

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS CANVA TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA

**Frikson Jony Purba^{1*}, Elly Saprida Saragih², Ronauli Fransiani Sinaga³,
Agita Jesilia Sembiring⁴, Elovani Marbun⁵, Erlina Hutagalung⁶, Vingky
Angelina Sinaga⁷, Fitri Hannayani Simatupang⁸, Sepia Tumanggor⁹,
Hanna Tampubolon¹⁰, & Angelina Agatha Sitorus¹¹**

¹Program Studi Pendidikan Profesi Guru, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Katolik Santo Thomas, Jalan Setia Budi Nomor 479 F, Medan,
Sumatera Utara 20132, Indonesia

^{2,3,4,5,6,7,8,9,10,&11}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan
Ilmu Pendidikan, Universitas Katolik Santo Thomas, Jalan Setia Budi Nomor 479 F,
Medan, Sumatera Utara 20132, Indonesia

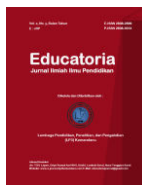
*Email: frikson_purba@ust.ac.id

Submit: 03-07-2026; Accepted: 13-07-2026; Published: 22-10-2026

ABSTRAK: Motivasi belajar merupakan salah satu faktor penting yang menentukan keberhasilan peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran. Rendahnya motivasi belajar dapat ditandai dengan kurangnya perhatian terhadap materi, rendahnya partisipasi selama pembelajaran, serta minimnya antusiasme dalam menyelesaikan tugas. Perkembangan teknologi pendidikan memberikan peluang bagi pendidik untuk memanfaatkan media pembelajaran digital yang menarik dan interaktif, salah satunya melalui media berbasis *Canva*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media interaktif berbasis *Canva* terhadap motivasi belajar siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu (*quasi-experiment*) melalui desain *pretest-posttest control group design*. Kelompok eksperimen memperoleh pembelajaran menggunakan media interaktif berbasis *Canva*, sedangkan kelompok kontrol mengikuti pembelajaran menggunakan media konvensional. Data dikumpulkan melalui angket motivasi belajar, observasi, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan menggunakan statistik deskriptif dan inferensial, yang meliputi uji normalitas, uji homogenitas, dan *independent-samples t-test* untuk mengetahui perbedaan motivasi belajar antara kedua kelompok. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif berbasis *Canva* memberikan pengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, perhatian terhadap materi, kepercayaan diri dalam mengemukakan pendapat, serta ketekunan dalam menyelesaikan tugas. Dengan demikian, media interaktif berbasis *Canva* berpotensi menjadi alternatif media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa sesuai dengan karakteristik mata pelajaran dan kebutuhan pembelajaran.

Kata Kunci: Media Interaktif *Canva*, Motivasi Belajar, Pembelajaran Digital.

ABSTRACT: Learning motivation is one of the important factors that determine students' success in participating in the learning process. Low learning motivation can be characterized by a lack of attention to the material, low participation during learning, and minimal enthusiasm in completing assignments. The development of educational technology provides opportunities for educators to utilize interesting and interactive digital learning media, one of which is through *Canva*-based media. This study aims to determine the effect of using *Canva*-based interactive media on students' learning motivation. This study uses a quantitative approach with a quasi-experimental method through a *pretest-posttest control group design*. The experimental group received learning using *Canva*-based interactive media, while the control group received learning using conventional media. Data were collected through a learning motivation questionnaire, observation, and documentation. Data analysis was carried out using descriptive and inferential statistics, which included normality tests, homogeneity tests, and *independent-samples t-tests* to determine differences in learning motivation between the two groups. The results showed that the use of *Canva*-based interactive media had a positive effect on students' learning motivation. This was indicated



by increased student engagement in learning, attention to the material, confidence in expressing opinions, and persistence in completing assignments. Thus, Canva-based interactive media has the potential to be an alternative learning medium to increase student learning motivation, tailored to subject characteristics and learning needs.

Keywords: Canva Interactive Media, Learning Motivation, Digital Learning.

How to Cite: Purba, F. J., Saragih, E. S., Sinaga, R. F., Sembiring, A. J., Marbun, E., Hutagalung, E., Sinaga, V. A., Simatupang, F. H., Tumanggor, S., Tampubolon, H., & Sitorus, A. A. (2026). Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Berbasis Canva terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Educatoria : Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(4), 1070-1081. <https://doi.org/10.36312/educatoria.v6i4.1787>



Educatoria : Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan is Licensed Under a CC BY-SA [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

PENDAHULUAN

Pendidikan dalam Kurikulum Merdeka diarahkan untuk mewujudkan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dengan memperhatikan kebutuhan, potensi, dan karakteristiknya (Kemendikbudristek, 2022). Dalam pelaksanaannya, motivasi belajar menjadi salah satu faktor penting yang memengaruhi keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Hernawati *et al.* (2024) menjelaskan bahwa motivasi belajar merupakan dorongan internal dan eksternal yang mendorong peserta didik untuk aktif mengikuti pembelajaran. Namun, untuk mengetahui efektivitas pembelajaran di kelas, perlu diperhatikan kondisi empiris motivasi belajar siswa, seperti keaktifan dalam mengikuti pembelajaran, antusiasme, ketekunan, dan kemandirian dalam menyelesaikan tugas.

Motivasi belajar dalam penelitian ini dapat dijelaskan menggunakan teori *Self-Determination*. Teori ini memandang motivasi sebagai dorongan yang memengaruhi arah dan intensitas perilaku individu dalam mencapai tujuan tertentu. Dalam konteks pembelajaran, motivasi belajar berkaitan dengan alasan yang mendorong peserta didik untuk terlibat dalam kegiatan belajar, baik karena dorongan internal, seperti rasa ingin tahu dan keinginan mengembangkan kemampuan, maupun dorongan eksternal, seperti memperoleh nilai yang baik atau memenuhi tuntutan akademik (Kasmayanti *et al.*, 2023).

Berdasarkan perspektif tersebut, motivasi belajar tidak hanya ditunjukkan melalui keaktifan peserta didik selama pembelajaran, tetapi juga melalui kesungguhan dalam menyelesaikan tugas, ketekunan menghadapi kesulitan, dan konsistensi dalam mencapai tujuan belajar. Penelitian Rezky *et al.* (2024) menunjukkan bahwa peningkatan motivasi belajar berkaitan dengan meningkatnya keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, motivasi belajar menjadi faktor penting yang mendukung keterlibatan aktif peserta didik dan terciptanya proses pembelajaran yang bermakna.

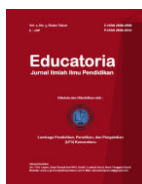
Perkembangan teknologi informasi telah membawa perubahan yang signifikan dalam dunia pendidikan, khususnya dalam pemanfaatan media pembelajaran berbasis digital. Guru tidak lagi hanya mengandalkan buku teks maupun media cetak sebagai sumber belajar, tetapi mulai memanfaatkan berbagai

aplikasi yang mampu menyajikan materi secara visual, interaktif, dan menarik (Fauzan *et al.*, 2025). Salah satu aplikasi yang berkembang pesat dalam beberapa tahun terakhir adalah *Canva*. Aplikasi ini menyediakan berbagai fitur desain yang memungkinkan guru membuat presentasi, infografis, video pembelajaran, lembar kerja digital, maupun media visual lainnya dengan tampilan yang lebih menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik. Menurut Fardianti & Jasiah (2025), *Canva* merupakan media pembelajaran yang mampu mengintegrasikan unsur visual dan interaktif sehingga dapat meningkatkan perhatian, minat, serta motivasi belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* didefinisikan secara operasional sebagai media pembelajaran digital yang dirancang dan dikembangkan menggunakan aplikasi *Canva* dengan mengintegrasikan penyajian materi secara visual serta fitur interaktif yang memungkinkan peserta didik terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Media ini mencakup penyajian materi dalam bentuk teks, gambar, ilustrasi, dan animasi, yang dilengkapi dengan fitur pendukung interaktivitas, seperti tombol navigasi untuk berpindah antarbagian materi, *hyperlink* menuju sumber atau materi pendukung, serta kuis atau latihan soal untuk mengukur pemahaman peserta didik (Sari & Pratikto, 2022). Apabila relevan dengan kebutuhan pembelajaran, media juga dapat dilengkapi dengan video dan audio sebagai pendukung penyampaian materi. Dengan demikian, media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* dalam penelitian ini tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian informasi, tetapi juga sebagai media yang memfasilitasi interaksi peserta didik dengan materi pembelajaran melalui fitur-fitur yang disediakan. Penggunaan media ini membantu peserta didik memahami materi secara lebih sistematis, meningkatkan keterlibatan selama pembelajaran, serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik.

Media interaktif berbasis *Canva* memiliki berbagai keunggulan dibandingkan media pembelajaran konvensional. *Canva* memungkinkan guru menyajikan materi melalui kombinasi gambar, ilustrasi, animasi, video, audio, dan ikon yang dapat disesuaikan dengan karakteristik materi maupun peserta didik. Penyajian materi yang menarik tersebut berpotensi mengurangi kejenuhan siswa selama pembelajaran sehingga mereka lebih mudah memahami konsep yang dipelajari (Ilahy *et al.*, 2025). Media berbasis *Canva* memberikan kesempatan kepada guru untuk mengembangkan pembelajaran yang lebih komunikatif dan kolaboratif melalui penyisipan tautan, kuis digital, maupun aktivitas interaktif lainnya (Wulandari & Utama, 2025). Kondisi tersebut menjadikan pembelajaran lebih berpusat pada peserta didik dan sesuai dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21.

Pembelajaran pada kelas kontrol dilaksanakan dengan menggunakan media pembelajaran konvensional sebagai pembanding. Dalam pelaksanaannya, guru menyampaikan materi melalui penjelasan secara lisan dengan mengacu pada buku pembelajaran, sedangkan peserta didik menyimak penjelasan, mencatat materi penting, dan mengerjakan latihan yang diberikan. Media pada kelas kontrol tidak menggunakan fitur interaktif berbasis *Canva*, seperti animasi, video, audio, maupun kuis digital terintegrasi. Penjelasan mengenai media pada kelas kontrol ini diperlukan untuk memperjelas perbedaan perlakuan antara kelas eksperimen dan



kelas kontrol sehingga prosedur penelitian dapat dipahami dan direplikasi oleh peneliti lain.

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *Canva* memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar peserta didik. Penelitian yang dilakukan oleh Rezky *et al.* (2024) pada peserta didik Madrasah Ibtidaiyah menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif berbasis *Canva* menghasilkan perbedaan yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa setelah diberikan perlakuan. Hasil uji statistik menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 ($p < 0,05$), sehingga media *Canva* dinyatakan berpengaruh positif terhadap motivasi belajar peserta didik.

Temuan serupa juga dilaporkan oleh Hernawati *et al.* (2024) yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *Canva* mampu meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar melalui penyajian materi yang lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami. Selain meningkatkan motivasi belajar, penggunaan *Canva* juga mendorong berkembangnya kreativitas, kemampuan bekerja sama, serta interaksi sosial antarpeserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Penelitian Fardianti & Jasiah (2025) semakin memperkuat temuan tersebut. Mereka menjelaskan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* mampu meningkatkan perhatian, minat, dan keterlibatan siswa pada mata pelajaran Fiqih karena materi disajikan secara visual sehingga lebih mudah dipahami. Media yang menarik membuat peserta didik lebih fokus mengikuti pembelajaran dan lebih antusias dalam menyelesaikan aktivitas belajar yang diberikan guru.

Meskipun berbagai penelitian telah menunjukkan efektivitas *Canva* sebagai media pembelajaran, implementasinya pada berbagai mata pelajaran dan karakteristik peserta didik masih memerlukan kajian lebih lanjut. Setiap sekolah memiliki kondisi sarana dan prasarana, kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi, serta karakteristik siswa yang berbeda sehingga efektivitas penggunaan media pembelajaran digital dapat memberikan hasil yang beragam (Jeong *et al.*, 2024). Berdasarkan hasil observasi awal di lokasi penelitian, ditemukan indikasi bahwa motivasi belajar siswa masih perlu mendapat perhatian. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya upaya untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif guna mendorong keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, penelitian mengenai pengaruh penggunaan media interaktif berbasis *Canva* terhadap motivasi belajar siswa relevan untuk dilakukan guna memperoleh bukti empiris mengenai efektivitas media tersebut dalam mendukung peningkatan motivasi belajar dan kualitas pembelajaran.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* terhadap motivasi belajar siswa. Penelitian ini secara khusus diarahkan untuk mengetahui apakah penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dibandingkan dengan pembelajaran yang menggunakan media atau metode pembelajaran yang biasa diterapkan. Hasil penelitian ini menjadi bahan pertimbangan bagi guru dalam memilih media pembelajaran berbasis teknologi yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik di jenjang pendidikan dasar.

Berdasarkan tujuan penelitian tersebut, hipotesis penelitian dirumuskan sebagai berikut. H_0 (Hipotesis nol): Tidak terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* terhadap motivasi belajar siswa. H_1 (Hipotesis alternatif): Terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* terhadap motivasi belajar siswa.

METODE

Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu (*quasi-experiment*). Desain penelitian yang digunakan adalah *pretest-posttest control group design*, yang melibatkan dua kelompok, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kedua kelompok diberikan pengukuran awal (*pretest*) untuk mengetahui motivasi belajar siswa sebelum perlakuan dan pengukuran akhir (*posttest*) untuk mengetahui motivasi belajar siswa setelah pembelajaran dilaksanakan. Kelas eksperimen memperoleh pembelajaran menggunakan media interaktif berbasis *Canva*, sedangkan kelas kontrol memperoleh pembelajaran menggunakan media konvensional yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari.

Pemilihan desain eksperimen semu didasarkan pada penggunaan kelas yang telah terbentuk sehingga peneliti tidak melakukan pengacakan siswa secara individual. Untuk mengendalikan kemungkinan pengaruh faktor selain media pembelajaran, kedua kelompok memperoleh materi, alokasi waktu, tujuan pembelajaran, tugas, dan asesmen yang setara. Perbedaan perlakuan utama terletak pada media pembelajaran yang digunakan (Kim & Steiner, 2016).

Sampel Penelitian

Sampel penelitian terdiri atas 57 siswa, yang terbagi menjadi 28 siswa pada kelas kontrol dan 29 siswa pada kelas eksperimen. Kriteria inklusi peserta meliputi siswa yang terdaftar pada kelas yang menjadi sampel, mengikuti kegiatan pembelajaran sesuai jadwal penelitian, dan memperoleh izin keikutsertaan sesuai prosedur yang berlaku. Seluruh peserta yang memenuhi kriteria tersebut dilibatkan dalam penelitian sesuai dengan kelompok kelas masing-masing.

Prosedur Penelitian

Penelitian dilaksanakan melalui tiga tahap, yaitu persiapan, pelaksanaan pembelajaran, dan evaluasi.

Tahap Persiapan

Peneliti menyiapkan perangkat pembelajaran, media pembelajaran untuk kelas eksperimen, perangkat pembelajaran untuk kelas kontrol, serta instrumen angket motivasi belajar. Materi, tujuan pembelajaran, tugas, dan asesmen diselaraskan untuk kedua kelompok agar perbedaan hasil dapat dianalisis dengan mempertimbangkan penggunaan media pembelajaran.

Tahap Pelaksanaan

Kedua kelompok diberikan *pretest* berupa angket motivasi belajar sebelum pembelajaran dimulai. Selanjutnya, kelas eksperimen mengikuti pembelajaran dengan media interaktif berbasis *Canva*, sedangkan kelas kontrol mengikuti pembelajaran dengan media konvensional.

Tahap Evaluasi

Setelah seluruh rangkaian pembelajaran selesai, kedua kelompok diberikan *posttest* menggunakan angket motivasi belajar yang sama atau instrumen ekuivalen yang telah ditetapkan. Peneliti juga melakukan observasi terhadap pelaksanaan pembelajaran dan mengumpulkan dokumentasi yang relevan sebagai data pendukung.

Perlakuan pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kelas eksperimen memperoleh pembelajaran menggunakan media interaktif berbasis *Canva*. Materi disajikan secara visual dan terstruktur untuk membantu siswa mengikuti penjelasan, mengamati informasi, serta berpartisipasi dalam aktivitas pembelajaran. Pelaksanaan pembelajaran pada kelas eksperimen meliputi kegiatan pendahuluan berupa penyampaian tujuan dan apersepsi, kegiatan inti berupa penyajian materi melalui media *Canva* serta aktivitas siswa dalam mengamati, menjawab pertanyaan, berdiskusi, atau mengerjakan tugas, dan kegiatan penutup berupa penguatan materi serta refleksi. Guru menyampaikan materi melalui penjelasan lisan, penggunaan media tersebut, pemberian contoh, tanya jawab, dan pengerjaan tugas.

Tahapan pembelajaran kelas kontrol disusun sejajar dengan kelas eksperimen, yaitu pendahuluan, penyampaian materi dan aktivitas inti, serta penutup dan penguatan materi. Dengan demikian, kelas kontrol tetap memperoleh pembelajaran dengan tujuan dan cakupan materi yang sama, tetapi tanpa penggunaan media interaktif berbasis *Canva*. Observasi dilakukan untuk memantau kesesuaian pelaksanaan pembelajaran dengan rancangan yang telah ditetapkan.

Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data

Data penelitian dikumpulkan melalui angket motivasi belajar, observasi, dan dokumentasi. Angket digunakan sebagai instrumen utama untuk mengukur motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan, sedangkan observasi dan dokumentasi digunakan untuk mendukung informasi mengenai proses serta pelaksanaan pembelajaran. Penskoran dilakukan dengan membedakan pernyataan positif (*favorable*) dan pernyataan negatif (*unfavorable*). Pada pernyataan negatif, penskoran dilakukan secara terbalik. Skor setiap butir kemudian dijumlahkan untuk memperoleh skor motivasi belajar masing-masing siswa. Semakin tinggi skor total, semakin tinggi tingkat motivasi belajar yang ditunjukkan berdasarkan instrumen tersebut (Azwar, 2016). Apabila hasil penelitian hanya dianalisis menggunakan skor total, kategori motivasi belajar digunakan sebagai informasi deskriptif tambahan, sedangkan pengujian hipotesis didasarkan pada skor numerik yang diperoleh. Hasil pengujian instrumen dilaporkan berdasarkan prosedur dan nilai yang diperoleh dalam penelitian (Djaali, 2020).

Teknik Analisis Data

Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan statistik inferensial. Statistik deskriptif digunakan untuk menyajikan jumlah peserta, nilai rata-rata (*mean*), standar deviasi, serta skor minimum dan maksimum motivasi belajar pada masing-masing kelompok sebelum dan sesudah perlakuan. Sebelum pengujian hipotesis, dilakukan uji prasyarat berupa uji normalitas untuk mengetahui kesesuaian distribusi data dengan asumsi normalitas (Field, 2018). Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan *independent samples t-test* untuk menguji

perbedaan rata-rata motivasi belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Taraf signifikansi ditetapkan sebesar 0,05.

Kriteria pengambilan keputusan adalah apabila nilai signifikansi (*p-value*) kurang dari 0,05, maka terdapat perbedaan rata-rata yang signifikan secara statistik antara kedua kelompok. Sebaliknya, apabila nilai signifikansi sama dengan atau lebih besar dari 0,05, maka tidak terdapat bukti yang cukup untuk menyatakan adanya perbedaan rata-rata yang signifikan. Interpretasi hasil juga mempertimbangkan skor awal kedua kelompok agar simpulan mengenai pengaruh media pembelajaran tidak hanya didasarkan pada perbedaan skor akhir.

HASIL DAN PEMBAHASAN

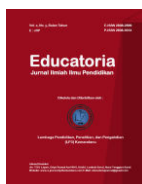
Berdasarkan Tabel 1, dapat diketahui bahwa kedua kelompok memiliki kemampuan awal yang relatif sama berdasarkan hasil *pretest*. Skor rata-rata *pretest* kelas eksperimen sebesar 68,45, sedangkan kelas kontrol sebesar 67,82. Setelah diberikan perlakuan, terjadi peningkatan motivasi belajar pada kedua kelompok, tetapi peningkatan pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Kelas eksperimen yang menggunakan media interaktif berbasis *Canva* memperoleh rata-rata *posttest* sebesar 86,72, sedangkan kelas kontrol yang menggunakan media pembelajaran konvensional memperoleh rata-rata *posttest* sebesar 73,54.

Peningkatan rata-rata sebesar 18,27 poin pada kelas eksperimen menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif berbasis *Canva* memberikan pengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa. Media *Canva* mampu menyajikan pembelajaran melalui kombinasi visual, animasi, gambar, dan elemen interaktif sehingga siswa lebih tertarik, fokus, dan aktif selama proses pembelajaran berlangsung.

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Motivasi Belajar Siswa Kelas Eksperimen dan Kontrol.

No.	Statistik Deskriptif	Eksperimen	Kontrol
1	Jumlah Siswa	29	28
2	Skor <i>Pretest</i> Tertinggi	82	80
3	Skor <i>Pretest</i> Terendah	55	54
4	Rata-rata <i>Pretest</i>	68,45	67,82
5	Standar Deviasi <i>Pretest</i>	7,21	7,35
6	Skor <i>Posttest</i> Tertinggi	95	86
7	Skor <i>Posttest</i> Terendah	72	60
8	Rata-rata <i>Posttest</i>	86,72	73,54
9	Standar Deviasi <i>Posttest</i>	6,48	7,12
10	Perubahan Rerata (<i>Gain</i>)	18,27	5,72

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, penggunaan media interaktif berbasis *Canva* memberikan pengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa. Hal tersebut terlihat dari adanya peningkatan skor motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen setelah diberikan perlakuan menggunakan media interaktif berbasis *Canva* dibandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan media pembelajaran konvensional. Pada kondisi awal, skor motivasi belajar kedua kelompok menunjukkan kondisi yang relatif sama berdasarkan hasil pengukuran *pretest*. Namun, setelah proses pembelajaran berlangsung, kelas eksperimen mengalami peningkatan skor motivasi belajar yang lebih tinggi dibandingkan kelas



kontrol. Perbedaan peningkatan skor tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi yang dikemas secara menarik mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih efektif bagi siswa.

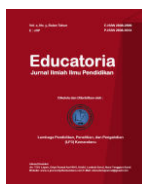
Media interaktif berbasis *Canva* mampu mengintegrasikan berbagai unsur multimedia seperti gambar, animasi, ilustrasi, warna, teks, dan tampilan visual yang menarik sehingga dapat meningkatkan perhatian serta ketertarikan siswa terhadap pembelajaran. Dengan demikian, penggunaan media *Canva* tidak hanya membantu guru dalam menyampaikan materi, tetapi juga menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif, menyenangkan, dan mampu mendorong siswa untuk terlibat secara langsung dalam proses belajar.

Peningkatan skor motivasi belajar pada kelas eksperimen menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif berbasis *Canva* berpotensi mendukung peningkatan motivasi belajar siswa. Sebelum diberikan perlakuan, motivasi belajar siswa belum optimal, yang diduga berkaitan dengan penggunaan media pembelajaran konvensional sehingga interaksi siswa dengan materi pembelajaran masih terbatas. Setelah menggunakan media *Canva*, siswa memperoleh pengalaman belajar melalui penyajian materi yang lebih visual, menarik, dan interaktif. Karakteristik media tersebut dapat membantu menarik perhatian siswa, meningkatkan ketertarikan terhadap materi, serta menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan.

Penyajian materi melalui berbagai representasi informasi dapat membantu siswa memahami konsep pembelajaran dengan lebih mudah. Dengan demikian, peningkatan skor motivasi belajar mengindikasikan bahwa penggunaan media interaktif berbasis *Canva* berpotensi menjadi salah satu faktor yang mendukung motivasi belajar siswa. Namun, peningkatan pada aspek-aspek motivasi tertentu, seperti perhatian, rasa ingin tahu, ketekunan, keaktifan, dan kepercayaan diri, belum dapat disimpulkan secara terpisah apabila aspek-aspek tersebut tidak dianalisis berdasarkan skor masing-masing dimensi instrumen.

Hasil penelitian ini dapat dibandingkan dengan penelitian Fardianti & Jasiah (2025) yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Canva* terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Fiqih”. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa. Temuan ini memiliki kesamaan dengan penelitian ini, khususnya dalam penggunaan media interaktif berbasis *Canva* sebagai variabel bebas dan motivasi belajar sebagai variabel terikat. Meskipun demikian, perbandingan kedua penelitian tidak hanya didasarkan pada kesamaan hasil, tetapi juga perlu mempertimbangkan aspek metodologis dan karakteristik penelitian.

Temuan penelitian ini juga didukung oleh penelitian Rezky *et al.* (2024) mengenai pengaruh penggunaan media interaktif berbasis aplikasi *Canva* terhadap motivasi belajar peserta didik Madrasah Ibtidaiyah. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media *Canva* memberikan pengaruh positif terhadap motivasi belajar peserta didik melalui penyajian materi yang menarik dan interaktif. Temuan ini relevan dengan penelitian yang dilakukan karena siswa sekolah dasar membutuhkan media pembelajaran yang mampu merangsang perhatian dan meningkatkan keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran.



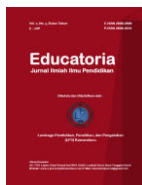
Penggunaan *Canva* dalam penelitian ini membantu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan komunikatif, sehingga siswa lebih termotivasi untuk mengikuti pembelajaran. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis *Canva* berpotensi mendukung peningkatan motivasi belajar siswa melalui penyajian materi yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan belajar mereka.

Temuan penelitian ini juga dapat dijelaskan melalui teori motivasi belajar dan teori pembelajaran multimedia. Berdasarkan teori motivasi belajar, penyajian materi yang menarik dan melibatkan siswa secara aktif dapat meningkatkan perhatian serta mendorong keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Penggunaan media *Canva* dengan fitur presentasi interaktif memungkinkan materi disajikan secara lebih variatif melalui kombinasi teks, gambar, warna, dan elemen visual lainnya, sehingga dapat menarik perhatian siswa dan membantu mempertahankan minat mereka selama pembelajaran. Hal ini sejalan dengan teori pembelajaran multimedia yang dikemukakan oleh Mayer, yang menjelaskan bahwa pembelajaran dapat berlangsung lebih efektif ketika informasi disajikan melalui perpaduan kata dan gambar yang dirancang secara tepat. Penggunaan unsur multimedia yang relevan dapat membantu siswa membangun representasi mental terhadap materi dan mempermudah proses pemahaman.

Temuan ini juga sejalan dengan penelitian Dasri *et al.* (2025) mengenai pengaruh penggunaan media *Canva* presentasi interaktif terhadap motivasi dan hasil belajar siswa sekolah dasar. Dalam konteks penelitian ini, perbedaan peningkatan skor motivasi antara kelas eksperimen dan kelas kontrol mengindikasikan bahwa penggunaan media *Canva* berpotensi mendukung motivasi belajar melalui penyajian materi yang menarik dan memudahkan pemahaman siswa. Dengan demikian, keunggulan media *Canva* tidak hanya terletak pada tampilan visualnya, tetapi juga pada kemampuannya mendukung perhatian, keterlibatan, dan pemrosesan informasi siswa apabila digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Peningkatan motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen juga menunjukkan bahwa keberhasilan pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh metode mengajar guru, tetapi juga dipengaruhi oleh penggunaan media yang mampu menarik perhatian siswa. Media interaktif berbasis *Canva* memberikan peluang bagi guru untuk mengembangkan pembelajaran yang lebih kreatif dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Guru dapat menyajikan materi dalam bentuk presentasi interaktif, gambar ilustrasi, video, animasi, maupun infografis yang membantu siswa memahami materi secara lebih mudah. Kondisi tersebut membuat siswa lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran dan meningkatkan keinginan mereka untuk terlibat dalam kegiatan belajar. Dengan demikian, penggunaan media *Canva* dapat menjadi solusi terhadap permasalahan rendahnya motivasi belajar yang sering terjadi akibat pembelajaran yang monoton dan kurang bervariasi.

Berdasarkan hasil penelitian dan dukungan dari penelitian terdahulu, dapat diketahui bahwa penggunaan media interaktif berbasis *Canva* memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan motivasi belajar siswa. Peningkatan skor motivasi belajar pada kelas eksperimen menunjukkan bahwa media *Canva* berpotensi menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan berpusat



pada siswa. Hasil penelitian Dasri *et al.* (2025), Fardianti & Jasiah (2025), serta Rezky *et al.* (2024) memperkuat temuan tersebut, bahwa pemanfaatan teknologi pembelajaran berbasis *Canva* dapat meningkatkan perhatian, minat, dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Meskipun demikian, penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan dalam menginterpretasikan hasil penelitian. Pertama, jumlah dan cakupan sampel yang terbatas menyebabkan hasil penelitian belum dapat merepresentasikan karakteristik siswa sekolah dasar secara luas. Kedua, pemilihan kelas yang tidak dilakukan secara acak (*non-random assignment*) memungkinkan adanya perbedaan karakteristik awal antara kelas eksperimen dan kelas kontrol yang dapat memengaruhi hasil penelitian. Ketiga, pengukuran motivasi belajar menggunakan instrumen *self-report* bergantung pada persepsi dan kejujuran siswa dalam memberikan respons, sehingga berpotensi menimbulkan bias subjektivitas. Keempat, durasi perlakuan yang terbatas belum memungkinkan peneliti untuk mengetahui apakah peningkatan motivasi belajar dapat bertahan dalam jangka panjang. Kelima, keterbatasan sampel, konteks penelitian, dan pelaksanaan perlakuan menyebabkan generalisasi hasil penelitian ke sekolah, karakteristik siswa, dan kondisi pembelajaran yang berbeda perlu dilakukan secara hati-hati.

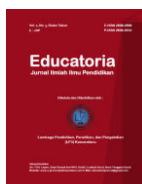
Berdasarkan hasil penelitian dan keterbatasan yang ada, media interaktif berbasis *Canva* dapat direkomendasikan sebagai salah satu alternatif inovasi pembelajaran bagi guru sekolah dasar untuk mendukung peningkatan motivasi belajar siswa. Penggunaan media digital yang dirancang secara kreatif tidak hanya membantu penyampaian materi, tetapi juga berpotensi mendukung terciptanya pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan sesuai dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21. Namun, efektivitas penerapannya tetap perlu disesuaikan dengan karakteristik siswa, tujuan pembelajaran, dan kondisi sekolah agar manfaatnya dapat diperoleh secara optimal.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* berkaitan dengan skor motivasi belajar yang lebih tinggi pada siswa kelas eksperimen dibandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan media pembelajaran konvensional. Temuan ini menunjukkan bahwa media *Canva* berpotensi menjadi alternatif dalam mendukung motivasi belajar siswa sekolah dasar.

SARAN

Berdasarkan temuan dan keterbatasan penelitian, terdapat beberapa saran yang dapat dipertimbangkan untuk pengembangan penelitian selanjutnya. Bagi guru sekolah dasar, media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* dapat dimanfaatkan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran inovatif untuk mendukung peningkatan kualitas pembelajaran. Guru disarankan untuk mengoptimalkan berbagai fitur *Canva* dalam mengembangkan media pembelajaran yang interaktif, kreatif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik serta tujuan pembelajaran. Penggunaan media tersebut juga perlu disesuaikan dengan materi pelajaran agar penerapannya dapat memberikan manfaat yang optimal bagi proses



pembelajaran. Bagi pihak sekolah, dukungan terhadap pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran perlu terus ditingkatkan melalui penyediaan sarana dan prasarana yang memadai serta fasilitasi pengembangan kompetensi digital guru. Dukungan tersebut membantu guru mengembangkan dan menerapkan media pembelajaran berbasis *Canva* secara lebih optimal.

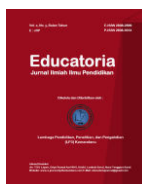
Penelitian ini juga memiliki keterbatasan yang perlu diperhatikan dalam penelitian selanjutnya, terutama terkait dengan cakupan penelitian dan perlunya pengujian lebih lanjut terhadap efektivitas penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Canva*. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk melibatkan subjek penelitian yang lebih luas serta menerapkan media tersebut pada berbagai mata pelajaran dan jenjang kelas yang berbeda. Penelitian selanjutnya juga dapat menggunakan indikator pengukuran yang lebih beragam, seperti motivasi belajar, keterlibatan peserta didik, dan hasil belajar, untuk memperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai efektivitas media pembelajaran interaktif berbasis *Canva*. Evaluasi dalam jangka waktu yang lebih panjang juga diperlukan untuk mengetahui konsistensi dampak penggunaan media tersebut terhadap kualitas pembelajaran.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih disampaikan kepada dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, bimbingan, serta dukungan selama proses penyusunan dan pelaksanaan penelitian ini. Terima kasih juga disampaikan kepada Kepala UPT SD Negeri Percobaan Medan yang telah memberikan izin, kesempatan, serta fasilitas sehingga penelitian dapat terlaksana dengan baik. Penghargaan dan apresiasi yang setinggi-tingginya diberikan kepada wali kelas yang telah membantu dan mendukung pelaksanaan pembelajaran serta proses pengumpulan data penelitian. Tidak lupa, ucapan terima kasih disampaikan kepada seluruh siswa yang telah berpartisipasi sebagai subjek penelitian sehingga penelitian ini dapat berlangsung dengan lancar.

DAFTAR RUJUKAN

- Azwar, S. (2016). *Dasar-dasar Psikometrika, Edisi II*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Dasri, M., Khamdun, K., & Hariyadi, A. (2025). Pengaruh Penggunaan Media *Canva* Presentasi Interaktif terhadap Motivasi dan Hasil Belajar pada Siswa Sekolah Dasar. *JUPENDIS: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 3(4), 1-14. <https://doi.org/10.54066/jupendis.v3i4.4102>
- Djaali, D. (2020). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Fardianti, R. Y., & Jasiah, J. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Canva* terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Fiqih. *Al-Ilmiya: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(3), 838-842.
- Fauzan, A., Ardiansyah, M., Jufri, J., & Fauzan, A. S. (2025). A Systematic Literature Review on the Role of Digital Learning Media in Improving Learning Outcomes. *JAVIT*, 5(1), 160-173. <https://doi.org/10.24036/javit.v5i1.217>
- Field, A. (2018). *Discovering Statistics Using IBM SPSS Statistics*. Thousand Oaks: SAGE Publications.



- Hernawati, H., Robandi, B., & Sukaesih, S. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis *Canva* terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas VI SD. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(4), 316-321. <https://doi.org/10.23969/jp.v9i04.20747>
- Ilahy, W. Q., Subali, B., & Widiarti, N. (2025). Kajian Literatur Tren Penelitian Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan *Canva* pada Rentang Tahun 2020-2025. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(01), 213-222. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i01.23780>
- Jeong, D. W., Moon, H., Jeong, S. M., & Moon, C. J. (2024). Digital Capital Accumulation in Schools, Teachers, and Students and Academic Achievement: Cross-Country Evidence from the PISA 2018. *International Journal of Educational Development*, 107, 103024. <https://doi.org/10.1016/j.ijedudev.2024.103024>
- Kasmayanti, K., Samsuri, T., & Safnowandi, S. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran *Team Games Turnament* (TGT) dengan Menggunakan Media *Flashcard* terhadap Kemampuan Kognitif dan Motivasi Belajar Biologi Siswa Kelas VII. *Panthera : Jurnal Ilmiah Pendidikan Sains dan Terapan*, 3(2), 41-57. <https://doi.org/10.36312/panthera.v3i2.159>
- Keputusan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 56/M/2022 tentang Pedoman Penerapan Kurikulum dalam Rangka Pemulihan Pembelajaran. 2022. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia.
- Kim, Y., & Steiner, P. (2016). Quasi-Experimental Designs for Causal Inference. *Educational Psychologist*, 51(3-4), 395-405. <https://doi.org/10.1080/00461520.2016.1207177>
- Rezky, H., Rosdiana, R., & Kusnadi, M. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Berbasis Aplikasi *Canva* terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Madrasah Ibtidaiyah. *JUDIKDAS: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia*, 4(1), 47-56. <https://doi.org/10.51574/judikdas.v4i1.2306>
- Sari, M. L., & Pratikto, H. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi *Canva*: Efektif dalam Meningkatkan Berfikir Kritis dan Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Ekonomi, Bisnis dan Pendidikan (JEBP)*, 2(2), 236-245. <https://doi.org/10.17977/um066v2i22022p236-245>
- Wulandari, H. T., & Utama, S. (2025). Development of Interactive Learning Media Based on *Canva* for Education to Improve Digital Literacy Skills in Solar System Material IPAS Project. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, 35(1), 139-151. <https://doi.org/10.23917/jpis.v35i1.10797>