
Academia Open



By Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

Table Of Contents

Journal Cover 1
Author[s] Statement..... 3
Editorial Team 4
Article information 5
 Check this article update (crossmark) 5
 Check this article impact 5
 Cite this article..... 5
Title page..... 6
 Article Title 6
 Author information 6
 Abstract 6
Article content..... 8

Originality Statement

The author[s] declare that this article is their own work and to the best of their knowledge it contains no materials previously published or written by another person, or substantial proportions of material which have been accepted for the published of any other published materials, except where due acknowledgement is made in the article. Any contribution made to the research by others, with whom author[s] have work, is explicitly acknowledged in the article.

Conflict of Interest Statement

The author[s] declare that this article was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.

Copyright Statement

Copyright © Author(s). This article is published under the Creative Commons Attribution (CC BY 4.0) licence. Anyone may reproduce, distribute, translate and create derivative works of this article (for both commercial and non-commercial purposes), subject to full attribution to the original publication and authors. The full terms of this licence may be seen at <http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/legalcode>

Academia Open

Vol. 11 No. 1 (2026): June
DOI: 10.21070/acopen.11.2026.14005

EDITORIAL TEAM

Editor in Chief

Mochammad Tanzil Multazam, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Managing Editor

Bobur Sobirov, Samarkand Institute of Economics and Service, Uzbekistan

Editors

Fika Megawati, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Mahardika Darmawan Kusuma Wardana, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Wiwit Wahyu Wijayanti, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Farkhod Abdurakhmonov, Silk Road International Tourism University, Uzbekistan

Dr. Hindarto, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Evi Rinata, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

M Faisal Amir, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Dr. Hana Catur Wahyuni, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Complete list of editorial team ([link](#))

Complete list of indexing services for this journal ([link](#))

How to submit to this journal ([link](#))

Academia Open

Vol. 11 No. 1 (2026): June
DOI: 10.21070/acopen.11.2026.14005

Article information

Check this article update (crossmark)



Check this article impact (*)



Save this article to Mendeley



(*) Time for indexing process is various, depends on indexing database platform

Canva Interactive Media Increases Elementary Students Learning Interest: Media Interaktif Canva Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar

Suci Safitri, saucansafitri@gmail.com (*)

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Tadulako, Indonesia

Abdul Rahman, amankabdul@gmail.com

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Tadulako, Indonesia

Nuraini Nuraini, nuraini170787@gmail.com

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Tadulako, Indonesia

Zulnuraini Zulnuraini, zulnur612@gmail.com

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Tadulako, Indonesia

Andi Nur Isnayanti, adnisnayanti@gmail.com

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Tadulako, Indonesia

(*) Corresponding author

Abstract

General Background: The integration of digital technology in education has shifted learning practices toward interactive and visually supported approaches aligned with the demands of the industrial revolution 4.0. **Specific Background:** In elementary education, learning interest remains a critical factor, yet conventional teaching methods often lead to low student engagement, particularly in IPAS learning contexts. **Knowledge Gap:** Previous studies largely address digital media broadly, with limited focus on Canva-based interactive media tailored to elementary student characteristics. **Aims:** This study aims to examine the use of Canva-based interactive learning media in increasing learning interest among fourth-grade students at SD Inpres Perumnas Palu. **Results:** Using a quantitative experimental design with control group pretest-posttest, the findings show an increase in learning interest in both groups, with a higher rise in the experimental class (18.95 to 28.95) compared to the control class (16.83 to 25.87), supported by a significance value of <0.001 . **Novelty:** The study provides a contextual application of Canva interactive media adapted to elementary student characteristics within IPAS learning. **Implications:** The findings indicate that interactive digital media such as Canva can support student engagement, encourage active participation, and contribute to more dynamic classroom environments when combined with appropriate teaching strategies.

Highlights

- Canva-based visuals stimulate higher classroom participation during IPAS lessons.
- Experimental group shows greater score increase compared to conventional teaching.
- Interactive design supports student attention and learning involvement.

Keywords

Interactive Learning Media; Canva Application; Learning Interest; Elementary Education; Digital Learning

Published date: 2026-04-16

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi membuat banyak perubahan besar dalam berbagai aspek kehidupan, mencakup dunia pendidikan. Seiring dengan masuknya era revolusi industri 4.0, yang sistem pembelajaran mengalami transformasi dari metode konvensional menuju pendekatan yang lebih berbasis teknologi. Dimana teknologi canggih seperti internet, Artificial Intelligence (AI) memiliki kecerdasan buatan, dan robotika berkembang pesat membuat dunia pendidikan ikut berubah. Perubahan ini membuat proses belajar jadi lebih fleksibel dan bisa diakses oleh lebih banyak orang, termasuk mereka yang tinggal di daerah terpencil. Jadi, secara sederhana perkembangan teknologi telah membawa kita dari cara belajar yang tradisional ke cara belajar yang lebih modern, cepat, dan berbasis digital.

Pembelajaran berbasis teknologi merupakan pendekatan yang memanfaatkan perangkat digital, aplikasi, dan jaringan internet sebagai media utama dalam proses belajar mengajar. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah membawa perubahan besar dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dunia Pendidikan. Di era revolusi industri 4.0, Pendidikan dituntut untuk beradaptasi dengan kemajuan teknologi agar mampu menciptakan proses pembelajaran yang lebih efektif, efisien, dan relevan dengan kebutuhan zaman. Pada era digital seperti saat sekarang ini mengharuskan kita untuk bisa bergerak lebih cepat lagi dalam menuju revolusi insutsri 4.0. Persaingan dari tantangan globalisasi sudah semakin terlihat nyata di depan mata [1]. Teknologi juga membuka peluang untuk menyesuaikan pembelajaran, dimana siswa dapat belajar sesuai dengan kecepatan dan gaya belajar masing-masing.

Minat belajar merupakan salah satu faktor penting yang menentukan keberhasilan proses pembelajaran di tingkat sekolah dasar. Siswa yang memiliki minat tinggi cenderung lebih aktif, antusias, dan konsisesten dalam mengikuti kegiatan belajar. Pada praktik pembelajaran, banyak siswa SD yang menunjukkan gejala kurangnya motivasi belajar, terutama ketika media pembelajaran yang digunakan bersifat monoton, kurang interkrtif, dan tidak sesuai dengan karakteristik. Seiring dengan perkembangan teknologi digital, berbagai media pembelajaran interaktif telah tersedia dan dapat dimanfaatkan oleh guru untuk meningkatkan minat belajar siswa. Salah satu media yang menonjol adalah canva, sebuah platfrom desain grafis berbasis digital [2].

Minat belajar merupakan elemen kunci dalam dunia pendidikan yang sangat menentukan keberhasilan siswa dalam memahami serta menguasai materi pelajaran. Siswa yang memiliki minat belajar tinggi biasanya menunjukkan sikap proaktif, rasa ingin tahu yang mendalam, dan keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran. Sebaliknya, kurangnya minat belajar dapat berakibat pada rendahnya motivasi, pencapaian akademik yang tidak optimal, serta meningkatnya risiko ketidakhadiran dan sikap acuh terhadap kegiatan belajar [3].

Di sekolah dasar, minat belajar menjadi dasar perkembangan akademik. Anak usia ini lebih reponsif terhadap pembelajaran visual, interaktif ,dan menyenangkan, sehingga metode monoton sering kurang efektif. Pendidik perlu merancang strategi kreatif yang sesuai karakter siswa untuk meningkatkan minat belajar [3].

Media canva menawarkan berbagai keunggulan yang menjadikannya pilihan efektif dalam pembelajaran di Tingkat sekolah dasar. Adapun kelebihan canva untuk peningkatan minat belajar siswa SD dengan kemampuan untuk menyajikan materi secara visual dan interaktif, yang sangat sesuai dengan karakteristik belajar anak-anak dini yang cenderung lebih responsive terhadap warna, gambar, dan animasi. Dengan antarmuka yang intuitif dan fitur desain yang beragam, guru dapat dengan mudah membuat konten pembelajaran yang menarik, informatif, dan sesuai dengan kurikulum. Penggunaan media canva dalam pembelajaran di SD diyakini mampu merangsang rasa ingin tahu siswa, memperkuat daya Tarik visual terhadap materi, serta menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis. Dengan tampilan yang menarik dan konten yang mudah diakses, siswa lebih terdorong untuk memperhatikan, memahami, dan berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran [4].

Menurut Pubian (2022), generasi Alpha yang kini mendominasi usia sekolah memiliki ketertarikan tinggi dengan teknologi digital, terutama smartphone dan media visual [5]. Mereka cenderung lebih responsift terhadap informasi berbasis video, sehingga pendekatan pembelajaran konvensional menjadi kurang menarik sehingga pembelajaran monoton didalam kelas.

Tranformasi media pembelajaran ke dalam bentuk digital merupakan langkah strategis untuk mengatasi ketimpangan anantara pendekatan pengajaran konvensional dan tuntutan belajar generasi yang tumbuh di era teknologi. Menurut Sulistyawati (2022) menekankan bahwa media pembelajaran digital mampu mengurangi kejenuhan peserta didik dan meningkatkan interaksi belajar [6].

Penerapan teknologi dalam pembelajaran tidak lagi sekedar mengikuti tren, melainkan telah menjadi keharusan dalam dunia Pendidikan masa kini. Upaya peningkatan kualitas Pendidikan di Indonesia perlu difokuskan pada pengembangan media pembelajaran digital, peningkatan kemampuan guru dalam literasi teknologi informasi dan komunikasi (TIK) serta pemanfaatan media pembelajaran.

Pendidikan dapat memanfaatkan media digital untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. canva, sebagai alat desain grafis inovatif, mneyajikan informasi secara atraktif sekaligus mendorong kreativitas melalui eksplorasi visual. Media ini memungkinkan integrasi teks, gambar, audio, dan animasi secara interaktif, sejalan dengan pembelajaran abad ke-21 [7]. Kemampuan untuk merancang dan menyampaikan informasi secara visual dengan canva tidak hanya. Mengembangkan kecakapan desain, tetapi juga memperkaya cara mereka berpikir dan mengekspresikan ide. Dengan demikian, canva bukan hanya membantu meningkatkan mutu presentasi tetapi juga memberikan kontribusi signifikan terhadap pengembangan keterampilan abad ke-21. Keberagaman fitur canva memungkinkan guru untuk menciptakan materi pembelajaran yang

interaktif sesuai dengan gaya belajar peserta didik di tingkat sekolah dasar.

Media pembelajaran interaktif berbasis canva menawarkan tampilan visual menarik, kemudahan penggunaan, dan fleksibilitas penyampaian materi, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa [8]. Pemilihan canva sebagai media pembelajaran di SD, dengan fitur yang disesuaikan kebutuhan visual, mendukung pemahaman materi yang lebih baik dan proses belajar yang lebih interaktif [9]. Canva memfasilitasi pembuatan berbagai desain secara online dapat diakses melalui komputer atau perangkat mobile dengan aplikasi yang tersedia di Google play atau App store [10]. Canva memungkinkan guru untuk merancang pembelajaran yang variatif dan menarik, sehingga siswa tidak merasa bosan dengan metode yang monoton.

Berdasarkan hasil observasi awal, peneliti menemukan suatu masalah di SD Inpres Perumnas Palu pada siswa kelas IV yang mengalami kurangnya minat belajar pada pembelajaran IPAS. Hal ini dibuktikan dengan rendahnya minat siswa terhadap pembelajaran, kurangnya respons selama proses pembelajaran, serta suasana belajar yang cenderung membosankan karena metode mengajar yang digunakan masih monoton seperti metode ceramah. Kondisi tersebut juga disebabkan oleh masih minimnya penggunaan media pembelajaran atau media digital oleh guru dalam proses pembelajaran. Akibatnya, proses pembelajaran IPAS sering kali membuat siswa kurang termotivasi untuk belajar, terlebih karena penggunaan buku paket yang lebih banyak menampilkan teks tanpa dukungan visual yang menarik sehingga menurunkan minat belajar siswa.

Berbeda dari penelitian sebelumnya yang umumnya meneliti media digital secara umum atau pada mata Pelajaran tertentu, penelitian ini berfokus pada penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis canva untuk pembelajaran IPAS di SD, dengan tujuan meningkatkan minat belajar siswa. Penelitian ini juga menekankan penerapan desain media canva yang disesuaikan karakteristik siswa SD, sehingga menghasilkan model penggunaan media yang lebih kontekstual dan praktis di kelas.

METODE

A. Rancangan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen yang dilakukan pada dua kelompok eksperimen yang digunakan dalam penelitian Eksperimen Design dalam bentuk kontrol group Pre-test Post-test design.

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SD INPRES PERUMNAS Palu Jl Ranjidondo, Duyu, Kec. Palu Barat, Kota Palu, Sulawesi Tengah.

2. Waktu Penelitian

Penelitian dilakukan pada semester genap Tahun Ajaran 2025/2026 Tahun 2026

C. Populasi, Sampel dan Teknik Penarikan Sampel

1. Populasi

Dalam penelitian ini, populasi terdiri dari semua kelas I sampai VI namun kelas yang terpilih dalam penelitian ini seluruh siswa kelas IV SD INPRES PERUMNAS PALU tahun ajaran 2025/2026, yang terbagi dalam dua kelas paralel: Kelas IV A (Kontrol): 28 siswa dan Kelas IV B (Eksperimen) : 29 siswa. Jadi total populasi dalam studi ini adalah 57 siswa.

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari populasi yang secara representatif diambil untuk kepentingan analisis. Dalam penelitian ini, teknik yang digunakan adalah sampling jenuh (census sampling), yaitu seluruh anggota populasi digunakan sebagai sampel penelitian karena jumlahnya relatif kecil dan memungkinkan representasi penuh [11]. Total sampel dalam penelitian ini 57 siswa.

3. Teknik Penarik Sampel

Penelitian ini menggunakan Teknik sampling jenuh atau total sampling. Teknik tersebut merupakan metode penentuan sampel penelitian. Dalam penelitian ini, jumlah populasi sebanyak 40 orang siswa sehingga kurang dari 100 siswa, maka sampel yang digunakan adalah seluruh dari populasi yang ada atau disebut sampel jenuh.

D. Jenis dan Sumber Data

1. Jenis Data

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kuantitatif yang diperoleh dari angket yang diberikan berupa

pertanyaan-pertanyaan untuk mengetahui minat belajar siswa dalam Pembelajaran IPAS.

2. Sumber Data

Sumber data dalam penelitian ini mencakup data primer yang bersumber dari siswa kelas IV A SD Inpres Perumnas Palu yang sebagai kelas kontrol dengan jumlah 28 orang siswa dan siswa kelas IV B SD Inpres Perumnas Palu yang sebagai kelas eksperimen dengan jumlah siswa 29 orang. Melalui tes minat belajar siswa yang menggunakan lembar angket.

E. Definisi Operasi Variabel dan Skala Pengukurannya

1. Definisi Operasi Variabel

a. Variabel independen X (variabel bebas) adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen atau variabel terikat (Waruwu, 2025). Variabel bebas pada penelitian ini adalah Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva pada Minat Belajar Siswa.

b. Variabel dependen Y (Variabel terikat) adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas [11]. Variabel terikat pada penelitian ini adalah partisipasi siswa yang menandakan meningkatnya minat belajar siswa dalam pembelajaran.

2. Skala Pengukurannya

Pada penelitian ini, data yang diperoleh diukur dengan menggunakan skala ordinal. Skala ordinal muncul saat melakukan pengurutan peringkat. Skala pengukuran ordinal adalah skala yang hanya menyampaikan bahwa beberapa nilai lebih besar atau lebih kecil dari nilai lain [12].

F. Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi Dilakukan untuk merekam interaksi dan proses komunikasi selama pembelajaran berlangsung

2. Angket Digunakan untuk mengetahui persepsi siswa terhadap efektivitas penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis canva, berupa pertanyaan tertulis yang dijawab oleh responden.

G. Instrumen Penelitian

1. Lembar observasi

Lembar observasi berupa checklist yang digunakan untuk mengumpulkan data proses pembelajaran. Lembar observasi digunakan untuk mencatat proses pembelajaran di kelas eksperimen dan kelas kontrol. Peneliti dapat mengamati pelaksanaan pembelajaran, keaktifan siswa, dan penggunaan media pembelajaran dalam kelas. Skala pengukuran yang digunakan adalah skala dikotomis. Adapun pedoman lembar observasi yang akan digunakan yaitu:

H. Teknik Analisis Data

1. Uji Normalitas

Dilakukan untuk memastikan persebaran data residual atau perbedaan (pre-test vs post-test) berdistribusi normal. Jika asumsi ini terpenuhi ($p > 0.05$), maka analisis parametrik seperti t-test dapat digunakan (Safkolam, 2023).

2. Uji Homogenitas

Dilakukan untuk memeriksa kesamaan varians antar kelompok (eksperimen vs kontrol), biasanya melalui Levene's Test. Jika $p > 0.05$, asumsi homogenitas terpenuhi dan t-test independen dapat digunakan (Safkolam, 2023).

3. Pengujian Hipotesis

Apabila asumsi normalitas dan homogenitas terpenuhi, Independent Samples t-test digunakan untuk menguji apakah perbedaan skor post-test antara dua kelompok signifikan. Jika $p < 0.05$, hipotesis alternatif diterima, yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan akibat perlakuan (Safkolam, 2023).

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Lokasi dan Subjek Penelitian

SD Inpres Perumnas Palu merupakan sekolah dasar negeri (SD) yang berlokasi di Jl. Ranjidondo, Duyu, Kec. Palu Barat, Kota Palu, Sulawesi Tengah. SD ini berdiri sejak tahun. Pada penelitian ini peneliti membatasi ruang lingkup yaitu pada ruang lingkup kelas V yang terbagi menjadi dua kelas. Peneliti menggunakan kedua kelas yaitu kelas VA merupakan kelas

kontrol dan kelas VB kelas eksperimen yang diberikan perlakuan media pembelajaran interaktif berbasis canva. Pretest kelas kontrol dan eksperimen dilaksanakan pada hari senin, tanggal 9 februari 2026. Setelah diberi pretest kemudian peneliti melakukan proses pembelajaran dengan menggunakan modul ajar kurikulum merdeka dengan perlakuan masing-masing kelas berbeda, pada tanggal 10 februari 2026 peneliti memberikan perlakuan pada kelas VA yaitu kelas kontrol dalam proses pembelajaran hanya menggunakan metode ceramah sesuai dengan materi sedangkan kelas VB kelas eksperimen dalam proses pembelajaran diberikan perlakuan menggunakan media pembelajaran berbasis canva yaitu video animasi dengan materi yang sama IPAS Bab 3 Gaya di Sekitar Kita.

2. Validitas dan Relibitas Instrumen

a. Validitas Instrumen

Pertanyaan pada instrumen yang digunakan terlebih dahulu di uji coba kepada 61 orang peserta didik kelas IV A dan IV B di SDN pada tanggal 4 februari 2026 untuk menguji kevalidan pernyataannya. Tujuan dari uji coba ini untuk mengetahui instrumen tersebut valid dan reliable. Rumus yang digunakan pada uji validitas ini adalah korelasi product moment. Adapun hasil uji pertanyaan angket dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1 Hasil Uji Validitas
Tabel Hasil Uji Validitas

Pertanyaan	r-hitung	r-tabel	Kesimpulan
P1	0,521	0,252	Valid
P2	0,404	0,252	Valid
P3	0,586	0,252	Valid
P4	0,602	0,252	Valid
P5	0,679	0,252	Valid
P6	0,556	0,252	Valid
P7	0,413	0,252	Valid
P8	0,474	0,252	Valid

Berdasarkan tabel 1 di atas, hasil uji coba pernyataan nomor 1 sampai dengan 8 memperoleh nilai r-hitung \geq 0,252 r-tabel. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pernyataan pada instrumen angket minat belajar siswa dalam penelitian ini memiliki kriteria valid.

b. Hasil Analisis Uji Reliabilitas Angket

Untuk melihat apakah instrumen cukup layak untuk digunakan sebagai alat ukur data, maka dilakukan uji reliabilitas. Rumus yang digunakan adalah rumus Alpa Cronbach's. Adapun hasil uji reliabilitas dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 2 Hasil Uji Reliabilitas Uji Coba

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
0,613	8

Bedasarkan tabel 2 menunjukkan hasil perhitungan dengan rumus Cronbach's Alpa menggunakan bantuan SPSS versi 30 diperoleh nilai 0,613. Adapun kriteria keputusan dala uji reliabilitas adalah apabila nilai Cronbach's Alpa $>$ 0,60, maka instrumen dikatakan reliabel. Sehingga dapat disimpulkan bahwa instrumen tes hasil belajar yang digunakan pada penelitian ini dinyatakan reliabel dengan nilai Alpa Cronbach's 0,613 $>$ 0,60.

B. Hasil Statistik Deskriptif

Berdasarkan data hasil angket minat belajar siswa, diperoleh data statistik deskriptif yang akan digunakan untuk memberikan gambaran mengenai kondisi minat belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan terhadap kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol.

1. Hasil Statistik Deskriptif Kelompok Eksperimen

Kelompok eksperimen merupakan kelompok yang diberikan perlakuan dalam penelitian ini yakni menggunakan media

pembelajaran Interaktif berbasis canva. Hasil statistik deskriptif kelompok eksperimen dapat dilihat pada tabel 3 berikut.

Tabel 3 Hasil Statistik Deskriptif Kelompok Eksperimen

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pretest	23	13	24	18,95	2,820
Posttest	23	25	32	28,95	2,033

Berdasarkan tabel 3 hasil deskripsi data pada kelompok eksperimen memperoleh peningkatan rata-rata minat belajar. Rata-rata minat belajar siswa yang awalnya 18,95 pada pretest kemudian meningkat menjadi 28,95 pada posttest. Hal ini menunjukkan bahwa pemberian perlakuan media pembelajaran berbasis canva dengan menggunakan video pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar siswa terhadap kegiatan pembelajaran. Temuan ini selanjutnya akan diperkuat dengan hasil uji t pada analisis berikutnya.

2. Hasil Statistik Deskriptif Kelompok Kontrol

Kelompok kontrol merupakan kelompok yang diberikan pembelajaran dengan metode ceramah tanpa menggunakan media. Hasil statistik deskriptif kelompok kontrol pada tabel 4 berikut.

Tabel 4 Hasil Statistik Deskriptif Kelompok Kontrol

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pretest	23	13	23	16,83	3,200
Posttest	23	20	29	25,87	3,492

Hasil deskripsi data pada tabel 4 menunjukkan bahwa pada kelompok kontrol juga terjadi peningkatan rata-rata minat belajar siswa, namun peningkatannya tidak sebesar peningkatan yang terjadi pada kelompok eksperimen. Rata-rata minat belajar yang sebelumnya 16,83 pada pretest kemudian meningkat menjadi 25,87 pada posttest.

3. Hasil Uji Normalitas

Data pretest dan posttest selanjutnya di uji untuk mengetahui apakah data kelompok eksperimen dan kelompok kontrol berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dilakukan dengan menggunakan rumus Shapiro Wilk berbantuan SPSS 30 dengan kriteria pengambilan keputusan apabila nilai signifikansi (2-tailed) lebih besar dari 0,05 maka data berdistribusi normal. Adapun hasil uji normalitas pretest dan posttest kedua kelompok pada tabel 5 dan 6 berikut.

Tabel 5 Hasil Uji Normalitas Data Pretest

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnova			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Kel. Kontrol	0,116	23	0,200	0,921	23	0,069
Kel. Eksperimen	0,115	23	0,200	0,976	23	0,824

Tabel 5 menunjukkan hasil uji normalitas data pretest dengan rumus Shapiro Wilk, kelompok eksperimen memperoleh nilai sig. (2-tailed) 0,824 > 0,05 dan kelompok kontrol memperoleh nilai sig. (2-tailed) 0,069 > 0,05 yang berarti data pretest yang diperoleh dari kedua kelompok sama-sama berdistribusi normal.

Tabel 6 Hasil Uji Normalitas Data Posttest

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnova			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Kel. Kontrol	0,153	23	0,173	0,939	23	0,170
Kel. Eksperimen	0,161	23	0,128	0,942	23	0,198

Tabel 6 menunjukkan hasil uji normalitas data posttest dengan rumus Shapiro Wilk, kelompok eksperimen memperoleh nilai sig. (2-tailed) 0,198 > 0,05 dan kelompok kontrol memperoleh nilai sig. (2-tailed) 0,170 > 0,05 yang berarti data posttest yang diperoleh dari kedua kelompok sama-sama berdistribusi normal.

4. Hasil Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah data pretest dan posttest dari kedua kelompok memiliki varian yang sama atau tidak. Uji homogenitas pada penelitian ini menggunakan rumus uji Levene berbantuan SPSS 30 dengan kriteria pengambilan keputusan apabila nilai signifikansi (2-tailed) lebih besar dari 0,05 maka data berdistribusi homogen. Adapun hasil uji homogenitas pretest dan posttest kedua kelompok pada tabel 7 dan 8 berikut.

Tabel 7 Hasil Uji Homogenitas Data Pretest

Tests of Homogeneity of Variances					
Levene Statistic			df1	df2	Sig.
Minat Pretest	Based on Mean	0,596	1	44	0,444

Tabel 8 menunjukkan hasil uji homogenitas data pretest dengan rumus Levene, diperoleh nilai sig. (2-tailed) 0,444 > 0,05 yang berarti data pretest yang diperoleh dari kedua kelompok sama-sama berdistribusi homogen.

Tabel 8 Hasil Uji Homogenitas Data Posttest

Tests of Homogeneity of Variances					
Levene Statistic			df1	df2	Sig.
Minat Posttest	Based on Mean	1,402	1	44	0,243

Tabel 8 menunjukkan hasil uji homogenitas data posttest dengan rumus Levene, diperoleh nilai sig. (2-tailed) 0,243 > 0,05 yang berarti data posttest yang diperoleh dari kedua kelompok sama-sama berdistribusi homogen.

5. Hasil Uji Hipotesis

Untuk membuktikan hipotesis penelitian, dilakukan uji independent t-test pada data posttest agar dapat mengetahui perbedaan minat belajar siswa antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol setelah diberi perlakuan yang berbeda. Kriteria pengambilan keputusan adalah jika nilai sig. (2-tailed) < 0,05, maka H₀ ditolak dan H_a dalam penelitian ini diterima. Hasil uji independent sample t-test dapat dilihat pada tabel 9 berikut.

Tabel 9 Hasil Uji Hipotesis

Independent Samples Test				
	T	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Kesimpulan
Equal variances assumed	-4,603	<0,001	-3,087	Terdapat Perbedaan Signifikan

Berdasarkan tabel 9, diperoleh nilai sig. (2-tailed) <0,001 < 0,05. Hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan minat belajar yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kontrol. Hasil tersebut menunjukkan bahwa H₀ ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh dari pemberian perlakuan terhadap peningkatan minat belajar siswa.

C. Pembahasan

Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas IV A dan IV B SD Inpres Perumnas Palu berjumlah 56 orang siswa yang dibagi ke dalam dua kelompok, yakni kelas IV A sebagai kelas kontrol yang berjumlah 28 siswa yang diberi perlakuan pembelajaran pembelajaran dengan metode ceramah tanpa penggunaan media dan kelas IV B sebagai kelas eksperimen berjumlah 28 siswa yang diberikan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis canva.

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis canva dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas IV di SD Inpres Perumnas Palu. Data dalam penelitian ini diperoleh dari instrumen angket minat belajar siswa yang telah lolos uji validasi. Sebelumnya, instrumen angket minat belajar tersebut diuji coba terlebih dahulu kepada 61 orang peserta didik kelas IV A dan IV B SDN Tondo dan setelahnya dilakukan uji validitas dan reabilitas untuk memastikan kelayakan instrumen tersebut sebagai alat ukur dalam penelitian ini. Hasil uji menyatakan bahwa 8 butir pertanyaan yang digunakan di dalam angket minat belajar siswa telah valid dan reliabel sehingga dapat digunakan untuk penelitian.

Penelitian dilakukan selama 2 kali pertemuan pada masing-masing kelas dan setiap pertemuan pada tanggal 9-10 februari terdiri dari 1 jam pembelajaran (2 x 30 menit). Angket minat belajar pretest diberikan pada pertemuan pertama, kemudian angket minat belajar posttest diberikan pada pertemuan kedua di kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada kelas eksperimen, pertemuan pertama, berfokus dengan pengisian angket minat belajar, sedangkan pada pertemuan kedua, melanjutkan tahapan selanjutnya dengan penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis canva dalam materi pembelajaran IPAS BAB 3 Gaya di sekitar Kita, sedangkan Kegiatan penelitian di kelas kontrol berbeda dengan kelas eksperimen. Pada pertemuan pertama berfokus dengan pengisian angket minat belajar, dan pada pertemuan kedua,

dilakukan pembelajaran dengan metode ceramah tanpa media pembelajaran.

Berdasarkan analisis statistik deskriptif yang telah dilakukan, terlihat adanya kenaikan rata-rata minat belajar siswa pada baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol dari pretest ke posttest. Di kelas eksperimen, minat belajar siswa yang awalnya 18,95 pada pretest meningkat menjadi 28,95 di posttest. Sementara itu, di kelas kontrol, rata-rata minat belajar siswa yang sebelumnya 16,83 pada pretest meningkat menjadi 25,87 pada posttest. Hal ini menunjukkan bahwa secara keseluruhan, minat belajar siswa mengalami peningkatan setelah dilaksanakannya proses pembelajaran di kedua kelas ini.

Peningkatan minat belajar lebih tinggi terjadi pada kelas eksperimen dibanding control, hal ini menunjukkan bahwa perlakuan di kelas eksperimen lebih efektif. Hal ini terjadi karena media pembelajaran interaktif berbasis canva menciptakan lingkungan belajar yang menarik, dan meningkatkan partisipasi siswa. Minat memiliki peran yang penting dalam suatu proses pembelajaran, ketika tidak adanya minat terhadap suatu pelajaran otomatis siswa tidak menyukai untuk mengikuti pelajaran tersebut dan dengan sendirinya siswa sulit untuk memahami isi dari pelajaran, keadaan seperti ini dapat mempengaruhi hasil siswa dikelas (Achmad, 2022). Oleh karena itu, pemilihan media pembelajaran yang sesuai dapat membantu meningkatkan ketertarikan siswa terhadap materi yang diajarkan, sehingga berdampak positif pada peningkatan minat belajar mereka. Temuan ini dijelaskan melalui beberapa teori belajar: Canva sebagai stimulus visual (behaviorisme), media interaktif mendukung konstruksi pengetahuan siswa (konstruktivisme), dan kombinasi teks, gambar, serta animasi meningkatkan pemrosesan informasi dan pemahaman (kognitif multimedia).

Secara lebih mendalam, hasil penelitian ini memperkuat bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi sebagai sarana yang mengaktifkan proses kognitif dan afektif siswa secara bersamaan.

Hal ini tercermin dari meningkatnya keterlibatan siswa di kelas eksperimen, terlihat dari perhatian lebih focus partisipasi aktif, dan respons positif terhadap tampilan visual materi. Penggunaan Canva tidak hanya mempermudah pemahaman materi, tetapi juga membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan, sehingga minat belajar siswa meningkat [13]. Misalnya, saat materi "Gaya di sekitar Kita" disajikan menggunakan canva, siswa menunjukkan antusiasme lebih tinggi, tertarik pada ilustrasi, animasi, dan penjelasan visual, sehingga konsep gaya dapat dipahami lebih nyata. Sebaliknya kelas control yang hanya menerima penjelasan verbal cenderung pasif.

Temuan ini sejalan dengan temuan pada penelitian yang dilakukan oleh Indriani (2024) yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis canva efektif dapat meningkatkan minat belajar siswa [14]. Penelitian tersebut mengindikasikan bahwa menggunakan media pembelajaran berbasis canva mampu meningkatkan ketertarikan siswa dalam kegiatan pembelajaran dan meningkatkan motivasi siswa melalui penyajian bahan serta materi ajar dengan tampilan visual menarik.

Data minat belajar siswa pada kedua kelas selanjutnya di uji normalitas dan homogenitasnya terlebih dahulu untuk menentukan penggunaan uji statistik yang tepat. Hasil uji normalitas data pretest dan posttest dengan menggunakan rumus Shapiro Wilk berbantuan SPSS versi 30, kedua kelas memperoleh nilai signifikansi yang lebih besar dari taraf signifikansi 0,05. Nilai signifikansi kelas kontrol sebesar 0,069 pada pretest dan sebesar 0,170 pada posttest, sementara kelas eksperimen memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,824 pada pretest dan 0,198 pada posttest.

Setelah data hasil angket minat belajar yang diperoleh kedua kelas dinyatakan berdistribusi normal, selanjutnya dilakukan uji homogenitas dengan menggunakan rumus Levene berbantuan SPSS versi 30. Pada data pretest, kedua kelas memperoleh nilai signifikansi 0,444 yang lebih besar daripada taraf signifikansi 0,05, sementara pada data posttest, kedua kelas memperoleh nilai signifikansi 0,243 yang lebih besar dari taraf signifikansi 0,05. Setelah data hasil angket minat belajar siswa dari kedua kelas dinyatakan berdistribusi normal dan homogen, uji hipotesis selanjutnya menggunakan uji statistik parametrik.

Hipotesis pada penelitian ini, diuji menggunakan uji parametrik Independent Sample t-Test pada data posttest untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis canva secara signifikan efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa. Hasil uji memperoleh nilai signifikansi (2-tailed) $< 0,001$ yang lebih kecil dari 0,05. Hasil tersebut menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_a dalam penelitian ini diterima. Sehingga dapat dibuktikan bahwa ada pengaruh dari pemberian perlakuan pembelajaran dengan penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis canva secara signifikan efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa, dibandingkan pembelajaran dengan metode ceramah saja. Minat belajar siswa pada kelas eksperimen yang meningkat terjadi dikarenakan canva sebagai media pembelajaran tidak hanya berfungsi untuk menyajikan materi secara visual dan interaktif, tetapi juga mampu meningkatkan ketertarikan siswa dalam kegiatan pembelajaran [14].

Penggunaan model pembelajaran penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis canva dalam penelitian ini memberikan dampak yang positif terhadap seperti mendorong siswa menjadi lebih antusias untuk terlibat selama kegiatan pembelajaran karena penggunaan media pembelajaran dengan tampilan yang indah dapat menjadi daya tarik siswa, sehingga kegiatan pembelajaran berlangsung tidak membosankan [13].

Pendapat ini sejalan dengan pendapat Saza (2023) tentang salah satu korelasi positif penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis canva khususnya bagi usia anak sekolah dasar bahwa kreativitas dan partisipasi aktif merupakan dua aspek yang penting dan sangat berpengaruh terhadap minat belajar [15]. Oleh karena itu media pembelajaran yang interaktif dan visual seperti canva sangat relevan untuk mendukung proses belajar siswa. Disamping korelasi positif bagi siswa, penggunaan media interaktif canva juga memberikan dampak positif bagi guru. Beberapa dia dapat membantu guru

untuk menghemat waktu saat menjelaskan materi pelajaran memusatkan perhatian peserta didik serta membantu peserta didik agar mudah dalam mengingat kembali materi yang diajarkan di kelas [4].

Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis canva dalam penelitian ini memberikan beberapa kelebihan dalam kegiatan pembelajaran. Media ini memungkinkan guru menyajikan materi yang lebih menarik. Aplikasi Canva menyediakan beragam desain grafis yang terdiri atas; presentasi, poster, pamflet, grafik, spanduk, kartu undangan, edit foto dan cover. Canva sangat mempermudah guru dalam mendesain media pembelajaran, sebagaimana .canva mempermudah guru serta siswa dalam melaksanakan proses pembelajaran berbasis teknologi, keterampilan, kreativitas, beserta manfaat lain [14]. Selain itu, penggunaan media pembelajaran berbasis Canva juga membantu guru untuk menghemat waktu saat menjelaskan materi pelajaran, meningkatkan minat belajar peserta didik, memusatkan perhatian peserta didik, konsep yang dijelaskan guru semakin jelas, serta membantu peserta didik agar mudah dalam mengingat kembali materi yang diajarkan di kelas [4].

Namun demikian, pemanfaatan media pembelajaran interaktif yang berbasis Canva juga memiliki beberapa batasan. Salah satu kelemahannya adalah bahwa media ini memerlukan alat teknologi seperti PC, laptop, atau proyektor untuk bisa digunakan secara maksimal dalam kegiatan belajar di ruang kelas. Di samping itu, penggunaan media yang berbasis teknologi juga memerlukan kesiapan guru untuk mengoperasikan media itu. Jika guru belum terbiasa menggunakan aplikasi Canva, maka proses pembuatan media pembelajaran bisa memakan waktu lebih lama. Selain itu, faktor lain seperti keterbatasan waktu pembelajaran, kesiapan infrastruktur sekolah, serta variasi kemampuan siswa dalam memahami teknologi juga dapat memengaruhi efektivitas penggunaan media Canva. Oleh karena itu, implementasi media ini perlu disesuaikan dengan kondisi dan kebutuhan masing-masing kelas agar hasil yang diperoleh lebih optimal.

Meskipun demikian, penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Canva dapat menjadi salah satu alternatif inovasi pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Melalui penggunaan media yang menarik dan interaktif, diharapkan minat belajar siswa dapat meningkat sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara lebih optimal. Secara keseluruhan, pembahasan ini menunjukkan bahwa keberhasilan penggunaan media Canva tidak hanya terletak pada teknologi itu sendiri, tetapi pada bagaimana media tersebut diintegrasikan dengan strategi pembelajaran yang tepat, sehingga mampu menciptakan pengalaman belajar yang bermakna, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis canva memiliki pengaruh terhadap peningkatan minat belajar peserta didik. Hal ini dikarenakan canva sebagai media pembelajaran tidak hanya berfungsi untuk menyajikan materi secara visual dan interaktif, tetapi juga mampu meningkatkan ketertarikan siswa dalam kegiatan pembelajaran

Temuan tersebut dibuktikan melalui hasil uji hipotesis menggunakan uji independent sample t-test pada data posttest minat belajar siswa, yang memperoleh nilai sig. (2-tailed) < 0,001 < 0,05. Hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis canva terhadap peningkatan minat belajar siswa. Dengan demikian, H0 ditolak dan Ha dalam penelitian ini diterima, bahwa ada pengaruh dari pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis canva secara signifikan efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa di kelas IV SD Perumnas Palu.

Implikasi praktis penelitian ini menekankan penggunaan canva secara aktif dalam IPAS dengan materi visual dan interaktif, peningkatan kompetensi guru, serta penyediaan fasilitas sekolah. Rekomendasi: (1) desain pembelajaran canva dengan animasi, gambar, video; (2) teliti variable lain seperti hasil belajar atau berpikir kritis; (3) lakukan penelitian lebih Panjang dengan sampel yang lebih luas.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak SD Inpres Perumnas Palu, khususnya kepala sekolah, guru, dan siswa kelas IV yang telah memberikan dukungan serta partisipasi selama pelaksanaan penelitian ini. Semoga hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan pembelajaran yang lebih inovatif dan menarik di sekolah dasar.

References

- [1] S. Agustini, "Penerapan media pembelajaran QR Code berbantuan Canva untuk meningkatkan hasil belajar akuntansi," *Jurnal Nalar Pendidikan*, pp. 1-10, 2021.
- [2] A. Nugroho and S. Lestari, "Efektivitas media digital terhadap peningkatan minat belajar siswa SD di masa pandemi," *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, vol. 5, no. 1, pp. 78-89, 2023.
- [3] R. Hidayat and M. P. Sari, "Strategi guru dalam meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar," *Jurnal Pendidikan Dasar*, vol. 13, no. 2, pp. 101-110, 2022.
- [4] Wulandari, "Canva sebagai media pembelajaran visual untuk meningkatkan partisipasi siswa," *Jurnal Inovasi Pendidikan*, vol. 14, no. 3, pp. 203-210, 2022.
- [5] Pubian, "Using the Google Site media in learning to increase the effectiveness of learning participants education elementary school," *Jurnal Teknologi Pendidikan*, vol. 11, no. 1, pp. 163-172, 2022.
- [6] E. Sulistyawati, "Manipulative learning media based on STEM (Science, Technology, Engineering, and Mathematics) to improve student learning outcomes," *Jurnal Matematika dan Pembelajaran*, vol. 9, no. 1, pp. 1-13, 2022.
- [7] A. Sholeh, *Pengembangan Kurikulum Entrepreneurship Berbasis Multikultural*. Batari Pustaka, 2020.
- [8] A. Heriyanti, "Pelatihan dan pendampingan pembuatan media pembelajaran berbasis Canva Education di MTs Nurul Izzah," *AKM Aksi Masyarakat*, pp. 73-82, 2023.
- [9] O. A. Dewi, "Pengembangan bahan ajar interaktif berbasis Canva pada materi lingkaran," *Journal of Classroom Action Research*, vol. 5, no. 3,

Academia Open

Vol. 11 No. 1 (2026): June

DOI: 10.21070/acopen.11.2026.14005

2022.

- [10] Z. Sultan, "Peningkatan kreativitas guru PAUD di Kota Tangerang dalam membuat media pembelajaran berbasis Canva," *Journal of Human and Education (JAHE)*, vol. 4, no. 1, pp. 151–157, 2024.
- [11] M. Waruwu and S. N. Pu'at, "Metode penelitian kuantitatif: Konsep, jenis, tahapan dan kelebihan," *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, vol. 10, no. 1, pp. 917–932, 2025.
- [12] M. Tarigan and S., "Data dan skala pengukuran," *Jurnal Ilmu Keperawatan*, vol. 3, pp. 118–126, 2023.
- [13] R. Nurpiani, "Penggunaan media Canva untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas III sekolah dasar," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, vol. 8, no. 3, 2023.
- [14] C. Indriani, "Pengaruh penggunaan aplikasi Canva dalam media pembelajaran IPA di sekolah dasar," *Jurnal Inovasi, Evaluasi dan Pengembangan Pembelajaran*, 2024.
- [15] M. F. Saza, "Pengaruh Canva for Education terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MAN 1 Jakarta," 2023.