

Pengaruh Media Digital Canva dalam Pembelajaran SBdP Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN 1 Nagri Tengah

Primanita Sholihah Rosmana¹, Sofyan Iskandar², Hanifah Tri Nur Fadillah³, Intan Fadila⁴,
Nita Melia⁵, Reina Farhanah Miftah⁶

^{1,2,3,4,5,6} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Pendidikan Indonesia

Email : primanitarosmana@upi.edu¹, sofyaniskandar@upi.edu², hanifahtrinf@upi.edu³,
intanfadila@upi.edu⁴, melianita18@upi.edu⁵, reinafarhanah@upi.edu⁶

Abstrak

Dalam aktivitas pembelajaran di sekolah dasar umumnya hanya menggunakan media pembelajaran konvensional yang terkadang kurang menarik minat belajar siswa. Sehingga pembelajaran yang terjadi sering kurang maksimal. Tujuan dilaksanakannya penelitian ini merupakan untuk melihat pengaruh media digital *Canva* dalam proses pembelajaran di sekolah dasar terhadap motivasi serta hasil belajar siswa di SDN Nagri Tengah. Dalam penelitian ini digunakan metode kuantitatif dan dilakukan pada kelas V SDN 1 Nagri Tengah dengan jumlah 29 siswa. Sampel dikumpulkan dengan menggunakan teknik sampling jenuh, semua peserta kelas digunakan sebagai sampel uji, dan dilakukan dalam bentuk *pretest-posttest*. Teknik analisis uji yang diperlukan pada penelitian ini adalah uji normalitas, homogenitas, serta uji hipotesis. Nilai rata-rata yang diperoleh siswa dalam pretest sebesar 42,07, dan nilai rata-rata hasil posttest sebesar 63,10. Maka diketahui hasil posttest mengalami peningkatan sebesar 21,03. Setelah dilakukan analisis data dengan uji T, diperoleh hasil nilai signifikansi (*2-tailed*) senilai $0,000 \leq 0,005$, sehingga H_1 diterima, sedangkan H_0 ditolak. Maka, dapat dikatakan bahwa media digital *Canva* berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar anak dalam pembelajaran SBdP kelas V di SDN Nagri Tengah. Pengaruh juga ditunjukkan melalui respon siswa yang antusias dan semangat mengikuti pembelajaran yang membuktikan bahwa media pembelajaran ini meningkatkan motivasi siswa dalam belajar.

Kata Kunci: media pembelajaran, motivasi belajar, hasil belajar.

Abstract

In learning activities in elementary schools generally only use conventional learning media which sometimes does not attract students' interest in learning. So that learning that occurs is often less than optimal. The purpose of conducting this research was to see the effect of Canva's digital media in the learning process in elementary schools on the motivation and learning outcomes of students at SDN Nagri Tengah. In this study, the quantitative method was used and it was conducted in class V at SDN 1 Nagri Tengah with a total of 29 students. Samples were collected using saturated sampling techniques, all class participants were used as test samples, and carried out in the form of pretest-posttest. The test analysis techniques needed in this study are normality tests, homogeneity tests, and hypothesis testing. The average score obtained by students in the pretest was 42.07, and the average posttest result was 63.10. So it is known that the posttest results have increased by 21.03. After analyzing the data with the T test, the results obtained a significance value (*2-tailed*) worth $0.000 \leq 0.005$, so that H_1 is accepted, while H_0 is rejected. So, it can be said that Canva's digital media has an effect on improving children's learning outcomes in class V SBdP learning at SDN Nagri Tengah.

Influence is also shown through enthusiastic student responses and enthusiasm for participating in learning which proves that this learning media increases student motivation in learning.

Keywords: *learning media, learning motivation, learning outcomes.*

PENDAHULUAN

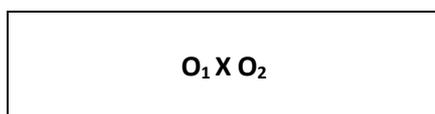
Era digital sudah memberikan banyak pengaruh serta perubahan pada kehidupan, termasuk pada bidang pendidikan. Pendidikan ialah suatu proses seseorang dalam menuntut ilmu serta membantu manusia menjadi dewasa dalam berpikir dan bersikap. Pendidikan juga dapat mengubah tingkah laku manusia menjadi pribadi yang lebih baik lagi. Pendidikan dapat berperan sangat penting bagi kehidupan seseorang. Di dalam pendidikan sudah pasti akan terjadi proses belajar atau pembelajaran. Seperti yang sudah diketahui bahwa proses belajar pada manusia dapat dihubungkan sebagai aktivitas psikologis seseorang dalam interaksi dengan lingkungannya dan mengarah pada perubahan sikap serta pengetahuan.

Belajar dapat diartikan sebagai upaya individu untuk memperoleh perubahan perilaku baik dari segi pengetahuan, keterampilan dan sikap. Pembelajaran adalah suatu interaksi yang terjadi antara guru yang membantu siswa dalam memperoleh ilmu atau pengetahuan dalam pembentukan sikap perilaku. Adapun beberapa hal yang mempengaruhi siswa dalam aktivitas pembelajaran ialah salah satunya motivasi belajar. Sebuah pembelajaran dapat dinyatakan berhasil jika peserta didik termotivasi yang tinggi dalam belajar. Maka dari itu, tenaga pendidik harus menciptakan motivasi belajar siswa. Menurut Monika & Adman, (2017), motivasi diartikan sebagai suatu upaya untuk mendorong kegiatan belajar di dalam dan di luar individu sedemikian rupa sehingga meningkatkan semangat dan kemauan siswa untuk belajar. Dimana guru harus merancang pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Jika pembelajaran membosankan maka peserta didik pun tidak akan memiliki motivasi belajar.

Motivasi belajar memiliki keterkaitan dengan keberhasilan anak dalam belajar. Hasil belajar peserta didik akan dikatakan optimal, apabila disertai dengan adanya motivasi belajar siswa. Hasil belajar dapat diartikan sebagai apa yang mereka dapat lakukan dan yang sebelumnya mereka tidak bisa (Watson, 2002). Untuk mencapai keberhasilan belajar diperlukan juga media pembelajaran sebagai pendukung dalam proses kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran merupakan alat yang dipakai dalam memberikan materi pembelajaran yang dapat mendorong siswa untuk mengikuti aktivitas pembelajaran di dalam kelas. (Gagne and Briggs, 1974).

METODE

Penelitian ini dilaksanakan di kelas V SDN 1 Nagri Tengah yang berjumlah 29 peserta didik dan menggunakan metode kuantitatif. Teknik sampling jenuh merupakan teknik pengambilan semua anggota populasi kelas menjadi sampel (Sugiyono, 2018:124; Lestari dan Yudhanegara, 2015:111). Metode ini dilakukan menggunakan bentuk *one-group* yaitu *pretest-posttest*. Bentuk *one-group pretest-posttest* ini dibuat seperti yang tertera pada gambar 1.



Keterangan:

O_1 : Nilai pretest (saat sebelum sampel diberi perlakuan).

O_2 : Nilai posttest (saat sampel selesai diberi perlakuan).

X : Perlakuan berupa ice breaking.

Penelitian ini dilakukan dengan mekanisme pada tahap persiapan, pelaksanaan, serta tahap akhir pada penelitian. Ketika tahap persiapan, berarti kegiatan yang dilakukan merupakan uji coba pada instrumen. Di tahap pelaksanaan dapat berupa pemberian tes awal (pretest), menerangkan materi dengan media pembelajaran digital canva, serta memberi tes pada akhir pembelajaran (posttest).

Kemudian di tahap yang terakhir penelitian, dilakukan analisis serta pengolahan data dan juga menarik kesimpulan terhadap penelitian yang telah dilakukan.

Tes objektif pilihan ganda serta essay berfungsi menjadi sarana. Evaluasi tes merupakan 10 poin pada jawaban yang dinilai benar, serta 0 poin pada jawaban yang keliru. Metode analisis yang dipakai pada penelitian ini merupakan uji normalitas, homogenitas, serta hipotesis. Hal ini dikarenakan uji normalitas di penelitian ini memakai Shapiro-wilk yang mana mempunyai sampel penelitian yang kecil yaitu kurang dari 50. Walaupun uji homogenitas dilakukan dengan menggunakan Levene's test dan diperoleh nilai signifikansi $0,893 \geq 0,05$ terhadap mean, tetapi dapat diambil kesimpulan bahwa data penelitian yang diperoleh berasal dari varian yang sama atau dianggap juga homogen. Pada tahap terakhir dilakukan uji hipotesis yakni uji-t (paired sample t-test). Pada uji hipotesis ini nilai signifikansi (2-tailed) hasil belajar sesudah dilakukan tes serta sebelum tes mencapai $0,000 \leq 0,005$, maka H_1 diterima serta H_0 ditolak. Menggunakan deskripsi $H_1 : m_1 \neq m_2$ (berarti terdapat disparitas hasil belajar peserta didik antara pretest dan posttest). Kriteria: Tolak H_0 jika nilai $\alpha \leq 0,05$. $\alpha \leq 0,05$. Maka, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media digital Canva terhadap motivasi serta hasil belajar siswa di pembelajaran SBdP kelas V A SDN 1 Nagri Tengah semester ganjil Tahun Ajaran 2022-2023.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan dari hasil penelitian yang telah dilaksanakan, peneliti memperoleh hasil belajar siswa dengan berasal dari hasil pretest serta posttest kelas 5A SDN Nagri Tengah. Hasil pretest diperoleh ketika sebelum diterapkannya pembelajaran seni rupa menggunakan media digital berupa Canva, sedangkan hasil posttest diperoleh ketika sesudah diterapkannya pembelajaran seni rupa memakai media digital. Hasil pretest serta posttest tersaji dalam tabel 1.

Tabel 1. Hasil Pretest dan Posttest

Item		Nilai
Pretest Kelas 5	Mean	42.07
	Minimum	10
	Maximum	80
Posttest Kelas 5	Mean	63.10
	Minimum	20
	Maximum	100

Analisis Uji Prasyarat

Pada saat melakukan uji hipotesis, yang pertama perlu dilakukan uji prasyarat. Uji prasyarat yang dilaksanakan berupa uji normalitas serta uji homogenitas.

1. Uji Normalitas

Uji ini dilaksanakan agar bisa melihat data yang sudah diperoleh berdistribusi normal atau tidak. Dalam pengujian di penelitian ini memakai shapiro-wilk, sebab sampel penelitian yang dilakukan jumlahnya kecil dengan jumlah kurang dari 50. Hasil dari uji normalitas yang telah dilakukan tersedia pada tabel 2.

Tabel 2. Uji Normalitas

Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
0.159	29	0.060	0.959	29	0.307
0.117	29	0.200*	0.970	29	0.559

Sesuai hasil uji yang ada ditabel 2, didapat nilai signifikansi untuk kelas pretest kelas 5A dengan jumlah 0,307 serta nilai signifikansi pada kelas posttest sebanyak 0,559 dimana bernilai $\geq 0,05$. Maka, bisa dikatakan bahwa data pada penelitian yang sudah diperoleh berdistribusi normal sebab nilai signifikansi yang diperoleh dari pretest dan posttest bernilai $\geq 0,05$.

2. Uji Homogenitas

Uji yang dilakukan untuk bisa melihat data penelitian yang sudah diperoleh tersebut berasal dari varians yang sama maupun tidak. Pada penelitian yang telah dilakukan ini, pengujian homogenitas yang dilaksanakan memakai levene's test. Hasilnya yang sudah dilakukan tersaji pada tabel dibawah ini.

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil belajar	Based on Mean	0.365	6	20	0.893
	Based on Median	0.152	6	20	0.986
	Based on Median and with adjusted df	0.152	6	12.720	0.985
	Based on trimmed mean	0.347	6	20	0.904

Sesuai di hasil uji homogenitas yang tertera di tabel 3, didapatkan nilai signifikansi based on mean sebanyak 0,893 $\geq 0,05$, hal ini berarti dari data penelitian yang sudah diperoleh berawal dari varians yang sama atau disebut juga homogen.

3. Uji Hipotesis

Uji yang dilakukan dapat mengetahui dampak media pembelajaran digital Canva terhadap hasil belajar peserta didik. Pengujian hipotesis yang digunakan uji t (paired sample t test). Hasil uji hipotesis penelitian yang telah dilakukan tersaji pada tabel 4.

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil belajar	Equal variances assumed	1.263	0.266	-4.207	56	0.000	-21.034	5.000	-31.050	-11.019
	Equal variances not assumed			-4.207	54.519	.000	-21.034	5.000	-31.056	-11.013

Dari hasil uji t yang tersedia pada tabel sudah didapat hasil nilai pada signifikansi (2-tailed) hasil belajar posttest-pretest yang hasilnya $0,000 \leq 0,05$, berarti H_1 diterima sedangkan H_0 ditolak. Menggunakan keterangan $H_1 : m_1 \neq m_2$ (Mempunyai arti ada disparitas dari hasil belajar peserta didik antara pretest serta posttest), dan H_0 (Mempunyai arti tidak ada disparitas hasil belajar siswa antara pretest serta posttest). Kriteria: Tolak H_0 jika nilai hitung $\alpha \leq 0,05$.

Maka dengan ini, bisa disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media digital Canva terhadap motivasi serta hasil belajar siswa pada aktivitas pembelajaran SBdP V A SDN 1 Nagri Tengah semester ganjil Tahun Ajaran 2022-2023.

Penelitian yang dilakukan dipeserta didik kelas V Sekolah Dasar Negeri 1 Nagri Tengah memberikan bahwa media canva bisa meningkatkan motivasi belajar anak yang dibuktikan dari hasil pretest serta posttest melalui analisis uji prasyarat. Perolehan nilai rata-rata pretest peserta didik sebanyak 42,07, sedangkan nilai rata-rata hasil posttest siswa sebanyak 63,10. Karena nilai rata-rata yang telah diketahui tersebut, maka hasil posttest dapat dinyatakan mengalami peningkatan yaitu sebanyak 21,03, sebagai akibatnya sesudah penerapan media pembelajaran *Canva* dengan pemberian stimulus peneliti, hasil belajar peserta didik menjadi meningkat dikarenakan adanya motivasi belajar anak yang berkembang serta taraf antusias anak relatif tinggi selama aktivitas belajar mengajar berlangsung. Sesuai dengan uji hipotesis yang menandakan bahwa H_1 diterima serta H_0 ditolak yang artinya terdapat disparitas rata-rata antara hasil belajar pretest dan post test. Hal ini, bisa disimpulkan bahwa ada dampak media pembelajaran melalui canva pada mata pelajaran SBdP kelas V menjadi lebih baik atau semakin meningkat.

Dari hasil yang telah dipaparkan, aplikasi Canva dapat memberi pengaruh yang baik untuk menunjang prestasi belajar di Sekolah Dasar. Menurut Rizal & Rahmat (2016), pembelajaran interaktif mampu meminimalisir hambatan di dalam kelas karena dapat mengasah siswa agar berpartisipasi dan aktif untuk mengembangkan kemampuannya. Selain itu, membuat media pembelajaran pada Canva juga bisa menaikkan kreativitas guru dan memudahkan guru dalam memberikan materi pembelajaran. Canva juga bisa menjadi solusi bagi guru membuat media pembelajaran agar tidak hanya tertuju dengan buku atau gambar, tetapi juga dengan *PowerPoint* atau video menarik untuk membantu siswa fokus dan terlibat dalam pembelajaran dengan antusias.

Selain itu, dalam pembuatan media interaktif harus memerhatikan kontennya sebab harus sesuai dengan kebutuhan serta tujuan pembelajaran peserta didik. Agar konten yang tersaji dapat relevan dengan peserta didik, guru harus menyiapkan materi yang berkaitan dengan pembelajaran sehingga siswa mudah untuk memahami materi tersebut. Tujuan dari hal tersebut adalah agar siswa percaya diri dalam mengungkapkan pendapatnya, sebab apa yang mereka pelajari adalah hal yang mereka lihat pada kehidupan sehari-hari (Nurlela, Wahyudin & Hamdani, 2016). Pada penelitian ini, peserta didik dapat ikut serta secara langsung pada pembelajaran yang mendukung oleh kemampuan guru untuk menyampaikan konteks materi yang terdapat pada media interaktif. Penyajian dan interaksi yang sesuai juga dapat membangkitkan semangat siswa sehingga pada akhirnya mereka dapat ikut serta pada pembelajaran.

Kekita suatu pembelajaran menggunakan media yang interaktif sekarang dapat menguntungkan pembelajaran tematik yang dilakukan pada kurikulum 2013. Hal ini dapat dibuktikan dengan penelitian bahwa penerapan media interaktif dapat diterapkan pada berbagai mata pelajaran. (Nurlela, Wahyudin & Hamdani, 2016; Rizal & Rahmat, 2016; Hidayat & Kusmanto, 2017). Dengan demikian, upaya dalam peningkatan motivasi siswa dalam belajar dan hasil belajar siswa kelas V SDN Nagri Tengah dapat dilaksanakan dengan baik, karena pembelajaran digital Canva berdampak pada motivasi belajar siswa yang tercermin dari reaksi siswa dan semangat siswa untuk belajar. Serta dibuktikan dengan tes analisis prasyarat dengan peningkatan pada hasil belajar siswa.

SIMPULAN

Penggunaan canva sebagai media pembelajaran digital ternyata dapat berpengaruh terhadap meningkatnya motivasi dan hasil belajar peserta didik. Hal ini dapat dibuktikan dari perhitungan uji normalitas, homogenitas, serta hipotesis yang menunjukkan pengaruh media pembelajaran canva terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Dengan begitu, penggunaan media pembelajaran melalui canva pada pembelajaran SBdP mampu menciptakan suatu suasana dalam aktivitas pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, karena siswa dapat terlibat aktif saat sesi tanya jawab, antusias belajarnya lebih tinggi, dan siswa lebih fokus dalam memerhatikan dan mempelajari materi yang disampaikan. Maka, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh motivasi belajar siswa melalui aplikasi Canva sebagai media pembelajaran di SDN 1 Nagri Tengah.

DAFTAR PUSTAKA

- Andriani, R. & Rasto. (2019). Motivasi belajar sebagai determinan hasil belajar siswa (Learning motivation as determinant student learning outcomes). *Jurnal : Pendidikan Manajemen Perkantoran*. 4(1), 80--86.
- Ardana, M. D., & Madiun, U. P. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Canva Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas V Sekolah Dasar. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 3(1), 407--419.
- Deswanti, dkk. (2020). Pengaruh Ice Breaking Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Pada Pembelajaran Tematik. *Jurnal Riset dan Inovasi Pendidikan Dasar*. 1(1), 20--28.
- Djamaluddin, A. & Wardana (2019). *Belajar dan Pembelajaran*. Sulawesi Selatan : CV. KAAFFAH LEARNING CENTER.
- Munadi & Yudhi. (2008). *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta : Gaung Persada (GP) Press.
- Sumarsono, A., & Sianturi, M. (2019). Peluang Media Interaktif dalam Menunjang Efektivitas Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Edutama*, 6(2), 101.
- Suprihatin, S. (2015). Upaya Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal : Program Studi Ekonomi*. 3(1), 73--82.
- Tanjung, dkk. (2019). Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika. *Jurnal Vokasional Teknik Elektronika dan Informatika*, 7(2), 80--85.