

The Effect of Utilizing Canva as Teaching Media to Increase Student Attractiveness at MI Darun Najah Kwangsang

Pengaruh Pemanfaatan Canva Interaktif Sebagai Media Ajar Untuk Meningkatkan Daya Tarik Siswa di MI Darun Najah Kwangsang

Nailil Faizah¹⁾, Nurdyansyah^{*,2)}

¹⁾Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

²⁾Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

*Email Penulis: thisisnaii31@gmail.com

Abstract. *This study aims to determine the effect of using Canva-based learning media on the learning engagement of third-grade students at MI Darun Najah Kwangsang. This study employs a quantitative approach using a quasi-experimental method and a non-equivalent control group design. The research subjects consisted of Class 3-A as the control group and Class 3-B as the experimental group, which used Canva-based learning media. Data were collected through pre-tests, post-tests, observations, and documentation. Data analysis was conducted using normality tests, homogeneity tests, and independent samples t-tests. The results showed that the mean post-test score for Class 3-B, which used Canva-based learning media, was 28.42, while the mean post-test score for Class 3-A was 24.75. The results of the independent samples t-test indicated a two-tailed Sig. value of $0.006 < 0.05$; therefore, H_0 was rejected and H_1 was accepted. Thus, there is a significant difference in student engagement levels between the group that used Canva-based learning media and the group that did not use Canva. These findings indicate that the use of Canva-based learning media can serve as an alternative learning tool to support the creation of a more engaging learning experience for students.*

Keywords - Canva, the appeal of learning, students

Abstrak. *Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pemanfaatan media pembelajaran berbasis Canva terhadap daya tarik belajar peserta didik kelas 3 di MI Darun Najah Kwangsang. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode quasi-experiment dan desain nonequivalent control group. Subjek penelitian terdiri atas kelas 3-A sebagai kelompok kontrol dan kelas 3-B sebagai kelompok eksperimen yang menggunakan media pembelajaran berbasis Canva. Data dikumpulkan melalui pre-test, post-test, observasi, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, dan Independent Samples t-Test. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata post-test kelas 3-B yang menggunakan media Canva sebesar 28,42, sedangkan kelas 3-A sebesar 24,75. Hasil uji Independent Samples t-Test menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,006 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, terdapat perbedaan yang signifikan antara daya tarik belajar peserta didik pada kelompok yang menggunakan media pembelajaran berbasis Canva dan kelompok yang tidak menggunakan Canva. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis Canva dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat mendukung terciptanya pembelajaran yang lebih menarik bagi peserta didik*

Kata Kunci - Canva, Daya Tarik Belajar, Siswa

I. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi di era digital saat ini memberikan dampak yang sangat signifikan terhadap berbagai bidang kehidupan, termasuk bidang pendidikan, baik pada jenjang pendidikan dasar maupun pendidikan tinggi. Tidak terkecuali di Madrasah Ibtidaiyah (MI) Perubahan tersebut turut memengaruhi sistem pendidikan, sehingga pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran tidak lagi bersifat opsional, melainkan menjadi kebutuhan untuk menyesuaikan diri dengan tuntutan perkembangan zaman. [1] sebagai salah satu lembaga pendidikan dasar Islam, yang memiliki tanggung jawab ganda dalam menanamkan ilmu pengetahuan umum sekaligus nilai-nilai keagamaan pada peserta didik. Tantangan yang dihadapi guru MI tidak lagi sekadar penguasaan materi ajar, tetapi juga bagaimana mereka mampu menghadirkan pembelajaran yang kreatif, inovatif, interaktif, dan menarik bagi siswa yang memiliki karakteristik visual, imajinatif, dan menyukai hal-hal estetik Oleh sebab itu, guru perlu merancang strategi pembelajaran yang mampu memberikan kesempatan belajar yang setara bagi seluruh siswa, tanpa memandang perbedaan latar belakang sosial maupun ekonomi. Ini mungkin melibatkan penggunaan kombinasi metode pembelajaran daring dan luring, penyediaan sumber daya belajar alternatif, atau kerjasama dengan pihak-pihak terkait untuk menyediakan akses teknologi bagi siswa yang membutuhkan [2] Fakta di lapangan menunjukkan bahwa banyak siswa MI yang masih kurang antusias, cepat bosan, dan tidak aktif dalam proses belajar mengajar, khususnya ketika

Copyright © Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. This preprint is protected by copyright held by Universitas Muhammadiyah Sidoarjo and is distributed under the Creative Commons Attribution License (CC BY). Users may share, distribute, or reproduce the work as long as the original author(s) and copyright holder are credited, and the preprint server is cited per academic standards.

Authors retain the right to publish their work in academic journals where copyright remains with them. Any use, distribution, or reproduction that does not comply with these terms is not permitted.

media atau metode yang digunakan bersifat monoton, konvensional, dan minim inovasi. Kondisi tersebut tentu berdampak pada menurunnya semangat belajar, partisipasi aktif di kelas, serta hasil belajar yang tidak optimal. Keberhasilan kegiatan belajar mengajar ditentukan oleh banyaknya siswa yang termotivasi untuk belajar adanya motivasi belajar. Menurut (VF Musyadad, 2022) bahwa agar dapat tercapai pembelajaran yang baik, pendidik diharuskan untuk kreatif agar siswa termotivasi mengikuti pembelajaran [3]. Siswa pada usia Madrasah Ibtidaiyah, yang menurut teori Piaget berada pada tahap operasional konkret, umumnya lebih mudah memahami informasi apabila disajikan melalui media visual yang menarik dan sesuai dengan konteks pembelajaran. Dengan demikian, Canva menyediakan berbagai fasilitas yang memudahkan guru dalam menyusun materi pembelajaran, mulai dari poster, infografis, video pembelajaran, slide presentasi, hingga media pembelajaran interaktif.

Salah satu media ajar digital yang dapat menjawab kebutuhan tersebut adalah Canva, sebuah platform desain grafis berbasis digital yang kini semakin populer di kalangan pendidik. Canva memberikan berbagai kemudahan bagi guru dalam membuat materi ajar seperti poster, infografis, video pembelajaran, slide presentasi, hingga konten interaktif dengan desain visual yang menarik. Ini dapat memudahkan guru untuk menyampaikan materi kepada siswa di aplikasi Canva ini. Selain itu, aplikasi ini juga berperan sebagai perantara yang dapat menampung kreativitas siswa dalam membuat tugas dengan menyusun pekerjaan yang tersedia. Oleh karena itu, pembelajaran menjadi lebih mudah bagi guru dan siswa untuk dilakukan secara online. Berbagai studi di masa lalu telah menunjukkan bahwa ada beberapa aspek yang perlu dipertimbangkan saat menggunakan aplikasi Canva, baik kekurangannya maupun manfaatnya [4]. Dengan antarmuka yang ramah pengguna dan ribuan template siap pakai, guru yang tidak memiliki keahlian desain grafis sekalipun dapat dengan mudah menghasilkan bahan ajar berkualitas hanya dengan beberapa langkah sederhana. Penggunaan Canva mendukung konsep pembelajaran yang kontekstual dan berdiferensiasi karena guru dapat menyesuaikan materi sesuai kebutuhan siswa di kelas. Dalam penggunaannya, Canva membantu guru mempermudah proses pembelajaran dengan memanfaatkan manfaat teknologi baik untuk pengembangan keterampilan maupun kreativitas. Penggunaan Canva sebagai media pembelajaran dapat mempermudah dan menghemat waktu guru dalam merancang bahan ajar, serta membantu guru menjelaskan materi pembelajaran secara lebih efektif. Orang tersebut memanfaatkan Canva untuk menambah daya tarik pada kegiatan belajar siswa dengan menyajikan bahan ajar yang lebih bervariasi. [5] Materi pembelajaran yang divisualisasikan melalui Canva mampu memberikan stimulus visual yang kuat pada otak siswa, sehingga proses pemahaman konsep menjadi lebih cepat dan mendalam. Selain itu, siswa juga dapat dilibatkan secara aktif dalam proses pembuatan media belajar melalui tugas proyek kreatif seperti merancang poster, membuat infografis kelompok, atau mendesain presentasi bertema pelajaran tertentu. Kegiatan ini bukan hanya menumbuhkan rasa memiliki terhadap materi yang dipelajari, tetapi juga melatih kecakapan abad ke-21, seperti kemampuan menganalisis secara kritis, menciptakan gagasan baru, bekerja sama, berkomunikasi dengan baik, serta menggunakan teknologi digital. Dengan demikian, suasana kelas menjadi lebih hidup, interaktif, dan komunikatif.

Indikator daya tarik belajar siswa dalam penelitian ini mencakup beberapa aspek penting, yaitu perhatian siswa terhadap materi yang disampaikan, ketertarikan pada tampilan media ajar seperti gambar dan warna, partisipasi aktif selama kegiatan pembelajaran, serta rasa antusias dan kenyamanan siswa saat mengikuti pelajaran. Sumber pembelajaran interaktif yang dirancang secara menarik mendukung peningkatan perhatian dan partisipasi siswa, serta mendorong suasana belajar yang menyenangkan. Temuan tersebut menunjukkan bahwa tampilan media seperti canva tidak hanya berkontribusi dalam pemahaman, tetapi juga mampu menarik minat dan perhatian siswa pada proses pembelajaran. Menurut pendapat Sari penggunaan media interaktif terbukti meningkatkan tingkat konsentrasi dan keterlibatan peserta didik secara signifikan. [6]

Oleh karena itu, efektivitas pemanfaatan Canva dalam pembelajaran perlu ditinjau lebih lanjut melalui daya tarik belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Kajian penelitian sebelumnya mengindikasikan bahwa efektivitas Canva sebagai media ajar di lingkungan sekolah dasar umum. Beberapa studi membuktikan bahwa materi integrasi canva dalam kegiatan pembelajaran berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar, memotivasi siswa, serta memudahkan penguasaan materi melalui tampilan visual yang menarik dan kontekstual. [7] Canva meningkatkan motivasi, hasil belajar, dan kreativitas siswa, sekaligus mempermudah guru menyampaikan materi dengan cara interaktif dan visual. [8] Hasil penelitian ini sesuai dengan konsep ARCS yang dikembangkan oleh John Keller, yang menggarisbawahi pentingnya empat elemen motivasi: perhatian, relevansi, kepercayaan diri, dan kepuasan. Canva mendukung elemen Attention dengan desain warna-warni dan estetika menarik; Relevance dengan materi yang dapat disesuaikan dengan konteks kehidupan siswa; Confidence melalui pemahaman materi yang lebih mendalam dan sistematis; serta Satisfaction dengan menghadirkan pengalaman belajar yang tidak monoton dan lebih menyenangkan.

[9]. Selain itu, menurut Putra et al membuktikan bahwa 75,38% siswa setuju bahwa penggunaan canva interaktif mampu mendorong peningkatan minat belajar siswa. [10]

Di samping itu, teori Multimedia Learning dikembangkan oleh Richard Mayer juga menguatkan dasar pemanfaatan Canva. Teori ini menjelaskan bahwa proses belajar dapat mencapai hasil yang lebih optimal apabila siswa menerima informasi dalam bentuk visual dan verbal secara bersamaan. Informasi visual dan verbal yang dipadukan dapat membantu otak siswa memproses informasi melalui sensory memory, working memory, hingga tersimpan dalam long term memory, sehingga pengetahuan baru dapat dibangun lebih komprehensif dan bertahan lama. Dalam teori ini, peserta didik diposisikan sebagai subjek yang terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran. Siswa tidak sekedar menerima informasi yang disajikan, tetapi juga dituntut untuk memahami materi secara mendalam agar mampu membangun pengetahuan baru melalui keterlibatan aktif selama proses belajar berlangsung. [11]. Meskipun begitu, sebagian besar penelitian yang mengkaji efektivitas Canva dilakukan di lingkungan Sekolah Dasar umum dan lebih berfokus pada hasil belajar atau motivasi belajar secara umum. Padahal, Madrasah Ibtidaiyah memiliki keunikan pada pendekatan kurikulum berbasis nilai-nilai Islam, karakter siswa yang religius, serta ekosistem belajar yang berbeda dengan sekolah umum.

Aspek daya tarik siswa terhadap pembelajaran sebagai variabel kunci juga belum banyak disentuh secara mendalam. Padahal, daya tarik atau ketertarikan belajar menjadi salah satu aspek penentu awal yang memiliki peran penting dalam memotivasi siswa agar mau terlibat aktif, bertanya, berdiskusi, dan berkreasi dalam proses pembelajaran [12]. Metode pembelajaran merupakan berbagai cara yang dapat digunakan untuk mencapai hasil belajar sesuai dengan kondisi dan kebutuhan pembelajaran. Dalam penerapannya, guru atau perancang pembelajaran dapat menyesuaikan metode yang digunakan agar sesuai dengan karakteristik siswa. Penyampaian materi juga perlu memperhatikan unsur daya Tarik, karena materi yang sebenarnya menarik dapat terasa membosankan apabila disampaikan dengan cara monoton dan masih menggunakan pendekatan pembelajaran konvensional.

Terdapat kesenjangan (gap) yang perlu dijawab, yaitu bagaimana pemanfaatan Canva dapat berpengaruh signifikan terhadap peningkatan daya tarik belajar siswa di Madrasah Ibtidaiyah. Beberapa penelitian sebelumnya berfokus pada hasil belajar atau motivasi umum sekolah dasar, bukan pada aspek daya tarik belajar siswa MI secara khusus. Penelitian ini menjadi penting karena pendekatan kuasi-eksperimen dengan desain nonequivalent control group dalam konteks madrasah masih jarang diterapkan. Wulandari dan Nugroho menyatakan bahwa pengembangan media digital berbasis nilai Islam di madrasah sangat dibutuhkan agar pembelajaran lebih menarik dan relevan dengan karakter peserta didik, sekaligus menumbuhkan semangat belajar yang sesuai dengan konteks keislaman di era digital [13]. Desain ini digunakan untuk membandingkan dua kelompok siswa, yakni kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Untuk mendukung keakuratan data, penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data berupa pre-test dan post-test untuk mengukur perubahan daya tarik hasil belajar siswa sebelum dan setelah diberikan perlakuan, observasi langsung di kelas, serta dokumentasi selama proses pembelajaran berlangsung. Kelas eksperimen adalah kelas yang mendapat perlakuan melalui penerapan suatu pembelajaran menggunakan media Canva, sedangkan kelas kontrol adalah kelas yang tidak memperoleh perlakuan khusus dan tetap melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan pendekatan pembelajaran konvensional. Setelah itu, kedua kelas mengikuti tes awal (pre-test) sebelum pembelajaran dimulai dan tes akhir (post-test) setelah proses pembelajaran selesai. [14] apabila instrument yang diberikan kepada siswa tidak hanya berupa tes, tetapi juga mencakup instrument non-test seperti angket, maka pengukuran dapat dilakukan sebelum dan sesudah perlakuan melalui pre-response dan post-response. [15] Penelitian ini tidak hanya menitikberatkan pada capaian hasil belajar semata, tetapi lebih fokus pada indikator daya tarik belajar siswa sebagai elemen dasar dalam pembentukan motivasi belajar jangka panjang dan karakter siswa yang aktif. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat bagi guru MI dalam menyusun dan menerapkan strategi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik berbasis teknologi yang relevan dengan karakteristik siswa MI.

Berdasarkan uraian tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: “Apakah terdapat pengaruh yang signifikan antara pemanfaatan media ajar Canva terhadap peningkatan daya tarik siswa dalam pembelajaran di MI Darun Najah Kwangsari?” Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui sejauh mana efektivitas media ajar Canva dalam meningkatkan daya tarik belajar siswa di lingkungan Madrasah Ibtidaiyah, khususnya di era digital yang menuntut kreativitas guru dalam menyampaikan materi. Hasil penelitian ini diharapkan tidak hanya memperkaya literatur tentang pemanfaatan media ajar digital dalam konteks madrasah berbasis nilai-nilai keislaman, tetapi juga menjadi referensi praktis bagi guru dalam merancang pembelajaran yang lebih inovatif, kreatif, dan adaptif dengan perkembangan teknologi, serta menjadi dasar kebijakan pembelajaran digital di lingkungan MI. Pada akhirnya,

penelitian ini diharapkan dapat 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.

Dengan demikian, diperlukan penelitian yang berfokus khusus mengkaji pengaruh media Canva terhadap daya tarik belajar siswa di Madrasah Ibtidaiyah. Kebaruan (novelty) dalam penelitian ini terletak pada pengkajian pemanfaatan media Canva interaktif dalam konteks Madrasah Ibtidaiyah dengan menggunakan pendekatan kuasi-eksperimen desain nonequivalent control group yang secara khusus menitikberatkan pada daya tarik belajar siswa sebagai variabel utama. Selama ini, sebagian besar penelitian terkait penggunaan pemanfaatan Canva lebih menitikberatkan pada peningkatan pencapaian belajar siswa atau motivasi belajar siswa di sekolah dasar umum, sehingga kajian yang secara spesifik mengkaji daya tarik belajar siswa di lingkungan Madrasah Ibtidaiyah masih relatif terbatas. Penelitian ini dilakukan untuk menjawab kesenjangan tersebut dengan membandingkan daya tarik belajar antara siswa yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media Canva dan siswa yang belajar melalui pembelajaran konvensional melalui pengukuran sebelum dan sesudah perlakuan. Dengan demikian, penelitian ini tidak semata-mata diharapkan memperkuat landasan teoretis terkait pengembangan kajian media pembelajaran digital pada konteks madrasah, tetapi juga memberikan kontribusi praktis bagi guru Madrasah Ibtidaiyah dalam merancang pembelajaran yang lebih menarik, inovatif, dan relevan dengan karakteristik siswa di era digital tanpa mengabaikan nilai-nilai pendidikan Islam.

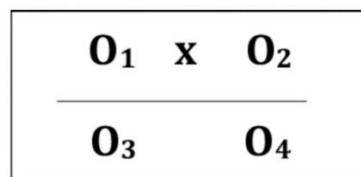
II. METODE

Dalam penelitian ini menerapkan pendekatan kuantitatif melalui metode kuasi-eksperimen yang bertujuan untuk memperoleh data yang valid, reliabel, objektif dan mengidentifikasi perubahan yang terjadi sebagai dampak dari perlakuan yang diberikan selama proses penelitian [16]. Melalui penelitian kuantitatif, validitas dan reliabilitas sangat bergantung pada kualitas instrumen yang digunakan, sehingga seluruh instrument yang digunakan untuk mengumpulkan data, meliputi pre-test, post-test, dan lembar observasi. Penelitian ini memanfaatkan dua kelompok yang sudah ada di lingkungan MI Darun Najah Kwangsari, yaitu kelompok eksperimen yang mengikuti pembelajaran dengan bantuan media ajar Canva dan kelompok kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional. Desain yang digunakan adalah nonequivalent control group design, sesuai dengan kelas yang telah terbentuk tanpa randomisasi. Pelaksanaan penelitian dilakukan di MI Darun Najah Kwangsari, Desa Kwangsari, dengan pertimbangan bahwa sekolah ini sudah mulai menerapkan media pembelajaran Canva pada beberapa kelas sehingga mendukung pelaksanaan eksperimen.

Data yang digunakan dalam penelitian ini terdiri atas data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh secara langsung dari sumber utama melalui proses pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti hasil pre-test dan post-test, serta observasi kegiatan belajar mengajar selama perlakuan diberikan teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi uji normalitas untuk mengetahui distribusi data yang diperoleh melihat normal dan tidaknya data dan uji bertujuan untuk mengetahui keefektifan model pembelajaran. Sementara itu, data sekunder dikumpulkan melalui dokumentasi nilai siswa. Seluruh data ini diolah dan dianalisis untuk menggambarkan pengaruh pemanfaatan media Canva dalam upaya meningkatkan daya tarik belajar siswa. Dengan demikian, kehadiran data primer dan sekunder menjadi dasar validitas hasil penelitian ini.

Teknik pengumpulan data melibatkan beberapa instrumen, yaitu: tes tertulis untuk mengetahui perbedaan sebelum dan sesudah perlakuan, observasi terhadap sikap, minat, dan antusiasme siswa selama proses belajar

berlangsung, dokumentasi berupa nilai, foto kegiatan, serta catatan proses belajar, desain eksperimen yang digunakan digambarkan dalam skema:



Gambar 2.1 Sumber: [17] Quasi-Experimental Design in Education: Literature Review

(I. Abraham and Y. Supriyati, 2022)

Kelompok eksperimen: O₁ – X – O₂

Kelompok kontrol: O₃ – – O₄

Keterangan:

O₁ dan O₃ adalah pre-test

X adalah perlakuan berupa pembelajaran menggunakan Canva

O₂ dan O₄ adalah post-test



Gambar 2.2 Bagan Tahapan Penelitian Eksperimen

`Gambar 2.2 Bagan ini menjelaskan tahapan penelitian eksperimen yang relevan dengan metode kuasi-eksperimen pada penelitian ini. Penelitian dimulai dengan merumuskan masalah rendahnya daya tarik belajar siswa, kemudian memilih subyek berupa dua kelas di MI Darun Najah Kwangsari (kelompok eksperimen dan kontrol). Peneliti lalu memilih desain penelitian eksperimen nonequivalent control group, mengembangkan instrumen (pre-test, post-test, observasi), melaksanakan pengumpulan data, dan akhirnya merumuskan kesimpulan berdasarkan hasil analisis. Bagan ini menegaskan bahwa seluruh tahapan saling terhubung untuk menjamin hasil penelitian yang valid dan terukur [18]

Kelompok eksperimen akan diberikan perlakuan berupa pembelajaran dengan media ajar Canva, sedangkan kelompok kontrol tetap menggunakan metode pembelajaran konvensional. Tujuan dari desain ini adalah untuk membandingkan daya tarik siswa pada kedua kelompok, sehingga dapat dianalisis apakah penggunaan Canva secara signifikan memengaruhi ketertarikan siswa dalam proses belajar. Setiap tahapan penelitian mulai dari penentuan subjek, penyusunan instrumen, pengumpulan data, hingga analisis hasil dilakukan secara sistematis untuk mencapai tujuan penelitian. Teknik analisis data dilakukan dengan membandingkan nilai pre-test dan post-test dari masing-masing kelompok serta menganalisis hasil wawancara dan observasi guna memperkuat hasil kuantitatif dengan data deskriptif.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Pengaruh Pemanfaatan Canva Interaktif sebagai Media Ajar terhadap Daya Tarik Siswa

Penelitian ini dilaksanakan di kelas 3 MI dengan pendekatan kuantitatif dan rancangan kuasi-eksperimen dalam format kelompok kontrol yang tidak sebanding. Dua kelompok terlibat dalam studi ini: kelas 3A sebagai kelompok kontrol, yang mengikuti pelajaran tanpa menggunakan Canva, dan kelas 3B sebagai kelompok eksperimen, yang mengikuti pelajaran dengan menggunakan Canva. Data penelitian diperoleh dengan cara membagikan kuesioner pre-test dan post-test kepada siswa dari kedua kelas, sesuai dengan prosedur yang telah dijelaskan di Bab III.

Daya tarik belajar merupakan salah satu aspek penting dalam proses pembelajaran karena berkaitan dengan perhatian, ketertarikan, keaktifan, rasa nyaman, dan antusiasme siswa ketika mengikuti kegiatan pembelajaran. Dalam penelitian ini, daya tarik belajar siswa diamati melalui beberapa indikator, yaitu perhatian siswa terhadap penjelasan guru, ketertarikan terhadap media pembelajaran, kesenangan dalam mengikuti pembelajaran, tidak mudah bosan, keberanian bertanya atau menjawab, keaktifan mengikuti kegiatan, kenyamanan selama pembelajaran, serta semangat mengikuti pembelajaran sampai selesai. Penggunaan media pembelajaran yang menarik secara visual dapat membantu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan mendorong keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Hal tersebut sejalan dengan teori ARCS yang menempatkan perhatian (attention) sebagai salah satu unsur penting dalam membangun motivasi siswa. Media yang memiliki tampilan menarik dapat membantu menarik perhatian siswa sehingga mereka lebih terdorong untuk mengikuti pembelajaran.

Secara teoritis, penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia juga dapat membantu siswa menerima informasi melalui perpaduan unsur visual dan verbal. Dalam penelitian ini, Canva digunakan untuk menyajikan materi pembelajaran dengan tampilan visual berupa gambar, warna, ilustrasi, serta slide pembelajaran yang dibuat lebih menarik. Dengan demikian, penggunaan Canva tidak hanya menjadi alat untuk menyampaikan materi, tetapi juga menjadi bagian dari upaya menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik bagi siswa.

Sebelum pelaksanaan pembelajaran, peserta didik pada kelas 3-A dan 3-B diberikan pre-test untuk mengetahui kondisi awal daya tarik pembelajaran. Hasil pre-test tersebut digunakan sebagai gambaran kondisi peserta didik sebelum diberikan perlakuan. Dalam desain penelitian, pre-test pada kelompok eksperimen ditunjukkan dengan simbol O_1 , sedangkan pre-test pada kelompok kontrol ditunjukkan dengan simbol O_3 . Pre-test diberikan untuk memperoleh gambaran awal mengenai daya tarik siswa terhadap pembelajaran sebelum diberikan perlakuan.

Setelah pelaksanaan pre-test, kelas 3-A melaksanakan kegiatan pembelajaran tidak menggunakan media canva, sedangkan kelas 3-B diberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan media berbasis Canva. Media tersebut digunakan dalam penyampaian materi melalui kombinasi teks, gambar, ilustrasi, dan elemen visual yang

disesuaikan dengan materi pembelajaran. Penggunaan Canva bertujuan untuk memberikan penyajian materi yang lebih menarik dan membantu peserta didik mengikuti proses pembelajaran.

Pada kelas 3-A guru menerangkan mata Pelajaran Matematika materi Garis menggunakan media papan tulis, guru menjelaskan dan menulis materi di papan tulis. Para siswa diam dan mendengarkan guru, kemudian guru memberikan tugas berupa sebuah gambar bunga, siswa diminta untuk membuat gambar mengisi kelopak bunga, batang, daun bunga yang kosong menggunakan crayon/pensil warna. Siswa dibagi menjadi 3 kelompok dalam tugas tersebut, setiap siswa diharuskan memilih 1 jenis garis yang telah dipelajari, kemudian menggunakan jenis garis itu untuk menghias bagian kelopak bunga, batang, daun bunga. Masing-masing siswa mendapatkan 1 warna crayon, 1 jenis garis, dan memilih 1 bagian yang akan diwarnain.

Setelah menyelesaikan tugas tersebut, setiap kelompok diminta maju secara bergantian untuk mempresentasikan hasil karya mereka. Dalam hal ini, dapat meningkatkan rasa percaya diri, keberanian untuk menunjukkan pendapat.



Gambar 3.1 Hasil Observasi Daya Tarik Belajar Siswa pada Pembelajaran Kelompok Kontrol Kelas 3-A

Setelah pembelajaran pada kelas kontrol, kelas 3-B sebagai kelompok eksperimen menerima intervensi berupa pembelajaran menggunakan media berbasis Canva pada mata pelajaran Matematika dengan materi perbandingan bilangan. Penggunaan Canva dalam penelitian ini tidak hanya berfungsi sebagai alat untuk menampilkan materi, tetapi juga menjadi bagian dari strategi guru dalam menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan melibatkan siswa secara aktif. Penggunaan media interaktif dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk lebih terlibat selama proses pembelajaran sehingga pembelajaran tidak hanya berpusat pada penyampaian materi oleh guru.[19]

Guru menyediakan proyektor dan menyiapkan materi perbandingan bilangan dalam bentuk slide Canva. Guru kemudian menjelaskan pengertian perbandingan bilangan dan memberikan pertanyaan pemantik untuk membangun perhatian serta kesiapan siswa sebelum masuk ke kegiatan pembelajaran berikutnya. Penyajian materi melalui media Canva memberikan variasi dalam cara guru menyampaikan materi karena informasi yang sebelumnya hanya disampaikan secara lisan dapat disertai dengan tampilan visual. [20] Penelitian mengenai pemanfaatan Canva pada siswa sekolah dasar menunjukkan bahwa penggunaan Canva sebagai media pembelajaran dapat membantu menciptakan penyajian materi yang lebih menarik dan mendukung minat belajar siswa. [21]

Penggunaan Canva dalam penyampaian materi juga sesuai dengan teori Multimedia Learning yang dikemukakan Richard Mayer. Dalam teori tersebut, penyampaian informasi melalui unsur visual dan verbal dapat membantu siswa dalam menerima dan memahami informasi pembelajaran. Pada kegiatan pembelajaran kelas 3-B, siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan guru mengenai perbandingan bilangan, tetapi juga melihat materi yang ditampilkan melalui slide Canva. Perpaduan antara penjelasan guru dan tampilan visual tersebut membuat proses penyampaian materi menjadi lebih bervariasi. Penggunaan media Canva dalam pembelajaran sekolah dasar juga telah

banyak dimanfaatkan untuk menghadirkan materi dalam bentuk visual yang lebih menarik dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran siswa.

Setelah materi dijelaskan, guru membuka slide berisi pertanyaan yang harus dijawab siswa. Guru kemudian menggunakan Spin the Wheel untuk menentukan siswa yang maju ke depan dan menjawab pertanyaan di papan. Kegiatan ini menunjukkan bahwa Canva dalam penelitian tidak digunakan hanya sebagai media presentasi, tetapi dipadukan dengan aktivitas yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpartisipasi secara langsung. Siswa tidak hanya duduk mendengarkan penjelasan, tetapi diberikan kesempatan untuk menjawab pertanyaan dan menunjukkan pemahamannya di depan kelas.

Kegiatan tersebut berkaitan dengan indikator daya tarik belajar yang digunakan dalam penelitian, terutama perhatian, partisipasi aktif, dan antusiasme siswa. Ketika siswa mengetahui bahwa mereka dapat dipilih untuk menjawab pertanyaan dan terlibat secara langsung, pembelajaran menjadi lebih dinamis. Hal ini juga memperlihatkan bahwa media pembelajaran akan memberikan manfaat yang lebih besar ketika penggunaannya disertai dengan aktivitas yang mendorong siswa untuk berpartisipasi. Penelitian mengenai penggunaan Canva pada siswa sekolah dasar menunjukkan bahwa pemanfaatan media tersebut dapat digunakan untuk mendukung peningkatan minat belajar siswa.[22]

Selanjutnya, setelah siswa menyelesaikan pertanyaan, guru mengajak siswa melakukan kegiatan di lapangan sekolah. Siswa dibagi menjadi dua kelompok, kemudian guru memberikan soal dan meminta perwakilan masing-masing kelompok untuk berlari ke depan dan menuliskan jawaban dengan cepat dan tepat. Kelompok yang berhasil menulis dan menjawab soal dengan benar memperoleh poin, kemudian pemenang ditentukan berdasarkan jumlah poin yang diperoleh. Aktivitas tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran tidak hanya berpusat pada penyampaian materi, tetapi memberikan variasi kegiatan yang melibatkan unsur gerak, kerja sama, kompetisi, dan penyelesaian soal.

Variasi kegiatan tersebut menjadi bagian penting dalam menciptakan pembelajaran yang tidak monoton. Siswa memperoleh kesempatan untuk belajar melalui kegiatan yang berbeda, mulai dari melihat materi melalui Canva, menjawab pertanyaan, hingga melakukan aktivitas kelompok di luar kelas. Penelitian tentang pengembangan media pembelajaran variatif dengan Canva juga menunjukkan bahwa penggunaan media yang bervariasi dapat membantu menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik bagi siswa sekolah dasar.⁵ Dengan demikian, dalam penelitian ini penggunaan Canva tidak berdiri sendiri, melainkan menjadi salah satu bagian dari pembelajaran yang dipadukan dengan berbagai aktivitas.

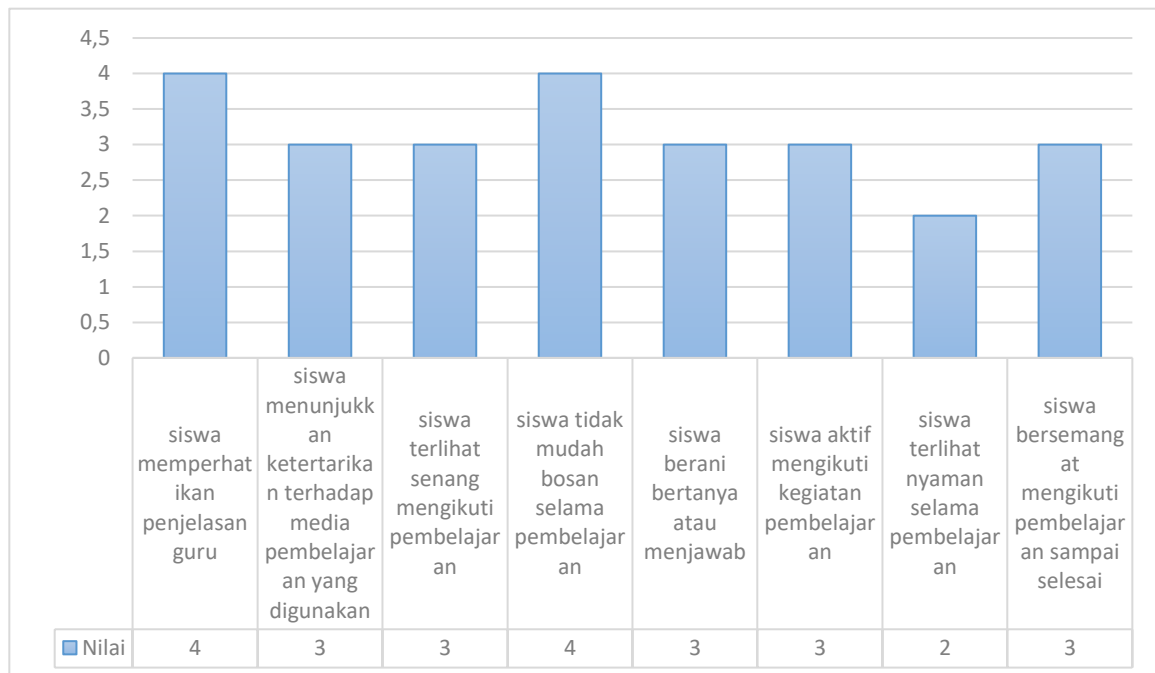
Jika dikaitkan kembali dengan teori ARCS, kegiatan tersebut dapat dilihat pada aspek Satisfaction, yaitu terciptanya pengalaman belajar yang menyenangkan dan memberikan kepuasan kepada siswa. Kegiatan Spin the Wheel dan permainan kelompok memberikan pengalaman yang berbeda dibandingkan pembelajaran yang hanya dilakukan dengan metode ceramah. Siswa memperoleh kesempatan untuk bergerak, bekerja sama, menjawab pertanyaan, dan memperoleh poin bagi kelompoknya. Kondisi tersebut dapat membuat siswa merasa bahwa proses belajar bukan hanya kegiatan menerima materi, tetapi juga kegiatan yang menyenangkan dan memberikan pengalaman secara langsung.

Antusiasme dan rasa senang yang terlihat selama pembelajaran menjadi temuan penting dalam penelitian ini karena kedua hal tersebut berkaitan dengan daya tarik belajar siswa. Dalam penelitian ini, daya tarik tidak hanya dilihat dari apakah siswa menyukai tampilan Canva, tetapi juga dari bagaimana siswa memperhatikan pembelajaran, berpartisipasi, menunjukkan antusiasme, dan mengikuti kegiatan dengan nyaman. Penelitian pada siswa kelas 3 sekolah dasar mengenai penggunaan Canva juga menunjukkan bahwa media Canva dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan minat belajar siswa.[23] Hal tersebut memiliki keterkaitan dengan kondisi kelas 3-B yang menunjukkan antusiasme siswa ketika pembelajaran berlangsung.

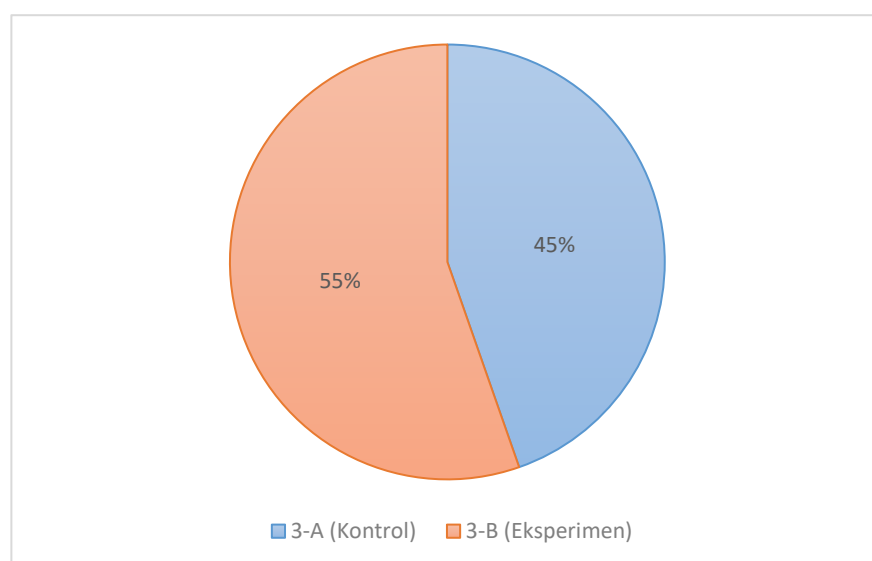
Temuan di lapangan juga sejalan dengan penelitian yang membahas penggunaan media pembelajaran Canva terhadap minat belajar siswa sekolah dasar. Penelitian lain menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran Canva dapat memberikan pengaruh terhadap minat belajar siswa dibandingkan pembelajaran yang tidak menggunakan media Canva. [24] Hasil penelitian terdahulu tersebut memberikan dukungan terhadap temuan penelitian ini bahwa penggunaan Canva dapat menjadi salah satu faktor yang membantu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik.

Penelitian yang lebih baru mengenai media interaktif Canva juga menunjukkan bahwa penggunaan media tersebut berkaitan dengan peningkatan ketertarikan atau minat belajar siswa sekolah dasar.⁸ Temuan tersebut semakin memperkuat bahwa penggunaan Canva tidak hanya berkaitan dengan aspek tampilan, tetapi dapat digunakan untuk

menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif ketika dirancang dan digunakan bersama strategi pembelajaran yang sesuai.



Gambar 3.2 Hasil Observasi Daya Tarik Belajar Siswa pada Pembelajaran Kelompok Eksperimen Kelas 3-B



Gambar 3.3 Diagram Lingkaran Perbandingan Lembar Observasi

Berdasarkan hasil observasi selama proses pembelajaran, kelas 3-A yang mengikuti pembelajaran tanpa menggunakan media Canva memperoleh skor sebesar 25 dari skor maksimal 32, dengan presentase sebesar 78,13%. Sementara itu, kelompok 3-B yang mengikuti pembelajaran menggunakan media Canva memperoleh skor sebesar 31 dari skor maksimal 32 dengan presentase sebesar 96,88%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa respons siswa selama pembelajaran pada kelas yang menggunakan Canva lebih tinggi dibanding kelas yang tidak menggunakan Canva.

Kenyataan yang ditemukan di lapangan menunjukkan adanya perbedaan respons siswa ketika pembelajaran dilaksanakan dengan dan tanpa menggunakan media Canva. Pada kelas 3-A sebagai kelompok kontrol, pembelajaran dilaksanakan tanpa menggunakan media Canva. Berdasarkan lembar observasi, kelas tersebut memperoleh skor 25

dari skor maksimal 32, dengan persentase sebesar 78,13%. Sementara itu, kelas 3-B sebagai kelompok eksperimen memperoleh pembelajaran menggunakan media Canva dan mendapatkan skor observasi sebesar 31 dari skor maksimal 32, dengan persentase 96,88%.

Setelah proses pembelajaran selesai, kedua kelompok diberikan post-test untuk mengetahui kondisi siswa setelah mengikuti pembelajaran. Post-test pada kelompok eksperimen ditunjukkan dengan simbol O₂, sedangkan post-test pada kelompok kontrol ditunjukkan dengan simbol O₄.

Kelompok	N	Mean	Std. Deviation	Min.	Max.
Pre-Test 3-A (O ₃)	16	26,44	2,732	21	29
3-B (O ₁)	12	27,17	2,980	21	31
Post-Test 3-A (O ₄)	16	24,75	3,697	18	32
3-B (O ₂)	12	28,42	2,466	24	32

Tabel 3.4 Statistik Deskriptif Skor Post-Test

Hasil statistik deskriptif menunjukkan bahwa kelas kontrol (3-A) memiliki 16 siswa, sementara kelompok eksperimen (3-B) memiliki 12 siswa. Hasil analisis menunjukkan bahwa skor rata-rata motivasi belajar di kelas kontrol adalah 24,75 dengan deviasi standar 3,697, sedangkan rata-rata di kelompok eksperimen adalah 28,42 dengan deviasi standar 2,466. Perbedaan rata-rata ini menunjukkan bahwa kelas yang diajar dengan media Canva interaktif memiliki daya tarik belajar yang lebih tinggi dibandingkan kelas yang diajar tanpa media Canva interaktif.

Perbedaan 3,67 poin dalam rata-rata skor menunjukkan bahwa menggunakan alat interaktif Canva memiliki dampak positif pada motivasi belajar siswa. Meskipun kedua kelas belajar materi yang sama dan diajar pada tingkat yang sama, menyajikan konten dengan Canva memberikan pengalaman belajar yang berbeda. Visual yang menarik, kombinasi warna yang harmonis, ilustrasi yang informatif, ikon, dan pengaturan konten yang sistematis membuat siswa lebih mudah untuk tetap fokus selama proses belajar.

Di kelompok eksperimen, para siswa menunjukkan antusiasme yang lebih saat kelas berlangsung. Hal ini terlihat dari meningkatnya perhatian mereka terhadap penjelasan guru, mereka aktif menjawab pertanyaan, berani mengungkapkan pendapat, dan lebih terlibat dalam kegiatan belajar. Sebaliknya, pelajaran di kelompok kontrol dilakukan dengan menggunakan bahan belajar biasa, yang membuat interaksi siswa selama proses belajar relatif lebih sedikit. Ini tercermin dari rata-rata skor kuisioner daya tarik belajar yang lebih rendah dibandingkan kelompok eksperimen. Hasil ini menunjukkan bahwa media pembelajaran adalah salah satu faktor yang bisa memengaruhi minat siswa dalam proses belajar.

Perbedaan ini juga tampak dari kenyataan bahwa skor rata-rata post-test pada kelompok percobaan lebih tinggi daripada yang ada di kelompok kontrol. Temuan ini menunjukkan bahwa pemanfaatan Canva interaktif memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, sehingga siswa menjadi lebih bersemangat untuk terlibat dalam proses pembelajaran. Canva memudahkan pengajar dalam menyampaikan materi dengan menggabungkan teks, gambar, warna, simbol, animasi, dan video secara teratur, sehingga informasi dapat lebih mudah dimengerti oleh siswa. Penyampaian materi yang menarik ini memberikan motivasi kepada siswa untuk lebih berkonsentrasi pada penjelasan dari pengajar, berpartisipasi secara aktif di dalam kelas, dan menunjukkan minat yang lebih besar terhadap topik yang sedang dibahas.[25]

Hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa minat siswa dipengaruhi tidak hanya oleh isi pelajaran tapi juga oleh cara guru menyampaikannya. Menggunakan Canva di kelas memberikan pengalaman belajar yang lebih beragam karena siswa mendapatkan rangsangan visual yang lebih banyak. Ini berarti siswa cepat bosan lebih jarang saat pelajaran. Saat konsentrasi siswa meningkat, mereka bisa menyerap informasi lebih baik, membuat proses belajar jadi lebih efektif. Penelitian sebelumnya juga menunjukkan bahwa menggunakan media digital interaktif berbasis Canva bisa meningkatkan minat, motivasi, dan partisipasi aktif siswa dalam kegiatan belajar di sekolah dasar. [26]

Secara teori, hasil dari penelitian ini sejalan dengan konsep media pembelajaran inovatif, yang menyebutkan bahwa media adalah alat yang bisa membantu guru menyampaikan materi pembelajaran lebih efektif, efisien, dan menarik, sehingga mendorong siswa untuk lebih aktif dalam proses belajar. Media yang dirancang dengan baik bisa menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, meningkatkan perhatian, dan memudahkan siswa memahami materi yang sedang dipelajari. Oleh karena itu, memilih media pembelajaran yang tepat adalah aspek penting untuk meningkatkan kualitas proses belajar. [27]

Hasil penelitian ini juga dapat dijelaskan menggunakan model motivasi ARCS yang dikembangkan oleh John M. Keller. Model ARCS terdiri dari empat komponen utama: Perhatian (Attention), Relevansi (Relevance), Kepercayaan Diri (Confidence), dan Kepuasan (Satisfaction). Dalam penelitian ini, aspek 'Perhatian' terlihat jelas karena Canva berhasil menarik perhatian siswa melalui elemen desain visual yang menarik. Aspek 'Relevansi' ditunjukkan oleh fakta bahwa materi yang disajikan disesuaikan dengan karakteristik siswa di Madrasah Ibtidaiyah

dan ditulis dengan bahasa yang mudah dipahami. Aspek 'Kepercayaan Diri' tercermin dari meningkatnya rasa percaya diri siswa dalam menjawab pertanyaan setelah mendapatkan penjelasan dengan bantuan Canva. Terakhir, aspek 'Kepuasan' terlihat dari antusiasme siswa sepanjang proses pembelajaran hingga akhir pelajaran. Dengan demikian, penggunaan Canva sangat membantu untuk menjadikan proses pembelajaran menjadi menyenangkan dan memotivasi.[28]

Selain teori ARCS, hasil penelitian ini juga didukung oleh "Cognitive Theory of Multimedia Learning" dari Richard E. Mayer. Teori ini menyatakan bahwa pembelajar lebih mudah memahami informasi ketika materi disajikan melalui kombinasi elemen visual dan verbal. Canva menawarkan berbagai fitur seperti gambar, ikon, ilustrasi, kombinasi warna, tipografi, animasi sederhana, dan tata letak yang sistematis yang membantu siswa memproses informasi lebih efektif. Dengan penyajian materi belajar yang menarik ini, siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif tetapi juga lebih mudah menghubungkan pengetahuan baru dengan apa yang sudah mereka ketahui.[29] [30]

Sebelum menguji hipotesis, pertama-tama harus dicek apakah data penelitian mengikuti distribusi normal. Karena jumlah siswa di setiap kelompok kurang dari 50, distribusi normal bisa dicek menggunakan uji Shapiro-Wilk. Dasar pengambilan Keputusan Adalah apabila nilai Sig lebih besar dari 0,05 maka data berdistribusi normal, sedangkan apabila nilai Sig kurang dari 0,05 maka data tidak berdistribusi normal.

Variabel	Kelompok	Sig.	Keterangan
Pre-Test	3-A	0,011	Tidak Normal
Pre-Test	3-B	0,099	Normal
Post-Test	3-A	0,947	Normal
Post-Test	3-B	0,401	Normal

Tabel 3.5 Hasil Uji Normalitas

Tabel 3.5 hasil uji normalitas menunjukkan bahwa data pre-test untuk kelas 3-A memiliki nilai signifikansi $0,011 < 0,05$, jadi data ini dianggap tidak terdistribusi normal. Sebaliknya, data pre-test untuk kelas 3-B memiliki nilai signifikansi $0,099 > 0,05$, jadi data ini dianggap terdistribusi normal.

Dalam data Post-Test, kelas 3-A memiliki nilai signifikansi $0,947 > 0,05$, sedangkan Kelas 3-B memiliki nilai signifikansi $0,401 > 0,05$. Jadi, data tindak lanjut dari kedua kelas menunjukkan distribusi normal.

Hasil ini menjadi salah satu faktor yang dipertimbangkan saat menentukan analisis statistik yang digunakan. Karena nilai tindak lanjut dari kelas 3-A dan 3-B dibandingkan dalam analisis selanjutnya, penting untuk memperhatikan kondisi distribusi dari data tindak lanjut ini.

Setelah dilakukan pengujian normalitas, selanjutnya dilakukan pengujian perbedaan skor post-test antara kelompok 3-A dan 3-B menggunakan Independent Samples t-Test.

Variabel	Kelompok	N	Mean	Levene's Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Ket.
Daya Tarik Pembelajaran	3-A	16	24,75	0,161	-2,969	26	0,006	Signifikan
Daya Tarik Pembelajaran	3-B	12	28,42	0,161	-2,969	26	0,006	Signifikan

Tabel 3.6 Hasil Uji Hipotesis

Berdasarkan uji Levene, hasil statistik deskriptif menunjukkan bahwa kelas kontrol (3-A) terdiri atas 16 siswa, sedangkan kelas eksperimen (3-B) terdiri atas 12 siswa. Hasil analisis menunjukkan bahwa skor rata-rata daya tarik belajar pada kelas kontrol sebesar 24,75 dengan standar deviasi 3,697, sedangkan rata-rata skor pada kelas eksperimen sebesar 28,42 dengan standar deviasi 2,466. Dengan demikian, terdapat selisih rata-rata sebesar 3,67 poin antara kedua kelompok. Rata-rata skor yang lebih tinggi pada kelas eksperimen menunjukkan bahwa siswa yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media Canva interaktif memiliki daya tarik belajar yang lebih tinggi dibandingkan siswa yang mengikuti pembelajaran tanpa penggunaan media Canva interaktif. Namun, perbedaan rata-

rata tersebut belum dapat dijadikan satu-satunya dasar untuk menyatakan adanya pengaruh secara statistik, sehingga diperlukan pengujian hipotesis lebih lanjut.

Secara teoritis, media pembelajaran memiliki peran dalam membantu guru menyampaikan informasi agar lebih mudah diterima oleh siswa. Media yang dirancang secara menarik dapat memberikan rangsangan visual, membantu memusatkan perhatian, serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih bervariasi. Dalam konteks penelitian ini, Canva interaktif digunakan untuk menyajikan materi perbandingan bilangan melalui tampilan visual yang lebih terstruktur. Materi tidak hanya disampaikan melalui penjelasan lisan guru, tetapi juga diperkuat melalui teks, gambar, warna, ilustrasi, dan elemen visual lainnya. Kondisi tersebut sesuai dengan kenyataan di lapangan, yaitu siswa pada kelas eksperimen terlihat lebih memperhatikan materi ketika guru menampilkan pembelajaran menggunakan Canva.

Hasil ini menunjukkan bahwa ada perbedaan signifikan dalam hasil ujian akhir antara siswa yang diajar menggunakan Canva dan siswa di kelompok kontrol. Oleh karena itu, hipotesis penelitian yang menyatakan adanya perbedaan antara kedua kelompok ini didukung oleh hasil analisis statistik.

Dan menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil post-test antara siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan media berbasis Canva dan siswa pada kelompok kontrol. Oleh karena itu, hipotesis penelitian menyatakan adanya perbedaan antara kedua kelompok didukung oleh hasil analisis statistik. Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_a diterima.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Wahyuni, Amaliyah, dan Irdalisa, yang meneliti penggunaan pembelajaran berbasis proyek dengan Canva terkait motivasi belajar dan kreativitas siswa sekolah dasar. Penelitian tersebut menggunakan desain pre-test dan post-test dengan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hasilnya menunjukkan bahwa kelompok yang menggunakan Canva memiliki motivasi belajar yang lebih tinggi, dan terdapat efek signifikan dengan tingkat signifikansi $0,000 < 0,05$. [31]

Sependapat Hajar et al, menunjukkan perbedaan minat belajar antara siswa yang menggunakan Canva dan yang tidak. Hasil studi ini menunjukkan bahwa penggunaan Canva berpengaruh terhadap minat belajar siswa SD. [32] Di sisi lain, studi oleh Nurpiani mengemukakan bahwa media canva sangat membantu mendapatkan daya Tarik siswa untuk belajar dan penelitian terdahulu ini merupakan kerja awal yang sangat relevan, karena fokus penelitiannya adalah penggunaan Canva untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas tiga SD. Hasil studi ini menunjukkan bahwa menggunakan Canva sebagai alat pembelajaran bisa meningkatkan minat belajar siswa. [33]

Penelitian terdahulu memperkuat bahwa fakta penggunaan media canva dapat memotivasi siswa untuk giat belajar dan menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan karena terdapat banyak metode pembelajaran yang interaktif.

Studi ini juga bisa dijelaskan menggunakan model motivasi ARCS dari John M. Keller. Model ARCS terdiri dari empat komponen: Perhatian, Relevansi, Kepercayaan Diri, dan Kepuasan. Dan untuk memenuhi syarat bahwa literatur harus berasal dari lima tahun terakhir, penjelasan teoritis ini bisa didukung oleh studi dari Wicaksono berpendapat bahwa di mana pendekatan ARCS Keller diterapkan pada siswa sekolah dasar. Studi tersebut menemukan peningkatan rata-rata minat belajar sebesar 12,45% dan motivasi belajar sebesar 11,34%, disertai perubahan positif pada sikap siswa selama proses pembelajaran. [34]

Temuan tersebut semakin terlihat ketika guru memberikan pertanyaan pemantik dan membuka slide pertanyaan setelah penyampaian materi. Siswa tidak hanya menerima penjelasan, tetapi diberikan kesempatan untuk menjawab pertanyaan secara langsung. Guru juga menggunakan Spin the Wheel untuk menentukan siswa yang maju ke depan kelas. Kegiatan tersebut membuat siswa memiliki kesempatan untuk terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran. Siswa terlihat lebih aktif dalam menjawab pertanyaan dan menunjukkan keberanian untuk tampil di depan kelas. Dengan demikian, penggunaan Canva dalam penelitian ini tidak hanya berkaitan dengan tampilan media, tetapi juga mendukung strategi guru dalam menciptakan pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif.

Kondisi tersebut dapat dikaitkan dengan model motivasi ARCS yang dikembangkan oleh John M. Keller, yang terdiri atas Attention, Relevance, Confidence, dan Satisfaction. Pada aspek Attention (perhatian), penggunaan Canva terlihat mampu membantu menarik perhatian siswa melalui tampilan materi yang lebih bervariasi dibandingkan

penyampaian materi secara konvensional. Hal tersebut sesuai dengan kondisi di kelas eksperimen ketika siswa lebih memperhatikan penjelasan guru dan mengikuti perubahan slide materi. Perhatian siswa juga semakin terlihat ketika guru mengubah kegiatan dari penjelasan materi menjadi sesi pertanyaan menggunakan Spin the Wheel. Artinya, perhatian siswa tidak hanya dipengaruhi oleh tampilan Canva, tetapi juga oleh bagaimana guru memanfaatkan media tersebut untuk membangun variasi aktivitas selama pembelajaran. Penggunaan Canva bisa dikaitkan dengan aspek “perhatian”, karena konten pembelajaran bisa disajikan dengan cara yang lebih menarik secara visual. Menggunakan gambar, ilustrasi, teks, bentuk, dan tata letak bisa membantu menarik perhatian para pembelajar.

Hal ini sejalan dengan hasil penelitian ini. Kelas 3-B, yang menggunakan Canva, mendapatkan rata-rata nilai 28,42 pada tes akhir, yang lebih tinggi dibandingkan nilai kelas 3-A sebesar 24,75. Perbedaan ini menunjukkan bahwa para pembelajar di kelas menggunakan media Canva memperoleh nilai yang lebih tinggi setelah menyelesaikan proses pembelajaran. Oleh karena itu, penggunaan Canva bisa dilihat sebagai strategi untuk menciptakan insentif pembelajaran yang bisa menarik perhatian para pembelajar. Dan pada saat pembelajaran berlangsung para siswa sangat antusias mengikuti pembelajaran menggunakan media canva, karena mereka bisa berinteraksi, melihat beragam warna, gambar, angka, dan tulisan yang menarik. Pada pembelajaran di kelas yang menggunakan canva, guru juga menyediakan soal dalam bentuk permainan, guru mengajak siswa bermain dan mengerjakan soal tersebut.

Aspek “relevansi” mengacu pada seberapa baik materi pembelajaran sesuai dengan kebutuhan, pengalaman, dan kondisi hidup peserta didik. Dengan Canva, guru bisa mendesain materi yang mencakup gambar, ilustrasi, contoh, atau informasi yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari peserta didik. Pada aspek Relevance (relevansi), materi yang diberikan tetap disesuaikan dengan kemampuan dan karakteristik siswa kelas III Madrasah Ibtidaiyah. Materi perbandingan bilangan disampaikan menggunakan bahasa yang sederhana dan didukung oleh tampilan visual sehingga siswa dapat menghubungkan materi dengan kegiatan yang sedang mereka lakukan. Hal tersebut terlihat ketika siswa mampu mengikuti pertanyaan dan kegiatan yang diberikan guru setelah memperoleh penjelasan materi. Dengan demikian, penggunaan media menjadi lebih bermakna karena tidak hanya menampilkan materi yang menarik, tetapi juga menyajikan materi yang sesuai dengan kebutuhan siswa.

Materi pembelajaran yang lebih disesuaikan dengan karakteristik peserta didik bisa membuat proses belajar jadi lebih bermakna. Jadi Canva tidak hanya membuat sesuatu terlihat bagus akan tetapi juga bisa dipakai untuk membuat materi yang lebih pas dengan konteks belajar karena terdapat beragam pilihan.

Aspek “percaya diri” merujuk pada kepercayaan diri siswa pada kemampuan mereka sendiri untuk mengikuti pelajaran. Penyajian materi yang terstruktur dan mudah diikuti bisa membantu siswa memahami informasi langkah demi langkah. Saat mengajar dengan Canva, guru bisa membagi materi menjadi beberapa bagian supaya informasinya tidak langsung disampaikan sekaligus. Ini bisa membantu siswa mengikuti pelajaran dengan lebih efektif. Guru juga dapat menyediakan soal dalam permainan. Nah, pada kegiatan ini sangat dibutuhkan kreatifitas guru untuk menunjang kegiatan tersebut dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan. Kegiatan ini juga melatih siswa agar bersemangat sehingga menumbuhkan sikap percaya diri untuk menjawab pertanyaan yang sudah disediakan oleh guru.

Aspek Confidence (kepercayaan diri) terlihat ketika siswa diberikan kesempatan untuk menjawab pertanyaan di depan kelas. Pada kegiatan tersebut, siswa tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi harus menunjukkan pemahamannya dengan menyelesaikan soal. Kegiatan Spin the Wheel memberikan kesempatan kepada siswa secara bergantian untuk berpartisipasi sehingga siswa terdorong untuk mempersiapkan diri dan berani memberikan jawaban. Selain itu, kegiatan permainan kelompok di lapangan juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk bekerja sama dan menyelesaikan soal dengan cepat dan tepat. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk mencoba dan berpartisipasi dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih aktif.

Sementara itu, aspek Satisfaction (kepuasan) dapat dilihat dari respons siswa selama mengikuti pembelajaran. Pada kelas eksperimen, siswa terlihat antusias dan senang ketika mengikuti kegiatan pembelajaran, terutama ketika kegiatan pembelajaran tidak hanya dilakukan melalui penjelasan guru, tetapi dilanjutkan dengan Spin the Wheel dan permainan kelompok di lapangan. Siswa menunjukkan kegembiraan ketika memperoleh kesempatan untuk bermain sekaligus menyelesaikan soal. Dengan demikian, rasa senang yang muncul selama kegiatan pembelajaran dapat

dipandang sebagai salah satu bentuk respons positif siswa setelah memperoleh pengalaman belajar yang lebih bervariasi.

Sebuah penelitian oleh Wicaksono juga menunjukkan bahwa penggunaan pendekatan ARCS dapat membantu peserta didik lebih fokus, memahami materi dengan baik, membangun kepercayaan diri, dan merasakan kepuasan dalam belajar. Jadi, hasil penelitian ini bisa dipahami melalui model ARCS, apalagi karena Canva menawarkan variasi visual yang menarik perhatian peserta didik dan menciptakan pengalaman belajar yang lebih seru.

Selain teori ARCS dalam studi ini, peneliti juga mengambil teori Multimedia Learning Richard Mayer. Canva memungkinkan guru untuk menyajikan materi pelajaran tidak hanya dalam bentuk tulisan, tetapi juga dengan bantuan gambar, ilustrasi, bentuk, dan elemen visual lainnya. Dengan cara ini, konten yang sebelumnya disampaikan secara lisan atau tekstual dapat disiapkan dalam format multimedia.

Penggunaan elemen visual ini dapat membantu memberikan variasi dalam pengajaran materi dan membuat informasi lebih menarik. Hal ini sejalan dengan temuan penelitian, di mana kelas 3-B, yang diajar menggunakan Canva, mencapai skor rata-rata 28,42, sementara kelas 3-A mencapai skor rata-rata 24,75.

Menurut teori Mayer, media multimedia tidak otomatis efektif hanya karena terlihat menarik. Materinya tetap perlu dirancang dengan baik agar elemen visual yang digunakan mendukung proses pembelajaran dan tidak membebani proses kognitif para peserta didik. Mayer merangkum berbagai prinsip desain multimedia berdasarkan lebih dari 200 studi eksperimental tentang pembelajaran dengan teks dan grafik. [35] Oleh karena itu, penggunaan Canva dalam penelitian ini dapat dipahami bukan sekadar sebagai penggunaan teknologi digital, tetapi sebagai media yang memungkinkan guru menyajikan informasi dalam format multimedia. Pemanfaatan teks dan gambar secara tepat dapat membantu membuat proses pembelajaran lebih menyenangkan dan bermakna.

Kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa siswa kelas eksperimen tidak hanya memperhatikan penjelasan materi, tetapi juga terlibat dalam aktivitas setelah materi diberikan. Setelah memperoleh penjelasan melalui Canva, siswa menjawab pertanyaan yang ditampilkan guru, mengikuti Spin the Wheel, kemudian mengikuti permainan kelompok di lapangan. Hal tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media visual dalam penelitian ini tidak membuat siswa hanya menjadi penonton, tetapi justru menjadi bagian dari rangkaian kegiatan pembelajaran yang menuntut perhatian dan keterlibatan siswa.

Perbedaan kondisi pembelajaran tersebut juga terlihat ketika dibandingkan dengan kelas kontrol. Pada kelas kontrol, pembelajaran berlangsung tanpa perlakuan berupa penggunaan Canva interaktif sehingga aktivitas pembelajaran relatif lebih sederhana. Kondisi tersebut sejalan dengan hasil statistik deskriptif yang menunjukkan bahwa rata-rata skor daya tarik belajar kelas kontrol sebesar 24,75, sedangkan kelas eksperimen mencapai 28,42. Perbedaan tersebut menunjukkan adanya kecenderungan bahwa siswa yang mengikuti pembelajaran dengan Canva memberikan respons yang lebih positif terhadap proses pembelajaran dibandingkan siswa pada kelas yang tidak memperoleh perlakuan tersebut.

Berdasarkan kombinasi teori, praktik, dan hasil analisis statistik, para peneliti menyimpulkan bahwa penggunaan alat belajar Canva berdampak positif pada motivasi belajar siswa. Canva menciptakan lingkungan belajar yang lebih beragam dan menarik, sementara kegiatan belajar yang dilakukan dengan alat ini memberi kesempatan kepada siswa untuk lebih aktif berpartisipasi. Hal ini tercermin dari skor observasi kelompok eksperimen, yang mencapai 96,88% dan lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol yang 78,13%; hal ini juga didukung oleh hasil uji statistik, yang menunjukkan nilai signifikansi $0,006 < 0,05$. Dengan demikian, peningkatan motivasi belajar siswa dalam penelitian ini tidak hanya terlihat secara deskriptif dari hasil observasi dan rata-rata, tetapi juga dikonfirmasi secara statistik melalui uji hipotesis. Peneliti menyimpulkan bahwa Canva dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang membantu guru menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, aktif, dan menyenangkan bagi siswa.

VII. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan media ajar Canva terbukti memberikan pengaruh terhadap daya tarik belajar siswa di MI Darun Najah Kwangsang. Hal ini terlihat dari hasil observasi, yaitu kelas kontrol memperoleh skor 25 dari 32 (78,13%), sedangkan kelas eksperimen memperoleh skor 31 dari 32 (96,88%). Selain itu, rata-rata skor setelah pembelajaran pada kelas eksperimen sebesar 28,42, lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol sebesar 24,75.

Hasil uji Independent Samples t-Test menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,006 < 0,05$, sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dengan demikian, tujuan penelitian untuk mengetahui efektivitas media ajar Canva dalam meningkatkan daya tarik belajar siswa dapat tercapai. Penggunaan Canva dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang membantu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan meningkatkan antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah memberikan dukungan dan membantu dalam proses pelaksanaan penelitian ini. Ucapan terima kasih secara khusus disampaikan kepada pihak MI Darun Najah Kwangsang yang telah memberikan izin, kesempatan, serta dukungan selama penelitian berlangsung. Penulis juga menyampaikan apresiasi kepada guru dan siswa kelas 3-A dan 3-B yang telah berpartisipasi dan memberikan kerja sama selama proses pembelajaran, pengumpulan data, observasi, serta pelaksanaan pre-test dan post-test. Terima kasih juga disampaikan kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan, baik secara langsung maupun tidak langsung, sehingga penelitian mengenai pemanfaatan media ajar Canva dalam meningkatkan daya tarik belajar siswa ini dapat terlaksana dan diselesaikan dengan baik.

REFERENSI

- [1] 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.
- [2] 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.
- [3] L. N. Imani *et al.*, "Upaya Meningkatkan Antusias Belajar Siswa Sekolah Dasar," *J. Prim. Edu*, vol. 1, no. 1, pp. 11–18, 2023.
- [4] 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.
- [5] 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.
- [6] 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.
- [7] 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.
- [8] 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.
- [9] 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.

- [10] 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, [Online]. Available: <https://doi.org/10.55681/nusra.v5i4.3521>
- [11] 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.
- [12] C. Asri Budiningsih, "Karakteristik Siswa Sebagai Pijakan Dalam Penelitian Dan Metode Pembelajaran," *Cenderawasih Pendidik.*, no. 1, pp. 160–173, 2011.
- [13] 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.
- [14] 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.
- [15] M. G. Isnawan, U. Nahdlatul, and W. Mataram, *KUASI-EKSPERIMEN*, no. January. 2020.
- [16] 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.
- [17] 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/http.
- [18] S. Abdullah, K. J. M., Ummul, A., Suryadin, H., Zahara, F., Ngurah, K. M, T. A., & Eka, M, *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. 2022. [Online]. Available: <https://stimbudibakti.ac.id/wp-content/uploads/2024/12/Metodologi-Penelitian-Kuantitatif.pdf>
- [19] 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.
- [20] 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, [Online]. Available: <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2023.101302>
- [21] A. N. Safitri, S., Rahman, A., Nuraini., Zulfuraini., 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.
- [22] 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.
- [23] S. Kaharudin., Muslimin., "Pemanfaatan Canva Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa," *J. Sekol. PGSD FKIP UNEMED*, vol. 10, no. 1, pp. 251–259, 2025.
- [24] 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.

- [25] 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.
- [26] Mu'afra Fahru 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.
- [27] Nurdyansyah, *Media Pembelajaran Inovatif*. Sidoarjo: UMSIDA Press: 2019, 2019.
- [28] 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.
- [29] 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.
- [30] 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.
- [31] I. Putri Wahyuni, Nurrohmatul Amaliyah, "Pengaruh Model Pembelajaran Pjbl 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.
- [32] 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.
- [33] 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.
- [34] 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.
- [35] 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/jiiet.v2i1.219.