

The Effect Of Canva-Based Audio-Visual Learning On Improving The Motivation And Academic Achievement Of Students At SDN Batiah 1 Banyuates Sampang

Pengaruh Pembelajaran Audio Visual Berbasis *Canva* Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Peserta Didik SDN Batiah 1 Banyuates Sampang

Rukani¹, Nuril Huda², Sri Utami³

Program Studi Magister Teknologi Pendidikan, Universitas DR. Soetomo, Surabaya, Jawa Timur^{1,2,3}

Email: ruka040680@gmail.com¹

*Corresponding Author

Received : 10 Mei 2026, Revised : 16 Juni 2026, Accepted : 17 Juli 2026.

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of Canva-based audio-visual learning on the motivation and learning achievement of fifth-grade students at SDN Batiah 1 Banyuates Sampang. The background of this study is based on the low learning motivation of students, which has an impact on learning outcomes, as well as the need for learning innovations that utilize digital technology effectively and attractively. Canva-based audio-visual learning was chosen because it is able to present learning materials in a visual, interactive, and easy-to-understand manner for elementary school students. This study used a quantitative approach with an experimental method. The research design used was a pretest-posttest control group design. The research subjects were fifth-grade students at SDN Batiah 1 Banyuates Sampang, who were divided into an experimental class and a control class. Data collection techniques were carried out through learning motivation questionnaires and learning achievement tests. The data obtained were analyzed using statistical tests to determine the differences in motivation and learning achievement before and after the implementation of Canva-based audio-visual learning. The results showed that Canva-based audio-visual learning had a significant effect on increasing students' learning motivation. In addition, this learning method also had a significant effect on improving students' learning achievement compared to conventional learning. Thus, it can be concluded that Canva-based audio-visual learning is effective in increasing the motivation and learning achievement of fifth-grade students at SDN Batiah 1 Banyuates Sampang.

Keywords: Audio-Visual Learning, Canva, Learning Motivation, Learning Achievement, Elementary School.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pembelajaran audio visual berbasis *Canva* terhadap motivasi dan prestasi belajar peserta didik kelas V SDN Batiah 1 Banyuates Sampang. Latar belakang penelitian ini didasari oleh rendahnya motivasi belajar peserta didik yang berdampak pada hasil belajar, serta perlunya inovasi pembelajaran yang memanfaatkan teknologi digital secara efektif dan menarik. Pembelajaran audio visual berbasis *Canva* dipilih karena mampu menyajikan materi pembelajaran secara visual, interaktif, dan mudah dipahami oleh peserta didik sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen. Desain penelitian yang digunakan adalah *pretest-posttest control group design*. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas V SDN Batiah 1 Banyuates Sampang yang terbagi ke dalam kelas eksperimen dan kelas kontrol. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui angket motivasi belajar dan tes prestasi belajar. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan uji statistik untuk mengetahui perbedaan motivasi dan prestasi belajar sebelum dan sesudah penerapan pembelajaran audio visual berbasis *Canva*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pembelajaran audio visual berbasis *Canva* terhadap peningkatan motivasi belajar peserta didik. Selain itu, pembelajaran ini juga berpengaruh signifikan terhadap peningkatan prestasi belajar peserta didik dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran audio visual berbasis *Canva* efektif dalam meningkatkan motivasi dan prestasi belajar peserta didik kelas V SDN Batiah 1 Banyuates Sampang.

Kata Kunci: Pembelajaran Audio Visual, Canva, Motivasi Belajar, Prestasi Belajar, Sekolah Dasar.

1. Pendahuluan

Penyelenggaraan pendidikan merupakan usaha yang dilakukan oleh seluruh komponen pendidikan untuk mewujudkan dan mengelola lingkungan belajar agar peserta didik dapat terbantu dalam proses pengembangan potensinya, khususnya proses tumbuh kembang, yang meliputi pengembangan keterampilan sosial dan intelektual anak, pengembangan kepribadian, pelatihan pengendalian diri, dan spiritual (Fajri et al., 2022). Sesuai dengan slogan bhineka tunggal ika, pendidikan berfungsi untuk membangun kompetensi anak dan menciptakan identitas nasional yang terhormat. Pembelajaran menggabungkan penerapan pendidikan. Mengembangkan kapasitas anak untuk menjadi manusia seutuhnya-yaitu manusia yang beriman dan bertaqwa, memiliki watak yang positif, sehat secara fisik dan intelektual, dan tumbuh menjadi manusia yang bertanggung jawab adalah tujuan pendidikan.

Berdasarkan dengan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 pasal 1 ayat 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran. Diharapkan peserta didik dapat mengembangkan kemampuan akademik, kemanusiaan, keterampilan, serta berpikir kritis dalam konteks pembangunan nasional. Dengan demikian, satuan pendidikan diarahkan untuk menyiapkan peserta didik dengan memaksimalkan kegiatan pembelajaran sehingga peserta didik mempunyai keterampilan pada bidang yang ditekuni. Teknologi digital telah membawa perubahan yang sangat signifikan pada ruang lingkup pendidikan sehingga menciptakan suatu pola pikir yang baru dalam proses pembelajaran. Perubahan tersebut menciptakan tantangan-tantangan pada ruang lingkup pendidikan dimana pendidikan ditantang untuk menyesuaikan diri terhadap perkembangan teknologi yang terjadi (Soeratin & Fanani, 2023). Tantangan utamanya yakni bagaimana sistem pendidikan dapat menghasilkan generasi mendatang dengan kemampuan beradaptasi terhadap perubahan teknologi, kemampuan penyelesaian masalah menggunakan pemikiran yang kreatif, kecerdasan emosional untuk berkomunikasi dan berinteraksi secara efektif, kemampuan kolaborasi dimana bekerja bersama-sama untuk mencapai tujuan yang kompleks, dan kemampuan untuk menggunakan teknologi digital dengan baik (Amelia, 2023).

Salah satu elemen terpenting dalam menilai keefektifan proses pendidikan adalah motivasi belajar (Alqomah et al., 2024). Namun, pada kenyataannya, siswa sering kali menghadapi keinginan yang rendah untuk belajar. Kebosanan yang ditimbulkan oleh penyajian materi pembelajaran yang berulang-ulang adalah salah satu alasan utama rendahnya motivasi belajar. Siswa cenderung kehilangan minat dan semangat untuk belajar ketika metode pembelajaran monoton dan kurang interaktif dan visual. Prestasi akademik siswa dapat menurun jika masalah ini tidak diatasi. Oleh karena itu, diperlukan strategi pengajaran inovatif yang lebih menarik, interaktif, dan mampu menginspirasi siswa untuk berpartisipasi lebih aktif dalam proses pembelajaran.

Guru berupaya untuk meningkatkan hasil belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran. Rendahnya hasil belajar siswa dan beberapa masih berada di bawah standar KKM adalah salah satu faktor yang mencegah hasil belajar dicapai secara maksimal, menurut pengamatan yang dilakukan selama kegiatan mengajar di kampus. Evaluasi akhir pembelajaran dan proses pembelajaran keduanya mengungkapkan hasil belajar siswa. Ketika siswa secara aktif berpartisipasi dalam pendidikan mereka dan menggunakan sumber daya pembelajaran, hasilnya akan sesuai dengan yang diharapkan.

Sehubungan dengan tantangan tersebut, metode pembelajaran harus lebih adaptif dalam menghubungkan unsur-unsur teknologi dan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengembangkan keterampilan esensial ini (Amelia, 2023). Beberapa tahun terakhir terjadi peningkatan yang signifikan terkait penggunaan teknologi dalam dunia pendidikan. Kejadian ini tidak hanya terkait dengan penggunaan perangkat keras seperti komputer dan gawai, melainkan juga terkait pemanfaatan beragam aplikasi dan platform digital untuk mendukung proses pembelajaran (Rachmi et al., 2019). Perkembangan teknologi informasi

mendorong pembaharuan dalam proses belajar mengajar. Penggunaan media pembelajaran harus disesuaikan dengan perkembangan zaman. Hal ini membuat peserta didik maupun guru dalam kegiatan belajar mengajar dituntut lebih kreatif dan inovatif dalam mendesain pembelajaran (Khairunnisa & Ilmi, 2020).

Penggunaan media pembelajaran merupakan hal yang penting dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan alat untuk membantu penyampaian pengetahuan. Media pembelajaran akan menciptakan interaksi timbal balik antara pengajar dengan peserta didik sehingga membantu proses pembelajaran yang optimal. Penggunaan media pembelajaran berbentuk digital merupakan salah satu bentuk penyesuaian diri pada era digital saat ini (Adawiyah et al., 2019; Alfian et al., 2022).

Media audio-visual merupakan salah satu media pembelajaran yang paling populer karena dapat menyampaikan informasi dengan cara yang menarik dengan memadukan komponen suara, gambar, dan animasi. Menurut penelitian, penggunaan materi audio-visual dapat meningkatkan prestasi siswa, pemahaman konten, dan minat pelajar. *Canva* adalah alat yang populer untuk membuat materi pendidikan audio-visual. Guru dapat dengan mudah membuat materi pembelajaran yang menarik dan interaktif dengan berbagai kemampuan kreatif *Canva*. Namun, penelitian lebih lanjut masih diperlukan untuk menentukan seberapa baik sumber daya pembelajaran audio-visual berbasis *Canva* dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Oleh karena itu, diperlukan investigasi menyeluruh untuk menentukan sejauh mana materi pembelajaran berbasis *Canva* dapat memengaruhi hasil belajar siswa

Teknologi *Canva* merupakan salah satu media pembelajaran audio visual yang dapat mendukung proses pembelajaran. *Canva* menjadi salah satu aplikasi yang memiliki fitur-fitur untuk mendesain dengan mudah. *Canva* memberikan kemudahan dalam membuat presentasi, video, poster, mapping dengan animasi yang telah tersedia. Hal ini menjadi salah satu bentuk memanfaatkan teknologi yang dapat membantu keefektifan dalam pembelajaran. Aplikasi ini dapat diakses dan digunakan secara gratis, meskipun ada beberapa fitur berbayar berbasis online (Tanjung & Faiza, 2019).

Desain yang beragam dan menarik dari *Canva* menjadikan proses pembelajaran menjadi tidak monoton dan membosankan. *Canva* memberikan pembaharuan proses pembelajaran dengan mendesain media dalam upaya menciptakan pembelajaran yang kreatif, inovatif dan mandiri. Penyajian informasi atau literatur visual melalui *Canva* dapat membangun proses kognitif seseorang, untuk memahami konsep dan membantu mengingat proses pembelajaran (Rohma & Sholihah, 2021). Penelitian ini berfokus pada upaya meningkatkan motivasi dan prestasi belajar peserta didik di SDN Batioh 1 melalui pemanfaatan media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi *Canva*. SDN Batioh 1 menghadapi tantangan dalam mempertahankan minat dan keterlibatan peserta didik terhadap materi pembelajaran, yang dapat berdampak pada prestasi akademiknya. Berdasarkan literatur, penggunaan media pembelajaran audio visual sangat penting untuk diaplikasikan dalam pendidikan dasar, karena kemampuannya untuk meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar peserta didik.

Pemanfaatan media pembelajaran audio visual berbasis *Canva* dalam penelitian ini juga didasari oleh kondisi fasilitas sekolah yang sudah cukup memadai untuk mendukung pembelajaran berbasis teknologi. Selain itu, hasil observasi menunjukkan bahwa hampir 90% siswa kelas IV hingga VI di SDN Batioh 1 telah memiliki handphone pribadi. Kondisi ini menjadi peluang bagi guru untuk mengarahkan penggunaan gawai secara positif dalam kegiatan pembelajaran. Dengan demikian, tujuan penggunaan *Canva* tidak hanya untuk meningkatkan daya tarik dan efektivitas materi pembelajaran, tetapi juga untuk mengedukasi siswa agar mampu memanfaatkan perangkat digital khususnya handphone sebagai media belajar, bukan hanya sebagai alat hiburan atau permainan semata. Pendekatan ini diharapkan dapat meningkatkan literasi digital sejak dini dan menumbuhkan kebiasaan belajar yang mandiri serta bertanggung jawab.

Pemilihan aplikasi *Canva* pada penelitian ini sebagai alat untuk menciptakan konten visual yang menarik dan mudah diakses bagi peserta didik. Tantangan motivasi dan prestasi

peserta didik diidentifikasi sebagai fokus utama penelitian ini, dengan harapan bahwa penggunaan media pembelajaran audio visual berbasis *Canva* dapat mengatasi beberapa hambatan yang ada. Berdasarkan pemaparan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menggali dampak penggunaan media pembelajaran *Canva* terhadap motivasi dan prestasi belajar peserta didik SDN Batioh 1. Melalui kerangka teori yang terkait, metodologi penelitian yang cermat, dan batasan yang diakui, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi signifikan bagi praktik pembelajaran di tingkat SD, serta memberikan wawasan baru bagi pengembangan pendidikan yang berorientasi pada teknologi di masa depan. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Pembelajaran Audio Visual Berbasis *Canva* Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Peserta Didik SDN Batioh 1 Banyuates Sampang”.

2. Metodologi

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan pendekatan eksperimen yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran audio-visual berbasis aplikasi *Canva* terhadap motivasi dan prestasi belajar peserta didik. Pendekatan eksperimen digunakan untuk menguji hubungan sebab-akibat antara variabel independen berupa perlakuan (treatment) dengan variabel dependen berupa hasil belajar dalam kondisi yang terkendali (Sugiyono, 2015). Desain penelitian yang digunakan adalah pre-eksperimental dengan model one group pretest-posttest, yaitu desain yang melibatkan satu kelompok subjek tanpa kelompok kontrol. Dalam desain ini, peserta didik terlebih dahulu diberikan pretest, kemudian diberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan media *Canva*, dan diakhiri dengan posttest untuk melihat perubahan yang terjadi setelah perlakuan.

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Batioh 1 yang berlokasi di Kapasan, Batioh, Kecamatan Banyuates, Kabupaten Sampang, Jawa Timur. Waktu pelaksanaan penelitian berlangsung selama kurang lebih tiga bulan, yaitu dari Februari hingga April 2025. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik SDN Batioh 1 tahun ajaran 2024/2025, sedangkan sampel penelitian adalah peserta didik kelas V yang berjumlah 28 siswa. Sampel tersebut digunakan sebagai kelompok eksperimen dalam penelitian ini.

Instrumen penelitian yang digunakan terdiri dari instrumen tes dan non-tes. Instrumen tes berupa soal uraian yang dirancang untuk mengukur keterampilan pemecahan masalah siswa, meliputi aspek pemahaman konsep, ketepatan jawaban, serta kemampuan memberikan penjelasan atau alasan logis. Sementara itu, instrumen non-tes berupa angket motivasi belajar menggunakan skala Likert yang mencakup beberapa indikator, yaitu hasrat untuk berhasil, dorongan dalam belajar, harapan masa depan, penghargaan dalam belajar, ketertarikan terhadap kegiatan pembelajaran, serta kondisi lingkungan belajar (Uno, 2013). Angket ini digunakan untuk mengetahui perubahan motivasi belajar siswa setelah diberikan perlakuan.

Pengumpulan data dilakukan melalui beberapa teknik, yaitu observasi, angket, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk memperoleh data awal terkait proses pembelajaran di kelas, termasuk metode dan media yang digunakan. Angket digunakan untuk mengukur tingkat motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan, sedangkan dokumentasi berupa foto, hasil kerja siswa, dan nilai digunakan sebagai data pendukung yang memperkuat hasil penelitian.

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan teknik statistik. Tahap awal analisis meliputi uji normalitas dan uji homogenitas untuk memastikan bahwa data memenuhi asumsi analisis. Selanjutnya, dilakukan uji t sampel berpasangan (paired sample t-test) untuk mengetahui perbedaan rata-rata antara hasil pretest dan posttest. Pengambilan keputusan didasarkan pada nilai signifikansi, di mana terdapat perbedaan yang signifikan apabila nilai signifikansi kurang dari 0,05.

3. Literature Review

Pada sub bab di bawah ini menyajikan landasan teori yang menjadi kerangka berpikir dalam penelitian. Berbagai konsep dan teori diuraikan, bertujuan untuk memberikan pemahaman yang komprehensif mengenai variabel-variabel yang diteliti serta membangun kerangka kerja analitis yang kuat.

Media Pembelajaran

Media berfungsi sebagai salah satu elemen kunci dari materi pendidikan yang membantu dalam proses pengajaran (Miftah, 2013). Setiap alat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan pengetahuan atau pesan pembelajaran, yang mampu merangsang emosi, ide, dan keterampilan siswa guna membantu mereka mencapai tujuan belajar, disebut sebagai media pembelajaran (Nurhijrah et al., 2023). Media pembelajaran dapat berupa alat fisik, seperti buku, poster, dan video, maupun media digital yang dapat diakses melalui perangkat elektronik. Media pembelajaran audio visual menggabungkan elemen suara dan gambar untuk menyampaikan informasi. Penggunaan media audio visual dalam pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman peserta didik karena mengaktifkan dua saluran pengolahan informasi, yaitu saluran visual dan verbal. Hal ini berkontribusi pada peningkatan motivasi dan minat belajar peserta didik (Mayer, 2009).

Pembelajaran Audio Visual

Media audio visual merupakan media yang menggabungkan unsur suara dan gambar untuk menyampaikan informasi secara lebih efektif. Bentuk media ini meliputi video, televisi, film bersuara, slide suara, dan rekaman video (Setiyawan, 2021). Media audio visual memungkinkan peserta didik menerima informasi melalui indera pendengaran dan penglihatan secara bersamaan sehingga menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan multisensorik. Dalam pembelajaran, media ini berperan penting dalam membantu siswa memahami materi, mempercepat proses belajar, serta meningkatkan kualitas pendidikan melalui pemanfaatan teknologi informasi dan teknologi audio-visual yang terus berkembang (Nadlir et al., 2024).

Karakteristik media audio visual antara lain bersifat linier karena penyajian materi dilakukan secara berurutan, menyajikan visual yang dinamis, serta digunakan sesuai dengan desain yang telah dirancang sebelumnya. Selain itu, media ini mampu merepresentasikan gagasan atau konsep abstrak ke dalam bentuk yang lebih konkret melalui gambar, suara, maupun video. Pengembangan media audio visual juga didasarkan pada teori behaviorisme dan kognitif yang bertujuan merangsang perhatian serta membantu proses berpikir siswa secara terstruktur. Meskipun demikian, penggunaan media ini masih cenderung berpusat pada guru sehingga interaksi dan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran relatif terbatas (Nadlir et al., 2024).

Audio Visual berbasis Canva

Canva adalah alat bantu online untuk desain grafis. Canva dapat diakses di perangkat seluler dan situs web (Alfian et al., 2022). Canva dapat membuat beberapa jenis templat desain. Canva menawarkan desain spanduk, foto profil, dan poster sebagai tambahan untuk presentasi. Guru yang memberikan nasihat dan konseling dapat mengembangkan media dengan lebih cepat dan mudah dengan menggunakan Canva. Grafis, presentasi, poster, makalah, logo, dan materi visual untuk media sosial dapat dibuat dengan Canva materi grafis untuk media sosial. Anda dapat menggabungkan gambar, font, templat, dan grafik menggunakan aplikasi Canva (Rahmatullah et al., 2020). Canva adalah platform desain grafis yang memungkinkan pengguna untuk membuat berbagai jenis materi visual dengan mudah. Dalam konteks pendidikan, Canva dapat digunakan untuk membuat presentasi, infografis, poster, dan video. Menurut (Friska et al., 2023), penggunaan aplikasi seperti Canva dalam pembelajaran dapat meningkatkan kreativitas peserta didik dan membantu mereka memahami materi dengan lebih baik.

Hubungan Audio visual berbasis Canva dan motivasi belajar

Penggunaan media audio visual berbasis Canva memberikan kontribusi yang signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar peserta didik. Canva memungkinkan guru dan siswa menciptakan media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan kaya unsur visual, seperti presentasi animatif, video pembelajaran, serta infografis edukatif. Kombinasi elemen suara dan gambar bergerak dalam media ini mampu mengaktifkan saluran visual dan auditori secara bersamaan sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak monoton. Ketertarikan siswa terhadap tampilan visual yang atraktif dapat menumbuhkan minat intrinsik untuk belajar dan mendorong keterlibatan yang lebih aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan teori motivasi yang menyatakan bahwa media yang menarik secara intrinsik dapat meningkatkan partisipasi siswa tanpa bergantung pada faktor eksternal (Alqomah et al., 2024). Selain itu, penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Canva dapat meningkatkan kreativitas dan ketertarikan siswa terhadap materi pembelajaran, yang berdampak positif pada motivasi belajar mereka (Masfufah et al., 2022).

Selain meningkatkan motivasi, media audio visual berbasis Canva juga memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna melalui keterlibatan aktif siswa dalam pembuatan media pembelajaran. Ketika siswa menyusun presentasi atau karya visual mereka sendiri, muncul rasa memiliki terhadap hasil belajar yang dihasilkan. Proses tersebut dapat meningkatkan rasa percaya diri, rasa ingin tahu, dan kepuasan dalam menyelesaikan tugas. Kebanggaan atas karya yang berhasil dipresentasikan di depan kelas menjadi bentuk penguatan positif yang mendorong siswa untuk terus belajar dan meningkatkan kualitas hasil belajarnya. Dengan meningkatnya motivasi intrinsik, siswa cenderung lebih fokus, tekun, dan antusias dalam mengikuti pembelajaran sehingga pada akhirnya dapat berkontribusi pada peningkatan prestasi belajar secara nyata (Alqomah et al., 2024; Masfufah et al., 2022).

Hubungan Audio visual berbasis Canva dan motivasi belajar

Media audio visual berbasis Canva memiliki kontribusi signifikan dalam meningkatkan prestasi belajar peserta didik melalui pendekatan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami. Canva sebagai platform desain grafis yang intuitif memungkinkan guru untuk mengemas materi pembelajaran dalam bentuk video, animasi, dan infografis yang menyatu antara elemen visual dan suara. Hal ini mendukung keterlibatan siswa secara aktif dalam proses belajar, khususnya dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Penggunaan media audio visual mampu merangsang indera pendengaran dan penglihatan siswa secara bersamaan, yang terbukti dapat meningkatkan pemahaman konsep serta daya ingat. Dalam konteks pembelajaran modern, Canva memberikan kemudahan bagi guru dalam membuat media yang komunikatif dan sesuai dengan karakteristik belajar generasi digital. Penggunaan audio visual dari Canva juga mendukung pemenuhan aspek afektif karena siswa lebih termotivasi dan memiliki minat yang tinggi terhadap materi yang disajikan secara menarik (Virizki & Zakaria, 2024). Selain itu, media ini juga mendorong aktivitas belajar yang lebih mandiri dan kolaboratif, yang secara tidak langsung mengembangkan aspek psikomotorik siswa melalui keterlibatan dalam tugas-tugas digital seperti membuat presentasi atau konten edukatif. Dengan demikian, integrasi media audio visual berbasis Canva dapat memberikan dampak positif terhadap peningkatan prestasi belajar siswa secara menyeluruh.

3. Hasil dan Pembahasan

Media Audio Visual Berbasis Canva

Media pembelajaran audio visual berbasis *Canva* dalam penelitian ini dirancang secara sistematis untuk mendukung proses pembelajaran yang menarik dan interaktif. Desain materi pembelajaran diawali dengan tampilan halaman pembuka yang berfungsi sebagai identitas materi sekaligus menarik perhatian peserta didik. Halaman awal ini menampilkan judul materi "Melihat karena Cahaya, Mendengar karena Bunyi" yang disusun dengan memanfaatkan fitur

desain grafis *Canva*, seperti kombinasi warna, ilustrasi, tipografi, dan elemen visual lainnya secara harmonis. Tampilan yang menarik ini diharapkan mampu meningkatkan minat belajar siswa sejak awal pembelajaran.

Isi materi dalam media pembelajaran ini dirancang untuk menyajikan konsep cahaya dan bunyi secara sederhana, menarik, dan mudah dipahami oleh peserta didik kelas V. Penyusunan materi mengacu pada kurikulum IPAS serta prinsip pembelajaran berbasis pengalaman konkret. Materi disajikan dalam bentuk slide visual interaktif dan video pendek yang diintegrasikan dalam *Canva*, sehingga siswa dapat melihat contoh nyata fenomena “melihat karena cahaya” dan “mendengar karena bunyi”. Materi menjelaskan bahwa proses melihat terjadi karena adanya cahaya yang dipantulkan oleh benda dan masuk ke mata, sedangkan proses mendengar terjadi karena adanya getaran yang merambat sebagai bunyi dan diterima oleh telinga. Kombinasi audio dan visual ini bertujuan untuk meningkatkan perhatian, memperjelas konsep, serta mempermudah siswa dalam mengingat materi.

Selain materi, media pembelajaran ini juga dilengkapi dengan desain kuis pembelajaran yang terdiri dari pretest dan posttest. Halaman awal kuis dirancang sebagai tampilan pembuka dengan judul yang jelas serta elemen visual yang sederhana namun menarik, seperti warna cerah dan ikon edukatif. Tujuannya adalah untuk membangun kesiapan siswa sebelum mengerjakan soal. Soal pretest dan posttest disusun berdasarkan indikator materi untuk mengukur kemampuan awal dan akhir siswa. Pretest diberikan sebelum pembelajaran untuk mengetahui pemahaman awal siswa, sedangkan posttest diberikan setelah pembelajaran untuk mengukur peningkatan pemahaman. Soal posttest memiliki tingkat kompleksitas yang lebih tinggi dan menuntut kemampuan analisis serta penerapan konsep dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, disediakan pembahasan kuis yang bertujuan memberikan umpan balik kepada siswa terkait kesalahan yang dilakukan serta memperkuat pemahaman konsep.

Deskripsi Data Pretest dan Posttest

Tabel 1. Nilai Pretest Motivasi Belajar

No	Interval Nilai	Frekuensi (f)	Persentase (%)
1	30 – 32	8	28,6%
2	33 – 35	2	7,1%
3	36 – 38	2	7,1%
4	39 – 41	5	17,9%
5	42 – 44	6	21,4%
6	45 – 47	3	10,7%
7	48 – 50	2	7,1%
Total		28	100%

Berdasarkan tabel tersebut, motivasi belajar siswa sebelum perlakuan masih bervariasi dan cenderung berada pada kategori sedang. Sebagian besar siswa berada pada interval 30–32 dan 42–44, yang menunjukkan bahwa motivasi belajar belum optimal. Hanya sedikit siswa yang berada pada kategori tinggi, sehingga diperlukan inovasi pembelajaran yang mampu meningkatkan minat dan keterlibatan siswa.

Tabel 2. Nilai Posttest Motivasi Belajar

No	Interval Nilai	Frekuensi (f)	Persentase (%)
1	30 – 32	1	3,6%
2	33 – 35	0	0,0%
3	36 – 38	3	10,7%
4	39 – 41	9	32,1%
5	42 – 44	5	17,9%
6	45 – 47	7	25,0%
7	48 – 50	3	10,7%
Total		28	100%

Hasil posttest menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar yang signifikan. Distribusi nilai bergeser ke kategori sedang hingga tinggi, dengan penurunan jumlah siswa pada kategori rendah dan peningkatan pada kategori tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media *Canva* efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

Tabel 3. Nilai Pretest Prestasi Peserta Didik

No	Interval Nilai	Frekuensi (f)	Persentase (%)
1	35 – 39	2	7,1%
2	40 – 44	4	14,3%
3	45 – 49	6	21,4%
4	50 – 54	8	28,6%
5	55 – 59	6	21,4%
6	60 – 64	0	0,0%
7	65 – 69	2	7,1%
Total		28	100%

Hasil pretest menunjukkan bahwa prestasi belajar siswa masih berada pada kategori sedang dan belum optimal. Sebagian besar siswa berada pada interval nilai tengah, dengan sedikit siswa yang mencapai kategori tinggi.

Tabel 4. Nilai Posttest Prestasi Peserta Didik

No	Interval Nilai	Frekuensi (f)	Persentase (%)
1	75 – 78	3	10,7%
2	79 – 81	5	17,9%
3	82 – 84	5	17,9%
4	85 – 87	7	25,0%
5	88 – 90	7	25,0%
6	91 – 93	1	3,6%
7	94 – 96	0	0,0%
Total		28	100%

Hasil posttest menunjukkan peningkatan yang sangat signifikan, dengan sebagian besar siswa berada pada kategori prestasi tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *Canva* mampu meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa.

Hasil analisis menunjukkan bahwa terdapat peningkatan signifikan pada motivasi dan prestasi belajar siswa setelah penggunaan media pembelajaran audio visual berbasis *Canva*. Pada motivasi belajar, nilai signifikansi sebesar 0,002 ($<0,05$) menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara pretest dan posttest, dengan peningkatan rata-rata sebesar -3,964. Pada prestasi belajar, nilai signifikansi sebesar 0,000 ($<0,05$) dengan rata-rata peningkatan sebesar -33,571 menunjukkan peningkatan yang sangat tinggi. Hal ini membuktikan bahwa media *Canva* efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

Uji Validitas dan Reliabilitas

Berdasarkan hasil uji validitas, seluruh item pada instrumen motivasi belajar dan prestasi peserta didik dinyatakan valid karena nilai r hitung lebih besar dari r tabel (0,3739) dan nilai signifikansi $<0,05$. Sementara itu, hasil uji reliabilitas menunjukkan nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,834 untuk motivasi belajar dan 0,749 untuk prestasi peserta didik, yang berarti kedua instrumen memiliki tingkat reliabilitas yang tinggi dan dapat digunakan secara konsisten dalam penelitian.

Uji Hipotesis

Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa seluruh data berdistribusi normal karena nilai signifikansi $>0,05$. Selanjutnya, hasil uji t sampel berpasangan menunjukkan adanya perbedaan

signifikan antara pretest dan posttest baik pada motivasi maupun prestasi belajar siswa. Pada motivasi belajar, nilai signifikansi sebesar 0,004 dan 0,001 ($<0,05$) menunjukkan adanya pengaruh signifikan. Pada prestasi belajar, nilai signifikansi sebesar 0,000 ($<0,05$) juga menunjukkan adanya pengaruh signifikan. Dengan demikian, hipotesis penelitian yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran audio visual berbasis *Canva* berpengaruh terhadap motivasi dan prestasi belajar peserta didik dinyatakan diterima.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pengujian hipotesis yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran audio visual berbasis *Canva* berpengaruh signifikan terhadap motivasi dan prestasi belajar peserta didik di SDN Batioh 1. Hal ini dibuktikan melalui hasil uji t berpasangan pada variabel motivasi belajar yang menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) = 0,004 $< 0,05$, sehingga H_1 diterima, yang berarti terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi *Canva* terhadap motivasi belajar peserta didik. Selain itu, pada variabel prestasi belajar diperoleh nilai Sig. (2-tailed) = 0,000 $< 0,05$, sehingga H_2 juga diterima, yang menunjukkan penggunaan media pembelajaran audio visual berbasis *Canva* berpengaruh signifikan terhadap peningkatan prestasi belajar peserta didik di SDN Batioh 1.

References

- Adawiyah, A., Rahmat, A., & Munsir, M. F. (2019). Literasi visual melalui teknologi Canva: stimulasi kemampuan kreativitas berbahasa Indonesia mahasiswa. 3rd National Conference on Education of Suryakancana, January, 183–187.
- Alfian, A. N., Putra, M. Y., Arifin, R. W., Barokah, A., Safei, A., & Julian, N. (2022). Pemanfaatan media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi Canva. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat UBJ*, 5(1), 75–84. <https://doi.org/10.31599/jabdimas.v5i1.986>
- Alqomah, P., Aradea, R., & Toyib, M. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran berbasis Aplikasi Canva terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Negeri 1 Sembawa. *Bedelau: Journal of Education and Learning*, 5(2), 11–14.
- Amelia, U. (2023). Tantangan pembelajaran era society 5.0 dalam perspektif manajemen pendidikan. *Al-Marsus: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 1(1), 68. <https://doi.org/10.30983/al-marsus.v1i1.6415>
- Fajri, Z., Toba, R., Muali, C., Ulfah, M., & Zahro, F. (2022). The Implications of Naturalist Illustration Image Media on Early Childhood Learning Concentration and Motivation. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 3278–3290. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.2092>
- Friska, J., Pramuanati, I., & Mahriyuni. (2023). Effectiveness of using Canva Application to Improve Learning Outcomes of Tenth Grades Students. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan* <https://doi.org/10.23887/jppp.v7i3.67879>
- Khairunnisa, G. F., & Ilmi, Y. I. N. (2020). Media pembelajaran matematika konkret versus digital: systematic literature review di era revolusi industri 4.0. *Jurnal Tadris Matematika*, 3(2), 131–140. <https://doi.org/10.21274/jtm.2020.3.2.131-140>
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia Learning* (Vol. 41). Cambridge University Press.
- Masfufah, R. A., Muyasyaroh, L. K., Maharani, D., Saputra, T. D., Astrianto, F., & Dayu, D. P. K. (2022). Media Pembelajaran Canva untuk Meningkatkan Motivasi Belajar pada Pembelajaran Kurikulum Merdeka. *Seminar Nasional Bahasa, Sastra, Seni, Dan Pendidikan Dasar 2 (SENSASEDA) 2*, 2(November), 347–352.
- Miftah, M. (2013). Fungsi, Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Jurnal Kwangsan*, 1(2), 95. <https://doi.org/10.31800/jurnalkwangsan.v1i2.7>
- Nadlir, N., Nurkhasanah, M., & Rochmahtika, A. S. (2024). Peran Media Audio Visual Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Guna Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah

- Dasar. Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan, 6(1), 116–124.
<https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i1.5947>
- Nurhijrah, Suryana, S., Natsir, N., & Irmawati. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran CAD Melalui Program Development of CAD Learning Media Through the Richpeace Digital Grading System Program. *Jurnal Media Elektrik*, 20(2), 55–59.
- Rachmi, Surachman, A., Putri, D. E., Nugroho, A., & Salfin. (2019). Transformasi pendidikan di era digital: menghadapi tantangan dan peluang baru. *Journal of International Multidisciplinary Research*, 2(2), 52–63.
- Rahmatullah, R., Inanna, I., & Ampa, A. T. (2020). Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 12(2), 317–327.
- Rohma, A., & Sholihah, U. (2021). Pengembangan media audio visual berbasis aplikasi Canva materi bangun ruang limas. *Jurnal Pendidikan Matematika Universitas Lampung*, 9(3), 292–306. <https://doi.org/10.23960/mtk/v9i3.pp292-306>
- Setiyawan, H. (2021). Pemanfaatan Media Audio Visual dan Media Gambar Pada Siswa V. *Jurnal https://doi.org/10.24176/jpp.v3i2.5874* Prakarsa Paedagogia, 3(2).
- Soeratin, H., & Fanani, A. I. (2023). Digital leadership di era multieduhealthtainment 5.0 : transformasi peningkatan mutu pendidikan di madrasah. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(16), 312–318.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. In Bandung. CV Alfabeta.
- Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). Canva sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran dasar listrik dan elektronika. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika)*, 7(2), 79. <https://doi.org/10.24036/voteteknika.v7i2.104261>
- Virizki, A. P., & Zakaria, Y. (2024). Penerapan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran TIK. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 5(5), 5463–5471.
<https://doi.org/10.54373/imeij.v5i5.1799>