

---

## Penggunaan Media *Canva* Pada Model Pembelajaran *Discovery Learning* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Peserta Didik IPA Kelas 7.3 SMP Negeri 16 Makassar

Lubis Andriansyah; Muhammad Jasri Djangi; Saripah Nuryati

Pendidikan Profesi Guru Prajabatan Prodi IPA Universitas Negeri Makassar; Jurusan Kimia  
Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Negeri Makassar;  
SMPN 16 Makassar

email: [ppg.lubisandriansyah52@program.belajar.id](mailto:ppg.lubisandriansyah52@program.belajar.id)

### Abstrak

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilakukan selama dua siklus, dengan penerapan tiap siklusnya dilakukan sebanyak tiga kali pertemuan. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar dan hasil belajar peserta didik kelas 7.3, SMP Negeri 16 Makassar, dengan menggunakan media *canva* di dalam pembelajaran dengan desain model pembelajaran *discovery learning*. Desain penelitian ini menggunakan model desain dari John Elliot. Dari hasil analisis data yang dilakukan diperoleh persentase motivasi belajar peserta didik pada siklus I yaitu 62%, dan mengalami peningkatan pada siklus II sebanyak 28%, sehingga persentase peningkatan motivasi belajar pada siklus II menjadi 90%. Selanjutnya, dari hasil analisis data yang dilakukan diperoleh persentase hasil belajar peserta didik pada siklus I yaitu 69%, dan mengalami peningkatan pada siklus II sebanyak 21%, sehingga persentase peningkatan hasil belajar pada siklus II menjadi 90%. Dari peningkatan motivasi belajar dan hasil belajar peserta didik sangat erat kaitannya dengan persentase peningkatan aktivitas belajar peserta didik dan aktivitas pembelajaran guru di kelas. Secara garis besar, dari hasil analisis data yang telah dilakukan, maka dapat dikatakan bahwa penggunaan media *canva* dengan desain pembelajaran *discovery learning* mampu meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar peserta didik kelas 7.3, SMP Negeri 16 Makassar.

**Kata Kunci:** *Media Canva; Discovery Learning; Motivasi Belajar; Hasil Belajar*

### A. PENDAHULUAN

Belajar mengajar pada dasarnya merupakan proses interaksi edukatif antara guru dengan peserta didik. Menurut Ihsana (2017:4) belajar adalah suatu aktivitas di mana terdapat sebuah proses dari tidak tahu menjadi tahu, tidak mengerti menjadi mengerti, tidak bisa menjadi bisa untuk mencapai hasil yang optimal. Tujuan dari interaksi edukatif dalam proses belajar mengajar yaitu untuk merangsang peserta didik agar mampu memahami materi pembelajaran dengan baik, sehingga peserta didik benar-benar mampu mencapai tujuan pembelajaran. Untuk memenuhi tujuan interaksi edukatif tersebut, guru sebagai fasilitator dituntut untuk mampu membuat pembelajaran lebih menarik dan memerdekakan peserta didik. Hal-hal yang harus diperhatikan guru untuk menciptakan pembelajaran yang kreatif dan inovatif yaitu guru harus mempertimbangkan penggunaan model pembelajaran, pendekatan pembelajaran, metode

pembelajaran, dan media pendukung pembelajaran. Dengan beberapa pertimbangan tersebut, maka diharapkan guru dapat mengaktifkan keterlibatan peserta didik di dalam proses pembelajaran.

Pada setiap proses pembelajaran sangat sedikit peserta didik yang dapat memahami materi pembelajaran. Hal ini dikarenakan kurangnya motivasi belajar peserta didik yang dapat memengaruhi hasil belajar mereka, sehingga ketercapaian dalam pembelajaran tidak terpenuhi dengan baik. Seseorang yang melakukan kegiatan belajar, harus terlebih dahulu memahami prinsip-prinsip belajar. Dimiyati dan Mudjiono (2015:42-50) mengemukakan prinsip-prinsip belajar antara lain yaitu perhatian dan motivasi, keaktifan, keterlibatan langsung, pergaulan, tantangan, dan perbedaan individu. Dari prinsip belajar tersebut, motivasi menjadi salah satu hal yang harus dimiliki oleh peserta didik.

Motivasi mempunyai fungsi yang sangat penting dalam suatu kegiatan pembelajaran, yang nantinya akan memengaruhi kekuatan dari kegiatan tersebut. Di mana motivasi merupakan pendorong seseorang untuk melakukan suatu kegiatan. Menurut Sardiman (2018:25), fungsi motivasi ada tiga yaitu mendorong manusia untuk berbuat, menentukan arah perbuatan, dan menyeleksi perbuatan. Ketika seseorang peserta didik memiliki motivasi maka dapat mendorong dirinya sendiri untuk aktif dalam proses pembelajaran, dengan melakukan hal-hal yang dapat memberikan umpan balik di dalam proses pembelajaran. Dari perbuatan yang dilakukan oleh peserta didik di dalam proses pembelajaran, maka akan membuat peserta didik itu sendiri sadar akan hal-hal berguna yang ia lakukan di dalam pembelajaran, sehingga hal-hal yang dapat merugikan dirinya, rekan dan guru, maka ia akan menghindari hal-hal tersebut.

Motivasi itu sendiri lahir dari beberapa sumber. Menurut Tambunan (2015:196), motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik merupakan jenis motivasi yang muncul berdasarkan sumbernya. Motivasi intrinsik adalah motivasi yang ditimbulkan dari diri seseorang. Motivasi ini biasanya timbul karena adanya harapan, tujuan dan keinginan seseorang terhadap sesuatu sehingga dia memiliki semangat untuk mencapai itu. Berbeda dengan motivasi ekstrinsik yang merupakan sesuatu yang diharapkan akan diperoleh dari luar diri seseorang. Motivasi ini biasanya dalam bentuk nilai dari suatu materi, misalnya imbalan dalam bentuk uang atau intensif lainnya yang diperoleh atas suatu upaya yang telah dilakukan.

Hubungan antara motivasi dengan belajar sangat erat kaitannya satu sama lain. Hal ini dipengaruhi karena ada beberapa faktor di dalam pembelajaran yang berkaitan erat dengan faktor motivasi. Ihsana (2017:33-45) menjelaskan faktor yang memengaruhi proses belajar dibagi menjadi dua yaitu faktor internal (dalam diri individu) dan faktor eksternal (dari luar diri individu). Faktor internal (dalam diri individu), dapat digolongkan ke dalam menjadi 3 yaitu pertama faktor jasmani yang dibagi lagi menjadi dua, yaitu kesehatan dan cacat tubuh. Kemudian yang kedua yaitu faktor psikologis, meliputi intelegensi, minat, emosi, bakat, kematangan dan kesiapan. Selanjutnya faktor ketiga yaitu kelelahan, meliputi kelelahan jasmani dan rohani. Kelelahan jasmani bisa karena kelaparan, sedangkan kelelahan rohani dapat dilihat dengan kebosanan sehingga menghilangkan minat. Selanjutnya faktor eksternal (dari luar diri individu), dapat digolongkan ke dalam menjadi 3 yaitu faktor lingkungan keluarga, faktor lingkungan sekolah, dan faktor lingkungan masyarakat.

Faktor-faktor belajar tersebut sangat berkaitan erat dengan faktor-faktor yang memengaruhi motivasi belajar. Menurut Uno (2016: 23) motivasi belajar dapat timbul karena faktor intrinsik, berupa hasrat dan keinginan berhasil dan dorongan kebutuhan belajar, harapan akan cita-cita. Sedangkan faktor ekstrinsiknya adalah adanya penghargaan, lingkungan belajar yang kondusif, dan kegiatan belajar yang menarik. Selain itu, Uno (2016: 23) juga mengemukakan indikator motivasi belajar yaitu adanya hasrat dan keinginan berhasil, adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar, adanya harapan dan cita-cita masa depan, adanya penghargaan dalam belajar, adanya kegiatan yang menarik dalam belajar, dan adanya lingkungan belajar yang kondusif, sehingga memungkinkan seorang peserta didik dapat belajar dengan baik.

Untuk mendukung motivasi belajar peserta didik sehingga memengaruhi hasil belajar mereka, maka hal yang perlu diperhatikan guru adalah menggunakan model, pendekatan, metode, dan media pembelajaran yang cocok bagi karakteristik peserta didik. Media pembelajaran sendiri

merupakan suatu sarana atau prasarana yang digunakan untuk membantu tercapainya tujuan pembelajaran (Asmariyani, 2016:32). Media pembelajaran memiliki banyak jenisnya. Menurut Nurrita (2018:180) jenis media pembelajaran dibagi menjadi 3 yaitu media grafis seperti media dua dimensi dengan dua ukuran panjang dan lebar, contohnya foto, diagram, poster, kartun dan komik; media tiga dimensi, seperti model padat, penampang, susun, model kerja dan panorama; dan media proyeksi, seperti model film strip, slide dan film.

Penggunaan media pembelajaran sangat memiliki manfaat yang besar bagi guru dan peserta didik di dalam proses pembelajaran. Beberapa manfaat media pembelajaran menurut Surjono (2017:7) yaitu penyampaian materi pembelajaran dapat diseragamkan, proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan jelas, pembelajaran lebih maksimal, dapat meningkatkan kualitas belajar peserta didik, media pembelajaran juga dapat memberikan sikap positif untuk peserta didik dalam proses belajar, dan juga media pembelajaran dapat mengubah peran guru ke arah yang lebih produktif.

Dari penggunaan media pembelajaran, guru juga harus memperhatikan model pembelajaran yang digunakan, sehingga dalam proses pembelajaran peserta didik benar-benar dapat memenuhi tujuan dan capaian pembelajaran. Seiring berkembangnya zaman, proses pembelajaran sudah sangat mampu dirancang secara kreatif dan inovatif dengan bantuan teknologi. Media pembelajaran yang digunakan sangat bisa memanfaatkan teknologi digital di dalamnya. Seperti pada upaya untuk meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar peserta didik IPA kelas 7.3 SMPN 16 Makassar, maka dibutuhkan media pembelajaran dengan menggunakan *platform canva*, dengan desain model pembelajaran yang digunakan yaitu *discovery learning*. Dari strategi yang digunakan ini, diharapkan peningkatan motivasi dan hasil belajar peserta didik sepenuhnya bisa meningkat dengan signifikan, sehingga ketercapaian untuk tujuan pembelajaran dan capaian pembelajaran bisa sepenuhnya tercapai dengan baik.

## **B. METODE PENELITIAN**

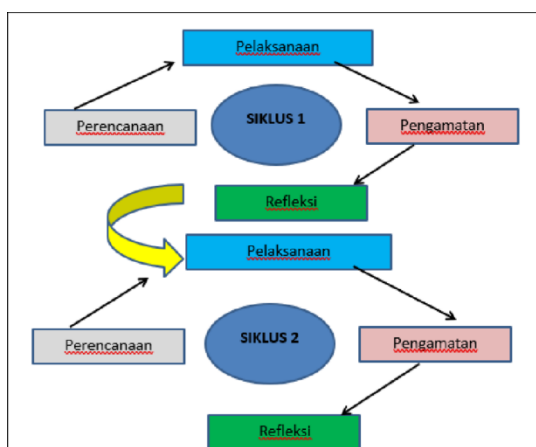
### **1. Jenis Penelitian**

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK), di mana penelitian ini dilakukan di dalam kelas dengan tujuan untuk mengamati peningkatan peserta didik terhadap pembelajaran. Penelitian ini dilakukan sebanyak dua siklus, dan masing-masing siklus dilakukan tiga kali pertemuan tatap muka. Tiap siklus dalam PTK ini mencakup empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi.

### **2. Prosedur Kerja Penelitian**

Penelitian ini dilakukan pada tanggal 15 bulan April 2024 sampai dengan tanggal 30 April 2024. Pada siklus pertama dilakukan sebanyak tiga kali pertemuan dimulai tanggal 15, 16, dan 22 April 2024. Pada siklus kedua dilakukan sebanyak tiga kali pertemuan dimulai tanggal 23, 29, dan 30 April 2024. Penelitian ini menggunakan model pembelajaran *discovery learning* dengan menggunakan metode diskusi yang memanfaatkan *canva* sebagai media pengerjaan LKPD.

Gambar 1. Siklus PTK menurut John Elliot



Penelitian ini dilakukan di kelas VII.3, SMPN 16 Makassar, dengan jumlah peserta didik 29 orang. Penelitian ini menggunakan instrumen pengambilan data berupa lembar *postest* yang digunakan untuk mengukur hasil belajar peserta didik, dan angket motivasi belajar. Kedua instrumen ini diberikan kepada peserta didik di tiap akhir siklus.

Instrumen *postest* yang diberikan berupa soal pilihan ganda dengan jumlah soal 20 nomor. Untuk kategori ketuntasan hasil belajar peserta didik bertolak ukur pada KKM yang diberlakukan oleh sekolah yaitu 75. Penilaian *postest* tersebut dengan memberikan poin 5 bagi jawaban yang benar dan poin 0 bagi jawaban yang salah. Jadi, agar peserta didik dapat memenuhi ketuntasan belajar, maka peserta didik harus menjawab minimal 15 soal dengan benar.

Selanjutnya pada instrumen angket motivasi belajar berisi 20 pernyataan dengan kategori penskoran skala 1-5. Pada instrumen angket motivasi belajar tersebut terdapat 10 pernyataan yang bersifat positif dan 10 pernyataan bersifat negatif. Adapun instrumen pendukung lainnya yaitu lembar observasi aktivitas belajar peserta didik dan lembar observasi pembelajaran guru di kelas.

### 3. Teknik Analisis Data

Analisis data yang digunakan yaitu analisis data deskriptif kualitatif dan kuantitatif untuk menghitung persentase dan mendeskripsikan peningkatan motivasi belajar peserta didik dan peningkatan hasil belajar peserta didik. Analisis data kuantitatif yang dilakukan, ditulis dengan formula sebagai berikut.

#### a. Persentase Peningkatan Motivasi Belajar Peserta Didik

Persentase ini untuk mengukur rata-rata peserta didik yang termotivasi dalam pembelajaran tiap masing-masing siklus.

$$X = \frac{\text{Jumlah Peserta Didik yang Termotivasi}}{\text{Jumlah Keseluruhan Peserta Didik di Kelas}} \times 100\%$$

#### b. Persentase Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik

Persentase ini untuk mengukur rata-rata hasil belajar peserta didik di dalam pembelajaran tiap masing-masing siklus.

$$X = \frac{\text{Jumlah Peserta Didik yang Tuntas}}{\text{Jumlah Keseluruhan Peserta Didik di Kelas}} \times 100\%$$

#### c. Persentase Aktivitas Belajar Peserta Didik

Persentase ini untuk mengukur aktivitas belajar peserta didik di dalam pembelajaran tiap masing-masing siklus.

$$X = \frac{\text{Jumlah Keseluruhan Skor Aktivitas Belajar Peserta Didik untuk Tiga Pertemuan}}{\text{Jumlah Maksimal Keseluruhan Skor Aktivitas Belajar Peserta Didik untuk Tiga Pertemuan}} \times 100\%$$

d. Persentase Aktivitas Pembelajaran Guru

Persentase ini untuk mengukur aktivitas pembelajaran guru di dalam kelas tiap masing-masing siklus.

$$X = \frac{\text{Jumlah Keseluruhan Skor Aktivitas Pembelajaran Guru untuk Tiga Pertemuan}}{\text{Jumlah Maksimal Keseluruhan Skor Aktivitas Pembelajaran Guru untuk Tiga Pertemuan}} \times 100\%$$

### C. KAJIAN PUSTAKA

Pembelajaran adalah serangkaian kegiatan yang melibatkan informasi dan lingkungan yang disusun secara terencana untuk memudahkan siswa dalam berpikir. Lingkungan yang dimaksud di sini bukan hanya ditujukan pada tempat saat kegiatan pembelajaran. Namun, lingkungan yang dimaksud juga mencakup seperti model, media, metode dan juga alat penunjang untuk proses pembelajaran berlangsung (Suprihatiningrum, 2016:75).

Arends dalam Fathurrohman (2015:30) menyatakan bahwa model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang disiapkan untuk membantu peserta didik mempelajari secara lebih spesifik berbagai ilmu pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Selanjutnya Fathurrohman (2015:31), mengemukakan ciri-ciri model pembelajaran yang baik yaitu adanya keterlibatan intelektual-emosional peserta didik melalui kegiatan; mengalami, menganalisis, berbuat, dan pembentukan sikap; adanya keikutsertaan peserta didik secara aktif dan kreatif selama pelaksanaan model pembelajaran; guru bertindak sebagai fasilitator, koordinator, mediator, dan motivator kegiatan belajar peserta didik; dan penggunaan berbagai metode, alat, dan media pembelajaran.

Model pembelajaran sangat erat kaitannya dengan gaya belajar siswa dan gaya mengajar guru. Melalui model pembelajaran, guru dapat membantu siswa untuk mendapatkan informasi, keterampilan, cara berpikir, dan mengekspresikan idenya. Adapun salah satu model pembelajaran yang paling populer adalah *discovery learning*. Definisi *discovery learning* menurut para ahli memiliki sudut pandang yang berbeda-beda. Menurut Hosnan (2014:282), *discovery learning* merupakan suatu model untuk mengembangkan cara belajar aktif dengan menemukan sendiri, menyelidiki sendiri, maka hasil yang diperoleh akan setia dan tahan lama dalam ingatan. Melalui belajar penemuan, siswa juga bisa belajar berpikir analisis dan mencoba memecahkan sendiri masalah yang dihadapi. Menurut Suprihatiningrum (2014:244), terdapat dua cara dalam pembelajaran penemuan (*discovery learning*), yaitu pembelajaran penemuan bebas (*free discovery learning*) yang merupakan pembelajaran penemuan tanpa adanya petunjuk atau arahan; dan pembelajaran penemuan terbimbing (*guided discovery learning*) yang merupakan pembelajaran yang membutuhkan peran guru sebagai fasilitator dalam proses pembelajarannya.

Selain model pembelajaran, media yang digunakan dalam pembelajaran juga sangat berperan besar terhadap keberhasilan peserta didik mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Wulandari, dkk (2022: 105) menjelaskan bahwa media pembelajaran yaitu suatu alat penentu keberhasilan pada saat pembelajaran di kelas. Secara garis besar media pembelajaran dapat diartikan sebagai suatu alat yang dapat dimanfaatkan untuk menyampaikan sebuah informasi dalam bentuk materi pelajaran untuk menciptakan komunikasi atau interaksi antara guru dengan peserta didik selama kegiatan pembelajaran. Menurut Arsyad (2014:38) mengklasifikasikan media ke dalam lima kelompok, yaitu media berbasis manusia (guru, instructor, tutor, main-peran, kegiatan kelompok, field-trip); media berbasis cetak (buku penuntun, buku latihan, alat bantu kerja, dan lembaran lepas; media berbasis visual (buku, alat bantu kerja, bagan, grafik, peta, gambar, transparansi, slide); media berbasis audio visual (video, film, program slide-tape, televisi); dan media berbasis computer (pengajaran dengan berbantuan computer, interaktif video, hypertext).

Dari beberapa kelompok media tersebut, media audio dan visual sangatlah cocok dalam merangsang keaktifan peserta didik di dalam pembelajaran, dengan memanfaatkan teknologi digital. Resmini, dkk. (2021: 337) menjelaskan bahwa *canva* merupakan salah satu media yang telah hadir di tengah ramainya dunia teknologi. Aplikasi *canva* merupakan program desain *online* yang menyediakan berbagai macam template desain yang bisa dipakai untuk membuat media pembelajaran. Menurut Wulandari & Mudinillah (2022: 110) *canva* merupakan salah aplikasi yang

banyak digemari di kalangan guru untuk dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Terdapat berbagai fitur template yang menarik dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran dan dapat dikembangkan untuk mendesain media pembelajaran sekreatif mungkin sehingga media pembelajaran memiliki makna yang lebih komunikatif, serta visualisasi media pembelajaran yang lebih menarik perhatian peserta didik.

Kelebihan aplikasi *canva* menurut Pelangi (2020:87) yaitu memudahkan seseorang dalam membuat desain yang diinginkan atau diperlukan, seperti pembuatan poster, sertifikat, infografis, template video, presentasi, dan lain sebagainya yang disediakan dalam aplikasi *canva*; memudahkan seseorang dalam membuat suatu desain yang sudah disediakan, hanya menyesuaikan saja keinginan serta pemilihan tulisan, warna, ukuran, gambar, dan lain sebagainya yang disediakan; serta mudah dijangkau di semua kalangan karena bisa didapat melalui Android ataupun Iphone, hanya dengan mendownloadnya untuk mendapatkan aplikasi ini, jika memakai gawai. Apabila memakai laptop, caranya ialah dengan membuka chrome atau web *canva* dan masuk pada aplikasi *canva* tanpa harus mendownload.

Selain itu juga, Pelangi (2020: 88) menyebutkan kekurangan aplikasi *canva* yang dapat digunakan sebagai pembuatan media pembelajaran yaitu aplikasi *canva* harus menggunakan koneksi internet yang stabil; dan aplikasi *canva* terdapat templat yang dapat diakses secara berbayar dan gratis. Selain itu Garis Pelangi menjelaskan manfaat *canva* bagi guru dan peserta didik yaitu *canva* sebagai aplikasi berbasis teknologi, yang menyediakan ruang belajar bagi guru yang melaksanakan pembelajaran dengan mengandalkan media pembelajaran yang ada diaplikasi *canva*. Template yang disediakan didalam aplikasi *canva* cukup banyak seperti halnya power point, infografis, video pembelajaran dan lain sebagainya. Pemanfaatan template dalam aplikasi *canva* tidak hanya untuk guru saja melainkan untuk peserta didik, keuntungan dari manfaat aplikasi *canva* yang didapatkan yaitu mendapatkan ilmu pembelajaran yang kreatif dan menarik.

#### D. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan selama dua siklus sebanyak enam kali pertemuan, di kelas 7.3 SMP Negeri 16 Makassar, dengan jumlah peserta didik 29 orang, maka hasil penelitian tersebut dituliskan sebagai berikut.

##### 1. Hasil Motivasi Belajar Peserta Didik

###### a. Siklus I

Pada siklus I diperoleh hasil motivasi belajar peserta didik yang cukup beragam, dengan jumlah peserta didik yang termotivasi sebanyak 18 orang, dan jumlah peserta didik yang tidak termotivasi sebanyak 11 orang.

$$\begin{aligned} X &= \frac{18}{29} \times 100\% \\ &= 62\% \end{aligned}$$

Dari hasil tersebut, maka diperoleh persentase motivasi belajar peserta didik pada siklus I yaitu 62%.

###### b. Siklus II

Pada siklus II diperoleh hasil motivasi belajar peserta didik yang cukup beragam, dengan jumlah peserta didik yang termotivasi sebanyak 26 orang, dan jumlah peserta didik yang tidak termotivasi sebanyak 3 orang.

$$\begin{aligned} X &= \frac{26}{29} \times 100\% \\ &= 90\% \end{aligned}$$

Dari hasil tersebut, maka diperoleh persentase motivasi belajar peserta didik pada siklus I yaitu 90%.

###### c. Perbandingan Peningkatan

Pada hasil analisis data dari hasil motivasi belajar peserta didik dituliskan sebuah perbandingan peningkatan motivasi belajar di tiap siklusnya pada tabel berikut.

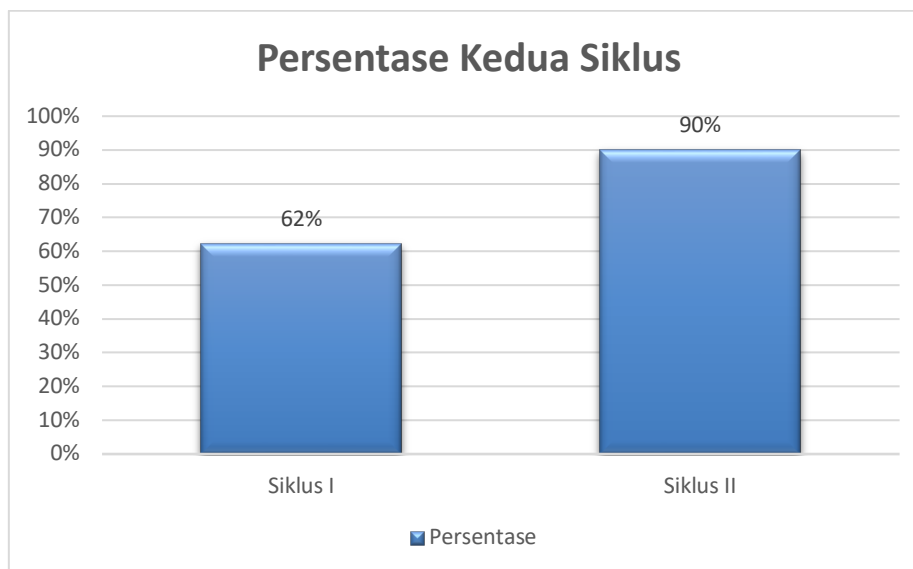
**Tabel 1: Persentase Motivasi Belajar Peserta Didik pada Tiap Siklus**

Siklus	Persentase Peserta Didik Yang Termotivasi
I	62%
II	90%

(Sumber: Hasil Analisis Data)

Dari tabel tersebut, maka digambarkan persentase motivasi belajar peserta didik pada grafik berikut.

**Gambar 2. Persentase Motivasi belajar Peserta Didik Kedua Siklus**



(Sumber: Hasil Analisis Data)

Berdasarkan penelitian yang dilakukan dengan pengambilan data melalui lembar instrumen berupa angket motivasi belajar peserta didik, maka ditemui tiga orang yang sama sekali tidak mengalami peningkatan motivasi belajar pada siklus II dikarenakan kurangnya gairah dan minat belajar mereka sehingga sedikit pun tidak ada ketertarikan yang mereka rasakan dalam proses pembelajaran. Dari siklus I, tiga orang tersebut memang sudah sangat kurang termotivasi dalam pembelajaran.

Dari hasil analisis data yang dilakukan, pada siklus I persentase motivasi belajar peserta didik sebanyak 62%, dengan jumlah peserta didik yang termotivasi dalam pembelajaran yaitu hanya 18 orang. Hal ini dikarenakan peserta didik masih dalam tahap mengenal pembelajaran melalui media *canva*, sehingga memengaruhi motivasi belajar mereka di dalam proses pembelajaran. Pada siklus II dari hasil persentase mengalami peningkatan di mana motivasi belajar peserta didik meningkat sebanyak 28%. Hal ini dikarenakan terdapat 26 orang peserta didik sudah mulai menyesuaikan diri dengan metode pembelajaran menggunakan media *canva*, sehingga diperoleh hasil persentase pada siklus II sebanyak 90%. Secara garis besar dari hasil analisis data motivasi belajar peserta didik,

maka diperoleh peningkatan motivasi belajar yang sangat signifikan dari siklus I sampai ke siklus II. Jadi, dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan media *canva* dengan penerapan model *discovery learning* di dalam pembelajaran, dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

## 2. Hasil Belajar Peserta Didik

Pada penelitian ini, menggunakan *postest* sebagai instrumen untuk menentukan hasil belajar peserta didik. Pemberian *postet* dilakukan di tiap akhir siklus dengan jumlah soal pilihan ganda sebanyak 20 soal. Adapun kriteria ketuntasan belajar peserta didik yang digunakan yaitu dengan teknik pengkategorian, di mana tingkat penguasaan 75-100, dikategorikan tuntas, sedangkan tingkat penguasaan 0-74, dikategorikan tidak tuntas.

### a. Siklus I

Pada siklus I diperoleh hasil belajar peserta didik dengan jumlah peserta didik yang tuntas yaitu sebanyak 20 orang dan yang tidak tuntas sebanyak 9 orang.

$$X = \frac{20}{29} \times 100\% \\ = 69\%$$

Dari hasil tersebut, maka diperoleh persentase hasil belajar peserta didik yaitu sebanyak 69%. Skor ketuntasan tertinggi dari 20 orang peserta didik yang tuntas dalam pembelajaran yaitu dengan perolehan nilai 90, dan yang paling terendah dari 9 peserta didik yang tidak tuntas dalam pembelajaran yaitu dengan perolehan nilai 15.

### b. Siklus II

Pada siklus II diperoleh hasil belajar peserta didik dengan jumlah peserta didik yang tuntas yaitu sebanyak 26 orang dan yang tidak tuntas sebanyak 3 orang.

$$X = \frac{26}{29} \times 100\% \\ = 90\%$$

Dari hasil tersebut, maka diperoleh persentase hasil belajar peserta didik yaitu sebanyak 90%. Skor ketuntasan tertinggi dari 26 orang peserta didik yang tuntas dalam pembelajaran yaitu dengan perolehan nilai 95, dan yang paling terendah dari 3 peserta didik yang tidak tuntas dalam pembelajaran yaitu dengan perolehan nilai 30.

### c. Perbandingan Peningkatan

Pada hasil analisis data dari hasil belajar peserta didik dituliskan sebuah perbandingan peningkatan hasil belajar di tiap siklusnya pada tabel berikut.

**Tabel 2. Persentase Hasil Belajar Peserta Didik pada Tiap Siklus**

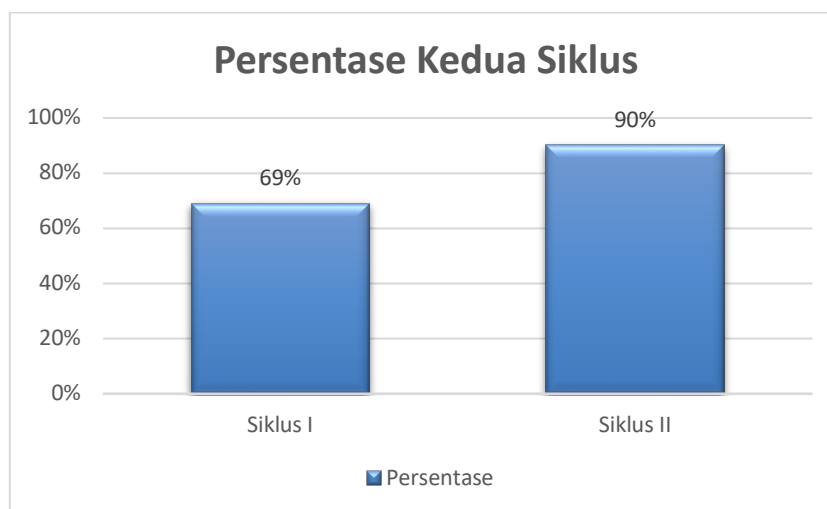
Siklus	Persentase Hasil Belajar Peserta Didik
I	69%
II	90%

(Sumber: Hasil Analisis Data)

Dari tabel tersebut, maka digambarkan persentase hasil belajar peserta didik selama dua siklus pada grafik berikut.



Gambar 3. Persentase Hasil Belajar Peserta Didik Kedua Siklus



(Sumber: Hasil Analisis Data)

Berdasarkan penelitian yang dilakukan ditemui tiga orang peserta didik dari siklus I sampai dengan siklus II tidak mengalami peningkatan hasil belajar. Hal itu dikarenakan tiga orang peserta didik tersebut kurang memiliki gairah dan motivasi dalam belajar. Tiga orang peserta didik tersebut sama sekali kesulitan dalam mengelolah emosi mereka di dalam pembelajaran, sehingga pembelajaran jadi tidak dapat mereka pahami dengan baik.

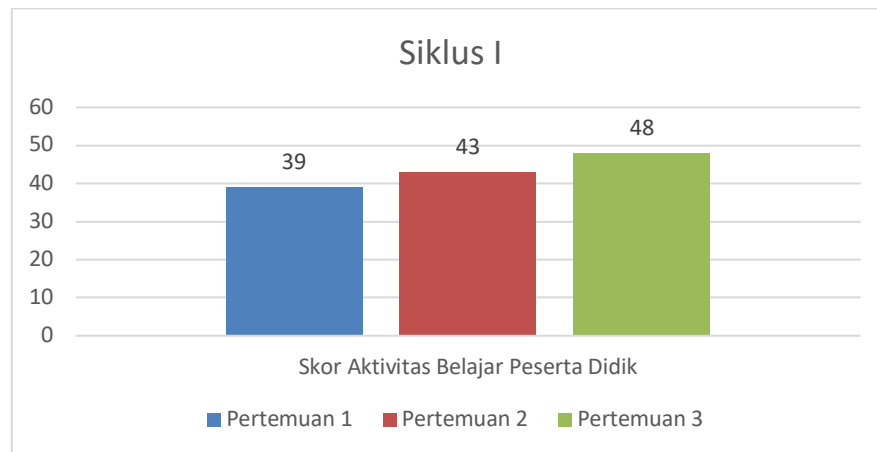
Dari hasil analisis data yang dilakukan, pada siklus I persentase hasil belajar peserta didik sebanyak 69%, dengan jumlah peserta didik yang termotivasi dalam pembelajaran yaitu hanya 20 orang. Hal ini dikarenakan peserta didik masih dalam tahap mengenal pembelajaran melalui media *canva*, sehingga memengaruhi ketuntasan hasil belajar mereka di dalam proses pembelajaran. Pada siklus II dari hasil persentase mengalami peningkatan di mana hasil belajar peserta didik meningkat sebanyak 21%. Hal ini dikarenakan terdapat 26 orang peserta didik sudah mulai menyesuaikan diri dengan metode pembelajaran menggunakan media *canva*, sehingga diperoleh hasil persentase pada siklus II sebanyak 90%. Secara garis besar dari hasil analisis data hasil belajar peserta didik, maka diperoleh peningkatan hasil belajar yang sangat signifikan dari siklus I sampai ke siklus II. Jadi, dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan media *canva* dengan penerapan model *discovery learning* di dalam pembelajaran, dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

### 3. Hasil Observasi Aktivitas Belajar Peserta Didik

#### a. Siklus I

Pada pelaksanaan pembelajaran siklus I dilakukan selama tiga kali pertemuan dengan dipantau oleh observer selama proses pembelajaran berlangsung. Adapun grafik dari hasil observasi aktivitas belajar peserta didik yang dilakukan oleh observer digambarkan sebagai berikut.

Gambar 4. Skor Aktivitas Belajar Peserta Didik Siklus I



(Sumber: Hasil Analisis Data)

Berdasarkan grafik di atas, di tiap pertemuan aktivitas belajar peserta didik terus meningkat, di mana pada pertemuan I diperoleh skor aktivitas 39, di pertemuan II diperoleh skor 43, dan dipertemuan III diperoleh skor 48. Hal ini dikarenakan beberapa peserta didik sudah mulai cukup nyaman dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media *canva* dengan dukungan model pembelajaran *discovery learning*. Secara ketentuan, skor maksimal aktivitas belajar peserta didik di tiap pertemuan yaitu 65 dan skor terendah yaitu 13. Sehingga persentase dari siklus I ditulis sebagai berikut.

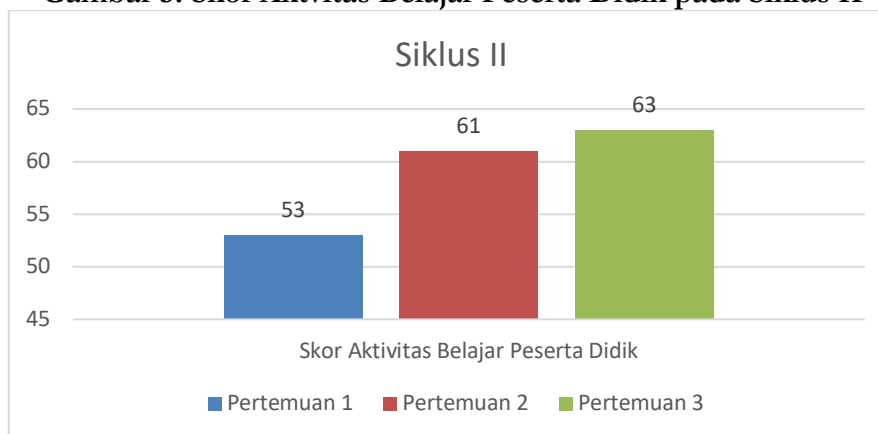
$$X = \frac{130}{195} \times 100\% = 67\%$$

Jadi, dari persentase tersebut skor 130 diperoleh dari jumlah skor masing-masing pertemuan, dan skor 195 merupakan jumlah skor maksimal keseluruhan pertemuan yaitu skor maksimal 65 dikali dengan 3 pertemuan. Maka diperoleh hasil persentase dari siklus I selama tiga kali pertemuan yaitu 67%.

#### b. Siklus II

Pada pelaksanaan pembelajaran siklus II dilakukan selama tiga kali pertemuan dengan dipantau oleh observer selama proses pembelajaran berlangsung. Adapun grafik dari hasil observasi aktivitas belajar peserta didik yang dilakukan oleh observer digambarkan sebagai berikut.

Gambar 5. Skor Aktvitas Belajar Peserta Didik pada Siklus II



(Sumber: Hasil Analisis Data)

Berdasarkan grafik di atas, di tiap pertemuan aktivitas belajar peserta didik terus meningkat, di mana pada pertemuan I diperoleh skor aktivitas 53, di pertemuan II diperoleh skor 61, dan di pertemuan III diperoleh skor 63. Hal ini dikarenakan sudah banyak peserta didik merasa nyaman dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media *canva* dengan dukungan model pembelajaran *discovery learning*. Secara ketuntasan, skor maksimal aktivitas belajar peserta didik di tiap pertemuan yaitu 65 dan skor terendah yaitu 13. Sehingga persentase dari siklus I ditulis sebagai berikut.

$$X = \frac{177}{195} \times 100\% \\ = 91\%$$

Jadi, dari persentase tersebut skor 177 diperoleh dari jumlah skor masing-masing pertemuan, dan skor 195 merupakan jumlah skor maksimal keseluruhan pertemuan yaitu skor maksimal 65 dikali dengan 3 pertemuan. Maka diperoleh hasil persentase dari siklus II selama tiga kali pertemuan yaitu 91%.

### c. Perbandingan Aktivitas Belajar Peserta Didik

Pada hasil observasi aktivitas belajar peserta didik melalui pengamatan pada siklus I dan siklus II, maka diperoleh persentase perbandingan dari kedua siklus tersebut melalui tabel berikut.

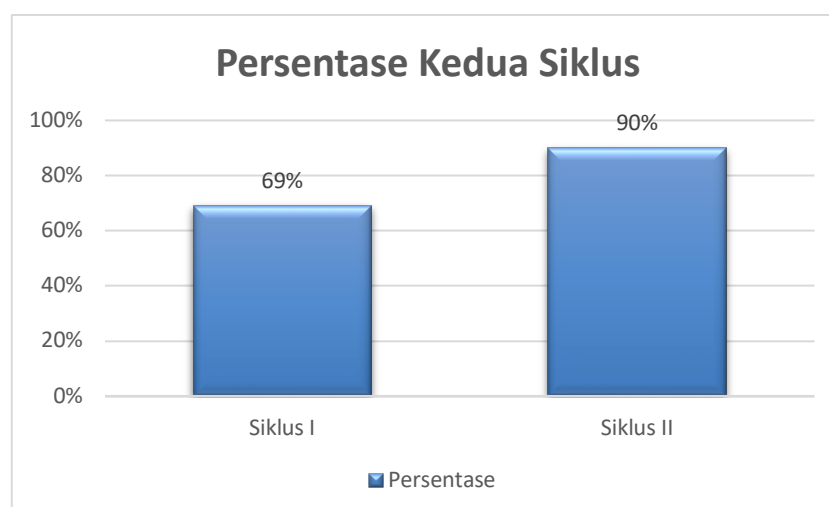
**Tabel 3. Persentase Aktivitas Belajar Peserta Didik**

Siklus	Persentase Aktivitas Belajar Peserta Didik
I	67%
II	91%

(Sumber: Hasil Analisis Data)

Adapun grafik persentase aktivitas belajar peserta didik dari tabel di atas digambarkan sebagai berikut.

**Gambar 6. Persentase Aktivitas Belajar Peserta Didik Kedua Siklus**



(Sumber: Hasil Analisis Data)

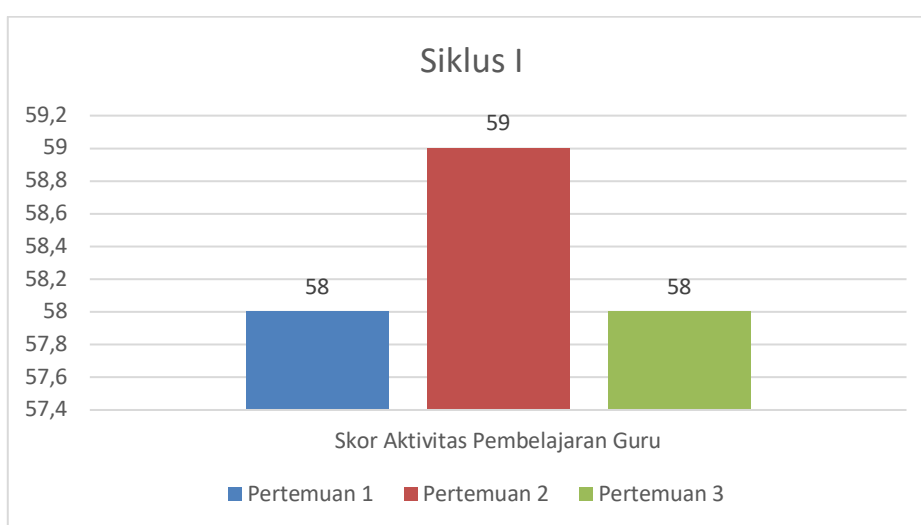
Berdasarkan grafik persentase aktivitas belajar peserta didik pada kedua siklus, diperoleh peningkatan aktivitas belajar yang signifikan, di mana pada siklus I persentase aktivitas belajar peserta didik 69%, lalu meningkat sebanyak 21% pada siklus dua sehingga diperoleh persentasenya yaitu 90%. Adanya peningkatan persentase aktivitas belajar peserta didik dikarenakan peserta didik merasa siap dan merasa nyaman selama proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan media *canva* dan desain model pembelajaran *discovery learning*. Hal ini mendorong peserta didik tersebut untuk dapat mencapai tujuan pembelajaran secara maksimal.

#### 4. Hasil Observasi Aktivitas Pembelajaran Guru

##### a. Siklus I

Pada pelaksanaan pembelajaran siklus I dilakukan selama tiga kali pertemuan dengan dipantau oleh observer selama proses pembelajaran berlangsung. Adapun grafik dari hasil observasi aktivitas pembelajaran guru yang dilakukan oleh observer digambarkan sebagai berikut.

Gambar 7. Skor Aktivitas Pembelajaran Guru Siklus I



(Sumber: Hasil Analisis Data)

Berdasarkan grafik di atas, di tiap pertemuan aktivitas pembelajaran guru terus meningkat, di mana pada pertemuan I diperoleh skor aktivitas 58, di pertemuan II diperoleh skor 59. Namun, pada pertemuan III aktivitas pembelajaran guru kembali turun di skor 58. Hal ini dikarenakan ada beberapa hal yang guru lupa terapkan pada saat proses pembelajaran, yang kurang sesuai dengan rancangan pembelajaran yang dibuat. Secara ketentuan skor maksimal aktivitas pembelajaran guru di tiap pertemuan yaitu 60 dan skor terendah yaitu 12. Sehingga persentase dari siklus I ditulis sebagai berikut.

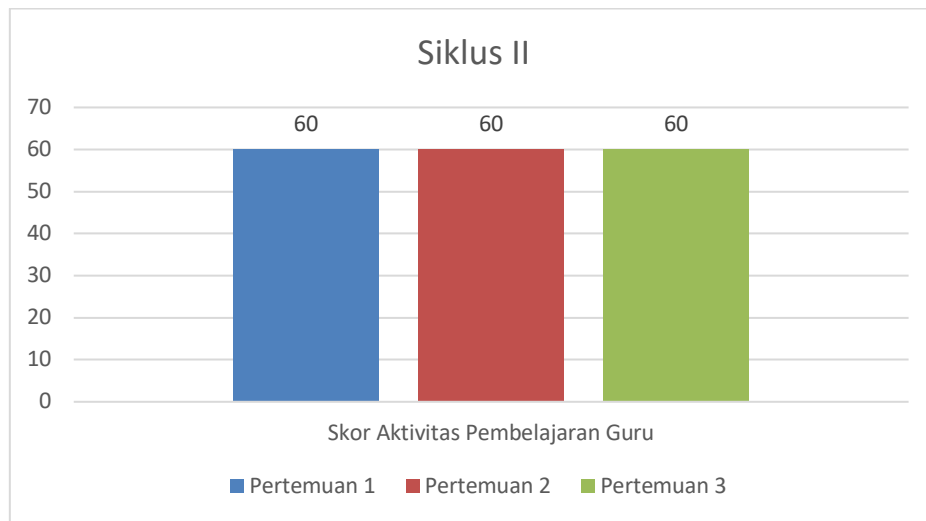
$$X = \frac{175}{180} \times 100\% \\ = 97\%$$

Jadi, dari persentase tersebut skor 175 diperoleh dari jumlah skor masing-masing pertemuan, dan skor 180 merupakan jumlah skor maksimal keseluruhan pertemuan yaitu skor maksimal 60 dikali dengan 3 pertemuan. Maka diperoleh hasil persentase dari siklus I selama tiga kali pertemuan yaitu 97%.

##### b. Siklus II

Pada pelaksanaan pembelajaran siklus II dilakukan selama tiga kali pertemuan dengan dipantau oleh observer selama proses pembelajaran berlangsung. Adapun grafik dari hasil observasi aktivitas pembelajaran guru yang dilakukan oleh observer digambarkan sebagai berikut.

Gambar 8. Skor Aktivitas Pembelajaran Guru Siklus II



(Sumber: Hasil Analisis Data)

Berdasarkan grafik di atas, di tiap pertemuan aktivitas pembelajaran guru berada pada skor maksimal, di mana pada pertemuan I diperoleh skor aktivitas 60, di pertemuan II diperoleh skor 60, dan pertemuan III juga diperoleh skor 60. Hal ini dikarenakan guru sepenuhnya telah menerapkan rancangan pembelajaran dengan baik berdasarkan konsep yang telah disusun. Secara ketentuan, skor maksimal aktivitas guru di tiap pertemuan yaitu 60 dan skor terendah yaitu 12. Sehingga persentase dari siklus II ditulis sebagai berikut.

$$X = \frac{180}{180} \times 100\% = 100\%$$

Jadi, dari persentase tersebut skor 180 diperoleh dari jumlah skor masing-masing pertemuan, dan skor 180 merupakan jumlah skor maksimal keseluruhan pertemuan yaitu skor maksimal 60 dikali dengan 3 pertemuan. Maka diperoleh hasil persentase dari siklus II selama tiga kali pertemuan yaitu 100%.

### c. Perbandingan Aktivitas Pembelajaran Guru

Pada hasil observasi aktivitas pembelajaran guru melalui pengamatan pada siklus I dan siklus II, maka diperoleh persentase perbandingan dari kedua siklus tersebut melalui tabel berikut.

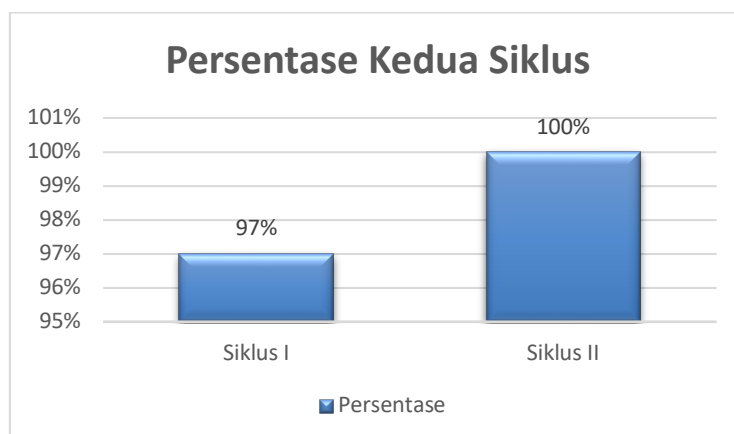
Tabel 4. Persentase Aktivitas Pembelajaran Guru

Siklus	Persentase Aktivitas Pembelajaran Guru
I	97%
II	100%

(Sumber: Hasil Analisis Data)

Adapun grafik persentase aktivitas pembelajaran guru dari tabel di atas digambarkan sebagai berikut.

Gambar 9. Persentase Aktivitas Pembelajaran Guru pada Kedua Siklus



(Sumber: Hasil Analisis Data)

Berdasarkan grafik persentase aktivitas pembelajaran guru pada kedua siklus, diperoleh peningkatan aktivitas pembelajaran yang signifikan, di mana pada siklus I persentase aktivitas pembelajaran guru 97%, lalu meningkat sebanyak 3% pada siklus II sehingga diperoleh persentasenya yaitu 100%. Adanya peningkatan persentase aktivitas pembelajaran guru dikarenakan guru sepenuhnya menerapkan rancangan pembelajaran yang telah dirancang dengan baik dengan mengaktifkan keterlibatan peserta didik.

#### E. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di kelas 7.3 SMP Negeri 16 Makassar, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan motivasi belajar dan hasil belajar peserta didik pada saat diterapkan media *canva* di dalam pembelajaran. Selain itu, desain model pembelajaran *discovery learning* juga dapat meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar peserta didik. Hal ini juga berkaitan erat dengan terjadinya peningkatan aktivitas belajar peserta didik dan aktivitas pembelajaran guru di kelas.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- [2] Asmariyani, A. (2016). Konsep Media Pembelajaran PAUD. *Al-Afkar: Jurnal Keislaman & Peradaban*, 5(1), 32-33.
- [3] B. Uno, Hamzah. (2016). *Teori motivasi dan pengukurannya*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- [4] Dimiyati., & Mudjiono. (2015). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- [5] Fathurrohman, M. (2015). *Model-model Pembelajaran Inovatif*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- [6] Hosnan. (2014). *Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- [7] Ihsana. (2017). *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- [8] Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Misykat: Jurnal ilmu-ilmu Al-Quran, Hadits, Syariah dan Tarbiyah*, 3(1), 180.
- [9] Pelangi, G. (2020). Pemanfaatana Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA". *Jurnal Sasindo Unpam*, 8(2), 87-88.
- [10] Resmini, S., Satriani, I., & Rafi, M. (2021). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva sebagai Media Pembuatan Bahan Ajar dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. *Jurnal Abdimas Siliwangi*, 4(2), 337.

- [11] Sardiman, A.M. (2018). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Depok: Rajawali Pers.
- [12] Suprihatiningrum, J. (2014). *Strategi Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- [13] Suprihatiningrum, J. (2016). *Strategi Pembelajaran*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- [14] Surjono, Herman Dwi. (2017). *Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Yogyakarta: UNY Press.
- [15] Tambunan, R. (2015). *Motivasi Intrinsik & Motivasi Ekstrinsik*. Universitas Sumatera Utara: Tesis.
- [15] Wulandari, T., & Mudinillah, A. (2022). Efektivitas Penggunaan Aplikasi CANVA sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD. *Jurnal Riset Madrasah*