

# Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Berbasis Aplikasi Canva terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Madrasah Ibtidaiyah

Received: 20/11/2024 <sup>1</sup>Hijratul Rezky, <sup>2</sup>Rosdiana, <sup>3</sup>Munirah  
Universitas Islam Negeri Alauddin, Indonesia

Accepted: 16/12/2024 <sup>1</sup>[hijratulrezky99@gmail.com](mailto:hijratulrezky99@gmail.com) \*Corresponding author)

Published: 31/12/2024 <sup>2</sup>[rosdianasaid@uin-alauddin.ac.id](mailto:rosdianasaid@uin-alauddin.ac.id)

<sup>3</sup>[munirah@uin-alauddin.ac.id](mailto:munirah@uin-alauddin.ac.id)

## Abstract

The objective of this study is to determine the effect of using interactive media based on the Canva application on the learning motivation of fourth-grade students at Madrasah Ibtidaiyah in the Civics subject. The research method used is a pre experimental method with a one group pre test post test design. This study was conducted at MIS Muhammadiyah Bontoboddia, Gowa Regency. The population consisted of one fourth-grade class comprising 23 students, selected using a saturated sampling technique. Data collection was carried out using questionnaire sheets, and data analysis was conducted using the *t*-test. Hypothesis testing results with the *t*-test showed a Sig. (2-tailed) value of  $< a$  or  $0.000 < 0.05$ , indicating that  $H_0$  is rejected and  $H_a$  is accepted. Thus, it can be concluded that there is a significant difference in the average learning motivation before and after using interactive media based on the Canva application. This indicates a positive influence on the learning motivation of fourth-grade students at MIS Muhammadiyah Bontoboddia, Gowa Regency.

**Keywords:** interactive media; canva application; learning motivation

## Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui adanya pengaruh penggunaan media interaktif berbasis aplikasi Canva terhadap motivasi belajar peserta didik kelas IV Madrasah Ibtidaiyah pada mata pelajaran PPKn. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *pre experimental* dengan desain *one group pre test and post test*. Penelitian ini dilakukan di MIS Muhammadiyah Bontoboddia Kabupaten Gowa. Populasi yang digunakan adalah kelas IV yang terdiri dari 1 kelas sebanyak 23 peserta didik. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah dengan cara teknik *sampling* jenuh. Teknik pengumpulan data menggunakan lembar angket dan teknik analisis data menggunakan uji-*t*. Hasil pengujian hipotesis dengan menggunakan uji-*t* nilai Sig. (2-tailed)  $< a$  atau  $0,000 < 0,05$  maka dapat dikatakan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata motivasi belajar sebelum dan setelah penggunaan media interaktif berbasis aplikasi Canva sehingga berpengaruh positif terhadap motivasi belajar peserta didik kelas IV MIS Muhammadiyah Bontoboddia kabupaten Gowa.

**Kata kunci:** media interaktif; aplikasi canva; motivasi belajar

## Pendahuluan

Pendidikan merupakan upaya yang dilakukan secara sadar dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas manusia. Sebagai aktivitas yang berorientasi pada tujuan,

pelaksanaannya berlangsung melalui proses berkelanjutan di setiap jenis dan jenjang pendidikan. Dalam melaksanakan pendidikan dengan adanya pembelajaran merupakan hal yang tidak dapat dipisahkan, hal ini terdapat pada UU No. 20/2003 Bab I Pasal ayat 20 yaitu pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Dalam hal ini guru memiliki peran dalam melaksanakan pembelajaran. Menurut Davis dalam Adam (2023) konteks peran guru sebagai pemimpin yaitu pekerjaan yang dilakukan oleh guru untuk memberikan motivasi, mendorong dan membimbing sehingga mereka akan siap untuk mencapai tujuan belajar yang telah disepakati. Berdasarkan uraian tersebut, salah satu peran guru adalah memberikan motivasi kepada peserta didik karena dengan adanya motivasi di dalam diri peserta didik maka tujuan belajar akan tercapai secara optimal.

Mendorong motivasi peserta didik adalah salah satu aspek penting yang harus diperhatikan oleh seorang guru untuk memastikan keberhasilan pembelajaran. Dengan adanya motivasi belajar, peserta didik akan lebih termotivasi untuk terlibat dalam proses pembelajaran (Jumrawarsi dan Suhaili, 2021). Dalam upaya ini, guru tidak hanya bertugas mendorong peserta didik agar aktif belajar, tetapi juga membimbing mereka serta menanamkan dorongan untuk terus belajar secara konsisten, bahkan di luar lingkungan sekolah. Oleh karena itu meningkatkan motivasi belajar peserta didik merupakan tugas yang penting bagi seorang guru. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Abnisa (2020) yang mengatakan bahwa motivasi sebagai kekuatan yang menggerakkan dan mendorong terjadinya perilaku yang kemudian diarahkan pada tujuan tertentu.

Motivasi belajar memegang peranan penting dalam proses pembelajaran, karena peserta didik yang memiliki motivasi tinggi akan berupaya memahami materi yang diajarkan oleh guru dengan tekun dan sungguh-sungguh. Harapan untuk mencapai hasil yang optimal menjadi pendorong utama. Dengan motivasi yang kuat, peserta didik cenderung lebih berhasil dalam menjalani kegiatan belajarnya. Hal ini didukung oleh pendapat Susana et al (2021) yang menyatakan bahwa peserta didik yang memiliki motivasi yang kuat menunjukkan beberapa ciri-ciri tertentu. Mereka tekun dalam mengerjakan tugas, ulet menghadapi kesulitan, dan tidak mudah putus asa. Selain itu, mereka juga menunjukkan minat dalam memecahkan berbagai masalah, tidak menyukai tugas-tugas yang kurang meningkatkan kreativitas, serta tidak mudah melepaskan hal-hal yang diyakini. Peserta didik dengan motivasi yang kuat juga cenderung senang mencari dan memecahkan masalah atau soal-soal yang menantang.

Merujuk pada ciri-ciri motivasi yang tinggi, dapat disimpulkan bahwa tidak adanya ciri-ciri tersebut menunjukkan rendahnya motivasi belajar peserta didik. Peserta didik dengan motivasi belajar rendah cenderung mudah merasa bosan dan berusaha menghindari aktivitas belajar. Kondisi ini, jika dibiarkan, akan menghambat berlangsungnya proses pembelajaran secara maksimal.

Motivasi belajar dipengaruhi oleh dua jenis faktor, yaitu faktor intrinsik dan ekstrinsik. Faktor intrinsik berasal dari dorongan dalam diri individu, sementara faktor ekstrinsik muncul akibat pengaruh dari luar. Salah satu bentuk faktor ekstrinsik adalah

penggunaan media pembelajaran oleh guru dalam proses pengajaran. Media pembelajaran memiliki nilai dan manfaat untuk membangkitkan motivasi belajar peserta didik (Husna dan Supriyadi, 2023)

Proses pembelajaran dapat berlangsung secara optimal apabila guru memanfaatkan media pembelajaran sebagai alat bantu dalam menyampaikan materi. Oleh karena itu, untuk membantu peserta didik memahami materi yang diajarkan, guru menggunakan media pembelajaran sebagai pendukung. Hal ini didasari oleh pemahaman bahwa kemampuan guru dalam menyampaikan materi secara verbal memiliki keterbatasan tertentu, terutama dalam menyampaikan konsep-konsep yang kompleks. Guru dapat menghadapi tantangan tertentu jika materi pembelajaran tidak disampaikan dengan menggunakan media yang sesuai. Media pembelajaran yang tepat menjadi solusi untuk membantu menyampaikan informasi dengan lebih efektif dan mempermudah peserta didik dalam memahami materi (Salsabila et al., 2020).

Pembelajaran didalam ruang kelas senantiasa mengalami perkembangan, terutama dalam memanfaatkan teknologi untuk menyampaikan materi pembelajaran. Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam dunia pendidikan memberikan berbagai dampak signifikan. Dalam proses pembelajaran, terdapat kecenderungan untuk beralih dari sistem pendidikan yang berpusat pada guru (*teacher centered*) ke pendekatan yang lebih berfokus pada peserta didik (*student centered*). Selain itu, teknologi juga mendorong pengembangan serta perluasan metode pembelajaran terbuka atau jarak jauh di masyarakat, sekaligus menyediakan lebih banyak pilihan sumber belajar yang dapat diakses dengan mudah (Rosdiana, 2023). Diharapkan bahwa guru dapat memanfaatkan alat bantu teknologi yang disediakan oleh sekolah untuk meningkatkan efektivitas proses pengajaran. Melalui penggunaan alat bantu pengajaran tersebut, diharapkan terjadi inovasi dalam metode pembelajaran, sehingga pesan yang ingin disampaikan kepada peserta didik dapat lebih berhasil dan peserta didik pun menjadi lebih tertarik dengan adanya media yang digunakan.

Pada observasi yang dilakukan MIS Muhammadiyah Bontoboddia pada kelas IV, realitasnya menunjukkan bahwa guru jarang menggunakan media, terutama yang berbasis teknologi. Proses pembelajaran masih mengandalkan metode ceramah dan penugasan, menyebabkan sebagian besar peserta didik terlihat bosan dan kurang berminat, hanya sedikit yang benar-benar memahami materi. Selain itu sebagian besar peserta didik yang terlihat kurang serius dalam memperhatikan guru ketika sedang mengajar di depan kelas dan juga peserta didik yang malas dalam mencatat apa yang sudah ditulis oleh guru. Situasi ini memiliki dampak yang signifikan, karena dapat menurunkan motivasi peserta didik untuk belajar. Akibatnya, peserta didik lebih cenderung menghabiskan waktu untuk bermain dengan teman sebangkunya, yang pada gilirannya menyebabkan mereka kurang fokus pada materi yang disampaikan oleh guru.

Media yang digunakan untuk menarik minat belajar peserta didik dalam pendidikan tidak terbatas pada media cetak, melainkan juga mencakup media berbasis komputer yang memiliki potensi besar dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

Salah satu cara efektif untuk mencapai keberhasilan pembelajaran adalah dengan memanfaatkan media interaktif berbasis aplikasi seperti Canva, yang memungkinkan penyampaian materi secara lebih menarik dan kreatif. Penelitian yang dilakukan (Luaily, 2020) menunjukkan bahwa penggunaan Canva dapat meningkatkan motivasi peserta didik, menjadikan pembelajaran lebih interaktif dan menarik secara visual. Media pembelajaran interaktif memiliki peran penting dalam proses pendidikan oleh guru terhadap peserta didik, dimana materi disampaikan secara audio visual melalui video dan melibatkan partisipasi aktif dari peserta didik dalam pembelajaran (Widoyoningrum et al., 2023). Media interaktif dapat meningkatkan pembelajaran yang memungkinkan peserta didik terlibat aktif dengan materi, yang mengarah pada pemahaman yang mendalam (Richard Mayer, 2005). Penelitian yang dilakukan oleh Munawir (2024) menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif, seperti video animasi, permainan edukatif, dan aplikasi pembelajaran berbasis teknologi, terbukti lebih efektif dalam menarik perhatian peserta didik. Media tersebut dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik, yang pada gilirannya dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Dengan memanfaatkan aplikasi Canva untuk membuat media pembelajaran dapat menghasilkan pembelajaran yang interaktif, efektif dan efisien.

Penelitian ini memiliki kebaruan dalam penerapan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran interaktif yang dikaitkan langsung dengan peningkatan motivasi belajar peserta didik. Penelitian ini secara spesifik mengeksplorasi penggunaan aplikasi Canva sebagai alat yang mempermudah penyampaian materi secara audio visual seperti halnya dapat digunakan di gawai atau di laptop dan juga melibatkan peserta didik dalam pembelajaran yang menyenangkan karena selain materi yang dipelajari didalam media interaktif berbasis aplikasi Canva ini, peserta didik juga dapat bermain *games* dan menonton video yang berkaitan dengan materi pembelajaran sehingga peserta didik dapat bermain sambil belajar. Selain itu, penelitian ini juga menawarkan pandangan baru tentang aplikasi desain yang dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran yang efektif, efisien, dan menarik, dengan fokus pada peningkatan pemahaman peserta didik.

Berdasarkan masalah yang ditemukan yaitu motivasi belajar peserta didik yang cenderung rendah maka penelitian ini berusaha memberikan kontribusi dalam mengatasi masalah tersebut dengan menunjukkan bahwa aplikasi Canva sebagai media interaktif memiliki potensi besar yang akan membuat pembelajaran lebih menarik dan relevan dengan kebutuhan belajar peserta didik sehingga motivasi belajar peserta didik dapat meningkat secara signifikan.

## **Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode penelitian yaitu penelitian eksperimen. Bentuk eksperimen yang diambil adalah *pre experimental*. *Pre experimental design* adalah rancangan yang meliputi hanya satu kelompok atau kelas yang diberikan pra dan pasca uji (Sugiyono, 2017). Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *one group pre test post test design*. Dalam desain

ini, pengukuran dilakukan melalui dua tahap, yaitu *pre test* dan *pos test*. *Pre test* dilakukan sebelum peserta didik diberi perlakuan untuk mengetahui kondisi awal atau tingkat motivasi belajar mereka terhadap materi yang akan dipelajari. Desain penelitian dapat dilihat pada Tabel 1. Setelah perlakuan diberikan, berupa penggunaan media interaktif berbasis aplikasi Canva, dilakukan *pos test* untuk mengukur perubahan atau peningkatan motivasi yang terjadi pada peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran.

**Tabel 1** Desain Penelitian

Pre Test	Treatment	Post Test
O <sub>1</sub>	X	O <sub>2</sub>

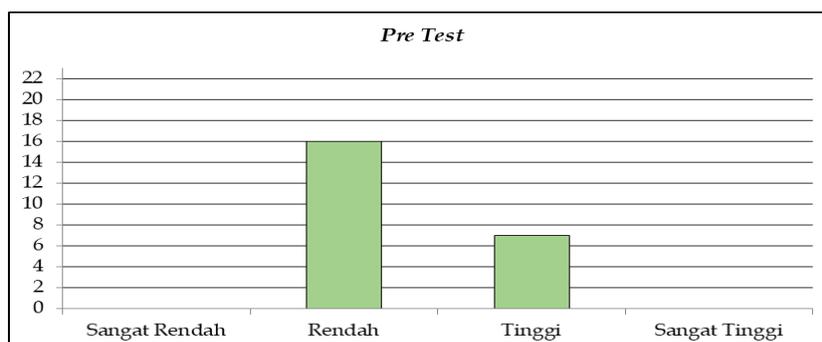
Penelitian ini dilakukan di MIS Muhammadiyah Bontoboddia tahun ajaran 2024/2025 dengan populasi penelitian yaitu semua peserta didik kelas IV MIS Muhammadiyah Bontoddia berjumlah 23 orang. Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik sampling jenuh. Teknik pengumpulan data menggunakan angket dengan isi pernyataan sebanyak 25 butir yang dijadikan sebagai *pre test* dan *post test*. Adapun teknik analisis data yang digunakan adalah statistik deskriptif dan statistik inferensial berupa uji normalitas dan uji hipotesis. Pada pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji t yaitu *paired sample t-test*.

### Hasil

Berdasarkan data penelitian yang telah dianalisis, maka dapat diketahui dengan membandingkan nilai *pre test* dan *post test* yang telah dilakukan. Sehingga diperoleh *pre test* pada peserta didik sebanyak 23 orang dengan rata-rata motivasi belajar yaitu 59 dan *post test* dengan rata-rata motivasi belajar 80. Jika dilihat dari frekuensi motivasi belajar setelah *pre test*, maka dapat diketahui bahwa terdapat 16 peserta didik yang menunjukkan skor dengan kategori rendah dengan persentase 70% dan terdapat 7 peserta didik yang menunjukkan skor dengan kategori tinggi dengan persentase 30%. Berdasarkan persentase di atas maka dapat dikategorikan bahwa sebagian besar motivasi belajar peserta didik sebelum diajar dengan menggunakan media interaktif berbasis aplikasi Canva pada kategori rendah. Kategorisasi *Pre Test* dapat dilihat pada Tabel 2 dan Gambar 1.

**Tabel 2** Kategorisasi *Pre Test*

Rentang Nilai	Frekuensi	Persentase	Kategori
25-43	0	0%	Sangat Rendah
44-62	16	70%	Rendah
63-81	7	30%	Tinggi
82-100	0	0%	Sangat Tinggi

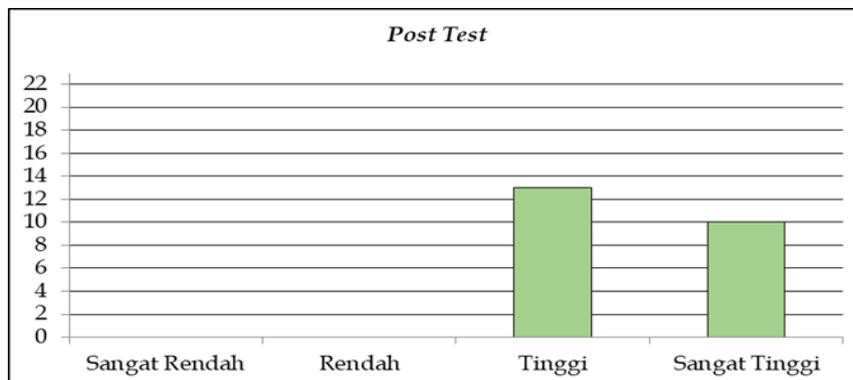


**Gambar 1** Diagram *Pre Test*

Sedangkan pada motivasi belajar setelah *post test*, diketahui bahwa terdapat 13 peserta didik yang menunjukkan skor dengan kategori tinggi dengan persentase 57% dan terdapat 10 peserta didik yang menunjukkan skor dengan kategori sangat tinggi dengan persentase 43%. Berdasarkan persentase tersebut maka dapat dikategorikan bahwa sebagian besar motivasi belajar peserta didik setelah diajar dengan menggunakan media interaktif berbasis aplikasi Canva pada kategori tinggi. Kategorisasi *Post Test* dapat dilihat pada Tabel 3 dan Gambar 2.

**Tabel 3** Kategorisasi *Post Test*

Rentang Nilai	Frekuensi	Persentase	Kategori
25-43	0	0%	Sangat Rendah
44-62	0	0%	Rendah
63-81	13	57%	Tinggi
82-100	10	43%	Sangat Tinggi



**Gambar 2** Diagram *Post Test*

Data hasil *pre test* dan *post test* diuji normalitas sebagai prasyarat sebelum melakukan uji hipotesis, uji normalitas yang digunakan adalah uji *shapiro wilk*. Hasil uji normalitas disajikan pada Tabel 4.

**Tabel 4** Uji Normalitas

	Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.
Pretest	.971	23	.707
Posttest	.944	23	.219

Pada tabel 4, uji normalitas menggunakan *Shapiro-Wilk* menghasilkan nilai signifikansi (sig) untuk *pre test* sebesar 0,707 dan untuk *post test* sebesar 0,219. Karena

nilai signifikansi tersebut lebih besar dari  $\alpha = 0,05$ , dapat disimpulkan bahwa data *pre test* dan *post test*, atau skor motivasi belajar peserta didik kelas IV, berdistribusi normal.

Berdasarkan uji normalitas, data yang diperoleh dari hasil angket dalam penelitian ini berdistribusi normal. Oleh karena itu, uji hipotesis dapat dilakukan menggunakan rumus uji-t berpasangan (*paired sample t-test*). Dalam penelitian ini, rumus yang digunakan adalah uji-t untuk mengetahui apakah ada perbedaan setelah penerapan media interaktif berbasis aplikasi Canva. Hasil uji *paired sample t-test* ditentukan berdasarkan nilai signifikansi yang diperoleh, yang selanjutnya digunakan untuk mengambil keputusan dalam penelitian. Hasil pengujian hipotesis yang dilakukan dengan bantuan program aplikasi SPSS disajikan pada Tabel 5.

Tabel 5 Uji Hipotesis

	Paired Differences					T	Df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 Pretest Posttest	-21.174	5.323	1.110	-23.476	-18.872	-19.078	22	.000

Berdasarkan tabel di atas, hasil uji *paired sample t-test* diperoleh nilai signifikansi (*2-tailed*) sebesar 0,000. Nilai signifikansi yang diperoleh tersebut lebih kecil dari  $\alpha$  ( $0,000 < 0,05$ ). Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan terhadap rata-rata skor motivasi belajar yang signifikan pada nilai *pre test* dan *posttest* menggunakan media interaktif berbasis aplikasi Canva di kelas IV MIS Muhammadiyah Bontoboddia Kabupaten Gowa.

Pengambilan keputusan menjelaskan bahwa jika terdapat perbedaan  $O_1$ : nilai *pre test* (sebelum menggunakan media interaktif berbasis aplikasi Canva) dengan  $O_2$  : nilai *post test* (setelah menggunakan media interaktif berbasis aplikasi Canva), dimana jika  $O_2 > O_1$ , maka penggunaan media interaktif berbasis aplikasi Canva berpengaruh positif terhadap motivasi belajar peserta didik. Hal ini dapat dilihat dari hasil rata-rata yang ditunjukkan dimana  $80 > 59$ .

Hasil observasi juga menunjukkan bahwa peserta didik sangat tertarik dengan materi yang disampaikan, aktif berpartisipasi dalam diskusi kelas, serta berani mengajukan pertanyaan untuk memperdalam pemahaman. Kolaborasi dalam kelompok berjalan efektif dengan anggota kelompok. Selain itu, peserta didik dapat mempertahankan konsentrasi dengan baik meskipun terdapat gangguan kecil dari lingkungan sekitar.

### Diskusi

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada motivasi belajar peserta didik setelah diberikan perlakuan menggunakan media interaktif berbasis aplikasi Canva. Sebelum perlakuan, mayoritas motivasi belajar peserta didik berada pada kategori rendah dengan rata-rata skor 59, dan hanya 30% peserta didik yang berada pada kategori tinggi. Setelah perlakuan, rata-rata skor meningkat menjadi 80, dengan 57% peserta didik berada pada kategori tinggi dan 43% berada pada

kategori sangat tinggi. Perbedaan rata-rata yang signifikan ini didukung oleh hasil uji *paired sample t-test* dengan nilai signifikansi 0,000 ( $p < 0,05$ ), yang mengonfirmasi bahwa media interaktif berbasis Canva memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar peserta didik.

Peningkatan motivasi ini sejalan dengan penelitian Sari et al (2024) yang menyebutkan bahwa media teknologi digital yang menonjolkan aspek visual dan interaktif mampu meningkatkan minat serta fokus peserta didik terhadap materi pembelajaran. Hal ini juga sesuai dengan temuan oleh Sari dan Alfiyan 2023 yang menunjukkan bahwa aplikasi digital yang dirancang dengan elemen kreatif dapat mendorong peserta didik untuk lebih terlibat secara aktif dalam proses belajar. Dalam konteks teori motivasi belajar, temuan ini mendukung pandangan (Woolfolk, 2008) yang menyatakan bahwa pembelajaran yang memanfaatkan pengalaman yang menarik dan menyenangkan dapat meningkatkan motivasi intrinsik peserta didik.

Penelitian ini memberikan kontribusi yang signifikan dengan memperkenalkan aplikasi Canva, yang umumnya dikenal sebagai alat desain grafis, sebagai media interaktif dalam pembelajaran. Penelitian ini menunjukkan bahwa aplikasi yang awalnya tidak dirancang untuk pendidikan dapat diadaptasi untuk meningkatkan kualitas pengajaran. Kebaruan ini menunjukkan potensi inovasi dalam memanfaatkan teknologi untuk kebutuhan pendidikan.

Hasil penelitian ini menambahkan perspektif baru pada literatur yang ada dengan memperluas fokus pada penggunaan teknologi digital dalam pembelajaran. Penelitian sebelumnya, seperti yang dilakukan oleh Fitria dan Muthi (2024), telah menunjukkan manfaat multimedia melalui gawai dalam pembelajaran sains untuk meningkatkan pemahaman konsep dan motivasi belajar. Namun, penelitian ini memberikan kontribusi baru dengan mengeksplorasi penerapan teknologi berbasis desain visual, seperti aplikasi Canva, yang dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik secara umum, tanpa terbatas pada satu bidang studi karena media ini digunakan pada pembelajaran pendidikan Pancasila dan dapat diakses melalui gawai ataupun menggunakan laptop. Perspektif ini penting karena menunjukkan bahwa teknologi berbasis desain tidak hanya efektif dalam menyampaikan materi, tetapi juga dalam memotivasi peserta didik melalui tampilan visual yang menarik dan interaktif.

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan, seperti cakupan subjek yang terbatas pada satu kelas dengan 23 peserta didik, rancangan *pre eksperimen* yang tidak melibatkan kelompok pembanding, serta durasi penelitian yang singkat sehingga belum dapat mengevaluasi efek jangka panjang. Namun, penelitian ini memberikan implikasi penting, seperti mendorong guru untuk memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran interaktif, mendukung teori bahwa media audio visual dapat meningkatkan motivasi belajar, dan memberikan dasar bagi pengambil kebijakan untuk mengintegrasikan teknologi dalam pendidikan. Dari segi keberlanjutan, penelitian ini mendorong eksplorasi lebih lanjut untuk menguji efektivitas media serupa dalam berbagai konteks pembelajaran, sehingga temuan ini dapat diterapkan secara lebih relevan dan berdampak luas di era digital.

## **Kesimpulan**

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Canva berkontribusi signifikan dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik di tingkat sekolah dasar, khususnya kelas IV MIS Muhammadiyah Bontobodda. Temuan ini didasarkan pada hasil analisis data yang menunjukkan peningkatan motivasi belajar peserta didik dari kategori rendah sebelum perlakuan menjadi kategori setelah penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi Canva. Hasil analisis statistik juga menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan secara statistik, yang memperkuat kesimpulan bahwa penggunaan Canva berpengaruh positif terhadap motivasi belajar. Hal tersebut juga didukung dengan aktivitas peserta didik yang menunjukkan bahwa mereka lebih tertarik pada materi, aktif berdiskusi, berani bertanya, dan mampu bekerja sama dengan baik dalam kelompok. Mereka juga dapat mempertahankan konsentrasi meskipun ada gangguan kecil sehingga hal ini mendukung adanya pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Canva.

## **Referensi**

- Abnisa, A. P. (2020). Konsep Motivasi Pembelajaran. *Jurnal Asy-Syukriyyah*, 21(02), 124–142. <https://doi.org/10.36769/asy.v21i02.114>
- Adam, A. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Audio Visual Terhadap Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Journal of Contemporary Issue in Elementary Education*, 1(1), 29–37. <https://doi.org/10.33830/jciee.v1i1.5027>
- Ghifa faizah Fitria, & Ibnu Muthi. (2024). Strategi Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa Melalui Pemanfaatan Media Digital Interaktif Pada Penggunaan Aplikasi Pembelajaran Berbasis Smartphone. *Jurnal Ilmiah Multidisipin*, 2(8), 360–364. Retrieved from <https://ejournal.lumbungpare.org/index.php/jim/article/view/386>
- Husna, K., & Supriyadi, S. (2023). Peranan Manajemen Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *AL-MIKRAJ Jurnal Studi Islam Dan Humaniora* (E-ISSN 2745-4584), 4(1), 981–990. <https://doi.org/10.37680/almikraj.v4i1.4273>
- Jumrawarsi, J., & Suhaili, N. (2021). Peran Seorang Guru Dalam Menciptakan Lingkungan Belajar Yang Kondusif. *Ensiklopedia Education Review*, 2(3), 50–54. <https://doi.org/10.33559/eer.v2i3.628>
- Luaily, N. (2020). The use of 'Canva for Education' and the students' Perceptions of its Effectiveness in The Writing Procedure Text. *Budapest International Research and Critics Institute-Journal (BIRCI-Journal)*, 5(1), 6368–6375. <https://doi.org/doi.org/10.33258/birci.v5i1.4359>
- Muhammad Syaifullah. (2020). Urgensi Media Pembelajaran Ditinjau Dari Karakteristik Fisik Dan Psikomotorik Anak Usia Dasar. *At-Taahdzib: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 5(1), 1–28.
- Munawir, Rofiqoh, A., & Khairani, I. (2024). Peran Media Interaktif Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran SKI Di Madrasah

- Ibtidaiyah. *Jurnal Al-Azhar Indonesia Seri Humaniora*, 9(1), 63–71. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.36722/sh.v9i1.2828>
- Richard Mayer. (2005). *The Cambridge Handbook Of Multimedia Learning*. University Press.
- Rosdiana. (2023). *Pengembangan Profesi Keguruan. Jariah Publishing Intermedia*.
- Salsabila, U. H., Sofia, M. N., Seviarica, H. P., & Hikmah, M. N. (2020). Urgensi Penggunaan Media Audiovisual Dalam Meningkatkan Motivasi Pembelajaran Daring Di Sekolah Dasar. *INSANIA: Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan*, 25(2), 284–304. <https://doi.org/10.24090/insania.v25i2.4221>
- Sari, D. N., & Alfiyan, A. R. (2023). Peran Adaptasi Game (Gamifikasi) dalam Pembelajaran untuk Memperkuat Literasi Digital: Systematic Literature Review. *UPGRADE: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 1(1), 43–52. <https://doi.org/10.30812/upgrade.v1i1.3157>
- Sari, M., Elvira, D. N., Aprilia, N., Dwi R, S. F., & Aurelita M, N. (2024). Media Pembelajaran Berbasis Digital Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Warta Dharmawangsa*, 18(1), 205–218. <https://doi.org/10.46576/wdw.v18i1.4266>
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D)*. Alfabeta.
- Susana, H., Afidah, M., Wahyuni, S., & Khudri Sembiring, A. (2021). Analisis Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Menggunakan Media Google Classroom. *Bio-Lectura*, 8(1), 71–78. <https://doi.org/10.31849/bl.v8i1.6583>
- Widoyoningrum, S., Andriani, A., & Lazulfa, I. (2023). Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Keterampilan Mengajar Bagi Guru Di Era Society 5.0. *Prosiding Seminar Nasional Sains, Teknologi, Ekonomi, Pendidikan Dan Keagamaan (SAINSTEKNOPAK)*, 7, 303–308.
- Woolfolk, A. (2008). *Educational Psychology*. Allyn & Bacon.