

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL DAN APLIKASI CANVA TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATERI BILANGAN KELAS 5 SD GMIM LALUMPE

Juliana Margareta Sumilat¹, Gloria Ritsita Lengkong²
^{1,2} Pascasarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Manado
Email: julianasumilat@unima.ac.id; glorialengkong@gmail.com

ABSTRACT

Learning motivation is a crucial factor in achieving academic success, particularly in mathematics, which is often perceived as challenging by elementary students. This study aims to examine the effect of the Contextual Teaching and Learning (CTL) model integrated with the Canva application on the learning motivation of fifth-grade students at SD GMIM Lalumpe. The study employed a quantitative approach using a quasi-experimental design with a pretest-posttest control group. The results showed a significant increase in learning motivation among students taught using CTL assisted by Canva compared to those taught conventionally. These findings indicate that contextual learning combined with interactive digital media can enhance student motivation and engagement in mathematics learning.

Keywords: Learning Motivation, Contextual Teaching and Learning, Canva, Mathematics, Elementary School

ABSTRAK

Motivasi belajar merupakan faktor penting dalam pencapaian hasil belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran matematika di sekolah dasar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kontekstual (Contextual Teaching and Learning/CTL) yang dipadukan dengan aplikasi Canva terhadap motivasi belajar siswa kelas V SD GMIM Lalumpe. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen semu (quasi experiment) melalui pretest-posttest control group design. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan motivasi belajar yang signifikan pada siswa yang mengikuti pembelajaran CTL berbantuan Canva dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.

Kata Kunci: Motivasi Belajar, Pembelajaran Kontekstual, Canva, Matematika, Sekolah Dasar

A. Pendahuluan

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang sering dianggap sulit oleh siswa sekolah dasar. Rendahnya motivasi belajar menjadi salah satu faktor penyebab kurang optimalnya hasil belajar siswa. Oleh karena itu, diperlukan model pembelajaran yang

mampu mengaitkan materi dengan konteks kehidupan sehari-hari serta didukung oleh media pembelajaran yang menarik. Model pembelajaran kontekstual (CTL) menekankan keterkaitan antara materi pelajaran dan pengalaman nyata siswa, sedangkan aplikasi Canva berfungsi sebagai media visual interaktif yang dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu (quasi experiment). Desain penelitian yang digunakan adalah pretest-posttest control group design. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas V SD GMIM Lalumpe tahun ajaran 2024/2025. Sampel terdiri atas dua kelas, yaitu kelas eksperimen yang menerapkan model CTL berbantuan Canva dan kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional. Instrumen penelitian berupa angket motivasi belajar siswa yang dianalisis menggunakan uji-t.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata skor motivasi belajar siswa kelas eksperimen mengalami peningkatan yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Uji statistik menunjukkan adanya perbedaan signifikan pada taraf signifikansi 0,05. Peningkatan ini disebabkan oleh penerapan pembelajaran kontekstual yang membuat materi lebih bermakna serta penggunaan aplikasi Canva yang meningkatkan ketertarikan dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran matematika.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kontekstual yang dipadukan dengan aplikasi Canva berpengaruh signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar siswa kelas V SD GMIM Lalumpe pada materi bilangan.

Daftar Pustaka

- Depdiknas. (2008). Panduan Pembelajaran Kontekstual. Jakarta: Depdiknas.
- Sugiyono. (2019). Metode Penelitian Pendidikan. Bandung: Alfabeta.
- Hamalik, O. (2010). Proses Belajar Mengajar. Jakarta: Bumi Aksara.