



Jurnal Edukasi

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI CANVA TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA PELAJARAN IPAS KELAS V DI SD GMT 004 LAWAHING KECAMATAN MUTIARA KABUPATEN ALOR TAHUN PELAJARAN 2024/2025

Maria Lakalapay^{*)} Khumaira M.Badu²⁾ Marzuki Galeko³⁾ Musrifa Peka⁴⁾

^{1,2,3,4)}STKIP Muhammadiyah Kalabahi, Alor, Kalabahi

*Corresponding Author:

Email:

[marialakalapay@gmail.co](mailto:marialakalapay@gmail.com)

[m](https://jurnal.stkipmuhkalabahi.ac.id)

[https://jurnal.stkipmuhka
labahi.ac.id](https://jurnal.stkipmuhkalabahi.ac.id)

Abstract: *The Effect of Canva Application-Based Learning Media on Student Learning Motivation in Fifth Grade Science at GMT 004 Lawahing Elementary School, Mutiara District, Alor Regency, in the 2024/2025 Academic Year The purpose of this study was to determine the effect of Canva Application-Based Learning Media on Fifth Grade Science at GMT 004 Lawahing Elementary School. The research method used was quantitative with an experimental approach. The results showed a significant difference in the post-test results between the control class and the experimental class, with average scores of 26.25 and 36.86, respectively. Furthermore, the average t-test results were also greater than the t-table value, which was 8.13 and 2.41, respectively. Therefore, Ho was rejected and Ha was accepted.*

Kata Kunci: *Pengaruh media Pembelajaran berbasis canva*

A. PENDAHULUAN

Dilihat pada proses pembelajaran yang guru kembangkan maka guru juga perlu merencanakan pengembangan kelas yang kondusif guna terlaksananya proses suasana kelas yang aktif, di antaranya seorang guru perlu mendesain media pembelajaran yang menarik untuk bisa mengalihkan perhatian dan memotifasi siswa untuk belajar secara aktif di kelas. Oleh sebab itu, pada perubahan kurikulum K13 ke Kurikulum Merdeka sekarang membuat guru di tuntut mampu dalam memahami alur tujuan pembelajaran, dengan menggunakan media pembelajaran berbasis Aplikasi Canva yang menyenangkan untuk melaksanakan merdeka belajar. Menurut Rahmatullah dkk (2020.317-327). Peran media pembelajaran dalam proses belajar mengajar adalah satu kesatuan yang tidak bisa dipisahkan dari dunia pendidikan. Oleh karna itu dalam dunia pendidikan harus ada media, yaitu media pembelajaran adalah alat yang dapat menunjang proses belajar mengajar agar makna dan pesan yang disampaikan dapat lebih jelas dan tujuan



pembelajaran dapat tercapai secara afekti. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan signif dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk di bidang pendidikan Sekolah sebagai lembaga pendidikan dituntut untuk mengikuti arus perkembangan teknologi ini guna meningkatkan kualitas pembelajaran dan minat belajar siswa. Menurut Fitri dkk, (2021;110) menyatakan bahwa pemanfaatan media canva dalam pembuatan media pembelajaran memiliki banyak kelebihan yaitu; dengan canva kita bisa membuat berbagai jenis desain yang dilengkapi dengan berbagai fitur animasi, template serta penomoran halaman yang dapat mendorong kreativitas secara efisiensi waktu baik guru maupun siswa dalam kegiatan mendesain media yang menarik yang dapat digunakan sebagai bahan presentasi, berupa slide, mind mapping, dan poster. Triningsih (2021;199) menyampaikan bahwa canva mempermudah guru serta siswa dalam melaksanakan proses pembelajaran berbasis teknologi, keterampilan, kreativitas, beserta manfaat lain, hal ini dikarenakan hasil desain menggunakan canva mampu meningkatkan ketertarikan siswa dalam kegiatan pembelajaran dan meningkatkan motivasi siswa dengan penyajian bahan ajar serta materi secara menarik. Motivasi pembelajaran merupakan suatu keadaan atau kondisi yang mendorong, merangsang atau menggerakkan seseorang untuk melakukan sesuatu atau kegiatan yang dilakukannya sehingga ia dapat mencapai tujuannya. Dalam pembelajaran IPA sangat memerlukan penggunaan media pembelajaran. menurut Nuryati & Darsinah, (2021;81) Dalam pembelajaran IPA sangat memerlukan penggunaan media pembelajaran Canva. Menurut Febrialismanto (2020;103) Meyatakan bahwa terlihat perbedaan antara pendidik yang menggunakan dan tidak menggunakan media canva untuk mengajar. Penggunaan media canva oleh pendidik mampu memberikan efek pengalaman belajar yang lebih kepada peserta didik dan mendorong perkembangan anak menuju arah yang lebih baik dibandingkan pendidik yang hanya menggunakan buku cetak. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti di SD GMIT 004 Lawahing. pada tanggal 5 Juni 2024 sekolah ini merupakan sekolah penggerak yang sudah menerapkan kurikulum merdeka belajar sejak tahun 2023, penerapan kurikulum merdeka baru di laksanakan di kelas I dan V. Penerapan kurikulum merdeka belajar di SD GMIT 004 Lawahing masih sangat minim. Karena setiap guru kelas dan guru mata pelajaran masih menyesuaikan penerapan pembelajaran berdiferensiasi dalam mengikuti alur tujuan pembelajaran pada kurikulum merdeka belajar. Sesuai hasil wawancara yang peneliti dapatkan dari wali kelas V, mengatakan bahwa di sekolah masih melaksanakan pembelajaran di kelas dengan menggunakan alat sarana-prasarana yang seadanya saja. Dilihat dari beberapa faktor penghambat guru dalam pembelajaran dikelas diantaranya, yaitu kekurangan alat pembelajaran seperti buku siswa, buku guru, serta media pembelajaran yang digunakan yaitu laptop dan infokus. . Walaupun modul ajar yang dibuat oleh guru sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran sesuai dengan modul ajar yang dibuat, tetapi dari pengamatan peneliti pada saat pembelajaran IPAS berlangsung tidak semua gaya atau desain pembelajaran dilakukan semuanya.

Oleh karena itu penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan aplikasi canva terhadap motivasi belajar siswa sebagai media pembelajaran IPA di SD GMIT 004 Lawahin Tahun Ajaran 2024/2025. Dengan menggunakan media pembelajaran canva siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya



mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lainnya seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan dan lain-lain. Sehingga siswa dapat bekerja sama dengan baik saat melakukan praktikum maupun kerja kelompok serta dapat menghargai teman lainnya yang tidak bisa, hal ini dapat dilihat pada pembelajaran tersebut. Tujuannya untuk mengetahui pengaruh penggunaan aplikasi canva terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran ipas di kelas v sd gmit 004 lawahing

Identifikasi Masalah

Kurangnya informasi dan pengetahuan guru tentang penggunaan media pembelajaran. Kurang efektifnya pembelajaran di kelas antara guru dan siswa Munculnya penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi canva untuk menarik minat belajar siswa.

Perumusan Masalah

Dari uraian di atas, penulis mengambil dua masalah penting yang dihadapi siswa, yaitu; 1) Apakah terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi canva terhadap motivasi belajar siswa SD kelas V ?.

Tujuan dan Manfaat Penelitian

Untuk mengetahui pengaruh Penggunaan Aplikasi Canva Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sebagai Media Pembelajaran Ipa Di SD GMIT 004 Lawahing Kelas V Tahun Ajaran 2024/2025. Manfaat Teoritis Penelitian ini diharapkan dapat mengembangkan Penggunaan Aplikasi Canva Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sebagai Media Pembelajaran Ipa Di SD GMIT 004 Lawahing Tahun Ajaran 2024/2025 menarik perhatian dan Motivasi siswa terhadap penggunaan media aplikasi canva dalam meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPA serta menjadi acuan bagi peneliti lebih lanjut yang berkaitan dengan media berbasis aplikasi canva. Manfaat Praktis a) Bagi siswa: Membantu siswa agar lebih termotivasi dalam mengikuti pembelajaran, Melatih siswa untuk lebih mengembangkan daya pikir imajinasi melalui media pembelajaran canva. Membantu meningkatkan wawasan siswa dalam media pembelajaran aplikasi canva yang menarik sehingga mampu memperjelas materi yang abstrak menjadi lebih fokus. b) Bagi guru: Memberikan informasi kepada guru dalam merencanakan proses pembelajaran yang menarik menggunakan media pembelajaran, Memberikan gambaran kepada guru dalam pemanfaatan media pembelajaran aplikasi canva terhadap motivasi belajar siswa yang menarik, Memberikan pengetahuan kepada guru mengenai seberapa jauh kesulitan penggunaan aplikasi canva dalam media pembelajaran ipa di kelas. c) Bagi Sekolah Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi kontribusi positif terhadap mutu pendidikan di SD GMIT 004 Lawahing kabupaten Alor. 1) Bagi Peneliti Berguna untuk menambahkan pengetahuan dan pengalaman melalui penelitian dengan menerapkan motivasi belajar 2) Bagi guru: Memberikan informasi kepada guru dalam merencanakan proses pembelajaran yang menarik menggunakan media pembelajaran.

B. TINJAUAN PUSTAKA



Pengertian motivasi belajar Motivasi belajar adalah variabel yang terdiri dari dua kata yaitu motivasi dan belajar, yang keduanya memiliki arti tersendiri. Jika membahas mengenai motivasi, seringkali disandingkan dengan kata “motif”. Kata “motif” dapat diartikan sebagai gerak atau sesuatu yang mendorong individu untuk bergerak. Sedangkan motivasi seperti yang dikemukakan oleh Mc Donald dalam Cahyani, dkk, (2020) adalah suatu perubahan energy yang terjadi pada individu yang ditandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi atau tindakan untuk mencapai tujuan tertentu. Sedangkan belajar menurut pendapat Cahyani, dkk, (2020) adalah suatu proses usaha untuk mendapatkan perubahan pada tingkah laku. Dengan demikian yang dimaksud dengan motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak yang terletak didalam diri peserta didik yang memunculkan niat untuk melakukan kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai. Media pembelajaran merupakan seperangkat alat atau sebagai wadah dalam menyampaikan pesan atau informasi yang dapat berupa materi dalam belajar sehingga dapat menumbuhkan minat seseorang untuk belajar untuk tercapainya tujuan dari adanya pembelajaran. Atau media pembelajaran adalah suatu alat atau suatu sarana dalam menyalurkan dan menyampaikan materi atau isi yang dapat merangsang pikiran dari audiens sehingga proses belajar mengajar dapat berjalan secara efektif dan tujuan dari pembelajaran dapat tercapai dengan sempurna. menurut (2018 Dewi:8) media pembelajaran adalah sesuatu yang membantu pengajar dalam menciptakan lingkungan belajar agar terasa nyaman bagi para audiens. Tidak hanya itu, penggunaan media akan membuat para audiens dapat melakukan berbagai aktivitas. Sehingga, mereka tidak hanya bergantung kepada pendidik sebagai salah satunya sumber belajar. Penggunaan Aplikasi Canva sebagai media pembelajaran digital dalam mengembangkan budaya literasi digital di sekolah dasar. Menurut Hidayah, (2022) dapat memberikan dampak yang positif, siswa lebih tertarik dan semangat mengikuti kegiatan pembelajaran, memudahkan siswa mendapatkan informasi dan dapat mengembangkan pengetahuan dan kreativitas mereka. Guru dan siswa dapat menggunakan pemanfaatan aplikasi canva untuk menggali kreativitas dalam proses pembelajaran. Dengan rendahnya budaya membaca canva dapat digunakan sebagai alat atau media yang dapat menarik budaya literasi dengan desain menarik. Canva bisa digunakan sebagai media pembelajaran untuk siswa dengan tampilan yang kekinian dan sesuai dengan perkembangan teknologi zaman. Canva membuat kebaruan terhadap media pembelajaran karena, canva salah satu platform digital yang mudah diakses oleh semua orang.

C. METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif. Dengan menggunakan Metode penelitian eksperimen adalah metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi terkendali (Sugiono, 2013:2). Jadi dalam metode penelitian eksperimen ini ada yang dipengaruhi dan mempengaruhi. Yang dipengaruhi disebut variabel terikat dan yang mempengaruhi disebut variabel bebas dalam penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan pendekatan *experimen* Menurut Erwin Widiasworo (2019:41) penelitian eksperimen adalah penelitian yang dilakukan untuk mengetahui



pengaruh pemberian suatu *treatment* atau perlakuan terhadap subjek penelitian. Rancangan penelitian yang digunakan adalah *pretest posttest with control group design*. Pada design ini kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tidak dipilih secara random.

Tabel 1. Desain Penelitian

Kelompok	Kondisi Awal	Perlakuan	Kondisi Akhir
A	01	X	02
B	03		04

Sumber: Sugiono (2013:79)

Keterangan:

A : Kelompok eksperimen

B : Kelompok kontrol

01 : Kondisi motivasi belajar awal kelompok eksperimen

02 : Kondisi motivasi belajar akhir kelompok eksperimen

03 : Kondisi motivasi belajar awal kelompok kontrol

04 : Kondisi motivasi belajar akhir kelompok kontrol

X : Media pembelajaran canva

Pada penelitian ini menganggap kedua kelompok memiliki kemampuan yang sama. Kemudian pada kelompok eksperimen diberi perlakuan dalam pembelajaran dengan menggunakan media canva yang berupa Power Point pembelajaran, sedangkan kelompok kontrol diberi perlakuan dalam pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran visual yang berupa buku pelajaran. Teknik Pengumpulan Data Kuesioner/angket Angket digunakan untuk memperoleh informasi dari responden tentang efektivitas penggunaan media Canva terhadap motivasi belajar siswa sebagai media pembelajaran IPAS Klas V DI SD GMIT 004 Lawahing Dalam penelitian ini angket yang digunakan oleh penulis untuk pengumpulan data mengenai motivasi belajar siswa dengan cara memberikan suatu pernyataan tertulis kepada responden. Dokumentasi Dalam penelitian ini menggunakan metode dokumentasi yaitu teknik pengumpulan data de (Agung dan Zahra, 2016:83) menggunakan dokumentasi yang dimiliki. Metode ini digunakan untuk memperoleh data kelas V selama penelitian berlangsung di SD GMIT 004 Lawahing. Teknik Analisis Data Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini dengan menggunakan teknik analisis statistic deskriptif dan statistik infrensial, adapun penjelasan analisis data yaitu sebagai berikut: Uji Stastistik Data Teknik analisis data ini dianalisis secara deskriptif kuantitatif, teknik analisis data yg digunakan dalam penelitian ini diolah untuk menghitung persentase setiap item pertanyaan. Untuk mengilustrasikan dampak Media Canva. Persentase dapat dihitung dengan menggunakan rumus berikut:



$$p = \frac{F}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Angka presentase

F = Jumlah skor perolehan

N = Jumlah skor maksimals

100% = Bilangan tetap

Tabel 2. Presentase hasil observasi dan respon siswa

Presentasi	Kriteria
80%-100%	Sangat baik
61%-80%	Baik
41%-60%	Cukup baik
21%-40%	Kurang baik
0%-20%	Sangat kurang baik

Penguji hipotesis Dalam memecahkan suatu permasalahan yang ada dalam penelitian ini, maka langkah penting terakhir nantinya yang akan peneliti lakukan adalah melakukan proses pembahasan dan analisis data disini untuk memberi penjelasan keterangan-keterangan dari data pada [penelitian ini yang merupakan peneliti bentuk kuantitatif kemudian dalam

$$r_{xy} = \frac{N \cdot \sum XF - (\sum X)(\sum F)}{\sqrt{[N \cdot \sum X^2 - (\sum X)^2][N \cdot \sum F^2 - (\sum F)^2]}}$$

Keterangan:

r_{xy} : Angka Indeks Korelasi "r" productmoment

N : Number of cases

$\sum x$:seluruh skor variabel X

$\sum y$:seluruh skor variabel Y

$\sum x^2$: jumlah seluruh variabel X setelah dikuadratkan

$\sum y^2$:jumlah seluruh variabel Y setelah dikuadratkan

$\sum xy$:Jumlah hasil perkalian skor X dan skor Y

D. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Jumlah siswa di kelas eksperimen secara keseluruhan adalah 23 siswa namun terdapat 1 siswa yang tidak mengikuti tes sehingga jumlah siswa yang tidak ikut serta



adalah 22 siswa. sedangkan, jumlah siswa di kelas kontrol secara keseluruhan adalah 21 yang ikutserta mengikuti tes sehingga untuk menganalisis data kelas kontrol adalah 21 siswa. Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 19 mei hingga 04 juni 2025 sebanyak 5 kali pertemuan dengan rincian 3 kali proses pembelajaran dan dua kali pemberian tes hasil belajar ipa siswa. dan angket keaktifan siswa diberikan pada saat pertemuan terakhir setelah pemberian postest, dengan alokasi waktu satu kali pertemuan adalah 2x35 menit (2 jam pelajaran) materi yang di gunakan dalam penelitian ini adalah sistem pernapasan pada manusia. Namun sebelum dilakukan penelitian terlebih dahulu di lakukan tes validasi soal tes dan angket pada siswa kelas V untuk mengetahui soal soal yang layak di jadikan instrumen penelitian. Oleh karna itu kelas eksperimen diberikan dengan perlakuan dengan media audio visual sedangkan kelas kontrol menggunakan media visual (canva). Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan angket, tes dan dokumentasi. Deskripsi Keaktifan Siswa Kelas Eksperimen. Berdasarkan hasil angket yang diberikan kepada kelas eksperimen (kelas yang dalam pembelajarannya menggunakan model pembelajaran Kontekstual) dengan jumlah siswa sebanyak 23 orang, diperoleh nilai terendah adalah 49 dan nilai tertinggi adalah 84. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3. Hasil Statistik Deskriptif Angket Kelas Eksperimen

Keterangan	Nilai
Jumlah siswa (n)	23
Maksimum (x_{maks})	40
Minimum (x_{min})	34
Rata Rata $\bar{x}$	36,86
Media (Me)	34,1
Modus (MO)	36,29
Varians (S^2)	2,48
Simpang baku (S)	1,57

Berdasarkan Tabel 4.4 diatas, pada kelas eksperimen diperoleh nilai rata-rata sebesar 36,86. Dengan skor varians dan simpangan baku sebesar 2,48 dan 1,57. Sedangkan nilai median dan modus pada kelas eksperimen sebesar 34,1 dan 36,29. Hal ini menunjukkan bahwa siswa yang memperoleh nilai diatas rata-rata lebih banyak dibandingkan dengan siswa yang memperoleh nilai dibawah rata-rata.

Tabel 4. Distribusi Frekuensi Angket Kelas Eksperimen

NO	Interval	Xi	Frekuensi		
			Fi	F (%)	FK
1	34-38	36	19	82%	0
2	39-43	41	4	17%	19
Jumlah			23	99%	23

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi pada Tabel 4.5, dapat dilihat bahwa presentase siswa nilai angket tertinggi sebesar 82% (sebanyak 19 siswa), yaitu pada interval 34 – 38. Presentase siswa nilai terendah sebesar , 17% (sebanyak 4 siswa), yaitu pada interval 39 – 43. Sedangkan presentase yang paling banyak sebesar 82,% (sebanyak 19 siswa), yaitu pada interval 34 – 38. Deskripsi Keaktifan Siswa Kelas



Kontrol. Berdasarkan hasil angket yang diberikan kepada kelas kontrol kelas yang dalam pembelajarannya tidak menggunakan model pembelajaran konseptual) dengan jumlah siswa sebanyak 21 orang, diperoleh nilai terendah adalah 47 dan nilai tertinggi adalah 81. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 5. Hasil Statistik Deskriptif Angket Kelas Kontrol

Keterangan	Nilai
Jumlah siswa(n)	20
Maksimum (X_{maks})	34
Minimum (X_{min})	22
Rata-rata ($\bar{x}$)	26,25
Median (Me)	25,34
Modus (Mo)	24,1
Varians(S^2)	4,84
Simpangan Baku (S)	2,2

Berdasarkan Tabel 4.6 diatas, pada kelas kontrol diperoleh nilai rata-rata sebesar 26,25. Dengan skor varians dan simpangan baku sebesar 4,48 dan 2,2. Sedangkan nilai median dan modus pada kelas kontrol sebesar 25,34 dan 24,1. Hal ini menunjukkan bahwa siswa yang memperoleh nilai diatas rata-rata lebih banyak dibandingkan dengan siswa yang meperoleh nilai dibawah rata-rata. rata sebesar 27,5 dengan skor varian dan simpangbaku sebesar 29,316 dan 171,22, sedangkan nilai median dan modus pada kelas kontrol sebesar 28 dan 27,72 hal ini menunjukan bahwa nilai yang diperoleh hasil perhitungan posstest pada kelas kontrol dapat disajikan dalam bentuk tabel frekuensi sebagai berikut;

Tabel 6. Distribusi Frekuensi Posttest Kelas kontrol

No	Interval	Xi	Frekuensi		
			Fi	F(%)	Fk
1	16-20	18	1	5%	1
2	21-25	12	5	25%	6
3	26-30	28	9	45%	15
4	31-35	33	5	25%	20
Jumlah			20	100%	20

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi pada tabel di atas ! dapat dilihat bahwa presentase siswa nilai tertinggi sebesar 5%(sebanyak .1.siswa). yaitu pada interval .16_20.sedangkan presentase yang paling banyaksebesar .45 % (sebanyak 9 siswa) yaitu pada interval 26_30.

Tabel 7. Rekapitulasi Hasil skor posstest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol



Perhitungan statistik	Kelas	
	Eksperimen	Kontrol
Nilai terbesar	40	33
Nilai terkecil	35	16
Mean	37,21	27,5
Median	37,11	27,72
Modus	37,05	28
Varian	0,97	29,316
Simpang baku	0,98	171,22

Berdasarkan Tabel 4.13 dapat dilihat dengan jelas perbandingan statistik deskriptif pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, yaitu dapat dijelaskan bahwa perolehan nilai rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol dengan selisih. Perbandingan nilai median dan modus pada kelas eksperimen pun lebih tinggi daripada kelas kontrol. Perolehan siswa dengan nilai tertinggi sekaligus nilai terendah terdapat pada kelas eksperimen yaitu nilai 40 dan 35. Sedangkan pada kelas kontrol yaitu dengan nilai 33 dan 16. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar Ips siswa pada kelas eksperimen memiliki rentang nilai lebih besar dibandingkan dengan rentang nilai pada kelas kontrol.

HASIL PENELITIAN

Pada bagian ini diuraikan deskripsi dan interpretasi data hasil penelitian. Deskripsi dan interpretasi data dilakukan terhadap keaktifan siswa dan hasil belajar Ips siswa yang diajar dengan model pembelajaran konseptual dan model pembelajaran konvensional. Penelitian ini tujuannya adalah untuk melihat pengaruh penggunaan media pembelajaran canva terhadap motivasi belajar siswa dan hasil belajar Ips siswa yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran dengan pembelajaran konseptual. Berdasarkan penyajian analisis data yang telah dilakukan menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara t_{hitung} dengan t_{tabel} . Pada hasil analisa data keaktifan siswa dengan uji-t diperoleh nilai $t_{hitung} = 2,4483$ dan nilai t_{tabel} pada taraf signifikan 5% yaitu 2,0372. Begitupun pada hasil analisa tes hasil belajar dengan uji-t diperoleh nilai $t_{hitung} = 2,956$ dan nilai tabel pada taraf signifikan 5% yaitu 2,0372. Dari kedua nilai diatas dapat diketahui bahwa nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan penggunaan model pembelajaran konseptual terhadap keaktifan siswa dan hasil belajar Ips siswa dalam menyelesaikan soal ips pada siswa kelas V SD Gmit 004 Lawahing TA 2024/2025 Model pembelajaran konseptual terbukti dapat meningkatkan keaktifan siswa, hal ini ditunjukkan dari nilai rata-rata yang diperoleh kelas eksperimen yaitu sebesar 67,81 sedangkan untuk nilai rata-rata kelas kontrol yaitu sebesar 63,00. Begitu juga dengan nilai rata-rata hasil belajar konseptual yang diperoleh kelas eksperimen yaitu kelas VB sebesar 69,5 sedangkan untuk nilai rata-rata kelas kontrol yaitu kelas VA hanya sebesar 61,5. Dari rata-rata nilai siswa tersebut dapat diketahui bahwa nilai siswa kelas eksperimen lebih tinggi dibanding kelas kontrol. Berdasarkan penelitian diperoleh hasil bahwa penerapan model pembelajaran konseptual sangat baik untuk meningkatkan keaktifan siswa dan hasil belajar Ips siswa.



Hal ini dapat dilihat dari perbandingan skor angket kelas eksperimen dan kelas kontrol. Begitu juga dengan hasil belajar Ips siswa, hal ini dapat dilihat dari hasil belajar sebelum diterapkannya model pembelajaran konseptual hanya 10 siswa dari 23 siswa saja yang mencapai nilai ketuntasan maksimal. Namun setelah diterapkannya model pembelajaran berbasis canva sebanyak 20 siswa yang mencapai ketuntasan minimal. Berdasarkan keterangan diatas menunjukkan bahwa model pembelajaran berbasis canva dapat meningkatkan keaktifan siswa dan hasil belajar Ips siswa. Indikator utama penyebab keberhasilan dari pembelajaran konseptual adalah pembelajaran ini lebih banyak melibatkan siswa sehingga siswa aktif dalam belajar, siswa dituntun untuk mencari penyelesaian dari suatu masalah. Siswa yang semula pasif menjadi aktif karena didalam kelompok mereka di tuntut untuk berpikir bersama-sama dalam menetapkan sebuah gagasan. Dalam mempresentasikan hasil gagasan mereka, mereka turut berlomba-lomba untuk maju di depan kelas agar dapat menjelaskan hasil gagasan dari kelompok mereka. Dari pengamatan yang telah dilakukan ternyata siswa lebih tertarik untuk mengikuti pembelajaran yang mereka juga diikutsertakan. Tidak hanya duduk dan mendengarkan, tetapi sama-sama berpikir untuk menetapkan sebuah konsep, rumus, dan langkah-langkah penyelesaian dari suatu masalah. Karena mereka yang menemukan konsep maka akan mudah bagi mereka mengingat pelajaran tersebut. Berdasarkan uraian diatas maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran konseptual dapat mempengaruhi keaktifan siswa dan hasil belajar.

E. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis bahwa terdapat Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar IPA Siswa Kelas V SD Gmit 004 Lawahing TA 2024 / 2025. Hal ini dapat dilihat dari perhitungan dengan rumus uji independent sample t-test pada skor angket menunjukkan bahwa nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, maka H_0 ditolak artinya, ada pengaruh media pembelajaran audio visual lebih efektif jika dibandingkan dengan media pembelajaran visual dalam meningkatkan motivasi belajar IPA siswa kelas V SD Gmit 004 Lawahing TA 2025. Dengan demikian maka hipotesis alternatif H_0 ditolak yang berarti ada pengaruh media pembelajaran terhadap motivasi belajar IPA siswa kelas V SD GMIT 004 Lawahing TA 2024 / 2025.

DAFTAR PUSTAKA

- Depdiknas. 2003. *Undang-undang RI No.20 tahun 2003. tentang sistem pendidikan nasional*
- Dewi, P.K. (2018). *Media Pembelajaran: Aplikasi Teori Belajar dan Strategi Pengoptimalan Pembelajaran*. Malang: UB Press.
- Dwiyanti, F. (2022) *Pengaruh Penggunaan Media Canva Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas X*. S1 thesis, Universitas Pendidikan Indonesia.
- Hidayah, R. (2022). *Implementasi Literasi Digital Berbasis Platform Canva Pada Kelas V SD*. Snhrp, April, 932-938.



- Febrianti, Felia. (2019). Efektivitas Penggunaan Media Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP. Halaman 667-677 Vol. 2 No. 1
- Fitria, V.a., Habibi, A.R., Hakim, L., & Islamiyah, M. (2021). Pemanfaatan Canva untuk Mendukung Media Pembelajaran.
- Muhammad Afdhaluzzikiri (2022), "Pemanfaatan Media Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas II jenjang Sekolah Dasar Negri Reusak Kabupaten Aceh Barat'
- Rahmatullah, R., Inanna, I. and Ampa, A.T., 2020. Media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi canva. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 12(2), pp.317-327.
- Rahmatullah, dkk. 2020. Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*: Vol. 12 No. 2
- Rusdiana, R. Y., dkk. 2021. Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Canva bagi Guru SMPN 1 Tegalampel Bondowoso. *Jurnal Pendidikan Magister IPA*: Vol. 4 No. 3
- Sugiyono "Developing Academic Supervision Model Assisted by The Information System Management on Geography Teachers of Senior High School in Pekalongan Regency." *Educational Management* 8.1 (2019): 88-96.
- Sugiyono, 2013, Metode Penelitian Kuantitatif, Bandung: CV. Alfabeta.
- Tri Wulandari, & Adam Mudinillah. (2022). Efektivitas Penggunaan Aplikasi CANVA sebagai Media Pembelajaran IPA
- Tafanoa T (2018). Peran media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar siswa.
- Triningsih, diah erna. (2021). Penerapan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Kemampuan Menyajikan Teks Tanggapan Kritis Melalui Pembelajaran Berbasis Proyek. Paper Knowledge.



Jurnal Edukasi (JE)

STKIP Muhammadiyah Kalabahi

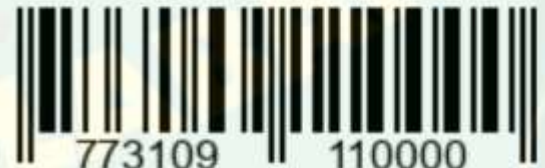
Penerbit:

STKIP Muhammadiyah Kalabahi - Jl. K.H Ahmad Dahlan

No 01 Wetabua - Alor-NTT

Website: <https://stkipmuhkalabahi.ac.id>

ISSN 3109-1105



9

773109

110000