

Penggunaan Media Interaktif Berbasis *Canva*, Keterampilan Digital Guru dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar

Dian Arisanti^{1✉}, Suriswo² & Maufur³

^{1,2,3} Program Studi Magister Pedagogi, Universitas Pancasakti Tegal, Indonesia

✉ E-mail: dianarisanti1985@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media interaktif berbasis *canva*, keterampilan digital guru dan motivasi belajar terhadap hasil belajar IPAS. Jenis penelitian ini korelasional dengan pendekatan kuantitatif. Sampel penelitian adalah 115 peserta didik dari 161 peserta didik kelas V Sekolah Dasar Negeri di Sarwas 7 Koordinator Wilayah Kecamatan Petarukan Kabupaten Pemalang dengan teknik proporsional random sampling. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini terdiri atas angket, wawancara, tes dan dokumentasi. Alat pengolah data yang digunakan adalah SPSS for windows versi 21. Analisis data menggunakan analisis regresi linier berganda. Hasil penelitian menyimpulkan bahwa ada pengaruh yang positif penggunaan media interaktif *canva*, keterampilan digital guru dan motivasi belajar terhadap prestasi belajar siswa Sekolah Dasar pada Sarwas 7 KWK Petarukan.

Kata kunci: media interaktif berbasis *canva*; keterampilan digital guru; motivasi belajar; hasil belajar

Abstract

This study aims to determine the effect of the use of interactive media based on canva, teachers' digital skills and learning motivation on science learning outcomes. This type of research is correlational with a quantitative approach. The research sample was 115 students from 161 grade V students of Elementary Schools in Sarwas 7 Coordinator Area, Petarukan District, Pemalang Regency with proportional random sampling technique. The data collection methods used in this study consisted of questionnaires, interviews, tests and documentation. The data processing tool used is SPSS for windows version 21. Data analysis using multiple linear regression analysis. The results of the study concluded that there is a positive influence of the use of interactive media canva, teachers' digital skills and learning motivation on the learning achievement of Elementary School students in Sarwas 7 KWK Petarukan.

Keywords: *canva-based interactive media; teacher digital skills; learning motivation; learning outcomes*

PENDAHULUAN

Keberhasilan pembelajaran sangat dipengaruhi oleh guru dalam merancang pembelajaran dan mengimplementasikan program pembelajaran dikelas. Teknologi pendidikan merupakan penggabungan antara teknologi pembelajaran, teknologi belajar, teknologi perkembangan, teknologi pengelolaan dan teknologi-teknologi lain untuk keperluan pemecahan masalah-masalah pendidikan (Ray et al., 2021). Sedangkan teknologi pembelajaran dikatakan sebagai penerapan secara sistematis dan sistematis dan teknik-teknik yang dirumuskan dari berbagai teori untuk keperluan pemecahan masalah-masalah pembelajaran. Peran seorang pendidik sebagai pengembang ilmu sangat besar untuk memilih dan melaksanakan pembelajaran yang efektif dan efisien bagi peserta didik. Pembelajaran yang baik dapat ditunjang dari suasana pembelajaran yang kondusif serta hubungan komunikasi antara pendidik, peserta didik dapat berjalan dengan baik. Proses pembelajaran akan efektif manakala memanfaatkan berbagai sarana dan prasarana yang tersedia termasuk memanfaatkan berbagai sumber belajar.

Multimedia merupakan perpaduan antara berbagai media yang berupa teks, gambar, grafik, musik animasi, video, interaksi dan lain-lain, yang telah dikemas menjadi file digital (komputerisasi), serta digunakan untuk menyampaikan pesan kepada pengguna (Manurung, 2021). Media pembelajaran merupakan komponen yang sangat penting yang tidak bisa dipisahkan dengan kegiatan pembelajaran. Perkembangan media pembelajaran tentunya memudahkan guru untuk mengkomunikasikan informasi kepada peserta didik, sehingga meningkatkan kemungkinan informasi tersebut akan mudah dipahami oleh

peserta didik. Media pembelajaran merupakan alat untuk mengkomunikasikan tujuan pembelajaran dengan mengonseptualisasikan materi pembelajaran secara lebih efektif sehingga informasi yang ditawarkan dapat dikomunikasikan dengan baik (Sari et al., 2020).

Pembelajaran IPAS merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan pada jenjang pendidikan mulai dari sekolah dasar (SD), sekolah menengah pertama (SMP), sekolah menengah atas (SMA), hingga perguruan tinggi (Eko Bayu Gumilar & Kristina Gita Permatasari, 2022). Selanjutnya menurut Gumilar (2023) pembelajaran pembelajaran IPAS disekolah dasar sangat penting untuk anak-anak, karena ilmu yang mereka dapatkan pada jenjang ini akan sangat berpengaruh pada jenjang berikutnya.

Reynard et al., (2022) mengungkapkan bahwa jika siswa mempelajari pembelajaran IPAS dengan cara yang benar, maka kemampuan penalaran siswa akan meningkat. Akan tetapi, keluhan siswa terhadap mata pelajaran ini masih sangat banyak. Kebanyakan siswa SD menganggap bahwa pembelajaran IPAS adalah mata pelajaran yang sulit. Pembelajaran IPAS juga dipandang sebagai salah satu mata pelajaran yang menakutkan, tidak menarik, dan juga membosankan. Pernyataan yang banyak sekali diungkapkan oleh peserta didik adalah "Pembelajaran IPAS itu susah, terlalu banyak praktik". Bagi mereka yang tidak menyukai pembelajaran IPAS pasti berpendapat bahwa ilmu ini susah, rumit, membingungkan, dan membuat pusing. Sehingga akhirnya mereka pun jadi malas untuk belajar pembelajaran IPAS.

Gumilar (2023) menyebutkan bahwa Kesulitan lain yang muncul dalam pembelajaran pembelajaran IPAS di SD adalah kemampuan dalam pemecahan

masalah, berdasarkan hasil wawancara dengan guru pembelajaran IPAS menunjukkan bahwa, 1) Ketidakmampuan siswa dalam membaca teks sehingga menimbulkan kesulitan pemecahan masalah, 2) Kesalahan siswa dalam mengartikan teks, 3) Ketidaksukaan siswa terhadap soal yang panjang, 4) Siswa suka menebak –nebak dan tidak menggunakan proses berpikir kritis dan sistematis, 5) Siswa tidak suka untuk membaca soal, 6) Siswa tidak mampu untuk memikirkan apa yang harus diasumsikan dan apa informasi dari masalah yang diperlukan untuk memecahannya, dan 7) Kesulitan siswa dalam memahami kata kunci dalam masalah, sehingga tidak dapat menjelaskannya dalam bentuk simbol.

Pembelajaran pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar (SD) memiliki banyak problematika baik itu yang datang dari guru bidang studi, siswa, maupun orang tua siswa itu sendiri. Siswa tidak bisa berpikir matematis meskipun telah duduk dikelas tinggi, ide-ide siswa tidak keluar dan jadi terpendam, siswa yang tidak bertanya terhadap materi yang dijelaskan oleh guru, metode yang digunakan oleh guru masih metode lama, serta minat dan kemampuan siswa yang kurang meningkat. Hal ini senada dengan Ishak et al., (2021) yang menjelaskan bahwa masalah yang dialami dalam pembelajaran pembelajaran IPAS di sekolah dasar, yaitu kesulitan yang dialami oleh kebanyakan siswa dalam penyelesaian soal cerita pembelajaran IPAS, siswa takut bertanya tentang hal yang sulit dan tidak dipahaminya, anggapan siswa bahwa pembelajaran IPAS merupakan pelajaran yang menjenuhkan. Serta guru masih mengalami kesulitan dan kendala dalam perancangan dan pemilihan masalah yang kontekstual.

Ketidakmampuan siswa untuk berpikir abstrak dan kekurangan dalam pemahaman membaca juga menjadi masalah dalam pembelajaran pembelajaran IPAS. Iskanto et al., (2024) mengungkapkan bahwa penguasaan TIK oleh guru berkontribusi signifikan terhadap hasil belajar siswa pada penerapan Kurikulum Merdeka. Dalam konteks IPAS, keterampilan digital guru memungkinkan penyampaian materi secara lebih menarik dan interaktif melalui media seperti video pembelajaran, simulasi, dan aplikasi berbasis edukasi. Hal ini sejalan dengan Silvia Marlina et al., (2022) yang menyatakan bahwa kompetensi pendidik sangat menentukan kualitas pendidikan, termasuk dalam hal inovasi pengajaran. Kompetensi TIK guru mendukung implementasi kurikulum yang menuntut pendekatan berbasis teknologi. Guru yang mampu menggunakan perangkat digital dengan baik dapat menciptakan lingkungan belajar yang relevan dengan kebutuhan siswa di abad ke-21.

Keterampilan digital guru memainkan peran penting dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran IPAS di SD. Dengan memanfaatkan teknologi, guru dapat menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, relevan, dan interaktif. Sebagai hasilnya, siswa tidak hanya memahami materi dengan lebih baik, tetapi juga merasa termotivasi untuk terus belajar. Penelitian dari Iskanto et al., (2024) serta Silvia Marlina et al., (2022) dan menegaskan pentingnya kompetensi TIK dalam mendukung pembelajaran yang efektif dan bermakna. Oleh karena itu, pengembangan keterampilan digital bagi guru harus menjadi prioritas dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia.

Konteks penelitian ini berfokus pada peserta didik kelas V di Sekolah Dasar Sarwas 7 Kecamatan Petarukan, Kabupaten Pemalang. Berdasarkan observasi awal, terdapat tantangan dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS. Penggunaan metode pembelajaran konvensional yang kurang melibatkan peserta didik secara aktif menjadi salah satu faktor yang memengaruhi rendahnya keterampilan berpikir kritis dan motivasi belajar mereka. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan inovatif dengan memanfaatkan media interaktif berbasis Canva yang didukung oleh kemampuan digital guru. Selain itu, motivasi belajar juga merupakan faktor penting yang harus diperhatikan dalam pembelajaran. Ayu (2024) menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Canva dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik. Motivasi belajar yang tinggi akan mendorong peserta didik untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran dan mengembangkan keterampilan berpikir kritis secara lebih efektif.

Pencapaian prestasi belajar siswa dapat dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal setiap individu. sejumlah alasan akan menimbulkan motivasi dalam diri individu untuk mengatur dirinya sendiri. Robin dan Judge (2015) menjelaskan bahwa motivasi merupakan proses yang menjelaskan intensitas, arah dan ketekunan usaha untuk mencapai suatu tujuan. Motivasi merupakan dorongan atau penggerak dasar bagi suatu keinginan, harapan dan tujuan yang dimiliki individu. Motivasi dapat bersumber dari dalam diri sendiri tanpa adanya paksaan dari orang lain dan motivasi dapat bersumber dari dorongan atau rangsangan dari orang lain.

Apabila seseorang termotivasi untuk melakukan suatu kegiatan seperti belajar,

maka dorongan tersebut akan mempengaruhi proses yang mengarah kepada tujuan yang ingin dicapai. Sebaliknya, apabila seseorang tidak termotivasi untuk melakukan suatu kegiatan, maka hal tersebut juga mempengaruhi usaha ataupun proses pencapaian tujuan. Meskipun nilai bukan merupakan jaminan kualitas mutlak, namun nilai yang diperoleh peserta didik selama belajar biasanya menjadi acuan dalam mengukur prestasi seorang siswa.

Melalui berbagai interaksi aktif dan pengalaman belajar, tujuan proses belajar mengajar terutama untuk menumbuhkan aktivitas dan kreativitas siswa yang mana peran guru sangat menentukan keberhasilan pembelajaran. Untuk mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, penggunaan aplikasi canva untuk membuat media pembelajaran interaktif membutuhkan ketekunan, kesabaran, dan perencanaan yang matang berdasarkan kebutuhan dan usia siswa. Hal ini sebagaimana hasil penelitian Fauziyah et al., (2022) yang menyimpulkan terdapat pengaruh yang signifikan antara media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi canva terhadap hasil belajar siswa kelas VII mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

Media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *Canva* tentu merupakan salah satu referensi media pembelajaran yang sangat inovatif dengan memanfaatkan aplikasi yang efektif dan efisien berbasis digital sesuai perkembangan abad 21. Meskipun aplikasi yang lain pun bisa dimanfaatkan, namun *Canva* memiliki daya tarik yang lebih dan banyak dimanfaatkan oleh segala usia karena penggunaannya yang lebih mudah dan praktis (Ayu, 2024). Guru memiliki peran yang penting dalam proses pembelajaran dalam membentuk generasi yang cerdas, kreatif dan berdaya saing di masa

depan. Melalui media pembelajaran dapat membantu guru dalam membangkitkan minat dan motivasi belajar peserta didik. Salah satu kompetensi yang harus dimiliki guru dalam pendidikan abad 21 adalah kemampuan merancang pembelajaran dengan mengintegrasikan pengetahuan tentang bahan ajar (konten), pedagogik, dan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) yang dikenal dengan istilah *technological, pedagogical, content, knowledge* (TPaCK) (Pajarullah & Triwahyuni, 2023).

Keterampilan digital guru dapat membantu siswa untuk melakukan kewajibannya sebagai pelajar, sebab dengan memanfaatkan teknologi akan mempermudah siswa dalam belajar. Sejalan dengan pernyataan hasil temuan terdahulu bahwa pemanfaatan TIK dalam pembelajaran akan meningkatkan efektivitas dalam penerapan kegiatan belajar yang hasilnya mampu membawa prestasi kualitas siswa dalam pemanfaatan teknologi secara tepat guna dan hasil guna. Keberadaan teknologi juga dapat dimanfaatkan oleh siswa saat mempelajari bahan ajar yang diberikan oleh guru (Wardani & Harwanto, 2020). Terdapat dua faktor dominan yang menentukan hasil belajar yaitu karakteristik intern siswa yang meliputi : kemampuan, minat, hasil belajar sebelumnya dan motivasi, serta karakteristik ekstern kualitas pengajaran meliputi : guru, metode, pembelajaran dan fasilitas belajar. Terdapat 5 kunci yang berdampak pada hasil belajar siswa yaitu siswa itu sendiri, guru, isi pembelajaran, metode mengajar guru, dan lingkungan. Di samping itu, terdapat beberapa faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa yaitu faktor yang berasal dari dalam diri sendiri (faktor internal) dan faktor yang berasal dari lingkungan sekitar (faktor eksternal). Salah satu usaha dalam meningkatkan hasil belajar adalah dengan

memiliki kemampuan mengelola dan menggunakan unsur teknologi yang dibutuhkan dalam membantu proses pembelajaran (Winarno & Ashari, 2022). Selain dengan adanya TIK, prestasi siswa juga dapat dipengaruhi oleh faktor lain yaitu seutu yang ada pada dirinya yakni motivasi dalam kegiatan pembelajaran. Siswa dapat berhasil terkait hal belajar apabila dalam dirinya sendiri memiliki keinginan dan dukungan untuk belajar, sebab dengan motivasi belajar yang meningkat tersebut siswa akan tergerak dan terarahkan sikap serta perilakunya dalam belajar.

Dibutuhkan pembelajaran yang menyenangkan dan memanfaatkan teknologi untuk menumbuhkan dorongan dalam diri siswa. Adanya kegiatan belajar yang menyenangkan akan menumbuhkan keinginan atau dorongan siswa dalam belajar, yang menjadikan siswa akan sungguh-sungguh dalam belajar (Susanto et al., 2021). Berdasarkan gambaran tersebut, maka hipotesis penelitian ini dinyatakan sebagai berikut. H_a : Penggunaan media interaktif berbasis *canva*, keterampilan digital guru dan motivasi belajar berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar IPAS.

METODE PENELITIAN

Jenis dan Pendekatan adalah penelitian korelasional. Penelitian korelasi merupakan suatu penelitian yang bertujuan untuk menyelidiki (membuktikan) sejauh mana keterkaitan atau keeratan hubungan suatu variabel dengan satu atau lebih variabel lain (Arikunto, 2022). Pada penelitian ini dilakukan untuk menemukan apakah penggunaan media interaktif berbasis *canva*, keterampilan digital guru dan motivasi belajar berpengaruh terhadap hasil belajar IPAS siswa Kelas V SDN di Sarwas 7 KWK Petarukan Kabupaten Pematang.

Pendekatan penelitian adalah keseluruhan cara atau kegiatan dalam suatu penelitian yang dimulai dari perumusan masalah sampai membuat suatu kesimpulan (Kuncoro, 2018). Pendekatan penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, karena penelitian ini bertujuan menganalisis dan menyajikan fakta secara sistematis sehingga dapat lebih mudah untuk dipahami dan disimpulkan.

Populasi, Sampel dan teknik Sampling. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa Kelas V SDN di Sarwas 7 KWK Petarukan Kabupaten Pemalang sebanyak 161 peserta didik. Sampel dalam penelitian ini 115 siswa Kelas V SDN di Sarwas 7 KWK Petarukan Kabupaten Pemalang dengan menggunakan rumus Taro Yamane. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan proporsional random sampling yaitu pengambilan sampel dengan cara proporsional.

Teknik Pengumpulan Data. Metode yang digunakan untuk mengumpulkan data pada penelitian ini terdiri atas angket, wawancara, tes dan dokumentasi. Angket/ Kuesioner. Metode angket adalah suatu metode penelitian dengan menggunakan daftar pertanyaan yang harus diisi oleh individu yang akan menjadi subjek penelitian, Kuesioner adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya, atau hal-hal yang ia ketahui (Arikunto, 2022). Responden yang ada dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas V SD di Sarwas 7 Koordinator Wilayah Kecamatan Petarukan Kabupaten Pemalang untuk mengetahui bagaimana pengaruh penggunaan media interaktif berbasis canva, keterampilan digital guru dan motivasi belajar terhadap hasil belajar IPAS.

Tes adalah alat atau prosedur yang digunakan untuk mengetahui atau mengukur suatu dalam suasana, dengan cara dan aturan-aturan yang sudah ditentukan (Arikunto, 2022). Adapun tes yang digunakan berupa tes subjektif, yang pada umumnya berbentuk *multiple choice* (pilihan ganda). Tes pilihan ganda adalah tes yang terdiri dari pertanyaan dengan beberapa pilihan jawaban, di mana peserta didik harus memilih satu jawaban yang benar. Tes disini untuk menentukan variabel prestasi belajar yang diukur dari nilai mata pelajaran IPAS pada siswa kelas V SD di Sarwas 7 Koordinator Wilayah Kecamatan Petarukan Kabupaten Pemalang.

Metode dokumentasi adalah catatan peristiwa yang sudah berlalu yang dapat berbentuk tulisan, gambar atau karya-karya monumental dari seseorang (Sugiyono, 2019). Dokumentasi dalam penelitian ini digunakan untuk mencari jumlah peserta didik kelas V SD di Sarwas 7 Koordinator Wilayah Kecamatan Petarukan Kabupaten Pemalang.

Analisis Model Regresi Linear Berganda

Persamaan yang dipakai adalah persamaan regresi linear berganda sebagai berikut:

$$Y = a + b_1x_1 + b_2x_2 + b_3x_3 + e$$

Keterangan:

Y = Hasil Belajar IPAS

a = Konstanta

b₁ = Koefisien regresi penggunaan media interaktif berbasis *canva*

b₂ = Koefisien regresi keterampilan digital guru

b₃ = Koefisien regresi motivasi belajar

x₁ = Penggunaan Media Interaktif Berbasis *Canva*

x₂ = Keterampilan Digital Guru

x₃ = Motivasi Belajar

e = error

Hasil dan Pembahasan

Hasil analisis statistik deskriptif variabel penggunaan media interaktif berbasis *canva* (X_1), keterampilan digital guru (X_2), motivasi belajar (X_3), dan hasil belajar IPAS (Y), dapat terlihat pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1 Hasil Analisis Statistik Deskriptif Variabel Penelitian

	Descriptive Statistics				
	N	Min	Max	Mean	Std. Dev
Media Interaktif Berbasis Canva	115	30,00	47,00	41,1652	4,26724
Keterampilan Digital Guru	115	47,00	71,00	61,1043	5,96683
Motivasi Belajar	115	42,00	63,00	54,6087	5,40743
Hasil Belajar	115	40,00	85,00	65,3043	10,37217
Valid N (listwise)	115				

Sumber: Data yang Diolah

Berdasarkan Tabel 1 di atas dapat dijelaskan bahwa variabel penggunaan media interaktif berbasis *canva* diperoleh *mean* sebesar 41,16 dengan standar deviasi sebesar 4,267, variabel keterampilan digital guru diperoleh *mean* sebesar 61,10 dengan standar deviasi sebesar 5,966, variabel motivasi belajar diperoleh *mean* sebesar 54,608 dengan standar deviasi sebesar 5,407, dan variabel hasil belajar diperoleh *mean* sebesar 65,30 dengan standar deviasi sebesar 10,37.

Penggunaan media interaktif berbasis *canva*, keterampilan digital guru dan motivasi belajar berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar IPAS. Hal ini dibuktikan dari nilai F sebesar 42,883 dengan tingkat signifikansi sebesar 0,000, karena tingkat signifikansi $< 0,05$ berarti hipotesis yang menyatakan penggunaan media interaktif berbasis *canva*, keterampilan digital guru dan motivasi belajar secara bersama-sama berpengaruh terhadap hasil belajar IPAS diterima. Kondisi ini menunjukkan bahwa peserta didik Sekolah Dasar Negeri di Sarwas

7 Koordinator Wilayah Kecamatan Petarukan Kabupaten Pemalang mampu meningkatkan penggunaan media interaktif, keterampilan digital guru dan motivasi belajar yang pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar IPAS. Hasil penelitian didukung oleh hasil penelitian yang dilakukan Indriani (2024) yang menyimpulkan penggunaan media pembelajaran aplikasi *canva* dapat dijadikan salah satu rujukan dalam penggunaan media aplikasi yang tepat dalam proses pembelajaran inovatif khususnya dalam pembelajaran IPA, karena aplikasi *canva* adalah salah satu platform unik serta menarik sekaligus sangat inovatif dengan demikian dapat dimanfaatkan untuk media pembelajaran yang efektif.

Kondisi di atas, juga didukung keterampilan digital guru dalam menyampaikan materi pelajaran di depan kelas. Keterampilan digital guru merupakan keterampilan yang berkaitan dengan semua aspek kemampuan guru yang berkaitan erat dengan berbagai tugas guru yang berbentuk keterampilan dalam rangka memberi rangsangan juga motivasi kepada siswa untuk melaksanakan aktivitas oleh guru yaitu keterampilan ketika membimbing, mengarahkan, membangun semangat siswa dalam belajar guna mencapai tujuan pendidikan yang telah ditentukan secara terpadu. Fitriani et al., (2022) menyebutkan bahwa keterampilan dasar mengajar (*teaching skills*), merupakan suatu karakteristik umum dari seseorang yang berhubungan dengan pengetahuan dan keterampilan yang diwujudkan melalui tindakan. Keterampilan dasar mengajar (*teaching skills*) pada dasarnya adalah berupa bentuk-bentuk perilaku yang bersifat mendasar dan khusus yang harus dimiliki oleh seorang guru sebagai modal awal ketika akan melaksanakan tugas-tugas pembelajarannya secara terencana dan

profesional. Keterampilan mengajar merupakan kemampuan atau keterampilan yang bersifat khusus yang dimiliki oleh seorang pendidik dalam kegiatan belajar mengajar agar dapat berjalan secara efektif dan efisien.

Selama ini ada tantangan dalam penerapan media interaktif berbasis *canva*, para pendidik masih berupaya menjadikan pembelajaran dengan aplikasi Canva menjadi efisien dan sukses. Hal ini ditunjukkan dengan keunggulan dan kemampuan aplikasi Canva sebagai berikut: Keefektifan pembelajaran yang dirancang secara interaktif yaitu audiovisual berbasis aplikasi Canva terbukti layak digunakan dalam proses kegiatan belajar mengajar, menurut pernyataan tersebut. Canva berdampak dalam meningkatkan pemahaman siswa, khususnya dalam konteks pembelajaran tema. Penerapan Canva akan membantu siswa lebih mudah memahami penjelasan guru karena selain menarik perhatian dengan tampilannya yang hidup, juga dilengkapi ilustrasi dan tidak membosankan. Tentu saja, hal ini terutama berlaku jika isi teks materi disusun menjadi poin-poin penting.

Hal ini menunjukkan bahwa media Canva tidak terbatas pada mata pelajaran atau tingkat pendidikan tertentu. Meskipun demikian, hampir setiap mata pelajaran dan tingkat pendidikan dapat memanfaatkannya. khususnya dalam pembelajaran tematik, yang berfokus pada satu tema dan mencakup berbagai disiplin ilmu. Guru dapat meningkatkan informasi yang ingin mereka bagikan kepada siswa menjadi satu desain Canva yang rapi dan menarik secara visual. Oleh karena itu, selain membantu siswa memahami materi pelajaran, juga memudahkan transfer informasi bagi guru (Autry Dian Ramasari, Selma Febriosa, 2025). Kaitannya dengan kegiatan

pembelajaran IPA yang menganalisis kebutuhan guru. Berdasarkan temuan penelitian, sembilan dari sepuluh instruktur mengatakan bahwa konten video interaktif yang dibuat dengan aplikasi Canva sangat menarik dan guru harus dan akan menggunakannya di kelas.

Ucapan Terimakasih

Penulis ingin mengungkapkan rasa terima kasih yang mendalam kepada sekolah-sekolah yang telah menyediakan fasilitas serta mendukung pelaksanaan penelitian ini. Selain itu, penulis juga mengucapkan terima kasih kepada dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, pengarahan, dan dukungan yang sangat berarti dalam setiap tahap penyusunan tesis dan artikel ini. Tanpa bimbingan beliau, penyelesaian penelitian ini tidak akan berjalan lancar dan sukses.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengujian, penelitian ini menghasilkan temuan yang dapat disimpulkan bahwa penggunaan media interaktif berbasis *canva*, keterampilan digital guru dan motivasi belajar berpengaruh positif signifikan terhadap prestasi akademik. Hal ini bisa dilihat dari nilai F sebesar 42,883 dengan tingkat signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$ artinya hipotesis diterima. Penggunaan media interaktif berbasis dan keterampilan digital guru berperan penting dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, yang pada gilirannya berdampak positif signifikan terhadap hasil belajar peserta didik.

Daftar Rujukan

- Arikunto, S. (2022). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. PT. Rineka Cipta.
- Autry Dian Ramasari, Selma Febriosa, D. A. E. P. (2025). Analisis Media

- Pembelajaran Canva terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik. *Indonesian Research Journal on Education*, 5(1), 1035–1042.
- Ayu, P. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva Pada Keterampilan Membaca Narasi Tema 6 Di Kelas III.A SDN 31 Jati Tanah Tinggi Kota Padan*. Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat.
- Eko Bayu Gumilar, & Kristina Gita Permatasari. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Game Edukasi IPA (GEMPA) dalam Pembelajaran IPA Pada Mahasiswa Prodi PGMI. *Jurnal Pendidikan Mipa*, 12(2), 177–184. <https://doi.org/10.37630/jpm.v12i2.570>
- Fauziyah, Z., Shofiyuddin, A., & Sukmawati, I. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Aplikasi Canva terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN 1 Ngraho Bojonegoro. *SALIMIYA: Jurnal Studi Ilmu Keagamaan Islam*, 3(4), 2721–27078. <https://ejournal.iaifa.ac.id/index.php/salimiya>.
- Fitriani, A., Putri Pratama, N. Y., Putri Isa, S. F., & Yunita, S. (2022). Pengaruh Keterampilan Mengajar Guru terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Journal on Education*, 5(1), 1253–1262. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i1.747>
- Gumilar, E. B. (2023). Problematika Pembelajaran IPA Pada Kurikulum Merdeka Di Sekolah Dasar / Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Ilmiah Pedagogy*, 2(1), 129.
- Indriani, C. (2024). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Canva dalam Media Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(2), 330–339. <https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i2.505>
- Ishak, S. A., Din, R., & Hasran, U. A. (2021). Defining digital game-based learning for science, technology, engineering, and mathematics: A new perspective on design and developmental research. *Journal of Medical Internet Research*, 23(2), 1–14. <https://doi.org/10.2196/20537>
- Iskanto, I., Taufiqulloh, T., & Prihatin, Y. (2024). Pengaruh Kompetensi Pedagogi dan Penguasaan TIK Guru terhadap Hasil Belajar pada Pembelajaran Kurikulum Merdeka di SD. *Journal of Education Research*, 5(3), 4050–4059. <https://doi.org/10.37985/jer.v5i3.1522>
- Judge, R. dan. (2020). *Perilaku Organisasi* (16th ed.). Salemba Empat.
- Kuncoro, M. (2018). *Metode Riset untuk Bisnis dan Ekonomi* (Edisi Empat). Erlangga.
- Manurung, P. (2021). Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid 19. *Al-Fikru: Jurnal Ilmiah*, 14(1), 1–12. <https://doi.org/10.51672/alfikru.v14i1.33>
- Pajarullah, R., & Triwahyuni, H. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Canva terhadap Hasil Belajar Siswa Memahami Teks Biografi. *Lokabasa*, 14(2), 180–190. <https://doi.org/10.17509/jlb.v14i2.58930>
- Ray, S., Das, J., Pande, R., & Nithya, A. (2021). *Swati Ray 1, Joyati Das 2*, Ranjana Pande 3, and A. Nithya 2*. 7(1), 195–222. <https://doi.org/10.1201/9781032622408-13>

- Reynard, S., Dias, J., Mitic, M., Schrank, B., & Woodcock, K. A. (2022). Digital Interventions for Emotion Regulation in Children and Early Adolescents: Systematic Review and Meta-analysis. *JMIR Serious Games*, 10(3). <https://doi.org/10.2196/31456>
- Sari, S. G., Ambiyar, A., Aziz, I., & Leffega, C. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Pohon Pintar Pada Materi Penjumlahan Pada Kelas I SDN 52 Parupuk Tabing (Studi Berdasarkan Asesmen). *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(2), 1207–1216. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v4i2.359>
- Silvia Marlina, Nofia Sherli, & Iswanti. (2022). Pengaruh Kompetensi Tenaga Pendidik Terhadap Kualitas Pendidikan Madrasah di Sumatera Barat. *Al-Fahim : Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 4(1), 86–99. <https://doi.org/10.54396/alfahim.v4i1.249>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Susanto, B., Purwanti, P., & Suroto, A. (2021). Bimbingan Klasikal Menumbuhkan Motivasi Belajar Siswa di Tengah Pandemi Covid-19 di SMK Bina Patria 1 Sukoharjo. *Jurnal Pendidikan*, 30(1), 47. <https://doi.org/10.32585/jp.v30i1.1071>
- Wardani, M. A. P., & Harwanto, R. (2020). Penerapan Strategi Pembelajaran Berbasis ICT terhadap Pencapaian Hasil Belajar Sistem Komputer Siswa. *Faktor Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 7(2), 99–106.
- Winarno, A., & Ashari, V. D. (2022). Hubungan Antara Literasi TIK dan Motivasi terhadap Hasil Belajar Siswa SMK. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 7(1), 68–75. <https://doi.org/10.30998/sap.v7i1.12826>