



PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS CANVA UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN IPS

Dewi Mariastuti Khasanah^{*1}, Masduki², Sigit Haryanto³

^{1,2,3}Universitas Muhammadiyah Surakarta

Article Info

Article history:

Published March 30, 2024

Keywords:

Pembelajaran canva;

Motivasi belajar;

Pembelajaran IPS

ABSTRACT

This research aims to assess the extent to which the use of Canva, a visual communication platform, impacts students' motivation in social studies learning at SMP IT Nur Hasan. The study employs a quantitative research design with the One-Shot Case Study methodology, and the sample consists of 66 ninth-grade students. The research findings indicate a positive impact of Canva on students' motivation in the context of social studies learning. This conclusion is drawn from regression coefficient analysis using the SPSS statistical software, where the obtained value of 0.032 is less than 0.05, meaning the null hypothesis (H0) is rejected, and the alternative hypothesis (H1) is accepted. The implications of this research suggest that Canva is an effective teaching and learning tool in the context of ICT and can enhance students' motivation at SMP IT Nur Hasan. These findings highlight the potential use of visual communication platforms like Canva to improve the learning experience and motivation of students in social studies. In conclusion, this research provides evidence that Canva can be a valuable tool in enhancing students' motivation in the social studies learning process at SMP IT Nur Hasan.

Corresponding Author:

Dewi Mariastuti Khasanah,

Universitas Muhammadiyah Surakarta

Jl. A. Yani, Pabelan, Kartasura, Sukoharjo, Jawa Tengah 57169 Indonesia

E-mail: dewimk45@gmail.com

How to Cite:

Khasanah, D.M., Masduki., Haryanto, S. (2024). *Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS*. Khazanah Pendidikan-Jurnal Ilmiah Kependidikan (JIK), 18 (1), 114-117



1. PENDAHULUAN

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) membutuhkan individu untuk memiliki kemampuan menguasai informasi dan pengetahuan. Oleh karena itu, penting untuk memiliki kemampuan memperoleh, menentukan, dan mengolah isu dengan kritis, logis, dan kreatif. Perkembangan teknologi, terutama dalam dunia pendidikan, telah menjadi bagian integral dari setiap komponen pendidikan. Proses belajar-mengajar tidak dapat lepas dari pengaruh teknologi. Guru perlu mengikuti perkembangan zaman dan menggunakan alat-alat yang sesuai.

Guru berperan sebagai pihak pertama yang berinteraksi langsung dengan siswa dalam pembelajaran IPS. Guru memiliki peran penting dalam memberikan penjelasan optimal, mengevaluasi proses pembelajaran secara objektif, menciptakan kondisi ideal dalam aktivitas pembelajaran, dan menyediakan sarana untuk mempermudah siswa dalam mengamati dan memproses informasi.

Pentingnya media pembelajaran dalam meningkatkan motivasi belajar siswa menjadi perhatian utama. Penggunaan media pembelajaran, seperti aplikasi Canva, memberikan variasi dan menghindari monoton dalam proses pembelajaran. Canva sebagai alat pembelajaran dapat memudahkan siswa memahami materi dengan tampilan fitur-fitur menarik seperti video, teks, grafik, audio, dan animasi yang dapat disesuaikan dengan topik pembelajaran (Tanjung & Faiza, 2019). Triningsih (2021) mengeksplorasi potensi Canva sebagai alat desain untuk meningkatkan pengalaman belajar dalam pendidikan berbasis teknologi. Penulis berpendapat bahwa antarmuka Canva yang ramah pengguna dan template desain yang luas menjadikannya platform yang ideal bagi guru untuk membuat materi pembelajaran yang menarik secara visual dan interaktif. Dengan memanfaatkan Canva, guru dapat membuat rencana pembelajaran dan aktivitas menarik yang sesuai dengan gaya belajar berbeda, sehingga meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa. Menurut Tanjung dan Faiza (2021), sebagaimana dibahas dalam penelitian Fitria dkk. (2021), penggunaan Canva dalam media pembelajaran membawa beberapa keuntungan. Canva memungkinkan pembuatan berbagai jenis desain, lengkap dengan fitur animasi, template, dan penomoran halaman. Keunggulan tersebut dapat merangsang kreativitas guru dan siswa secara efisien selama kegiatan desain, yang kemudian dapat digunakan sebagai bahan presentasi yang menarik, seperti slide, peta pikiran, dan poster.

Dalam konteks pembelajaran IPS di SMP IT Nur Hasan, penggunaan Canva dianggap sebagai alternatif yang efektif. Hasil observasi menunjukkan kurangnya motivasi siswa karena pembelajaran yang monoton dan keterbatasan media pembelajaran. Canva diharapkan dapat membantu guru dalam merancang materi pembelajaran yang menarik dan meningkatkan motivasi siswa. Penelitian ini bertujuan untuk menilai efektivitas penggunaan aplikasi Canva dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPS di SMP IT Nur Hasan.

2. METODE

Metode penelitian adalah suatu pendekatan ilmiah untuk mengumpulkan data dengan tujuan dan manfaat tertentu. Terdapat empat aspek kunci yang harus diperhatikan dalam metode penelitian, yakni: cara ilmiah, data, tujuan, dan manfaat. Penggunaan cara ilmiah mengimplikasikan bahwa kegiatan penelitian ini didasarkan pada prinsip-prinsip keilmiah, yang mencakup rasionalitas, empiris, dan sistematika. Rasionalitas mencerminkan bahwa kegiatan penelitian dilakukan dengan cara yang masuk akal, dapat dicapai melalui penalaran manusia. Empiris menandakan bahwa prosedur yang digunakan dapat diamati oleh indera manusia, memungkinkan pengamat lain untuk melihat dan memahami metode yang digunakan (Sugiyono, 2015).

Penelitian ini mengadopsi desain penelitian pre-eksperimental dengan rancangan one-shot case study, di mana hanya satu kelompok yang digunakan tanpa adanya kelompok pembandingan. Populasi fokus terdiri dari 66 siswa kelas 9 SMP IT Nur Hasan. Namun, sampel sebanyak 33

siswa dari populasi ini dipilih untuk penelitian ini. Desain studi kasus one-shot/ One Shot Case study dipilih untuk menunjukkan kekuatan pengukuran dan nilai ilmiah dari desain penelitian.

X	O
---	---

Gambar 1. *One shot case study*

Dalam penelitian ini yang menjadi variabel bebas (X) adalah perlakuan yang diberikan kepada kelompok eksperimen, dimana siswa menggunakan aplikasi pembelajaran Canva pada saat proses pembelajaran. Sedangkan variabel terikat (O) adalah tingkat motivasi belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui secara mendalam bagaimana penggunaan aplikasi Canva sebagai alat pembelajaran dapat mempengaruhi motivasi siswa kelas 9 SMP IT Nur Hasan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan pengamatan terhadap kegiatan pembelajaran 33 siswa kelas 9 SMP IT Nur Hasan selama penelitian menggunakan aplikasi Canva, beberapa poin dapat diidentifikasi sebagai berikut:

Tabel 1. Distribusi frekuensi dan Persentase aktivitas belajar Siswa

No	Aktivitas Belajar Siswa	Pertemuan atau frekuensi		Persen %	
		I	II	I	II
1.	Mampu menyimpulkan dari pembahasan yang telah dilakukan	20	30	60,60	90,90
2.	Berani mengutarakan pertanyaan dan opini	5	15	15,15	45,45
3.	Dapat menyelesaikan latihan-latihan yang diberikan	20	31	60,60	93,93
4.	Antusias dalam proses belajar menggunakan Canva.	25	33	75,75	100
5.	Penuh semangat saat mengikuti pembelajaran menggunakan Canva.	25	33	75,75	100
6.	Mampu menghargai teman yang memiliki kesulitan	25	31	75,75	93,93
7.	Mampu berkolaborasi dengan baik	25	31	75,75	93,93
8.	Berpartisipasi aktif dalam pembelajaran menggunakan Canva	25	33	75,75	100
9.	Siswa menyelesaikan tugas yang diberikan sesuai dengan waktu yang ditentukan	24	31	72,72	93,93
10.	Siswa aktif memperhatikan penjelasan guru saat pembelajaran menggunakan Canva	25	33	75,75	100
Persentasi Aktivitas Siswa				66,35	91,20
Kategori				Baik	Sangat baik

Hasil analisis data aktivitas siswa menunjukkan adanya peningkatan dalam persentase aktivitas siswa selama dua pertemuan pembelajaran. Pada pertemuan pertama, persentase aktivitas siswa mencapai 66,35%, sedangkan pada pertemuan kedua, angka tersebut meningkat menjadi 91,20%. Kesimpulan yang dapat diambil adalah bahwa aktivitas siswa mengalami peningkatan yang signifikan dari pertemuan pertama hingga pertemuan kedua. Berdasarkan

kriteria yang telah ditetapkan, yaitu rentang nilai antara 81% hingga 100%, dapat disimpulkan bahwa persentase aktivitas siswa selama dua pertemuan tersebut masuk dalam kategori sangat baik. Ini mengindikasikan bahwa siswa terlibat aktif dan responsif dalam proses pembelajaran yang melibatkan penggunaan media pembelajaran aplikasi Canva. Peningkatan ini menunjukkan efektivitas Canva dalam meningkatkan partisipasi siswa selama pembelajaran.

4. SIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan aplikasi Canva efektif dalam proses pembelajaran IPS di kelas 9 SMP IT Nur Hasan telah memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar siswa. Hasil penelitian ini memberikan indikasi bahwa penggunaan Canva sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan minat dan semangat belajar siswa dalam konteks mata pelajaran IPS. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa integrasi Canva dalam pembelajaran IPS di SMP IT Nur Hasan memiliki potensi untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan meningkatkan motivasi siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Fitria, V.a., Habibi, A.R., Hakim, L., & Islamiyah, M. (2021). Pemanfaatan Canva untuk Mendukung Media Pembelajaran Online Siswa Siswi SMK
- Sugiyono. (2013). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta
- Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika Rahma Elvira Tanjung 1) , Delsina Faiza 2) 1. *Jurnal Vokasional Teknik Elektronika Dan Informatika*, 7(2), 79– 85.
- Triningsih, Diah erna. (2021). Penerapan Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyajikan Teks Tanggapan Kritis Melalui Pembelajaran Berbasis Proyek. *Paper Knowlede. Toward A Media History Of Documents*, 15(1), 128-144.

<https://jurnalnasional.ump.ac.id/index.php/khazanah/index>