan di masa depan. Terima kasih atas perhatian Anda dan semoga artikel ini bermanfaat.

## Daftar Rujukan

- Cahyani, A., & Hindun, H. (2024). Pemanfaatan Media Digital Canva pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas X SMK. *Jurnal Pendidikan dan Sastra Inggris*, 4(1), 117-125.
- Kocaarslan, G. E., & Eryaman, M. R. (2024). Using "canva for education" application with collaborative learning in visual arts lesson: sample activities for teachers. *Elektronik Sosyal Bilimler Dergisi*, 23(90), 849-866.
- Firmansyah, R., Munandar, K., Khalisah, H., & Kuntoyono, K. (2023). Implementasi lkpd digital canva dalam meningkatkan hasil belajar dan literasi digital siswa kelas XKemajuan teknologi yang harusnya menyediakan kemudahan dan kemajuan dalam proses pembelajaran nyatanya masih belum secara optimal dimanfaatkan. Di balik seg. In *Gunung Djati Conference Series* (Vol. 30, pp. 314-327).
- Gunanto, S. G. (2016). Penciptaan Permainan Digital Edukatif Berbasis Wawasan Budaya Dan Pendidikan Karakter. *Journal of Animation and Games Studies*, 2(2), 207-228.
- Halimatussakhdiyah, A. Z. (2023). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Permainan (Digital Game Based Learning) Menggunakan Aplikasi Kahoot Terhadap Hasil Pembelajaran Fiqih Kelas VII di MTs. Babussalam Besilam. *Journal Millia Islamia*, 2(1), 252-265.
- Marlina, H., Sa'adah, H. M. R., Aszahra, L., Dewi, R., & Alpian, Y. (2024). Efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis digital di sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 7(1).
- Sari, D. N., & Alfian, A. R. (2023). Peran Adaptasi Game (Gamifikasi) dalam Pembelajaran untuk Menguatkan Literasi Digital: Systematic Literature Review. *UPGRADE: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 1(1), 43-52.
- Rahmawati, L., Wibowo, W. S., Maryanto, A., & Nurohman, S. (2023). Pelatihan Pemanfaatan Canva for Education sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Guru IPA dalam Mendesain dan Memproduksi Media Pembelajaran di Era Digital. *Surya Abdimas*, 7(4), 585-595.
- Tangkui, R. B., & Keong, T. C. (2020). Peningkatan Pencapaian dalam Pecahan: Kerangka Konseptual untuk Pembelajaran Berasaskan Permainan Digital Menggunakan Minecraft: Enhancement of Achievement in Fractions: A Conceptual Framework for Digital Game-Based Learning using Minecraft. *Journal of ICT in Education*, 7(2), 39-53.
- Widyaningrum, W., & Sondari, E. (2021). Implementasi literasi digital dalam merancang desain pembelajaran menggunakan aplikasi canva. *Dharmas Education Journal (DE\_Journal)*, 2(2), 321-328.

