

PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK MELALUI MEDIA CANVA PADA MATA PELAJARAN IPAS KELAS IVB SDN 82 KOTA BENGKULU

Lesty Junesta¹, Neti Herlena², Dwi Anggraini³

^{1,3}Program Studi PPG Prajabatan PGSD, Universitas Bengkulu, Indonesia

²SDN 82 Kota Bengkulu

Korespondensi: lestyjune01@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya motivasi belajar peserta didik di Kelas, khususnya pada kelas IV B SDN 82 Kota Bengkulu. Pembelajaran yang hanya berfokus pada buku teks dan tidak disesuaikan dengan kondisi peserta didik, dapat menyebabkan partisipasi dan motivasi belajar yang rendah. Oleh karena itu, diperlukan usaha dari guru untuk membuat pembelajaran lebih menarik, salah satunya dengan menerapkan media canva dalam pembelajaran. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas IV B SDN 82 Kota Bengkulu berjumlah 26 orang. Jenis penelitian yang dilakukan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini dilaksanakan dalam 2 (dua) siklus. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar IPAS peserta didik kelas IV B SDN 82 Kota Bengkulu, melalui penggunaan media canva.

Kata kunci: Proses Pembelajaran, Motivasi, Media Canva

ABSTRACT

This research was motivated by the lack of learning motivation of students in class, especially in class IV B at SDN 82 Bengkulu City. Learning that only focuses on textbooks and is not adapted to students' conditions can lead to low learning participation and motivation. Therefore, efforts are needed from teachers to make learning more interesting, one of which is by applying Canva media in learning. The research subjects were 26 class IV B students at SDN 82 Bengkulu City. The type of research carried out is Classroom Action Research (PTK). This research was carried out in 2 (two) cycles. This research aims to increase the science and science learning motivation of class IV B students at SDN 82 Bengkulu City, through the use of Canva media.

Keywords: Learning Process, Motivation, Canva Media

PENDAHULUAN

Pendidikan berperan penting dalam kehidupan untuk menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas. Pendidikan mengembangkan potensi diri manusia secara menyeluruh yang pelaksanaannya dilakukan dengan cara mengajarkan ilmu pengetahuan yang dibutuhkan oleh manusia. Dalam dunia Pendidikan guru

meupakan penentu keberhasilan dalam Pendidikan, oleh karena itu guru dituntut dapat mengembangkan kreatifitasnya dalam pembelajaran. Melalui proses pembelajaran adanya interaksi antara guru dengan peserta didik dalam Upaya mencapai tujuan pembelajaran.

Dalam dunia Pendidikan bahwa kelangsungan dan keberhasilan proses belajar mengajar seseorang bukan hanya dipengaruhi oleh faktor intelektual saja, namun juga dipengaruhi oleh faktor-faktor non intelektual yang juga penting dalam menentukan hasil belajar seseorang, salah satunya adalah kemampuan seseorang untuk memotivasi dirinya (Arifudin, 2020). Agar pembelajaran dapat berhasil guru diharapkan dapat melakukan pembelajaran yang baik dan dapat memberikan motivasi bagi peserta didik agar peserta didik semangat dalam belajar. Dengan demikian, peran guru sangatlah penting dalam dunia Pendidikan dan guru tidak akan tergantikan meskipun adanya peran teknologi saat ini dalam kegiatan pembelajaran yang berlangsung. Guru diharapkan harus pandai dalam mencari cara bagaimana pembelajaran dapat berjalan sesuai dengan hasil yang ingin dicapai, guru harus memahami keadaan peserta didiknya.

Guru yang kreatif dapat memanfaatkan segala hal yang ada agar interaksi belajar mengajar dapat berlangsung dengan menyenangkan dan membuat peserta didik termotivasi untuk mengikuti pembelajaran. Guu dapat mengoptimalkan kreativitasnya memotivasi peserta didik baik dari dalam maupun dari luar. Dari dalam misalnya guru harus pandai menjadi pribadi yang dekat dengan peserta didik, guru harus mampu membangun hubungan positif dengan peserta didik sedangkan dari luar misalnya guru dapat memilih metode yang tepat menggunakan media yang sesuai sehingga peserta didik termotivasi dan tidak merasa bosan dalam pembelajaran dan dapat memahami pembelajaran dengan baik, karena motivasi belajar peserta didik menjadi salah satu kunci keberhasilan dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Menurut (Sardiman, 2011) motivasi belajar adalah seluruh daya penggerak didalam diri peserta didik yang menimbulkan kegiatan belajar yang menjamin kelngsungan dari kegiatan belajar yang memberikan arah pada peserta didik dalam proses pembelajaran sehingga yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat

dicapai. Motivasi memiliki fungsi menurut (Hamalik, 2010) menyebutkan fungsi motivasi meliputi: 1) Mendorong timbulnya kelakuan/suatu perbuatan, 2) Motivasi berfungsi sebagai pengarah, artinya mengarah pada perbuatan ke pencapaian tujuan yang di inginkan, 3) Motivasi berfungsi sebagai penggerak, artinya sebagai motor penggerak dalam belajar.

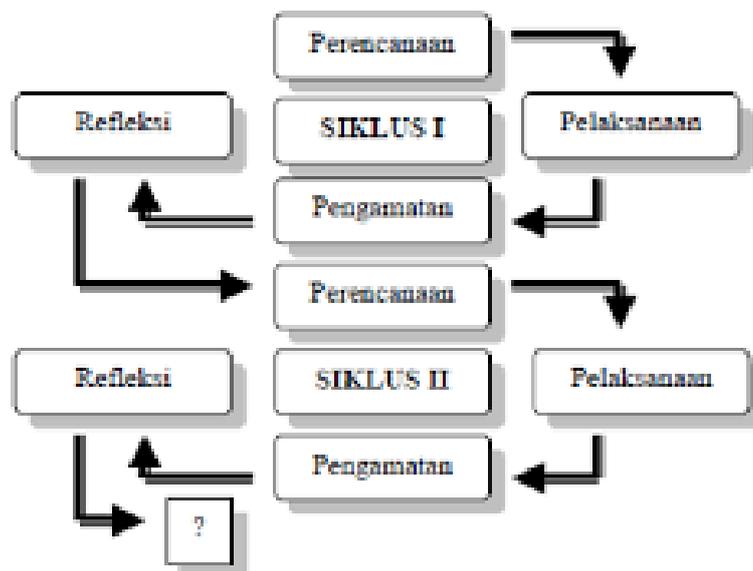
Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di kelas IVB SDN 82 Kota Bengkulu melalui proses kegiatan belajar mengajar pada pra siklus 1 ditemukan kurangnya semangat peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran, hal ini terlihat dari kurangnya partisipasi peserta didik dikelas dan peserta didik kurang aktif sehingga tidak ada terjadinya timbal balik antara guru dan peserta didik. Berdasarkan permasalahan tersebut guru perlu mengembangkan metode pembelajaran yang awalnya hanya berfokus pada buku teks menjadi pembelajaran yang menyenangkan dengan melakukan metode pembelajaran yang bervariasi agar kegiatan belajar-mengajar di Kelas berjalan dengan baik dan tidak monoton sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Hal yang dapat dilakukan guru salah satunya menggunakan media pembelajaran dengan berbasis teknologi dimana sesuai dengan perkembangan zaman abad ke-21 saat ini.

Media pembelajaran merupakan alat yang dapat menunjang proses belajar mengajar agar makna dan pesan yang disampaikan dapat lebih jelas dan tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif (Teni, 2018). Menurut Arsyad dalam Sandi (2020), pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan pembelajaran dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap peserta didik. Hal ini menunjukkan betapa pentingnya penggunaan media media dalam pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan semangat peserta didik dalam belajar. Salah satu media pembelajaran yang menarik yang dapat menjadi stimulus bagi peserta didik dalam belajar yaitu media *canva*. Media *canva* merupakan salah satu perkembangan teknologi sebagai media pembelajaran yang memiliki berbagai desain seperti desain poster, grafik, brosur, presentasi, logo, video, sampul buku dan sebagainya. Media dan bahan ajar yang menarik dapat dibuat dengan desain yang ada pada aplikasi *canva* tersebut. Guru dan peserta didik

dapat berkreasi untuk menciptakan suatu karya yang menarik yang dapat ditampilkan sebagai media pembelajaran di Kelas maupun di luar kelas. Aplikasi *canva* dapat dijadikan salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang meliputi tahapan-tahapan yaitu: perencanaan (*planning*), tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*), refleksi (*reflecting*) yang dilaksanakan secara bersiklus. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2023/2024. Adapun subjek penelitiannya adalah seluruh peserta didik kelas IVB, sebanyak 26 peserta didik terdiri dari 13 peserta didik perempuan dan 13 peserta didik laki-laki. Data dianalisis secara deskriptif kualitatif yang bertujuan untuk memberikan Gambaran lengkap dalam bentuk teks naratif.



Gambar 1. Alur Penelitian Tindakan Kelas

Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan wawancara. Untuk mengkategorikan motivasi belajar peserta didik, penulis menggunakan panduan sebagai berikut:

Kategori Motivasi Belajar Peserta Didik

Kategori	Skor
Sangat Tinggi	75% - 100 %
Tinggi	50% - 74,9 %
Sedang	25% - 49,9 %
Rendah	0% - 24,9 %

Indikator keberhasilan dalam penelitian ini dilihat dari peningkatan motivasi dan hasil belajar peserta didik pada siklus 1 dan siklus 2, dimana persentase motivasi belajar berada pada kategori cukup dan hasil belajar peserta didik berada pada kategori tuntas dengan kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 78.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Guru perlu melakukan upaya untuk memecahkan suatu permasalahan yang ditemukan di Kelas melalui penelitian. Penelitian ini dilakukan untuk mengatasi kurangnya semangat dan motivasi belajar peserta didik dan kurangnya partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran. Dari permasalahan tersebut guru merencanakan dan merancang penelitian menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi yaitu media *canva*. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, dengan setiap siklusnya terdiri dari perencanaan (planning), tindakan (acting), pengamatan (observer), refleksi (reflection) dan pada siklus II mendapatkan hasil yang diinginkan.

Siklus I

Pada siklus I langkah-langkah perencanaan dimulai dari melakukan pertemuan dengan guru pamong mengenai persiapan penelitian yang akan dilakukan. Selanjutnya berdiskusi bersama wali kelas agar rencana pembelajaran yang dibuat sesuai dengan materi yang sedang berjalan dan sesuai dengan

kurikulum yang ditetapkan, kemudian melakukan observasi di Kelas IVB SDN 82 Kota Bengkulu. Pada pertemuan ini kegiatan pembelajaran dilaksanakan sesuai dengan rencana pembelajaran. Pada siklus 1 ini terlihat hanya sebagian kecil peserta didik yang memperhatikan dengan seksama penjelasan materi yang disampaikan oleh guru. Peserta didik lainnya terlihat asyik bermain dan mengobrol bersama teman sebangkunya, melakukan kegiatan lain, melamun dan terlihat ada yang mengantuk sehingga saat guru bertanya untuk menyimpulkan materi yang disampaikan peserta didik tidak bisa menjawab pertanyaan guru karena tidak memperhatikan penjelasan di depan.

Berdasarkan penjelasan diatas guru merasa belum berhasil dan penelitian harus dilanjutkan pada siklus II karena pada siklus I guru menggunakan *power point* dalam menyampaikan materi pembelajaran sehingga motivasi peserta didik pun perlu ditingkatkan, walaupun demikian, sebagian besar peserta didik terlihat senang dalam belajar dengan menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi karena sebelumnya peserta didik belajar hanya dengan metode ceramah dan terpaku pada buku teks sehingga peserta didik merasa lebih membosankan dan mengantuk. Hal tersebut membuat guru untuk lebih mengembangkan media pembelajaran agar meningkatkan semangat dan motivasi peserta didik yaitu dengan menerapkan media *audio visual* yaitu membuat materi pembelajaran dalam bentuk video pembelajaran.

Siklus II

Pelaksanaan siklus ke II memiliki tahapam yang sama pada siklus I yaitu dimulai dari perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi. Pada siklus II mendapatkan perbaikan dari siklus I yaitu melakukan pembelajaran dengan menerapkan media *audio visual* yaitu membuat video pembelajaran. Dengan video peserta didik lebih semangat dan antusias dalam pembelajaran karena peserta didik senang menonton materi tidak hanya disampaikan dengan teks melainkan juga peserta didik dapat melihat gambar yang penuh warna dan bisa mendengar langsung penjelasan materi pembelajaran.

Pada pertemuan ini peserta didik juga tidak lagi terlihat mengobrol saat pembelajaran berlangsung. Hampir seluruh peserta didik menyimak video pembelajaran dan memperhatikan penjelasan guru dengan sungguh-sungguh. Mereka terlihat antusias dan menyenangi proses pembelajaran. Suasana kelas pun menjadi cukup hening karena peserta didik fokus pada pembelajaran dan tidak mengobrol dengan temannya. Guru membentuk kelompok dan membagikan LKPD dan seluruh peserta didik berpartisipasi pada kelompoknya untuk menyelesaikan tugas yang diberikan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media *canva* efektif dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik di Kelas IVB SDN 82 Kota Bengkulu. Inovasi pembelajaran ini dapat diterapkan oleh guru di kelas agar proses pembelajaran menjadi lebih menarik, menyenangkan dan bermakna bagi peserta didik. Guru dapat terlebih dahulu Menyusun perangkat pembelajaran dan menyiapkan media pembelajaran yang menarik dengan berbantuan media berbasis teknologi yaitu media *canva*. Dengan melakukan lebih banyak persiapan diharapkan pembelajaran yang dilakukan dapat positif. Hasil dari 2 siklus menunjukkan peningkatan motivasi belajar peserta didik dilihat dari peserta didik yang aktif dalam proses pembelajaran dan aktif dalam proses pembelajaran di kelas.

SARAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *canva* dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan semangat dan motivasi belajar peserta didik sehingga saran kepada guru lainnya lebih mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi yang lebih bervariasi dan untuk peneliti selanjutnya diharapkan dapat melakukan kajian lebih mendalam tentang penerapan media *canva* dalam pembelajaran agar semakin baik lagi untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Amelia, N. C., Zulhelmi, Z., Syaflita, D., & Siswanti, Y. (2021). Analisis Motivasi Belajar Peserta Didik Melalui Penerapan Model Pembelajaran POE Berbantuan Game Edukasi Berbasis Aplikasi Educandy di SMPN 25 Pekanbaru. *Diffraction*, 3(2), 56–61. <https://doi.org/10.37058/diffraction.v3i2.4145>
- Fajri, Z., Dewi Riza, I. F., Azizah, H., Sofiana, Y., Ummami, U., & Andila, A. (2022). Pemanfaatan Media Pembelajaran Visual Berbasis Aplikasi Canva dalam Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Anak Usia Dini di PAUD Al Muhaimin Bondowoso. *Equilibrium: Jurnal Pendidikan*, 10(3), 397–408. <https://doi.org/10.26618/equilibrium.v10i3.8583>
- Masfufah, R. A., Muyasyaroh, L. K., Maharani, D., Saputra, T. D., Astrianto, F., & Dayu, D. P. K. (2022). Media Pembelajaran Canva untuk Meningkatkan Motivasi Belajar pada Pembelajaran Kurikulum Merdeka. *Seminar Nasional Bahasa, Sastra, Seni, Dan Pendidikan Dasar 2 (SENSASEDA) 2*, 2(November), 347–352.
- Nur Laillni Roma, Irmawati Thahir, & Akram. (2023). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Canva Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sebagai Media Pembelajaran IPA. *COMPASS: Journal of Education and Counselling*, 1(2), 181–186. <https://doi.org/10.58738/compass.v1i2.301>
- Oktiani, I. (2017). Kreativitas Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik. *Jurnal Kependidikan*, 5(2), 216–232. <https://doi.org/10.24090/jk.v5i2.1939>
- Ramadhani, D. A., & Muhroji, M. (2022). Peran Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar pada Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 4855–4861. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2960>
- Restu Kurnia, I., & Titin Sunaryati. (2023). Media Pembelajaran Video Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(3), 1357–1363. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i3.5579>
- Supriani, Y., Ulfah, U., & Arifudin, O. (2020). Upaya Meningkatkan Motivasi Peserta Didik Dalam Pembelajaran. *Jurnal Al-Amar: Ekonomi Syariah, Perbankan Syariah, Agama Islam, Manajemen Dan Pendidikan*, 1(1), 1–10. <https://ojs-steialamar.org/index.php/JAA/article/view/90>