



PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS CANVA TERHADAP MOTIVASI DAN MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA KELAS IV DI SDN 05 PULAU PUNJUNG

Arleni Setia Suci¹, Carli Sumarni², Ulfa Riana³

Universitas Dharmas Indonesia

1Setiasucii06@gmail.com, 2carlisumarni15@gmail.com, 3ulfariana454@gmail.com

Abstract: *This study aims to increase students' interest and motivation to learn and make it easier for teachers to explain learning materials through the use of Canva-based learning media in class IV SDN 05 Pulau Punjung, especially in Mathematics. In this study, the method used is a qualitative method, using data collection techniques in the form of observation, interviews and documentation. From the results of the interviews that have been conducted, researchers found various problems including lack of motivation and interest in learning for students, then there are still students who are not serious and do not pay attention to teachers in participating in learning, and also the lack of use of learning media by teachers. These findings indicate the need for innovation in learning, one of which is through the use of technology-based media such as Canva to create a more interesting, creative and interactive learning atmosphere.*

Keywords: *Learning Media, Canva Application, Interest and motivation*

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa serta memudahkan guru dalam menjelaskan materi pembelajaran melalui penggunaan media pembelajaran berbasis canva dikelas IV SDN 05 Pulau Punjung terutama pada mata pembelajaran Matematika. Dalam penelitian ini metode yang digunakan yaitu metode kualitatif, dengan menggunakan teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara dan dokumentasi. Dari hasil wawancara yang telah dilakukan, peneliti menemukan berbagai permasalahan antara lain seperti kurangnya motivasi dan minat belajar siswa, kemudian masih ada siswa yang tidak serius dan tidak memperhatikan guru dalam mengikuti pembelajaran, dan juga kurangnya penggunaan media pembelajaran oleh guru. Temuan-temuan ini menunjukkan perlunya inovasi dalam pembelajaran, salah satunya melalui penggunaan media berbasis teknologi seperti Canva untuk membuat suasana belajar yang lebih menarik, kreatif dan interaktif.

Kata kunci: *Media Pembelajaran, Aplikasi Canva, Minat dan motivasi*

PENDAHULUAN

Seiring kemajuan teknologi dan perkembangan zaman proses pembelajaran menjadi mudah, tetapi peserta didik memanfaatkan teknologi dengan kesenangan mereka sehingga

mengabaikan pembelajaran dan pendidikan. Dan di zaman sekarang sering kali kita temui bahwa peserta didik kurangnya minat dan motivasi belajar. Pendidikan sangat penting untuk membentuk manusia yang

terampil dan dapat berkarya secara baik individual ataupun kelompok. Untuk itu, maka perlunya pendidikan dituntut agar bisa mempunyai mutu yang bisa meneruskan generasi baru yang berguna untuk bangsa. Anzelina, (2019 : 752) menyatakan Pendidikan adalah hal penting yang bisa mendukung serta memajukan suatu bangsa.

Pendidikan sangat berpengaruh terhadap kepribadian manusia terutama anak sekolah dasar. Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 pasal 1 terkait Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan adalah usaha yang dilakukan dengan sadar dan terencana untuk membuat lingkungan belajar dan proses pembelajaran. Tujuannya adalah agar siswa bisa lebih secara aktif meningkatkan kemampuan dalam diri mereka, termasuk dalam hal kejiwaan, pengendalian diri, kecerdasan, kepribadian, akhlak yang baik, serta keterampilan untuk diri mereka sendiri, lingkungan masyarakat, bangsa dan negara.

Matematika sebenarnya memiliki peranan yang sangat penting, Bukan hanya pada pelajaran di sekolah, tapi juga berguna di banyak bidang ilmu dan kehidupan sehari-hari. Matematika bisa membuat kita untuk berpikir lebih logis dan kritis. Tetapi sayangnya, masih

banyak siswa yang kurang suka sama pelajaran ini. Padahal, kalau dipahami dengan cara yang menyenangkan, pembelajaran matematika bisa menjadi seru dan sangat mudah dipahami. Namun kurangnya minat peserta didik terhadap pembelajaran matematika, mereka merasakan pembelajaran matematika adalah pembelajaran yang sulit untuk dimengerti dan membuat tidak menarik dan cenderung membosankan (Miftahul Jannah et al., 2023). Hal ini disebabkan karena pelaksanaan pembelajaran yang belum optimal dalam penggunaan bahan ajar. Pengaruh lainnya yaitu makin berkurangnya motivasi dan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran. Supaya kegiatan pembelajaran menjadi lebih kreatif dan tidak membosankan, guru perlu memakai media pembelajaran yang menarik dan kreatif. Dengan menerapkan media pembelajaran bisa mempermudah guru dalam menjelaskan materi pelajaran kepada siswa. Jadi, dengan menggunakan media ini, siswa bisa lebih mudah paham, lebih tertarik, bahkan lebih semangat buat belajar karena pikirannya, perasaannya, dan perhatiannya ikut terpancing (Hapsari & Zulherman, 2021).

Sedangkan menurut Slameto, (2019 : 57) mengungkapkan “Salah satu

tantangan yang ditemukan dalam dunia pendidikan sekarang yaitu kurangnya minat belajar siswa, terutama dalam pembelajaran Matematika. Minat sangat memiliki pengaruh terhadap proses belajar, sebab jika materi yang diajarkan tidak cocok dengan minat siswa, mereka tidak mau belajar dengan maksimal, karena tidak ada hal yang menarik bagi mereka. Secara umum, minat dalam proses pelajaran sangat perlu bagi siswa. Jika siswa tidak mempunyai ketertarikan terhadap materi yang dipelajari mereka menjadi sulit untuk mencapai hasil yang baik (Barimbing et al., 2022).

Berdasarkan permasalahan dari hasil observasi dan wawancara kepada guru wali kelas IV di SDN 05 Pulau Punjung, ditemukan fakta bahwa siswa masih kurang memiliki motivasi dan minat belajar, juga masih ada peserta didik yang tidak serius dan tidak mengamati guru Ketika pembelajaran berlangsung, serta penggunaan media pembelajaran oleh guru yang masih kurang. Selain itu, metode pembelajaran yang dipakai oleh guru masih menggunakan metode ceramah.

Berdasarkan dari persoalan tersebut bahwa kami tertarik untuk meneliti persoalan tersebut dengan judul *“Pengaruh Penggunaan Media*

Pembelajaran Berbasis Canva Terhadap Motivasi Dan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV Di SDN 05 Pulau Punjung” tujuan dari peneliti ini yaitu untuk meningkatkan minat dan motivasi peserta didik dan memudahkan guru dalam menjelaskan materi pembelajaran melalui media canva dikelas IV SDN 05 Pulau Punjung pada mata pelajaran Matematika.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan pada kelas IV SD Negeri 05 Pulau Punjung, Kabupaten Dharmasraya, Provinsi Sumatera Barat. Pada penelitian ini metode yang digunakan adalah metode kualitatif. Menurut Bogdan dan Taylor oleh Moleong, penelitian kualitatif adalah pendekatan yang menghasilkan data secara jelas, baik dalam bentuk kalimat tertulis maupun lisan dari seseorang yang menjadi subjek penelitian, dan perilaku yang diamati secara langsung (Safrudin et al., 2023).

Pada penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data melalui kegiatan wawancara, observasi dan dokumentasi (Thaib & Golung, 2017).

1. Wawancara

Kegiatan wawancara ini dilaksanakan oleh peneliti dengan menanyakan beberapa pertanyaan kepada guru wali kelas IV. Tujuannya

adalah untuk memperoleh informasi mengenai permasalahan yang dialami oleh siswa Ketika pembelajaran di SDN 05 Pulau Punjung, Kabupaten Dharmasraya.

2. Observasi

Kegiatan observasi ini dilakukan oleh peneliti dengan cara mengamati kondisi lingkungan lingkungan sekolah, peserta didik, dan ruangan kelas IV SDN 05 Pulau Punjung Kabupaten Dharmasraya.

3. Studi Pustaka

Studi pustaka ini dibuat agar data yang didapat dari wawancara dan observasi jadi lebih kuat dan lengkap. Caranya, peneliti mengumpulkan berbagai informasi dari artikel dan jurnal online, lalu menyimpulkan isinya sesuai dengan topik yang dibahas. Berdasarkan hasil yang diperoleh dari wawancara dan observasi yang ditujukan guru wali kelas IV di SDN 05 Pulau Punjung Kabupaten Dharmasraya

4. Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan oleh peneliti untuk bukti dan menguatkan bukti yang diperoleh dari hasil observasi dan wawancara di SDN 05 Pulau Punjung Kabupaten Dharmasraya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian dari observasi, wawancara, dan dokumentasi yang sudah dilaksanakan bersama guru wali kelas IV di SDN 05 Pulau Punjung, peneliti mendapatkan beberapa temuan penting di lapangan. Kemudian selanjutnya permasalahan ini akan dibahas lebih lanjut yaitu sebagai faktor yang memengaruhi siswa (Putri et al., 2017).

A. Faktor Eksternal

Yaitu factor yang berasal dari luar diri siswa yang bisa memengaruhi cara mereka belajar. Faktor ini biasanya datang dari guru, orang tua, dan juga ruang lingkup pertemanan mereka.

1. Faktor yang Berasal dari Guru

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti, kurangnya penggunaan media pembelajaran, metode yang dipakai masih metode ceramah, model pembelajaran deep learning masih belum optimal. Menurut Sari, Murtono dan Ismaya (2021), didalam dunia Pendidikan Guru memiliki peranan yang sangat penting, apalagi Ketika proses belajar sedang berlangsung. Kehadiran dan cara mengajar guru bisa memengaruhi

semangat dan minat siswa dalam belajar.

2. Faktor yang Berasal dari Lingkungan Keluarga dan Orang Tua

Dari wawancara yang telah dilakukan peneliti, terlihat bahwa lingkungan keluarga, terutama peran orang tua, punya pengaruh besar terhadap minat belajar siswa. Sayangnya, masih banyak orang tua yang belum memberikan perhatian, dukungan, serta dorongan semangat kepada anaknya yang ingin belajar. Dan juga, komunikasi antara guru dan orang tua juga masih minim.

Faktor-faktor seperti hubungan anak dengan orang tua, kondisi sosial ekonomi keluarga, suasana rumah, lingkungan sekitar, serta tingkat pendidikan orang tua semuanya bisa memengaruhi semangat dan minat anak dalam belajar. Kalau lingkungan di rumah mendukung, biasanya anak juga jadi lebih termotivasi untuk belajar dengan baik.

3. Faktor yang Berasal dari Lingkungan Pertemanan.

Berdasarkan data dari wawancara yang dilakukan peneliti, terlihat bahwa lingkungan pertemanan punya pengaruh yang cukup besar terhadap minat dan motivasi belajar siswa. Hal tersebut

sejalan dengan pendapat Budikuncoroningsih (2017) yang menyatakan bahwa teman sebaya bisa memberikan pengaruh, baik itu positif maupun negatif. Contohnya, kalau teman-teman mereka sopan, rajin belajar, dan semangat sekolah, biasanya siswa juga akan ikut terbawa jadi lebih baik. Mereka bisa saling mengajak belajar bareng, berdiskusi, atau saling bantu mengerjakan tugas, sehingga semangat belajarnya pun meningkat. Tapi sebaliknya, kalau teman-teman mereka lebih sering main game, malas belajar, dan sering menunda tugas, siswa bisa ikut-ikutan terbawa kebiasaan buruk itu. Akibatnya, mereka jadi kurang fokus belajar dan melupakan tanggung jawab sebagai pelajar.

B. Faktor Internal

Adalah sesuatu hal yang berasal dari dalam diri siswa sendiri. Misalnya, rasa penasaran yang tinggi dan semangat belajar yang muncul bukan karena paksaan, tetapi karena kemauan sendiri (Mesra, Kuntarto & Chan, 2021). Kalau seseorang punya cita-cita, biasanya itu bisa jadi pendorong kuat untuk belajar lebih giat. Karena mereka sadar kalau cita-cita nggak akan tercapai begitu saja

harus dikejar dan diperjuangkan. Faktor ini sangat penting karena benar-benar datang dari diri sendiri. Karena itulah, motivasi dari dalam ini biasanya bertahan lebih lama dibanding motivasi dari luar. Faktor internal yang berasal dari dalam diri siswa, seperti rasa penasaran dan motivasi yang tinggi untuk meraih prestasi, sangat berpengaruh terhadap minat dan semangat mereka dalam belajar. Faktor ini bisa membuat siswa untuk lebih aktif terlibat selama proses pembelajaran. Karena datang dari kemauan sendiri, siswa jadi lebih serius, berinisiatif, dan bersemangat saat mengikuti pelajaran di kelas. Salah satu contoh faktor internal yang bisa mempengaruhi minat belajar siswa yaitu persepsi mereka sendiri. Kalau siswa punya pandangan atau persepsi yang positif terhadap suatu materi pelajaran, biasanya mereka akan lebih penasaran dan tertarik untuk mempelajarinya lebih dalam (Gani, 2016). Rasa ingin tahu yang tinggi inilah yang akhirnya mendorong minat belajar mereka. Sementara itu, faktor eksternal adalah hal-hal dari luar diri siswa yang juga bisa memengaruhi semangat belajar. Misalnya, bagaimana pendekatan

guru di kelas, cara mengajarnya, metode pembelajaran yang digunakan, dan apakah guru menggunakan media pembelajaran atau tidak. Selain itu, kondisi lingkungan sosial dan keadaan ekonomi orang tua, perhatian yang diberikan kepada anak, interaksi antara orang tua dan anak, keadaan rumah, jenjang pendidikan orang tua, serta ruang lingkup pertemanan dan sekolah juga sangat berpengaruh terhadap motivasi dan minat belajar siswa.

Melihat berbagai alasan yang memengaruhi minat belajar siswa, oleh karena itu cara yang bisa diterapkan adalah penggunaan aplikasi Canva dalam pembelajaran matematika. Penggunaan Canva diharapkan bisa meningkatkan kreativitas guru dalam menjelaskan materi, maka proses belajar jadi lebih menarik serta mudah dipahami. Dalam penelitian ini, Canva dipilih sebagai media pembelajaran karena sebagian besar siswa sudah akrab dengan teknologi. Mereka juga cenderung antusias saat belajar menggunakan media digital, sehingga Canva menjadi pilihan yang tepat untuk membantu siswa lebih aktif dan tertarik dalam mengikuti

pelajaran matematika. Canva bisa digunakan kapan saja dan di mana saja, baik melalui website maupun aplikasi yang tersedia di Google Play Store. Aplikasi canva ini mengadakan berbagai bentuk fitur menarik yang bisa dimanfaatkan untuk membuat desain pembelajaran yang kreatif dan menarik. Seperti membuat desain menggunakan berbagai template, animation, font, elemen, background removal, hyperlink, gift, serta dapat mengunggah foto, audio, video, transisi dan sebagainya. Fitur-fitur yang ada di Canva bisa disesuaikan dengan kebutuhan masing-masing pengguna. Siapa saja bisa menggunakan Canva, kapan pun dan di mana pun, sesuai keperluannya. Tujuan utamanya tentu saja untuk membuat siswa agar lebih fokus, lebih mudah mengerti, dan tertarik dengan materi pelajaran yang disampaikan.

Ada beberapa kelebihan dan kekurangan pada aplikasi Canva yaitu sebagai berikut:

1. Kelebihan canva: meningkatkan kreativitas guru, Mempermudah pembuatan desain dan Guru bisa dengan mudah membuat desain yang sesuai dengan materi dan kebutuhan pembelajaran, tanpa

harus punya keahlian khusus di bidang desain grafis, mudah digunakan oleh semua kalangan karena canva mudah untuk digunakan oleh siapa aja, dan canva menyediakan berbagai fitur yang memudahkan pengguna untuk mengaksesnya.

2. Kekurangan canva: dalam menggunakan canva tentunya perlunya jaringan internet dalam penggunaannya, pada aplikasi canva juga terdapat berbagai fitur yang berbayar, tetapi masih ada juga yang bisa digunakan dengan gratis. Namun hal tersebut tidak menjadi suatu masalah dalam penggunaannya, karena kita bisa menyesuaikannya sesuai dengan kebutuhan.

Penerapan aplikasi canva dapat memudahkan guru dalam merancang pembuatan media pembelajaran. Karena hasil desain dari canva yang menarik mampu meningkatkan daya tarik siswa dan menambah motivasi mereka Ketika proses pembelajaran. Oleh karena itu media pembelajaran yang cocok digunakan dalam pembelajaran matematika yaitu media pembelajaran audio visual. Media audio visual adalah jenis media

pembelajaran yang bisa dilihat dan didengar secara bersamaan, seperti video, film bersuara, atau tayangan slide. Media ini diterapkan untuk menyampaikan informasi atau materi pelajaran dengan cara yang lebih menarik. Setelah menggunakan media tersebut siswa diperlukan bisa lebih tertarik dan termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran. Tampilan visual yang menarik dan suara yang mendukung isi materi bisa membantu siswa lebih mudah memahami pelajaran dan tidak cepat bosan di kelas (Miftahul Jannah et al., 2023). Hal ini tentunya membutuhkan kreativitas dari guru dalam menggunakan media pembelajaran tersebut. Dengan adanya media ini mempermudah guru dan siswa dalam berinteraksi, serta kegiatan belajar menjadi lebih optimal, dan tentunya memudahkan seorang guru saat menjelaskan materi pelajaran. Pembelajaran yang optimal bisa membuat siswa lebih nyaman dan tidak mudah merasa bosan atau jenuh saat mengikuti kegiatan belajar. Salah satu penyebabnya adalah karena tampilan media pembelajaran yang dipakai lebih menarik dan variatif. Saat materi disampaikan dengan cara

yang menyenangkan dan visual yang menarik, siswa jadi lebih fokus, semangat, dan antusias untuk belajar.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis dan permasalahan yang sudah ditemukan, dapat diperoleh kesimpulan yaitu penggunaan aplikasi Canva merupakan sebagai pilihan yang tepat untuk membuat proses pembelajaran menjadi kreatif, khususnya dalam pelajaran matematika. Media yang paling cocok digunakan yaitu media audio visual, sebab bisa menjelaskan materi dengan cara yang mudah dimengerti dan menarik bagi siswa. Dengan memanfaatkan media audio visual berbasis Canva, guru akan lebih mudah terbantu dalam menjelaskan materi pelajaran secara efektif dan mudah disampaikan. Selain itu, penggunaan media ini diharapkan mampu mendorong motivasi serta minat belajar siswa selama kegiatan belajar berlangsung.

DAFTAR PUSTAKA

- Barimbing, A., Abi, A. R., & Silaban, P. J. (2022). Analisis Faktor Rendahnya Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas Vi Sd. *JURNAL PAJAR (Pendidikan Dan Pengajaran)*, 6(4), 1065. <https://doi.org/10.33578/pjr.v6i4>.

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.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1237>

Miftahul Jannah, F. N., Nuroso, H.,

Mudzanatun, M., & Isnuryantono, E. (2023). Penggunaan Aplikasi Canva dalam Media Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(1).
<https://doi.org/10.20961/jpd.v11i1.72716>

Putri, D. J., Angelina, S., Claudia, S., &

Mujazi, R. M. (2017). *Faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa di kecamatan larangan tangerang*. 9.

Safrudin, R., Zulfamanna, Kustati, M., &

Sepriyanti, N. (2023). Penelitian Kualitatif. *Journal Of Social Science Research*, 3(2), 1–15.

Thaib, B. P. L., & Golung, A. M. (2017).

Peranan Ketersediaan Jurnal Ilmiah dalam Menunjang Proses Belajar bagi Mahasiswa di Perpustakaan Terpadu Politeknik Kesehatan Kemenkes Manado. *Acta Diurna Komunikasi*, 6(4), 1–11.