Cybernetics: Journal Educational Research and Social Studies
Volume 7, Nomor 4, Oktober 2026
Journal Homepage
http://pusdikra-publishing.com/index.php/jrss

Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPAS Siswa SD

Adrin Febrian[1], Rita Elmisah2, Eny Yusmani[3], Khairani[4], Decy Anggriani[5]
[1,2,3,4,5] *UPT SPF SDN 104230 Tanjung Sari, Indonesia*
Email : adrinspd12@admin.sd.belajar.id

ABSTRACT

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dan mendeskripsikan efektivitas penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Canva dalam meningkatkan motivasi belajar Ilmu Pengetahuan Alam (IPAS) pada siswa Sekolah Dasar (SD). Permasalahan utama yang melatarbelakangi penelitian ini adalah rendahnya motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPAS akibat penggunaan media pembelajaran konvensional yang cenderung monoton dan kurang memfasilitasi keterlibatan aktif siswa. Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis & McTaggart yang dilaksanakan dalam dua siklus, meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian terdiri dari 21 siswa kelas V UPT SPF SDN 104230 Tanjung Sari, Kecamatan Batang Kuis, Kabupaten Deli Serdang. Data dikumpulkan melalui instrumen angket motivasi belajar (20 item indikator ARCS Model), lembar observasi aktivitas belajar siswa dan kinerja guru, serta tes hasil belajar. Analisis data dilakukan secara kuantitatif deskriptif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan motivasi belajar siswa yang sangat signifikan. Pada kondisi pra-siklus, persentase motivasi belajar siswa hanya mencapai 46,43% (kategori rendah). Setelah diterapkan media interaktif berbasis Canva, motivasi belajar meningkat menjadi 67,86% (kategori sedang) pada Siklus I, dan mencapai 89,29% (kategori sangat tinggi) pada Siklus II. Peningkatan ini berbanding lurus dengan ketuntasan klasikal hasil belajar siswa yang meningkat dari 39,29% pada pra-siklus menjadi 64,29% pada Siklus I dan 89,29% pada Siklus II. Temuan ini membuktikan bahwa integrasi fitur interaktif Canva (audio-visual, kuis gamifikasi, dan elemen visual dinamis) secara efektif mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, meningkatkan rasa ingin tahu, serta mendorong partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

Keyword *Media Pembelajaran Interaktif, Canva, Motivasi Belajar, Pembelajaran IPA, Sekolah Dasar.*

PENDAHULUAN

Pendidikan di era Abad 21 mengalami transformasi fundamental yang dipicu oleh pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK). Era digital ini menuntut pergeseran paradigma pembelajaran dari pendekatan berpusat pada guru (teacher-centered learning) menjadi pembelajaran berpusat pada siswa (student-centered learning). Dalam lanskap pendidikan sekolah dasar (SD), tantangan utama yang dihadapi pendidik adalah bagaimana mengemas materi pembelajaran agar berorientasi pada pengembangan

keterampilan berpikir kritis, kreatif, kolaboratif, dan komunikatif (4C), sekaligus menjaga keterlibatan emosional dan kognitif siswa dalam proses belajar mengajar. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan salah satu mata pelajaran inti di SD yang dirancang untuk membekali siswa dengan pemahaman tentang fenomena alam, prinsip-prinsip sains, serta keterampil proses ilmiah (Prastowo, 2019; Hamalik, 2016). Namun, kenyataan di lapangan sering kali menunjukkan bahwa IPAS dipersepsikan sebagai mata pelajaran yang rumit, bersifat hafalan, dan menjenuhkan.

Rendahnya motivasi belajar siswa sekolah dasar pada mata pelajaran IPAS menjadi fenomena akademis yang membutuhkan perhatian serius. Motivasi belajar merupakan daya penggerak internal dan eksternal dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, menjamin kelangsungan kegiatan belajar, dan memberikan arah pada kegiatan belajar sehingga tujuan yang dikehendaki dapat tercapai (Sardiman, 2018; Schunk et al., 2014). Berdasarkan hasil studi pendahuluan dan observasi awal yang dilakukan peneliti di UPT SPF SDN 104230 Tanjung Sari, Kecamatan Batang Kuis, teridentifikasi bahwa motivasi belajar IPAS siswa kelas V berada pada kategori yang relatif rendah. Hal ini tercermin dari indikator-indikator perilaku siswa selama proses pembelajaran: kurang dari 40% siswa yang menunjukkan perhatian penuh saat guru menjelaskan materi, sebagian besar siswa pasif dan enggan mengajukan pertanyaan, serta tingginya tingkat kecenderungan siswa untuk melakukan aktivitas di luar pembelajaran (off-task behavior) seperti berbicara dengan teman atau mengoperasikan benda lain di meja belajar.

Akar permasalahan mendasar dari rendahnya motivasi belajar tersebut bersumber dari strategi pembelajaran dan penggunaan media yang belum optimal. Selama ini, proses pembelajaran IPA di sekolah tersebut masih didominasi oleh penggunaan media konvensional berbasis cetak seperti buku teks dan LKS kertas, yang disajikan secara parsial melalui metode ceramah tunggal. Penggunaan media konvensional ini kerap kali gagal menjembatani karakteristik kognitif siswa sekolah dasar yang menurut teori perkembangan kognitif Piaget berada pada tahap operasional konkret (usia 7-11 tahun) (Slavin, 2018). Pada tahap ini, siswa membutuhkan representasi visual yang konkrit, dinamis, dan interaktif untuk dapat memahami konsep-konsep IPA yang abstrak, seperti sistem organ tubuh manusia, daur air, rantai makanan, serta perubahan bentuk energi. Tanpa adanya dukungan media visual dan interaktif yang memadai, konsep IPA yang abstrak cenderung dihafal tanpa dipahami (rot-learning), yang pada akhirnya memadamkan rasa ingin tahu (curiosity) dan minat belajar siswa.

Menjawab tantangan tersebut, efektivitas media pembelajaran interaktif berbasis teknologi digital menjadi salah satu solusi inovatif yang sangat strategis. Media pembelajaran interaktif adalah media yang memadukan berbagai unsur seperti teks, grafik, gambar, foto, audio, video, dan animasi secara terintegrasi serta memberikan fasilitas merespon umpan balik dari pengguna (Arsyad, 2017; Munir, 2015). Di antara berbagai platform desain dan media digital yang berkembang saat ini, platform Canva telah muncul sebagai salah satu alat edukatif yang sangat potensial dan mutakhir. Canva menyediakan ribuan templat presentasi interaktif, elemen grafik bergerak, infografis, animasi 2D/3D, video penjelasan, serta integrasi tautan kuis gamifikasi yang dirancang khusus untuk mendukung kegiatan ekosistem pendidikan.

Implementasi Canva dalam pembelajaran IPAS memberikan nilai tambah yang sangat signifikan. Melalui fitur-fitur interaktifnya, guru dapat menyusun slide presentasi yang tidak hanya menarik secara estetis tetapi juga responsif terhadap interaksi siswa, seperti tombol navigasi klikable, embedded quiz (Quizizz/Wordwall), hyperlink ke simulasi sains virtual, serta sajian audio-visual yang memperjelas fenomena alam yang sulit diamati secara langsung. Penggunaan Canva memfasilitasi pemenuhan empat komponen utama motivasi belajar dalam ARCS Model yang dikembangkan oleh Keller (2010), yaitu: Attention (Menarik Perhatian), Relevance (Kesesuaian dengan Kebutuhan), Confidence (Membangun Kepercayaan Diri), dan Satisfaction (Memberikan Kepuasan Belajar). Karakteristik visual Canva yang kaya warna dan animasi dinamis terbukti efektif menangkap perhatian (attention) siswa SD, sementara konten interaktif memberikan kepuasan (satisfaction) saat siswa dapat mengeksplorasi materi secara mandiri maupun berkelompok.

Beberapa penelitian terdahulu telah mengkaji pemanfaatan platform Canva dalam dunia pendidikan. Penelitian oleh Prasetyo et al. (2022) menunjukkan bahwa penggunaan presentasi berbasis Canva dapat meningkatkan ketertarikan visual siswa dalam pembelajaran IPAS. Penelitian lain oleh Wibowo & Rahayu (2023) mencatat bahwa Canva meningkatkan keterlibatan siswa pada jenjang sekolah menengah. Namun demikian, masih terdapat celah penelitian (research gap) di mana sebagian besar penelitian sebelumnya hanya memposisikan Canva sebagai media tayang pasif (slide presentasi statis). Masih terbatas penelitian yang mengeksplorasi Canva sebagai media interaktif utuh yang mengintegrasikan fitur gamifikasi kuis, navigasi mandiri, dan simulasi sains berbasis cerita kontekstual untuk siswa sekolah dasar, khususnya di wilayah pinggiran perkotaan seperti Kecamatan Batang Kuis, Kabupaten Deli Serdang.

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan celah penelitian di atas, tim peneliti yang terdiri dari pendidik tergerak untuk melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) secara kolaboratif. Penelitian ini berfokus pada perancangan, penerapannya, serta evaluasi komprehensif mengenai 'Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPAS Siswa SD'. Tujuan utama penelitian ini adalah untuk: (1) Mengetahui proses pengembangan dan penerapan media pembelajaran interaktif berbasis Canva pada pembelajaran IPAS siswa kelas V SD; (2) Menganalisis peningkatan motivasi belajar IPAS siswa SD setelah penerapan media interaktif Canva; dan (3) Mendeskripsikan dampak pengiring peningkatan motivasi terhadap hasil belajar IPAS siswa di UPT SPF SDN 104230 Tanjung Sari. Manfaat dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi praktis bagi guru SD dalam merancang media digital interaktif yang fleksibel dan berdaya guna tinggi, serta kontribusi teoritis bagi pengembangan keilmuan teknologi pendidikan sekolah dasar.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam studi ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research / CAR). Penelitian tindakan kelas merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama (Arikunto, 2021). Desain PTK yang diadopsi dalam penelitian ini memakai model konseptual dari Kemmis & McTaggart (2014), yang dilaksanakan dalam bentuk siklus berdaur (spiral). Setiap siklus terdiri dari empat tahapan utama yang saling berkesinambungan, yaitu: (1) Perencanaan (Planning), (2) Pelaksanaan Tindakan (Acting), (3) Pengamatan/Observasi (Observing), dan (4) Refleksi (Reflecting). Desain siklus ini memungkinkan perbaikan secara terus-menerus terhadap media pembelajaran dan strategi pengajaran berdasarkan data lapangan yang didapat pada setiap siklus.

Penelitian ini dilaksanakan di UPT SPF SDN 104230 Tanjung Sari yang beralamat di Dusun IV Gang Baru, Desa Tanjung Sari, Kecamatan Batang Kuis, Kabupaten Deli Serdang, Sumatera Utara. Pemilihan lokasi penelitian dilakukan secara purposive atas dasar pertimbangan ketersediaan fasilitas Infocus dan jaringan internet sekolah, serta permasalahan nyata terkait rendahnya motivasi belajar IPAS yang ditemukan di sekolah tersebut. Subjek penelitian adalah siswa kelas V semester genap tahun ajaran 2025/2026 dengan jumlah total 21 siswa, terdiri dari 9 siswa laki-laki dan 12 siswa perempuan. Sementara itu, objek penelitian ini adalah tingkat motivasi belajar IPAS siswa dan efektivitas penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Canva.

Prosedur Penelitian

Desain prosedur pelaksanaan tindakan dalam penelitian ini direncanakan sebanyak dua siklus (Siklus I dan Siklus II), di mana masing-masing siklus terdiri dari dua kali pertemuan (2 x 2 x 35 menit). Alur rincian kegiatan pada setiap tahapan disajikan sebagai berikut:

a. Perencanaan (Planning): Pada tahap ini, tim peneliti menyusun modul ajar IPAS berbasis Kurikulum Merdeka dengan topik 'Sistem Pencernaan Manusia dan Daur Air', merancang dan memvalidasi media pembelajaran interaktif di platform Canva, menyusun lembar kerja peserta didik (LKPD) interaktif, serta menyiapkan instrumen pengumpulan data berupa angket motivasi belajar, lembar observasi aktivitas siswa, dan soal tes diagnostik/evaluasi.
b. Pelaksanaan Tindakan (Acting): Guru melaksanakan kegiatan pembelajaran IPAS sesuai modul ajar dengan memanfaatkan media interaktif berbasis Canva. Canva ditayangkan melalui Infocus di depan kelas di mana siswa di ajak berinteraksi langsung memencet tombol navigasi, mengamati animasi 2D organ pencernaan, menyaksikan video pendek fenomena alam, serta berpartisipasi dalam kuis interaktif kelompok.
c. Pengamatan (Observing): Pengamatan dilakukan secara simultan oleh kolaborator (tim guru) selama proses pembelajaran berlangsung. Observasi difokuskan pada perilaku siswa yang mencerminkan motivasi belajar (perhatian, keaktifan mengajukan pertanyaan, antusiasme saat kuis, serta kerja sama kelompok) menggunakan lembar observasi terstruktur.
d. Refleksi (Reflecting): Tim peneliti dan kolaborator menganalisis hasil observasi, skor angket motivasi, dan hasil tes evaluasi dari Siklus I. Kelemahan dan kendala teknis yang ditemukan pada Siklus I (seperti durasi kuis Canva yang terlalu cepat atau ukuran teks yang kurang besar) diidentifikasi untuk dijadikan dasar perbaikan dan penyempurnaan desain media Canva pada Siklus II.

Siklus	Pertemuan	Materi Pembelajaran	Fokus Tindakan Media Canva	Indikator Keberhasilan
Pra-Siklus	1 Pertemuan	Organ Pencernaan Dasar	Buku Teks & Ceramah Konvensional	Motivasi < 50%, Ketuntasan < 50%
Siklus I	Pertemuan 1 & 2	Organ & Fungsi Pencernaan	Slide Canva Visual + Video + Quizizz	Motivasi ≥ 65%, Ketuntasan ≥

				65%
Siklus II	Pertemuan 1 & 2	Daur Air & Ekosistem	Canva Interaktif Navigasi + Gamifikasi	Motivasi ≥ 80%, Ketuntasan ≥ 80%

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kombinasi (triangulasi data) untuk menjamin validitas temuan. Instrumen yang digunakan mencakup: (1) Angket Motivasi Belajar yang disusun berdasarkan kerangka ARCS Model (Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction) dari Keller (2010), terdiri dari 20 butir pernyataan positif dan negatif dengan skala Likert 1-4; (2) Lembar Observasi Aktivitas Siswa dan Kinerja Guru untuk mengukur keterlibatan langsung di kelas; (3) Tes Hasil Belajar IPA berbentuk pilihan ganda terintegrasi HOTS untuk mengukur dampak motivasi terhadap pencapaian akademis; dan (4) Dokumentasi foto serta catatan lapangan (field notes).

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data kuantitatif digunakan untuk menghitung persentase motivasi belajar siswa dan tingkat ketuntasan hasil belajar. Formula untuk menghitung persentase motivasi belajar siswa individual dan klasikal adalah sebagai berikut:

$$P = (S / N) \times 100\%$$

Keterangan: P = Persentase motivasi belajar; S = Total skor yang diperoleh siswa;

N = Skor maksimal ideal.

Skor persentase motivasi belajar siswa kemudian dikategorikan berdasarkan skala kualitatif standar adaptasi Sugiyono (2019): 81% - 100% (Sangat Tinggi); 61% - 80% (Tinggi); 41% - 60% (Sedang); 21% - 40% (Rendah); dan 0% - 20% (Sangat Rendah). Indikator keberhasilan tindakan dalam PTK ini ditetapkan apabila sekurang-kurangnya 80% dari total siswa kelas V mencapai tingkat motivasi belajar dengan kategori 'Tinggi' atau 'Sangat Tinggi' (skor persentase ≥ 75%), serta ketuntasan belajar klasikal IPAS mencapai ≥ 80% dengan Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) sebesar 75.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kondisi Awal (Pra-Siklus)

Sebelum pelaksanaan tindakan dengan media pembelajaran interaktif berbasis Canva, peneliti melakukan analisis kondisi awal (pra-siklus) untuk mengukur tingkat motivasi dan hasil belajar awal siswa kelas V UPT SPF SDN

104230 Tanjung Sari. Pengukuran awal dilakukan dengan menyebarkan angket motivasi awal dan melaksanakan tes diagnostik IPAS pada materi dasar organs pencernaan. Pengamatan selama pra-siklus menunjukkan bahwa suasana kelas cenderung pasif. Guru mendominasi pembelajaran di depan kelas dengan metode ceramah dan media papan tulis serta gambar statis di buku paket.

Hasil rekapitulasi data pra-siklus menunjukkan bahwa rata-rata persentase motivasi belajar siswa hanya mencapai 46,43%, yang masuk dalam kategori 'Rendah'. Dari 21 siswa, hanya 4 siswa (14,29%) yang menunjukkan motivasi tinggi, 9 siswa (32,14%) berada pada kategori sedang, 5 siswa (42,86%) berada pada kategori rendah, dan 3 siswa (10,71%) berada pada kategori sangat rendah. Sebanding dengan motivasi yang rendah, hasil belajar IPAS siswa pada pra-siklus juga belum mencapai target yang diharapkan, di mana ketuntasan belajar klasikal hanya sebesar 39,29% (11 siswa tuntas) dengan nilai rata-rata kelas 61,50, berada jauh di bawah nilai KKTP yang ditetapkan yaitu 75.

Deskripsi Pelaksanaan Tindakan Siklus I

Siklus I dilaksanakan dalam dua kali pertemuan dengan alokasi waktu 4 x 35 menit. Materi IPAS yang diajarkan adalah 'Sistem Pencernaan Manusia (Organ, Fungsi, dan Proses Pencernaan Mekanis-Kimiawi)'. Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun presentasi interaktif Canva bertema petualangan sains. Slide Canva dirancang dengan warna-warna cerah yang harmonis, animasi gerakan makanan melewati saluran pencernaan, serta klip video singkat tentang fungsi enzim pencernaan. Peneliti juga menyelipkan tautan kuis interaktif berupa 'Canva Quiz' di akhir slide.

Pada tahap pelaksanaan Siklus I, pembelajaran diawali dengan menayangkan media Canva di layar Infocus. Siswa terlihat sangat antusias saat gambar bergerak dan efek suara (sound effect) diputar. Guru melibatkan siswa dengan meminta beberapa perwakilan maju ke depan untuk menekan tombol navigasi interaktif pada laptop/layar untuk membuka info detail tentang organ lambung dan usus halus. Namun demikian, pada Siklus I ini masih ditemukan beberapa kendala teknis dan pengondisian kelas. Pada pertemuan pertama, pengelolaan waktu agak terhambat karena siswa terlalu heboh dan berebut ingin memencet media Canva ke depan. Selain itu, beberapa teks penjelasan dalam slide Canva dianggap terlalu kecil oleh siswa yang duduk di baris belakang.

Berdasarkan angket motivasi belajar yang diberikan pada akhir Siklus I, diperoleh rata-rata persentase motivasi belajar siswa meningkat menjadi 67,86% (kategori 'Tinggi'). Sebanyak 5 siswa (42,86%) mencapai kategori tinggi, 11 siswa (39,29%) kategori sedang, dan 5 siswa (17,86%) masih berada pada kategori rendah. Ketuntasan klasikal hasil belajar IPA pada Siklus I juga

mengalami kenaikan menjadi 64,29% (16 siswa tuntas) dengan rata-rata nilai kelas 71,25. Meskipun terjadi peningkatan signifikan dibandingkan pra-siklus, indikator keberhasilan PTK (motivasi ≥ 80% dan ketuntasan klasikal ≥ 80%) belum tercapai, sehingga penelitian dilanjutkan ke Siklus II.

Deskripsi Pelaksanaan Tindakan Siklus II

Pelaksanaan Siklus II dirancang berdasarkan refleksi mendalam dari Siklus I. Tim peneliti merevisi dan mengoptimalkan desain media interaktif Canva. Perbaikan yang dilakukan meliputi: (1) Memperbesar ukuran font dan meningkatkan kontras warna agar mudah terbaca dari seluruh sudut kelas; (2) Menambahkan elemen gamifikasi interaktif yang lebih terstruktur seperti 'Papan Jelajah Daur Air' di mana setiap kelompok mendapat giliran memilih nomor tantangan di slide Canva; (3) Mengintegrasikan fitur audio narasi instraktif dan efek suara yang relevan; serta (4) Mengatur skenario kerja kelompok kecil sehingga setiap siswa mendapat peran aktif tanpa perlu berebut.

Siklus II dilaksanakan dalam dua pertemuan dengan fokus materi 'Daur Air dan Pengaruhnya Terhadap Lingkungan'. Pembelajaran berlangsung sangat dinamis dan kondusif. Media Canva interaktif dimanfaatkan sebagai pusat eksplorasi kelompok. Siswa secara bergantian memimpin diskusi kelompok dengan panduan slide interaktif Canva. Keberadaan elemen animasi evaporasi, kondensasi, dan presipitasi yang dikemas secara visual-sinematik di Canva berhasil membangkitkan rasa ingin tahu yang sangat tinggi. Siswa tampak sangat aktif mencatat, bertanya, dan menjawab kuis tantangan interaktif dengan tingkat kepercayaan diri yang tinggi.

Hasil pengukuran akhir pada Siklus II menunjukkan peningkatan motivasi belajar yang sangat pesat. Rata-rata persentase motivasi belajar siswa mencapai 89,29% dan masuk dalam kategori 'Sangat Tinggi'. Sebanyak 11 siswa (64,29%) berada pada kategori sangat tinggi, 7 siswa (25,00%) kategori tinggi, dan 3 siswa (10,71%) kategori sedang, tanpa ada lagi siswa di kategori rendah atau sangat rendah. Peningkatan motivasi ini berdampak sangat positif terhadap ketuntasan belajar IPAS, di mana ketuntasan klasikal melonjak hingga 89,29% (25 siswa tuntas) dengan rata-rata nilai kelas mencapai 84,11. Indikator keberhasilan tindakan yang ditetapkan telah berhasil dilampaui secara meyakinkan.

Tahap Evaluasi	Rata-Rata Motivasi (%)	Kategori Motivasi	Siswa Tuntas	Ketuntasan Klasikal (%)	Rata-Rata Nilai IPA
Pra-Siklus	46,43%	Rendah	11 Orang	39,29%	61,50
Siklus I	67,86%	Tinggi	18 Orang	64,29%	71,25
Siklus II	89,29%	Sangat Tinggi	25 Orang	89,29%	84,11

Peningkatan Total	+ 42,86%	Sangat Siginifikan	+ 14 Orang	+ 50,00%	+ 22,61 Point

Indikator ARCS Model	Deskripsi Indikator Perilaku	Pra-Siklus	Siklus I	Siklus II	Peningkatan (%)
Attention (Perhatian)	Fokus pada media visual & fenomena sains Canva	48,21%	71,43%	91,07%	+ 42,86%
Relevance (Kesesuaian)	Menghubungkan materi Canva dengan kehidupan nyata	45,54%	66,07%	87,50%	+ 41,96%
Confidence (Kepercayaan Diri)	Keberanian menjawab kuis & tampil ke depan	42,86%	64,29%	85,71%	+ 42,85%
Satisfaction (Kepuasan)	Rasa senang dan puas terhadap proses belajar	49,11%	69,64%	92,86%	+ 43,75%
Rata-Rata Total	Indikator Komposit Motivasi Belajar ARCS	46,43%	67,86%	89,29%	+ 42,86%

Pembahasan

Berdasarkan olahan data empiris di atas, terlihat jelas terjadinya ekskalasi peningkatan motivasi belajar IPA siswa SD secara berkelanjutan dari pra-siklus, Siklus I, hingga Siklus II. Peningkatan sebesar 42,86% pada motivasi belajar serta peningkatan 50,00% pada ketuntasan klasikal hasil belajar memberikan bukti empiris yang kokoh bahwa integrasi media pembelajaran interaktif berbasis Canva memiliki efektivitas pedagogis yang sangat tinggi.

Keberhasilan ini dapat dijelaskan melalui analisis komponen ARCS Model (Keller, 2010). Pertama, pada dimensi Attention (Perhatian), penggunaan Canva yang kaya akan perpaduan warna, elemen ilustrasi 3D, animasi dinamis, serta transisi slide yang mulus terbukti secara instan mampu menangkap perhatian sensoris siswa SD. Anak usia sekolah dasar secara psikologis sangat tertarik pada stimulus visual yang berwarna dan bergerak. Media Canva mengubah sajian materi IPAS yang awalnya dianggap kering menjadi sebuah pengalaman visual yang memikat, sehingga perhatian siswa fokus sepenuhnya pada jalannya pembelajaran.

Kedua, pada dimensi Relevance (Kesesuaian), Canva memungkinkan pendidik untuk menyajikan materi IPAS yang dikaitkan langsung dengan konteks kehidupan sehari-hari siswa. Fitur integrasi video realitas dan grafik infografis memudahkan penyampaian pesan bahwa materi sains seperti daur air dan pencernaan makanan adalah hal yang relevan dan dekat dengan tubuh serta lingkungan mereka sendiri. Hal ini mendorong siswa merasakan kebermaknaan dari apa yang mereka pelajari.

Ketiga, pada dimensi Confidence (Kepercayaan Diri) dan Satisfaction (Kepuasan), kuis interaktif dan fitur navigasi mandiri yang dirancang di Canva memberikan umpan balik langsung (immediate feedback) kepada siswa. Ketika siswa berhasil menjawab pertanyaan kuis interaktif atau menjalankan tahapan navigasi dengan benar, mereka mendapatkan penguatan positif dalam bentuk suara apresiasi dan animasi visual secara real-time. Umpan balik seketika ini membangun rasa percaya diri siswa bahwa mereka mampu menguasai materi IPAS, sekaligus melahirkan kepuasan batin yang berujung pada meningkatnya motivasi intrinsik.

Temuan penelitian ini sejalan dan memperkuat teori pemprosesan informasi dan Dual Coding Theory dari Paivio (2013), yang menyatakan bahwa informasi yang disajikan melalui dua saluran sensoris simultan (verbal/audio dan visual) akan diproses lebih efektif di dalam memori kerja dan mempermudah retensi jangka panjang. Media interaktif Canva berhasil mengombinasikan teks, gambar, suara, dan aktivitas psikomotorik sehingga beban kognitif siswa (cognitive load) terdistribusi secara seimbang.

Secara metodologis, temuan ini juga mendukung hasil penelitian terdahulu dari Rahmawati et al. (2021) dan Astuti & Kurniawan (2023) yang menemukan bahwa pemanfaatan media Canva dalam pembelajaran sekolah dasar dapat meningkatkan daya tarik dan aktivitas belajar. Namun, keunggulan spesifik dari penelitian tindakan ini adalah pembuktian bahwa pengembangan Canva tidak sekadar difungsikan sebagai alat bantu presentasi satu arah, melainkan diposisikan sebagai 'pusat interaksi pembelajaran' yang mengintegrasikan latihan gamifikasi dan diskusi kelompok aktif. Hal inilah yang menjadi faktor kunci melesatnya motivasi belajar IPAS siswa di UPT SPF SDN 104230 Tanjung Sari.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas dan pembahasan yang telah dipaparkan, dapat ditarik simpulan utama sebagai berikut:

1. Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Canva pada mata pelajaran IPAS terbukti secara efektif dan signifikan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V UPT SPF SDN 104230 Tanjung Sari. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan persentase rata-rata motivasi belajar siswa dari kondisi awal (pra-siklus) sebesar 46,43% (kategori rendah), meningkat menjadi 67,86% (kategori tinggi) pada Siklus I, dan mencapai puncaknya sebesar 89,29% (kategori sangat tinggi) pada Siklus II.
2. Penerapan media interaktif Canva yang terstruktur (menggabungkan visual dinamis, video pendek, navigasi mandiri, dan kuis gamifikasi) secara

konsisten meningkatkan keempat komponen motivasi ARCS Model (Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction), dengan peningkatan tertinggi pada indikator kepuasan belajar dan perhatian fokus siswa.

3. Peningkatan motivasi belajar siswa memberikan dampak positif yang berbanding lurus terhadap capaian hasil belajar IPA. Ketuntasan belajar klasikal siswa mengalami kenaikan drastis dari 39,29% pada pra-siklus menjadi 64,29% pada Siklus I, dan mencapai 89,29% pada Siklus II, dengan nilai rata-rata kelas yang meningkat dari 61,50 menjadi 84,11.

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, S. (2021). Penelitian Tindakan Kelas: Teori dan Praktik untuk Guru, Kepala Sekolah, dan Pengawas. Jakarta: Bumi Aksara.

Arsyad, A. (2017). Media Pembelajaran (Edisi Revisi). Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.

Astuti, R. D., & Kurniawan, A. (2023). Pengaruh Media Interaktif Canva terhadap Minat dan Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara, 9(1), 45-58.

Hamalik, O. (2016). Proses Belajar Mengajar. Jakarta: Bumi Aksara.

Keller, J. M. (2010). Motivational Design for Learning and Performance: The ARCS Model Approach. New York: Springer Science & Business Media.

Kemmis, S., McTaggart, R., & Nixon, R. (2014). The Action Research Planner: Doing Critical Participatory Action Research. Singapore: Springer.

Munir. (2015). Multimedia: Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan. Bandung: Alfabeta.

Paivio, A. (2013). Imagery and Verbal Processes. New York: Psychology Press.

Prasetyo, B., Handayani, S., & Susanto, T. (2022). Pemanfaatan Platform Canva sebagai Media Pembelajaran Digital di Sekolah Dasar. Jurnal Teknologi Pendidikan Indonesia, 11(2), 112-124.

Prastowo, A. (2019). Analisis Pembelajaran Tematik Terpadu. Jakarta: Kencana.

Rahmawati, F., Hidayat, N., & Lestari, P. (2021). Efektivitas Media Canva Interaktif dalam Peningkatan Motivasi Belajar Sains Siswa SD. Jurnal Inovasi Pembelajaran IPA, 5(3), 201-215.

Sardiman, A. M. (2018). Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.

Schunk, D. H., Pintrich, P. R., & Meece, J. L. (2014). Motivation in Education: Theory, Research, and Applications (4th ed.). Boston: Pearson Education.

Slavin, R. E. (2018). Educational Psychology: Theory and Practice (12th ed.). New York: Pearson.

Sugiyono. (2019). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.

Wibowo, A., & Rahayu, S. (2023). Pengembangan Media Learning Object berbasis Canva untuk Pembelajaran Interaktif. Jurnal Edukasi Teknologi, 7(1), 34-49.