

Jurnal Pemikiran dan Pendidikan Dasar Islam

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA AJAR CANVA PADA MATA
PELAJARAN IPA TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS IV SD
ISLAM AN-NUR**

**THE EFFECT OF USING CANVA AS A TEACHING MEDIA IN SCIENCE
SUBJECTS ON THE LEARNING MOTIVATION OF FOURTH-GRADE
STUDENTS AT SD ISLAM AN-NUR**

Shalwa Fauziyah Leksono¹, Asep Saefurohman², Fithri Meiliawati³

Program Studi PGMI UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten, Indonesia ^{1, 2, 3}

shalwafauziyah@gmail.com¹, asep.saefurohman@uinbanten.ac.id²,

fithri.meiliawati@uinbanten.ac.id³

*penulis korespondensi: shalwafauziyah@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mengkaji pengaruh penggunaan media ajar canva dalam bidang studi ilmu pengetahuan alam terhadap motivasi belajar peserta didik kelas IV Sekolah Dasar Islam An-Nur. Dalam studi ini menerapkan pendekatan kuantitatif menggunakan metode kuasi-eksperimen jenis *non-equivalent pretest-posttest control group design*. Berdasarkan pengkajian data penelitian, diperoleh bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, dengan signifikan (2-tailed) sebesar $0,000 > 0,05$. Maka, dapat dikatakan bahwa penggunaan media ajar Canva pada mata pelajaran IPA memiliki pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar peserta didik kelas IV di SD Islam An-Nur. Terlihat dari perbandingan nilai rata-rata motivasi belajar kelas kontrol *pre angket* sebesar 69,47, sedangkan *post angket* sebesar 70,00. Nilai rata-rata motivasi belajar meningkat sebesar 0,53 pada kelas kontrol, aktivitas belajar dilaksanakan dengan menggunakan media ajar konvensional berupa buku paket. Sementara itu, pada kelas eksperimen *pre angket* sebesar 62,05, sedangkan *post angket* sebesar 90,79. Nilai rata-rata motivasi belajar meningkat sebesar 28,74 pada kelas eksperimen menggunakan media ajar canva berupa video animasi. Temuan ini dipertegas dengan perolehan hasil observasi pada kelas eksperimen yaitu kesesuaian modul ajar dengan pelaksanaan pembelajaran sebesar 100%, selanjutnya aktivitas belajar siswa sebesar 95,8%. Artinya, partisipasi siswa meningkat baik dari kefokusannya memperhatikan penjelasan materi, rasa ingin tahu pada mata pelajaran IPA materi fotosintesis, kolaborasi antarkelompok saat menggunakan media ajar canva berupa video animasi terhadap motivasi belajar siswa dalam pelaksanaan aktivitas belajar.

Kata Kunci: Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), Media Pembelajaran Canva berupa video animasi, Motivasi belajar.

ABSTRACT

This study aims to examine the effect of using Canva as a teaching medium in the field of Natural Sciences on the learning motivation of fourth-grade students at SD Islam An-Nur. This study employed a quantitative approach using a quasi-experimental method with a *non-equivalent pretest-posttest control group design*. Based on the analysis of the research data, it was found that H_0 was rejected and H_a was accepted, with a significance value (2-tailed) of $0.000 > 0.05$. Thus, it can be concluded that the use of Canva as a teaching medium in Science subjects does have a significant effect on the learning motivation of fourth-grade students at SD Islam An-Nur. It can be seen from the comparison of the average value of learning motivation In the control class, the pre-questionnaire score was 69.47, while the post-questionnaire score was 70.00, showing an increase of 0.53. Learning activities in the control class were conducted using conventional teaching media in the form of textbooks. Meanwhile, in the experimental class, the pre-questionnaire score was 62.05, and the post-questionnaire score reached 90.79, resulting in an increase of 28.74, through the use of Canva-based teaching media in the form of animated videos. These findings are further supported by observation results in

the experimental class, showing that the alignment between the teaching module and instructional implementation reached 100%, while student learning activities reached 95.8%. This indicates that student participation improved, particularly in terms of focusing on the material explanation, developing curiosity in the Science topic of photosynthesis, and collaborating within groups when using Canva-based animated video media, all of which contributed positively to students' learning motivation during learning activities.

Keywords: *Natural Science Subject, Canva Based Teaching Media in the Form of Animated Videos, Learning Motivation.*

PENDAHULUAN

Salah satu bidang studi yang wajib tercantum dalam kurikulum tingkat SD/MI adalah Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) (Saefurrohman, 2016). Bidang studi Ilmu Pengetahuan Alam memiliki peran penting dalam pengajaran di tingkat sekolah dasar, hal ini mendorong pertumbuhan kemampuan berpikir ilmiah siswa serta memungkinkan mereka mempelajari konsep melalui berbagai kegiatan eksperimen secara mandiri. Proses pembelajaran IPA menuntut peserta didik dalam pertumbuhan pola pikir ilmiah, termasuk rasa ingin tahu dan keterbukaan terhadap pengetahuan baru, dan kejujuran dalam mengolah data (Inayah et al., 2020). Namun dalam praktiknya, sebagian besar peserta didik memandang bahwa mata pelajaran IPA hanya berkaitan dengan hafalan terhadap rumus dan konsep-konsep yang abstrak dan kompleks terdapat dalam materi. Anggapan ini berimplikasi pada rendahnya kemampuan peserta didik dalam mengembangkan keterampilan proses sains yang penting dalam upaya menemukan solusi terhadap suatu permasalahan di lingkungan sekitarnya. Motivasi siswa di kelas dalam mengikuti pembelajaran IPA masih relatif rendah. Salah satu faktor yang memengaruhi kondisi ini adalah kurangnya variasi dalam penyajian materi, baik dari segi metode maupun media pembelajaran. Metode pembelajaran yang cenderung bersifat satu arah serta penggunaan media yang terbatas, seperti hanya mengandalkan buku paket, membuat proses belajar kurang interaktif dan tidak menarik bagi sebagian siswa. Akibatnya, siswa menjadi mudah kehilangan fokus, kurang terlibat secara aktif, dan mengalami penurunan minat selama pembelajaran berlangsung (Gumilar, 2023).

Motivasi belajar menjadi salah satu aspek penting yang turut memberikan dampak terhadap prestasi akademik siswa dan menjadi indikator keberhasilan pendidikan. Menurut temuan kajian *Programme for International Student Assessment (PISA)* prestasi sains peserta didik Indonesia menempati urutan ke-69 dari 76 negara, motivasi memiliki korelasi signifikan dengan hasil belajar, khususnya dalam aspek literasi, matematika, dan sains. Peserta didik dengan tingkat motivasi yang tinggi umumnya memperlihatkan sikap tekun serta memiliki rasa ingin tahu, partisipasi aktif dalam aktivitas belajar (Fane & Sugito, 2019). Menurut observasi peneliti saat pelaksanaan kegiatan PLP Integratif di SD Islam An-nur, ditemukan permasalahan penting terkait tingkat motivasi saat siswa belajar dalam mata pelajaran IPA relatif rendah. Gejala ini terlihat melalui perilaku siswa yang menunjukkan kejenuhan selama pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Peserta didik cenderung mudah kehilangan minat dan konsentrasi, terutama ketika media pembelajaran yang digunakan bersifat monoton, tidak interaktif, dan cenderung satu arah. Hal ini ditunjukkan dengan adanya perilaku tidak fokus seperti menghentakkan kaki ke bawah meja, memainkan alat tulis, serta melakukan aktivitas lain di luar kegiatan pembelajaran. Temuan ini bertentangan dengan indikator motivasi dalam aktivitas belajar sebagaimana dikemukakan oleh (Uno, 2019), bahwa perlu tersedianya kegiatan menarik dalam belajar. Namun, kenyataan yang terjadi justru sebaliknya. Apabila keadaan tersebut tidak segera ditangani, maka hal itu berpotensi mengganggu konsentrasi siswa lainnya. Situasi ini, bertentangan dengan salah satu indikator motivasi belajar yaitu terciptanya lingkungan belajar yang kondusif.

Penggunaan media ajar yang tepat memegang peranan penting dalam membangkitkan motivasi belajar dan keberhasilan penyampaian materi ajar kepada siswa.

Hal ini disebabkan oleh adanya langkah strategis yang dapat diterapkan guna meningkatkan semangat belajar dengan menghadirkan media yang menarik dan tepat sasaran. Dalam mata pelajaran IPA, keberadaan media ajar memiliki peranan yang cukup penting, karena media tidak semata-mata berperan sebagai alat bantu dalam mengajar. Namun, mampu menjalankan sebagian peran guru dalam menyajikan materi pelajaran. Media ajar mampu menyampaikan hal-hal yang tidak dapat diungkapkan secara optimal melalui penuturan verbal, bahkan konsep-konsep yang bersifat abstrak dapat dikonkretkan dengan adanya media, sehingga dengan penggunaan media ajar siswa dapat lebih mudah memahami materi yang diajarkan (Kinanti et al., 2024).

Dalam kajian oleh (Fauziah et al., 2022), tentang pengaruh pembelajaran interaktif berbasis video terhadap motivasi dan capaian belajar siswa. Kajian eksperimen yang dilaksanakan di beberapa sekolah menengah pertama mengungkapkan bahwa peserta didik yang terlibat dalam pembelajaran dengan media video interaktif menunjukkan tingkat motivasi yang lebih tinggi dan capaian belajar yang lebih baik jika dibandingkan peserta didik yang belajar melalui materi cetak dan ceramah. Video memberikan stimulasi visual dan auditori yang mempermudah peserta didik mencerna konten pembelajaran dengan kedalaman pemahaman yang lebih tinggi, sehingga dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam aktivitas belajar. Maka diperlukan kajian guna mengetahui pengaruh pembelajaran IPA melalui media canva terhadap motivasi belajar siswa kelas 4 Sekolah Dasar. Merujuk pada pemaparan latar belakang di atas, dengan demikian, penelitian ini berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Ajar Canva Pada Mata Pelajaran IPA Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SD Islam An-Nur”.

METODE PENELITIAN

Pelaksanaan pada studi ini menggunakan pendekatan kuantitatif, yaitu suatu jenis studi yang memanfaatkan data numerik serta analisis statistik, dengan perencanaan yang sistematis, terstruktur, dan dirancang secara jelas sejak tahap awal hingga penyusunan desain penelitian. Adapun studi ini mengaplikasikan metode kuasi eksperimen dengan rancangan *non equivalent control group*, yang dipilih sebagai rancangan penelitian yang dianggap paling sesuai. Model yang diterapkan dalam studi ini yaitu *pretest-posttest control group* (Siyoto, 2015). Sampel pada penelitian ini melibatkan kelompok eksperimen menerima perlakuan media ajar canva melalui video animasi, sementara kelompok kontrol memperoleh pembelajaran melalui media cetak konvensional berupa buku paket.

Seluruh peserta didik kelas 4 Sekolah Dasar Islam An-nur menjadi bagian dari populasi dalam penelitian ini, dengan jumlah 73 siswa dari 4 kelas yaitu kelas imam syafi'i dengan jumlah 19 siswa, imam hambali dengan jumlah 19 siswa, imam hanafi dengan jumlah 19 siswa, dan imam malik dengan jumlah 16 siswa. Peneliti dalam penelitian ini menetapkan jenis *nonprobability* yakni pemilihan sampel tidak acak melalui teknik *purposive sampling*, yakni metode penentuan sampel yang didasari pada pertimbangan peneliti serta ketentuan yang ditetapkan oleh pihak sekolah. Sampel dalam penelitian ini yaitu kelompok kontrol kelas 4 Syafi'i sejumlah 19 siswa, sedangkan kelompok eksperimen kelas 4 Hambali dengan jumlah 19 siswa.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam meliputi: wawancara, observasi, distribusi angket, dan dokumentasi. Sebelum instrumen angket diterapkan dalam riset, dilakukan terlebih dahulu serangkaian pengujian yang mencakup validitas serta reliabilitas. Selanjutnya data hasil penelitian dianalisis melalui penggunaan SPSS versi 22. Uji yang dipakai pada riset ini yakni uji *Independent Sample T-Test*. Penerapan analisis uji t hanya dapat dilakukan apabila persyaratan statistik terpenuhi, yaitu: (1) Pengujian Prasyarat Normalitas dan (2) Pengujian Prasyarat Homogenitas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di SD Islam An-Nur dengan alamat Jalan Raya Petir, Banjarsari, Cipocok Jaya, Kota Serang. Dalam penelitian ini instrumen yang digunakan berbentuk *pre-angket* dan *post-angket* yang telah melalui proses pengujian, yaitu uji validitas untuk memastikan apakah pernyataan dalam angket tersebut layak digunakan. Hasil uji validitas menunjukkan bahwa sebanyak 22 butir pernyataan dinyatakan memenuhi kriteria validitas, sementara 2 butir pernyataan lainnya tidak memenuhi syarat valid sehingga kedua butir tersebut *didrop*. Dengan demikian, 22 butir pernyataan yang valid digunakan sebagai instrumen *pre-angket* dan *post-angket*. Tahap berikutnya adalah melakukan uji reliabilitas guna menilai alat ukur tersebut menunjukkan tingkat keandalan yang baik, guna menjamin data memiliki taraf kepercayaan yang tinggi.

Pelaksanaan penelitian dilakukan dalam dua pertemuan. Pada pertemuan awal di kedua kelompok, yaitu kelompok kontrol dan kelompok eksperimen, diberikan *pre-angket*, selanjutnya mendapatkan perlakuan dengan penggunaan media pembelajaran yang sama agar tercipta kesetaraan, yaitu media ajar konvensional berupa buku paket. Pada pertemuan kedua, kelas kontrol melaksanakan pembelajaran melalui buku paket sebagai media konvensional. Sementara itu, kelas eksperimen diberikan perlakuan menggunakan media ajar *canva* berupa video animasi. Setelah proses pembelajaran pada pertemuan kedua selesai, kedua kelas diberikan *post-angket*. Dengan demikian, pengukuran motivasi belajar dilakukan dua kali, yakni sebelum dan setelah perlakuan diberikan.

Tabel 1.1: Rancangan Penelitian

Kelas	<i>Pre-Angket</i>	<i>Treatment</i>	<i>Post-Angket</i>
Kontrol	YK		YK
Eksperimen	YE	X	YE

Keterangan:

YK: Rerata nilai angket skor motivasi dari hasil sebelum dan sesudah yang tidak mendapatkan perlakuan pada kelas kontrol.

YE: Rerata nilai angket skor motivasi dari sebelum dan sesudah yang mendapatkan perlakuan pada kelas eksperimen.

X: Variabel bebas yang dimanipulasi dalam penelitian ini untuk mengetahui pengaruhnya terhadap variable terikat.

Observasi Pelaksanaan Pembelajaran Kelas Eksperimen Menggunakan Media Ajar *Canva* berupa Video Animasi pada Mata Pelajaran IPA Materi Proses Fotosintesis Pada Tumbuhan

Tabel 2.1 Hasil Lembar Observasi Peneliti dalam Proses Pembelajaran Menggunakan Media Ajar *Canva* Pada Mata Pelajaran IPA

No	Aspek	Skor	Persen (%)	Rata-rata	Persentase (%)
1.	Pendahuluan, Inti, dan Penutup	48	100	48/48x100	100%
Kategori					Sangat Baik

Berdasarkan Tabel 2.1, ketercapaian dalam proses pembelajaran IPA materi proses fotosintesis peserta didik kelas IV Imam Hambali sebagai Kelas Eksperimen terlaksana dengan kategori “Sangat Baik” dengan hasil persentase mencapai 100%.

Tabel 2.2 Hasil Lembar Observasi Peneliti dalam Proses Pembelajaran Menggunakan Media Ajar *Canva* Pada Mata Pelajaran IPA

No	Aspek	Skor	Persen (%)	Rata-rata	Persentase (%)
1.	Antusias dan Fokus Memperhatikan Video, Keaktifan Bertanya, Kolaborasi Kelompok Diskusi	23	100	23/24x100	95,8%
Kategori					Sangat Aktif

Berdasarkan Tabel 2.2, ketercapaian dalam proses pembelajaran IPA materi proses fotosintesis peserta didik kelas IV Imam Hambali sebagai Kelas Eksperimen dari segi keaktifan, fokus terhadap penjelasan, dan kolaborasi antarkelompok terlaksana dengan kategori “Sangat Aktif” dengan hasil persentase mencapai 95,8%.

Uji Prasyarat Normalitas

Uji Normalitas dengan bantuan SPSS *Shapiro-Wilk*, disebabkan ukuran sampel yang tidak mencapai 50. Kriteria penentuan keputusan dalam pengujian normalitas (Wulandari & Qomariah, 2024) sebagai berikut: 1) apabila nilai signifikansi (Sig.) > 0,05, menunjukkan data berdistribusi normal; 2) apabila nilai (Sig.) < 0,05, menandakan distribusi data tidak normal. Berdasarkan pengujian normalitas bisa dilihat tabel dibawah ini:

Tabel 3.1 Hasil Uji Prasyarat Normalitas *Shapiro Wilk*

Angket Motivasi Belajar	Kelas	<i>Shapiro-Wilk</i>		
		<i>Statistic</i>	<i>Df</i>	<i>Sig</i>
	<i>Pre-Angket</i> Kontrol	0,965	19	0,682
	<i>Post-Angket</i> Kontrol	0,967	19	0,725
	<i>Pre-Angket</i> Eksperimen	0,951	19	0,407
	<i>Post-Angket</i> Eksperimen	0,935	19	0,213

Kesimpulan dari Tabel 3.1 hasil data, yaitu, 1) Nilai Sig *Pre-Angket* Kelas Kontrol sebesar 0,682 > 0,05. Kesimpulan data penelitian menunjukkan distribusi yang normal. 2) Nilai Sig *Post-Angket* Kelas Kontrol sebesar 0,725 > 0,05. Kesimpulan data penelitian menunjukkan distribusi yang normal. 3) Nilai Sig *Pre-Angket* Kelas Eksperimen sebesar 0,407 > 0,05. Kesimpulan data penelitian menunjukkan distribusi yang normal. 4) Nilai Sig *Post-Angket* Kelas Kontrol sebesar 0,213 > 0,05. Kesimpulan data penelitian menunjukkan distribusi yang normal.

Uji Prasyarat Homogenitas

Setelah diketahui bahwa distribusi data dinyatakan berdistribusi normal pada pengujian normalitas *shapiro wilk*, selanjutnya dilakukan pengujian homogenitas SPSS, Kriteria

penentuan keputusan dalam Uji Homogenitas *Levene Test* (Yuliana et al., 2023), yaitu 1) Distribusi data dikatakan homogen bila nilai (Sig) > 0,05. 2) Distribusi data tidak homogen bila nilai (Sig) < 0,05.

Tabel 3.2 Hasil Uji Prasyarat Homogenitas *Levene test*

Angket Motivasi Belajar	<i>Levene Statistic</i>	df1	df2	Sig	
	<i>Based on Mean</i>	3. 639	1	36	0, 064
	<i>Based on Median</i>	2. 631	1	36	0, 114
	<i>Based on Median and with adjusted df</i>	2. 631	1	25. 640	0, 117
	<i>Based on trimmed mean</i>	3. 837	1	36	0, 058

Kesimpulan dari Tabel 3.2 hasil data, yaitu, Nilai Sig *Post-Angket* motivasi belajar sebesar 0,064 > 0,05. Kesimpulan Data menunjukkan distribusi varians yang seragam (homogen).

Pengujian Hipotesis

Pada studi ini, pengujian hipotesis dilaksanakan dalam rangka mengetahui pengaruh penggunaan media canva mata pelajaran IPA terhadap motivasi siswa dalam belajar kelas 4 SD Islam An-Nur. Pengujian hipotesis diterapkan melalui bantuan SPSS yaitu uji t termasuk pada uji parametrik dengan syarat data terdistribusi normal dan homogen. Pengujian Hipotesis pada penelitian ini menggunakan Uji *Independent t test* untuk mengetahui apakah hasil tersebut menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan *post-angket* kelas kontrol dan kelas eksperimen. Dalam penelitian ini, hipotesis yang diuji yaitu: H_0 : Tidak Terdapat Pengaruh Signifikan Penggunaan Media Pembelajaran Canva Pada Bidang Studi IPA Terhadap Motivasi Peserta Didik Dalam Belajar Kelas 4 SD Islam An-Nur. H_a : Terdapat Pengaruh Signifikan Penggunaan Media Pembelajaran Canva Pada Bidang Studi IPA Terhadap Motivasi Peserta Didik Dalam Belajar Kelas 4 SD Islam An-Nur.

Kriteria penentuan keputusan Uji Hipotesis *Independent t test* menunjukkan bahwa apabila Sig (2-tailed) < 0,05, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Kesimpulannya, Terdapat Pengaruh Signifikan Penggunaan Media Ajar Canva Pada Bidang Studi IPA Terhadap Motivasi Peserta Didik Dalam Belajar Kelas 4 SD Islam An-Nur.

Tabel 3.3 Hasil Nilai Sig (2-tailed) Uji *Independent t tes*

Angket Motivasi Belajar	Kelas	Df	Sig. (2- tailed)	Mean Difference	Std/ Error Difference
	Kelas Kontrol	36	0,000	20,789	4,790

Berdasarkan Tabel 3.3, terlihat nilai signifikansi (2 tailed) sebesar $0,000 > 0,05$. Maka kesimpulannya, bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya, Terdapat Pengaruh Signifikan Penggunaan Media Ajar Canva Pada Bidang Studi IPA Terhadap Motivasi Peserta Didik Dalam Belajar Kelas 4 SD Islam An-Nur.

Tabel 3.4 Hasil Pengujian *Post Angket Rata-rata Independent t test*

	<i>Post-Angket</i> Kelas Kontrol	<i>Post-Angket</i> Kelas Eksperimen
Jumlah	19	19
Rata-rata	70,00	90,79
Std. Deviasi	18,031	10,528
Std. Error Rata-rata	4,137	2,415

Tabel 3.5 Hasil Pengujian *Pre Angket Rata-rata Independent t test*

	<i>Pre-Angket</i> Kelas Kontrol	<i>Pre-Angket</i> Kelas Eksperimen
Jumlah	19	19
Rata-rata	69,47	62,05
Std. Deviasi	18,536	6,671
Std. Error Rata-rata	4,253	1,530

Untuk lebih jelasnya, terlihat pada perbandingan nilai rerata *post angket* antara kelas kontrol dan kelas eksperimen terlihat pada Tabel 3.4. Dalam pelaksanaan di lapangan, kelas eksperimen pada pertemuan kedua dengan menggunakan media ajar canva berupa video animasi rata-rata skor motivasi belajar sebesar 90,79, sedangkan kelas kontrol dengan media ajar berupa buku paket rata-rata skor motivasi belajar sebesar 70,00.

Namun, dalam pelaksanaan di lapangan menunjukkan bahwa rata-rata *pre angket* pada Tabel 3.5, kedua kelas yaitu kontrol dan eksperimen pada pertemuan pertama dalam pelaksanaannya menggunakan media konvensional berupa buku paket. Hal tersebut, menurut pertimbangan peneliti agar kedua kelas memiliki pengetahuan sama dari media yang setara. Rerata nilai motivasi belajar kelas kontrol sebesar 69,47, sementara, rerata nilai motivasi belajar kelas eksperimen sebesar 62,05. Hal tersebut, menunjukkan perbandingan nilai rerata motivasi belajar *pre angket* pada kelas kontrol sebesar 69,47, sedangkan *post angket* sebesar 70,00. Skor motivasi belajar meningkat sebesar 0,53, pembelajaran pada kelas kontrol

melalui media cetak konvensional, yakni buku paket. Jika melihat perbandingan nilai rerata motivasi belajar *pre angket* kelas eksperimen sebesar 62,05, sementara *post angket* sebesar 90,79. Skor motivasi belajar meningkat sebesar 28,74 pada kelas eksperimen menggunakan media ajar canva berupa video animasi.

KESIMPULAN

Pelaksanaan pembelajaran pertemuan pertama kelas eksperimen sebesar 75%. pertemuan kedua yaitu kelas eksperimen sebesar 95,8%. Artinya, partisipasi siswa meningkat baik dari kefokusannya memperhatikan penjelasan materi, rasa ingin tahu dalam mata pelajaran IPA materi proses fotosintesis pada tumbuhan, kolaborasi antarkelompok saat menggunakan media ajar canva melalui video animasi terhadap motivasi siswa dalam pelaksanaan aktivitas belajar.

Pengaruh media ajar canva melalui video animasi dalam mata pelajaran IPA terhadap motivasi peserta didik dalam belajar kelas 4 Sekolah Dasar Islam An-Nur terlihat bahwa nilai signifikansi (2 tailed) sebesar $0,000 > 0,05$, disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, kesimpulannya terdapat pengaruh signifikan menggunakan media pembelajaran canva pada mata pelajaran IPA terhadap motivasi peserta didik dalam belajar kelas 4 SD Islam An-Nur. Hal ini, terlihat dari perbandingan nilai rerata motivasi belajar *pre angket* kelas kontrol sebesar 69,47, sedangkan *post angket* sebesar 70,00. Skor motivasi belajar meningkat sebesar 0,53. Jika melihat perbandingan nilai rerata motivasi belajar *pre angket* kelas eksperimen sebesar 62,05, sementara *post angket* sebesar 90,79. Skor motivasi belajar meningkat sebesar 28,74. Dapat disimpulkan, bahwa ada pengaruh signifikan media ajar canva berupa video animasi pada mata pelajaran IPA terhadap motivasi peserta didik dalam belajar kelas 4 Sekolah Dasar Islam An-Nur.

DAFTAR PUSTAKA

- Fane, A., & Sugito, S. (2019). Pengaruh Keterlibatan Orang Tua, Perilaku Guru, Dan Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 6 (1), 53–61. DOI: <https://doi.org/10.21831/jrpm.v6i1.15246>
- Fauziah, Z., Ahmad, S., & Sukmawati, I. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Aplikasi Canva Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN 1 Ngraho Bojonegoro. *Samiliya: Jurnal Studi Ilmu Keagamaan Islam*, 3 (4), 123–136. DOI: <https://doi.org/10.58401/salimiya.v3i4.867>
- Gumilar, E. B. (2023). Problematika Pembelajaran IPA Pada Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar / Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Pedagogy*, 16 (1), 129–145. DOI: <https://doi.org/10.63889/pedagogy.v16i1.159>
- Inayah, I., Nugraha, E., & Saefurrohman, A. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV Materi Bagian Tumbuhan. *Ibtida'i: Jurnal Kependidikan Dasar*, 7 (1), 59–72. DOI: <https://doi.org/10.32678/ibtidai.v7i01.3281>
- Kinanti, P., Akrom, A., & Meiliawati, F. (2024). Pengembangan Media Scrap Book Berbasis Budaya Lokal Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Pada Materi Keragaman Budaya. *Awwaliyah: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 7 (1), 153–163. DOI: <https://doi.org/10.58518/awwaliyah.v7i1.2566>

- Saefurrohman, A. (2016). Metode Pembelajaran Penemuan Terbimbing dalam Pembelajaran Sains di SD/MI. *Studia Didaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 10 (1), 63–71. DOI: <https://doi.org/10.32678/ibtidai.v7i01.3281>
- Siyoto, S. (2015). *Dasar Metodologi Penelitian*. Sleman: Literasi Media Publishing.
- Uno, H. B. (2019). *Teori Motivasi dan Pengukurannya (Analisis di Bidang Pendidikan)*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Wulandari, A. Y. R., & Qomariah, N. (2024). *Analisis Statistik Deskriptif dan Uji Hipotesis dengan SPSS*. Madiun: CV. Bayfa Cendekia Indonesia.
- Yuliana, Y., Malik, M., Ispa, A. Y., & Prihatiningsih, A. (2023). *Statistik*. Sumatra: CV. Azka Pustaka.