

Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Canva* terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV

Lesta Septia Sari¹, Siti Fatonah²

^{1,2} Program Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta
e-mail: slestaseptia@gmail.com

Abstrak

Latar belakang penelitian ini bermula pada saat pembelajaran yang diperlukan adanya penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran berbasis aplikasi *canva* terhadap motivasi dan hasil belajar IPA. Tujuan Penelitian (1) menganalisis pengaruh media berbasis aplikasi *canva* terhadap motivasi belajar IPA siswa kelas IV, (2) menganalisis pengaruh media pembelajaran berbasis aplikasi *canva* terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV, (3) menganalisis pengaruh media pembelajaran berbasis aplikasi *canva* terhadap motivasi belajar dan hasil belajar IPA siswa kelas IV. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Populasi penelitian ini adalah kelas IV di Sekolah dasar di Kecamatan Tempilang yang berjumlah 4 Sekolah. Sampel penelitian ini sebanyak 120 siswa dengan menggunakan teknik *simple random sampling*. Teknik pengumpulan data menggunakan angket, soal tes, observasi, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan yaitu uji homogenitas, uji normalitas, dan uji hipotesis (uji paired *t test* dan uji Manova). Hasil penelitian ini menunjukkan: (1) Terdapat pengaruh media pembelajaran berbasis aplikasi *canva* terhadap motivasi belajar IPA siswa kelas IV yang dibuktikan dengan uji-*t* yang menunjukkan nilai signifikan $0,000 < 0,025$, nilai t_{hitung} sebesar $4,358 > t_{tabel}$ 2,000. (2) Terdapat pengaruh media pembelajaran berbasis aplikasi *canva* terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV yang dibuktikan dengan uji-*t* yang menunjukkan nilai signifikan $0,000 < 0,025$, nilai t_{hitung} 0,069 $> t_{tabel}$ 2,000. (3) Terdapat pengaruh media pembelajaran berbasis aplikasi *canva* terhadap motivasi dan hasil belajar IPA siswa kelas IV yang dibuktikan dengan uji Manova sebesar signifikan $0,000 < 0,05$ dan nilai F_{hitung} 11,471 $> F_{tabel}$ 2,000.

Kata Kunci: *Aplikasi Canva, Motivasi, Hasil Belajar*

Abstract

The background of this research begins when learning requires the use of learning media in teaching and learning activities to determine the effect of learning media based on the Canva application on motivation and science learning outcomes. Research objectives (1) to analyze the effect of Canva application-based media on the science learning motivation of fourth grade students, (2) to analyze the influence of Canva application-based learning media to the fourth grade students' science learning outcomes, (3) to analyze the effect of Canva application-based learning media on learning motivation and fourth grade students' science learning outcomes. This type of research is experimental research. The population of this study was grade IV in elementary schools in Tempilang District, which amounted to 4 schools. The sample of this research was 120 students using simple random sampling technique. Data collection techniques using questionnaires, test prayer, observation, and documentation. The data analysis techniques used were homogeneity test, normality test, and hypothesis testing (paired *t test* and Manova test). The results of this study indicate: (1) There is an effect of learning media based on the Canva application on the science learning motivation of fourth grade students as evidenced by the *t*-test which shows a significant value of $0.000 < 0.025$, *t*count value of $4,358 > t_{table}$ 2,000. (2) There is an effect of learning media based on the Canva application on the science learning outcomes of fourth grade

students as evidenced by the t-test which shows a significant value of $0.000 < 0.025$, tcount value $0.069 > t_{table} 2,000$. (3) There is an effect of learning media based on the Canva application on the motivation and science learning outcomes of fourth grade students as evidenced by the Manova test of significant $0.000 < 0.05$ and the value of Fcount $11.471 > F_{table} 2,000$.

Keywords: *Canva Application, Motivation, Learning Outcomes*

PENDAHULUAN

Pembelajaran IPA pada hakikatnya adalah *scientific inquiry*, yaitu pemberian pengalaman belajar secara langsung melalui penggunaan dan pengembangan ketrampilan proses dan sikap ilmiah. Sehingga di dalam pembelajaran IPA di SD diperlukan model pembelajaran inovatif, sehingga siswa mengalami atau berbuat dan menemukan pengetahuannya sendiri dengan bimbingan dari guru. Media pembelajaran yang inovatif dan variatif diperlukan untuk menunjang ketercapaian dari tujuan pembelajaran IPA yang diharapkan. Karena pemilihan model pembelajaran yang tepat akan mampu menarik perhatian siswa untuk ikut aktif mengikuti proses pembelajaran. Siswa yang aktif mengikuti proses pembelajaran akan berusaha mengembangkan segala potensi yang dimilikinya guna mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Hasil belajar menjadi fokus perhatian karena merupakan indikator yang secara langsung akan memperlihatkan bagaimana kualitas keluaran produk kurikulum yang bersangkutan. Salah satu indikator pelaksanaan kurikulum adalah bahwa semua program pembelajaran fokus pada tercapainya standar kompetensi yang merupakan ukuran ketercapaian program pendidikan. Untuk itu semua kegiatan pembelajaran haruslah mendasarkan diri pada kemampuan yang harus dimiliki siswa. Dalam kurikulum, indikator bahwa seorang siswa harus menguasai kompetensi-kompetensi yang telah dibelajarkan.

Terdapat dua peranan penting motivasi dalam belajar yaitu: pertama, motivasi merupakan daya penggerak psikis dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar dan menjamin kelangsungan belajar demi mencapai satu tujuan.¹ Kedua, motivasi memegang peranan penting dalam memberikan gairah, semangat, dan rasa senang dalam belajar sehingga siswa yang memiliki motivasi tinggi untuk melaksanakan kegiatan belajar. Secara sederhana dapat dikatakan bahwa apabila anak mempunyai semangat atau motivasi belajar yang tinggi, maka akan terjadi kegiatan belajar sehingga menghasilkan hasil belajar siswa yang baik. Sebaliknya, jika anak tidak memiliki motivasi belajar, maka tidak akan terjadi kegiatan belajar pada diri anak tersebut. Apabila motivasi peserta didik rendah, maka di asumsikan bahwa hasil belajar siswa yang bersangkutan akan rendah. Dari data temuan pada tahap penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa kemampuan siswa dalam memahami materi energi alternatif sangat rendah karena siswa yang tidak mencapai KKM kurang dari 50 persen. Selain itu, masalah di sekolah sekecamatan Tempilang tersebut di antaranya adalah proses pembelajaran yang belum maksimal dan terkesan masih menggunakan cara konvensional, guru terfokus hanya pada buku pegangan guru saja dalam proses pembelajaran tanpa menggunakan model pembelajaran dan media pembelajaran lain yang membantu menunjang pembelajaran. Sehingga berdampak kepada kemampuan siswa untuk belajar pada mata pelajaran IPA, dan juga terhadap hasil akhirnya yaitu berupa nilai. Kesulitan siswa dalam memahami materi energi alternatif disebabkan oleh kurang bervariasinya guru dalam menggunakan media pembelajaran yang sebenarnya bisa dikembangkan dalam proses pembelajaran.

Dari data temuan pada tahap penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa kemampuan siswa dalam memahami materi energi alternatif sangat rendah karena siswa yang tidak mencapai KKM kurang dari 50 persen. Selain itu, masalah di sekolah sekecamatan Tempilang tersebut di antaranya adalah proses pembelajaran yang belum maksimal dan terkesan masih menggunakan cara konvensional, guru terfokus hanya pada buku pegangan guru saja dalam proses pembelajaran tanpa menggunakan model

pembelajaran dan media pembelajaran lain yang membantu menunjang pembelajaran. Sehingga berdampak kepada kemampuan siswa untuk belajar pada mata pelajaran IPA, dan juga terhadap hasil akhirnya yaitu berupa nilai. Kesulitan siswa dalam memahami materi energi alternatif disebabkan oleh kurang bervariasinya guru dalam menggunakan media pembelajaran yang sebenarnya bisa dikembangkan dalam proses pembelajaran.

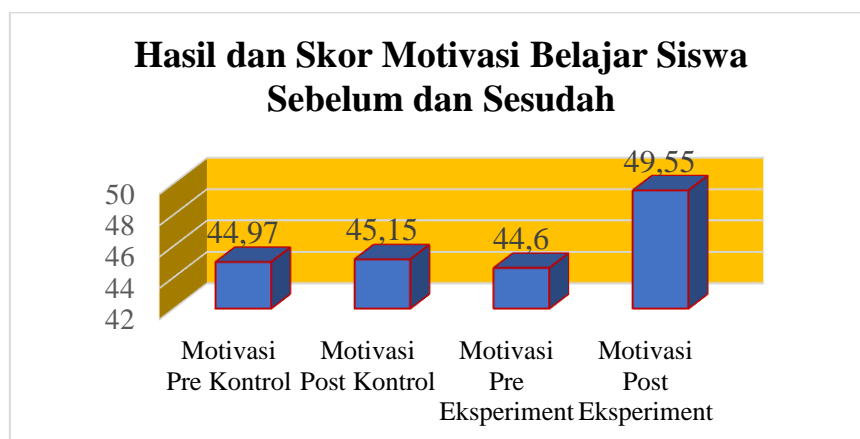
Bedasarkan masalah yang ditemukan, digunakanlah aplikasi *canva* untuk mendorong motivasi belajar sehingga pembelajaran di kelas akan lebih menyenangkan. Dalam hal ini yang diterapkan adalah video pembelajaran berbantuan aplikasi *canva* yang merupakan program aplikasi yang bersifat online yang ada di internet dan berfungsi sebagai aplikasi pembuat video untuk presentasi maupun media pembelajaran. Media ini akan menumbuhkan ketertarikan siswa, menumbuhkan motivasi belajar siswa dan menumbuhkan hasil belajar siswa.. Adanya pengaruh media pembelajaran berbantuan aplikasi *canva* inilah yang diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa.

METODE PENELITIAN

Desain penelitian yang digunakan adalah jenis *One Group Pretest-Posttest Desig*. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Populasi penelitian ini adalah kelas IV di Sekolah dasar di Kecamatan Tempilang yang berjumlah 4 Sekolah. Sampel penelitian ini sebanyak 120 siswa dengan menggunakan teknik *simple random sampling*. Sumber data sekunder adalah sumber data penunjang yaitu berupa data hasil observasi, dokumentasi, serta literature-literatur yang berhubungan dengan penelitian ini, Sumber data primer adalah sumber data yang dikumpulkan sendiri oleh peneliti langsung dari sumber pertama atau tempat objek penelitian dilakukan. Adapun data yang diambil peneliti dari sumber data primer yaitu siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan angket, soal tes, observasi, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan yaitu uji homogenitas, uji normalitas, dan uji hipotesis (uji *paired t-test* dan uji Manova).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Canva* Terhadap Motivasi Belajar



Gambar 1. Grafik Hasil dan Skor Motivasi Belajar Siswa Sebelum dan Sesudah

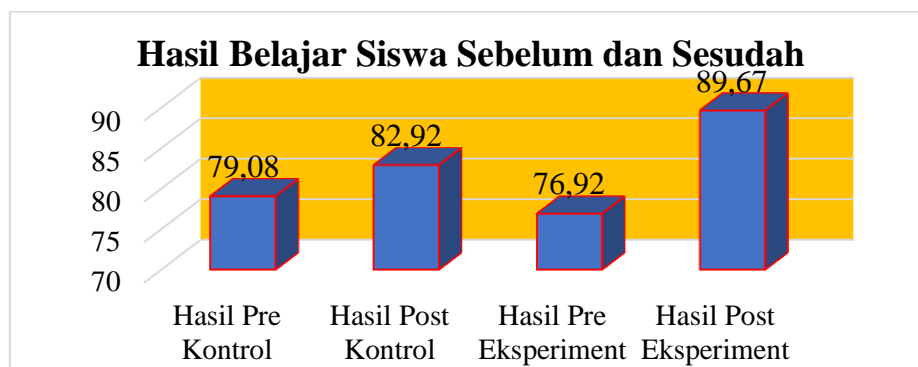
Perlakuan

Dapat kita lihat pada grafik di atas bahwasannya media pembelajaran berbasis aplikasi *canva* mempengaruhi motivasi belajar siswa. Dengan begitu peningkatan pada nilai yang sebelumnya 44,6 menjadi 49,55 setelah perlakuan model pembelajaran tersebut. Setelah mengetahui motivasi belajar siswa sesudah dan sebelum, selanjutnya untuk mengetahui adanya pengaruh terhadap motivasi belajar dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar siswa yang telah diukur melalui *one group pretest-posttest*. Kemudian pada hipotesis nihil yang diasumsikan bahwa sebagai adanya berpengaruh atau tidaknya terhadap motivasi

belajar dalam media pembelajaran berbasis aplikasi canva siswa yang tidak menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi *canva* terhadap motivasi belajar siswa supaya dapat diketahuinya pengaruh pada motivasi belajar sesudah dan sebelum penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi *canva*.

Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi *canva* digunakan uji *paired t test*. Dari hasil analisis yang sudah dilakukan diperoleh bahwa nilai signifikan dari motivasi belajar $t_{hitung} -4,358 > t_{tabel} 2,000$ atau $t_{hitung} 4,358 > t_{tabel} 2,000$ pada taraf signifikan 5%. jika t_{hitung} lebih besar daripada t_{tabel} maka H_0 ditolak dan H_a diterima, berarti terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi *canva* terhadap motivasi belajar.

Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Canva* Terhadap Hasil Belajar



Gambar 2. Grafik Hasil dan Skor Hasil Belajar Siswa Sebelum dan Sesudah

Perlakuan

Terdapat pada grafik di atas bahwa bisa di pastikan saat menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi *canva* dapat di katakan berpengaruh dalam peningkatan hasil belajar siswa dengan memotivasi siswanya tersebut yang sebagai mana pada grafik di atas di tunjukkan bahwa rata-rata nilai siswa dalam pelajaran IPA mengalami peningkatan yang awalnya sebelum menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi *canva* sebelum hanya mendapatkan rata-rata 76,92 kemudian meningkat menjadi 89,67 setelah diterapkan pada mata pelajaran IPA.

Untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran berbasis aplikasi *canva* digunakan uji-*t independent test*. Dari hasil analisis yang sudah dilakukan diperoleh bahwa nilai signifikan dari hasil belajar $t_{hitung} -4,358 > t_{tabel} 2,000$ atau $t_{hitung} 4,358 > t_{tabel} 2,000$ pada taraf signifikan 5%. jika t_{hitung} lebih besar daripada t_{tabel} maka H_0 ditolak dan H_a diterima, berarti terdapat pengaruh media pembelajaran berbasis aplikasi *canva* terhadap hasil belajar.

Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Canva* Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar

Dalam perhitungannya hasil *pos-test* menggunakan bantuan aplikasi SPSS 21, Pada kelas kontrol dan eksperimen yang berjumlah 60 diketahui motivasi *posttest* dengan mean 45,15 dan standar deviasi 10,333. Sedangkan kelas eksperimen motivasi *posttest* dengan mean 49,55 dan standar deviasi 8,682 dan hasil belajar *posttest* dengan mean 82,92 dan standar deviasi 10,625 . Sedangkan kelas eksperimen hasil belajar *posttest* dengan mean 89,67 dan standar deviasi 11,493. Di lihat dari rata-ratanya sudah menunjukkan perbedaan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Untuk memecahkan rumusan masalah yang ke-3 menggunakan uji Manova. Kemudian dikonsultasikan dengan signifikansi $< 0,05$ maka H_0 ditolak atau H_a diterima. Dari hasil analisis diperoleh bahwa signifikansi pada *Pillai's Trace* sebesar 0,000 dan nilai F sebesar 11,471. Sehingga jika dikonsultasikan hasil signifikansi itu

$< \alpha = 0,05$, maka H_0 ditolak yang artinya terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi *canva* terhadap motivasi dan hasil belajar.

SIMPULAN

Terdapat pengaruh yang signifikan pada motivasi belajar siswa dengan antara sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi *canva* pada mata pelajaran IPA materi energi alternatif. Hal ini dibuktikan dengan nilai signifikan dari motivasi belajar $t_{hitung} -4,358 > t_{tabel} 2,000$ atau $t_{hitung} 4,358 > t_{tabel} 2,000$ pada taraf signifikan 5%. jika t_{hitung} lebih besar daripada t_{tabel} maka H_0 ditolak dan H_a diterima, berarti terdapat pengaruh media pembelajaran berbasis aplikasi *canva* terhadap motivasi belajar IPA siswa kelas IV.

Terdapat pengaruh yang signifikan pada hasil belajar siswa dengan antara sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi *canva* pada mata pelajaran IPA materi energi alternatif. Hal ini dibuktikan dengan nilai signifikan dari hasil belajar $t_{hitung} -6,524 > t_{tabel} -2,000$ atau $t_{hitung} 6,524 > t_{tabel} 2,000$ pada taraf signifikan 5%, dapat disimpulkan jika t_{hitung} lebih besar daripada t_{tabel} maka H_0 ditolak dan H_a diterima berarti terdapat pengaruh antara sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi *canva* terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV.3.

Terdapat pengaruh yang signifikan pada motivasi dan hasil belajar siswa dengan antara sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi *canva* pada mata pelajaran IPA materi energi alternatif. Hal ini dibuktikan dengan uji Manova sebesar sig. $0,000 < 0,05$ dan nilai $F_{hitung} 11,471 > F_{tabel} 2,000$, jadi dapat disimpulkan hipotesis t_{hitung} lebih kecil daripada t_{tabel} maka H_0 diterima dan H_a ditolak, artinya ada pengaruh media pembelajaran berbasis aplikasi *canva* terhadap motivasi dan hasil belajar IPA siswa kelas IV.

DAFTAR PUSTAKA

- Teori Belajar Dan Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Siswanjaya. Penggunaan *Canva* Pada Pembelajaran Berbasis Proyek Untuk Meningkatkan Keterampilan Dan Motivasi Menulis Siswa. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar* 5, No. 2 (Juli 2021): 421-442.
- Siti Marisa. Pengaruh Motivasi Dalam Pembelajaran Siswa Upaya Mengatasi Permasalahan Belajar. *Jurnal Tausiah FAI-UISU* 9, No. 2 (2019):20-27..
- Tanjung, R. E., dan Faiza, D. *Canva* Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronik. *Jurnal Vokasional Teknik Elektronik dan Informatika* 7, No. 2 (2019).
- Dian Maya Sari, Sahat Siagian. Pengembangan Media Video Pembelajaran Pangkas Rambut Lanjutan Berbasis Komputer Program Studi Tata Rias Rambut. *Jurnal Teknologi Pendidikan* 6, No. 1 (April 2013):7.
- Dewi Lestari. Penerapan Teori Bruner Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Simetri Lipat di Kelas IV SDN 02 Makmur Jaya Kabupaten Mamuju Utara. *Jurnal Kreatif Tadulako Online Vol. 3 No. 2, ISSN 2354- 614X*,