

# **PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN DISCOVERY LEARNING BERBANTUAN MEDIA DIGITAL INTERAKTIF CANVA TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR IPA SISWA KELAS VII SMP NEGERI 10 DENPASAR TAHUN PELAJARAN 2025/2026**

**Hery Nugroho**

IKIP Saraswati Tabanan

[Herynugroho1982@gmail.com](mailto:Herynugroho1982@gmail.com)

## **ABSTRAK**

Pendidikan adalah proses pembelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan potensi individu, baik dalam aspek intelektual, emosional, sosial, maupun spiritual, sehingga mampu menjadi individu yang berkarakter, cerdas, dan berguna bagi masyarakat. Media digital interaktif dapat menyediakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan menyenangkan, yang memungkinkan siswa untuk berinteraksi secara langsung dengan materi pelajaran (Sari & Putri, 2020). Motivasi belajar siswa juga merupakan faktor kunci dalam mencapai hasil belajar yang optimal. Berdasarkan observasi awal yang dilakukan di SMP Negeri 10 Denpasar, peneliti memperoleh data, bahwa masih banyak siswa yang mengalami kesulitan pada materi IPA. Hal lainnya ditemukan juga bahwa motivasi siswa dalam proses pembelajaran banyak siswa mudah putus asa saat menghadapi hambatan atau kesulitan dalam belajar, dan juga minat siswa yang rendah dan perhatian tidak penuh terhadap materi atau kegiatan pembelajaran. motivasi belajar siswa yang rendah menyebabkan hasil belajar siswa juga rendah dan masih banyak berada di bawah KKTP. Hal ini disebabkan karena guru kurang melakukan inovasi dan tidak kreatif dalam proses pembelajaran, dan cara mengajar masih dilakukan secara konvensional. Siswa kurang memahami pelajaran yang diajarkan, mengalami kesulitan belajar, kurang bersemangat, dan pasif didalam kelas, akibat dari motivasi belajar siswa yang rendah. Motivasi belajar yang rendah berpengaruh terhadap hasil belajar siswa rendah pula. Terdapat beberapa cara untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa antara lain dengan menggunakan metode pembelajaran yang beragam dan menarik, seperti permainan, diskusi kelompok, atau aktivitas praktik untuk menghindari kebosanan siswa, maka dari situ peneliti disini tertarik menggunakan model pembelajaran *Discovery learning* memiliki sejumlah keunggulan yang menjadikannya salah satu model pembelajaran yang efektif dan relevan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas.

**Kata kunci:** Model pembelajaran *Discovery Learning*, motivasi dan hasil belajar

## ***THE EFFECT OF THE DISCOVERY LEARNING MODEL ASSISTED BY INTERACTIVE DIGITAL MEDIA CANVA ON MOTIVATION AND SCIENCE LEARNING OUTCOMES OF GRADE VII STUDENTS AT SMP NEGERI 10 DENPASAR ACADEMIC YEAR 2025/2026***

### **ABSTRACT**

*Education is a learning process aimed at developing individual potential, both intellectually, emotionally, socially, and spiritually, so that individuals become persons of character, intelligence, and benefit to society. Interactive digital media can provide learning experiences that are more interesting and enjoyable, allowing students to interact directly with learning materials (Sari & Putri, 2020). Student learning motivation is a key factor in achieving optimal learning outcomes. Based on preliminary observations conducted at SMP Negeri 10 Denpasar, the researcher found that many students still*

*experience difficulties in science subjects. Another finding also shows that students' motivation in the learning process is still low. Many students give up easily when faced with obstacles or difficulties in learning, while students' interest and attention toward the teaching materials or learning activities is also low. Low learning motivation can lead to poor learning outcomes, where most students' scores are below the minimum competency criteria (KKTP). This occurs because teachers rarely innovate and are not creative in the learning process, and often only use conventional approaches. Students therefore find it difficult to understand the material being taught, feel bored with learning, lack enthusiasm, and tend to be passive in class. As a result, students' learning motivation continues to decline. Low learning motivation negatively affects students' learning outcomes as well.*

*There are several ways to increase students' motivation and learning outcomes, including using a variety of engaging learning methods such as games, group discussions, or hands-on activities to prevent student boredom. Therefore, the researcher is interested in using the Discovery Learning model, which has several advantages that make it an effective and relevant learning model for improving the quality of learning in the classroom.*

**Keywords:** *Discovery Learning model, motivation, learning outcomes*

## PENDAHULUAN

Dalam era digital saat ini, perkembangan teknologi informasi telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan. Media digital interaktif, seperti aplikasi pembelajaran, video, dan platform online, semakin banyak digunakan sebagai alat bantu pengajaran. Penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan media digital interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, yang pada gilirannya dapat berpengaruh terhadap hasil belajar mereka (Maharani, 2021). Pendidikan merupakan landasan penting bagi perkembangan keterampilan dan pengetahuan. Pada era ini, pendidikan harus beradaptasi dan mengembangkan metode belajar untuk memenuhi perkembangan teknologi dan kebutuhan masyarakat khususnya bagi dunia pendidikan. Dalam era teknologi yang semakin pesat ini, pengembangan media belajar siswa sangat dibutuhkan (Rurut, Waworuntu, dan Komansilan 2022).

Saat ini banyak penelitian yang menunjukkan dampak positif media digital interaktif, masih terdapat tantangan dalam implementasinya di sekolah. Beberapa faktor sep-

erti keterbatasan akses teknologi, kurangnya pelatihan bagi guru, dan resistensi terhadap perubahan metode pengajaran menjadi kendala yang harus diatasi (Ramadhan, 2021). Oleh karena itu, penting untuk melakukan penelitian lebih lanjut mengenai pengaruh media digital interaktif terhadap motivasi dan hasil belajar siswa, khususnya dalam konteks pembelajaran IPA di kelas VII. Dalam beberapa tahun terakhir, perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa dampak besar dalam dunia pendidikan. Media digital interaktif menjadi salah satu inovasi yang semakin banyak digunakan dalam proses pembelajaran. Penggunaan media ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, khususnya dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di tingkat sekolah menengah pertama (SMP) kelas VII. Berdasarkan observasi awal yang dilakukan di SMP Negeri 10 Denpasar, peneliti memperoleh data, bahwa masih banyak siswa yang mengalami kesulitan pada materi IPA. Hal lainnya ditemukan juga bahwa motivasi siswa dalam proses pembelajaran banyak siswa mudah putus asa saat menghadapi hambatan atau kesulitan dalam belajar, dan juga

minat siswa yang rendah dan perhatian tidak penuh terhadap materi atau kegiatan pembelajaran. motivasi belajar siswa yang rendah menyebabkan hasil belajar siswa juga rendah dan masih banyak berada di bawah KKTP.

Selain menggunakan model pembelajaran yang tepat, pemanfaatan media pembelajaran yang interaktif, seperti visualisasi dan permainan edukatif, untuk membuat pengalaman belajar lebih menarik, guru dapat melibatkan siswa dalam proses pembelajaran dengan mendorong mereka untuk aktif berdiskusi dan memecahkan masalah. Salah satu aplikasi yang dapat membantu guru dalam pembuatan media pembelajaran interaktif adalah media aplikasi *canva*, aplikasi *canva* juga dapat meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa. Aplikasi *canva* adalah sebuah *tools* untuk desain grafis yang menjembatani penggunaannya agar dapat dengan mudah merancang berbagai jenis desain kreatif secara online mulai dari mendesain kartu ucapan poster, brosur, infografik, hingga presentasi. Melihat fenomena tersebut, peneliti tertarik untuk mengkaji lebih jauh tentang kemampuan belajar IPA siswa. Dalam pembelajarannya menggunakan Media digital interaktif *canva* untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar IPA siswa kelas VII. Ketertarikan peneliti untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar IPA siswa, maka dijadikan sebuah penelitian dengan judul “pengaruh model Pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan Media Digital Interaktif *Canva* Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas VII SMP Negeri 10 Denpasar Tahun Pelajaran 2025/2026”.

## METODE PENELITIAN

Metode Penelitian yang digunakan pada tulisan ini adalah menggunakan metode

Penelitian Kuantitatif dengan metode kuasi-eksperimen (eksperimen semu). Kuasi-eksperimen adalah metode penelitian yang digunakan untuk mengukur pengaruh suatu perlakuan (treatment) terhadap variabel tertentu tanpa menggunakan pembagian subjek secara acak penuh. Dalam kuasi-eksperimen, terdapat kelompok perlakuan (eksperimen) dan kelompok kontrol. Tindakan yang dilaksanakan adalah “Pengaruh model pembelajar *Discovery Learning* berbantuan Media Digital Interaktif *Canva* Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas VII SMP Negeri 10 Denpasar Tahun Pelajaran 2025/2026”.

## HASIL PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 10 Denpasar pada semester genap tahun pelajaran 2025/2026. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan media digital interaktif *Canva* terhadap motivasi dan hasil belajar IPA siswa kelas VII SMP Negeri 10 Denpasar. Penelitian dilaksanakan dengan menggunakan dua kelompok sampel yaitu kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan media digital interaktif *Canva* dan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional. Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik *cluster random sampling* Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini meliputi data motivasi belajar dan hasil belajar IPA siswa.

### 1. Data Motivasi Belajar Siswa

Data motivasi belajar siswa diperoleh melalui angket motivasi belajar yang diberikan kepada kedua kelompok sampel sebelum dan setelah perlakuan selesai dilaksanakan. Angket motivasi belajar terdiri dari 20 per-

nyataan dengan menggunakan skala Likert 5 poin (Sangat Setuju, Setuju, Netral, Tidak Setuju, dan Sangat Tidak Setuju). Skor tertinggi yang dapat diperoleh adalah 100 dan skor terendah adalah 20.

Berdasarkan hasil pengolahan data, diperoleh deskripsi statistik skor motivasi belajar siswa pada kedua kelompok sebagai berikut:

**Tabel 1.1 Hasil Analisis Deskriptif Data Motivasi Belajar IPA**

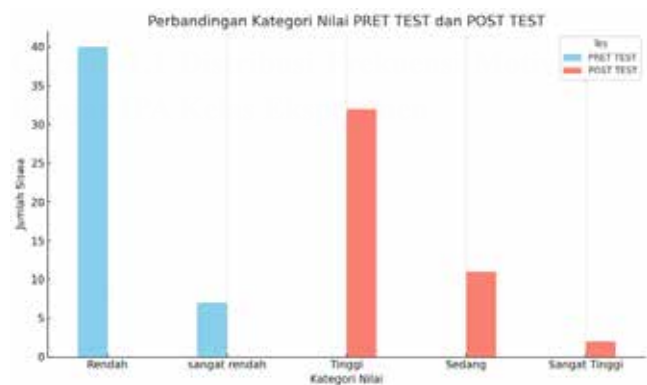
Statistik Deskriptif	Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
	Sebelum	Sesudah	Sebelum	Sesudah
Jumlah Siswa (N)	40	40	39	39
Rata-rata (Mean)	51,3	81,75	43,41	61,38
Median	51	82,5	45	60
Modus	48	81 dan 83	35	40
Standar Deviasi	11,51	6,58	9,31	13,50
Varians	132,67	43,42	86,77	182,45
Nilai Minimum	30	63	30	40
Nilai Maksimum	75	93	67	85

Berdasarkan Tabel 1.1 di atas, dapat diketahui bahwa rata-rata skor motivasi belajar IPA siswa pada kelas eksperimen mengalami peningkatan yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Pada kelas eksperimen, rata-rata skor motivasi belajar meningkat dari 51,3 pada sebelum pembelajaran menjadi 81,75 pada sesudah pembelajaran (peningkatan sebesar 30,45 poin atau 30 %) sedangkan pada kelas kontrol meningkat dari 43,41 sebelum pembelajaran menjadi 61,38 sesudah pembelajaran (peningkatan sebesar 17,97 poin atau 18%). Untuk mengetahui kategori motivasi belajar IPA siswa, skor motivasi belajar dikelompokkan ke dalam lima kategori berdasarkan kriteria sebagai berikut.

**Tabel 1.2 Kriteria Kategorisasi Motivasi Belajar IPA**

No	Rentang Skor	Kategori
1	$X > 100$	Sangat Tinggi
2	$81 < X \leq 90$	Tinggi
3	$61 < X \leq 80$	Sedang
4	$41 < X \leq 60$	Rendah
5	$X \leq 20$	Sangat Rendah

Berdasarkan kriteria kategorisasi tersebut, distribusi frekuensi motivasi belajar IPA siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah sebagai berikut:



Berdasarkan grafik Distribusi Frekuensi Motivasi Belajar IPA Kelas Eksperimen, sebelum pembelajaran sebagian besar siswa berada di kategori rendah sebanyak 34 siswa, dan 6 siswa lainnya berada di kategori sangat rendah. Sesudah pembelajaran, banyak siswa meningkat ke kategori tinggi sebanyak 27 siswa, dan sebagian ke kategori sedang sebanyak 11 siswa bahkan ada yang ke kategori sangat tinggi sebanyak 2 siswa. Ini menunjukkan adanya peningkatan signifikan setelah proses pembelajaran.

**Grafik 1.2 Distribusi Frekuensi Motivasi Belajar IPA Kelas Kontrol**



Berdasarkan grafik Distribusi Frekuensi Motivasi Belajar IPA (Kelas Kontrol) berdasarkan skor sebelum pembelajaran sebagian besar siswa berada di kategori sangat rendah sebanyak 18 siswa, kategori rendah sebanyak 19 siswa, dan kategori sedang sebanyak 2 siswa. Sesudah pembelajaran, banyak siswa meningkat ke kategori sedang sebanyak 15 siswa, kategori rendah sebanyak 17 siswa, karegori sangat rendah menurun dari 18 siswa menjadi 4 siswa, dan bahkan ada yang meningkat kekategori Tinggi sebanyak 3 siswa. Ini menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar setelah perlakuan/intervensi dilakukan di kelas kontrol.

Berdasarkan grafik 4,3 dan 4.4 di atas, dapat diketahui bahwa sebelum pembelajaran, mayoritas siswa baik pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol memiliki motivasi belajar IPA dalam kategori rendah. Namun, setelah diberikan perlakuan, motivasi belajar IPA siswa pada kelas eksperimen mengalami peningkatan yang signifikan.

**Data Hasil Belajar IPA**

Data hasil belajar IPA siswa diperoleh melalui tes yang terdiri dari 20 soal pilihan ganda. Skor maksimal yang dapat diperoleh siswa adalah 100. Berikut disajikan hasil

analisis deskriptif data hasil belajar IPA siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol:

**Tabel 1.3 Hasil Analisis Deskriptif Data Hasil Belajar IPA**

S t a t i s t i k Deskriptif	Kelas Eksperi- men		Kelas Kontrol	
	Pretest	Posttest	Pretest	Posttest
Jumlah Siswa (N)	40	40	39	39
Rata-rata (Mean)	57,25	82,25	46,28	66,02
Median	55	82,5	45	60
Modus	50	80 & 90	50	60
Standar Deviasi	14,67	9,93	10,43	13,23
Varians	215,32	98,65	108,83	175,23
Nilai Minimum	30	60	30	50
Nilai Maksimum	80	100	75	90

Berdasarkan Tabel 1.3 di atas, dapat diketahui bahwa rata-rata skor hasil belajar IPA siswa pada kelas eksperimen mengalami peningkatan yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Pada kelas eksperimen, rata-rata skor hasil belajar meningkat dari 57,25 pada pretest menjadi 82,25 pada posttest (peningkatan sebesar 25 poin atau 25 %), sedangkan pada kelas kontrol meningkat dari 46,28 pada pretest menjadi 66,02 pada posttest (peningkatan sebesar 19,74 poin atau 20%).

Untuk mengetahui kategori hasil belajar IPA siswa, skor hasil belajar dikelompokkan ke dalam lima kategori berdasarkan kriteria sebagai berikut.

**Tabel 1.4 Kriteria Kategorisasi Hasil Belajar IPA**

No	Rentang Skor	Kategori
1	85 < X ≤ 100	Sangat Tinggi
2	70 < X ≤ 85	Tinggi
3	55 < X ≤ 70	Sedang
4	40 < X ≤ 55	Rendah
5	0 ≤ X ≤ 40	Sangat Rendah

Berdasarkan kriteria kategorisasi tersebut, distribusi frekuensi hasil belajar IPA siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah sebagai berikut.

### Grafik 1.3 Distribusi Frekuensi Hasil Belajar IPA Kelas Eksperimen



Berdasarkan grafik Distribusi Frekuensi hasil belajar IPA Kelas Eksperimen, perbandingan kategori nilai antara PRE TEST dan POST TEST, sebelum pembelajaran (PRE TEST), banyak siswa berada pada kategori Rendah sebanyak 15 siswa, kategori sangat rendah sebanyak 6 siswa, kategori Sedang sebanyak 10 siswa dan kategori tinggi sebanyak 9 siswa. Setelah pembelajaran (POST TEST), terjadi peningkatan signifikan ke kategori sedang sebanyak 5 siswa, kategori tinggi sebanyak 21 siswa dan kategori sangat tinggi sebanyak 14 siswa. Ini menunjukkan bahwa intervensi pembelajaran berhasil meningkatkan capaian siswa secara keseluruhan.

### Grafik 1.4 Distribusi Frekuensi Hasil Belajar IPA Kelas Kontrol



Sebagian besar siswa saat PRE TEST berada pada kategori sangat rendah sebanyak

14 siswa, kategori rendah sebanyak 20 siswa, kategori Sedang sebanyak 4 siswa dan kategori tinggi sebanyak 1 siswa. Setelah pembelajaran (POST TEST), terjadi peningkatan signifikan ke kategori rendah sebanyak 12 siswa, kategori sedang sebanyak 14 siswa, kategori tinggi sebanyak 11 siswa, dan kategori sangat tinggi sebanyak 2 siswa. Ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar setelah perlakuan/intervensi dilakukan di kelas kontrol.

Berdasarkan grafik 1.3 dan 1.4 di atas, dapat diketahui bahwa setelah diberikan perlakuan, hasil belajar IPA siswa pada kelas eksperimen mengalami peningkatan yang signifikan.

### Hasil Analisis N-Gain

Untuk mengetahui peningkatan motivasi dan hasil belajar IPA siswa sebelum dan sesudah perlakuan, dilakukan analisis N-Gain. Berikut disajikan hasil analisis N-Gain motivasi dan hasil belajar IPA siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol:

**Tabel 1.5 Hasil Analisis N-Gain Motivasi Belajar IPA**

Kelas	Rata-rata sebelum pembelajaran	Rata-rata sesudah pembelajaran	N - Gain	Kategori
Eksperimen	51,3	81,75	0,63	Sedang
Kontrol	43,41	61,38	0,32	sedang

**Tabel 1.6 Hasil Analisis N-Gain Hasil Belajar IPA**

Kelas	Rata-rata Pretest	Rata-rata Posttest	N - Gain	Kategori
Eksperimen	57,25	82,25	0,58	Sedang
Kontrol	46,28	66,02	0,37	Sedang

Berdasarkan Tabel 1.5 dan 1.6 hasil perhitungan N-Gain, dapat disimpulkan bahwa

Kelas Eksperimen menunjukkan peningkatan motivasi belajar IPA dengan N-Gain sebesar 0,63 (kategori sedang), Kelas Kontrol menunjukkan peningkatan motivasi belajar IPA dengan N-Gain sebesar 0,32 (kategori sedang) Meskipun kedua kelas berada dalam kategori yang sama, kelas eksperimen memiliki peningkatan yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Selisih N-Gain antara kelas eksperimen dan kontrol adalah 0,31, menunjukkan bahwa perlakuan pada kelas eksperimen memberikan dampak positif yang lebih besar terhadap motivasi belajar IPA

Untuk hasil belajar IPA, Kelas Eksperimen menunjukkan peningkatan hasil belajar IPA dengan N-Gain sebesar 0,58 (kategori sedang), Kelas Kontrol menunjukkan peningkatan hasil belajar IPA dengan N-Gain sebesar 0,37 (kategori sedang), Meskipun kedua kelas berada dalam kategori yang sama, kelas eksperimen memiliki peningkatan yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol

### Hasil Uji Prasyarat Analisis

#### Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dilakukan dengan menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov dengan bantuan program SPSS 25.0 for Windows. Berikut disajikan hasil uji normalitas data motivasi dan hasil belajar IPA:

**Tabel 1.7 Hasil Uji Normalitas Data Motivasi Belajar IPA**

Kelas	Data	Nilai Signifikansi	Keterangan
Eksperimen	Sebelum	0,065	Normal
	Sesudah	0,138	Normal
Kontrol	Sebelum	0,124	Normal
	Sesudah	0,079	Normal

**Tabel 1.8 Hasil Uji Normalitas Data Hasil Belajar IPA**

Kelas	Data	Nilai Signifikansi	Keterangan
Eksperimen	Pretest	0,139	Normal
	Posttest	0,135	Normal
Kontrol	Pretest	0,108	Normal
	Posttest	0,128	Normal

Berdasarkan Tabel 1.7 dan 1.8 di atas, dapat diketahui bahwa semua nilai signifikansi  $> 0,05$ , sehingga dapat disimpulkan bahwa semua data berdistribusi normal.

#### Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah varians data bersifat homogen atau tidak. Uji homogenitas dilakukan dengan menggunakan uji Levene dengan bantuan program SPSS 25.0 for Windows. Berikut disajikan hasil uji homogenitas data motivasi dan hasil belajar IPA:

**Tabel 1.9 Hasil Uji Homogenitas Data Motivasi Belajar IPA**

Data	Levene Statistic	Signifikansi	Keterangan
Sebelum	0,015	0,969	Homogen
Sesudah	0,153	0,697	Homogen

**Tabel 1.10 Hasil Uji Homogenitas Data Hasil Belajar IPA**

Data	Levene Statistic	Signifikansi	Keterangan
Pretest	0,099	0,755	Homogen
Posttest	0,021	0,885	Homogen

Berdasarkan Tabel 4.9 dan 4.10 di atas, dapat diketahui bahwa semua nilai signifikansi  $> 0,05$ , sehingga dapat disimpulkan bahwa semua data memiliki varians yang homogen.

### 1.3.3 Hasil Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dalam penelitian ini menggunakan uji independent sample t-test dengan bantuan program SPSS 25.0 for Windows. Berikut disajikan hasil uji hipotesis:

**Tabel 1.11 Hasil Uji Hipotesis Motivasi Belajar IPA**

Data	t-hitung	df	t-tabel	P-value	Keterangan
Sesudah pembelajaran	7,98	77	2,009	< 0,001	Signifikan

**Tabel 1.12 Hasil Uji Hipotesis Hasil Belajar IPA**

Data	t-hitung	df	t-tabel	P-value	Keterangan
Posttest	6,66	77	1,991	< 0,001	Signifikan

Berdasarkan Tabel 1.11 di atas, dapat diketahui bahwa nilai signifikansi untuk data sesudah motivasi belajar IPA adalah 0,001 ( $< 0,05$ ), t-tabel 2,009, dan t-hitung 7,98. Hal ini menunjukkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima, yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara motivasi belajar IPA siswa yang mengikuti model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan media digital interaktif *Canva* dengan siswa yang mengikuti model pembelajaran konvensional.

Selanjutnya, berdasarkan Tabel 1.12 di atas, dapat diketahui bahwa nilai signifikansi untuk data posttest hasil belajar IPA adalah 0,001 ( $< 0,05$ ), t-tabel 1,991, dan t-hitung 6,66. Hal ini menunjukkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima, yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar IPA siswa yang mengikuti model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan media digital interaktif *Canva* dengan siswa yang mengikuti model pembelajaran konvensional.

### Pembahasan

#### Pengaruh Model Pembelajaran *Discovery Learning* Berbantuan Media Digital Interaktif *Canva* terhadap Motivasi Belajar IPA

Berdasarkan hasil analisis data, ditemukan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara motivasi belajar IPA siswa yang mengikuti model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan media digital interaktif *Canva* dengan siswa yang mengikuti model pembelajaran konvensional. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji hipotesis yang menunjukkan nilai signifikansi 0,001 ( $< 0,05$ ).

Nilai rata-rata sesudah pembelajaran motivasi belajar IPA pada kelas eksperimen (81,75) lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol (61,38). Selain itu, hasil analisis N-Gain juga menunjukkan bahwa peningkatan motivasi belajar IPA pada kelas eksperimen (0,63) dengan kategori sedang lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol (0,32) dengan kategori sedang. Sekalipun kedua data dikategori sedang tetapi dikelas eksperimen lebih tinggi peningkatannya.

Temuan ini mengindikasikan bahwa penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan media digital interaktif *Canva* memiliki pengaruh positif terhadap motivasi belajar IPA siswa. Peningkatan motivasi belajar pada kelas eksperimen tidak terlepas dari karakteristik model pembelajaran *Discovery Learning* yang mendorong siswa untuk menemukan konsep secara mandiri. Menurut Bruner (dalam Hosnan, 2016), pembelajaran penemuan sesuai dengan pencarian pengetahuan secara aktif oleh manusia dan dengan sendirinya memberikan hasil yang paling baik, sehingga siswa akan termotivasi untuk belajar.

Berdasarkan hasil pengamatan selama

proses pembelajaran, siswa pada kelas eksperimen menunjukkan indikator motivasi belajar yang lebih tinggi, seperti:

1. Tekun menghadapi tugas, siswa di kelas eksperimen menunjukkan ketekunan yang lebih tinggi dalam menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan. Mereka tidak mudah menyerah ketika menghadapi kesulitan dalam proses penemuan konsep.
2. Ulet menghadapi kesulitan siswa di kelas eksperimen lebih ulet dalam menghadapi kesulitan. Ketika menemui kendala dalam penggunaan fitur *Canva* atau dalam proses penemuan konsep, mereka berusaha untuk mencari solusi baik melalui diskusi dengan teman kelompok maupun bertanya kepada guru.
3. Menunjukkan minat terhadap berbagai masalah, siswa di kelas eksperimen menunjukkan minat yang lebih tinggi terhadap permasalahan yang disajikan. Mereka aktif mengajukan pertanyaan dan mengemukakan pendapat selama proses pembelajaran.
4. Lebih senang bekerja mandiri siswa di kelas eksperimen menunjukkan kemandirian yang lebih tinggi dalam belajar. Mereka mampu mengorganisir diri dalam kelompok dan membagi tugas secara efektif.
5. Cepat bosan pada tugas-tugas rutin, siswa di kelas eksperimen menunjukkan antusiasme yang tinggi dalam mengerjakan tugas-tugas yang bervariasi dan menantang.
6. Dapat mempertahankan pendapatnya, siswa di kelas eksperimen lebih percaya diri dalam mempertahankan pendapat mereka ketika berdiskusi dengan teman

atau menjawab pertanyaan dari guru.

7. Tidak mudah melepaskan hal yang diyakini, siswa di kelas eksperimen memiliki keyakinan yang lebih kuat terhadap hasil penemuan yang mereka lakukan. Mereka tidak mudah goyah dengan pendapat yang berbeda tanpa bukti yang kuat.
8. Senang mencari dan memecahkan masalah, siswa di kelas eksperimen menunjukkan kesenangan dalam mencari dan memecahkan masalah. Mereka antusias dalam melakukan eksperimen atau pengamatan untuk menemukan jawaban dari permasalahan yang diuraikan.

### **Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning Berbantuan Media Digital Interaktif Canva terhadap Hasil Belajar IPA**

Berdasarkan hasil analisis data, ditemukan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar IPA siswa yang mengikuti model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan media digital interaktif *Canva* dengan siswa yang mengikuti model pembelajaran konvensional. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji hipotesis yang menunjukkan nilai signifikansi 0,001 ( $< 0,05$ ). Nilai rata-rata posttest hasil belajar IPA pada kelas eksperimen (82,25) lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol (66,02). Selain itu, hasil analisis *N-Gain* juga menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar IPA pada kelas eksperimen (0,58) dengan kategori sedang lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol (0,37) dengan kategori sedang. Sekalipun kedua data dikategori sedang tetapi dikelas eksperimen lebih tinggi peningkatannya.

Temuan ini mengindikasikan bahwa penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan media digital interaktif *Canva* memiliki pengaruh positif terhadap hasil belajar IPA siswa. Peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen tidak terlepas dari karakteristik model pembelajaran *Discovery Learning* yang mendorong siswa untuk menemukan konsep secara mandiri.

Selain itu, penggunaan media digital interaktif *Canva* juga memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa. Media *Canva* yang merupakan platform desain grafis digital memungkinkan siswa untuk membuat presentasi, infografis, poster, dan berbagai konten visual lainnya dengan tampilan yang menarik dan profesional. Hal ini membuat siswa lebih antusias dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran karena mereka dapat mengekspresikan kreativitas mereka melalui desain yang mereka buat.

## SIMPULAN

Model pembelajaran *Discoveri Learning* berbantuan media digital interaktif *canva* yang dilakukan di kelas VII SMP Negeri 10 Denpasar Tahun Ajaran 2025/2026 dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar IPA siswa. Hal ini, dapat dilihat dari meningkatnya motivasi dan hasil belajar IPA siswa pada materi Ekologi dan Keanekaragaman Hayati Indonesia dengan menggunakan model pembelajaran *Discoveri Learning* berbantuan media digital interaktif *canva*. Hal tersebut dapat dilihat dari pencapaian skor rata-rata motivasi dan hasil belajar belajar siswa pada kelas eksperimen motivasi belajarnya sebesar (81,75) dan hasil belajar sebesar (82,25), sedangkan pada kelas kontrol motivasi belajarnya sebesar (61,38) dan hasil belajar sebesar

(66,02), berarti ada peningkatan antara motivasi dan hasil belajar pada kelas eksperimen. tidak terlepas dari karakteristik model pembelajaran *Discovery Learning* yang mendorong siswa untuk menemukan konsep secara mandiri.

## UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis mengakui banyak kesulitan dalam proses pembuatan tulisan ini. Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada Kepala Sekolah, Guru dan Peserta didik Kelas VII SMPN 10 Denpasar yang telah bersedia mendukung dan membantu dalam proses penulisan ini. Terima kasih pula disampaikan kepada semua rekan yang telah mendukung sehingga penelitian ini dapat terselesaikan. Rasa terima kasih juga disampaikan kepada Dewan Redaksi Jurnal Suluh Pendidikan (Jurnal Ilmu-Ilmu Pendidikan).

## DAFTAR PUSTAKA

- Dewi Candra Ayu Komang. "Teknik Analisis Data". *Skripsi*. pendidikan tahun pelajaran 2013/ 2014 . diakses 5 januari 2025;
- Khairally Tasya Elmy. (2023). Baca artikel detikbali, "Teori Belajar yang Wajib Dipahami Beserta Penerapannya" selengkapnya <https://www.detik.com/bali/berita/d-6514058/4-teori-belajar-yang-wajib-dipahami-beserta-penerapannya>. diakses pada 28 desember 2024.
- Sari Septia Lesta dan Siti Fatonah. (2022). "Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Canva* terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV Sekolah dasar di Kecamatan Tempilang". *Jurnal Pendidikan*. <https://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=2610917&val=13365&title=Pengaruh+Media+Pembelajaran+Berbasis+Aplikasi+Canva+terhadap+Motivasi+dan+Hasil+Belajar+IPA+Siswa+Kelas+IV>. Diakses pada 5 Desember 2024.