

Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Berbasis Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI SMAN 1 MANDAU

¹Azura Fataya Yasmin, ²Gimin, ³Mujiono

Program Studi Pendidikan Ekonomi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.

Universitas Riau

azura.fataya5169@student.unri.ac.id, gimin@lecturer.unri.ac.id,

mujiono@lecturer.unri.ac.id

ABSTRACT

The research is aimed at finding out the effect of using Canva-based audio visual media to increase students' learning motivation in class XI economics subjects at SMAN 1 Mandau. With the following research, the aim is to determine the differences in students' learning motivation before and after using Canva-based audio visual learning media. This research is quantitative research with experimental methods, and as a measure a Likert scale is used. The sampling technique in this research used a purposive sampling technique, a sampling technique based on class criteria where students' learning motivation was low so that a sample size of 35 respondents was obtained. The data collection technique is by providing a test instrument in the form of a questionnaire. Based on the results of the analysis of different tests on learning motivation questionnaires before and after using Canva-based audio visual media, the questionnaire score before using Canva-based audio visual media was 63.87% and the questionnaire score after using Canva-based audio visual media was 76.79%, and the results of the independent sample t-test The test obtained $11.204 > 1.690$, which means there are differences in students' learning motivation before and after using Canva-based audio visual media.

Keywords: Audio Visual Media, and Motivation to learn.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adanya Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Berbasis Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI SMAN 1 Mandau. Dengan adanya penelitian berikut bertujuan untuk mengetahui perbedaan motivasi belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran audio visual berbasis canva. Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen, dan sebagai pengukurnya digunakan skala likert. Teknik penarikan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling*, teknik pengambilan sampel berdasarkan kriteria kelas yang motivasi belajar peserta didik rendah sehingga diperoleh jumlah sampel sebanyak 35 responden. Teknik pengumpulan data dengan cara memberikan instrument tes berbentuk angket. Berdasarkan hasil analisis uji beda pada angket motivasi belajar sebelum dan sesudah menggunakan media audio visual berbasis canva diperoleh nilai angket sebelum menggunakan media audio visual berbasis canva 63.87% dan nilai angket sesudah menggunakan media audio visual berbasis canva 76.79%, dan hasil uji *independent samples t-test* diperoleh $11,204 > 1,690$ yang berarti terdapat perbedaan motivasi belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media audio visual berbasis canva.

Kata Kunci: Media Audio Visual, dan Motivasi Belajar.

PENDAHULUAN

Belajar merupakan aktivitas yang sangat penting dalam kehidupan manusia, sebagai seorang peserta didik tugas utamanya ialah belajar. Belajar tidak memandang usia mau muda atau tua. Menurut (Emda, 2017) belajar adalah usaha yang dilakukan secara sadar untuk merubah sikap dan tingkah laku yang melekat pada diri individu. Oleh karena itu, belajar harus dilakukan secara konsisten agar dapat memperoleh pengetahuan yang mendalam. Menurut (Pane & Darwis Dasopang, 2017) pembelajaran pada dasarnya adalah

suatu proses, yaitu proses mengatur, mengorganisasikan lingkungan yang ada disekitar peserta didik sehingga dapat menumbuhkan dan mendorong peserta didik melakukan proses belajar. Pembelajaran juga dikatakan sebagai proses memberikan bimbingan atau bantuan kepada peserta didik dalam melakukan proses belajar.

Pendidikan berkualitas akan menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas pula, namun sering kali proses belajar mengajar tidak mencapai hasil yang optimal karena adanya kendala-kendala tertentu. Menurut (Noer & Nuryani, 2018) berpendapat bahwa motivasi ialah suatu reaksi yang diawali dengan adanya kebutuhan yang menimbulkan keinginan atau upaya mencapai tujuan yang lalu maupun keinginan yang belum terpenuhi serta pada akhirnya mengakibatkan timbulnya tindakan yang mengarah pada tujuan untuk mencapai keinginan tersebut. Sedangkan menurut motivasi belajar yang dimiliki peserta didik berfungsi sebagai alat pendorong terjadinya perilaku belajar peserta didik, alat untuk mempengaruhi prestasi belajar peserta didik, alat untuk memberikan direksi terhadap pencapaian tujuan pembelajaran, dan alat untuk membangun sistem pembelajaran yang bermakna.

Berdasarkan hasil wawancara awal kepada guru ekonomi di SMAN 1 Mandau bahwa permasalahan yang terjadi pada saat proses pembelajaran yaitu menurunnya motivasi belajar peserta didik kelas XI pada mata pelajaran ekonomi. Peserta didik jenuh akibat tidak didukung dengan metode pembelajaran yang menarik untuk membangkitkan keinginan belajar peserta didik. Menurunnya motivasi belajar tersebut dapat dilihat dari kurang kondusifnya proses pembelajaran, masih ada peserta didik yang keluar masuk kelas dan ada peserta didik yang ribut dibarisan paling belakang. Rasa ingin tahu peserta didik masih relatif rendah pada saat guru menjelaskan materi, akibatnya ketika diberikan tugas masih ada peserta didik yang kebingungan dan akhirnya menyontek, bahkan ada beberapa peserta didik yang tidak mengerjakan tugas. Hal ini mengindikasikan bahwa masih cukup banyak peserta didik yang kurang termotivasi dalam belajar.

Saat ini, mata pelajaran ekonomi masih sering dianggap sebagai subjek yang hanya membutuhkan kemampuan menghafal tanpa upaya pemahaman dan penerapan dalam kehidupan sehari-hari. Dalam pelaksanaannya, penggunaan media pembelajaran yang tepat dan evaluasi hasil belajar sangat berpengaruh pada tingkat keberhasilan pembelajaran. Menurut (Astuti et al., 2022) faktor-faktor penyebab kesulitan belajar peserta didik dalam mempelajari ekonomi mencakup faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal yang mempengaruhi kesulitan belajar terdiri dari minat belajar, motivasi belajar, kemampuan belajar dan kebiasaan belajar. Sedangkan faktor eksternal yang terdiri dari guru, lingkungan sekolah, teman bergaul dan orang tua.

Seperti yang diketahui, media pembelajaran sangat berpengaruh untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik karena dengan menggunakan media, pembelajaran yang dilakukan bisa lebih bervariasi dan juga tidak monoton sehingga peserta didik jadi lebih bersemangat dalam proses pembelajaran. Sejalan dengan pendapat (Arsyad, 2017) bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang bisa digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian serta minat peserta didik dalam belajar.

Salah satu media pembelajaran audio visual yang dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik adalah media pembelajaran audio visual berbasis canva. Menurut sesuai dengan namanya media audio visual merupakan kombinasi antara audio dan visual atau bisa disebut dengan pandang-dengar. Oleh karena itu, sebagai seorang pendidik diharapkan mampu memperkaya, memperluas dan memperdalam pengajaran dengan didukung oleh penggunaan media pembelajaran terutama media audio visual yang dapat menarik perhatian peserta didik.

Sebenarnya canva bukanlah aplikasi untuk pembelajaran. Tetapi aplikasi canva ini dapat membantu dalam pembuatan media pembelajaran. (Yuniastuti, 2021) canva merupakan sebuah platform yang bisa digunakan oleh pendidik dalam pembuatan media pembelajaran berupa slide presentasi, video, ataupun infografis interkatif. Meskipun media canva bukanlah media khusus untuk pembelajaran, tetapi media canva memiliki kelebihan

yang bagus untuk pendidik. Menurut (Jannah et al., 2023) canva memiliki kelebihan antara lain; 1) bisa memudahkan seorang pendidik dalam mendesain pembelajaran yang menarik seperti poster pembelajaran, 2) canva juga menyediakan berbagai macam template sehingga pendidik mudah untuk menghasilkan desain yang menarik, 3) aplikasi canva juga mudah dijangkau oleh semua kalangan bahkan bisa diakses melalui smartphone juga.

Berdasarkan permasalahan tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang sederhana tidak dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik di SMAN 1 Mandau. Akibatnya peserta didik menjadi jenuh dan menurunnya motivasi belajar. Pada penelitian ini akan digunakannya media pembelajaran audio visual berbasis canva yang diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi.

Dari uraian diatas penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media audio visual berbasis canva untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi kelas X1 SMAN 1 Mandau.

LANDASAN TEORI

Motivasi Belajar

Motivasi merupakan salah satu faktor yang ikut menentukan keberhasilan peserta didik dalam belajar. Menurut (Sadirman, 2014) menyatakan bahwa motivasi belajar merupakan faktor psikis yang bersifat non intelektual. Peranannya yang khas dalam pemacu gairah, merasa senang, dan semangat dalam belajar. Sedangkan motivasi belajar menurut (Hamzah, 2013) merupakan dorongan internal dan eksternal pada peserta didik yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur yang mendukung. Sejalan dengan (Sumiati & Asra, 2011) motivasi belajar adalah sesuatu yang mendorong peserta didik untuk berperilaku yang dapat menyebabkan muncul perilaku dalam belajar. Motivasi belajar ditandai dengan munculnya semangat peserta didik dalam proses pembelajaran.

Menurut (Heriyati, 2017) menyebutkan bahwa motivasi belajar merupakan suatu hasrat atau semangat belajar yang terdapat pada diri seorang peserta didik baik secara sengaja maupun tidak disengaja. Hasrat tersebut muncul dari dalam diri maupun dari luar diri peserta didik agar mendapatkan pengetahuan, keterampilan, sikap dan diusahakan untuk ikut serta dalam setiap proses pembelajaran. Adapun salah satu cara guru untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik dengan cara penggunaan metode dan media pembelajaran yang menyenangkan sehingga peserta didik memiliki keinginan dan motivasi untuk belajar. Tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik jika dapat diimbangi dengan pemanfaatan media pembelajaran. Salah satunya media audio visual, media audio visual merupakan sarana yang dapat membantu proses pembelajaran karena media audio visual membuat materi yang disampaikan akan semakin nyata.

Dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar merupakan perubahan perilaku dalam diri peserta didik yang menimbulkan dorongan untuk mencapai tujuan belajar, peserta didik yang memiliki motivasi kuat akan memiliki dorongan dan semangat yang tinggi dalam belajar, sebaliknya jika peserta didik memiliki motivasi yang rendah akan memiliki dorongan dan semangat yang rendah juga dalam belajar. Dengan adanya motivasi belajar maka guru akan lebih mudah menyampaikan isi materi yang akan disampaikan kepada peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran yang sudah dirancang sebelum proses pembelajaran berlangsung.

Adapun indikator motivasi belajar menurut (Hamzah, 2013) dapat diklasifikasikan sebagai berikut: adanya hasrat dan keinginan untuk 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.

Media Pembelajaran

Dalam era perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, para pendidik harus beradaptasi dengan kemajuan tersebut. Pendidik perlu menggunakan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik agar proses belajar lebih efektif. Salah satu manfaat utama media pembelajaran adalah mengubah pembelajaran menjadi lebih menarik, membantu pemahaman peserta didik, serta menciptakan variasi dalam metode pembelajaran. Dalam proses belajar mengajar kehadiran media mempunyai arti yang cukup penting. Karena dalam kegiatan tersebut ketidakjelasan bahan yang disampaikan dapat dibantu dengan dihidirkannya media sebagai perantara. Kerumitan materi yang disampaikan dapat disederhanakan dengan bantuan media.

Menurut (Djamarah & Zein, 2014) media pembelajaran adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan agar tercapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran juga dapat dikatakan sebagai alat bantu atau perantara yang digunakan untuk menyalurkan informasi atau pesan serta mendorong peserta didik pada kondisional tertentu untuk melakukan kegiatan belajar agar mencapai tujuan pembelajaran. Selain sebagai alat perantara media pembelajaran juga ditujukan untuk membantu merangsang minat peserta didik dalam melakukan kegiatan belajar sehingga efektifitas dan tujuan belajar akan tercapai. Menurut (Fatria & Listari, 2017) media pembelajaran merupakan alat bantu pada proses pembelajaran baik didalam maupun diluar kelas.

Agar proses pembelajaran dapat berjalan lancar maka pendidik harus mempertimbangkan kriteria dalam pemilihan media pembelajaran. menurut (Sudjana, 2010) hal-hal yang perlu diperhatikan dalam memilih media antara lain: kesesuaian media pembelajaran dengan tujuan pembelajaran, mendukung isi materi, mempermudah dalam memperoleh media pembelajaran, keterampilan guru dalam menggunakannya, dan kesesuaian dengan tingkat berfikir peserta didik.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu atau perantara yang digunakan untuk menyalurkan informasi atau pesan serta mendorong peserta didik pada kondisional tertentu untuk melakukan kegiatan belajar agar mencapai tujuan pembelajaran. Selain sebagai alat perantara media pembelajaran juga ditujukan untuk membantu merangsang motivasi peserta didik dalam melakukan kegiatan belajar sehingga efektifitas dan tujuan belajar akan tercapai. Serta menentukan dan memilih media yang terbaik dalam proses belajar mengajar merupakan sesuatu yang penting agar sesuai dengan tujuan pembelajaran dan dapat membangkitkan motivasi peserta didik dalam belajar.

Media Audio Visual

Media audio visual adalah jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang dapat dilihat, seperti misalnya rekaman video, berbagai ukuran film, slide suara dan lain sebagainya (Wina, 2012). Pembelajaran menggunakan media audio visual merupakan cara menerima dan pemanfaatan materi yang dilakukan melalui penglihatan dan pendengaran (Arsyad, 2017). Media pembelajaran audio visual adalah salah satu dari berbagai macam media yang memunculkan unsur suara dan gambar secara terintegrasi pada saat menyampaikan pesan atau informasi (Wati, 2016)

Media audio visual dianggap sebagai media yang memiliki kemampuan yang menarik dan lebih baik (Wati, 2016). Penggunaan media audio visual yang menarik dan memiliki kemampuan lebih baik bisa memotivasi dan membangkitkan motivasi belajar peserta didik untuk menjalani proses pembelajaran lebih fokus dan lebih semangat sehingga kegiatan belajar bisa menjadi lebih efektif.

Dapat disimpulkan bahwa media audio visual sebagai media yang menggabungkan unsur gambar sekaligus suara dalam satu bentuk media yang dapat membantu menyampaikan penjelasan dari pengajar kepada peserta didik untuk mencapai indikator. Dimana media ini menekankan pada kedua indera yaitu indera pendengaran dan indera penglihatan.

(Arsyad, 2017) menjabarkan beberapa ciri dalam media berbasis audio visual: memiliki sifat linier, penyajian gambar yang dinamis, dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan keinginan, mewujudkan hal yang bersifat abstrak menjadi hal yang bisa dilihat secara fisik, bisa dikembangkan sesuai dengan prinsip psikologi kognitif, berpusat pada guru dan interaksi dengan peserta didik rendah.

Menurut (Wina, 2012) ada beberapa kelebihan penggunaan media audio visual dalam proses pembelajaran diantaranya: media audio visual dapat memberikan pengalaman belajar yang tidak mungkin dapat dipelajari secara langsung, misalnya untuk mempelajari kehidupan didasar laut, peserta didik dapat belajar melalui film, sebab tidak mungkin peserta didik disuruh menyelam. Media audio visual memungkinkan belajar lebih bervariasi sehingga dapat menambah motivasi dan gairah belajar, dan dalam batasan tertentu media audio visual dapat berfungsi sebagai sumber belajar, yang dapat dimanfaatkan peserta didik untuk belajar secara mandiri tanpa sepenuhnya tergantung pada kehadiran guru.

Aplikasi Canva

Perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat di era globalisasi pada saat ini tidak bisa terlepas pengaruhnya dalam dunia pendidikan. Tuntutan global menuntut dunia pendidikan untuk senantiasa menyesuaikan perkembangan teknologi sebagai peningkatan mutu pendidikan. Menurut (Analia & Yogica, 2021) media pembelajaran berbasis digital dapat meningkatkan semangat belajar peserta didik serta pembelajaran dapat diulang kembali karena media dapat digunakan secara *online* maupun *offline*. Salah satu dari banyaknya aplikasi yang telah hadir dalam dunia teknologi ialah canva. Presentasi menggunakan aplikasi canva ini bersifat interaktif sehingga peserta didik tertarik untuk mengikuti pembelajaran (Misbahudin et al., 2018). Aplikasi canva menjadi faktor pendukung dalam membuat template yang sangat menarik, memberi warna, gambar yang sudah tersedia, huruf dan lain sebagainya agar media yang dibuat menjadi sangat menarik.

Menurut (Tanjung & Faiza, 2019) adapun kelebihan dari aplikasi canva sebagai berikut: mudah mendesain sebuah media yang dibutuhkan, aplikasi canva juga menyediakan berbagai macam template dalam mendesain, dan aplikasi canva mudah terjangkau, bisa didownload secara gratis dalam android, ios maupun laptop.

Langkah-langkah menggunakan aplikasi canva menurut (Pratiwi, 2021) sebagai berikut: mendownload aplikasi canva melalui play store, membuat akun canva setelah aplikasi sudah terdownload dan terpasang pada perangkat smartphone maupun laptop, membuat desain pertama setelah sudah membuat akun canva, memilih background, mengedit background, menambah teks, dan mengunduh atau membagikan desain.

Jadi dapat disimpulkan bahwa aplikasi canva adalah program aplikasi presentasi yang menyediakan banyak *template* menarik dalam penggunaannya. Penggunaan media pembelajaran berbasis canva dapat meningkatkan kreativitas pendidik dalam mempersiapkan media pembelajaran dan mempermudah dalam proses penyampaian materi pembelajaran. Media pembelajaran berbasis canva juga bisa mempermudah peserta didik untuk memahami materi pembelajaran atau penyampaian pesan dalam bentuk teks maupun video. Tidak hanya itu, media pembelajaran menggunakan canva ini dapat membantu untuk mempermudah peserta didik lebih tertarik dan termotivasi dengan materi pelajaran yang disampaikan melalui media canva.

METODOLOGI

Metode penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen dengan desain eksperimen yang digunakan adalah "*one-group before-after*". Populasi pada penelitian ini yaitu peserta didik kelas XI kelompok ekonomi 1, adapun teknik pengambilan sampel ini berdasarkan kriteria tertentu, kriteria yang diambil adalah kelas yang motivasi belajar peserta didiknya rendah, berdasarkan kriteria tersebut peneliti mendapti sampel sebanyak 36 peserta didik, namun pada saat proses pelaksanaannya terdapat 1 peserta didik yang tidak hadir sehingga jumlah peserta didik yang dianalisis selanjutnya hanya sebanyak 35

peserta didik. Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini bersumber dari data primer. Adapun instrumennya adalah lembar angket dengan pengukurannya menggunakan skala likert (sangat setuju, setuju, ragu-ragu, kurang setuju, tidak setuju).

Angket disebarakan sebelum diberi perlakuan media audio visual berbasis canva dan setelah diberi perlakuan media audio visual berbasis canva. Setelah data dikumpulkan, peneliti melakukan analisis data melalui beberapa tahap yakni: 1) analisis statistik deskriptif, 2) uji beda, 3) uji t berpasangan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis Statistik Deskriptif

Pada penelitian ini menggunakan statistik deskriptif. Analisis statistik deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran ekonomi sebelum dan sesudah menggunakan media audio visual berbasis canva.

Hasil Motivasi Belajar Metode Konvensional

$$P \text{ rata - rata} = \frac{c}{n} \times 100\%$$

$$P \text{ rata - rata} = \frac{89,42}{140} \times 100\%$$

$$P \text{ rata - rata} = 63,87 \%$$

Berdasarkan hasil analisis deskriptif motivasi belajar menunjukkan bahwa persentase rata-rata motivasi belajar peserta didik kelas XI kelompok ekonomi 1 sebelum digunakannya media audio visual berbasis canva berada di posisi 63.87%. Hal ini disebabkan karena rendahnya ketertarikan dan motivasi belajar peserta didik pada proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran yang bersifat konvensional dengan metode ceramah. Analisis angket *before* motivasi belajar peserta didik dikategorikan ke dalam 5 kategori dapat dilihat pada Tabel 1

Tabel 1. Angket Before Indikator Motivasi Belajar Peserta Didik

Skor	Kategori	Persentase
$75,7 \leq x \leq 90$	Tinggi Sekali	-
$61,3 \leq x \leq 75,6$	Tinggi	23%
$46,9 \leq x \leq 61,2$	Cukup	54%
$32,5 \leq x \leq 46,8$	Rendah	23%
$18 \leq x \leq 32,4$	Rendah Sekali	-
Total		100%

Berdasarkan tabel 1 dapat disimpulkan bahwa dari 35 orang jumlah peserta didik kelas XI kelompok ekonomi 1 di SMAN 1 Mandau. Terdapat 8 (23%) peserta didik berada diposisi kategori tinggi, 19 (54%) berada diposisi kategori cukup dan 8 (23%) peserta didik berada pada posisi kategori rendah. Selanjutnya analisis sampel angket *before* media audio visual dikategorikan ke dalam 5 kategori dapat dilihat pada Tabel 2

Tabel 2. Angket Before Indikator Media Audio Visual

Skor	Kategori	Persentase
$43 \leq x \leq 50$	Tinggi Sekali	11%
$35 \leq x \leq 42$	Tinggi	46%
$27 \leq x \leq 34$	Cukup	34%
$19 \leq x \leq 26$	Rendah	9%
$10 \leq x \leq 18$	Rendah Sekali	-
Total		100%

Berdasarkan tabel 2 dapat disimpulkan bahwa dari 35 orang jumlah peserta didik kelas XI kelompok ekonomi 1 di SMAN 1 Mandau. Terdapat 4 (11%) peserta didik berada diposisi kategori tinggi sekali, 16 (46%) peserta didik berada diposisi kategori tinggi, 12 (34%) peserta didik berada pada kategori cukup dan 3 (9%) peserta didik berada pada posisi kategori rendah.

Hasil Motivasi Belajar Dengan Menggunakan Media Audio Visual Berbasis Canva

$$P \text{ rata - rata} = \frac{c}{n} \times 100\%$$

$$P \text{ rata - rata} = \frac{107,51}{140} \times 100\%$$

$$P \text{ rata - rata} = 76,79 \%$$

Setelah digunakannya media audio visual berbasis canva mengalami peningkatan menjadi 76.79%. Artinya media audio visual berbasis canva dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik selama proses pembelajaran. Hal ini disebabkan karena ketertarikan dan motivasi belajar peserta didik pada proses pembelajaran dengan menggunakan media audio visual berbasis canva. Analisis sampel angket *after* motivasi belajar peserta didik dikategorikan ke dalam 5 kategori dapat dilihat pada Tabel 3

Tabel 3. Angket After Indikator Motivasi Belajar Peserta Didik

Skor	Kategori	Persentase
$75,7 \leq x \leq 90$	Tinggi Sekali	23%
$61,3 \leq x \leq 75,6$	Tinggi	66%
$46,9 \leq x \leq 61,2$	Cukup	11%
$32,5 \leq x \leq 46,8$	Rendah	-
$18 \leq x \leq 32,4$	Rendah Sekali	-
Total		100%

Berdasarkan tabel 3 dapat disimpulkan bahwa dari 35 orang jumlah peserta didik kelas XI kelompok ekonomi 1 di SMAN 1 Mandau. Terdapat 8 (23%) peserta didik berada diposisi kategori tinggi sekali, 23 (66%) peserta didik berada diposisi kategori tinggi dan 4 (11%) peserta didik berada pada kategori cukup. Selanjutnya analisis sampel angket *after* media audio visual dapat dikategorikan ke dalam 5 kategori dapat dilihat pada Tabel 4

Tabel 4. Angket After Indikator Media Audio Visual

Skor	Kategori	Persentase
$43 \leq x \leq 50$	Tinggi Sekali	37%
$35 \leq x \leq 42$	Tinggi	43%
$27 \leq x \leq 34$	Cukup	11%
$19 \leq x \leq 26$	Rendah	9%
$10 \leq x \leq 18$	Rendah Sekali	-
Total		100%

Berdasarkan tabel 4 bahwa dari 35 orang jumlah peserta didik kelas XI kelompok ekonomi 1 di SMAN 1 Mandau. Terdapat 13 (37%) peserta didik berada diposisi kategori tinggi sekali, 15 (43%) peserta didik berada diposisi kategori tinggi, 4 (11%) peserta didik berada pada kategori cukup dan 3 (9%) peserta didik berada pada posisi kategori rendah.

Analisis Uji Beda

Tabel 5. Hasil Angket Motivasi Belajar Before dan After Menggunakan Media Audio Visual Berbasis Canva

Kode Siswa	X1 Before (%)	X2 After (%)	d = X2-X1 (%)	d ² (%)
C1	75	80	5	25
C2	49	61	12	144
C3	61	76	14	196
C4	81	87	6	36
C5	63	79	16	256
C6	60	79	19	361
C7	79	86	7	49
C8	66	76	11	121
C9	70	85	15	225
C10	66	88	21	441
C11	62	76	14	196
C12	66	79	14	196
C13	81	86	5	25
C14	46	71	26	676
C15	69	71	2	4
C16	69	74	5	25
C17	50	71	21	441
C18	64	71	7	49
C19	39	57	18	324
C20	64	76	12	144
C21	51	73	22	484
C22	64	86	22	484
C23	69	80	11	121
C24	66	79	13	169
C25	69	73	4	16
C26	67	91	24	576
C27	68	74	6	36
C28	64	76	13	169
C29	49	58	9	81
C30	54	77	24	576
C31	68	89	21	441
C32	70	86	16	256
C33	46	54	7	49
C34	68	76	8	64
C35	84	87	3	9
TOTAL	2237	2688	453	7465
RATA-RATA	63.87	76.79	13	213.29

Berdasarkan Tabel 5 diketahui bahwa hasil rata-rata *before* adalah 63.87% sedangkan hasil rata-rata *after* adalah 76.79%. Artinya terjadi peningkatan motivasi belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media audio visual berbasis canva.

Rata-rata selisih antara *before* dan *after* (Gain d) yaitu 13 termasuk kategori tinggi. Hasil *before* paling rendah yang didapatkan sebelum menggunakan media audio visual berbasis canva yaitu 39.29%, dan hasil *before* yang tertinggi didapatkan yaitu 84.29%. Kemudian hasil *after* yang paling rendah setelah menggunakan media audio visual berbasis canva yaitu 53.57% dan hasil *after* paling tinggi yaitu 87.14%.

Pengujian Hipotesis

Tabel 6. Hasil Uji Hipotesis Data

	Mean	Std. Deviation	Std. Mean	Paired Differences		T	Df	Significance	
				95% Confidence Interval of the Difference				One- Sided p	Two- Sided p
				Lower	Uper				
Motivasi Belajar Tanpa Media Audio Visual Berbasis Canva-Motivasi Belajar Dengan Media Audio Visual Berbasis Canva	-18.086	9.550	1.614	-21.366	-14.805	-11.204	34	<001	<001

Berdasarkan tabel 6 menggambarkan hasil uji beda rata-rata antara hasil motivasi belajar tanpa media audio visual berbasis canva dan motivasi belajar dengan media audio visual berbasis canva dengan menggunakan uji t independent (independent samples t-test). Uji independent samples t-test digunakan karena data motivasi belajar tanpa media audio visual berbasis canva dan motivasi belajar dengan media audio visual berbasis canva berdistribusi normal.

Diketahui bahwa nilai uji independent samples t-test (thitung) sebesar 11,204 dan untuk menentukan nilai ttabel dengan menggunakan tabel distribusi t dengan taraf $\alpha = 0,05$ dan df 34. Maka diperoleh $t_{0,05} = 1,690$. Setelah diperoleh thitung 11,204 > ttabel = 1,690 sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima yang artinya terdapat perbedaan motivasi belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media audio visual berbasis canva.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan terhadap motivasi belajar peserta didik kelas XI kelompok ekonomi 1 SMAN Negeri 1 Mandau terdapat perbedaan motivasi belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media audio visual berbasis canva. Hal tersebut juga terlihat dari ke 11 indikatornya yaitu mempermudah pembelajaran, memberikan pengalaman lebih nyata, menarik perhatian lebih besar, menjaga relevansi antara materi dengan tujuan belajar, pengajaran lebih menarik perhatian, adanya hasrat dan keinginan belajar, adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar, adanya harapan dan cita-cita masa depan, adanya penghargaan dalam belajar, adanya kegiatan yang menarik dan belajar dan adanya lingkungan belajar yang kondusif berada pada kategori tinggi.

Hal ini membuktikan bahwa penerapan media audio visual berbasis canva ini berpengaruh baik terhadap peningkatan motivasi belajar peserta didik. Dengan meningkatkannya motivasi belajar peserta didik ini maka diharapkan pula akan dapat meningkatkan capaian belajar peserta didik agar lebih baik lagi dari segi pemahaman terhadap materi maupun peningkatan terhadap nilai akademiknya.

Hasil penelitian ini senada dengan pendapat (Lubis & Simbolon, 2023) penggunaan canva sebagai alat pembelajaran dapat meningkatkan motivasi siswa, penggunaan canva dalam pembelajaran dapat membantu peserta didik memahami topik ilmiah abstrak dengan lebih baik, penggunaan media pembelajaran berbasis canva dapat meningkatkan antusiasme dan keterlibatan siswa dalam proses belajar, dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan.

PENUTUP

Berdasarkan temuan penelitian, bisa diambil kesimpulan terdapat perbedaan motivasi belajar sebelum dan sesudah menggunakan media audio visual berbasis canva. Dari hasil analisis deskriptif terlihat bahwa sebagian besar peserta didik termotivasi belajar menggunakan media audio visual berbasis canva.

Hasil analisis data menggunakan uji independent sampel t-test memperlihatkan media audio visual mempunyai dampak signifikan terhadap perbedaan motivasi sebelum dan sesudah menggunakan media audio visual berbasis canva. Ini menyiratkan bahwa peserta didik termotivasi belajar menggunakan media audio visual.

Jika didasarkan pada temuan dari penelitian, oleh karena itu saran yang dapat diberikan: Penggunaan media pembelajaran berbasis canva dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik, maka diharapkan kepada guru dapat menggunakan media pembelajaran berbasis canva sebagai salah satu media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran selanjutnya sesuai dengan materi dan kebutuhan dari peserta didik. Diharapkan hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai salah satu dari sekian banyak informasi dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Peneliti mengalami keterbatasan biaya dalam penelitian ini sehingga diharapkan bagi peneliti selanjutnya untuk menggunakan media pembelajaran audio visual berbasis canva premium, karena fitur yang diperoleh lebih lengkap dibandingkan canva biasa.

DAFTAR PUSTAKA

- Analicia, T., & Yogica, R. (2021). Media Pembelajaran Visual Menggunakan Canva pada Materi Sistem Gerak. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(2), 260. <https://doi.org/10.23887/jeu.v9i2.38604>
- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.
- Astuti, S. Y., Haidar, K., & Riyadi, R. (2022). Analisis Kesulitan Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Pada Siswa Kelas Xi Ips Di Sma Negeri 16 Samarinda. *Educational Studies: Conference Series*, 2(1), 63–73. <https://doi.org/10.30872/escs.v2i1.1197>
- Djamarah, S. B., & Zein, A. (2014). *Strategi belajar mengajar* (Cet. 1). PT Rineka Cipta.
- Emda, A. (2017). Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran. *Lantanida Journal*, 5(2), 93–196.
- Fatria, F., & Listari. (2017). *Penerapan Media Pembelajaran Google Drive Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia*. 2(1).
- Hamzah, B. U. (2013). *Teori motivasi dan pengukurannya : Analisis di bidang pendidikan*. Jakarta : Bumi Aksara.

- Heriyati. (2017). Pengaruh minat dan motivasi belajar terhadap prestasi belajar matematika [The effect of interest and motivation to learn on mathematics learning achievement]. *Jurnal Formatif*, 7(1), 22–32.
- Jannah, F. N. M., Nuroso, H., Mudzanatun, M., & Isnuryantono, E. (2023). Penggunaan Aplikasi Canva dalam Media Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(1). <https://jurnal.uns.ac.id/JPD/article/view/72716>
- Lubis, D. T. P., & Simbolon, N. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Canva Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Tema 1 Subtema 1 Siswa Kelas V SD Negeri 02822. *Jurnal Handayani*, 14(1), 9123–9133. <https://doi.org/10.24114/jh.v14i1.45515>
- Misbahudin, D., Rochman, C., Nasrudin, D., & Solihati, I. (2018). ISSN : 2338-1027 Februari 2018 *Jurnal Wahana Pendidikan Fisika (2018) Vol . 3 No . 1 : 43-48* PENGGUNAAN POWER POINT SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN: EFEKTIFKAH ? Dede Misbahudin , dkk . Penggunaan Power Point sebagai media pembelajaran : Efektifkah ? 3(1), 43–48.
- Noer, U., & Nuryani, N. (2018). Pengaruh Pengelolaan Kelas Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas IX MTS YMPI Rappang Kabupaten Sidrap. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan Islam*, 16(2), 191–208. <https://doi.org/10.35905/alishlah.v16i2.750>
- Pane, A., & Darwis Dasopang, M. (2017). Belajar Dan Pembelajaran. *FITRAH: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(2), 333. <https://doi.org/10.24952/fitrah.v3i2.945>
- Pratiwi, U. (2021). *Mudah Belajar Desain Grafis dengan Aplikasi Canva*. Yogyakarta : DIVA Press.
- Sadirman. (2014). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar* (Ed. 1, Cet). Rajawali Pers.
- Sudjana, N. (2010). *Cara Belajar Siswa Aktif dalam Proses Belajar Mengajar* (1st ed.). Sinar Baru Algensindo.
- Sumiati, & Asra. (2011). *Metode Pembelajaran*. CV : Wahana Prima.
- 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>
- Wati, E. R. (2016). *Ragam Media Pembelajaran : Visual-Audio Visual- Komputer-Power Point-Internet-Interactive Video*. Kata Pena.
- Wina, S. (2012). *Media Komunikasi Pembelajaran* (Cet.1). Jakarta: Prenada Media Group.
- Yuniastuti. (2021). Media Pembelajaran untuk Generasi Milenial. In *Laboratorium Penelitian dan Pengembangan FARMAKA TROPIS Fakultas Farmasi Universitas Mualawarman, Samarinda, Kalimantan Timur* (Vol. 000, Issue 1).