

Pengaruh Pemanfaatan Canva Interaktif Sebagai Media Ajar untuk Meningkatkan Daya Tarik Siswa di MI Darun Najah Kwangsari

Nailil Faizah (222071200008)

PEMBIMBING:

Dr. Nurdyansyah, Sp.d., M.Pd
M.Pd

PENGUJI1 :

Dr. Ida Rindaningsih, S.Pd.,

PENGUJI 2 : Dr. Anita Puji Astutik, M.Pd.I



LATAR BELAKANG

- Perkembangan teknologi menuntut pembelajaran yang inovatif
- Siswa MI mudah bosan jika pembelajaran bersifat konvensional
- Media pembelajaran visual dibutuhkan sesuai karakteristik siswa MI
- Canva interaktif menawarkan tampilan menarik dan mudah digunakan
- Daya tarik belajar penting untuk meningkatkan keterlibatan siswa

RUMUSAN MASALAH

Apakah terdapat pengaruh yang signifikan dari pemanfaatan Canva interaktif sebagai media ajar terhadap peningkatan daya tarik belajar siswa di MI Darun Najah Kwangsang?

HASIL PENELITIAN

Aspek	Kelas Kontrol (tanpa Canva)	Kelas Eksperimen (dengan Canva)	Selisih
Skor observasi	25 dari 32	31 dari 32	+6 poin
Persentase observasi	78,13%	96,88%	+18,75%
Rata-rata post-test	24,75	28,42	+3,67 poin
Nilai Sig. (2-tailed)	—	0,006	Signifikan (< 0,05)

Kesimpulan Efektivitas

Canva dinyatakan **efektif** karena:

Meningkatkan daya tarik belajar sebesar 18,75% berdasarkan observasi (dari 78,13% menjadi 96,88%).

Meningkatkan rata-rata skor post-test sebesar 3,67 poin (dari 24,75 menjadi 28,42).

Perbedaan signifikan dengan nilai Sig. $0,006 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima.

Jadi, **efisiensi/efektivitas yang dipakai** dalam penelitian ini adalah **efektivitas Canva dalam meningkatkan daya tarik belajar siswa**, yang diukur melalui observasi dan post-test, bukan efisiensi waktu atau biaya pembuatan media.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan Canva interaktif berpengaruh signifikan terhadap daya tarik belajar siswa kelas 3 di MI Darun Najah Kwangsari (Sig. 0,006 < 0,05). Temuan ini dapat dijelaskan melalui teori ARCS John Keller, di mana Canva berhasil memenuhi keempat komponen motivasi: **Attention** (tampilan visual menarik), **Relevance** (materi sesuai karakteristik siswa MI), **Confidence** (kesempatan berpartisipasi aktif), dan **Satisfaction** (pembelajaran menyenangkan dengan permainan). Hasil ini juga didukung oleh **Cognitive Theory of Multimedia Learning** Richard Mayer, yang menyatakan bahwa kombinasi visual-verbal dalam Canva membantu siswa memproses informasi lebih efektif. Perbedaan skor daya tarik belajar sebesar 3,67 poin (28,42 vs 24,75) menunjukkan bahwa media pembelajaran merupakan faktor penting yang memengaruhi minat siswa. Temuan ini konsisten dengan penelitian terdahulu (Wahyuni et al., Hajar et al., Nurpiani) yang membuktikan Canva meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa SD. Variasi kegiatan pembelajaran (slide Canva, Spin the Wheel, permainan kelompok) menciptakan pengalaman belajar yang tidak monoton dan mendorong partisipasi aktif siswa. Dengan demikian, Canva terbukti efektif sebagai alternatif media pembelajaran yang membantu guru MI menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, aktif, dan menyenangkan.

TEMUAN PENTING

- Penelitian ini menemukan bahwa pemanfaatan Canva interaktif sebagai media ajar memberikan pengaruh signifikan terhadap daya tarik belajar siswa kelas 3 di MI Darun Najah Kwangsan, dengan hasil uji Independent Samples t-Test menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) $0,006 < 0,05$ sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Kelas eksperimen yang menggunakan Canva memperoleh skor observasi 31 dari 32 (96,88%) dan rata-rata post-test 28,42, lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang hanya mencapai skor 25 dari 32 (78,13%) dan rata-rata post-test 24,75, dengan selisih 3,67 poin. Canva berhasil meningkatkan daya tarik belajar melalui penyajian materi visual yang menarik, kombinasi warna harmonis, ilustrasi informatif, dan tata letak sistematis yang memudahkan siswa fokus, serta dipadukan dengan aktivitas interaktif seperti Spin the Wheel dan permainan kelompok di lapangan yang menciptakan pembelajaran tidak monoton. Temuan ini sejalan dengan teori ARCS John Keller (Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction) dan Cognitive Theory of Multimedia Learning Richard Mayer, yang menjelaskan bahwa kombinasi visual-verbal dan pengalaman belajar yang menyenangkan dapat meningkatkan perhatian, partisipasi aktif, antusiasme, dan kenyamanan siswa selama pembelajaran. Dengan demikian, Canva terbukti efektif sebagai alternatif media pembelajaran yang membantu guru MI menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, inovatif, dan adaptif dengan karakteristik siswa di era digital tanpa mengabaikan nilai-nilai pendidikan Islam.

MANFAAT PENELITIAN

- Penelitian ini memberikan manfaat praktis bagi guru Madrasah Ibtidaiyah sebagai referensi dalam merancang pembelajaran yang lebih inovatif, kreatif, dan adaptif dengan teknologi digital, sekaligus menjadi alternatif media pembelajaran yang terbukti efektif meningkatkan daya tarik belajar siswa. Bagi sekolah, hasil penelitian ini dapat menjadi dasar kebijakan untuk mendukung pemanfaatan media pembelajaran digital dalam kegiatan belajar mengajar. Bagi peserta didik, penggunaan Canva diharapkan dapat meningkatkan ketertarikan, semangat, dan partisipasi aktif dalam mengikuti pembelajaran yang lebih menyenangkan. Secara akademis, penelitian ini memperkaya literatur tentang pemanfaatan media ajar digital dalam konteks madrasah berbasis nilai-nilai keislaman, sekaligus mengisi kesenjangan penelitian karena sebelumnya sebagian besar studi tentang Canva lebih berfokus pada Sekolah Dasar umum dan aspek hasil belajar atau motivasi umum, bukan daya tarik belajar siswa MI secara khusus. Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini dapat dikembangkan dengan sampel yang lebih luas, waktu penelitian yang lebih panjang, serta variabel atau materi pembelajaran yang berbeda untuk memperkuat temuan tentang efektivitas Canva dalam konteks pendidikan Islam. Pada akhirnya, penelitian ini diharapkan mendukung lahirnya generasi siswa MI yang tidak hanya cerdas secara kognitif, tetapi juga aktif, kreatif, memiliki literasi digital yang baik, serta tetap menjunjung tinggi nilai-nilai karakter dan akhlak mulia sesuai tujuan pendidikan Islam.

REFERENSI

- M. Nasir and S. Sutiah, "Pengintegrasian Teknologi dalam Pembelajaran di Era Digital (Sebuah Kajian Pustaka)," *Literasi J. Ilmu Pendidik.*, vol. 16, . no. 1, p. 66, 2025, doi: 10.21927/literasi.2024.16(1).66-77.[[ppl-ai-file-upload.s3.amazonaws](#)]
- M. Rodhiyana, "Peran Strategis Guru Dalam Pendidikan dan Masyarakat: Tantangan dan Inovasi di Era Digital," *Spektra J. Ilmu-Ilmu Sos.*, vol. 7, no. 1, pp. 202–220, 2025.[[ppl-ai-file-upload.s3.amazonaws](#)]
 - L. N. Imani et al., "Upaya Meningkatkan Antusias Belajar Siswa Sekolah Dasar," *J. Prim. Edu*, vol. 1, no. 1, pp. 11–18, 2023.[[ppl-ai-file-upload.s3.amazonaws](#)]
 - M. T. Kharissidqi and V. W. Firmansyah, "Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Yang Efektif," *Indones. J. Educ. Humanit.*, vol. 2, no. 4, pp. 108–113, 2022.[[ppl-ai-file-upload.s3.amazonaws](#)]
 - A. Hidayatullah, F. P. Artharina, S. Sumarno, and E. Rumiarc, "Penggunaan Aplikasi Canva pada Pembelajaran di Sekolah Dasar," *J. Educ. FKIP UNMA*, vol. 9, no. 2, pp. 943–947, 2023, doi: 10.31949/educatio.v9i2.4823.[[ppl-ai-file-upload.s3.amazonaws](#)]
 - A. Ali, S. Dea Venica, W. Aini, and A. Faisal Hidayat, "Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar," *J. Inf. Syst. Educ. Dev.*, vol. 3, no. 1, pp. 1–6, 2025, doi: 10.62386/jised.v3i1.115.[[ppl-ai-file-upload.s3.amazonaws](#)]
 - I. Restu Kurnia and Titin Sunaryati, "Media Pembelajaran Video Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa," *J. Educ. FKIP UNMA*, vol. 9, no. 3, pp. 1357–1363, 2023, doi: 10.31949/educatio.v9i3.5579.[[ppl-ai-file-upload.s3.amazonaws](#)]
 - D. A. Susanti, N. Sultonurohmah, and E. D. Purwitasari, "The Effectiveness of Using Canva Application as A Science Learning Media in Elementary Schools," *BASICA J. Arts Sci. Prim. Educ.*, vol. 4, no. 2, pp. 89–100, 2025, doi: 10.37680/basic.v4i2.6393.[[ppl-ai-file-upload.s3.amazonaws](#)]
 - N. Nurhayati, "Motivasi Belajar Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 1 Belawa Kab. Wajo (Perspektif Teori ARCS)," *Lentera Pendidik. J. Ilmu Tarb. dan Kegur.*, vol. 17, no. 2, pp. 272–280, 2014, doi: 10.24252/lp.2014v17n2a9.[[ppl-ai-file-upload.s3.amazonaws](#)]
 - A. G. A. Putra, W. Oktavian, Supriyadi, and J. S. Hermawan, "Pengaruh Media Pembelajaran Canva Interaktif Terhadap Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar," *NUSRA J. Penelit. dan Ilmu Pendidik.*, vol. 5, no. 4, pp. 1834–1840, 2024.[[ppl-ai-file-upload.s3.amazonaws](#)]
 - R. A. Hanum, I. Mirawati, and K. El Karimah, "Mengembangkan Pesan Whatsapp tentang Edukasi Mindful Parenting dengan Prinsip Cognitive Theory of Multimedia Learning," *AGUNA J. Ilmu Komun.*, vol. 4, no. 01, p. 75, 2023.[[ppl-ai-file-upload.s3.amazonaws](#)]

REFERENSI

- C. Asri Budiningsih, "Karakteristik Siswa Sebagai Pijakan Dalam Penelitian Dan Metode Pembelajaran," *Cenderawasih Pendidik.*, no. 1, pp. 160–173, 2011. [[ppl-ai-file-upload.s3.amazonaws](#)]
- F. F. Anesya and M. Mansurdin, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar," *e-Jurnal Inov. Pembelajaran Sekol. Dasar*, vol. 11, no. 2, p. 185, 2023, doi: 10.24036/e-jipsd.v11i2.14483. [[ppl-ai-file-upload.s3.amazonaws](#)]
- G. Kartikasari, "Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Materi Sistem Pencernaan Manusia: Studi Eksperimen pada Siswa Kelas V MI Miftahul Huda Pandantoyo," *J. Din. Penelit.*, vol. 16, no. 1, 2016, doi: 10.21274/dinamika.2016.16.1.59-77. [[ppl-ai-file-upload.s3.amazonaws](#)]
- M. G. Isnawan, U. Nahdlatul, and W. Mataram, *KUASI-EKSPERIMEN*, no. January. 2020. [[ppl-ai-file-upload.s3.amazonaws](#)]
- R. P. Riani, "Pengaruh Penerapan Metode Targhib Tarhib Terhadap Pengetahuan Dan Sikap Peserta Didik (Kuasi Eksperimen pada Mata Pelajaran PAI Kelas VIII SMP Pasundan 4 Bandung)," *TARBAWY Indones. J. Islam. Educ.*, vol. 1, no. 1, p. 25, 2014, doi: 10.17509/t.v1i1.3758. [[ppl-ai-file-upload.s3.amazonaws](#)]
- I. Abraham and Y. Supriyati, "Quasi-Experimental Design in Education: Literature Review," *J. Ilm. Mandala Educ.*, vol. 8, no. 3, pp. 2476–2482, 2022, doi: 10.36312/jime.v8i3.3800. [[ppl-ai-file-upload.s3.amazonaws](#)]
- S. Abdullah et al., *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. 2022. [[ppl-ai-file-upload.s3.amazonaws](#)]
- S. Rahmatillah, K., Sriwijayanti, R. P., Hattarina, "Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPAS Materi Bagian Tubuh Tumbuhan Kleas IV di SD Negeri Pohsangit Kidul 1," *Kalam Cendekia J. Ilm. Keependidikan*, vol. 13, no. 2, pp. 167–186, 2021. [[ppl-ai-file-upload.s3.amazonaws](#)]
- N. Herawati, N. Nuryani, A. E. Saputra, S. D. N. Banyuasin, W. Han, and N. A. Abdrahim, "Pemanfaatan Canva dalam Pembelajaran Interaktif : Kajian Kualitatif Politeknik Prasetya Mandiri , Indonesia berfokus pada pemanfaatan Canva dalam pembelajaran interaktif untuk siswa Sekolah Dasar ," *J. Penelit. Rumpun Ilmu Tek.*, vol. 4, no. April, p. 101302, 2023. [[ppl-ai-file-upload.s3.amazonaws](#)]
- A. N. Safitri, S., Rahman, A., Nuraini., Zulnurni., Isnayanti, "Canva Interactive Media Increase Elementary Students Learning Interest: Media Canva Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar," *Acad. Open*, vol. 11, no. 1, pp. 1–4, 2026, doi: 10.21070/acopen.11.2026.14005. [[ppl-ai-file-upload.s3.amazonaws](#)]

REFERENSI

- Z. Rokmanah, S., Andriana, E., Novitasari, "Efektivitas penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Canva terhadap hasil belajar matematika siswa sekolah dasar," *J. Educ. FKIP UNMA*, vol. 9, no. 2, pp. 812–825, 2023. [[ppl-ai-file-upload.s3.amazonaws](#)]
- S. Kaharudin., Muslimin., "Pemanfaatan Canva Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa," *J. Sekol. PGSD FIP UNEMED*, vol. 10, no. 1, pp. 251–259, 2025. [[ppl-ai-file-upload.s3.amazonaws](#)]
- V. F. Egi, Fransiskus, Melati, "Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Canva Terhadap Minat Belajar IPAS Siswa Kelas V SDN 04 Bengkayang," *Didakt. J. Ilm. PGSD FKIP Univ. Mandiri*, vol. 2, no. 2, pp. 306–312, 2024. [[ppl-ai-file-upload.s3.amazonaws](#)]
- M. Belajar, S. Kelas, and V. I. Sd, "Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Canva Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas VI SD," *Pendas J. Ilm. Pendidik. Dasar*, vol. 09, 2024. [[ppl-ai-file-upload.s3.amazonaws](#)]
- Mu'afra Fahu Rozaky, Muhammad Abdul Majid, Lintang Ardipratiwi, Yona Rahmawati, Jeihan Salma Aprillia Sari, and Ali Ismunadi, "Penerapan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V SD Negeri Gondoriyo," *JISPENDIORA J. Ilmu Sos. Pendidik. Dan Hum.*, vol. 4, no. 2, pp. 294–307, 2025, doi: 10.56910/jispendiora.v4i2.2284. [[ppl-ai-file-upload.s3.amazonaws](#)]
- Nurdyansyah, *Media Pembelajaran Inovatif*. Sidoarjo: UMSIDA Press, 2019. [[ppl-ai-file-upload.s3.amazonaws](#)]
- J. Andhini P., Fauziyyah, S., Nurjanah, S., Rozak, A., & Juwanda, "Canva Sebagai Media Interaktif Dalam Pembelajaran Artikel Ilmiah Populer: Analisis Persepsi Siswa," vol. 31, no. 2, pp. 668–680, 2025. [[ppl-ai-file-upload.s3.amazonaws](#)]
- J. T. Pendidikan, "Pengembangan Media Pembelajaran Digital Interaktif Canva Pada Pelajaran Bahasa Inggris untuk Meningkatkan Motivasi Belajar SMK PGRI 1 Gresik," vol. 25, no. June, pp. 1621–1627, 2026. [[ppl-ai-file-upload.s3.amazonaws](#)]
- D. Ikram and M. Nasir, "Pemanfaatan media pembelajaran canva untuk meningkatkan efektivitas proses belajar-mengajar," *J. PENA Penelit. dan Penal.*, vol. 12, no. 1, pp. 84–91, 2025. [[ppl-ai-file-upload.s3.amazonaws](#)]
- I. Putri Wahyuni, Nurrohmatul Amaliyah, "Pengaruh Model Pembelajaran PJB Berbantuan 'Canva' Terhadap Motivasi Belajar Dan Kreativitas Siswa Pada Materi IPA (Pelestarian Tumbuhan Dan Hewan)," *Dharmas Educ. J.*, vol. Vol.4, no. 3, pp. 167–178, 2023. [[ppl-ai-file-upload.s3.amazonaws](#)]
- O. Hajar, S. Kasiyun, R. Umar Susanto, and Akhwani, "Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V di Sekolah Dasar," *J. Educ.*, vol. 06, no. 01, pp. 6404–6413, 2023. [[ppl-ai-file-upload.s3.amazonaws](#)]
- R. Nurpiani, S. R. Anggraeni, and O. Farhurohman, "Penggunaan Media Canva Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas III Sekolah Dasar," *Al Madrasah J. Pendidik. Madrasah Ibtidaiya*, Vol. 8, no. 3, p. 1172, 2024, doi: 10.35931/am.v8i3.3561. [[ppl-ai-file-upload.s3.amazonaws](#)]
- P. Wicaksono, "Learning Modules With ARCS Keller Approach to Increase Children's Learning Interest and Motivation," *Indones. J. Islam. Elem. Educ.*, vol. 5, no. 2, pp. 149–161, 2025. [[ppl-ai-file-upload.s3.amazonaws](#)]
- R. Hidayati, V. Thomas, C. Luciani, and S. Oscar, "Utilization of the Canva Application for Elementary School Learning Media," *J. Int. Inspire Educ. Technol.*, vol. 2, no. 1, pp. 44–52, 2023, doi: 10.55849/jiet.v2i1.219. [[ppl-ai-file-upload.s3.amazonaws](#)]

