# EFEKTIVITAS PENGGUNAAN APLIKASI CANVA TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN IPA DI MTs SYEKH YUSUF GOWA

**SKRIPSI**

*Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Teknologi Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar*

**NUR LAILLNI ROMA**

**105311104719**

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN**

**2023**

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

## LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi ini atas nama **NUR LAILLNI ROMA**, NIM **105311104719** diterima dan disahkan oleh panitia ujian skripsi berdasarkan surat Keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor: 263 TAHUN 1444 H/2023 M, Tanggal 26 Juli 2023, sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar **Sarjana Pendidikan** pada Program Studi Teknologi Pendidikan Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar pada tanggal 28 Juli 2023.

Makassar, 08 Muharram 1445 H
29 Juli 2023

**Panitia Ujian:**

1. Pengawas Umum : Prof. Dr. H. Ambo Asse, M.Ag. (.....)
2. Ketua : Erwin Akib, M.Pd., Ph.D. (.....)
3. Sekretaris : Dr. Baharullah, M. Pd. (.....)
4. Penguji
   1. Kasmum, S.Pd.,M.Pd (.....)
   2. Akram, S.Pd.,M.Pd (.....)
   3. Dr. Andi Adam, S.Pd.,M.Pd (.....)
   4. Nasir, S.Pd., M.Pd (.....)

Disahkan Oleh:
Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar

**Erwin Akib, M.Pd., Ph.D.**
**NBM: 860934**

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

## PERSETUJUAN PEMBIMBING

Judul :**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN APLIKASI CANVA TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN IPA DI MTs SYEKH YUSUF GOWA**

Mahasiswa yang bersangkutan:

Nama : **NUR LAILLNI ROMA**

Stambuk : **105311104719**

Program Studi : Teknologi Pendidikan

Jurusan : Ilmu Pendidikan

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Setelah diperiksa dan diteliti, skripsi ini telah memenuhi persyaratan dimadapan tim penguji skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.

Makassar, 29 Juli 2023 M

Disetujui oleh

| Pembimbing I | Pembimbing II |
|---|---|
| **Dr. Irmawati Thahir, S.T.,M.Pd** | **Akram, S.Pd.,M.Pd** |

Diketahui oleh

| Dekan FKIP<br>Unismuh Makassar | Ketua Program Studi<br>Teknologi Pendidikan |
|---|---|
| **Erwin Akib, M.Pd., Ph. D** | **Dr. Muhammad Nawir, M. Pd.** |
| **NBM .860934** | **NBM. 991323** |

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jl. Sultan Alauddin No. 259 Makassar
Telp :0411-866132/860132 (Fax.)
Email : fkip@unismuh.ac.id
Web : www.fkip.unismuh.ac.id

**SURAT PERNYATAAN**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : **Nur Laillni Roma**

Nim : 105311104719

Jurusan : Teknologi Pendidikan

JudulSkripsi : **Efektivitas Penggunaan Aplikasi Canva Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sebagai Media Pembelajaran IPA di MTs Syekh Yusuf Gowa**

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya ajukan di depan tim penguji adalah hasil karya saya sendiri dan bukan hasil ciptaan orang lain atau dibuatkan oleh siapapun.

Demikian pernyataan ini saya buat dan saya bersedia menerima sanksi apabila pernyataan ini tidak benar.

Makassar, 20 Juli 2023

Yang Membuat Pernyataan

**Nur Laillni Roma**

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jl. Sultan Alauddin No. 259 Makassar
Telp :0411-866132/860132 (Fax.)
Email : fkip@unismuh.ac.id
Web : www.fkip.unismuh.ac.id

**SURAT PERNYATAAN**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : **Nur Laillni Roma**

Nim : 105311104719

Jurusan : Teknologi Pendidikan

JudulSkripsi : **Efektivitas Penggunaan Aplikasi Canva Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sebagai Media Pembelajaran IPA di MTs Syekh Yusuf Gowa**

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya ajukan di depan tim penguji adalah hasil karya saya sendiri dan bukan hasil ciptaan orang lain atau dibuatkan oleh siapapun.

Demikian pernyataan ini saya buat dan saya bersedia menerima sanksi apabila pernyataan ini tidak benar.

Makassar, 20 Juli 2023

Yang Membuat Pernyataan

**Nur Laillni Roma**

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN

## MOTTO

"*Musuh yang paling berbahaya di atas dunia ini adalah penakut dan bimbang. teman yang paling setia, hanyalah keberanian dan keyakinan yang teguh"*

Andrew Jackson

Memulai dengan penuh keyakinan, menjalankan dengan penuh keikhlasan, menyelesaikan dengan penuh kebahagian.

## PERSEMBAHAN

Puji syukur kepada Allah SWT yang telah memberikan kesehatan dan kekuatan serta kelancaran dan kemudahan. Skripsi ini saya persembahkan kepada kedua orang tua saya tercinta, keluarga dan sahabat saya yang selalu memberikan doa dan dukungan, sehingga saya selalu bersemangat untuk menyelesaikan skripsi ini, serta bapak dan ibu pembimbing yang selalu sabar membimbing saya dalam penulisan skripsi ini.

# ABSTRAK

**Nur Laillni Roma. 2023.** *Efektivitas Penggunaan Aplikasi Canva Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sebagai Media Pembelajaran IPA Di Mts Syekh Yusuf Gowa.* Skripsi. Program Studi Teknologi Pendidikan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Pembimbing I Irmawati Thahir, dan Pembimbing II Akram.

Masalah utama dalam penelitian ini apakah penggunaan aplikasi canva efektif digunakan sebagai media pembelajaran IPA terhadap motivasi belajar siswa kelas VIII MTs Syekh Yusuf Gowa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan aplikasi canva terhadap motivasi belajar siswa sebagai media pembelajaran IPA di MTs Syekh Yusuf Gowa.

Jenis penelitian ini adalah kuantitatif dengan metode eksperimen dengan desain penelitian *One-Shot Case Study* , Sampel pada penelitian ini adalah siswa kelas VIII MTs Syekh Yusuf Gowa dengan jumlah siswa 33 orang.

Hasil penelitian ini menunjukkan adanya efektivitas terhadap motivasi belajar siswa menggunakkan aplikasi canva sebagai media pembelajaran, hal ini dapat dilihat dari hasil uji *paired sampel* menggunakan SPSS diperoleh 0.711<0,05 yang berarti bahwa $H_0$ ditolak dan $H_1$ diterima.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran canva efektif digunakan sebagai media pembelajaran IPA terhadap motivasi belajar siswa di MTs Syekh Yusuf Gowa.

**Kata kunci :** Media Pembelajaran Canva, Motivasi Belajar

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَٰنِ الرَّحِيمِ

Segala puji bagi Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat, hidayah dan pertolongan-Nya sehingga dengan izin-Nya penulis memiliki kesehatan dan kesempatan untuk menyelesaikan skripsi ini dengan berjudul **"Efektivitas Penggunaan Aplikasi Canva Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sebagai Media Pembelajaran IPA di MTs Syekh Yusuf Gowa".** Tak lupa penulis panjatkan shalawat dan salam kepada baginda Nabi Muhammad SAW sebagai suri tauladan untuk kita semua umat-Nya.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak terlepas dari partisipasi semua pihak sehingga pada kesempatan ini penulis dengan segala kerendahan hati, penuh rasa hormat dan cinta mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya serta penghargaan yang setinggi-tingginya kepada **Ayahanda Muh Roma dan Ibunda Hadaria Sara.** Saudara saya tercinta Wilda rahmadani roma, Abd Rahmansyah Roma, Sity Khomaira Roma, Abd Maliki Roma, Dan Ahzan Rumpa Roma serta seluruh keluarga tercinta atas untaian doa dan dukungan yang tidak putus demi keberhasilan penulis mencapai cita-cita.

Ucapan terimakasih dan penghargaan setinggi-tingginya penulis haturkan kepada Ibunda **Dr.Irmawati Thahir, M.Pd.**. selaku dosen pembimbing I dan Ayahanda **Akram, S.Pd., M.Pd.** selaku dosen pembimbing II yang senantiasa meluangkan waktu, pikiran dan kesabaran dalam memberikan bimbingan, arahan, serta motivasi kepada penulis skripsi ini dapat selesai. Serta tidak lupa juga penulis

mengucapkan terimakasih kepada Prof. Dr. H. Ambo Asse, M.Ag. selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar. Erwin Akib M.Pd. Ph.D. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Dr. Muhammad Nawir, M.Pd selaku ketua Program Studi Teknologi Pendidikan. Nasir., S.Pd.,M.Pd Sekretaris Program Studi Teknologi Pendidikan dan seluruh dosen Program Studi Teknologi Pendidikan yang telah memberikan ilmu pengetahuan yang berharga selama menjadi mahasiswa.

Ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya juga penulis ucapkan kepada Muhammad Algifari, Rosanti, Andi Zakiyah, Nita Harna Saswita, St. Elsa Salsabila, Ikhsan Mubarak, Muhammad Masril, Maghfirah As sa'adah. Teman masa kecilku Nurul Muhlisa, Alfitri Rosita Tala, Nurhalisa Osman, teman-teman teknologi pendidikan kelas C dan seluruh teman-teman teknologi pendidikan angkatan 2019, yang selalu ada di saat saya membutuhkan pertolongan, menghibur dan mendorong saya untuk tetap semangat menyelesaikan skripsi ini, kalian luar biasa saya sangat beruntung mempunyai kalian.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini jauh dari kesempurnaan, untuk itu kritik dan saran yang bersifat membangun dari pembaca sangat diharapkan demi kesempurnaan skripsi ini. Akhir kata penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi perkembangan program studi teknologi pendidikan pada khususnya dan umumnya pada kita semua.

Makassar, Mei 2023

Nur Laillni Roma

## DAFTAR ISI

Halaman

**HALAMAN JUDUL** .....i

**LEMBAR PENGESAHAN** ..... ii

**PERSETUJUAN PEMBIMBING** ..... iii

**SURAT PERNYATAAN** .....iv

**SURAT PERJANJIAN** .....v

**MOTTO DAN PERSEMBAHAN** .....vi

**ABSTRAK** ..... vii

**KATA PENGANTAR**..... viii

**DAFTAR ISI**.....x

**DAFTAR TABEL** ..... xii

**DAFTAR GAMBAR**..... xiii

**DAFTAR LAMPIRAN**.....xiv

**BAB I PENDAHULUAN**.....1

A. Latar Belakang .....1
B. Rumusan Masalah .....5
C. Tujuan Penelitian .....5
D. Manfaat Penelitian .....5

**BAB II KAJIAN TEORI, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS**.....7

A. Kajian Teori .....7
   1. Efektivitas .....7
   2. Media Pemebelajaran .....9
   3. Canva.....13
   4. Motivasi Belajar .....16
   5. IPA .....19
B. Kerangka Berfikir.....20
C. Hasil Penelitian Relevan .....21
D. Hipotesis Penelitian.....24

**BAB III METODE PENELITIAN .....25**

A. Jenis Penelitian.....25
B. Lokasi Penelitian.....25
C. Populasi dan Sampel Penelitian .....26
D. Desain Penelitian.....27
E. Variabel Peneltian .....28
F. Definisi Oprasional Variabel.....28
G. Prosedur Penelitian .....29
H. Instrumen Penelitian .....30
I. Teknik Pengumpulan Data.....31
J. Teknik Analisis Data.....32

**BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....35**

A. Hasil Penelitian .....35
   1. Analisis statistik deskriptif ..... 36
   2. Analisis statistik inferensial.....47
B. Pembahasan .....47

**BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....53**

A. Simpulan .....53
B. Saran.....53

**DAFTAR PUSTAKA.....55**

**LAMPIRAN-LAMPIRAN .....59**

**RIWAYAT HIDUP .....84**

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN

## DAFTAR TABEL

Halaman

3.1 Keadaan Populasi .....26

3.2 Keadaan Sampel .....27

3.3 Skala Likert.....32

3.4 Persentase Hasil Observasi dan Respon Siswa.....33

4.1 Distribusi frekuensi dan persentase aktivitas belajar siswa .....36

4.2 Frekuensi pernyataan siswa.....37

4.22 Tabel *Paired Sampel*.....47

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN

## DAFTAR GAMBAR

Halaman

2.1 Konsep Kerangka Pikir.....21

3.1 Desain Penelitian .....28

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN

## DAFTAR LAMPIRAN

Halaman

Surat Pengantar Penelitian .....60

Surat IzinPenelitian Dari Universitas Muhammadiyah Makassar .....61

Surat Izin Penelitian Dari DPMPTSP .....62

Surat Keterangan Selesai Penelitian .....63

Surat Keterangan Penggunaan Produk.....64

Kartu Kontrol Penelitian.....65

Angket Motivasi Belajar Siswa.....66

Tabel Nilai r Product Moment .....72

Media Pembelajaran Canva .....73

Dokumentasi Kegiatan.....77

Surat Keterangan Bebas Plagiarisme .....78

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN

# BAB I

# PENDAHULUAN

## A. Latar Belakang

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) menuntut seorang untuk bisa menguasai informasi serta pengetahuan. Dengan demikian diperlukan suatu kemampuan memperoleh, menentukan, serta mengolah isu. Kemampuan tersebut membutuhkan kemampuan yg kritis, logis, serta kreatif. Perkembangan teknologi saat ini berkembang sangat pesat, tidak hanya berkembang menjadi media buat berinteraksi sosial atau biasa disebut media sosial, juga berkembang pada dunia pendidikan. Hampir setiap komponen pada pendidikan melibatkan teknologi. Proses belajar mengajar pun tidak mampu terlepas dari teknologi. Teknologi informasi ketika ini pun, wajib terintegrasi pada semua mata pelajaran, tidak terkecuali pada mata pelajaran IPA.

Undang-undang republik Indonesia nomor 11 Tahun 2019 menjelaskan bahwa untuk memenuhi kontribusi ilmu pengetahuan dan teknologi dalam pembangunan nasional dan memenuhi hak asasi setiap orang dalam memperoleh manfaat ilmu pengetahuan dan teknologi, perlu diatur mengenai sistem nasional ilmu pengetahuan dan teknologi sebagai landasan dalam perumusan kebijakan pembangunan agar mampu memperkuat daya dukung ilmu pengetahuan dan teknologi dalam rangka mencapai tujuan Negara, serta meningkatkan daya saing dan kemandirian bangsa.

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN

Ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin berkembang, mendorong upaya pembaharuan dan pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar. Para guru dituntut agar mampu menggunakan alat-alat yang dapat disediakan di sekolah, serta tidak tertutup kemungkinan bahwa alat-alat tersebut sesuai dengan perkembangan zaman. Guru sekurang-kurangnya dapat memakai alat yang murah serta efisien yang meskipun sederhana dalam upaya mencapai tujuan pengajaran yang diharapkan. Disamping memakai alat-alat yang tersedia, guru juga dituntut untuk mengembangkan keterampilan membuat media pembelajaran yang akan digunakannya apabila media tersebut belum tersedia.

Mahmuda (2018) kegiatan pembelajaran dikatakan berhasil bila siswa memiliki daya serap terhadap bahan pengajaran sampai mencapai prestasi tinggi secara individu maupun kelompok sehingga akan memotivasi semangat belajar siswa. Uno (2011) motivasi belajar merupakan dorongan internal dan eksternal pada siswa yang sedang belajar untuk mengadakan tingkah laku, pada umumnya berupa indikator atau unsur-unsur yang mendukung. Indikator-indikator tersebut, antara lain adanya hasrat dan keinginan, dorongan dan kebutuhan dalam belajar, harapan dan cita-cita masa depan, penghargaan dalam belajar dan lingkungan belajar kondusif.

Dalam pembelajaran IPA guru merupakan pihak pertama yang langsung berhubungan dengan siswa, sehingga guru dapat memberikan penjelasan secara optimal, guru juga mengevaluasi proses pembelajaran secara akurat, dan objektif. Guru sebagai fasilitator mampu menciptakan kondisi yang ideal dalam aktivitas pembelajaran serta mampu menyediakan sarana yang dapat mempermudah siswa

dalam mengamati dan memproses informasi hingga menemukan sendiri konsep dari hal yang dilihat serta dipelajarinya. Hal ini dikarenakan dalam pembelajaran sains, fokus utama kegiatan pembelajaran yaitu menciptakan interaksi secara langsung antara siswa dengan objek alam yang dipelajarinya (Supardi,2017).

Seperti yang diketahui, media pembelajaran sangat berpengaruh untuk meningkatkan motivasi belajar siswa karena dengan menggunakan media pembelajaran yang dilakukan bisa lebih bervariasi dan juga tidak monoton sehingga siswa jadi lebih semangat dalam proses pembelajaran. Arsyad (2017:10) berpendapat bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang bisa digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian serta minat siswa dalam belajar. Apapun media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah aplikasi canva.

Menurut Tanjung dan Faiza dalam (V. A. Fitria et al., 2021) menyatakan bahwa pemanfaatan canva dalam pembuatan media pembelajaran memiliki banyak kelebihan yaitu; dengan canva kita bisa membuat berbagai jenis desain yang dilengkapi dengan berbagai fitur animasi, template serta penomoran halam yang dapat mendorong kreativitas secara efisiensi waktu baik guru maupun siswa dalam kegiatan mendesain media yang menarik yang dapat digunakan sebagai bahan presentasi, berupa slide, mind mapping, dan poster. Hal ini dikarenakan ada banyak fitur yang telah tersedia, seperti memuat drag and drop yang mempermudah pengguna dalam mengaplikasikannya, bahkan siswa dapat berkolaborasi dalam proses mendesain sehingga siswa dapat mengerjakan secara berkelompok.

(Triningsih 2021) menyampaikan bahwa canva mempermudah guru serta siswa dalam melaksanakan proses pembelajaran berbasis teknologi, keterampilan, kreativitas, beserta manfaat lain, hal ini dikarenakan hasil desain menggunakan canva mampu meningkatkan ketertarikan siswa dalam kegiatan pembelajaran dan meningkatkan motivasi siswa dengan penyajian bahan ajar serta materi secara menarik.

Dari hasil observasi yang dilakukan peneliti pada bulan November 2022 pada mata pembelajaran IPA kelas 8 di MTs Syekh Yusuf Gowa, siswa kurang fokus dan tidak aktif saat proses pembelajaran IPA di kelas, pembelajaran yang dilakukan hanya menggunakan media *power point* serta proses pembuatan media pembelajaran yang membutuhkan waktu lama. Media pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi sehingga dapat mengurangi motivasi belajar siswa.

Dengan menggunakan aplikasi canva dalam pembuatan media pembelajaran akan sangat membantu guru dalam mempersiapkan desain dalam melakukan transfer informasi kepada siswa berupa materi pembelajaran. Terlebih pada mata pelajaran IPA yang materinya bersifat abstrak, dengan memanfaatkan canva siswa dapat terbantu dalam melihat objek yang dipelajari secara langsung dan menumbuhkan ketertarikan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan aplikasi canva terhadap motivasi belajar siswa sebagai media pembelajaran IPA di MTs Syekh Yusuf kabupaten Gowa

## B. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembahasan masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut: Bagaimana Efektivitas Penggunaan Aplikasi Canva Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sebagai Media Pembelajaran IPA di MTs Syekh Yusuf Gowa.

## C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan yang akan dicapai peneliti dalam penelitian ini yaitu untuk mengetahui efektivitas penggunaan aplikasi canva terhadap motivasi belajar siswa sebagai media pembelajaran IPA di MTs Syekh Yusuf Gowa.

## D. Manfaat Penelitian

Adanya hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dan manfaat yang dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara teori, hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu siswa dalam memahami pembelajaran IPA yang bersifat abstrak. Serta dapat menunjukkan efektivitas penggunaan aplikasi canva terhadap motivasi belajar siswa pada mata pembelajaran IPA di MTs Syekh Yusuf Gowa.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Dapat membantu guru dalam mengembangkan media pembelajaran menggunakan aplikasi canva untuk diimplementasikan dalam pembelajaran.

b. Bagi siswa

Dapat menambah pengetahuan serta membantu siswa agar lebih mudah memahami materi pembelajaran dan meningkatkan motivasi dirinya dalam memahami pembelajaran IPA.

c. Bagi Sekolah

Dapat dijadikan pertimbangan terhadap peningkatan kinerja guru dalam mengembangkan media pembelajaran menggunakan aplikasi canva.

d. Bagi Peneliti

Diharapkan penelitian ini bisa menambah wawasan serta pengetahuan mengenai efektifitas penggunaan aplikasi canva dalam proses pembelajaran IPA. Hasil penelitian ini juga dapat dijadikan sebagai referensi oleh peneliti lain.

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN

# BAB II

# KAJIAN TEORI, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS

## A. Kajian Teori

### 1. Efektivitas

a. Pengertian Efektivitas

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia "KBBI", efektivitas ialah daya guna, keaktifan serta adanya kesesuaian dalam suatu kegiatan antara seseorang yang melaksanakan tugas dengan tujuan yang ingin dicapai

Menurut Gibson et.al "Bungkaes 2013:46" Efektivitas adalah penilaian yang dibuat sehubungan dengan prestasi individu, kelompok dan organisasi. Semakin dekat prestasi mereka terhadap prestasi yang diharapkan "standar" maka dinilai semakin efektif.

Menurut Beni (2016:69) Efektivitas adalah hubungan antara output dan tujuan atau dapat juga dikatakan ukuran seberapa jauh tingkat output, kebijakan dan prosedur dari organisasi.

Ravianto (2014:11), efektivitas adalah seberapa baik pekerjaan yang dilakukan, sejauh mana orang menghasilkan keluaran sesuai dengan yang diharapkan.

Menurut Mahmudi (2010: 143-166) efektivitas adalah sejauh mana unit yang dikeluarkan mampu mencapai tujuan yang ditetapkan. Menurut Nana Sudjana (1990: 50) efektifitas dapat diartikan sebagai tindakan keberhasilan siswa untuk mencapai tujuan tertentu yang dapat membawa hasil belajar secara maksimal.

Keefektifan pembelajaran berkenaan dengan jalan dan upaya teknik ataupun strategi yang digunakan dalam mencapai tujuan secara cepat dan tepat.

Dari deskripsi diatas tentang efektivitas, dapat disimpulkan bahwa efektivitas merupakan suatu kegiatan yang dihasilkan oleh seseorang untuk mencapai tujuan. Dimana tujuannya adalah untuk mengetahui efektivitas penggunaan aplikasi canva untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

b. Indikator efektivitas

Efektivitas dikatakan berhasil jika tercapainya tujuan-tujuan yang telah ditetapkan. Begitupun dalam dunia pendidikan, pembelajaran dan dikatakan efektif jika mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan dalam peringkat pembelajaran. Menurut Harry Firman dalam Sutikno (2013:8) keefektifan program pembelajaran ditandai dengan ciri-ciri sebagai berikut:

1) Berhasil mengantarkan siswa mencapai tujuan-tujuan instruksional yang telah ditetapkan.
2) Memberikan pengalaman belajar yang atraktif, melibatkan siswa secara aktif sehingga menunjang pencapaian tujuan instruksional.
3) Memiliki sarana-sarana yang menunjang proses belajar mengajar.

Menurut Ekawati Tiwi (2017:15) indikator dalam keefektifan pembelajaran diantaranya : (a) pengorganisasian dengan baik (b) komunikasi secara aktif (c) penguasaan dan antusiasme dalam pembelajaran (d) sikap positif terhadap peserta didik (e) pemberian pujian dan nilai yang adil (f) keluwesan dalam pendekatan

pembelajaran (g) melibatkan siswa secara aktif (h) menarik minat dan perhatian siswa (i) membangkitkan motivasi siswa (j) memanfaatkan alat peraga.

Dari beberapa pendapat tentang indikator efektivitas diatas maka dapat disimpulkan bahwa indikator efektivitas pembelajaran yaitu, menarik minat dan perhatian siswa dan dapat membangkitkan motivasi siswa dalam belajar.

**2. Media Pembelajaran**

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi pelajaran kepada peserta didik dan dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan si belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar.

Media adalah segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi (AECT dalam A.Akram, 2022). Masih dari sudut pandang yang sama, Kemp dan Dayton (1985:3), mengemukakan bahwa peran media dalam proses komunikasi adalah sebagai alat pengirim (transfer) yang mentransmisikan pesan dari pengirim (sender) kepada penerima pesan atau informasi (receiver) (Kartika,2008). Munadi (2013) menyatakan bahwa “media merupakan segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif”.

b. Landasan Penggunaan Media Pembelajaran.

Dalam penggunaan media pembelajaran terdapat beberapa landasan. Daryanto (2010)

1) Landasan Filosofis

Ada suatu pandangan bahwa dengan digunakannya berbagai jenis hasil teknologi baru sebagai media pembelajaran di dalam kelas, akan berakibat proses pembelajaran yang kurang manusiawi. Dengan kata lain, penerapan teknologi dalam pembelajaran akan terjadi dehumanisasi. Perbedaan pendapat tersebut tidak perlu muncul, yang penting bagaimana pandangan guru terhadap siswa dalam proses pembelajaran. Jika guru menganggap siswa sebagai anak manusia yang memiliki kepribadian, harga diri, motivasi, dan memiliki kemampuan pribadi yang berbeda dengan yang lain; maka baik yang menggunakan media pembelajaran dari hasil teknologi baru maupun tidak, proses pembelajaran yang dilakukan harus tetap menggunakan pendekatan humanis.

2) Landasan psikologis

Dalam pemilihan media, disamping memperhatikan kompleksitas dan keunikan proses belajar, memahami makna persepsi serta faktor-faktor yang berpengaruh terhadap penjelasan persepsi hendaknya diupayakan secara optimal agar proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif. Untuk maksud tersebut perlu diadakan pemilihan media yang tepat sehingga dapat menarik perhatian siswa serta memberikan kejelasan objek yang diamatinya. Bahan pembelajaran yang akan diajarkan disesuaikan dengan pengalaman siswa.

Kajian psikologis menyatakan bahwa anak akan lebih mudah mempelajari hal yang konkrit ketimbang yang abstrak. Berkaitan dengan kontinuum konkrit-abstrak dan kaitannya dengan penggunaan media pembelajaran.

3) Landasan Teknologis

Teknologi pembelajaran adalah teori dan praktik perancangan, pengembangan, penerapan, pengelolaan, serta penilaian proses dan sumber belajar. Teknologi pembelajaran merupakan proses kompleks dan terpadu yang melibatkan orang, prosedur, ide, peralatan, dan organisasi untuk menganalisis masalah, mencari cara pemecahan, melaksanakan, mengevaluasi, dan mengolah pemecahan masalah-masalah dalam situasi dimana kegiatan belajar itu mempunyai tujuan dan terkontrol, sehingga suatu masalah dalam pembelajaran dapat diatasi dengan sebaik mungkin..

4) Landasan Empiris

Temuan penelitian menunjukkan bahwa terdapat interaksi antar penggunaan media pembelajaran dan karakteristik belajar siswa dalam menentukan proses belajar dan hasil belajar siswa. Artinya, siswa akan mendapat keuntungan yang signifikan jika ia belajar dengan menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik tipe atau gaya belajarnya. Berdasarkan landasan empiris tersebut, pengembangan dan pemilihan media pembelajaran tidak dibenarkan apabila didasarkan atas kesukaan guru. Akan tetapi guru harus mempertimbangkan kesesuaian antara karakteristik gaya belajar siswa, materi pelajaran, dan media pelajaran itu sendiri secara integral sebagai satu kesatuan sistem.

c. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran.

Levie dan Lentz dalam Arsyad (2009: 16-17) mengemukakan empat fungsi media pembelajaran yaitu:

1) Fungsi atensi yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.
2) Fungsi afektif, media dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar. Gambar atau lambang visual dapat mengubah emosi dan sikap siswa, misalnya informasi menyangkut masalah sosial.
3) Fungsi kognitif, media dapat terlihat dari dari temuan-temuan penelitian yang menggunakan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.
4) Fungsi kompensatoris, media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca atau mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali. Dengan kata lain, media pembelajaran berfungsi untuk mengakomodasikan siswa yang lemah dan lambat dalam menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau secara verbal.

Sudjana dan Rivai dalam Arsyad (2009:24) mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa yaitu:

1) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.

2) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.
3) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran.
4) Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lainnya seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan dan lain-lain.

Dari pembahasan diatas dapat disimpulkan bahwa manfaat media pembelajaran yaitu dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa, bahan pembelajaran yang digunakan jadi jelas, metode belajar yang bervariasi dan siswa dapat lebih aktif.

**3. Canva**

a. Pengertian Canva

Menurut Tanjung dan Faiza dalam (V. A Fitria et al,.2021) menyatakan bahwa pemanfaatan canva dalam pembuatan media pembelajaran memiliki banyak kelebihan yaitu: dengan canva kita dapat membuat berbagai jenis desain yang dilengkapi dengan berbagai fitur animasi, template serta penomoran halaman yang dapat mendorong kreativitas serta efisiensi waktu baik bagi guru maupun peserta didik dalam kegiatan mendesain media yang menarik yang dapat digunakan sebagai bahan presentasi, berupa slide, mind mapping dan poster.

Rahma Elvira Tanjung, (2019) canva adalah program desain online yang menyediakan bermacam peralatan seperti presentasi,resume, poster, pamphlet, brosur, grafik, infografis, spanduk, selembaran, sertifikat, kartu undangan, gambar mini youtube, cerita instagram, dan sampul facebook.

Triningsih, (2021) canva mempermudah guru serta siswa dalam melaksanakan proses pembelajaran berbasis teknologi, keterampilan, kreativitas, beserta manfaat lain, hal ini dikarenakan hasil desain menggunakan canva mampu meningkatkan ketertarikan siswa dalam kegiatan pembelajaran dan meningkatkan motivasi siswa dengan penyajian bahan ajar serta materi secara menarik.

Dari deskripsi di atas tentang canva, dapat disimpulkan bahwa canva adalah aplikasi desain grafis yang digunakan untuk membuat grafis media sosial, presentasi, poster, dokumen, dan konten visual lainnya. Canva juga menyediakan beragam contoh desain untuk digunakan.

b. Manfaat Canva

Alexandromeo (2021) Adapun manfaat dalam aplikasi canva yaitu:

1) Membuat presentasi mirip *powerpoint*
2) Membuat konten instagram untuk *feed*, *story*, dengan pilihan animasi atau *static.*
3) Mendesain postingan, *cover*, *event cover*, *facebook*, video, dan *story facebook.*
4) Mengedit video untuk berbagai platform media sosial, seperti *instagram*, *facebook*, *tiktok*, dan *youtube.*
5) Membantu menyusun format resume, CV, *letterhead*, proposal, sertifikat, serta berbagai kartu dan undangan.

6) Menyusun infografis, *mind map*, kolase foto, virtual background, format kalender, *worksheet*, *planner*, peta konsep, dan wallpaper.

c. Kelebihan dan Kekurangan Aplikasi Canva

Garris pelangi (2020) adapun kelebihan dan kekurangan aplikasi canva yaitu:

1) Kelebihan

a) Memudahkan seorang dalam membuat desain yang diinginkan atau diperlukan, seperti; presentase, template video, sertifikat, dan lain sebagainya.

b) Karena aplikasi ini menyediakan berbagai macam template yang sudah tersedia dan menarik, maka memudahkan seorang dalam membuat suatu desain yang sudah disediakan.

c) Mudah dijangkau, aplikasi canva mudah dijangkau semua kalangan karena bisa didapat melalui Android ataupun iphone hanya dengan mendownload aplikasinya.

2) Kekurangan:

a) Aplikasi canva mengandalkan jaringan internet yang cukup stabil.

b) Dalam aplikasi canva ada *template*, stiker, ilustrasi, *font*, yang berbayar, sehingga para pengguna harus membayar jika ingin menggunakan *template* tersebut. Namun hal ini tidak menjadi masalah dikarenakan banyak *template* yang menarik dan gratis.

c) Terkadang desain yang dipilih terdapat kesamaan desain dengan orang lain.

**4. Motivasi Belajar**

a. Pengertian motivasi belajar

Motivasi berasal dari kata latin, yaitu*"mover"* yang artinya dorongan atau daya pergerak. Menurut Fillmore H. Stanford dalam buku Mangkunegara (2017:93) mengatakan bahwa *"motivation as an energizing condition of the organism that services to direct that organism toward the goal of a certain class"* (motivasi sebagai suatu kondisi yang menggerakkan manusia ke arah suatu tujuan tertentu). Menurut Sardiman (2018:73), motif dapat dikatakan sebagai daya penggerak dari dalam dan di dalam subjek untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu demi mencapai suatu tujuan.

Motivasi belajar menurut Sardiman (2018:75) adalah keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai.

Menurut Hamalik (2009) motivasi sangat menentukan tingkat berhasil atau gagalnya perbuatan belajar siswa. Yamin (2013) motivasi merupakan salah satu determinan penting dalam belajar, akan tetapi motivasi berhubungan dengan (1) arah perilaku (2) kekuatan respon (3) ketahanan perilaku, atau beberapa lama seseorang itu terus menerus berperilaku menurut cara tertentu.

Santrock (2011) menyatakan motivasi adalah proses yang memberi semangat, arah, dan kegigihan perilaku, artinya, perilaku yang termotivasi adalah

suatu perubahan energi didalam pribadi seseorang yang ditandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan.

Dari beberapa pengertian motivasi belajar menurut parah ahli maka dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar merupakan dorongan yang timbul dari dalam diri siswa yang dapat menimbulkan semangat dalam belajar sehingga tujuan dalam proses pembelajaran dapat tercapai.

b. Ciri-ciri motivasi belajar

Sadirman (2007:83) berpendapat bahwa dalam kegiatan belajar, motivasi yang ada pada setiap orang memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

1) Tekun menghadapi tugas.
2) Ulet menghadapi kesulitan.
3) Menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah.
4) Lebih senang bekerja mandiri.
5) Dapat mempertahankan pendapatnya.
6) Senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal.

c. Indikator motivasi belajar

Uno (2008) menyatakan bahwa ada enam indikator untuk mengukur motivasi belajar, yaitu :

1) Adanya hasrat dan keinginan berhasil.
2) Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar.
3) Adanya harapan dan cita-cita masa depan.
4) Adanya penghargaan dalam belajar.

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN

5) Adanya lingkungan belajar yang kondusif sehingga memungkinkan seorang siswa dapat belajar

d. Faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar

Kegiatan belajar yang dilakukan seorang siswa merupakan perubahan tingkah laku yang relatife menetap pada diri seorang yang belajar yang dilalui melalui latihan dan pengalaman. Menurut Soemanto dalam Kompiri (2016) ada banyak faktor yang dapat mewarnai kegiatan belajar, yaitu faktor stimuli, faktor ini dibagi dalam hal-hal yang berhubungan dengan panjangnya bahan pelajaran, kesulitan bahan pelajaran, berartinya bahan pelajaran, berat ringannya tugas dan suasana lingkungan eksternal. Selanjutnya faktor metode belajar dipengaruhi oleh kegiatan berlatih dan praktik, pengenalan hasil belajar, belajar dengan bagian-bagian keseluruhan, penggunaan modalitas indra, penggunaan dalam belajar, bimbingan belajar dan kondisi insentif. Serta faktor-faktor individual dipengaruhi oleh kematangan, usia kronologis, perbedaan jenis kelamin, pengalaman sebelumnya, kapasitas mental, kondisi kesehatan jasmani dan motivasi.

Menurut Syah (2011) setiap siswa pada prinsipnya tentu berhak memperoleh peluang untuk mencapai prestasi belajar yang memuaskan, namun dari kenyataan sehari-hari, tampak jelas bahwa siswa itu memiliki perbedaan dalam hal kemampuan intelektual, kemampuan fisik, latar belakang keluarga, kebiasaan dan pendekatan belajar yang terkadang sangat mencolok antara seorang siswa dengan siswa lainnya.

**5. IPA**

IPA merupakan singkatan dari Ilmu Pengetahuan Alam. Secara harfiah berarti ilmu yang mengkaji kejadian yang berlangsung di alam (Pranada,2019). Di dalam dunia pendidikan, mata pelajaran IPA memegang peran yang sangat penting, sebab di era global sains merupakan bekal yang dapat digunakan dalam mengatasi tantangan tersebut (Yuliati.2017).

Depdiknas (2006) Pada mata pelajaran ipa di SMP/MTs bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut : (a) Meningkatkan keyakinan terhadap kebesaran Tuhan Yang Maha Esa berdasarkan keberadaan, keindahan dan keteraturan alam ciptaan-nya.; (b) Mengembangkan pemahaman tentang berbagai macam gejala alam, konsep dan prinsip IPA yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari; (c) Mengembangkan rasa ingin tahu, sikap positif,dan kesadaran terhadap adanya hubungan yang saling mempengaruhi antara IPA, lingkungan, teknologi, dan masyarakat; (d) Melakukan inkuiri ilmiah untuk menumbuhkan kemampuan berpikir, bersikap dan bertindak ilmiah serta berkomunikasi; (e) Meningkatkan kesadaran untuk berperan serta dalam memelihara, menjaga, dan melestarikan lingkungan serta sumber daya alam; (f) Meningkatkan kesadaran untuk menghargai alam dan segala keteraturannya sebagai salah satu ciptaan tuhan; (g) Meningkatkan pengetahuan, konsep dan keterampilan IPA sebagai dasar untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang selanjutnya.

Pembelajaran IPA berkaitan dengan kegiatan pencarian informasi mengenai alam dengan sistematis. Oleh karena itu, pembelajaran IPA harus mampu

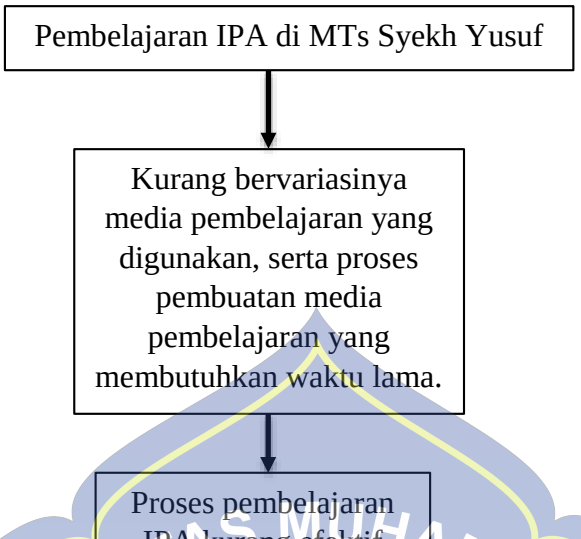
menyajikan pengalaman langsung bagi peserta didik di dalam kegiatan pembelajaran, hal ini akan mempermudah siswa dalam memahami proses serta konsep IPA sehingga peserta didik memiliki kemampuan ilmiah untuk menjelajahi alam di sekitar (Widiana,2016).

**B. Kerangka Pikir**

Peneliti melakukan observasi pada mata pembelajaran IPA di MTs Syekh Yusuf Gowa. Kurangnya motivasi siswa saat proses pembelajaran IPA di kelas, proses pembuatan media yang membutuhkan waktu lama dan kurang bervariasinya media pembelajaran yang digunakan, sehingga proses pembelajaran menjadi kurang efektif.

Dengan menggunakan media aplikasi canva dalam proses pembelajaran dapat memberikan pesan mengenai materi yang disampaikan karena fungsi media pembelajaran sebagai pembawa informasi dari guru kepada siswa, dan keuntungan media pembelajaran canva dapat membuat siswa lebih mudah memahami materi pembelajaran yang membahas tentang materi IPA, karena tampilan yang lebih menarik sehingga membuat siswa lebih aktif dalam belajar sehingga motivasi belajar siswa meningkat.

Konsep dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui efektivitas penggunaan aplikasi canva terhadap motivasi belajar siswa sebagai media pembelajaran IPA di MTs Syekh Yusuf Gowa. Dengan demikian peneliti merumuskan kerangka pemikiran dalam peta konsep berikut:




*Gambar 2.1*
*kerangka pikir*

## C. Hasil Penelitian Relevan

Untuk menghindari duplikasi, penulis perlu melakukan penelusuran terhadap penelitian terdahulu. Dari hasil penelusuran tersebut, diperoleh informasi beberapa penelitian yang relevan. Penelitian relevan yang penulis kaji sesuai dengan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1) Hasil Penelitian Rahmatullah et al (2020)

Penelitian yang dilaksanakan oleh (Rahmatullah et al., 2020) berjudul "Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva". Tujuan penelitiannya untuk mengembangkan media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi canva. Metode penelitian menggunakan pendekatan penelitian pengembangan dengan tahap analisis awal, identifikasi materi, penyusunan produk, dan uji coba. Hasil penelitian, penilaian ahli maupun siswa, menunjukkan bahwa media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi canva layak digunakan di sekolah uji coba.

Adapun perbedaan penelitian yang dilakukan oleh Rahmatullah et al 2020 dengan yang peneliti lakukan terletak pada tujuan penelitian, dimana penelitian yang dilakukan oleh Rahmatullah et al bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi canva sedangkan peneliti bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan aplikasi canva terhadap motivasi belajar siswa sebagai media pembelajaran IPA di MTs Syekh Yusuf Gowa.

2) Hasil Penelitian S. K. Amini & Pujiharti, (2021)

S. K. Amini & Pujiharti, 2021 melakukan penelitian yang berjudul "Pengembangan Canva Sebagai Media Pembelajaran Ekonomi di SMP Pondok Pesantren Tholabie Malang". Tujuan penelitian untuk mengembangkan canva sebagai media pembelajaran dengan materi pokok ekonomi yaitu rumah tangga konsumen untuk kelas VIII SMP. Metode penelitian yang diambil adalah *mixed methods design* menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan (R&D). Hasil penelitian menunjukkan bahwa media video pembelajaran canva layak untuk

digunakan serta diterapkan dalam pembelajaran ekonomi dengan pokok materi rumah tangga konsumen untuk kelas VIII SMP Pondok Pesantren Tholabie.

Adapun perbedaan penelitian yang dilakukan oleh S. K. Amini & Pujiharti, 2021 dengan yang peneliti lakukan terdapat pada mata pelajaran dimana S. K. Amini & Pujiharti mengembangkan canva sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran ekonomi sedangkan peneliti menggunakan media canva pada mata pelajaran IPA.

3) Penelitian Gita Permata Puspita Hapsari, Zulherman (2021)

Penelitian yang dilaksanakan oleh Gita Permata Puspita Hapsari, Zulherman (2021), yang berjudul "Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Siswa". Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui efektivitas dan kelayakan media video animasi berbasis aplikasi canva pada materi gaya dan gerak. Metode penelitian ini menggunakan penelitian *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE. Hasil penelitian terlihat bahwa 9 dari 10 guru menyatakan bahwa media pembelajaran dalam bentuk video animasi yang dibuat dengan menggunakan canva sangat menarik serta guru merasa perlu dan juga setuju untuk memakai media pembelajaran dengan memanfaatkan aplikasi canva dalam menyampaikan materi IPA. Kemudian hasil dari analisis yang sama ditunjukkan oleh peserta didik yaitu, 91,4 % peserta didik menyampaikan bahwa media pembelajaran dalam bentuk video animasi tersebut sangat menarik serta 83,4 % peserta didik menyatakan bahwa membutuhkan penggunaan media pembelajaran

berbentuk video animasi dengan menggunakan aplikasi canva dalam proses pembelajaran materi IPA.

Adapun perbedaan penelitian yang dilakukan oleh Gita Permata Puspita Hapsari, Zulherman 2020, dengan yang peneliti lakukan terletak pada metode penelitian, dimana metode penelitian yang digunakan oleh Gita Permata Puspita Hapsari, Zulherman adalah metode penelitian *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE sedangkan peneliti menggunakan metode penelitian kuantitatif

**D. Hipotesis Penelitian**

Hipotesis adalah jawaban sementara dari masalah yang secara teori telah ada di dalam kerangka pemikiran dan masih harus diuji kebenarannya:

**$H_0$** : Canva tidak efektif digunakan sebagai media pembelajaran terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPA di MTs Syekh Yusuf Gowa.

**$H_1$** : Canva efektif digunakan sebagai media pembelajaran terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPA di MTs Syekh Yusuf Gowa.

# BAB III

# METODE PENELITIAN

## A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen. Pendekatan kuantitatif merupakan pendekatan penelitian yang menggunakan angka dalam penyajian data dan analisis yang menggunakan uji statistika. Penelitian kuantitatif merupakan penelitian yang dipandu oleh hipotesis tertentu, salah satu tujuan dari penelitian ini dilakukan untuk menguji hipotesis yang ditentukan sebelumnya.

Metode eksperimen adalah penelitian yang dilakukan untuk mengetahui akibat dari perlakuan yang diberikan terhadap suatu hal yang sedang diteliti. Sugiyono (2021:111) metode penelitian eksperimen adalah metode penelitian yang dilakukan dengan percobaan, yang merupakan metode kuantitatif, digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen dalam kondisi yang terkendalikan.

## B. Lokasi dan waktu Penelitian

Peneliti ini memilih lokasi penelitian di MTs Syekh Yusuf, JL. Sirajuddin Rani NO. 01 Sungguminasa KAB. Gowa, Prov.Sulawesi Selatan. Adapun penelitian yang telah dilakukan selama kurang lebih 2 bulan, dari bulan April sampai dengan bulan Mei 2023.

## C. Populasi dan Sampel Penelitian

### 1. Populasi Penelitian

Sugiyono (2021:126) populasi merupakan wilayah generalisasi yang terdiri atas:

Objek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti agar dapat dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Elemen populasi adalah keseluruhan subjek yang akan diukur, yang merupakan unit yang teliti. Adapun Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII MTs Syekh Yusuf.

*Tabel 3.1. Keadaan Populasi*

| | Kelas | Jenis Kelamin | | Jumlah |
|---|---|---|---|---|
| | | Laki-laki | Perempuan | |
| 1. | VIII.A | 8 | 13 | 21 |
| 2. | VIII.B | 10 | 13 | 23 |
| 3. | VIII.C | 11 | 11 | 22 |
| **Jumlah Keseluruhan** | | | | 66 |

*(Sumber: Data kantor tata usaha MTs Syekh Yusuf)*

### 2. Sampel

Menurut Sugiyono (2021: 127) sampel merupakan bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar, dan tidak memungkinkan peneliti untuk mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga, dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu.

Teknik pengambilan sampel menggunakan *probability sampling* yang memberikan peluang yang sama bagi setiap anggota populasi untuk dipilih menjadi anggota sampel. Dengan teknik sederhana (*simple random sampling)* karena pengambilan anggota sampel dari populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi. Maka yang dijadikan sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII MTs Syekh Yusuf Gowa karena siswa kurang fokus dan tidak aktif saat proses pembelajaran IPA di kelas, maka jumlah sampel dalam penelitian ini sebanyak 33 orang siswa.

*Tabel 3.2. Keadaan Sampel*

| No | Kelas | Jenis Kelamin | | Total |
|---|---|---|---|---|
| | | Laki-laki | Perempuan | |
| 1. | VIII | 16 | 17 | 33 |
| **Total** | | **16** | **17** | **33** |

(*Sumber: Data kantor tata usaha MTs Syekh Yusuf*)

**D. Desain Penelitian**

Desain penelitian yang digunakan adalah desain penelitian *pre-eksperimental* berarti peneliti sedang melakukan penelitian eksperimental. Menurut Creswell dalam (Sugiyono.,2021:111) menyatakan bahwa penelitian eksperimen digunakan apabila peneliti ingin mengetahui pengaruh sebab dan akibat antara variabel independen dan dependen.

Dengan menggunakan jenis penelitian *One-Shot Case Study*, jenis penelitian ini dimaksudkan untuk menunjukkan kekuatan pengukuran dan nilai ilmiah suatu desain penelitian. Adapun bagan dari *One-Shot Case Study* sebagai berikut:

| X | O |
|---|---|

*gambar 3.1. Desain One-Shot Case Study*

X = Perlakuan yang diberikan pada kelompok eksperimen dengan menggunakan aplikasi media pembelajaran canva dalam proses pembelajaran.

O = Motivasi belajar siswa

**E. Variabel Penelitian**

Menurut Sugiyono (2021) variabel penelitian adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya.

Dalam penelitian ini menggunakan dua jenis variabel yaitu variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y). Variabel bebas (X) merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat sedangkan variabel terikat (Y) merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, Karena adanya variabel bebas.

Variabel bebas yang dimaksud dalam penelitian ini adalah penggunaan media aplikasi canva (Variable X) dan variabel terikat yaitu motivasi belajar IPA siswa MTs Syekh Yusuf sebagai ( Variabel Y ).

**F. Definisi Oprasional Variabel**

Definisi oprasional variabel merupakan spesifikasi penelitian dalam mengukur suatu variabel, spesifikasi tersebut menunjukkan pada dimensi dan indikator dari variabel penelitian yang diperoleh melalui pengamatan dan penelitian terdahulu (sugiyono 2018). Definisi oprasional perlu dilakukan dalam suatu

penelitian, karena akan menunjukkan alat pengambilan data yang cocok untuk digunakan, agar tidak terjadi kekeliruan dalam pengambilan perbedaan penafsiran tentang materi penelitian ini. Maka dijelaskan definisi oprasional pada setiap variabel penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Media Pembelajaran Aplikasi Canva

Canva merupakan sebuah tools desain grafis yang mudah digunakan untuk merancang media pembelajaran secara online. Media pembelajaran dalam bentuk presentasi yang didesain secara menarik menggunakan aplikasi canva yang berisikan materi tentang pembelajaran IPA. Penggunaan aplikasi canva sangat cocok digunakan sebagai media pembelajaran di dalam kelas, dengan mendesain bahan ajar menggunakan canva akan terasa lebih mudah agar guru dapat membuat media pembelajaran yang lebih bervariatif sehingga siswa lebih termotivasi untuk mengikuti pembelajaran.

2. Motivasi Belajar Siswa

Motivasi belajar merupakan dorongan yang timbul dalam diri siswa yang mampu merubah tingkah laku siswa dalam belajar sehingga mampu mencapai tujuan yang diinginkan dalam pembelajaran.

## G. Prosedur Penelitian

1. Persiapan

Sebelum memulai penelitian, peneliti sudah datang terlebih dahulu ke lokasi dilaksanakan penelitian di MTs Syekh Yusuf, peneliti melakukan persiapan memilih kelas VIII sebagai sampel.

2. Menjelaskan Materi Pembelajaran IPA.

Guru menjelaskan kepada para peserta didik terkait materi pembelajaran IPA.

3. Penerapan Media Media Pembelajaran Ipa Menggunakan Aplikasi Canva

Guru memberikan contoh presentasi terkait materi pembelajaran IPA menggunakan aplikasi canva.

4. Mengisi Angket Sesudah Penerapan Media

Setelah para peserta didik memahami materi yang disampaikan oleh guru tentang pembelajaran IPA berupa media pembelajaran menggunakan aplikasi canva, para peserta didik dipersilakan untuk mengisi angket yang diberikan oleh peneliti untuk mengetahui motivasi belajar siswa setelah proses pembelajaran dilakukan oleh guru dengan menggunakan media pembelajaran aplikasi Canva.

5. Penyusunan.

Setelah proses persiapan dan pelaksanaan selesai dilaksanakan peneliti menyusun hasil penelitian.

## H. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat yang dipakai dalam sebuah kegiatan untuk penelitian yang khususnya sebagai pengukuran dan pengumpulan data. Bisa berupa angket, seperangkat soal tes, lembar observasi dan sebagainya. Instrumen penelitian juga merupakan sarana harus dibuat guna menampung mengolah berbagai data yang dikumpulkan untuk penelitian. Sugiyono (2021:156) menyatakan bahwa "instrumen penelitian adalah alat yang dipergunakan untuk mengukur fenomena

alam maupun sosial yang diamati. Alat penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah alat observasi, dan angket. Adapun instrumen penelitian ini adalah:

1. Lembar observasi

Lembar observasi menggunakan teknik pengumpulan data, teknik pengumpulan data digunakan untuk mengetahui keadaan siswa serta penggunaan media pembelajaran.

2. Kuesioner

kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk di jawabnya, tujuannya untuk memperoleh informasi tentang apa yang dialami dan diketahui mengenai efektivitas media pembelajaran menggunakan aplikasi canva dan motivasi belajar.

**I. Teknik Pengumpulan Data**

Adapun teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Observasi (pengamatan)

Teknik observasi yaitu melakukan pengamatan dan pencatatan secara sistematis mengenai gejala yang tampak pada objek penelitian. Observasi ini merupakan teknik pengumpulan data yang paling mudah dilakukan dan banyak digunakan untuk statistika survei, misalnya meneliti sikap dan perilaku suatu kelompok masyarakat. Dengan teknik observasi, peneliti biasanya datang ke lokasi yang bersangkutan untuk memutuskan alat ukur yang tepat untuk digunakan.

2. Angket

Angket digunakan untuk memperoleh informasi dari responden tentang efektivitas penggunaan aplikasi canva terhadap motivasi belajar siswa sebagai media pembelajaran IPA.

*Tabel 3.3 skala likert*

| No | Alternatif jawaban | Skor |
|---|---|---|
| 1. | Sangat Baik | 5 |
| 2. | Baik | 4 |
| 3. | Cukup Baik | 3 |
| 4. | Kurang Baik | 2 |
| 5. | Sangat Tidak Baik | 1 |

**J. Teknik Analisis Data**

Teknik analisis data merupakan kegiatan yang dilakukan setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul. (Sugiyono, 2021:206).

Analisis data yang digunakan pada penelitian ini dengan menggunakan teknik analisis statistik deskriptif dan statistik inferensial, adapun penjelasan analisis data yaitu:

1. Analisis Deskriptif

Menurut Sugiyono (2021:206), analisis data deskriptif adalah statistic yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi. Dalam penelitian

ini data akan ditampilkan dalam bentuk persentase angka. Agar dapat memperoleh frekuensi relatif/angka persenan maka dilakukan perhitungan dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\mathbf{P} = \frac{F}{n} \mathbf{X\ 100\%}$$

Keterangan:

P= Angka persentase

f= Jumlah skor perolehan

n= Jumlah skor maksimal

100%= Bilangan tetap

*Table 3.4 persentase hasil observasi dan respon siswa*

| Presentase | Kriteria |
|---|---|
| 81% - 100% | Sangat Baik |
| 61% - 80% | Baik |
| 41% - 60% | Cukup Baik |
| 21% - 40% | Kurang Baik |
| 0% - 20% | Sangat Tidak Baik |

(Jannah & Julianto, 2018)

2. Teknik Analisis Data Statistik Inferensial

Statistik inferensial adalah teknik statistik yang digunakan untuk menganalisis data sampel dan hasilnya diberlakukan untuk populasi. Analisis ini dilakukan untuk mengetahui motivasi belajar siswa selama mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran canva. Dimana X sebagai data variabel

observasi penggunaan media pembelajaran dan Y sebagai data variabel motivasi belajar. Uji hipotesis yang digunakan adalah korelasi menggunakan aplikasi SPSS. Uji Korelasi merupakan teknik analisis yang digunakan untuk mengetahui ada tidaknya hubungan antara dua variabel yang diuji.

Untuk menentukan aturan pengambilan keputusan atau kriteria yang signifikan kaidah pengujian signifikan sebagai berikut:

1) Jika nilai sig > 0.05l maka $H_1$ diterima dan $H_0$ ditolak berarti penggunan aplikasi canva sebagai media pembelajaran efektif terhadap motivasi belajar siswa di MTs Syekh Yusuf.
2) Jika nilai sig < 0,05 maka $H_1$ ditolak dan $H_0$ diterima, berarti penggunan aplikasi cava sebagai media pembelajaran tidak efektif terhadap motivasi belajar siswa di MTs Syekh Yusuf.
3) Membuat kesimpulan apakah penggunaan aplikasi canva sebagai media pembelajaran efektif terhadap motivasi belajar siswa di MTs Syekh Yusuf Gowa.

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN

# BAB IV

# HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

## A. Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di MTs Syekh Yusuf yang terletak di Jl. Sirajuddin Rani No.01 Sungguminasa Kab. Gowa, Prov. Sulawesi Selatan, terdiri dari 3 kelas 8 dengan jumlah siswa 66 orang siswa. Pelaksanaan penelitian diawali dengan menjumpai Kepala sekolah yang bernama Salmawati, S.Ag.,M.Pd, dan Dahniar, S.Pd selaku guru mata pelajaran IPA di MTs Syekh Yusuf untuk menyerahkan surat penelitian untuk mendapatkan izin dari pihak sekolah dan sekaligus untuk penentuan waktu penelitian yang akan dilaksanakan. Penelitian dilaksanakan dari tanggal 17 Maret sampai dengan 17 Mei 2023.

Penelitian ini menggunakan kelas VIII sebagai kelas sampel untuk penelitian eksperimen dengan menggunakan aplikasi canva pada mata pembelajaran IPA karena siswa kurang fokus dan tidak aktif saat proses pembelajaran IPA di kelas, pembelajaran yang dilakukan hanya menggunakan media power point serta proses pembuatan media pembelajaran yang membutuhkan waktu lama. Media pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi sehingga dapat mengurangi motivasi belajar siswa. Penelitian ini dilaksanakan selama 2 kali pertemuan, pada pertemuan pertama dan kedua dilaksanakan pembelajaran menggunakan aplikasi canva, kemudian pada pertemuan terakhir dilaksanakan pembagian angket motivasi belajar siswa untuk mengetahui motivasi belajar siswa setelah penggunaan aplikasi canva pada mata pembelajaran IPA.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di MTs Syekh Yusuf kelas VIII dengan jumlah siswa sebanyak 33 orang maka data yang diperoleh sebagai berikut:

**1. Analisis Data Deskriptif Penelitian.**

**a. Deskriptif Hasil Observasi**

Hasil observasi aktivitas belajar dari 33 siswa di kelas VIII MTs Syekh Yusuf selama melakukan penelitian dengan menggunakan media pembelajaran aplikasi canva dapat dilihat sebagai berikut :

Tabel 4.1. Distribusi Frekuensi Dan Persentase Aktivitas Belajar Siswa

| No | Aktivitas belajar siswa | Pertemuan /frekuensi | | Persen (%) | |
|---|---|---|---|---|---|
| | | I | II | I | II |
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
| 1. | Siswa aktif memperhatikan penjelasan guru dalam kegiatan pembelajaran menggunakan media canva | 25 | 33 | 75,75 | 100 |
| 2. | Siswa mengerjakan tugas yang diberikan tepat waktu | 24 | 31 | 72,72 | 93,93 |
| 3. | Aktif mengikuti pembelajaran dengan media canva | 25 | 33 | 75,75 | 100 |
| 4. | Dapat bekerja sama dengan baik | 25 | 31 | 75,75 | 93,93 |
| 5. | Bisa menghargai teman lain yang tidak bisa | 25 | 31 | 75,75 | 93,93 |
| 6. | Antusias pada saat mengikuti proses pembelajaran dengan media pembelajaran Canva | 25 | 33 | 75,75 | 100 |
| 7. | Bersemangat dalam kegiatan pembelajaran dengan media Canva | 25 | 33 | 75,75 | 100 |
| 8. | Mampu menyelesaikan soal-soal latihan yang diberikan | 20 | 31 | 60,60 | 93,93 |
| 9. | Berani mengemukakan pertanyaan dan pendapat. | 5 | 15 | 15,15 | 45,45 |
| 10. | Mampu membuat kesimpulan dari hasil diskusi | 20 | 30 | 60,60 | 90,90 |
| **Persentasi Aktivitas Siswa** | | | | 66,35 | 91,20 |
| **Kategori** | | | | baik | Sangat baik |

Hasil analisis data aktivitas siswa dapat diketahui bahwa persentase aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung pada pertemuan pertama 66,35%, pertemuan kedua yaitu 91,20%.

Berdasarkan kriteria yang ditetapkan maka dapat disimpulkan bahwa aktivitas siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung mengalami peningkatan dari pertemuan pertama sampai pada pertemuan kedua.persentase aktivitas siswa dalam pembelajaran selama dua kali pertemuan berada pada kategori sangat baik pada interval 81%-100%.

**b. Motivasi Belajar Siswa**

Dalam penelitian ini data penelitian motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPA di MTs Syekh Yusuf diperoleh dari angket dan lembar observasi, angket yang diberikan berisikan item pernyataan tentang motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPA. Angket tersebut disebarkan kepada siswa sebanyak 20 item pertanyaan dengan lima alternatif jawaban dengan kriteria skor Sangat baik (5), baik(4), cukup baik(3), kurang baik(2),Sangat Tidak baik(1).

Tabel 4.2 Frekuensi Pernyataan Siswa "Tidak Mudah Putus Asa Saat Mengalami Kesulitan Belajar IPA".

| No | Kategori | Frekuensi | Persen% |
|---|---|---|---|
| 1. | Sangat baik | 32 | 96,96 |
| 2. | Baik | 1 | 3,03 |
| 3. | Cukup baik | 0 | 0 |
| 4. | Kurang baik | 0 | 0 |
| 5. | Sangat tidak baik | 0 | 0 |

Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa sebanyak 32 siswa memilih sangat baik dan 1 siswa memilih baik,hal ini menunjukkan bahwa 96,96% siswa tidak mudah putus asa saat mengalami kesulitan belajar IPA.

Tabel 4.3 Frekuensi Pernyataan Siswa "Tampilan Di Dalam Media Pembelajaran Canva Menarik Sehingga Mempermudah Untuk Membacanya".

| No | Kategori | Frekuensi | Persen% |
|---|---|---|---|
| 1. | Sangat baik | 32 | 96,96 |
| 2. | Baik | 1 | 3,03 |
| 3. | Cukup baik | 0 | 0 |
| 4. | Kurang baik | 0 | 0 |
| 5. | Sangat tidak baik | 0 | 0 |

Berdasarkan tabel diatas dapat disimpulkan bahwa siswa yang menjawab sangat baik sebanyak 32 siswa dan menjawab baik sebanyak 1 siswa, Hal ini menunjukkan bahwa 96,96% siswa menyukai tampilan di dalam media pembelajaran aplikasi canva karena memudahkan siswa.

Tabel 4.4 Frekuensi Pernyataan Siswa "Mempelajari Berulang Kali Jika Belum Paham Saat Dijelaskan".

| No | Kategori | Frekuensi | Persen% |
|---|---|---|---|
| 1. | Sangat baik | 30 | 90,90 |
| 2. | Baik | 2 | 6,06 |
| 3. | Cukup baik | 1 | 3,03 |
| 4. | Kurang baik | 0 | 0 |
| 5. | Sangat tidak baik | 0 | 0 |

Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa siswa yang menjawab sangat baik sebanyak 30 siswa yang menjawab baik sebanyak 2 siswa dan cukup baik sebanyak 1 siswa. Hal ini menunjukkan bahwa 90,90% siswa akan mempelajari berulang kali jika belum paham.

Tabel 4.5 Frekuensi Pernyataan Siswa “Walaupun Nilai IPA Lebih Rendah, Saya Tetap Semangat Belajar Untuk Mendapatkan Nilai Yang Lebih Baik”.

| No | Kategori | Frekuensi | Persen% |
|---|---|---|---|
| 1. | Sangat baik | 30 | 90,90 |
| 2. | Baik | 3 | 9,09 |
| 3. | Cukup baik | 0 | 0 |
| 4. | Kurang baik | 0 | 0 |
| 5. | Sangat tidak baik | 0 | 0 |

Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa siswa yang menjawab sangat baik sebanyak 30 siswa dan yang menjawab baik sebanyak 3 siswa Hal ini menunjukkan bahwa 90,90% siswa tetap semangat dalam belajar meskipun mendapatkan nilai yang lebih rendah dari teman-temannya .

Tabel 4.6 Frekuensi Pernyataan Siswa “Media Pembelajaran Aplikasi Canva Membuat Saya Tertarik Untuk Mempelajari Materi IPA”.

| No | Kategori | Frekuensi | Persen% |
|---|---|---|---|
| 1. | Sangat baik | 30 | 90,90 |
| 2. | Baik | 2 | 6,06 |
| 3. | Cukup baik | 1 | 3,03 |
| 4. | Kurang baik | 0 | 0 |
| 5. | Sangat tidak baik | 0 | 0 |

Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa siswa yang tertarik dengan pembelajaran IPA menggunakan media pembelajaran aplikasi canva di peroleh bahwa siswa yang menjawab sangat baik sebanyak 30 siswa yang menjawab baik sebanyak 2 siswa dan yang menjawab cukup baik sebanyak 1 siswa. Hal ini menunjukkan bahwa 90,90 % siswa tertarik mempelajari IPA menggunakan media pembelajaran.

Tabel 4.7 Frekuensi Pernyataan Siswa “Senag Mencari Informasi Yang Berhubungan Dengan Pembelajaran IPA, Karena Bisa Memperkaya Ilmu Dan Berguna Untuk Masa Depan”.

| No | Kategori | Frekuensi | Persen% |
|---|---|---|---|
| 1. | Sangat baik | 30 | 90,90 |
| 2. | Baik | 3 | 9,09 |
| 3. | Cukup baik | 0 | 0 |
| 4. | Kurang baik | 0 | 0 |
| 5. | Sangat tidak baik | 0 | 0 |

Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa siswa senang mencari informasi yang berhubungan dengan pembelajaran IPA di peroleh bahwa siswa yang menjawab sangat baik sebanyak 30 siswa dan yang menjawab baik sebanyak 3 siswa Hal ini menunjukkan bahwa 90,90% siswa senang mencari informasi tentang pembelajaran IPA.

Tabel 4.8 Frekuensi Pernyataan Siswa “Tidak Bersungguh-Sungguh Mempelajari IPA Karena Tidak Ada Hubungan Dengan Cita-Cita”.

| No | Kategori | Frekuensi | Persen% |
|---|---|---|---|
| 1. | Sangat baik | 0 | 0 |
| 2. | Baik | 0 | 0 |
| 3. | Cukup baik | 1 | 3,03 |
| 4. | Kurang baik | 30 | 90,90 |
| 5. | Sangat tidak baik | 2 | 6,06 |

Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa siswa yang tidak bersungguh-sungguh mempelajari IPA yang menjawab cukup baik sebanyak 1 siswa, kurang baik sebanyak 30 siswa dan sangat tidak baik sebanyak 2 siswa. Hal ini menunjukkan bahwa 90,90% siswa tidak sungguh-sungguh mempelajari IPA.

Tabel 4.9 Frekuensi Pernyataan Siswa “Guru Memberikan Pujian Apabila Dapat Menyelesaikan Soal IPA Dengan Benar”.

| No | Kategori | Frekuensi | Persen% |
|---|---|---|---|
| 1. | Sangat baik | 30 | 90,90 |
| 2. | Baik | 1 | 3,03 |
| 3. | Cukup baik | 2 | 6,06 |
| 4. | Kurang baik | 0 | 0 |
| 5. | Sangat tidak baik | 0 | 0 |

Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa siswa yang menjawab sangat baik sebanyak 30 siswa dan yang menjawab baik sebanyak 1 siswa yang menjawab cukup baik sebanyak 2 siswa. Hal ini menunjukkan bahwa 90,90% siswa diberi pujian jika menyelesaikan soal dengan benar.

Tabel 4.10 Frekuensi Pernyataan Siswa “Mendapatkan Hadia Ketika Nilai Ulangan IPA Bagus”.

| No | Kategori | Frekuensi | Persen% |
|---|---|---|---|
| 1. | Sangat baik | 30 | 90,90 |
| 2. | Baik | 3 | 9,09 |
| 3. | Cukup baik | 0 | 0 |
| 4. | Kurang baik | 0 | 0 |
| 5. | Sangat tidak baik | 0 | 0 |

Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa siswa yang menjawab sangat baik sebanyak 30 siswa yang menjawab baik sebanyak 3 siswa Hal ini menunjukkan bahwa 90,90% siswa mendapatkan hadia ketika nilai ulangan IPA bagus.

Tabel 4.11 Frekuensi Pernyataan Siswa “Media Pembelajaran Aplikasi Canva Yang Digunakan Sangat Menyenangkan Sehingga Siswa Lebih Aktif Dan Semangat Dalam Belajar”.

| No | Kategori | Frekuensi | Persen% |
|---|---|---|---|
| 1. | Sangat baik | 26 | 78,78 |
| 2. | Baik | 7 | 21,21 |
| 3. | Cukup baik | 0 | 0 |
| 4. | Kurang baik | 0 | 0 |
| 5. | Sangat tidak baik | 0 | 0 |

Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa siswa yang menjawab sangat baik sebanyak 26 siswa dan yang menjawab baik sebanyak 7 siswa. Hal ini menunjukkan bahwa 78,78% siswa lebih aktif dan bersemangat dalam belajar menggunakan media pembelajaran aplikasi canva.

Tabel 4.12 Frekuensi Pernyataan Siswa “Guru Sering Memberikan Apresiasi Ketika Bisa Mengerjakan Tugas”.

| No | Kategori | Frekuensi | Persen% |
|---|---|---|---|
| 1. | Sangat baik | 27 | 81,81 |
| 2. | Baik | 6 | 18,18 |
| 3. | Cukup baik | 0 | 0 |
| 4. | Kurang baik | 0 | 0 |
| 5. | Sangat tidak baik | 0 | 0 |

Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa siswa yang menjawab sangat baik sebanyak 27 siswa dan yang menjawab baik sebanyak 6 siswa Hal ini menunjukkan bahwa 81,81% siswa diberikan apresiasi ketika mengerjakan tugas.

Tabel 4.13 Frekuensi Pernyataan Siswa “Belajar IPA Hanya Dari Materi Yang Diberikan Guru”.

| No | Kategori | Frekuensi | Persen% |
|---|---|---|---|
| 1. | Sangat baik | 10 | 30,30 |
| 2. | Baik | 20 | 60,60 |
| 3. | Cukup baik | 3 | 9,09 |
| 4. | Kurang baik | 0 | 0 |
| 5. | Sangat tidak baik | 0 | 0 |

Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa siswa yang menjawab sangat baik sebanyak 10 siswa yang menjawab baik sebanyak 20 siswa dan yang menjawab cukup baik sebanyak 3. Hal ini menunjukkan bahwa 60,60% siswa hanya belajar dari materi yang diberikan guru.

Tabel 4.14 Frekuensi Pernyataan Siswa "Sering Berdiskusi Ke Teman-Teman Tentang Pembelajaran IPA Agar Pemahaman Bertambah".

| No | Kategori | Frekuensi | Persen% |
|---|---|---|---|
| 1. | Sangat baik | 20 | 60,60 |
| 2. | Baik | 10 | 30,30 |
| 3. | Cukup baik | 3 | 9,09 |
| 4. | Kurang baik | 0 | 0 |
| 5. | Sangat tidak baik | 0 | 0 |

Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa siswa yang menjawab sangat baik sebanyak 20 siswa yang menjawab baik sebanyak 10 siswa dan yang menjawab cukup baik sebanyak 3 orang. Hal ini menunjukkan bahwa 60,60% siswa sering berdiskusi dengan teman-teman tentang pembelajaran IPA.

Tabel 4.15 Frekuensi Pernyataan Siswa "Malas Mengerjakan tugas IPA Walaupun Tugas Yang Diberikan Mudah".

| No | Kategori | Frekuensi | Persen% |
|---|---|---|---|
| 1. | Sangat baik | 0 | 0 |
| 2. | Baik | 0 | 0 |
| 3. | Cukup baik | 3 | 9,09 |
| 4. | Kurang baik | 10 | 30,30 |
| 5. | Sangat tidak baik | 20 | 60,60 |

Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa siswa yang menjawab cukup baik sebanyak 3 siswa kurang baik sebanyak 10 siswa dan sangat tidak baik sebanyak 20 siswa Hal ini menunjukkan bahwa 60,60% siswa tidak mengerjakan tugas walaupun tugas yang diberikan mudah.

Tabel 4.16 Frekuensi Pernyataan Siswa “Media Pembelajaran Aplikasi Canva Yang Digunakan Membuat Saya Lebih Mudah Memahami Materi Yangdisampaikan”.

| No | Kategori | Frekuensi | Persen% |
|---|---|---|---|
| 1. | Sangat baik | 30 | 90,90 |
| 2. | Baik | 3 | 9,09 |
| 3. | Cukup baik | 0 | 0 |
| 4. | Kurang baik | 0 | 0 |
| 5. | Sangat tidak baik | 0 | 0 |

Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa siswa yang menjawab sangat baik sebanyak 30 siswa dan yang menjawab baik sebanyak 3 siswa. Hal ini menunjukkan bahwa 90,90% siswa lebih mudah memahami materi menggunakan media pembelajaran canva.

Tabel 4.17 Frekuensi Pernyataan Siswa “Senang Belajar IPA Di Kelas Karena Lebih Tenang Dan Nyaman”.

| No | Kategori | Frekuensi | Persen% |
|---|---|---|---|
| 1. | Sangat baik | 20 | 60,60 |
| 2. | Baik | 13 | 39,39 |
| 3. | Cukup baik | 0 | 0 |
| 4. | Kurang baik | 0 | 0 |
| 5. | Sangat tidak baik | 0 | 0 |

Berdasarkan tabel di atas menunjukan bahwa siswa senang belajar IPA di kelas karena lebih tenang dan nyaman di peroleh bahwa siswa yang menjawab sangat baik sebanyak 20 siswa dan yang menjawab baik sebanyak 13 siswa. Hal ini menunjukkan bahwa 60,60% siswa senang belajar di kelas.

Tabel 4.18 Frekuensi Pernyataan Siswa “Belajar Di Kelas Membosankan Karena Kelas Sempit Dan Panas”.

| No | Kategori | Frekuensi | Persen% |
|---|---|---|---|

| | | | |
|---|---|---|---|
| 1. | Sangat baik | 0 | 0 |
| 2. | Baik | 0 | 0 |
| 3. | Cukup baik | 5 | 15,15 |
| 4. | Kurang baik | 13 | 39,39 |
| 5. | Sangat tidak baik | 15 | 45,45 |

Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa siswa yang menjawab cukup baik sebanyak 5 siswa kurang baik sebanyak 13 siswa dan sangat tidak baik sebanyak 15 siswa Hal ini menunjukkan bahwa 45,45% siswa bosan belajar di kelas.

Tabel 4.19 Frekuensi Pernyataan Siswa "Media Pembelajaran Aplikasi Canva Membantu Menyelesaikan Tugas IPA".

| No | Kategori | Frekuensi | Persen% |
|---|---|---|---|
| 1. | Sangat baik | 30 | 90,90 |
| 2. | Baik | 3 | 9,09 |
| 3. | Cukup baik | 0 | 0 |
| 4. | Kurang baik | 0 | 0 |
| 5. | Sangat tidak baik | 0 | 0 |

Berdasarkan tabel diatas menunjukan bahwa media pembelajaran aplikasi canva membantu siswa menyelesaikan tugas IPA diperoleh bahwa siswa yang menjawab sangat baik sebanyak 30 siswa dan menjawab baik sebanyak 3 siswa. Hal ini menunjukkan bahwa 90,90% media pembelajaran aplikasi canva membantu siswa menyelesaikan tugas.

Tabel 4.20 Frekuensi Pernyataan Siswa "Perasaan Senang Saat Melakukan Praktikum IPA Di Laboratorium".

| No | Kategori | Frekuensi | Persen% |
|---|---|---|---|
| 1. | Sangat baik | 28 | 84,84 |

| | | | |
|---|---|---|---|
| 2. | Baik | 5 | 15,15 |
| 3. | Cukup baik | 0 | 0 |
| 4. | Kurang baik | 0 | 0 |
| 5. | Sangat tidak baik | 0 | 0 |

Berdasarkan tabel di atas menunjukan bahwa siswa nyaman melakukan praktikum IPA di laboratorium diperoleh bahwa siswa yang menjawab sangat baik sebanyak 28 siswa dan yang menjawab baik sebanyak 5 siswa. Hal ini menunjukkan bahwa 84,84% siswa merasa nyaman melakukan praktikum di laboratorium.

Tabel 4.21 Frekuensi Pernyataan Siswa "Senang Dan Termotivasi Belajar IPA Karena Guru Mengajar Dengan Berbagai Cara".

| No | Kategori | Frekuensi | Persen% |
|---|---|---|---|
| 1. | Sangat baik | 29 | 87,87 |
| 2. | Baik | 3 | 9,09 |
| 3. | Cukup baik | 1 | 3,03 |
| 4. | Kurang baik | 0 | 0 |
| 5. | Sangat tidak baik | 0 | 0 |

Berdasarkan tabel di atas menunjukan bahwa siswa senang dan termotivasi belajar ipa karena guru mengajar dengan berbagai cara di peroleh bahwa siswa yang menjawab sangat baik sebanyak 29 siswa yang menjawab baik sebanyak 3 siswa dan yang menjawab cukup baik sebanyak 1 siswa. Hal ini menunjukkan bahwa 87,87% siswa senang dan termotivasi belajar IPA.

Dari hasil respon siswa pada tabel di atas maka diperoleh nilai rata-rata sebanyak 86,21%  sehingga hasil penelitian motivasi belajar dengan menggunakan media canva masuk dalam kategori sanga baik.

**2. Analisis Statistik Inferensial**

Uji *paired sampel* adalah pengujian yang digunakan untuk mengetahui tingkat keeratan hubungan antara variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y)

**Correlations**

| | | observasi | motivasi belajar |
|---|---|---|---|
| observasi | Pearson Correlation | 1 | -.135 |
| | Sig. (2-tailed) | | .711 |
| | Sum of Squares and Cross-products | 264.900 | -17.200 |
| | Covariance | 29.433 | -1.911 |
| | N | 10 | 10 |
| motivasi belajar | Pearson Correlation | -.135 | 1 |
| | Sig. (2-tailed) | .711 | |
| | Sum of Squares and Cross-products | -17.200 | 211.515 |
| | Covariance | -1.911 | 6.610 |
| | N | 10 | 33 |

Tabel 4.22 Tabel *paired sampel*

Pada tabel di atas, menunjukkan bahwa hasil nilai sig sebesar 0,711 dimana 0,711 > 0,05 yang berarti bahwa $H_0$ ditolak atau dengan kata lain $H_1$ diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media aplikasi canva efektif digunakan terhadap motivasi belajar siswa di MTs Syekh Yusuf Gowa.

## B. PEMBAHASAN

### 1. Hasil Observasi Aktivitas Siswa

Hasil penelitian observasi aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran IPA di MTs Syekh Yusuf Gowa. Dapat dilihat bahwa siswa lebih aktif saat penggunaan media pembelajaran aplikasi canva meningkat pada pertemuan kedua sebesar 33 siswa atau 100%, karena dengan penggunaan media pembelajaran dapat

meningkatkan dan mengarahkan perhatian siswa sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar dan interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, sehingga proses pembelajaran berlangsung dengan baik bukan hanya guru yang terlibat aktif siswa juga aktif, antusias dan bersemangat dalam mengikuti dan terlibat dalam proses pembelajaran.

Oleh karena itu, dengan penggunaan media pembelajaran siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lainnya seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan dan lain-lain. Sehingga siswa dapat bekerja sama dengan baik saat melakukan praktikum maupun kerja kelompok serta dapat menghargai teman lainya yang tidak bisa hal ini dapat dilihat pada pertemuan kedua sebanyak 31 siswa atau 93,93% siswa bekerja sama dengan baik dan saling menghargai. Dengan adanya media pembelajaran guru dapat menyampaikan materi pembelajaran menjadi menarik dan mudah dimengerti oleh siswa, sehingga siswa dapat mengerti dan memahami pembelajaran dengan mudah oleh karena itu siswa yang mengerjakan tugas tepat waktu mengalami peningkatan Pada pertemuan kedua dibanding pertemuan pertama. Dalam proses pembelajaran siswa bukan hanya memahami hal abstrak yang disampaikan guru tetapi juga siswa memahami secara nyata dari materi tersebut.

Guru menggunakan media pembelajaran untuk membantu siswa agar lebih mengerti materi yang disampaikan secara keseluruhan, dengan demikian, Aktivitas belajar siswa mengalami peningkatan pada pertemuan pertama sampai dengan pertemuan kedua, ini berarti bahwa penggunaan media pembelajaran aplikasi canva

menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar. Hal ini sejalan dengan pendapat Levie dan Lentz dalam Arsyad (2009) bahwa fungsi penggunaan media pembelajaran yaitu untuk menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pembelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pembelajaran. Meskipun tidak semua siswa dapat mengemukakan pertanyaan dan pendapat namun pada pertemuan kedua terjadi peningkatan.

**2. Motivasi Belajar**

Hasil penelitian Motivasi belajar dalam menggunakan media canva dikategorikan menjadi sangat baik, baik, cukup baik, kurang baik, dan sangat tidak baik. Dari hasil jumlah persentase rata-rata yang diperoleh dari hasil respon siswa sebanyak 86,21% yang masuk dalam kategori sangat baik.

Hal ini menunjukkan bahwa mayoritas siswa di MTs Syekh Yusuf Gowa memiliki motivasi belajar yang sangat baik. Penggunaan media Canva dalam pembelajaran dapat memberikan kontribusi positif terhadap motivasi belajar siswa. Namun, masih diperlukan upaya untuk menjaga dan meningkatkan motivasi belajar siswa agar tetap tinggi, sehingga hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan bagi guru dan pihak terkait dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih efektif.

Penggunaan media Canva dapat meningkatkan motivasi belajar siswa melalui keterlibatan aktif, kreativitas dan ekspresi diri, relevansi dan konteks nyata, pengakuan dan pameran karya, serta kolaborasi dan dukungan sosial. Dengan kesempatan untuk terlibat secara aktif dalam pembelajaran dan mengontrol hasil

karya mereka, siswa merasa memiliki motivasi yang lebih tinggi. Media Canva juga memungkinkan siswa untuk mengekspresikan kreativitas mereka melalui desain yang unik dan menarik. Selain itu, penggunaan media ini dapat membantu siswa melihat hubungan antara pembelajaran di kelas dengan dunia nyata, memberikan kesempatan bagi siswa untuk memamerkan karya mereka, dan mendorong kolaborasi dan dukungan sosial di antara siswa. Semua faktor ini secara kolektif meningkatkan motivasi belajar siswa dalam menggunakan media Canva.

**3. Efektivitas Signifikan Antara Penggunaan Media Canva Terhadap Motivasi Belajar**

Hasil penelitian menunjukkan penggunaan media canva efektif digunakan dalam proses pembelajaran IPA, terhadap motivasi belajar siswa di MTs Syekh Yusuf Gowa. Hal ini menunjukkan bahwa hasil nilai sig sebesar 0,711 dimana 0,711 > 0,05 Sehingga dapat disimpulkan hipotesis pertama diterima.

Hal ini menunjukkan bahwa 71,1 % Penggunaan media Canva sebagai alat bantu dalam pembelajaran di MTs Syekh Yusuf Gowa memberikan perubahan yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa. Penggunaan media ini dalam konteks pembelajaran dapat memberikan variasi dan kelebihan dalam penyajian materi, seperti visualisasi yang menarik, penggunaan gambar dan ilustrasi yang kreatif, dan pengaturan tata letak yang menarik. Namun, motivasi belajar siswa dipengaruhi oleh banyak faktor, seperti kegiatan pembelajaran yang menarik, hubungan antara siswa dan guru, relevansi materi dengan kehidupan sehari-hari siswa, dan kejelasan tujuan pembelajaran. Guru juga perlu menyajikan materi dengan cara yang menarik

dan relevan, mengaitkannya dengan pengalaman siswa, mendorong partisipasi aktif, memberikan umpan balik yang konstruktif, serta menciptakan suasana kelas yang positif dan inklusif. Selain itu, interaksi antara guru dan siswa serta dukungan dari lingkungan sekolah dan keluarga juga berperan penting dalam mempengaruhi motivasi belajar siswa.

Penggunaan media Canva dapat menjadi salah satu alat bantu yang berguna dalam pembelajaran, namun tidak dapat dianggap sebagai faktor tunggal yang secara signifikan mempengaruhi motivasi belajar siswa. Penting bagi guru untuk memperhatikan faktor-faktor lain yang dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa dan menggunakan berbagai strategi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa.

Hasil penelitian ini tidak sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Fitri Dwiyanti, (2022) dimana hasil hipotesis menunjukkan bahwa penggunaan Aplikasi Canva sebagai media pembelajaran tidak memiliki pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa. Sedangkan hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Sari & Siti, 2022) yang mengatakan bahwa Terdapat pengaruh media pembelajaran berbasis aplikasi canva terhadap motivasi belajar IPA siswa kelas IV yang dibuktikan dengan uji-t yang menunjukkan nilai signifikan 0,000 < 0,025, nilai t hitung sebesar 4,358 > ttabel 2,000. Siti Shabila Aseka, 2022 juga tidak sejalan dengan penelitian ini dimana hasil hipotesisnya diperoleh hasil thitung > ttabel yaitu 73,996 > 1,692. Sehingga Ho ditolak dan Ha diterima. Uji Koefisien Determinan pengaruh variabel X (media canva) terhadap variable Y (motivasi belajar) sebesar 99% sedangkan 1% sisanya

dipengaruhi oleh variabel lain. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh positif dari penggunaan media canva terhadap motivasi belajar peserta didik di SMA Negeri 1 Pemulutan.

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN

# BAB V

# PENUTUP

## A. Kesimpulan

Dari hasil penelitian yang dilakukan yang telah dilakukan terhadap siswa MTs Syekh Yusuf Gowa, bahwa penggunaan aplikasi canva efektif digunakan dalam proses pembelajaran IPA terhadap motivasi belajar siswa MTs Syekh Yusuf Gowa.

## B. Saran

Berdasarkan kesimpulan hasil penelitian yang telah dilakukan terhadap siswa MTs Syekh Yusuf Gowa, terdapat beberapa saran yang dapat diberikan:

1. Disarankan untuk terus mempertahankan penggunaan media Canva dalam proses pembelajaran. Media Canva telah terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa, memberikan variasi dalam pengajaran, dan memperkaya pengalaman belajar siswa.
2. Meskipun motivasi belajar siswa MTs Syekh Yusuf Gowa dikategorikan baik, perlu ditingkatkan agar tetap mempertahankan tingkat motivasi yang optimal. Beberapa langkah yang dapat dilakukan antara lain menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan menyenangkan, mendorong partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran, memberikan umpan balik yang konstruktif dan positif kepada siswa, serta mengaitkan materi pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari siswa.

3. Untuk penelitian selanjutnya, dapat dieksplorasi faktor-faktor lain yang dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa, serta melakukan analisis yang lebih mendalam untuk memperoleh pemahaman yang lebih lengkap tentang dampak penggunaan media Canva terhadap pembelajaran siswa.

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN

# DAFTAR PUSTAKA


Admelia, m., nabila, f., siti, s. a., annisa, i. f., & laily, n. (2022). Efektivitas penggunaan aplikasi Canva dalam pembuatan modul pembelajaran interaktif hyper content di sekolah dasar al ikhwan. *Kacanegara Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 177-186.

Akram, A., Nurindah, N., & Nasir, N. (2022). Pelatihan Pengembangan Bahan Ajar Multimedia dalam Meningkatkan Kompetensi Guru di Desa Anrihua Kab. Bulukumba. *Jurnal Abdi Masyarakat Indonesia*, *2*(1), 223-226

Alexandromeo, 2021, Apa Itu Canva ? Pengertian, Fitur, Dan Cara Menggunakannya (Online), (https://makinrajin.com/blog/canva-adalah/, diakses 18 Desember 2022 )

Amini, S. K., & Pujiharti, Y. (2021). Pengembangan Canva Sebagai Media Pembelajaran ekonomi di SMP Pondok Pesantren Tholabie Malang. *ECODUCATION*: Economic & Education Journal, 3(2), 204-217.

A.M. Sadirman, 2007, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Bandung, Rajawali Pers

Andri, I., & Safrida, N. (2022). Pengaruh Video Canva Terhadap Hasil Belajar Siswa Dengan Pendekatan Konstruktivisme SD Swasta Islam Terpadu Nurul Ikhwan Kecamatan pantai cermin. *EduGlobal: Jurnal Penelitian Pendidikan*, *01*, 180-188.

Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Aseka, S.S., 2022. Pengaruh Penggunaan Media Canva Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X Tahun Pelajaran 2021/2022 Sma Negeri 1 Pemulutan

Beni, (2016), Konsep dan Analisis Efektivitas Pengelolaan Keuangan Daerah Di Era Otonomi, Taushia, JayaPura.

Bungkaes, H.R., dkk., 2013. Hubungan Efektivitas Pengelolaan Program Raskin Dengan Peningkatan Kesejahteraan Masyarakat Di Desa Mamahan Kecamatan Gemah Kabupaten Kepulauan Talaud. Jurnal "ACTA DIURNA" Edisi April 2013.Daryanto. (2010). Media pembelajaran. Yogyakarta : Gava Media.

Dwiyanti, F. (2022) Pengaruh Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas X Otkp Smk Bina Warga Bandung. S1 thesis, Universitas Pendidikan Indonesia.

Eka, Tiwi. (2017). *Pengaruh Kompotensi Professional Guru Terhadap Efektivitas Pembelajaran Di MTS Aulia Cendekia Palembang.* Skripsi (S1). Fakultas

Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang.

Fitria, V.a.., Habibi, A.R., Hakim, L., & Islamiyah, M. (2021). Pemanfaatan Canva untuk Mendukung Media Pembelajaran Online Siswa Siswi SMK

Garris, P. 2020. Pemanfaatan aplikasi canva sebagai media pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia jenjang SMA/MA, jurnal sasindo unpam, (Online), Vol. 8, No 2, (openjournal.unpam.ac.id/, di akses 18 Desember 2022)

Hapsari, Gita Permata Puspita.., & Z., (2021). *Analysis Of The Needs Animated Video Media Based On The Canva Application In Science*. 6(April), 22-29.

Hamzah B. Uno, (2017) TEORI MOTIVASI DAN PENGUKURANNYA (Analisis di bidang pendidikan). Jakarta: Bumi Aksara

Hapsari, G. P. P., & Zulherma. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Baslcedu*, 5(4), 2384-2394.

Hamalik, O. (2009). *Pendidikan Guru Berdasarkan Pendekatan Kompetensi. Jakarta:* Bumi Aksara

Indika Irkhamn, Aini Zulfa Izza, Wilda Tsaniya Salsabila, & Nurina Hidayah. (2021). PEMANFAATAN CANVA SEBAGAI E-MODUL PEMBELAJARAN MATEMATIKA TERHADAP MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK. *KONFERENSI ILMIAH PENDIDIKAN UNIVERSITAS PEKALONGAN 2021*, 127-134.

Kompri. (2016). *Motivasi Pembelajaran perspektif guru dan siswa.* Bandung: Remaja Rosdakarya.

LESTA, S. S., & SITI, F. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva terhadap motivasi dan hasil belajar ipa siswa kelas IV. *Jurnal Pendidikan Tambusai, 6*, 1699-1703.

Laria, Kartika. 2008. Media Pembelajaran. (Online). Tersedia : http://www.infoskripsi.com/Article/, Kajian Pustaka Media Pembelajaran, (18 desember 2022 ).

Muchlisin Riadi. (2022, 1). *KAJIAN PUSTAKA.COM*. Retrieved from Motivasi Belajar - Pengertian, Fungsi, Prinsip dan Cara Menumbuhkan: https://www.kajianpustaka.com/2022/01/motivasi-belajar-pengertian-fungsi.html

Mahmuda. (2018). Pengelolaan Kelas: Upaya Mengukur Keberhasilan Proses Pembelajaran. *Jurnal Kependidikan,* 53-70.

Mangkunegara, Anwar Prabu. 2017. *Manajemen Sumber Daya Manusia Perusahaan.* Cetakan 14. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.

Mahardika Karangploso Malang di Masa Pandemi. Jurnal Pengabdian Masyarakat, 1(2), 75-81.

Munadi, Yudhi. 2013. Media Pembelajaran ( Sebuah Pendekatan Baru). Jakarta:

Referensi.

Mahmudi, 2010. *Manajemen dan Kinerja Sektor Publik.* Jakarta. STIE YKPN.

Prof.Dr.Sugiyono;. (2021). metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D. In Prof.Dr.Sugiyono, *metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D* (p. 444). Bandung: ALFABETA cv.

Prananda, G. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Dalam Pembelajaran IPA Siswa Kelas V SD. Jurnal Pedagogik, 6(1), 122–130. https://doi.org/https://doi.org/10.37598/pjpp.v6i2,%20Oktober.648

Rahmatullah, R., Inanna, I., & Ampa, A. T. (2020). Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Canva. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 12(2), 317-327.

Rahma Elvira Tanjung, D. F. (2019). Canva sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran dasar listrik dan elektronik. Jurnal vokasional teknik elektronik dan informatika, 7(2), 79-85.(http://ejournal.unp.ac.id/index.php/voteknika/article/view/104261/101751)

Ravianto, 2014. Pengertian efektivitas, (Online), (https://www.maxmanroe.com, diakses 08 November 2022)

Sari, L.S, & Fatonah. S., 2022. Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV. Jurnal Pendidikan Tambusai

Siti , N., & Sukmawati. (2022). Penggunaan Media Interaktif Berbantuan Canva Pada Pembelajaran IPA Materi Siklus Air Dengan Pendekatan Saintifik. *Journal of Education and Social Analysis, 3*, 37-45.

Syah, Muhibbin. 2011. Psikologi Pendidikan, Bandung: remaja Rosdakarya.

Supardi, K. (2017).Media Visual Dan Pembelajaran Ipa, *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 1(10), 160-171

Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R&D.* Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R&D.* Bandung: Alfabeta.

Sardiman. (2018). Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar. Depok: PT. Rajagrafindo Persada.

Sudjana, Nana. 1990. *Teori-teori Belajar Untuk Pengajaran.* Bandung: Fakultas Ekonomi UI.

Santrock. (2011). *Psikologi Pendidikan.* Jakarta: Kencana.

Sutikno, S. 2013. *Belajar Dan Pembelajara.* Lombok: Holistica

Tri Wulandari, & Adam Mudinillah. (2022). Efektivitas Penggunaan Aplikasi CANVA sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA), 2*, 102-118.

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.

Uno. 2011. Teori Motivasi dan Pengukurannya. Jakarta: Bumi Aksara

Wahyu, Y., Edu, A. L., & Nardi, M. (2020). Problematika Pemanfaatan Media Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 5(2), 147.

Widiana, I Wayan. 2016. "Pengembangan Asesmen Proyek dalam Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar." Jurnal Pendidikan Indonesia 5(2):823-834

Yusnita, A. P., & Amin, H. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Matematika Di SMPN 1 NA IX-X Aek Kota Batu. *Jurnal Pendidikan Matematika, 06*, 1325-1334.

Yamin, M. (2013). *Profesional Guru & Implementasi KTSP*. Jakarta: Gaung Persada.

Yuliati, Y. (2017). Literasi Sains Dalam Pembelajaran Ipa. Jurnal Cakrawala Pendas, 3(2), 21–28. https://doi.org/10.31949/jcp.v3i2.592

# L A M P I R A N

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

بسم الله الرحمن الرحيم

Nomor : 13050/FKIP/A.4-II/III/1444/2023
Lampiran : 1 (Satu) Lembar
Perihal : Pengantar Penelitian

Kepada Yang Terhormat
**Ketua LP3M Unismuh Makassar**
Di -
Makassar

*Assalamu Alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh*

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar menerangkan bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini:

| | | |
|---|---|---|
| Nama | : | NUR LAILNI ROMA |
| Stambuk | : | 10537110420 |
| Program Studi | : | Teknologi Pendidikan |
| Tempat/Tanggal Lahir | : | PASARAN / 15-03-2001 |
| Alamat | : | LAMBA DOKO KELURAHAN TANETE KECAMATAN ANGGERAJA KABUPATEN ENREKANG |

Adalah yang bersangkutan akan mengadakan penelitian dan menyelesaikan skripsi dengan judul: Efektivitas penggunaan aplikasi Canva terhadap motivasi belajar siswa sebagai media pembelajaran ipa di MTs Syekh Yusuf Gowa

Demikian pengantar ini kami buat, atas kerjasamanya diaturkan Jazaakumullahu Khaeran Katsiraan

*Wassalamu Alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh*

Makassar, 6 Jumadal Ula 1444 H
13 Maret 2023 M

Dekan

Erwin Akib, M.Pd., Ph.D.
NBM. 860 934

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN

Dipindai dengan CamScanner

*Surat Pengantar Penelitian Dari Dekan Fkip*

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
LEMBAGA PENELITIAN PENGEMBANGAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT
Jl. Sultan Alauddin No. 259 Telp.866972 Fax (0411)865588 Makassar 90221 e-mail :lp3m@unismuh.ac.id

Nomor : 940/05/C.4-VIII/III/1444/2023
Lamp : 1 (satu) Rangkap Proposal
Hal : Permohonan Izin Penelitian

22 Sya'ban 1444 H
14 March 2023 M

*Kepada Yth.*
Bapak Gubernur Prov. Sul-Sel
Cq. Kepala Dinas Penanaman Modal & PTSP Provinsi Sulawesi Selatan
di –
Makassar

أَلسَّلَامُ عَلَيْكُمْ وَرَحْمَةُ اللهِ وَبَرَكَاتُهُ

Berdasarkan surat Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, nomor: 13050/FKIP/A.4-II/III/1444/2023 tanggal 13 Maret 2023, menerangkan bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini :

Nama : NUR LAILLINI ROMA
No. Stambuk : 10531 11046719
Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Jurusan : Pendidikan Teknologi
Pekerjaan : Mahasiswa

Bermaksud melaksanakan penelitian/pengumpulan data dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul :

**"EFEKTIVITAS PENGGUNAAN APLIKASI CANVA TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN IPA DI MTS SYEKH YUSUF GOWA"**

Yang akan dilaksanakan dari tanggal 17 Maret 2023 s/d 17 Mei 2023.

Sehubungan dengan maksud di atas, kiranya Mahasiswa tersebut diberikan izin untuk melakukan penelitian sesuai ketentuan yang berlaku.
Demikian, atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan Jazakumullahu khaeran

أَلسَّلَامُ عَلَيْكُمْ وَرَحْمَةُ اللهِ وَبَرَكَاتُهُ

Ketua LP3M,

Dr.Ir. Abubakar Idhan,MP.
NBM 101 7716

03-23

*surat Izin Penelitian Universitas Muhammadiyah Makassar*

PEMERINTAH PROVINSI SULAWESI SELATAN
**DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU**
Jl.Bougenville No.5 Telp. (0411) 441077 Fax. (0411) 448936
Website : http://simap-new.sulselprov.go.id Email : ptsp@sulselprov.go.id
Makassar 90231

Nomor : **13368/S.01/PTSP/2023**
Lampiran : -
Perihal : **Izin penelitian**

**Kepada Yth.**
Bupati Gowa

di-
**Tempat**

Berdasarkan surat Ketua LP3M UNISMUH Makassar Nomor : 940/05/C.4-VIII/III/444/2023 tanggal 14 Maret 2023 perihal tersebut diatas, mahasiswa/peneliti dibawah ini:

| | | |
|---|---|---|
| N a m a | : | **NUR LAILNI ROMA** |
| Nomor Pokok | : | 105311104719 |
| Program Studi | : | Teknologi Pendidikan |
| Pekerjaan/Lembaga | : | Mahasiswa (S1) |
| Alamat | : | Jl. Sultan Alauddin No. 259 Makassar |

Bermaksud untuk melakukan penelitian di daerah/kantor saudara dalam rangka menyusun SKRIPSI, dengan judul :

**" EFEKTIVITAS PENGGUNAAN APLIKASI CANVA TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN IPA DI MTs SYEKH YUSUF GOWA "**

Yang akan dilaksanakan dari : Tgl. *17 Maret s/d 17 Mei 2023*

Sehubungan dengan hal tersebut diatas, pada prinsipnya kami *menyetujui* kegiatan dimaksud dengan ketentuan yang tertera di belakang surat izin penelitian.

Demikian Surat Keterangan ini diberikan agar dipergunakan sebagaimana mestinya.

Diterbitkan di Makassar
Pada Tanggal 15 Maret 2023

**A.n. GUBERNUR SULAWESI SELATAN**
**KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU**
**SATU PINTU PROVINSI SULAWESI SELATAN**

**Ir. H. SULKAF S LATIEF, M.M.**
Pangkat : PEMBINA UTAMA MADYA
Nip : 19630424 198903 1 010

Tembusan Yth
1. Ketua LP3M UNISMUH Makassar di Makassar;
2. *Pertinggal*

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN

*Surat Izn Penelitian Dari Dinas Penanaman Modal Provinsi Sulawesi Selatan*

**PERGURUAN ISLAM SYEKH YUSUF ( P I S )**
**MTs. SYEKH YUSUF SUNGGUMINASA**

Jalan Sirajuddin Rani No. 1 Sungguminasa – Gowa
Telp. ( 0411 ) 8984860 Kode Pos : 92111 Email : mtssyekhyusuf20700@gmail.com

**SURAT KETERANGAN SELESAI PENELITIAN**
**Nomor : MTs. 21.02.35 / KP. 13 / 038 / IV / 2023**

Yang bertanda tangan di bawah ini :

| | |
|---|---|
| Nama | : Salmawati, S.Ag.,M.Pd |
| NIP | : 197406062007012036 |
| Pangkat/Gol. | : Penata TK.I.III/d |
| Jabatan | : Kepala Madrasah |

Menerangkan bahwa :

| | |
|---|---|
| Nama | : Nur Laillni Roma |
| Tempat, Tanggal Lahir | : Pasaran 15 Maret 2001 |
| NIM | : 105311104719 |
| Jurusan/Program Studi | : Teknologi Pendidikan / FKIP |
| Asal Perguruan Tinggi | : Universitas Muhammadiyah Makassar |

Telah selesai melaksanakan penelitian di MTs Syekh Yusuf Suguminasa, pada tanggal 17 Maret s.d 17 Mei 2023 dalam rangka penyelesaian tugas akhir (Skripsi) yang berjudul *"EFEKTIVITAS PENGGUNAAN APLIKASI CANVA TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN IPA DI MTs SYEKH YUSUF GOWA"*

Demikian surat keterangan ini dibuat dan diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Gowa, 16 MEI 2023

Kepala Lembaga/Sekolah

Salmawati, S.Ag.,M.Pd
NIP.197406062007012036

*Surat Keterangan Selesai Penelitian*

**PERGURUAN ISLAM SYEKH YUSUF ( P I S )**
**MTs. SYEKH YUSUF SUNGGUMINASA**

Jalan Sirajuddin Rani No. 1 Sungguminasa – Gowa
Telp. ( 0411 ) 8984860 Kode Pos : 92111 Email : mtssyekhyusuf20700@gmail.com

**SURAT KETERANGAN PENGGUNAAN PRODUK**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Salmawati, S.Ag., M.Pd
Jabatan : Kepala Sekolah
Nama Lembaga/Sekolah : MTs Syekh Yusuf
Alamat : Jln.SirajuddinRani No.1 Suguminasa

Dengan ini menerangkan bahwa produk yang dikembangkan oleh Mahasiswa:

Nama : Nur Laillni Roma
NIM : 105311104719
Program Studi/Fakultas : Teknologi Pendidikan / FKIP
Produk : Media Pembelajaran IPA

Adalah Benar produk media pembelajaran IPA digunakan pada proses pembelajaran sesuai dengan materi yang terdapat pada media tersebut.

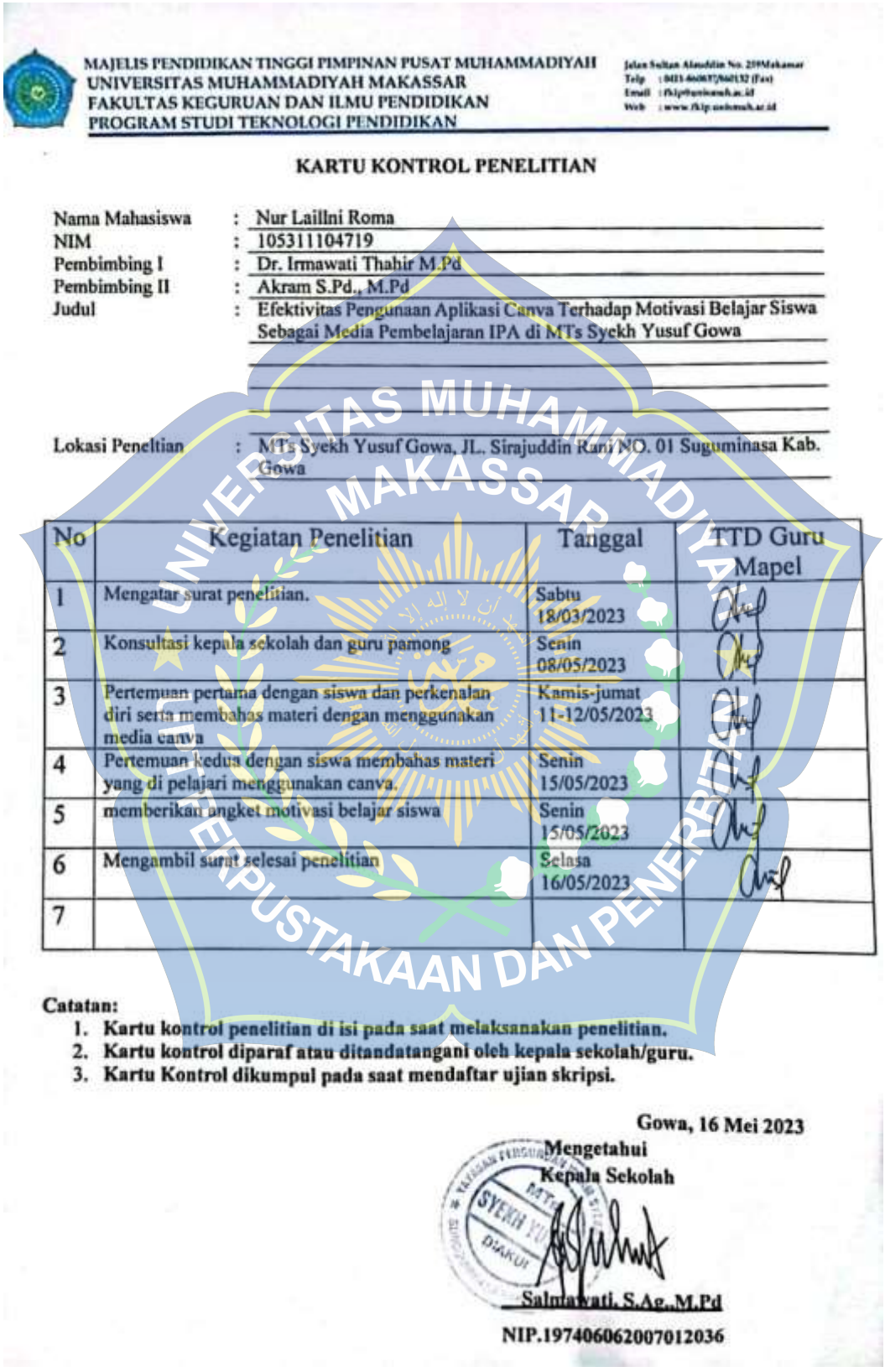
Demikian keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Gowa, 16 Mei 2023
Kepala Lembaga/Sekolah

Salmawati, S.Ag.,M.Pd
NIP.197406062007012036

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN

*Surat Keterangan Penggunaan Produk*



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN

Jalan Sultan Alauddin No. 259 Makassar
Telp : 0411-866972/860132 (Fax)
Email : fkip@unismuh.ac.id
Web : www.fkip.unismuh.ac.id

**KARTU KONTROL PENELITIAN**

Nama Mahasiswa : Nur Laillni Roma
NIM : 105311104719
Pembimbing I : Dr. Irmawati Thahir M.Pd
Pembimbing II : Akram S.Pd., M.Pd
Judul : Efektivitas Pengunaan Aplikasi Canva Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sebagai Media Pembelajaran IPA di MTs Syekh Yusuf Gowa

Lokasi Peneltian : MTs Syekh Yusuf Gowa, JL. Sirajuddin Rani NO. 01 Suguminasa Kab. Gowa

| No | Kegiatan Penelitian | Tanggal | TTD Guru Mapel |
|---|---|---|---|
| 1 | Mengatar surat penelitian. | Sabtu 18/03/2023 | |
| 2 | Konsultasi kepala sekolah dan guru pamong | Senin 08/05/2023 | |
| 3 | Pertemuan pertama dengan siswa dan perkenalan diri serta membahas materi dengan menggunakan media canva | Kamis-jumat 11-12/05/2023 | |
| 4 | Pertemuan kedua dengan siswa membahas materi yang di pelajari menggunakan canva. | Senin 15/05/2023 | |
| 5 | memberikan angket motivasi belajar siswa | Senin 15/05/2023 | |
| 6 | Mengambil surat selesai penelitian | Selasa 16/05/2023 | |
| 7 | | | |

**Catatan:**
1. **Kartu kontrol penelitian di isi pada saat melaksanakan penelitian.**
2. **Kartu kontrol diparaf atau ditandatangani oleh kepala sekolah/guru.**
3. **Kartu Kontrol dikumpul pada saat mendaftar ujian skripsi.**

**Gowa, 16 Mei 2023**
**Mengetahui**
**Kepala Sekolah**

**Salmawati, S.Ag.,M.Pd**
**NIP.197406062007012036**

*Kartu Kontrol Penelitian*

**ANGKET MOTIVASI BELAJAR SISWA**

ANGKET MOTIVASI BELAJAR SISWA

Nama : Almaira
Kelas / No.Absen : VIII A / 2
Hari / Tanggal : Senin, 15-05-2023

Jawablah pertanyaan-pertanyaan dibawah ini dengan keadaan sandara yang sebenarnya, dengan memberi tanda (√) pada bagian jawaban yang telah tersedia disamping pertanyaan berikut dengan alternative jawaban :

Keterangan :
1 = Sangat Tidak Baik
2 = Kurang Baik
3 = Cukup Baik
4 = Baik
5 = Sangat Baik

| NO. | PERTANYAAN | KATEGORI | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1. | Saya tidak mudah putus asa saat mengalami kesulitan belajar IPA | | | | | ✓ |
| 2. | Tampilan didalam media pembelajaran IPA menggunakan aplikasi canva menarik sehingga mempermudah saya membacanya | | | | | ✓ |
| 3. | Saya akan mempelajari kembali jika belum paham saat di jelaskan | | | | | ✓ |
| 4. | Walaupun nilai IPA saya lebih rendah dari teman-teman, saya tetap semangat belajar untuk mendapatkan nilai saya lebih baik | | | | | ✓ |
| 5. | Media pembelajaran aplikasi canva membuat saya lebih tertarik untuk mempelajari materi IPA | | | | | ✓ |
| 6. | Saya senang mencari informasi yang berhubungan dengan pembelajaran IPA karena bisa memperkaya ilmu saya dan berguna untuk masa depan saya | | | | | ✓ |
| 7. | Saya tidak bersungguh-sungguh mempelajari IPA karena tidak ada hubungan dengan cita-cita saya | | | | | ✓ |
| 8. | Guru memberikan hadiah jika siswanya dapat menyelesaikan soal dengan benar | | | | | ✓ |

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 9. | Saya mendapatkan hadia ketika nilai ulangan IPA saya bagus. | | | | ✓ | |
| 10. | Media pembelajaran aplikasi canva yang digunakan oleh guru sangat menyenangkan sehingga saya lebih aktif dan semangat dalam belajar | | | | | ✓ |
| 11. | Guru sering memberikan apresiasi ketika bisa mengerjakan tugas | | | | | ✓ |
| 12. | Saya belajar IPA hanya dari materi yang diberikan dari guru | | | ✓ | | |
| 13. | Saya sering berdiskusi ke teman-teman tentang pelajaran IPA agar pemahaman saya bertambah. | | | | | ✓ |
| 14. | Saya malas mengerjakan tugas IPA walaupun tugas yang diberikan guru muda. | ✓ | | | | |
| 15. | Media pembelajaran aplikasi canva yang digunakan guru membuat saya lebih mudah memahami materi yang disampaikan. | | | | | ✓ |
| 16. | Saya senang belajar IPA di kelas karena lebih tenang dan nyaman | | | | | ✓ |
| 17. | Belajar di kelas membuat saya lemah dan mengantuk karena kelas semakin panas. | | | | | |
| 18. | Media pembelajaran aplikasi canva membantu saya menyelesaikan tugas IPA | | | | | ✓ |
| 19. | Saya nyaman saat melakukan praktikum IPA di laboratorium. | | | | | ✓ |
| 20. | Saya senang dan termotivasi belajar IPA karena guru mengajar dengan berbagai cara | | | | | ✓ |

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN

ANGKET MOTIVASI BELAJAR SISWA

Nama : Irda Sari S

Kelas / No Absen : VII-A / 8

Hari / Tanggal : Senin 15-05-2023

Jawablah pertanyaan-pertanyaan dibawah ini dengan keadaan saudara yang sebenarnya, dengan memberi tanda (✓) pada bagian jawaban yang telah tersedia disamping pertanyaan berikut dengan alternative jawaban :

Keterangan :

1 = Sangat Tidak Baik

2 = Kurang baik

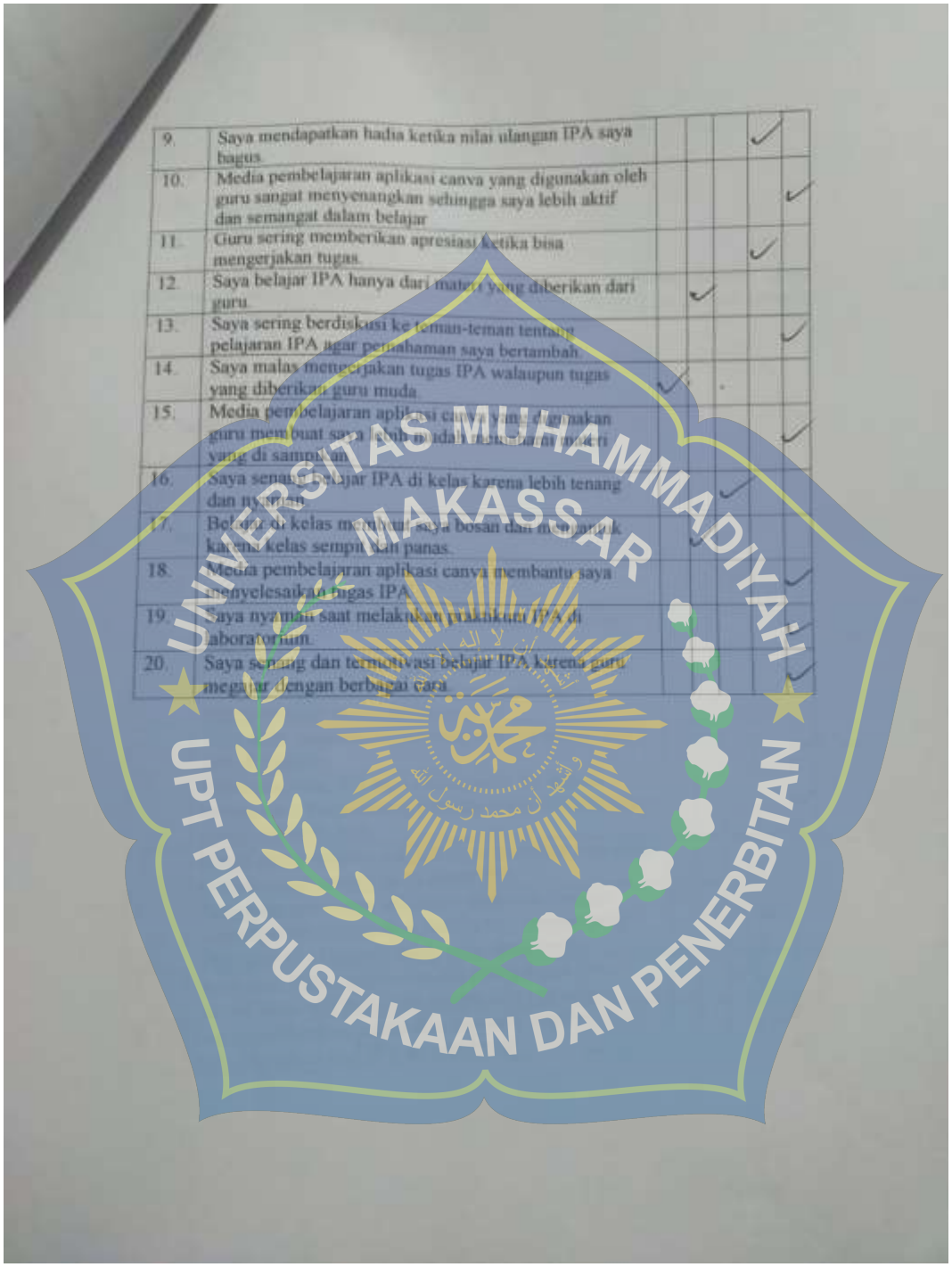
3 = Cukup Baik

4 = Baik

5 = Sangat Baik

| NO | PERTANYAAN | KATEGORI | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1. | Saya tidak mudah putus asa saat mengalami kesulitan belajar IPA | | | | | ✓ |
| 2. | Tampilan didalam media pembelajaran IPA menggunakan aplikasi canva menarik sehingga mempermudah saya membacanya. | | | | | ✓ |
| 3. | Saya akan mempelajari berulang kali jika belum paham saat di jelaskan | | | | | ✓ |
| 4. | Walaupun nilai IPA saya lebih rendah dari teman-teman, saya tetap semangat belajar untuk mendapatkan nilai yang lebih baik | | | | | ✓ |
| 5. | Media pembelajaran aplikasi canva membuat saya lebih tertarik untuk mempelajari materi IPA | | | | | ✓ |
| 6. | Saya senang mencari informasi yang berhubungan dengan pembelajaran IPA karena bisa memperkaya ilmu saya dan berguna untuk masa depan saya. | | | | | ✓ |
| 7. | Saya tidak bersungguh-sungguh mempelajari IPA karena tidak ada hubungan dengan cita-cita saya | | | ✓ | | |
| 8. | Guru memberikan pujian jika siswa dapat menyelesaikan soal IPA dengan benar | | | | | ✓ |

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN



| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 9. | Saya mendapatkan hadia ketika nilai ulangan IPA saya bagus | | | | ✓ | |
| 10. | Media pembelajaran aplikasi canva yang digunakan oleh guru sangat menyenangkan sehingga saya lebih aktif dan semangat dalam belajar | | | | | ✓ |
| 11. | Guru sering memberikan apresiasi ketika bisa mengerjakan tugas | | | | ✓ | |
| 12. | Saya belajar IPA hanya dari materi yang diberikan dari guru | | ✓ | | | |
| 13. | Saya sering berdiskusi ke teman-teman tentang pelajaran IPA agar pemahaman saya bertambah | | | | | ✓ |
| 14. | Saya malas mengerjakan tugas IPA walaupun tugas yang diberikan guru muda | ✓ | | | | |
| 15. | Media pembelajaran aplikasi canva yang digunakan guru membuat saya lebih mudah memahami materi yang di sampaikan | | | | | ✓ |
| 16. | Saya senang belajar IPA di kelas karena lebih tenang dan nyaman | | | | ✓ | |
| 17. | Belajar di kelas membuat saya bosan dan mengantuk karena kelas sempit dan panas | | | ✓ | | |
| 18. | Media pembelajaran aplikasi canva membantu saya menyelesaikan tugas IPA | | | | | ✓ |
| 19. | Saya nyaman saat melakukan praktikum IPA di laboratorium | | | | | ✓ |
| 20. | Saya senang dan termotivasi belajar IPA karena guru mengajar dengan berbagai cara | | | | | ✓ |

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN

## ANGKET MOTIVASI BELAJAR SISWA

Nama : Hildayanti

Kelas / No Absen : VIII-B / 05

Hari / Tanggal : 15 - 5 - 2023

Jawablah pertanyaan-pertanyaan dibawah ini dengan keadaan saudara yang sebenarnya, dengan memberi tanda (✓) pada bagian jawaban yang telah tersedia disamping pertanyaan berikut dengan alternative jawaban :

Keterangan :

1 = Sangat Tidak Baik
2 = Kurang baik
3 = Cukup Baik
4 = Baik
5 = Sangat Baik

| NO | PERTANYAAN | KATEGORI | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1. | Saya tidak mudah putus asa saat mengalami kesulitan belajar IPA | | | | | ✓ |
| 2. | Tampilan didalam media pembelajaran IPA menggunakan aplikasi canva menarik sehingga mempermudah saya membacanya | | | | | ✓ |
| 3. | Saya akan mempelajari berulang kali jika belum paham saat di jelaskan | | | | | ✓ |
| 4. | Walaupun nilai IPA saya lebih rendah dari teman-teman, saya tetap semangat belajar untuk mendapatkan nilai yang lebih baik | | | | | ✓ |
| 5. | Media pembelajaran aplikasi canva membuat saya lebih tertarik untuk mempelajari materi IPA | | | | | ✓ |
| 6. | Saya senang mencari informasi yang berhubungan dengan pembelajaran IPA karena bisa memperkaya ilmu saya dan berguna untuk masa depan saya | | | | ✓ | |
| 7. | Saya tidak bersungguh-sungguh mempelajari IPA karena tidak ada hubungan dengan cita-cita saya | | | ✓ | | |
| 8. | Guru memberikan pujian jika saya dapat menyelesaikan soal IPA dengan benar | | | | ✓ | |

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 9. | Saya mendapatkan hadia ketika nilai ulangan IPA saya bagus. | | | | ✓ | |
| 10. | Media pembelajaran aplikasi canva yang digunakan oleh guru sangat menyenangkan sehingga saya lebih aktif dan semangat dalam belajar | | | | | ✓ |
| 11. | Guru sering memberikan apresiasi ketika bisa mengerjakan tugas | | | | | ✓ |
| 12. | Saya belajar IPA hanya dari materi yang diberikan dari guru | | ✓ | | ✗ | |
| 13. | Saya sering berdiskusi ke teman-teman tentang pelajaran IPA agar pemahaman saya bertambah | | | | ✓ | |
| 14. | Saya malas mengerjakan tugas IPA walaupun tugas yang diberikan guru muda | ✓ | | | | |
| 15. | Media pembelajaran aplikasi canva yang digunakan guru membuat saya lebih mudah memahami materi yang disampaikan | | | | | ✓ |
| 16. | Saya senang belajar IPA di kelas karena lebih tenang dan nyaman | | | | ✓ | |
| 17. | Belajar di kelas membuat saya bosan dan mengantuk karena kelas sempit dan panas | | | ✓ | | |
| 18. | Media pembelajaran aplikasi canva membantu saya menyelesaikan tugas IPA | | | | | ✓ |
| 19. | Saya nyaman saat melakukan praktikum IPA di laboratorium | | | | | ✓ |
| 20. | Saya senang dan termotivasi belajar IPA karena guru megajar dengan berbagai cara | | | | | ✓ |

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN

Tabel Nilai-Nilai r Product Moment

| N | TARAF SIGNIFIKAN | | N | TARAF SIGNIFIKAN | | N | TARAF SIGNIFIKAN | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | 5% | 1% | | 5% | 1% | | 5% | 1% |
| 3 | 0,997 | 0,999 | 27 | 0,381 | 0,487 | 55 | 0,266 | 0,345 |
| 4 | 0,950 | 0,990 | 28 | 0,347 | 0,478 | 60 | 0,254 | 0,330 |
| 5 | 0,878 | 0,959 | 29 | 0,367 | 0,470 | 65 | 0,244 | 0,317 |
| 6 | 0,811 | 0,917 | 30 | 0,361 | 0,463 | 70 | 0,235 | 0,306 |
| 7 | 0,754 | 0,874 | 31 | 0,355 | 0,456 | 75 | 0,227 | 0,296 |
| 8 | 0,707 | 0,834 | 32 | 0,349 | 0,449 | 80 | 0,220 | 0,286 |
| 9 | 0,666 | 0,798 | 33 | 0,344 | 0,442 | 85 | 0,213 | 0,278 |
| 10 | 0,632 | 0,765 | 34 | 0,339 | 0,436 | 90 | 0,207 | 0,270 |
| 11 | 0,602 | 0,735 | 35 | 0,334 | 0,430 | 95 | 0,202 | 0,263 |
| 12 | 0,576 | 0,708 | 36 | 0,329 | 0,424 | 100 | 0,195 | 0,256 |
| 13 | 0,553 | 0,684 | 37 | 0,325 | 0,418 | 125 | 0,176 | 0,230 |
| 14 | 0,532 | 0,661 | 38 | 0,320 | 0,413 | 150 | 0,159 | 0,210 |
| 15 | 0,514 | 0,641 | 39 | 0,316 | 0,408 | 175 | 0,148 | 0,194 |
| 16 | 0,497 | 0,623 | 40 | 0,312 | 0,403 | 200 | 0,138 | 0,181 |
| 17 | 0,482 | 0,606 | 41 | 0,308 | 0,398 | 300 | 0,113 | 0,148 |
| 18 | 0,468 | 0,590 | 42 | 0,304 | 0,393 | 400 | 0,098 | 0,128 |
| 19 | 0,456 | 0,575 | 43 | 0,301 | 0,389 | 500 | 0,088 | 0,115 |

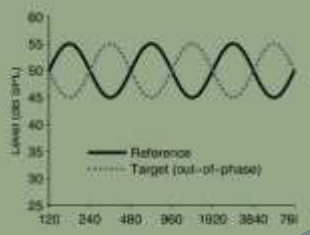
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN

**MEDIA PEMBELAJARAN CANVA**

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN

## GELOMBANG LOGITUDINAL



gelombang longitudinal adalah gelombang yang getaran dan rambatannya searah.
gelombang longitudinal, adanya di gelombang bunyi, ultrasonik, seismik, dsb.

## PERISTIWA PEMANTULAN GELOMBANG

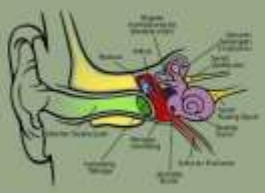
- kamu berteriak di lembah, maka suara teriakanmu akan kembali terdengar
- Hal ini disebabkan karena bunyi merupakan gelombang. Saat kamu teriak akan menghasilkan gelombang yang kemudian memantul di antara lembah tersebut. Alhasil gelombang bunyi kembali dan masuk telingamu. Akhirnya dapat terdengar kembali

## KARAKTERISTIK BUNYI

1. Pemantulan (Refleksi) Gelombang bunyi yang dalam perambatanya dihalangi oleh suatu dinding/bidang maka gelombang akan terpantulkan oleh dinding tersebut
2. Pembiasan (Refraksi) Gelombang bunyi yang merambat dari suatu medium ke medium lain yang memiliki indeks bias berbeda maka gelombang akan dibiaskan
3. Interferensi Interferensi gelombang bunyi merupakan perpauan dua gelombang dengan frekuensi dan beda fase saling bertemu dan saling berinteraksi pada medium yang sama.
4. Interferensi Interferensi gelombang bunyi merupakan perpauan dua gelombang dengan frekuensi dan beda fase saling bertemu dan saling berinteraksi pada medium yang sama.

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN

## MEKANISME MENDENGAR MANUSIA



Prosas mendengar diawali dengan suara yang ada di sekitar, berupa getaran atau gelombang, ditangkap oleh telinga bagian luar. Kemudian getaran diteruskan ke saluran telinga sehingga menggetarkan gendang telinga (membran timpani). Ketika gendang telinga bergetar, getarannya akan diteruskan ke tulang pendengaran.

Tulang pendengaran akan memperkuat getaran dan mengirimkannya ke telinga bagian dalam. Saat mencapai telinga bagian dalam, getaran akan diubah menjadi impuls listrik dan dikirim ke saraf pendengaran di otak. Otak lalu akan menerjemahkan impuls ini sebagai suara.

## SISTEM SONAR PADA HEWAN

Kelelawar dan lumba-lumba merupakan hewan yang menggunakan sistem sonar. Sistem sonar merupakan sistem yang digunakan untuk mendeteksi tempat dalam melakukan pengerakan dengan deteksi suara frekuensi tinggi (ultrasonik). Sonar atau Sound Navigation and Ranging merupakan suatu metode penggunaan gelombang ultrasonik untuk menaksir ukuran, bentuk, dan kedalaman benda-benda.

## TERIMA KASIH

SAMPAI JUMPA!

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN

**Dokumentasi Kegiatan**

*Dokumentasi Belajar Dikelas*

*Dokumentasi Proses Pembelajaran Menggunakan Media*

*Dokumentasi foto bersama*

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN
Alamat kantor: Jl.Sultan Alauddin No.259 Makassar 90221 Tlp.(0411) 866972,881593, Fax.(0411) 865588

بسم الله الرحمن الرحيم

# SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIAT

**UPT Perpustakaan dan Penerbitan Universitas Muhammadiyah Makassar, Menerangkan bahwa mahasiswa yang tersebut namanya di bawah ini:**

Nama : Nur Lailni Roma
NIM : 105311104719
Program Studi : Teknologi Pendidikan

Dengan nilai:

| No | Bab | Nilai | Ambang Batas |
|---|---|---|---|
| 1 | Bab 1 | 4 % | 10 % |
| 2 | Bab 2 | 11 % | 25 % |
| 3 | Bab 3 | 5 % | 10 % |
| 4 | Bab 4 | 7 % | 10 % |
| 5 | Bab 5 | 2 % | 5 % |

Dinyatakan telah lulus cek plagiat yang diadakan oleh UPT- Perpustakaan dan Penerbitan Universitas Muhammadiyah Makassar Menggunakan Aplikasi Turnitin.

Demikian surat keterangan ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan seperlunya.

Makassar, 13 Juli 2023
Mengetahui

Kepala UPT- Perpustakaan dan Penerbitan,

Rosdalia, S.Hum.,M.I.P
NBM. 964 591

Jl. Sultan Alauddin no 259 makassar 90222
Telepon (0411)866972,881 593,fax (0411)865 588
Website: www.library.unismuh.ac.id
E-mail : perpustakaan@unismuh.ac.id

BAB I - Nur Laillni Roma 105311104719

ORIGINALITY REPORT

| 4% | 2% | 0% | 2% |
|---|---|---|---|
| SIMILARITY INDEX | INTERNET SOURCES | PUBLICATIONS | STUDENT PAPERS |

PRIMARY SOURCES

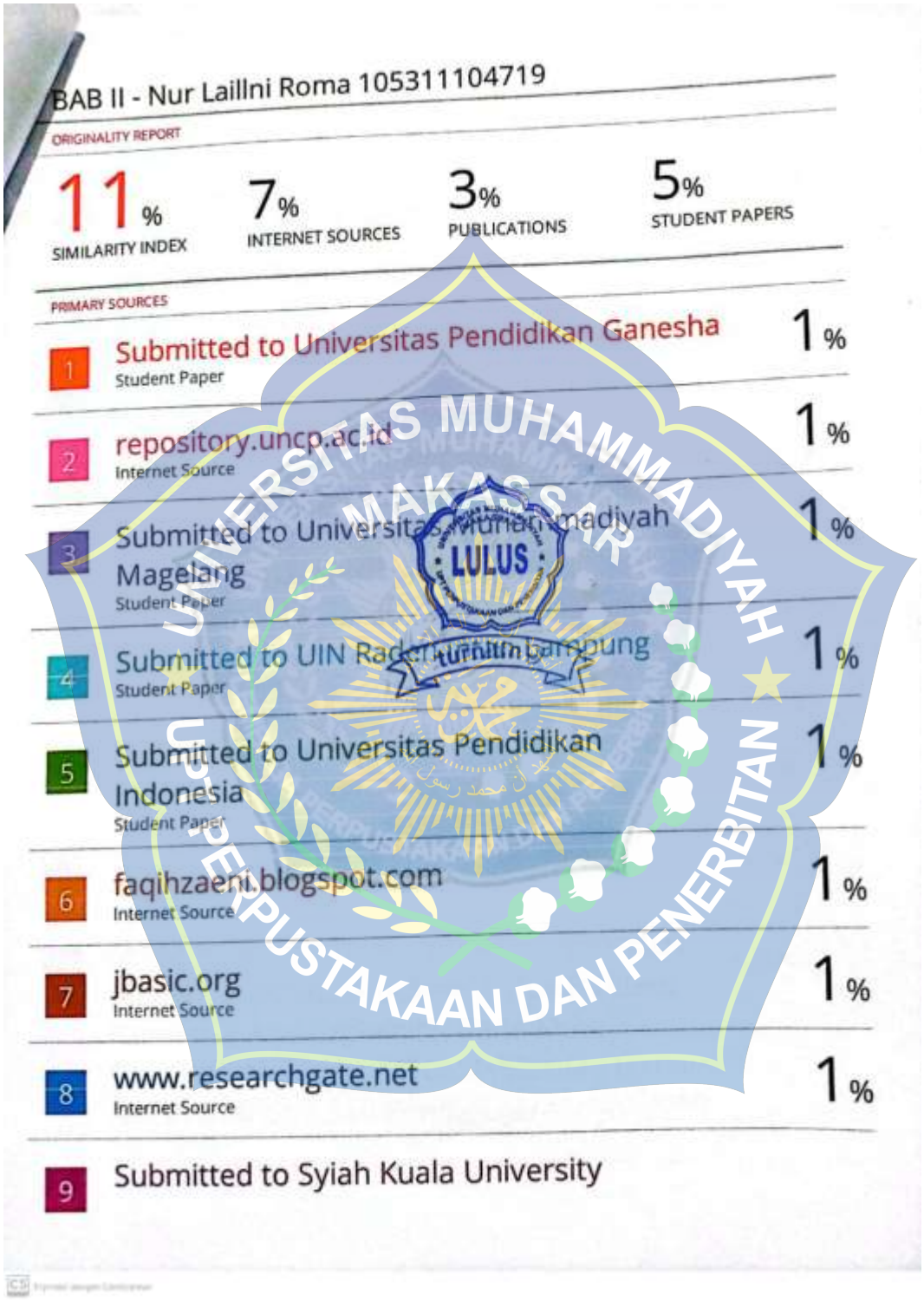
| | | |
|---|---|---|
| 1 | Submitted to UIN Raden Intan Lampung<br>Student Paper | 2% |
| 2 | eprints.undip.ac.id<br>Internet Source | 2% |

Exclude quotes On
Exclude bibliography On
Exclude matches < 2%

LULUS

turnitin

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN



BAB II - Nur Laillni Roma 105311104719

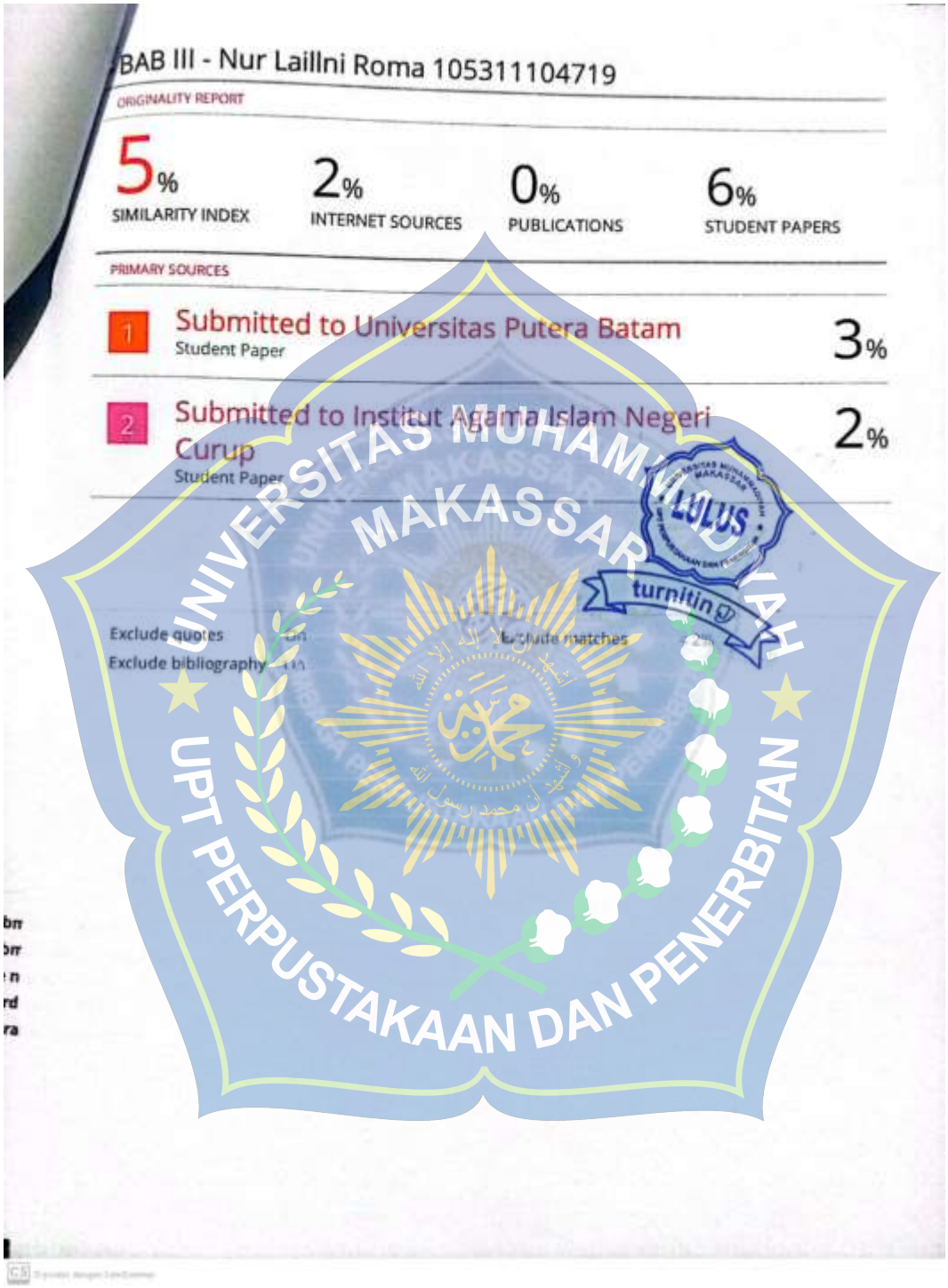
ORIGINALITY REPORT

| 11% | 7% | 3% | 5% |
|---|---|---|---|
| SIMILARITY INDEX | INTERNET SOURCES | PUBLICATIONS | STUDENT PAPERS |

PRIMARY SOURCES

| | | |
|---|---|---|
| 1 | Submitted to Universitas Pendidikan Ganesha<br>Student Paper | 1% |
| 2 | repository.uncp.ac.id<br>Internet Source | 1% |
| 3 | Submitted to Universitas Muhadi Setiabudi Magelang<br>Student Paper | 1% |
| 4 | Submitted to UIN Raden Intan Lampung<br>Student Paper | 1% |
| 5 | Submitted to Universitas Pendidikan Indonesia<br>Student Paper | 1% |
| 6 | faqihzaeni.blogspot.com<br>Internet Source | 1% |
| 7 | jbasic.org<br>Internet Source | 1% |
| 8 | www.researchgate.net<br>Internet Source | 1% |
| 9 | Submitted to Syiah Kuala University | |

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN
LULUS
Turnitin



BAB III - Nur Laillni Roma 105311104719

ORIGINALITY REPORT

| 5% | 2% | 0% | 6% |
|---|---|---|---|
| SIMILARITY INDEX | INTERNET SOURCES | PUBLICATIONS | STUDENT PAPERS |

PRIMARY SOURCES

| | | |
|---|---|---|
| 1 | Submitted to Universitas Putera Batam<br>Student Paper | 3% |
| 2 | Submitted to Institut Agama Islam Negeri Curup<br>Student Paper | 2% |

Exclude quotes
Exclude bibliography

Exclude matches

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN
LULUS
turnitin

BAB IV - Nur Laillni Roma 105311104719

ORIGINALITY REPORT

| 7% | 2% | 5% | 7% |
|---|---|---|---|
| SIMILARITY INDEX | INTERNET SOURCES | PUBLICATIONS | STUDENT PAPERS |

PRIMARY SOURCES

| | | |
|---|---|---|
| 1 | Muhammad Asyari Pupanosa. "Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Materi Termokimia menggunakan D'Jigsaw Terbimbing Learning", Journal of Elementary School (JOES), 2020<br>Publication | 4% |
| 2 | Submitted to Universitas Negeri Jakarta<br>Student Paper | 3% |

Exclude quotes On
Exclude bibliography On
Exclude matches

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN
LULUS
turnitin

BAB V - Nur Laillni Roma 105311104719

ORIGINALITY REPORT

| 2% | 2% | 0% | 0% |
|---|---|---|---|
| SIMILARITY INDEX | INTERNET SOURCES | PUBLICATIONS | STUDENT PAPERS |

PRIMARY SOURCES

| | | |
|---|---|---|
| 1 | repository.usd.ac.id<br>Internet Source | 2% |

Exclude quotes On

Exclude bibliography On

LULUS

turnitin

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN

## RIWAYAT HIDUP

**NUR LAILLNI ROMA 2023,** lahir di Enrekang pada tanggal 15 Maret 2021, merupakan anak pertama dari enam bersaudara dari pasangan ayahanda bernama Muh.Roma dan ibunda bernama Hadaria sara. Penulis menempuh pendidikan sekolah dasar pada tahun 2007 dan tamat pada tahun 2013 di SDN 62 Batu Rampun, kemudian melanjutkan pendidikan sekolah menengah pertama pada tahun 2013 di SMPN 1 Anggeraja dan tamat tahun 2016. Penulis kemudian melanjutkan pendidikan di SMAN 1 Enrekang pada tahun 2016 dan tamat pada tahun 2019. Penulis melanjutkan pendidikan dan terdaftar sebagai mahasiswa di Universitas Muhammadiyah Makassar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Program Studi Teknologi Pendidikan S1 pada tahun 2019 dan selesai pada tahun 2023 dengan menyelesaikan studi dengan judul "Efektivitas Penggunaan Aplikasi Canva Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sebagai Media Pembelajaran IPA di MTs Syekh Yusuf Gowa".

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN