

Pengaruh Model *Pictorial Riddle* Berbantuan Aplikasi Canva Terhadap Minat Belajar dan Penguasaan Konsep IPA Siswa Kelas IV

Fajriyah Nur Faiqah

Program Studi PGSD, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka, Jakarta Timur.
fajriahnurfaiqoh@gmail.com

Diki Rukmana

Program Studi PGSD, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka, Jakarta Timur.
dikirukmana@uhamka.ac.id

Abstract

This study aims to determine the effect of the pictorial riddle model assisted by the Canva application on learning motivation and mastery of science concepts in fourth grade students of SDS Budi Murni Cipayung. This research uses One Group Pretest-Posttest Design. The sample in this study were 12 fourth grade students of SDS Budi Murni Cipayung. Data collection techniques used in this study were questionnaires and tests. The results showed that the learning motivation had a value of $t_{count} (7.892) > t_{table} (2.2010)$ at a significance level of 0.05 while for mastery of the concept the value of $t_{count} (11.285) > t_{table} (2.2010)$ at a significance level of 0.000 < 0.05. This result shows that the application of the pictorial riddle model assisted by the Canva application has a significant effect on learning motivation and mastery of science concepts for fourth grade students at SDS Budi Murni Cipayung.

Keyword: *Pictorial Riddle, Canva, Learning Motivation, Mastery of Science Concepts.*

Pendahuluan

Minat belajar merupakan kemauan dalam diri seorang siswa agar terus semangat dalam mencari ilmu pengetahuan. Dalam suatu proses pembelajaran minat belajar siswa sangat diperlukan. Karena minat belajar ini nantinya akan berpengaruh pada hasil akhir dalam suatu pembelajaran (Matondang, 2021). Adapun indikator minat belajar siswa antara lain kesenangan, ketertarikan, perhatian dan keterlibatan siswa dalam mengikuti pembelajaran (Purwoko et al., 2021). Indikator ini nantinya akan berguna untuk mengukur sejauh mana minat siswa dalam mengikuti pembelajaran.

Dalam pembelajaran penguasaan konsep juga tidak kalah pentingnya dari minat belajar. Penguasaan konsep merupakan kecakapan seorang siswa mengenai hal-hal mendasar setelah mengikuti pembelajaran (Rahmah et al., 2019). Penguasaan konsep ini diharapkan dapat memberikan sumbangsih untuk peserta didik dalam memanfaatkan ilmu yang dimilikinya di dalam kehidupannya. Adapun indikator penguasaan konsep menurut Bloom revisi adalah mengingat (C1), memahami (C2), menerapkan (C3), menganalisis (C4), mensintesis (C5) dan Mengevaluasi (C6) (Anderson & Krathwohl, 2001). Indikator ini nantinya akan berguna untuk mengukur sejauh mana penguasaan konsep yang dimiliki oleh siswa.

Penyebaran wabah Covid-19 yang sudah berjalan hampir 2 tahun di Indonesia ini memberikan pengaruh yang cukup berat bagi pendidikan di Indonesia, satu

diantaranya adalah berdampak pada rendahnya minat siswa dalam belajar (Dalimunthe et al., 2021). Hal ini diperkuat dengan wawancara peneliti dengan salah satu guru SD di Jakarta Timur, beliau menyebutkan bahwa selama pembelajaran daring minat belajar siswa dan penguasaan konsep khususnya pada pembelajaran IPA mengalami penurunan. Setelah dilakukan wawancara juga di temukan fakta bahwa selama pembelajaran tatap muka yang dilakukan setelah 2 tahun siswa mengikuti pembelajaran daring di rumah, minat belajar dan penguasaan konsep para siswa masih terbilang cukup rendah. Hal ini terjadi karena banyak sekali guru yang masih menggunakan model pembelajaran yang umum seperti hanya dengan ceramah lalu memberikan tugas siswa melalui LKS (Aksari et al., 2022). Hal ini lah yang membuat siswa merasa jenuh dalam mengikuti proses belajar mengajar.

Ketika penyebaran pandemi covid-19 sudah melandai dan pemerintah menerapkan kembali kebijakan pertemuan tatap muka, maka menjadi tantangan bagi guru unruk dapat meningkatkan kembali minat belajar siswa yang pada akhirnya dapat berimplikasi pada peningkatan penguasaan konsep siswa. Sehubungan dengan permasalahan tersebut, sebaiknya guru menggunakan Student Centred Learning. Dengan menggunakan Student Centred Learning proses pembelajaran dapat lebih mengesankan untuk para peserta didik karena mereka tidak hanya mendengarkan pengajar, tetapi mereka juga bisa mengeluarkan pendapat-pendapat mereka melalui diskusi kelompok yang akan membuat mereka lebih memahami materi pembelajaran (Ratnasari et al., 2020).

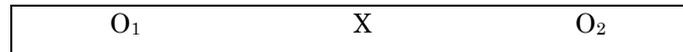
Dalam penelitian ini, peneliti menawarkan untuk menggunakan model pembelajaran *pictorial riddle* berbantuan aplikasi canva. Model pembelajaran *pictorial riddle* ini merupakan model pembelajaran yang mempunyai ciri khas permasalahan melalui gambar. Dalam model ini guru akan banyak bertanya mengenai pembelajaran yang sesuai dengan permasalahan gambar. *Pictorial riddle* ini memiliki beberapa kelebihan satu di antaranya ialah dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran di dalam kelas (Medi et al., 2021). Sedangkan canva merupakan aplikasi desain yang menyediakan banyak template dan animasi yang bisa digunakan dalam proses pembelajaran. Canva sendiri juga memiliki kelebihan satu di antaranya ialah dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA (Hapsari & Zulherman, 2021). Aplikasi canva ini dipilih karena masih banyak para guru yang tidak memanfaatkan perkembangan teknologi di dalam proses pembelajaran di kelasnya.

Dalam penelitian sebelumnya diperoleh hasil bahwa model pembelajaran guided inquiry berbasis *pictorial riddle* berpengaruh pada berpikir kreatif para siswa pada pembelajaran IPA di kelas IV, dari nilai rata-rata tes sebelum diberi perlakuan dan tes sesudah diberi perlakuan yang meningkat yaitu dari 21,75 menjadi 31,11 (Qoyyimah & Nugroho, 2021). Sejalan dengan peneleti sebelumnya, dalam penelitian lain diperoleh hasil bahwa model pembelajaran inkuiri tipe *pictorial riddle* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN Belahantengah Mojosari, dari nilai rata-rata yaitu 3,3 dengan kategori baik (Adharica et al., 2020). Sehubungan dengan penggunaan aplikasi canva, berdasarkan laporan penelitian sebelumnya diperoleh indormasi bahwa aplikasi Canva dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa pada pelajar IPA, dilihat dari nilai posttest para siswa yang lebih tinggi dari pada nilai pretestnya (Hapsari & Zulherman, 2021). Dari beberapa penelitian yang sudah dipaparkan menegaskan bahwa model *pictorial riddle* ini menjadi salah satu solusi dalam meningkatkan keefektifan proses pembelajaran. Namun berbeda dengan penelitian sebelumnya, penelitian saya kali ini membawa pembaharuan dalam mengkolaborasikan model *pictorial riddle* dengan penggunaan aplikasi canva.

Berdasarkan latar belakang di atas, masalah ini menjadi kajian yang menarik untuk dilakukan penelitian secara mendalam mengenai “Pengaruh Model *Pictorial Riddle* Berbantuan Aplikasi *Canva* Terhadap Minat dan Penguasaan Konsep Pada Pembelajara IPA Kelas IV”.

Metode

Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif eksperimen dengan desain *One-Group Pretest-Posttest Design* (Simarmata et al., 2021). Dimana siswa akan diberikan test terlebih dahulu sebelum diberikan perlakuan yang disebut *pre test* dan akan diberikan test setelah dilakukan sebuah perlakuan yang disebut dengan *post test*. Sampel jenuh menjadi teknik pengambilan sampel dari penelitian ini. Di mana sampel jenuh adalah seluruh anggota populasi dijadikan sampel penelitian.



Gambar 1. Rancangan Penelitian One Group Pretest Posttest

Keterangan:

O₁ = Tes Awal

O₂ = Tes Akhir

X = Perlakuan

Dalam penelitian ini test dan angket digunakan sebagai alat pengumpulan data. Test akan terdiri dari 15 soal objektif untuk mengukur penguasaan konsep siswa dan angket yang berisikan 24 pertanyaan untuk mengukur minat belajar siswa. Adapun indikator, sub indikator dan bobot penilaian akan dijelaskan pada tabel berikut:

Tabel 1. Indikator dan Sub Indikator Minat Belajar

Indikator Minat Belajar	Sub Indikator
Perasaan Senang	a. Senang mengikuti pembelajaran b. Semangat belajar c. Tidak ada perasaan bosan d. Selalu hadir dalam pembelajaran e. Merasa pelajaran tersebut mudah f. Tidak ada keterpaksaan
Perhatian	a. Menyimak penjelasan guru b. Mencatat hal-hal penting ketika guru menjelaskan c. Mencatat hal penting saat diskusi d. Berpikir tentang pelajaran e. Focus pada pelajaran f. Tidak terganggu hal-hal di luar pembelajaran
Ketertarikan	a. Antusias dalam pembelajaran b. Tidak menunda tugas c. Memiliki rasa ingin tahu d. Mempersiapkan kegiatan belajar e. Memberikan respon positif terhadap pembelajaran f. Terus berusaha memecahkan soal
Keterlibatan siswa	a. Aktif bertanya b. Aktif menjawab c. Aktif menjawab pertanyaan guru d. Mengikuti demonstrasi atau praktik e. Presentasi atau mengemukakan pendapat f. Selalu membawa peralatan atau buku pelajaran

Tabel 2. Bobot Penilaian Angket Minat Belajar

Keterangan	Bobot Nilai
Sangat Setuju (SS)	4
Setuju (S)	3
Tidak Setuju (TS)	2
Sangat Tidak Setuju (STS)	1

Tabel 3. Indikator dan Sub Indikator Penguasaan Konsep

Indikator Penguasaan Konsep	Sub Indikator
Mengingat (C1)	a. Menyebutkan contoh dan manfaat dari energi panas b. Menjelaskan konsep dari energi alternatif
Memahami (C2)	a. Memberi contoh dari energi bunyi b. Menyebutkan contoh dari energi alternatif
Menerapkan (C3)	a. Menerapkan perpindahan panas dalam kehidupan sehari-hari b. Menghubungkan perambatan bunyi dengan kegiatan sehari-hari c. Menghubungkan peristiwa yang berkaitan dengan gempa d. Menentukan perubahan energi panas yang terjadi pada suatu panel surya e. Menentukan perubahan energi alternative yang terjadi pada genset f. Menentukan perubahan energi yang terjadi pada kompor dan gas g. Menentukan perubahan yang terjadi pada setrika
Menganalisis (C4)	a. Menganalisis peristiwa yang berhubungan dengan perpindahan panas b. Menganalisis perambatan bunyi pada zat padat c. Menganalisis perubahan energi bunyi yang terjadi pada radio d. Menganalisis perubahan energi angina yang terjadi pada kincir angina e. Menganalisis dampak dari penggunaan energi alternative f. Menganalisis peristiwa pada botol yang berisi air panas yang berkaitan dengan perpindahan panas
Mensintesis (C5)	a. Mengelompokkan peristiwa yang berhubungan dengan perpindahan panas b. Mengelompokkan sumber bunyi audiosonik, ultrasonic dan infrasonic c. Menentukan sumber bunyi ultrasonic
Mengevaluasi (C6)	a. Membandingkan benda yang dapat menyerap bunyi dan yang tidak dapat menyerap bunyi

Tabel 4. Bobot Penilaian Test Penguasaan Konsep

Keterangan	Bobot Nilai
Benar	4
Salah	0

Sebelum di uji cobakan langsung pada siswa, instrument ini lebih dulu dilakukan validasi oleh dosen ahli, dimana dalam penelitian ini menggunakan 4 dosen ahli, 2 dosen ahli untuk angket minat belajar dan 2 dosen ahli untuk test penguasaan konsep. Setelah mendapatkan validasi dari 4 dosen ahli, dilakukan uji coba instrument pada siswa. Setelah selesai, dilakukanlah perhitungan uji validitas dengan bantuan SPSS versi 24. Hasil uji validitas diperoleh hasil r_{hitung} berkisar 0,632-0,973 lebih besar dari nilai r_{tabel} sebesar 0,576, sehingga dapat disimpulkan bahwa instrumen yang digunakan valid. Kemudian berdasarkan uji reliabilitas diperoleh r_{hitung} sebesar 0,948 untuk angket minat belajar dan 0,943 untuk instrumen tes penguasaan konsep, sehingga dapat disimpulkan kedua instrumen reliabel.

Untuk menguji dan menganalisis data minat belajar dan penguasaan konsep siswa dilakukan terlebih dahulu uji prasyarat melalui uji normalitas. Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui data yang ada pada penelitian ini berdistribusi secara normal atau tidak. Pada penelitian ini uji normalitas menggunakan Uji Liliefors..

Selanjutnya dilakukan uji hipotesis dengan *paired samples Test* (Uji t berpasangan) untuk melihat ada tidaknya pengaruh dari perlakuan yang diberikan pada penelitian

kali ini. Adapun hipotesis dalam penelitian ini dirumuskan dengan simbol statistik yaitu hipotesis nol (H_0) dan hipotesis alternative (H_1) sebagai berikut:

- 1) H_0 : Tidak adanya pengaruh model *pictorial riddle* berbantuan aplikasi canva terhadap minat dan pemahaman konsep siswa pada pelajaran IPA.
- 2) H_1 : Terdapat pengaruh model *pictorial riddle* berbantuan aplikasi canva terhadap minat dan penguasaan konsep siswa pada pelajaran IPA.

Hasil data t_{hitung} yang didapatkan akan di bandingkan dengan t_{tabel} pada taraf signifikansi 5% (t_{tabel}). Adapun pengambilan keputusan berdasarkan sig adalah sebagai berikut:

- 1) Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau nilai signifikansi $< 0,05$ maka H_0 ditolak H_1 diterima.
- 2) Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ atau nilai signifikansi $> 0,05$ maka H_0 diterima H_1 ditolak.

Dari penjelasan diatas, jika t_{hitung} lebih besar dari pada t_{tabel} maka ada perbedaan yang signifikan. Sebaliknya jika t_{hitung} lebih kecil dari pada t_{tabel} maka tidak ada perubahan yang signifikan.

Hasil

Rancangan materi pada media pembelajaran berbantuan aplikasi canva yang dipadukan dengan model *pictorial riddle* ialah sumber energi dan kegunaannya dalam kehidupan sehari-hari. Dimana materi ini terdapat pada tema 9 (Kayanya Negeriku) Subtema 1 (Kekayaan Sumber Energi di Indonesia). Adapun tampilan media canva yang dipadukan dengan *model pictorial riddle* sebagai berikut:

Tampilan cover merupakan halaman utama pada media canva yang dibuat oleh peneliti. Di dalamnya berisikan materi yang akan dipelajari yaitu sumber energi dan Kegunaannya.



Gambar 2. Tampilan Cover Pada Aplikasi Canva

Pada bagian materi pembelajaran, terdapat gambar-gambar yang sudah disesuaikan dengan karakteristik model *pictorial riddle*. Tidak lupa juga peneliti menyesuaikan dengan materi pembelajaran yang di sampaikan.





Gambar 3. Tampilan Materi Pelajaran Pada Aplikasi Canva

Pada bagian materi diskusi kelompok berisikan gambar sebuah peristiwa yang dimana akan di diskusikan oleh kelompok belajar yang sudah dibentuk.



Gambar 4. Tampilan Materi Diskusi Kelompok Pada Aplikasi Canva

Hasil Uji Statistik Data

Berdasarkan *pre test* dan *post test* angket dan juga test di dapatkan data minat belajar dan penguasaan konsep IPA siswa kelas IV SD sebagai berikut.

Tabel 2. Hasil Data Minat Belajar Siswa

Hasil analisis	Pre test	Hasil Analisis	Post test
Mean	45,67	Mean	57,00
Median	46	Median	58,00
Nilai Maximum	53	Nilai Maximum	62
Nilai Minimum	39	Nilai Minimum	49

Berdasarkan tabel 5, diketahui bahwa sebelum diberikan perlakuan (*Pretest*) diperoleh nilai maximum = 53, nilai minimum = 39, nilai rata-rata = 45,67 dan nilai tengah = 46. Sedangkan setelah diberikan suatu perlakuan (*Posttest*) diperoleh nilai maximum = 62, nilai minimum = 49, nilai rata-rata = 57,00 dan nilai tengah = 58,00.

Tabel 3. Hasil Data Penguasaan Konsep

Hasil analisis	Pre test	Hasil Analisis	Post test
Mean	61,6667	Mean	87,50
Median	60	Median	90,00
Nilai Maximum	80	Nilai Maximum	100
Nilai Minimum	40	Nilai Minimum	70

Berdasarkan tabel 6, diketahui bahwa sebelum diberikan perlakuan (*Pretest*) diperoleh nilai maximum = 80, nilai minimum = 40, nilai rata-rata = 61,6667 dan nilai tengah = 60. Sedangkan setelah diberikan suatu perlakuan (*Posttest*) diperoleh nilai maximumnya = 100, nilai minimum = 70, nilai rata-rata = 87,50 dan nilai tengah = 90,00.

Selanjutnya dilakukan uji prasyarat, dalam penelitian ini yang digunakan adalah uji normalitas. Dalam penelitian ini uji normalitas yang digunakan ialah lilieforst. Jika nilai signifikasi yang di dapat $> 0,05$ maka data penelitian berdistribusi normal. Berikut ini adalah hasil uji normalitas data yang di dapat.

Tabel 4. Hasil Uji Normalitas

Data	Tes	Signifikasi	Keterangan
Minat Belajar	<i>Pretest</i>	0,200	Normal
	<i>Posttest</i>	0,200	Normal
Penguasaan Konsep	<i>Pretest</i>	0,198	Normal
	<i>Posttest</i>	0,200	Normal

Berdasarkan tabel 7, terlihat bahwa data *pretest*, *posttest* penguasaan konsep dan juga minat belajar memiliki nilai sig $> 0,05$, maka dapat disimpulkan kelompok data tersebut berdistribusi normal.

Setelah dilakukan uji prasyarat langkah selanjutnya ialah melakukan uji hipotesis dengan uji-t. Uji-t yang digunakan adalah uji paired test dengan bantuan program SPSS 24. Uji-t ini berfungsi untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh model *pictorial riddle* berbantuan aplikasi canva terhadap minat belajar dan penguasaan konsep IPA siswa kelas IV SDS Budi Murni Cipayung. Kriteria pengambilan keputusan dalam penelitian ini ialah jika *P value* (Sig) $< 0,05$ atau $t_{hitung} > t_{tabel}$. Dimana nilai t_{tabel} dari penelitian ini ialah 2,2010. Berikut adalah hasil uji t dari penelitian ini:

Tabel 5. Hasil Uji-t sampel berpasangan

Data	Mean	Std Deviasi	t_{hitung}	t_{tabel}	Sig. (2-tailed)
Minat Belajar	-11.333	5.416	-7.249	2.201	0.000
Penguasaan Konsep	-25.833	7.929	-11.285	2.201	0.000

Berdasarkan tabel 7, didapatkan peningkatan rata-rata *pre test* dan *post test* minat belajar siswa sebesar 11,333. Didapatkan juga $t_{hitung} > t_{tabel}$ pada taraf signifikansi 5% yaitu $7,249 > 2,201$ dan mempunyai $p = 0,000 < 0,05$ yang dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan secara signifikan pada skor minat belajar siswa. Dari tabel 7 juga terlihat bahwa adanya peningkatan rata-rata *pre test* dan *post test* penguasaan konsep sebesar 25.833. Didapatkan juga $t_{hitung} > t_{tabel}$ pada taraf signifikansi 5% yaitu $11,285 > 2,201$ dan mempunyai $p = 0,000 < 0,05$ yang berarti dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan secara signifikan pada skor penguasaan konsep siswa.

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa nilai sig dari data *pretest*, *post test* angket minat belajar dan penguasaan konsep IPA $< 0,000$. Yang dapat diartikan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dan dapat disimpulkan bahwa model *pictorial riddle* berbantuan aplikasi canva berpengaruh terhadap minat belajar dan penguasaan konsep IPA siswa kelas IV SDS Budi Murni Cipayung.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan diketahui bahwa adanya pengaruh model *pictorial riddle* berbantuan aplikasi canva terhadap minat belajar dan penguasaan konsep IPA siswa kelas IV SDS Budi Murni Cipayung. Berpengaruhnya model pembelajaran yang berpusat pada siswa ini tidak terlepas karena terjadinya suatu pembaharuan dalam pembelajaran yang membuat siswa menjadi lebih semangat dalam mengikuti pembelajaran. Adanya model pembelajaran *pictorial riddle* berbantuan aplikasi canva ini membantu siswa dalam menemukan sendiri konsep dalam materi yang dipelajari. Selain itu penggunaan aplikasi canva membuat siswa lebih semangat dalam belajar.

Model *pictorial riddle* ini cocok dipadukan dengan pembelajaran IPA karena para siswa akan dituntut untuk aktif dalam menemukan konsep-konsep baru dalam materi pembelajaran (Qoyyimah & Nugroho, 2021). Hal ini sejalan dengan apa yang diteliti oleh peneliti, bahwasanya benar model *pictorial riddle* ini dapat membantu siswa dalam menemukan sendiri konsep-konsep dasar dalam pembelajaran. Tidak hanya itu, model ini juga membuat siswa lebih aktif dalam belajar dan meningkatkan berfikir kritis siswa karena mereka diberi kesempatan untuk berdiskusi bersama teman-temannya secara berkelompok (Surtriyanti et al., 2017).

Selaras dengan hasil penelitian yang di dapatkan oleh peneliti bahwa aplikasi canva ini mempunyai kelebihan yaitu data meningkatkan semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran dikelas (Hapsari & Zulherman, 2021). Hal ini terjadi karena animasi-animasi yang disediakan oleh canva sangat beragam yang bisa memudahkan siswa untuk lebih mengerti pengaplikasian pembelajaran yang dipelajari di dalam kehidupan sehari-hari. Hasil penelitian lain juga mengatakan bahwa aplikasi canva ini dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa di kelas (Sari & Fatonah, 2022).

Sejalan dengan yang dilakukan oleh penelitian lain yang memperoleh hasil bahwa model *pictorial riddle* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan aplikasi canva dapat meningkatkan semangat siswa dalam belajar. Pada pelaksanaan pembelajaran IPA kelas IV SDS Budi Murni Cipayung dengan model *pictorial riddle* berbantuan aplikasi canva ditemukan fakta bahwa para siswa lebih semangat dalam belajar, Karena mereka tertarik dengan pembelajaran yang sedang dilakukan. Dalam proses pembelajaran juga para siswa bisa dengan sendirinya menemukan sendiri konsep-konsep dasar dengan sedikit stimulus dari guru.

Pembelajaran IPA dengan menggunakan model *pictorial riddle* berbantuan aplikasi canva di kelas IV SDS Budi Murni Cipayung berjalan sesuai dengan rencana. Mulai dari persiapan perangkat pembelajaran sampai memberikan hal-hal penting terkait

pelajaran yang dipelajari. Penggunaan model *pictorial riddle* membuat suasana yang baru di dalam kelas karena pada model ini melibatkan siswa secara langsung dalam proses belajar. Penggunaan aplikasi canva yang di kolaborasikan dengan model *pictorial riddle* juga memberikan semangat baru para siswa di kelas, karena animasi-animasi yang ditampilkan mempermudah siswa dalam memahami kegunaan materi pembelajaran dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini membuktikan bahwa model *pictorial riddle* berbantuan aplikasi canva ini dapat mempengaruhi minat belajar dan penguasaan konsep IPA siswa kelas IV SDS Budi Murni Cipayung.

Simpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa model *pictorial riddle* berbantuan aplikasi canva dapat meningkatkan minat belajar dan penguasaan konsep IPA siswa kelas IV SDS Budi Murni Cipayung. Dari kesimpulan ini peneliti memberikan saran untuk melakukan penelitian dengan model ini menggunakan kelompok yang lebih besar, karena pada penelitian ini terbatas pada kelompok kecil saja.

Ucapan Terima Kasih

Terimakasih kepada Ibu Rostiana, S.Pd. selaku kepala sekolah SDS Budi Murni Cipayung yaitu yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian di sekolahnya. Terimakasih juga kepada Bapak Chairil Iba, M.Pd, Bapak Drs. Dedi Iswantara, M.Pd, Bapak Dr. Gufron Amirullah, M.Pd dan Ibu Mayarni, S.Pd, M.Si selaku dosen UHAMKA yang telah bersedia menjadi dosen ahli dalam validasi instrument penelitian yang digunakan dalam penelitian ini.

Referensi

- Adharica, A., Fanani, A., & Prastyo, D. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Tipe Pictorial Riddle Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN Belahantengah Mojosari. *Buana Pendidikan: Jurnal Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 16(30s), 33–40.
- Aksari, A., Wiguna, F. A., & Basori, M. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Learning Cycle 5E Terhadap Kemampuan Menjelaskan Energi Alternatif Siswa Kelas IV SDN Mojojoto 4 Kota Kediri. *Jurnal Pendidikan Dan Kewirausahaan*, 10(1), 191–203.
- Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R. (2001). *A Taxonomy for learning, Teaching And Assessing: a Revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives*. Longman Inc.
- Dalimunthe, R. R., Harahap, R. D., & Harahap, D. A. (2021). Analisis Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar Terhadap Mata Pelajaran IPA Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1341–1348.
- Hapsari, G. P. P., & Zulherman, Z. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2384–2394.
- Matondang, S. (2021). Peningkatan Minat Dan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPA Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Picture and Picture Kelas IV SD Negeri 228 Hutagodang. *JIPDAS (Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar)*, 1(1), 11–20.
- Medi, Y., Kurniawati, M., & Sundaygara, C. (2021). perbandingan Prestasi Belajar Fisika Siswa Dengan Menggunakan Model Pictorial Riddle Dan Problem Based

- Learning Secara Daring. *Rainstek: Jurnal Terapan Sains & Teknologi*, 3(3), 233–240.
- Purwoko, A. A., Burhanuddin, Andayani, Y., Hadisaputra, S., Yulianti, L., Fitri, Z. N., Pariza, D., & Burhanuddin. (2021). Validitas instrumen dalam rangka pengembangan metode pembelajaran inovatif untuk meningkatkan minat belajar siswa. *Prosiding SAINTEK LPPM Universitas Mataram*, 3, 94–102.
- Qoyyimah, T. F., & Nugroho, O. F. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Guided Inquiry Berbasis Pictorial Riddle Dalam Meningkatkan Berpikir Kreatif Siswa pada Pembelajaran IPA di SDN Gudang. *Jurnal Perseda: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(3), 141–147.
- Rahmah, K., Widodo, W., & Supardi, I. (2019). Pengembangan Kit Media Pembelajaran IPA Berbasis Saintifik Untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep Materi Tata Surya Pada Siswa Kelas Vi SD. *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 5(1), 892–899.
- Ratnasari, D., Hidayati, Y., & Syafriani. (2020). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Inkuiri Tipe Pictorial Riddle Berbantuan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Pencapaian Kompetensi IPA Siswa Kelas VIII SMP N 31 Padang. *Pillar of Physics Education*, 13(2), 273–280.
- Sari, L. S., & Fatonah, S. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(1), 1699–1703.
- Simarmata, N. I. P., Hasibuan, A., Rofiki, I., Purba, S., Tasnim, Sitorus, E., Silitonga, H. P., Sutrisno, E., Purba, B., Makbul, R., Sianturi, E., Bachtiar, E., Agustin, T., Negara, E. S., & Simarmata, J. (2021). *Metode Penelitian Untuk Perguruan Tinggi*. Yayasan Kita Menulis.
- Surtriyanti, E., Panjaitan, R. L., & Sudin, A. (2017). Pengaruh Metode Pembelajaran Pictorial Riddle Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Siswa SD Pada Materi Pelestarian Lingkungan. *Jurnal Pena Ilmiah*, 2(1), 331–340.