



PENGARUH MODEL PICTORIAL RIDDLE BERBANTUAN APLIKASI CANVA TERHADAP MINAT DAN HASIL BELAJAR IPAS KELAS V SDN 10 SINGKAWANG

Keywords :

Pictorial Riddle, Science, and Learning

ABSTRACT

This study aims to determine (1) the differences in students' learning interests between the experimental class and the control class in the subject of science in class V of SDN 10 Singkawang, (2) the differences in student learning outcomes between the experimental class and the control class in the same subject, and (3) how much influence the Pictorial Riddle model assisted by the Canva application has on students' interests and learning outcomes. This study uses a quantitative method with a quasi-experimental design, namely post-test only control group design. The study population was all 59 students of class V of SDN 10 Singkawang, with a sample of purposive sampling. The data collection technique used a questionnaire sheet for learning interests and a test sheet for learning outcomes. Data analysis was carried out through normality tests, homogeneity tests, two-sample t-tests, and effect size tests. The results of the analysis showed that the data were normally distributed. The two-sample t-test showed a calculated t value $> t$ table, namely $3.79 > 2.00$ for learning interests and $3.19 > 2.00$ for learning outcomes, so H_a was accepted. The results of the effect size test showed an influence of 0.80 (high criteria) for learning interest and 2.426 (high criteria) for learning outcomes. In conclusion, the use of the Pictorial Riddle model assisted by the Canva application has a significant influence on students' interest and learning outcomes in the science subject of grade V SDN 10 Singkawang. This model is effective in increasing student involvement in the learning process.

PENDAHULUAN

Pendidikan di sekolah merupakan kegiatan atau interaksi yang terjadi antara guru dengan siswa yang bertujuan untuk melakukan perubahan pada diri siswa. Pendidikan diharapkan menjadi bekal untuk manusia agar mampu berdiri sendiri, bertindak dan bertanggung jawab atas tindakan yang dilakukan.

Oleh karena itu, pendidikan bukan hanya mengembangkan aspek kognitif tetapi lebih menekankan aspek psikomotorik berupa skills, sikap dan kemampuan pemecahan masalah sehingga mereka mampu bersaing dalam dunia global (Masfuah, 2016:105). Pendidikan memiliki hubungan yang erat dengan ilmu pengetahuan alam dan sosial karena pendidikan merupakan sarana utama untuk mempelajari dan memahami kedua bidang ilmu tersebut. Melalui pendidikan, seseorang dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan pemahaman yang dibutuhkan untuk memahami fenomena alam dan sosial di sekitarnya. Selain itu, pendidikan juga membantu mengembangkan kemampuan berpikir kritis, analitis, dan pemecahan masalah yang penting dalam memahami serta menyelidiki fenomena alam dan sosial.

Integrasi ilmu pengetahuan alam (IPA) dan ilmu pengetahuan sosial (IPS) dalam program belajar mandiri bertujuan untuk mengembangkan pendidikan yang lebih holistik, multidisiplin, dan kontekstual. Dalam integrasi, kedua mata pelajaran tidak hanya dipelajari secara terpisah, tetapi juga dikaitkan satu sama lain, sehingga siswa memahami hubungan antara aspek alam dan sosial kehidupan sehari-hari. Mengintegrasikan sains dan studi sosial juga dapat meningkatkan pembelajaran dengan dunia nyata dan mengembangkan keterampilan yang dibutuhkan di era globalisasi seperti berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi, dan inovasi. Lebih jauh lagi, integrasi juga dapat membantu siswa memahami peran sains dalam memecahkan masalah sosial dan lingkungan serta menanggapi tantangan masa depan (Suhelayati et al., 2023: 3). Lebih jauh lagi, integrasi sains dan mata pelajaran sosial akan meningkatkan pendidikan multikultural dan mengembangkan pemahaman yang lebih baik tentang berbagai budaya, sejarah dan kondisi sosial di Indonesia.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan peneliti, selama pembelajaran di Kelas V SDN 10 Singkawang menunjukkan bahwa pembelajaran IPAS selama ini masih kurang menarik minat belajar, begitu juga dengan penerapan template interaktif seperti pada aplikasi canva masih kurang yang akhirnya menyebabkan siswa tidak memenuhi kriteria ketuntasan minimum (KKM) dalam IPAS. Selanjutnya, masalah yang muncul adalah media pembelajaran terapan dalam pengajaran IPAS juga tidak berbeda, sehingga pembelajaran cenderung monoton dan membosankan. Hal ini mengakibatkan rendahnya hasil belajar siswa SDN 10 Singkawang.

Dalam penelitian, peneliti menawarkan untuk menggunakan model pembelajaran *Pictorial riddle* berbantuan aplikasi canva. Model pembelajaran *Pictorial riddle* merupakan model pembelajaran yang mempunyai ciri khas permasalahan melalui gambar. Dalam model *Pictorial riddle* guru akan banyak bertanya mengenai pembelajaran yang sesuai dengan permasalahan gambar. *Pictorial riddle* memiliki beberapa kelebihan satu di antaranya ialah dapat meningkatkan minat dan keaktifan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran di dalam kelas (Faiqah dan Rukmana, 2022:177). Sedangkan canva merupakan aplikasi desain yang menyediakan banyak template dan animasi yang bisa digunakan dalam proses pembelajaran. Aplikasi Canva memiliki beberapa kelebihan, satu di antaranya ialah dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran IPS. Aplikasi canva ini dipilih karena masih banyak para guru yang tidak memanfaatkan perkembangan teknologi di dalam proses pembelajaran di kelasnya.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif adalah proses pengumpulan data dengan menggunakan angka-angka sebagai alat menemukan keterangan apa yang ingin diketahui peneliti, metode penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen quasi eksperimental design. Terdapat dua jenis kelompok dalam quasi eksperimental design yaitu kelompok kontrol dan eksperimen. Desain dalam penelitian ini adalah Post-test Only Control Group Design. Dalam desain ini kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol tidak dipilih secara random. Dalam desain ini baik kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol dibandingkan. Penelitian ini menggunakan dua kelas yaitu Kelas



eksperimen yang mendapatkan perlakuan sedangkan kelas kontrol tidak mendapatkan perlakuan. Instumen pengumpulan data yang digunakan adalah lembar angket dan lembar tes, sumber data didapatkan melalui hasil angket dan tes yang telah di isi dan dikerjakan oleh siswa, setelah data terkumpul dilakukan analisis data menggunakan teknik analisis data yaitu uji t-tes dua sampel

Tempat penelitian dilakukan di SDN 10 Singkawang, Jl. Pahlawan, Gg. Argo, Roban, Kec. Singkawang Tengah, Kota Singkawang Prov. Kalimantan Barat. SDN 10 Singkawang kelas V memiliki dua ruang kelas yaitu kelas VA dan Kelas VB. Penelitian ini dilakukan pada semester ganjil tahun ajaran 2024/2025. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SDN 10 Singkawang tahun ajaran 2024/2025 yang berjumlah 59 orang. Sampel yang diambil dalam penelitian ini adalah Siswa kelas VA dan VB yang berjumlah 59 siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian yang didapatkan adalah sebagai berikut:

A. Minat Belajar

Apakah terdapat perbedaan minat belajar siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol pada mata pelajaran IPAS di kelas V SDN 10 Singkawang. Uji normalitas yang digunakan pada penelitian ini untuk menentukan skor data angket yang dikumpulkan berdistribusi normal atau tidak. Hasil analisis angket minat belajar IPAS siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Hitungan Uji Normalitas Data

Statistika	Kelas	
	Eksperimen	Kontrol
X ² hitung	3.380	2.404
Jumlah siswa	30	29
Taraf Kesukaran	5%	5%
X ² tabel	5.991	3.841
Keputusan	Ho diterima	
Kesimpulan	Berdistribusi Normal	

Berdasarkan tabel 1 hasil perhitungan uji normalitas menggunakan chi kuadrat pada kelas eksperimen diperoleh nilai X²hitung yaitu 3.380 dan data X²tabel yaitu 5.991. karena x²hitung \leq x²tabel maka dapat diketahui kelas eksperimen berdistribusi normal. Berdasarkan hasil perhitungan data kelas kontrol diperoleh nilai x²hitung yaitu 2.404 dan x²tabel yaitu 3.841 maka dapat diketahui x²hitung \leq x²tabel kelas kontrol berdistribusi normal. Maka untuk menemukan homogenitas data menggunakan rumus uji f.

Setelah data angket kelas eksperimen dan kelas kontrol dihitung dan didapatkan data berdistribusi normal, selanjutnya akan melakukan uji homogenitas dengan menggunakan uji f. Untuk menentukan pengambilan keputusan data homogen apabila fhitung < ftabel maka data homogen. Adapun hasil dari perhitungan uji homogenitas data dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2. Hasil Perhitungan Homogenitas Data

Statistika	Kelas	
	Eksperimen	Kontrol
Varians	3.76	2.63
Fhitung	1.427	
Jumlah Siswa	30	29
Taraf Kesukaran	5%	5%
Ftabel	1.875	
Kesimpulan	Data Homogen	

Berdasarkan tabel 2 hasil perhitungan data menggunakan rumus Fisher, pada kelas eksperimen diperoleh fhitung sebesar 1.427 dengan besar ftabel 1.875 karena fhitung < ftabel maka data kelas eksperimen dan kelas kontrol mempunyai varians yang sama atau homogen. Selanjutnya peneliti akan melakukan uji t dua sampel untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan minat belajar siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Maka selanjutnya dilakukan uji hipotesis untuk menguji kesamaan rata-rata kedua kelas menggunakan uji t dua sampel. Adapun hasil perhitungan uji t dua sampel dapat dilihat di tabel sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Perhitungan Uji T Dua Sampel

Kelompok	DK	A	thitung	Ttabel	keputusan
Kelas Eksperimen	57	5% (0,05)	3.798	2.000	Ha diterima
Kelas Kontrol					

Berdasarkan perhitungan di atas, diketahui thitung adalah 3.798 dan ttabel 2.000 diperoleh thitung > ttabel maka Ha diterima dan Ho ditolak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan minat belajar IPAS siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

B. Hasil Belajar

Apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol pada mata pelajaran IPAS di kelas V SDN 10 Singkawang. Uji normalitas yang digunakan pada penelitian ini untuk menentukan skor data post-test yang dikumpulkan berdistribusi normal atau tidak. Hasil analisis normalitas post-test hasil belajar IPAS siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. Hitungan Uji Normalitas Data

Statistika	Kelas	
	Eksperimen	Kontrol
X ² hitung	5,1201	6,0798
Jumlah siswa	30	29
Taraf Kesukaran	5%	5%
X ² tabel	7,8147	7,8147
Keputusan	Ho diterima	
Kesimpulan	Berdistribusi Normal	

Berdasarkan tabel 4 hasil perhitungan uji normalitas menggunakan chi kuadrat pada kelas eksperimen diperoleh nilai x²hitung yaitu 5.1201 dan data x²tabel yaitu 7.8147. karena x²hitung ≤ x²tabel, maka dapat diketahui kelas eksperimen berdistribusi normal. Berdasarkan hasil perhitungan data kelas kontrol diperoleh nilai x²hitung yaitu 6.0798 dan x²tabel yaitu 7.8147 maka dapat diketahui x²hitung ≤ x²tabel, kelas kontrol berdistribusi normal. Maka untuk

menemukan homogenitas data menggunakan rumus uji f, adapun hasil dari perhitungan uji homogenitas data dilihat pada tabel berikut

Tabel 5. Hasil Perhitungan Homogenitas Data

Statistika	Kelas	
	Eksperimen	Kontrol
Varians	112,64	126,11
Fhitung	0.32292	
Jumlah Siswa	30	29
Taraf Kesukaran	5%	5%
Ftabel	0.53541	
Keputusan	Ha diterima	
Kesimpulan	Data Homogen	

Berdasarkan tabel 5 hasil perhitungan data menggunakan rumus Fisher, pada kelas eksperimen diperoleh fhitung sebesar 0.32292 dengan besar ftabel 0.53541 karena fhitung < ftabel maka data kelas eksperimen dan kelas kontrol mempunyai varians yang sama atau homogen. Selanjutnya peneliti akan melakukan uji t dua sampel untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Maka selanjutnya dilakukan uji hipotesis untuk menguji kesamaan rata-rata kedua kelas menggunakan uji t dua sampel. Adapun hasil perhitungan uji t dua sampel dapat dilihat di tabel sebagai berikut:

Tabel 6. Hasil Perhitungan Uji T Dua Sampel

Kelompok	DK	A	Thitung	ttabel	keputusan
Kelas Eksperimen	57	5% (0,05)	3.19	2.00	Ha diterima
Kelas Kontrol					

Berdasarkan perhitungan di atas, diketahui thitung adalah 3.19 dan ttabel 2.00 diperoleh thitung > ttabel maka Ha diterima dan Ho ditolak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

C. Pengaruh model *pictorial riddle*

Seberapa besar pengaruh model *pictorial riddle* berbantuan aplikasi canva terhadap minat dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS di kelas V SDN 10 Singkawang. Untuk mengetahui besar pengaruh model *pictorial riddle* berbantuan aplikasi canva terhadap minat dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS materi Harmoni Dalam Ekosistem kelas V maka menggunakan rumus effect size. Adapun hasil dari perhitungan effect size disajikan pada tabel berikut:

Tabel 7. Hasil Perhitungan Effect Size Minat Belajar

Perhitungan Angket	Kelas	
	eksperimen	Kontrol
Rata-rata	69.6	61.1
Standar deviasi	1.90	1.59
Effect size	2.426	
Kriteria	Tinggi	
Kesimpulan	Penggunaan model <i>pictorial riddle</i> berbantuan canva berpengaruh besar terhadap minat belajar IPAS siswa	

Dari tabel 7 dapat dilihat bahwa effect size minat belajar siswa yaitu masuk ke dalam kriteria tinggi yang berada pada $Es > 0,8$. hal ini menunjukkan bahwa penggunaan model *pictorial riddle*

berbantuan aplikasi canva berpengaruh besar terhadap minat dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas V SD.

Tabel 8. Hasil Perhitungan Effect Size Hasil Belajar

Perhitungan Hasil Belajar	Kelas	
	Eksperimen	Kontrol
Rata-rata	76.67	67.59
Standar deviasi	6.12	5.11
Effect size	0.80	
Kriteria	Tinggi	
Kesimpulan	Penggunaan model <i>pictorial riddle</i> berbantuan canva berpengaruh besar terhadap hasil belajar IPAS siswa	

Dari tabel 8 dapat dilihat bahwa effect size hasil belajar siswa yaitu masuk ke dalam kriteria tinggi yang berada pada $Es > 0,8$. hal ini menunjukkan bahwa penggunaan model *pictorial riddle* berbantuan aplikasi canva berpengaruh besar terhadap minat dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas V SD.

Berdasarkan pengolahan data yang dilakukan didapatkan hasil bahwa terdapat perbedaan minat belajar antara kelas yang menggunakan model *pictorial riddle* berbantuan aplikasi canva dengan kelas yang tanpa menggunakan model *pictorial riddle* berbantuan aplikasi canva. Adanya perbedaan minat belajar siswa kelas eksperimen dan kontrol disebabkan oleh perlakuan yang diberikan pada masing-masing kelas berbeda-beda, kelas eksperimen pada saat proses pembelajaran menggunakan model *pictorial riddle* berbantuan aplikasi canva sedangkan kelas kontrol tanpa menggunakan model *pictorial riddle* berbantuan aplikasi canva dimana yang membedakan antara kelas eksperimen dan kontrol ialah penggunaan model pembelajaran yaitu model *pictorial riddle* berbantuan aplikasi canva.

Hasil analisis data angket minat belajar IPAS siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Sejalan dengan hasil penelitian bahwa kelas yang menggunakan model *pictorial riddle* berbantuan aplikasi canva dalam proses pembelajaran dengan kelas yang tanpa menggunakan model *pictorial riddle* berbantuan aplikasi canva terdapat perbedaan dimana pada kelas yang menggunakan model *pictorial riddle* berbantuan aplikasi canva sebagian besar siswa sudah mulai aktif dan mudah mengerti dengan materi yang telah disampaikan pada setiap pertemuan. Banyaknya jumlah siswa yang menjawab benar dalam menjawab pertanyaan yang diberikan. Siswa juga mulai aktif dan percaya diri untuk menaggapi jawaban dari siswa lain sehingga siswa yang lain ikut terminat untuk mengikuti pembelajaran. Proses pembelajaran yang menyenangkan membuat siswa lebih mudah memahami dan mengingat pelajaran serta membuat siswa lebih fokus pada saat pembelajaran berlangsung. Hal ini sejalan dengan penelitian dari Artini dkk. (2019:23) yang menyimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan pada minat belajar antara kelas yang diterapkannya model *pictorial riddle* berbantuan aplikasi canva dan tanpa diterapkannya model *pictorial riddle* berbantuan aplikasi canva. Hal tersebut dapat terjadi karena dengan menggunakan model *pictorial riddle* berbantuan aplikasi canva dapat membentuk kelompok kecil, mengerjakan tugas bersama, bertukar pikiran bersama kelompok, melatih ketelitian siswa dalam mencari jawaban dari *riddle* yang diberikan sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan yang merupakan salah satu cara yang dapat meningkatkan minat belajar siswa.

Sementara itu untuk kelas yang tanpa diterapkannya model *pictorial riddle* berbantuan aplikasi canva cenderung berpusat pada guru dan komunikasi bersifat satu arah. Proses pembelajaran pada kelas kontrol tanpa menggunakan model *pictorial riddle* berbantuan aplikasi canva siswa cenderung pasif, tidak semangat, mudah bosan, karena situasi pembelajaran yang kaku dan membosankan meskipun sudah menggunakan model problem based learning Siswa masih berbicara saat guru menjelaskan dan

siswa masih ada yang usil kepada temannya bahkan ada yang sibuk sendiri, sehingga dapat membuat minat belajar siswa rendah.

Hasil analisis data hasil belajar IPAS siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Sejalan dengan hasil penelitian bahwa kelas yang menggunakan model *pictorial riddle* berbantuan aplikasi canva dalam proses pembelajaran dengan kelas yang tanpa menggunakan model *pictorial riddle* berbantuan aplikasi canva terdapat perbedaan dimana pada kelas yang menggunakan model *pictorial riddle* berbantuan aplikasi canva sebagian besar siswa sudah mulai aktif dan mudah mengerti dengan materi yang telah disampaikan pada setiap pertemuan. Banyaknya jumlah siswa yang menjawab benar dalam menjawab pertanyaan yang diberikan. Siswa juga mulai aktif dan percaya diri untuk menaggapi jawaban dari siswa lain. Proses pembelajaran yang menyenangkan membuat siswa lebih mudah memahami dan mengingat pelajaran sehingga dapat berdampak baik pada hasil belajarnya. Hasil penelitian Adharica dkk. (2020:33-40) yang diketahui bahwa hasil belajar kognitif siswa di kelas yang menggunakan model *pictorial riddle* berbantuan aplikasi canva dan di kelas yang tanpa menggunakan model *pictorial riddle* berbantuan aplikasi canva memiliki perbedaan yang signifikan. Hal ini dikarenakan dengan menggunakan model *pictorial riddle* berbantuan aplikasi canva dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan membantu siswa untuk meningkatkan hasil belajar kognitifnya.

Sementara itu untuk kelas yang tanpa diterapkannya model *pictorial riddle* berbantuan aplikasi canva cenderung berpusat pada guru dan komunikasi bersifat satu arah. Proses pembelajaran pada kelas kontrol tanpa menggunakan model *pictorial riddle* berbantuan aplikasi canva siswa cenderung pasif, tidak semangat, mudah bosan, karena situasi pembelajaran yang kaku dan membosankan meskipun sudah menggunakan model problem based learning, Siswa masih berbicara saat guru menjelaskan dan siswa masih ada yang usil kepada temannya bahkan ada yang sibuk sendiri, sehingga dapat membuat hasil belajar siswa rendah.

Hasil perhitungan effect size tergolong tinggi pada kelas eksperimen, hal tersebut terjadi karena pada kelas eksperimen diberikan perlakuan dengan menerapkan model *pictorial riddle* berbantuan aplikasi canva sehingga sebagian besar siswa sudah mulai aktif dan mudah mengerti dengan materi yang telah disampaikan pada setiap pertemuan. Siswa juga mulai aktif dan percaya diri untuk menaggapi jawaban dari siswa lain. Hal ini dapat merangsang siswa dalam memahami materi pelajaran, bertanggung jawab dalam diskusi kelompok, dan mempermudah siswa mengingat materi yang diajarkan. Sementara itu pada kelas yang tanpa diterapkannya model *pictorial riddle* berbantuan aplikasi canva terdapat beberapa siswa yang cenderung pasif, tidak semangat, mudah bosan, karena situasi pembelajaran yang kaku dan membosankan.

Hal tersebut menunjukkan bahwa dengan menerapkan model *pictorial riddle* berbantuan aplikasi canva berpengaruh besar terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V. Hasil perhitungan effect size tergolong tinggi pada kelas eksperimen, hal tersebut terjadi karena pada kelas eksperimen diberikan perlakuan dengan menerapkan model *pictorial riddle* berbantuan aplikasi canva sehingga sebagian besar siswa sudah mulai aktif dan mudah mengerti dengan materi yang telah disampaikan pada setiap pertemuan. Banyaknya jumlah siswa yang menjawab benar dalam menjawab pertanyaan yang diberikan. Siswa juga mulai aktif dan percaya diri untuk menaggapi jawaban dari siswa lain. Hal ini dapat merangsang siswa dalam memahami materi pelajaran, bertanggung jawab dalam diskusi kelompok, dan mempermudah siswa mengingat materi yang diajarkan. Sementara itu pada kelas yang tanpa diterapkannya model *pictorial riddle* berbantuan aplikasi canva terdapat beberapa siswa yang cenderung pasif, tidak semangat, mudah bosan, karena situasi pembelajaran yang kaku dan membosankan. Hal ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Faiqah, F., N., & Rukmana, D. (2022) menjelaskan bahwa model *pictorial riddle* berbantuan aplikasi canva dikatakan dapat memberikan pengaruh yang signifikan dalam Terhadap Minat Belajar dan Penguasaan Konsep IPA Siswa Kelas IV. Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan hasil penelitian ini sesuai

dengan pendapat yang telah dipaparkan di atas bahwa model pictorial riddle berbantuan aplikasi canva berpengaruh besar terhadap minat dan hasil belajar IPAS siswa kelas IV SDN 10 Singkawang.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Penerapan model pictorial riddle berbantuan aplikasi Canva dalam proses pembelajaran memiliki pengaruh positif yang signifikan terhadap minat dan hasil belajar siswa. Kelas eksperimen yang menggunakan model ini menunjukkan tingkat minat belajar yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Siswa di kelas eksperimen lebih aktif, percaya diri, serta mudah memahami materi yang disampaikan. Proses pembelajaran yang menyenangkan juga membantu siswa lebih fokus, terlibat, dan meningkatkan kemampuan kognitif mereka. Sebaliknya, kelas kontrol yang tidak menggunakan model pictorial riddle berbantuan aplikasi Canva lebih didominasi pembelajaran yang berpusat pada guru dengan komunikasi satu arah. Hal ini menyebabkan siswa cenderung pasif, cepat bosan, dan kurang termotivasi, yang berdampak pada rendahnya hasil belajar mereka. Kesimpulan ini didukung oleh penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa model pictorial riddle berbantuan aplikasi Canva dapat menciptakan suasana pembelajaran interaktif dan menarik, mendorong siswa untuk bekerja dalam kelompok, melatih ketelitian, dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, model ini dapat menjadi strategi pembelajaran efektif untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, peneliti menyadari masih terdapat banyak keterbatasan dan kekeliruan dalam penelitian ini. Namun, dengan penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang bermanfaat. Bagi guru, diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang aktif dalam proses pembelajaran sehingga guru tidak lagi menjadi teacher center tetapi menjadi mediator maupun fasilitator untuk mengeksplorasi potensi, keberanian, serta minat siswa agar aktif dalam pembelajaran. Bagi sekolah, diharapkan dapat meningkatkan kolaborasi guru dalam kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran apa pun yang digunakan di sekolah sehingga permasalahan yang dihadapi oleh guru dalam kelas dapat diatasi bersama. Bagi peneliti selanjutnya, model *pictorial riddle* berbantuan aplikasi Canva sebaiknya dapat dilakukan dengan materi yang berbeda dengan mengukur aspek lain, seperti kemampuan pemahaman konsep, aktivitas pada saat proses pembelajaran, dan lain-lain. Selain itu, penggunaan model *pictorial riddle* berbantuan aplikasi Canva memerlukan pengarahan dan pemantauan dari guru pada saat pelaksanaannya, karena penggunaan model ini dapat menimbulkan kehebohan dan mengganggu kelas lain jika tidak diberi arahan dan pemantauan dengan baik.

REFERENSI

- Faiqah, F. N., & Rukmana, D. (2022). Pengaruh Model Pictorial Riddle Berbantuan Aplikasi Canva Terhadap Minat Belajar dan Penguasaan Konsep IPA Siswa Kelas IV. *Jurnal PGSD: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 15(2), 176-185.
- Masfuah, A. (2016). Pengaruh Media Visual Pada Materi Pembelajaran Terhadap Minat Belajar Peserta Didik. *Jurnal Tahsinia*, 2(2), 105.
- Suhelayanti dkk, (2023). Integrasi Teknologi Dalam Manajemen Pendidikan Islam: Meningkatkan Kinerja Guru Di Era Digital. *Universitas Islam Negeri Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung*, Undang- Undang No.20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 (Kemendikbud).
- Faiqah, F. N., & Rukmana, D. (2022). Pengaruh Model Pictorial Riddle Berbantuan Aplikasi Canva Terhadap Minat Belajar dan Penguasaan Konsep IPA Siswa Kelas IV. *Jurnal PGSD: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 15(2), 176-185.
- Adharica, A., Fanani, A., & Prastyo, D. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Tipe Pictorial Riddle Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN Belahantengah Mojosari. *Buana Pendidikan: Jurnal Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 16(30s), 33–40.



N. P. J. Artini, Wayan Muderawan, I Wayan Karyasa. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Proyek Terhadap Kecerdasan Emosional Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran IPA Indonesia*.