

**PEMANFAATAN MEDIA AUDIO VISUAL BERBASIS APLIKASI
 CANVA DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA
 PADA PEMBELAJARAN IPA DI KELAS V SD NEGERI 124405 JALAN
 SERAM PEMATANGSIANTAR**

**YOHANA SIHOTANG¹, NOVA PURBA², KISAHDORA SAMOSIR³,
 PARNO SITINJAK⁴, FELIKS SIMBOLON⁵, RADODE KRISTIANTO SIMARMATA⁶**

^{1,2,3,4,5,6}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar

email: yohanasihotang475@gmail.com¹, novawantypurba776@gmail.com², kisaadorasamosir@gmail.com³,
 parnositinjak76@gmail.com⁴, Feliksimbilon17@gmail.com⁵, radodesimarmata0@gmail.com⁶

INFO ARTIKEL	ABSTRAK
<p>Riwayat Artikel : Diterima: 19- 06-2025 Disetujui: 28- 07-2025</p> <hr/> <p>Kata Kunci : Pemanfaatan; Audio Visual; Motivasi Belajar.</p>	<p>Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi pemanfaatan media visual berbasis aplikasi Canva dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di kelas V di SD Negeri 124405 Jalan Seram Pematang Siantar. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif dengan partisipan siswa kelas V yang berjumlah 23 orang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan media visual Canva dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dengan cara meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, memfasilitasi pemahaman konsep-konsep IPA, dan meningkatkan motivasi belajar siswa melalui presentasi yang menarik dan mudah dipahami. Implikasi dari penelitian ini adalah pentingnya integrasi teknologi dalam pendidikan untuk memperkaya pengalaman belajar siswa dan memfasilitasi pencapaian tujuan pembelajaran secara efektif.</p>

ARTICLE INFO	ABSTRACT
<p>Article History : Received :19-06-2025 Accepted : 28-07-2025</p> <hr/> <p>Keywords: Utilization; Audio Visual; Learning Motivation.</p>	<p><i>This study aims to explore the use of visual media based on the Canva application in Natural Science (IPA) learning to improve student learning motivation in grade V at SD Negeri 124405 Jalan Seram Pematang Siantar. The research method used is qualitative research with 23 fifth grade students as participants. The results of the study indicate that the use of visual media Canva can improve student learning motivation by increasing student engagement in the learning process, facilitating the understanding of science concepts, and increasing student learning motivation through interesting and easy-to-understand presentations. The implication of this study is the importance of technology integration in education to enrich student learning experiences and facilitate the achievement of learning objectives effectively.</i></p>

PENDAHULUAN

Di era digital saat ini, pendidikan di Indonesia masih dihadapkan pada tantangan dalam pemanfaatan teknologi secara efektif dalam pembelajaran. Salah satu permasalahan praktis yang muncul adalah kurangnya media pembelajaran yang relevan dan inovatif, khususnya dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di tingkat sekolah dasar. Pembelajaran yang masih menggunakan metode konvensional dan berpusat pada guru membuat siswa menjadi pasif. Akibatnya, hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPA cenderung rendah, terutama karena metode pengajaran yang monoton dan kurangnya media pembelajaran yang mampu memvisualisasikan konsep secara jelas (Indrawati & Nurpatri, 2022). Secara teoretis, media pembelajaran memainkan peran penting dalam meningkatkan kualitas proses belajar mengajar. Menurut beberapa ahli, media yang baik dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih baik dan meningkatkan motivasi belajar (Nurrita, 2018). Namun, dalam praktiknya, pemanfaatan media digital masih sangat terbatas di sekolah-sekolah, khususnya di SD N 124405 Jalan Seram Pematang Siantar, yang berakibat pada kurang optimalnya pembelajaran IPA. Kurangnya inovasi dalam media pembelajaran serta minimnya penggunaan teknologi modern membuat siswa kesulitan memahami konsep-konsep yang abstrak (Aman et al., 2024). Penelitian terbaru menunjukkan bahwa teknologi digital dapat menjadi solusi dalam mengatasi tantangan di dunia pendidikan, terutama dalam meningkatkan motivasi belajar. Situmorang et al. (2022) mengemukakan bahwa media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi siswa dan membuat mereka lebih tertarik terhadap pelajaran yang disampaikan. Dalam konteks pembelajaran IPA, penggunaan media audio visual berbasis teknologi seperti Canva sangat efektif karena aplikasi ini mampu menyajikan konten pembelajaran yang interaktif dan menarik. Selain itu, *Society 5.0* menekankan pentingnya memanfaatkan teknologi untuk mencapai tujuan *Sustainable Development Goals (SDGs)* dalam pendidikan, seperti yang dijelaskan oleh Fukuyama (2023) dan Irwansyah (2018). Namun, meskipun berbagai penelitian sudah mengakui pentingnya penggunaan media digital dalam pembelajaran, masih banyak sekolah yang belum menerapkannya secara maksimal. Beberapa studi menunjukkan bahwa kendala utama terletak pada keterbatasan infrastruktur, keterampilan guru dalam menggunakan media digital, serta rendahnya akses terhadap media pembelajaran yang tepat dan terjangkau. Dari hasil penelitian terbaru, terdapat kesenjangan yang jelas antara kebutuhan akan media pembelajaran yang inovatif dan penerapannya di lapangan. Penelitian sebelumnya telah membahas pentingnya penggunaan media digital dalam pembelajaran, namun belum banyak yang fokus pada kepraktisan dan keefektifan implementasinya dalam pembelajaran IPA di tingkat sekolah dasar, khususnya dengan menggunakan media audio visual berbasis Canva. Hal ini menjadi penting karena IPA adalah mata pelajaran yang kompleks dan memerlukan media yang mampu memvisualisasikan konsep-konsep ilmiah secara nyata untuk memudahkan pemahaman siswa.

Selain itu, penelitian yang ada masih kurang memberikan perhatian pada bagaimana media digital seperti Canva dapat meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan. Banyak studi yang fokus pada penggunaan teknologi secara umum, tetapi jarang yang meneliti secara spesifik mengenai efektivitas Canva sebagai media audio visual dalam pembelajaran IPA. Di sinilah penelitian ini mencoba untuk mengisi kesenjangan dengan mengeksplorasi potensi Canva dalam meningkatkan motivasi belajar siswa melalui pembelajaran IPA di SD N 124405 Jalan Seram Pematangsiantar. Berdasarkan kesenjangan yang telah diidentifikasi, pertanyaan penelitian utama yang diajukan adalah: "Bagaimana pemanfaatan media audio visual berbasis Canva dapat meningkatkan motivasi belajar siswa

dalam pembelajaran IPA di SD N 124405 Jalan Seram?" . Tujuan penelitian ini adalah untuk menguji kepraktisan dan keefektifan penggunaan Canva dalam pembelajaran IPA serta mengetahui sejauh mana media ini mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Kebaruan dari penelitian ini terletak pada fokus spesifiknya terhadap penggunaan Canva sebagai media pembelajaran dalam konteks IPA, sesuatu yang belum banyak diteliti sebelumnya di Indonesia. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi baru dalam mengembangkan media pembelajaran digital yang inovatif dan relevan di era Society 5.0.

METODE

Penelitian ini dilaksanakan di Kelas V SD Negeri 124405 Jalan Seram Pematang Siantar menggunakan metode kuantitatif deskriptif. Metode penelitian deskriptif kuantitatif adalah suatu metode yang bertujuan untuk membuat gambar atau deskriptif tentang suatu keadaan secara objektif yang menggunakan angka, mulai dari pengumpulan data, penafsiran terhadap data tersebut serta penampilan dan hasilnya (Arikunto, 2006). Jenis Penelitian ini adalah kuantitatif dengan menggunakan rancangan penelitian deskriptif observasional. Penelitian digunakan untuk melihat gambaran dari fenomena, deskripsi kegiatan dilakukan secara sistematis dan lebih menekankan pada data factual dari pada penyimpulan (Nursalam, 2013). Penelitian ini lebih menekankan pada pemahaman mendalam terhadap suatu fenomena melalui deskripsi detail dan analisis mendalam dari data kuantitatif seperti wawancara, observasi, atau dokumen. Hal ini selaras dengan pendapa Sugiyono (2022) yang menyatakan bahwa metode penelitian kualitatif deskriptif berlandaskan pada filsafat postpositivisme dan digunakan untuk meneliti pada kondisi objek alamiah, dengan peneliti sebagai instrumen kunci. Data yang terkumpul berbentuk kata-kata atau gambar, tidak menekankan pada angka. Penelitian ini melibatkan 23 siswa untuk mengamati dampak penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi Canva dalam meningkatkan motivasi belajar. Data dikumpulkan melalui observasi, angket, dan dokumentasi, kemudian dianalisis melalui reduksi, penyajian, dan penarikan kesimpulan. Keabsahan data diuji melalui triangulasi sumber, teknik, dan waktu. Selama penelitian, peneliti memusatkan perhatian pada pengamatan langsung dan diskusi dengan pihak terkait untuk mendapatkan hasil yang valid dan kredibel.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari penelitian yang sudah dilakukan di SD Negeri 124405 Jalan Seram Pematang Siantar, terdapat 23 orang siswa di kelas V. Dari angket yang telah diisi, terdapat hasil sebagai berikut:

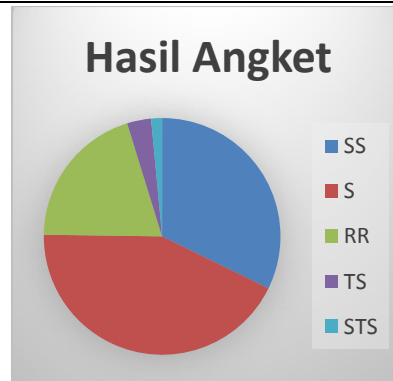
Tabel 1. Instrumen Angket

No	Indikator	Item Soal	Aspek Yang Diukur
1	Minat dan perhatian	1, 3, 7, 9	Keterampilan siswa terhadap pembelajaran IPA dengan media audio visual. Sejauh mana media audio visual membuat pelajaran IPA lebih menarik dan tidak membosankan.
2	Keingintahuan dan keterlibatan	5, 8, 12	Dorongan siswa untuk mencari tahu lebih lanjut dan terlibat aktif dalam pelajaran IPA setelah terpapar media audio visual. Kecenderungan untuk berbagi pengalaman belajar.
3	Pemahaman dan memori	2, 6, 11	Kemampuan siswa dalam memahami dan mengingat materi IPA yang disajikan melalui audio visual. Bantuan visual dalam mengkonkretkan konsep abstrak.
4	Fokua dan konsentrasi	10	Tingkat konsentrasi siswa saat belajar IPA dengan bantuan media audio visual.

5	Perasaan dan sikap positif	4, 13, 14	Dampak emosional media audio visual terhadap persepsi siswa terhadap pelajaran IPA (menjadi lebih menyenangkan, tidak membosankan, tidak menakutkan)
6	Harapan dan preferensi	15	Keinginan siswa agar penggunaan media audio visual lebih sering diterapkan dalam pelajaran IPA.

Tabel 2. Angket Serta Jawaban Responden

No	Pernyataan															Total
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	
1	2	3	4	5	5	3	4	2	4	4	4	3	5	5	4	57
2	4	3	2	5	5	5	5	5	5	5	3	5	1	5	5	63
3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	59
4	5	5	5	4	3	3	5	5	3	1	5	5	4	3	3	56
5	4	2	3	2	3	3	4	3	3	3	3	4	2	4	2	45
6	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	58
7	5	5	4	5	5	5	5	5	4	4	5	4	5	5	5	71
8	5	5	4	4	4	4	5	4	4	4	2	4	5	5	5	64
9	3	1	4	5	5	4	4	3	5	4	3	5	5	5	3	54
10	5	4	5	5	5	4	5	4	4	4	3	4	5	5	4	62
11	5	5	4	4	4	5	4	3	5	5	2	4	5	4	5	64
12	4	4	5	4	4	5	4	5	4	4	5	4	4	5	4	65
13	4	5	4	3	4	5	5	3	4	5	4	1	5	4	5	61
14	5	1	3	4	3	5	3	4	4	3	5	3	3	4	4	54
15	5	3	5	5	4	3	4	3	4	5	4	5	5	3	4	62
16	4	3	4	5	5	4	5	2	4	5	2	4	5	5	4	61
17	4	3	4	5	4	4	4	4	5	4	4	5	4	4	3	60
18	3	4	4	4	4	3	4	2	4	4	4	3	4	4	4	55
19	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	4	72
20	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	45
21	5	5	4	4	5	4	4	3	5	3	3	4	4	5	4	58
22	4	3	5	3	4	5	4	3	5	4	5	4	5	4	3	61
23	4	4	5	5	4	5	4	3	4	5	3	4	5	3	4	60



Gambar 1. Hasil Angket

Dari hasil angket yang melibatkan 23 siswa, terlihat bahwa mayoritas siswa setuju dengan pernyataan bahwa penggunaan Canva meningkatkan motivasi dan pemahaman mereka terhadap pelajaran IPA. Yang dimana persentase siswa memilih opsi SS (sangat setuju) 32%, S (setuju) sebanyak 43%, RR (ragu-ragu) 20%, TS (tidak setuju) 3% dan STS (sangat tidak setuju) sebanyak 2%. Secara keseluruhan, hasil angket menunjukkan bahwa penggunaan Canva dalam pembelajaran IPAS sangat efektif dalam meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman siswa, serta meningkatkan partisipasi aktif dan kerja sama di kelas V SD Negeri 124405 Jalan Seram Pematangsiantar.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil observasi dan angket mengenai pemanfaatan media visual berbasis aplikasi Canva pada pembelajaran IPA di kelas V SD Negeri 124405 Jalan Seram Pematang Siantar, dapat disimpulkan bahwa penggunaan Canva memberikan dampak positif yang signifikan terhadap motivasi belajar dan pemahaman siswa. Siswa menunjukkan bahwa mereka lebih tertarik, termotivasi, dan aktif dalam pembelajaran IPA ketika menggunakan Canva. Mereka mengapresiasi visualisasi yang menarik dan interaktif, serta kemudahan dalam memahami dan mengingat materi yang disajikan melalui aplikasi ini. Hasil angket yang melibatkan 23 siswa juga menguatkan temuan tersebut. Mayoritas siswa menyatakan bahwa penggunaan Canva membuat mereka lebih tertarik dalam belajar IPA, lebih mudah memahami materi, dan meningkatkan keaktifan mereka di kelas. Selain itu, banyak siswa yang merasakan peningkatan nilai serta merasa Canva membantu mereka dalam berkolaborasi dan memahami konsep-konsep yang abstrak.

REFERENSI

- Aman, A., Mursalim, M., Muhajirin, M., Pratma, J. N., Wanita, F., & Ilham, I. (2024). Implementasi Aplikasi Virtual Reality Sebagai Media Pembelajaran Tata Surya Di Sd Laniang Makassar. *Ilmu Komputer Untuk Masyarakat*, 5(1), 1–6.
- Asminar Siregar, Masganti Sitorus, R. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Dengan Menggunakan Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Relevan : Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(2), 286–289. <https://yana.web.id/index.php/relevan>
- Asniar. (2012). Efektifitas Software Pembelajaran IPA Terpadu Model Connected Untuk Meningkatkan Literasi Sains Siswa Kelas VIII Pada Tema Rokok Dan Kesehatan. Tesis pada S2 UPI bandung : tidak diterbitkan.

- Azizah Arisman, 2015 Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe Stad Dengan Metode Praktikum Dan Demonstrasi Multimedia Interaktif (Mmi) Dalam Pembelajaran Ipa Terpadu Untuk Meningkatkan Literasi Sains Siswa
- Divana, A., Nur, A., Nur Alwi, A., & Adrias, A. (2024). Menggali Pengalaman Penggunaan Aplikasi Canva dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa SD terhadap Mata Pelajaran IPS. Tsaqofah. <https://doi.org/10.58578/tsaqofah.v4i5.3290>
- Dyan, Y., Achmad, B., Arico, A., Suparto, Siti, S., & Sheilla, S. (2023). Pemanfaatan aplikasi canva sebagai media video pembelajaran kreatif, inovatif, dan kolaboratif. Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi, 6(2). <https://doi.org/10.37792/jukanti.v6i2.1025>
- Feni Nurrita. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Misykat, 03(1), 171–187. https://lmsspada.kemdikbud.go.id/pluginfile.php/423559/mod_resource/content/2/Bahan_bacaan.pdf
- Fina, F., Asmayani, S., & Muhammad Hakim, M. (2024). Audio-Visual Media Based on Canva to Support Online Learning in SD 3 Wergu Wetan. Journal on Education. <https://doi.org/10.31004/joe.v7i1.6879>
- Fukuyama, H. (2023). “More Is Different” and Sustainable Development Goals: Thermoelectricity. Annual Review of Condensed Matter Physics, 15.
- Indrawati, E. S., & Nurpatri, Y. (2022). Problematika pembelajaran ipa terpadu (kendala guru dalam pengajaran ipa terpadu). Educativo: Jurnal Pendidikan, 1(1), 226–234.
- Irwansyah, I. (2018). How Indonesia media deal with sustainable development goals. E3S Web of Conferences, 74, 8014.
- R. E., & Faiza, D. (2019). Canva sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran dasar listrik dan elektronika. Jurnal Vokasional Teknik Elektronika Dan Informatika, 7(2), 79–85. <https://doi.org/10.24036/voteteknika.v7i2.104261>
- Sugiono. (2015). Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan RnD. Alfabeta.
- Sukardiyono, I. E. & T. (2017). Uji kelayakan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran administrasi server. In elinvo: Vol. Vol.2 No.
- Syarifudin, A. S. (2020). implementasi pembelajaran daring untuk meningkatkan mutu pendidikan sebagai dampak diterapkannya social distancing. Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia, 5(1), 31–34. <https://doi.org/10.21107/metalingua.v5i1.7072>
- Tri, D., & Yanto, P. (2019). Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif Pada Proses Pembelajaran Rangkaian Listrik. 19(1), 75–82. <https://doi.org/10.24036/invotek.v19vi1.409>
- Julita Lase, H., Lince Gea, I., Calvin Telaumbanua, S., & Mastawati, N. (2024). Analisis Pengaruh Penggunaan Canva Terhadap Kreativitas Mahasiswa PBSI pada Mata Kuliah Penulisan Modul. Indo-MathEdu Intellectuals Journal. <https://doi.org/10.54373/imeij.v5i3.1409>
- Mark A., J., Catubig Victor, B., R., Kilat E., M., Laurito Marie, T., T., & Patoc Valle, L. (2024). Visual Literacy in the Lived Experiences of BSED Students in Utilizing Canva. Journal of Educational and Social Research. https://doi.org/10.36941/jesr-2024_0090
- Nurrita. (2018). Kata Kunci : Media Pembelajaran dan Hasil Belajar Siswa. Misykat, 03, 171 187.
- Situmorang, M., Sinaga, M., Sitorus, M. S. M., & Sudrajat, A. (2022). Implementation of Project-based Learning Innovation to Develop Students’ Critical Thinking Skills as a



- Strategy to Achieve Analytical Chemistry Competencies. Indian Journal of Pharmaceutical Education and Research, 56(1s), s41–s51.
<https://doi.org/10.5530/ijper.56.1s.41>
- Syaraya, A., Jumadi, J., & Susanti, S. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Media Pembuatan Poster Digital untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Kelas Viii pada Mata Pelajaran Seni Budaya di SMP Negeri 24 Banjarmasin. EduInovasi.
<https://doi.org/10.47467/edui.v4i1.5541>
- Winna, N., Ellisa, F., & Tanjung. (2023). Canva-based interactive learning media for islamic religious education subjects. <https://doi.org/10.33650/edureligia.v7i2.6883>
EduReligia, Copyright (c) 2024 EDUTECH : Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi 7(2).