



Penerapan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V SD Negeri Gondoriyo

Mu'affa Fahru Rozaky^{1*}, Muhammad Abdul Majid², Lintang Ardipratiwi³,
Yona Rahmawati⁴, Jeihaan Salma Aprillia Sari⁵, Ali Ismunadi⁶

¹⁻⁶Universitas Negeri Semarang, Indonesia

Korespondensi penulis: muaffa@students.unnes.ac.id*

Abstract. *This research is motivated by the low learning motivation of students in the Natural and Social Sciences (IPAS) subject due to the use of conventional learning methods that are less interesting and the minimal use of interactive media. The purpose of this study is to describe the application of Canva-based interactive multimedia in improving the learning motivation of fifth grade students at SD Negeri Gondoriyo 01. This study uses a qualitative descriptive approach with three main stages, namely planning, implementation, and evaluation. Data collection techniques are carried out through observation, interviews, and questionnaires, while data validity is obtained through source triangulation. The research subjects were 26 students. The results of the study showed that the use of Canva-based interactive multimedia was proven to be feasible and effective in the learning process. This media is able to attract students' attention, increase involvement in learning activities, and generate intrinsic motivation to understand IPAS material more deeply. Therefore, the use of Canva as an interactive learning media is recommended to improve the quality of learning in elementary schools.*

Keywords: *Canva, Interactive multimedia, IPAS, Learning motivation.*

Abstrak. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) akibat penggunaan metode pembelajaran konvensional yang kurang menarik serta minimnya pemanfaatan media interaktif. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan penerapan multimedia interaktif berbasis Canva dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V di SD Negeri Gondoriyo 01. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan tiga tahapan utama, yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan angket, sedangkan keabsahan data diperoleh melalui triangulasi sumber. Subjek penelitian berjumlah 26 peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan multimedia interaktif berbasis Canva terbukti layak dan efektif dalam proses pembelajaran. Media ini mampu menarik perhatian siswa, meningkatkan keterlibatan dalam kegiatan belajar, serta memunculkan motivasi intrinsik untuk memahami materi IPAS secara lebih mendalam. Dengan demikian, penggunaan Canva sebagai media pembelajaran interaktif direkomendasikan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar.

Kata kunci: Canva, Multimedia interaktif, IPAS, Motivasi belajar.

1. LATAR BELAKANG

Perkembangan teknologi digital dalam dunia pendidikan semakin mendorong pendidik untuk berinovasi dalam proses pembelajaran. Teknologi tidak hanya berperan sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai sarana strategis untuk meningkatkan kualitas pembelajaran peserta didik, khususnya dalam konteks Kurikulum Merdeka yang menekankan pada pembelajaran bermakna dan berpusat pada peserta didik. Kurikulum ini menuntut guru untuk menciptakan lingkungan belajar yang adaptif terhadap perkembangan zaman dan relevan dengan kebutuhan peserta didik.

Motivasi belajar merupakan salah satu faktor kunci yang memengaruhi keberhasilan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Cahyono et al. (2022) motivasi belajar dapat diartikan sebagai dorongan internal dan eksternal dalam diri peserta didik yang menimbulkan semangat dan ketekunan dalam mengikuti proses pembelajaran. Peserta didik yang memiliki motivasi tinggi cenderung lebih aktif, antusias, dan tidak mudah menyerah saat menghadapi kesulitan dalam belajar. Sebaliknya, rendahnya motivasi belajar dapat menghambat pencapaian kompetensi yang diharapkan, terutama dalam pembelajaran yang memerlukan pemahaman terhadap konsep-konsep abstrak.

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan salah satu mata pelajaran di sekolah dasar yang mengintegrasikan konsep-konsep dasar sains dan ilmu sosial (Zakarina et al., 2024). Mata pelajaran ini dirancang untuk memberikan pemahaman awal kepada peserta didik mengenai berbagai fenomena alam, makhluk hidup, lingkungan, teknologi, serta kehidupan sosial dan budaya di sekitarnya. Ruang lingkup IPAS meliputi pengenalan terhadap konsep perubahan dan keberlanjutan di alam, interaksi antar makhluk hidup, pemanfaatan sumber daya alam, serta hubungan antara manusia dengan lingkungan dan masyarakat.

Permasalahan dalam pembelajaran IPAS masih dijumpai di sekolah dasar, dikarenakan materi yang bersifat abstrak dan kompleks yang disampaikan tanpa dukungan media yang memadai dapat menyulitkan peserta didik dalam memahami konsep-konsep atau fenomena yang tidak dapat diamati secara langsung. Kurangnya visualisasi dan interaksi dalam proses pembelajaran menyebabkan peserta didik kurang tertarik dan mudah kehilangan fokus, sehingga menurunkan minat serta keterlibatan mereka dalam kegiatan belajar. Kondisi ini menekankan pentingnya pemanfaatan media pembelajaran yang tepat guna memperjelas konsep dan meningkatkan kualitas proses pembelajaran IPAS.

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam mendukung proses transfer pengetahuan dari pendidik kepada peserta didik. Melalui penggunaan media yang tepat, informasi dapat disampaikan secara lebih jelas, menarik, dan mudah dipahami. Seperti yang dikemukakan oleh (Wulandari et al., 2023) media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan meningkatkan perhatian serta minat belajar peserta didik. Sejalan dengan penelitian tersebut, penelitian oleh Palyanti (2023) menegaskan bahwa pemanfaatan media pembelajaran interaktif sangat penting guna merangsang motivasi, meningkatkan pemahaman, serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Oleh karena itu, pemilihan dan pengembangan media yang sesuai menjadi faktor krusial dalam menciptakan pembelajaran yang efektif, bermakna, dan menyenangkan.

Multimedia interaktif berbasis Canva muncul sebagai salah satu solusi inovatif untuk mengatasi permasalahan tersebut. Canva memungkinkan guru merancang materi pembelajaran yang menarik secara visual dan interaktif sehingga dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar. Penelitian oleh Robandi (2024) menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis Canva secara signifikan meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas VI SD dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional.

Penelitian yang dilakukan oleh (Meyvita et al., 2024) mengungkapkan bahwa penggunaan Canva dalam pembelajaran materi ekosistem di kelas V SD efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep peserta didik. Canva membantu peserta didik memahami hubungan antar komponen ekosistem melalui visualisasi yang menarik dan interaktif. Namun demikian, tantangan seperti keterbatasan akses internet dan waktu persiapan materi masih menjadi hambatan dalam implementasi media ini secara optimal.

Meskipun beberapa penelitian telah menunjukkan efektivitas Canva dalam meningkatkan motivasi dan pemahaman belajar peserta didik, masih terdapat kesenjangan dalam penerapannya di sekolah dasar, terutama di wilayah dengan keterbatasan sumber daya. Belum banyak penelitian yang secara khusus mengkaji pemanfaatan multimedia interaktif berbasis Canva dalam pembelajaran materi IPAS materi ekosistem. Oleh karena itu, diperlukan penelitian lebih lanjut untuk mengembangkan dan mengimplementasikan media pembelajaran yang relevan dan sesuai dengan kebutuhan.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru-guru di SD Gondoriyo 01, ditemukan bahwa pembelajaran IPAS masih didominasi oleh metode ceramah dan penggunaan media statis seperti buku teks serta gambar dari internet. Guru menyatakan bahwa keterbatasan waktu dan kurangnya keterampilan dalam membuat media digital menjadi faktor utama belum optimalnya penggunaan multimedia dalam proses pembelajaran. Hasil angket yang diberikan kepada peserta didik menunjukkan bahwa peserta didik merasa cepat bosan saat mengikuti pembelajaran IPAS karena kurangnya variasi media dan minimnya interaksi visual yang mendukung pemahaman materi.

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi dan mendeskripsikan penerapan multimedia interaktif berbasis Canva dalam upaya meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran IPAS di SD Gondoriyo 01. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoritis dalam pengembangan media pembelajaran interaktif serta kontribusi praktis dalam peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah dasar. Dengan demikian, hasil penelitian ini dapat menjadi rujukan bagi pendidik dan pemangku kebijakan dalam mengintegrasikan

teknologi secara efektif dalam proses pembelajaran guna meningkatkan motivasi dan pemahaman peserta didik.

2. KAJIAN TEORITIS

Minat belajar adalah suatu rasa lebih suka dan rasa keterikatan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh (Slameto, dalam Rukmah 2020). Minat belajar pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu di luar diri. Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut, semakin besar minatnya.

Media pembelajaran adalah segala bentuk alat, bahan, atau sumber daya yang digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran, merangsang proses belajar siswa, dan menciptakan suasana belajar yang efektif (Wulandari et al., 2023). Media ini dapat berupa fisik maupun non-fisik, dan berfungsi untuk membantu siswa dalam memahami konsep-konsep yang abstrak, memperjelas informasi, serta meningkatkan motivasi belajar.

Multimedia pembelajaran adalah kombinasi berbagai jenis media yang digunakan secara bersama-sama untuk menyampaikan informasi dan memfasilitasi proses belajar. Istilah "multi" berarti banyak atau beragam, sedangkan "media" merujuk pada alat atau sarana penyampaian informasi (Suryani et al., 2024). Jadi, multimedia pembelajaran memanfaatkan berbagai elemen seperti teks, gambar (grafik, foto, diagram), suara (audio, musik, narasi), video, dan animasi yang terintegrasi menjadi satu kesatuan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan pengetahuan tentang alam dan gejala-gejalanya yang diperoleh melalui suatu proses saintifik. (Nurrahman et al., 2022). Proses saintifik ini melibatkan penyelidikan, observasi, eksperimen, dan penarikan kesimpulan berdasarkan bukti empiris."

3. METODE PENELITIAN

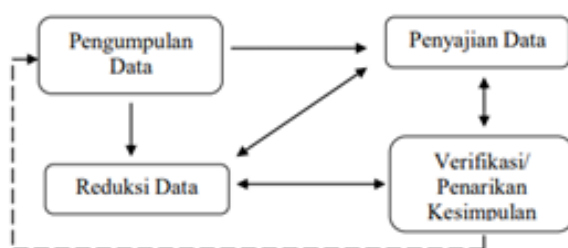
Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskripsi kualitatif. (Pahleviannur et al., 2022) menyatakan bahwa penelitian deskriptif kualitatif merupakan pendekatan yang digunakan untuk menggambarkan suatu fenomena, objek, atau subjek secara mendalam dan menyeluruh, dengan tetap mengedepankan keobjektifan. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi dan menjelaskan secara sistematis berbagai fakta di lapangan, terutama yang berkaitan dengan strategi guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas. Pendekatan ini tidak hanya memaparkan data secara deskriptif, tetapi juga menganalisis konteks dan makna

dari setiap tindakan yang diambil, sehingga memberikan pemahaman menyeluruh mengenai upaya peningkatan pendidikan.

Pelaksanaan penelitian ini terdiri atas tiga tahap yang saling mendukung. Tahap awal adalah perencanaan, yang mencakup perancangan dan penyusunan instrumen penelitian secara terstruktur sesuai dengan tujuan yang ditetapkan. Tahap berikutnya adalah pelaksanaan, di mana instrumen yang telah divalidasi digunakan untuk mengumpulkan data melalui angket yang disebarakan kepada seluruh peserta didik. Tahap terakhir merupakan evaluasi, yang dilakukan dengan menganalisis data angket secara mendalam guna memperoleh pemahaman mengenai respons peserta didik terhadap proses pembelajaran (Aryani & Ambara, 2021).

Subjek pada penelitian ini adalah peserta didik kelas V SD Negeri Gondoriyo dengan jumlah peserta didik sebanyak 26 orang yang melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Teknik pengumpulan data, menggunakan teknik observasi, wawancara, dan angket. Keabsahan data dalam penelitian ini menggunakan metode triangulasi, yang bertujuan untuk memverifikasi kebenaran data dengan membandingkannya terhadap berbagai sumber informasi lainnya. Teknik triangulasi yang digunakan melibatkan beberapa pendekatan, antara lain wawancara yang dilakukan dengan kepala sekolah, guru kelas, serta peserta didik untuk memperoleh perspektif yang beragam; observasi langsung terhadap situasi dan kondisi pembelajaran sebagai data pendukung; serta penyebaran angket yang diisi oleh peserta didik sebagai bentuk partisipasi aktif dalam memberikan informasi. Pendekatan yang beragam ini memungkinkan peneliti memperoleh data yang lebih akurat, valid, dan mendalam mengenai objek yang diteliti (Hapiz, 2020).

Analisis terdiri dari tiga alur, yaitu reduksi data, penyajian data, penarikan kesimpulan atau verifikasi (Nurdewi, 2022).



Gambar 1 Teknik Analisis Data

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan mini riset ini dilakukan di SD Negeri Gondoriyo, Kota Semarang, dengan waktu pelaksanaan pada bulan Maret hingga April 2025. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas V yang berjumlah 26 siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas penerapan multimedia pembelajaran interaktif berbasis Canva terhadap peningkatan minat belajar peserta didik.

Sebelum pelaksanaan riset, dilakukan berbagai persiapan secara terencana. Langkah awal yang dilakukan adalah koordinasi dengan kepala sekolah dan guru kelas V. Pertemuan ini bertujuan menyampaikan tujuan riset, rencana kegiatan, serta meminta izin pelaksanaan dan dukungan penuh dari pihak sekolah. Setelah mendapatkan izin, tahap berikutnya dilakukan observasi awal untuk mengidentifikasi kondisi pembelajaran sebelum diterapkan multimedia interaktif. Dari observasi ini diketahui bahwa metode yang biasa digunakan oleh guru kelas V adalah ceramah, penggunaan PPT sederhana, serta penggunaan alat peraga yang terbatas, menyebabkan beberapa siswa terlihat kurang aktif dan cenderung bosan selama pembelajaran.

Setelah tahap observasi, dilanjutkan dengan pembuatan multimedia interaktif menggunakan platform Canva. Multimedia ini dirancang khusus dengan mengintegrasikan berbagai jenis konten interaktif seperti kuis interaktif, permainan edukasi, animasi, video pendek, dan ilustrasi menarik yang relevan dengan materi pelajaran IPA tentang ekosistem. Desain multimedia ini dibuat semenarik mungkin dengan tujuan untuk meningkatkan minat serta perhatian siswa selama proses pembelajaran. Multimedia interaktif dirancang menggunakan platform Canva, yang memungkinkan guru menciptakan materi pembelajaran yang menarik dan interaktif. Penelitian oleh (Rokmanah et al., 2024) menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis Canva dapat meningkatkan minat belajar siswa, meningkatkan keterlibatan aktif, serta mempermudah pemahaman konsep IPA yang kompleks dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami.

Proses pembelajaran menggunakan multimedia interaktif ini dilaksanakan melalui metode *blended learning*, yakni gabungan antara penggunaan multimedia digital dan diskusi aktif dalam kelas yang dipandu oleh guru. Guru kelas V memberikan panduan serta penjelasan awal tentang cara menggunakan multimedia tersebut agar siswa mampu memanfaatkannya secara maksimal. Selain itu, selama kegiatan pembelajaran berlangsung, guru mengamati secara langsung bagaimana siswa berinteraksi dengan multimedia interaktif yang diberikan. Penelitian oleh (Nuraeni et al., 2025).

Setelah pelaksanaan pembelajaran menggunakan multimedia interaktif, dilakukan wawancara terstruktur dengan guru kelas, kepala sekolah, serta siswa, serta pemberian angket terbuka kepada siswa untuk mengumpulkan data mengenai respon dan persepsi mereka terhadap penggunaan multimedia dalam pembelajaran. Hal ini bertujuan untuk mendapatkan gambaran lebih jelas tentang efektivitas multimedia interaktif dalam meningkatkan minat belajar siswa secara keseluruhan.

Seluruh rangkaian kegiatan mini riset ini dilakukan secara sistematis dan terorganisasi dengan baik agar mendapatkan hasil yang valid dan dapat menjadi bahan evaluasi serta rekomendasi bagi pengembangan proses pembelajaran di masa mendatang. Dalam pelaksanaan pembelajaran di SD Negeri Gondoriyo, khususnya di kelas V, beberapa permasalahan signifikan ditemukan terkait dengan metode dan media pembelajaran yang digunakan. Permasalahan utama adalah rendahnya minat belajar siswa serta keterbatasan penggunaan media pembelajaran interaktif yang dapat meningkatkan keterlibatan aktif siswa selama proses belajar mengajar.

Dari hasil observasi awal dan wawancara dengan guru, diketahui bahwa metode pembelajaran yang dominan masih menggunakan ceramah dan presentasi menggunakan PPT sederhana. Metode ini kurang mampu memfasilitasi kebutuhan belajar siswa yang beragam dan cenderung membuat suasana kelas menjadi monoton dan kurang interaktif. Hal ini menyebabkan sebagian siswa menjadi pasif, kurang fokus, dan mudah merasa bosan saat pembelajaran berlangsung. Kondisi ini sejalan dengan temuan yang menyebutkan bahwa metode pembelajaran konvensional yang monoton dapat menurunkan motivasi belajar siswa dan berdampak negatif pada hasil belajar mereka (Rakhman et al., 2024). Selain itu, wawancara dengan guru juga mengungkapkan kendala teknis seperti keterbatasan fasilitas pendukung pembelajaran digital, khususnya jaringan internet yang kurang stabil di lingkungan sekolah. Hal ini menghambat optimalisasi penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi, seperti video atau multimedia interaktif. Kondisi tersebut juga tercermin dalam studi yang dilakukan oleh (Prasetyo & Rosita, 2025).

Dari sisi siswa, data angket dan wawancara menunjukkan adanya kesulitan dalam memahami materi IPA, khususnya materi ekosistem, sebelum penggunaan multimedia interaktif. Sebanyak 17 dari 26 siswa mengaku mengalami kesulitan pada materi tersebut, yang berpotensi mengurangi minat belajar mereka. Permasalahan berikutnya adalah kurangnya variasi media pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Media pembelajaran yang monoton dan tidak menarik dapat menyebabkan siswa kurang antusias, seperti yang ditemukan dalam hasil wawancara kepala sekolah dan guru.

Dengan demikian, permasalahan-permasalahan tersebut menjadi dasar penting bagi pelaksanaan mini riset ini, yakni untuk menguji bagaimana penerapan multimedia pembelajaran interaktif berbasis Canva dapat menjadi solusi dalam meningkatkan minat dan pemahaman siswa, serta mengatasi kendala yang selama ini ditemukan dalam pembelajaran IPA di SD Negeri Gondoriyo.

Untuk mengatasi permasalahan pembelajaran di SD Negeri Gondoriyo, solusi utama yang diterapkan adalah penggunaan multimedia pembelajaran interaktif berbasis Canva. Platform Canva dipilih karena kemampuannya dalam membuat materi pembelajaran yang menarik, interaktif, dan mudah diakses oleh siswa. Multimedia yang dikembangkan mengintegrasikan kuis interaktif, animasi, video singkat, dan permainan edukatif yang sesuai dengan materi IPA tentang ekosistem. Penelitian lain menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis Canva dapat meningkatkan minat belajar dan pemahaman siswa secara signifikan (Salsabila et al., 2024).

Proses pembelajaran dilakukan dengan metode blended learning, yaitu menggabungkan pembelajaran digital menggunakan multimedia interaktif dengan diskusi aktif di kelas yang dipandu oleh guru. Guru memberikan panduan agar siswa dapat menggunakan media tersebut secara optimal dan mengamati interaksi siswa selama pembelajaran berlangsung. metode blended learning efektif dalam mengoptimalkan penggunaan media digital sekaligus mengatasi kendala keterbatasan infrastruktur di sekolah dasar (Maharani et al., 2025).

Selain itu, guru melakukan pendampingan dan monitoring secara intensif selama pembelajaran berlangsung agar siswa tetap fokus dan dapat memaksimalkan potensi pembelajaran melalui multimedia interaktif. Pendampingan guru sangat penting untuk menjaga kualitas dan efektivitas pembelajaran digital sehingga motivasi belajar siswa dapat terus meningkat. Evaluasi dilakukan melalui pengumpulan data respon siswa, guru, dan kepala sekolah menggunakan angket dan wawancara untuk menilai efektivitas media tersebut dalam meningkatkan minat dan pemahaman siswa.

Menyadari kendala jaringan internet yang tidak stabil, pihak sekolah juga mengambil langkah strategis dengan berencana menyediakan fasilitas pendukung seperti extender Wi-Fi dan perangkat keras tambahan guna memperlancar akses media pembelajaran digital. Penyediaan infrastruktur teknologi yang memadai merupakan faktor penting keberhasilan implementasi pembelajaran berbasis digital di tingkat sekolah dasar. Dengan penerapan solusi ini, diharapkan masalah rendahnya minat belajar, keterbatasan media pembelajaran, serta kesulitan memahami materi dapat teratasi, sehingga proses pembelajaran IPA di kelas V SD Negeri Gondoriyo menjadi lebih efektif, menarik, dan interaktif.

Hasil angket terbuka yang diisi oleh 26 peserta didik kelas V SD Negeri Gondoriyo mengungkapkan bahwa mayoritas siswa (sekitar 88%) sebelumnya lebih sering menggunakan media pembelajaran berupa LCD, video, dan foto. Sebagian besar dari mereka memberikan respon positif terhadap media tersebut dengan alasan materi menjadi lebih mudah dipahami dan proses pembelajaran terasa lebih menyenangkan. Setelah penerapan multimedia interaktif berbasis Canva, seluruh siswa (100%) menyatakan merasa senang dan melaporkan peningkatan pemahaman materi. Bahkan sebanyak 96% siswa sangat tertarik mempelajari materi ekosistem karena media interaktif tersebut membuat materi terasa lebih menarik dan mudah dipahami. Temuan ini konsisten dengan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif berbasis Canva dapat secara signifikan meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa dalam pembelajaran IPA (Kurniawan et al., 2024).

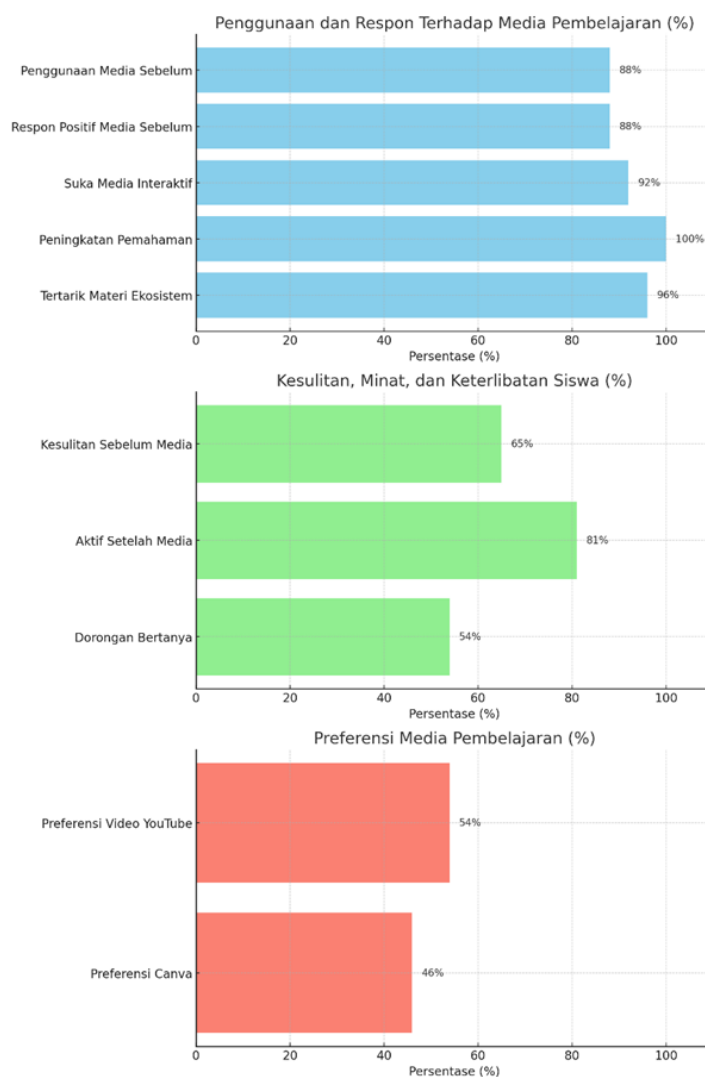
Sebelum penerapan media interaktif, sebanyak 65% siswa mengaku mengalami kesulitan memahami materi ekosistem, sedangkan 35% lainnya tidak mengalami kendala yang berarti. Setelah penggunaan media interaktif, hampir seluruh siswa melaporkan adanya peningkatan pengetahuan dan pemahaman mereka terhadap materi tersebut. Hal ini mengindikasikan bahwa media pembelajaran interaktif efektif dalam mengurangi hambatan kognitif pada materi konseptual yang sulit, sebagaimana didukung oleh (Jala, 2024) yang menegaskan bahwa visualisasi dinamis dalam media pembelajaran mampu meningkatkan pemahaman konsep abstrak pada siswa.

Dari segi minat belajar, sebanyak 92% siswa menyatakan menyukai materi ekosistem yang disampaikan melalui multimedia interaktif, sementara 8% lainnya mengaku mulai bosan atau kurang menyukai media tersebut. Hal ini menjadi catatan penting bagi pengembangan konten selanjutnya agar dapat mempertahankan dan meningkatkan antusiasme seluruh siswa secara merata. Selain itu, sebanyak 81% siswa merasa lebih aktif berpartisipasi dalam pembelajaran IPA setelah penerapan media tersebut, sedangkan 19% siswa tidak mengalami perubahan signifikan dalam tingkat aktivitas belajar mereka. Data ini menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar, yang selaras dengan temuan tentang pengaruh positif media interaktif terhadap keterlibatan aktif siswa (Prasetyo et al., 2023).

Terkait dengan keterlibatan siswa dalam bertanya selama pembelajaran, 54% siswa merasa terdorong untuk bertanya dan berdiskusi, sementara 46% sisanya jarang atau tidak merasa perlu bertanya karena merasa sudah memahami materi dengan baik. Variasi ini mencerminkan perbedaan gaya belajar dan tingkat kepercayaan diri siswa, yang perlu diperhatikan dalam strategi pembelajaran berikutnya untuk mendorong partisipasi yang lebih

merata yang menekankan pentingnya mengakomodasi perbedaan motivasi siswa dalam interaksi kelas.

Dalam preferensi media pembelajaran, 54% siswa lebih menyukai video YouTube karena kemudahan akses dan pemahaman, sedangkan 46% siswa lebih memilih multimedia interaktif berbasis Canva karena sifatnya yang interaktif dan menarik. Kondisi ini menunjukkan bahwa kedua media tersebut memiliki kelebihan masing-masing dan dapat saling melengkapi dalam proses pembelajaran sehingga menekankan pentingnya pendekatan media yang adaptif untuk memenuhi kebutuhan belajar siswa yang beragam.



Gambar 1. Persentase Tanggapan Siswa terhadap Media Pembelajaran

Wawancara dengan guru kelas V mengungkapkan bahwa media pembelajaran yang sering digunakan selain PPT adalah Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis Canva dan alat peraga sederhana. Guru mengakui bahwa metode ceramah dan presentasi sederhana masih dominan, sehingga siswa terkadang kurang aktif dan merasa bosan selama pembelajaran. Guru menyatakan bahwa penerapan media pembelajaran interaktif sangat membantu dalam

meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa, tetapi kendala jaringan Wi-Fi yang tidak stabil menjadi hambatan serius dalam pelaksanaan pembelajaran digital. Temuan ini sejalan dengan hasil studi yang mengidentifikasi infrastruktur teknologi yang belum memadai sebagai salah satu faktor penghambat utama penerapan pembelajaran digital di sekolah dasar (Mhlanga, 2024).

Guru juga menambahkan bahwa anak-anak cenderung lebih antusias jika materi pembelajaran dikemas dalam bentuk permainan atau lagu, namun penggunaan media berbasis permainan selama ini masih sangat minim. Hal ini mengindikasikan peluang pengembangan media pembelajaran yang lebih kreatif dan variatif untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa.

Dari sudut pandang kepala sekolah, penggunaan media pembelajaran interaktif dianggap sangat penting dalam memudahkan guru menyampaikan materi dan meningkatkan minat belajar siswa. Sekolah telah menyediakan fasilitas seperti proyektor dan Wi-Fi, namun jaringan sering mengalami gangguan. Kepala sekolah berencana menambah extender Wi-Fi guna memperbaiki akses internet di sekolah. Selain itu, orang tua siswa cenderung pasif dan menyerahkan sepenuhnya dukungan pembelajaran kepada pihak sekolah. Pihak sekolah sendiri belum pernah menjalin kerjasama khusus dengan institusi lain terkait pengembangan media pembelajaran interaktif, dan pelatihan bagi guru dalam penggunaan media digital masih minim sehingga sebagian guru melakukan pelatihan secara mandiri.

Keseluruhan temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan multimedia pembelajaran interaktif berbasis Canva di SD Negeri Gondoriyo sangat efektif dalam meningkatkan minat dan pemahaman siswa kelas V terhadap materi IPA, meskipun terdapat beberapa kendala teknis yang perlu segera diatasi. Media ini berhasil meningkatkan keterlibatan siswa selama pembelajaran, membuat materi lebih mudah dipahami, dan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan. Namun, perbaikan fasilitas pendukung dan pelatihan guru sangat penting agar potensi penuh media pembelajaran digital dapat dioptimalkan secara maksimal.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan multimedia pembelajaran interaktif berbasis Canva secara signifikan mampu meningkatkan minat dan pemahaman siswa kelas V SD Negeri Gondoriyo terhadap materi IPA, khususnya materi ekosistem. Sebelum penggunaan media interaktif, pembelajaran masih bersifat monoton dengan dominasi metode ceramah dan media statis, sehingga membuat siswa kurang tertarik dan sulit memahami materi. Setelah penerapan multimedia berbasis Canva yang mencakup

kuis, animasi, video, dan permainan edukatif, siswa menunjukkan respon yang sangat positif, dengan peningkatan partisipasi aktif, ketertarikan terhadap materi, serta pemahaman konsep yang lebih baik. Sebagian besar siswa merasa pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan mudah dipahami. Guru juga merespon positif terhadap multimedia interaktif ini, menurut beliau media pembelajaran ini dapat menambah antusias anak dalam proses pembelajaran

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan puji syukur ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas limpahan rahmat dan karunia-Nya sehingga artikel ilmiah ini dapat diselesaikan dengan baik. Ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya penulis sampaikan kepada Bapak Ali Ismunadi, selaku Dosen Pembimbing Lapangan (DPL), yang telah memberikan arahan, bimbingan, dan motivasi selama proses pelaksanaan kegiatan maupun penyusunan artikel ini. Penulis juga menyampaikan apresiasi kepada seluruh pihak yang telah memberikan dukungan, baik secara langsung maupun tidak langsung, sehingga penyusunan artikel ini dapat terlaksana dengan lancar. Penulis menyadari bahwa artikel ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan untuk perbaikan di masa yang akan datang.

DAFTAR REFERENSI

- Aryani, N. W., & Ambara, D. P. (2021). Video pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada aspek kognitif anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(2), 252. <https://doi.org/10.23887/paud.v9i2.36043>
- Cahyono, D. D., Hamda, M. K., & Prahastiwi, E. D. (2022). Pemikiran Abraham Maslow tentang motivasi dalam belajar. *TAJDID: Jurnal Pemikiran Keislaman dan Kemanusiaan*, 6(1), 37–48.
- Hapiz, A. (2020). Penggunaan teknik evaluasi non tes pada pembelajaran IPS kelas VI di SD Negeri 1 Pengkelak Mas. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1, 0–2.
- Jala, W. (2024). Penggunaan media pembelajaran visual dalam meningkatkan pemahaman konsep matematika siswa di kelas IV SD. *REFLEKSI*, 13(1), 149–162.
- Kurniawan, A., Rahmawati, N. D., & Dian, K. (2024). Pengaruh media pembelajaran interaktif Canva terhadap hasil belajar IPAS pada peserta didik kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Inovasi, Evaluasi, dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(2), 179–187.
- Maharani, A., Baharudin, Yanti, Y., & Shabira, Q. (2025). Analisis literatur blended learning di era pasca pandemi pada sekolah dasar: Tinjauan bibliometrik. *Action Research Journal Indonesia (ARJI)*, 7(1), 555–579.

- Meyvita, I., Lestari, P. G., Ahmad, S. F., Fatin, N. F., & Rahmadhar, Y. (2024). Efektivitas penggunaan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran interaktif pada materi harmoni dalam ekosistem di kelas 5 sekolah dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 10(04), 244–254.
- Mhlanga, D. (2024). Digital transformation of education, the limitations and prospects of introducing the fourth industrial revolution asynchronous online learning in emerging markets. *Discover Education*, 3(1), 32. <https://doi.org/10.1007/s44217-024-00115-9>
- Nuraeni, Y., Salsabila, A., Marchani, N., Arwindi, S., & Syakilla, S. (2025). Efektivitas media interaktif berbasis Canva dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPAS di kelas IV SDN Kedaung Wetan 7. *Sindoro: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(4). <https://doi.org/10.9644/sindoro.v3i9.252>
- Nurdewi, N. (2022). Implementasi personal branding smart ASN perwujudan bangga melayani di Provinsi Maluku Utara. *SENTRI: Jurnal Riset Ilmiah*, 1(2), 297–303. <https://doi.org/10.55681/sentri.v1i2.235>
- Nurrahman, M. N., Meisyaroh, S., Sagala, V. S., & Marini, A. (2022). Keefektifan media pembelajaran dalam bentuk permainan papan pada pembelajaran IPA di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Sosial Humaniora*, 2(2), 437–446.
- Pahleviannur, M. R., De Grave, A., Saputra, D. N., Mardianto, D., Hafrida, L., Bano, V. O., Susanto, E. E., Mahardhani, A. J., Alam, M. D. S., & Lisyia, M. (2022). *Metodologi penelitian kualitatif*. Pradina Pustaka.
- Palyanti, M. (2023). Media pembelajaran asik dan menyenangkan untuk meningkatkan motivasi belajar mahasiswa dalam mata kuliah Bahasa Indonesia. *Attractive: Innovative Education Journal*, 5(2), 1014–1026.
- Prasetyo, & Rosita. (2025). Eksplorasi pengalaman guru dalam mengintegrasikan teknologi digital dalam pembelajaran IPA di sekolah dasar. *Ta'dibiya*, 5(1), 41–57.
- Prasetyo, A., Santosa, M. D., Nurhayati, S., & Setiawan, B. (2023). Pengaruh media pembelajaran interaktif terhadap motivasi belajar siswa. *Central Publisher*, 1(11), 1257–1264.
- Rakhman, P. A., Pribadi, R. A., Fahrul, M., & Al, M. R. (2024). Pemanfaatan video animasi sebagai media pembelajaran di SDN Karundang 1. *Journal Genta Mulia*, 16(1), 34–40.
- Robandi, B. (2024). Pengaruh media pembelajaran berbasis Canva terhadap motivasi belajar siswa kelas VI SD. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(04), 316–321.
- Rokmanah, S., Andriana, E., & Novitasari, Z. (2024). Efektivitas penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Canva terhadap minat belajar IPA sekolah dasar: Kajian literatur. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Humaniora*, 2(11), 323–327.
- Rukmah, R. (2020). Pengaruh minat belajar dan kebiasaan belajar terhadap hasil belajar siswa kelas X program keahlian akuntansi SMK Negeri 4 Makassar [Disertasi tidak diterbitkan]. Universitas Negeri Makassar.

- Salsabila, Z. P., Sya, A., Shodiq, A., & Huda, H. (2024). Pengaruh media Canva berbantuan artificial intelligence terhadap kemampuan komunikasi interpersonal dan motivasi belajar Akidah Akhlak peserta didik di MIN 1 Sidoarjo. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 8(2), 265–282. <https://doi.org/10.29240/jpd>
- Suryani, S., Zainudin, M., & Anggraini, A. E. (2024). Pengembangan multimedia interaktif berbantuan Canva untuk menumbuhkan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran ilmu pengetahuan sosial. *Jurnal EDUCATIO: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 10(2), 104–115.
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936.
- Zakarina, U., Ramadya, A. D., Sudai, R., & Pattipeillohi, A. (2024). Integrasi mata pelajaran IPA dan IPS dalam Kurikulum Merdeka dalam upaya penguatan literasi sains dan sosial di sekolah dasar. *Damhil Education Journal*, 4(1), 50–56.