JPIM: Jurnal Penelitian Ilmiah Multidisipliner
Vol. 03, No. 02, Tahun 2026, Hal. 814-819, ISSN: 3089-0128 (Online)

Pengembangan Media Interaktif Berbasis Canva untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SDIT An-Najiyah Pekanbaru

Hanna Sajiddah[1], Deprizon[2], Raisa Berlian[3]

[1,2,3]*Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Studi Islam, Universitas Muhammadiyah Riau, Pekanbaru, Indonesia*
e-mail: 220803053@student.umri.ac.id, deprizon@umri.ac.id, raisaberlian@umri.ac.id

Article Info

Article history:

Received July 02, 2026
Revised July 20, 2026
Accepted July 28, 2026

Keywords:

Interactive Media, Canva, Learning Motivation, IPAS, Elementary School.

ABSTRACT

This study developed a Canva-based interactive learning medium for the Natural and Social Sciences (IPAS) subject to improve the learning motivation of fourth-grade students on the topic of Roles and Responsibilities at SDIT An-Najiyah Pekanbaru. This research used the Research and Development (R&D) method with the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The medium was validated by content, language, and media experts, then tested through a quasi-experimental nonequivalent control group design involving an experimental class (26 students) and a control class (24 students). Data were collected through expert validation sheets and motivation questionnaires (pretest-posttest), then analyzed using percentage formulas and the Normalized Gain (N-Gain) score. The results showed that the medium achieved a validity score of 93.88% (very valid), a practicality score of 82.93% from students and 85.62% from teachers (practical to very practical), and an effectiveness N-Gain of 56.88% (moderate category) for the experimental group compared to -113.56% (low category) for the control group. These findings indicate that the Canva-based interactive medium is valid, practical, and effective in increasing students' learning motivation in IPAS. Teachers are recommended to use and adapt this medium sustainably for other topics.

This is an open access article under the CC BY-SA license.

Article Info

Article history:

Received July 02, 2026
Revised July 20, 2026
Accepted July 28, 2026

Keywords:

Media Interaktif, Canva, Motivasi Belajar, IPAS, Sekolah Dasar.

ABSTRACT

Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis Canva pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV pada materi Peran dan Tanggung Jawab di SDIT An-Najiyah Pekanbaru. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Media divalidasi oleh ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media, kemudian diujicobakan melalui desain quasi experimental *nonequivalent control group* dengan melibatkan kelas eksperimen (26 siswa) dan kelas kontrol (24 siswa). Data dikumpulkan melalui lembar validasi ahli dan angket motivasi belajar (*pretest-posttest*), kemudian dianalisis menggunakan rumus persentase dan N-Gain Score. Hasil penelitian menunjukkan media memperoleh skor validitas 93,88% (sangat valid), skor praktikalitas 82,93% dari siswa dan 85,62% dari guru (praktis hingga sangat praktis), serta efektivitas dengan N-Gain 56,88% (kategori sedang) pada kelompok eksperimen dibandingkan -113,56% (kategori rendah) pada kelompok kontrol. Temuan ini menunjukkan bahwa media interaktif berbasis Canva valid, praktis, dan efektif dalam

meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPAS. Guru disarankan menggunakan dan mengembangkan media ini secara berkelanjutan untuk materi lainnya.

This is an open access article under the CC BY-SA license.

Corresponding Author:

Hanna Sajiddah
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Universitas Muhammadiyah Riau
Email: 220803053@student.umri.ac.id

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran strategis dalam membentuk kualitas sumber daya manusia yang mampu beradaptasi dengan perkembangan zaman, sehingga pembelajaran tidak lagi cukup berfokus pada penguasaan pengetahuan kognitif, tetapi juga dituntut membentuk karakter dan keterampilan berpikir kritis peserta didik secara seimbang (Deprizon, 2024). Dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), peserta didik memerlukan pengalaman belajar yang bersifat langsung dan kontekstual, karena pembelajaran yang hanya menekankan hafalan konsep berpotensi membuat pengetahuan menjadi kurang bermakna (Febrianto et al., 2026), sehingga pembelajaran IPAS perlu dirancang agar mampu menumbuhkan pemahaman konsep secara utuh dan aplikatif (Fauziah, 2025).

Hasil observasi dan wawancara yang dilaksanakan pada tanggal 14 Januari 2026 di kelas IV SDIT An-Najiyah Pekanbaru menunjukkan bahwa keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran IPAS masih tergolong rendah; peserta didik cenderung pasif dan sangat bergantung pada konfirmasi guru maupun teman, bahkan pada saat mengerjakan latihan dan evaluasi harian, yang mengindikasikan rendahnya motivasi intrinsik siswa. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang digunakan, meskipun telah dibuat dengan Canva, masih digunakan sebatas media cetak biasa tanpa memanfaatkan fitur interaktif yang tersedia, sehingga tampilannya monoton dan belum mampu membangkitkan motivasi belajar peserta didik secara optimal. Kondisi ini sejalan dengan pandangan bahwa bahan ajar perlu mengintegrasikan teknologi secara inovatif agar mampu merespons kebutuhan belajar peserta didik di era digital (Berlian et al., 2025).

Penelitian-penelitian terdahulu yang memanfaatkan Canva pada pembelajaran IPAS maupun IPA kelas IV umumnya masih memposisikan Canva sebatas alat bantu visual atau media presentasi satu arah, tanpa elemen navigasi mandiri, kuis interaktif berumpan balik langsung, maupun narasi berbasis skenario kehidupan nyata (Sari & Fatonah, 2022;(Permata & Hapsari, 2021; Yuliana & Setiadi, 2024; Kurniawan et al., 2024;Aminah et al., 2026). Belum ditemukan penelitian yang mengembangkan Canva dengan sistem navigasi *non-linear* berbasis *hyperlink* yang memberi peserta didik kendali atas urutan belajarnya, dipadukan dengan kuis interaktif berumpan balik instan dan narasi berbasis skenario kehidupan nyata dalam satu ekosistem belajar yang utuh, khususnya pada materi Peran dan Tanggung Jawab yang hingga kini belum memiliki buku teks IPAS tersendiri di SDIT An-Najiyah Pekanbaru. Kesenjangan inilah yang menjadi celah penelitian (*research gap*) yang diisi oleh penelitian ini.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis Canva pada mata pelajaran IPAS materi Peran dan Tanggung Jawab untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas IV SDIT An-Najiyah

Pekanbaru, sekaligus menganalisis tingkat validitas, praktikalitas, dan efektivitas produk yang dikembangkan.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE , yang dipilih karena bersifat sistematis, iteratif, dan fleksibel untuk menghasilkan produk media pembelajaran yang teruji kelayakannya (Branch & Varank, 2009;Hidayat & Nizar, 2021;Sugiyono, 2024). Subjek penelitian adalah peserta *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation* didik kelas IV SDIT An-Najiyah Pekanbaru Tahun Ajaran 2025/2026, terdiri atas Kelas IV Hafsah sebagai kelompok eksperimen (26 siswa) yang mendapatkan pembelajaran menggunakan media interaktif berbasis Canva, dan Kelas IV Fudhail sebagai kelompok kontrol (24 siswa) yang tetap menggunakan metode konvensional. Objek penelitian adalah media interaktif berbasis Canva pada materi Peran, Tugas, dan Tanggung Jawab di Lingkungan Tempat Tinggal dan Sekolah.

Desain penelitian menggunakan *Quasi Experimental* dengan pola *Nonequivalent Control Group Design*, di mana kedua kelompok diberikan pretest dan posttest angket motivasi belajar yang identik. Data dikumpulkan melalui lembar validasi ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media; angket motivasi belajar siswa (30 butir, enam indikator menurut Uno, 2023); angket respons siswa (20 butir) dan guru (12 butir); serta observasi dan wawancara. Instrumen angket motivasi belajar telah diuji validitas menggunakan korelasi Product Moment Pearson (seluruh 30 butir dinyatakan valid, r hitung > r tabel 0,279 pada N=50) dan reliabilitas menggunakan Alpha Cronbach (koefisien 0,976, kategori Sangat Tinggi).

Data validasi dan praktikalitas dianalisis menggunakan rumus persentase skor dengan kriteria kelayakan: 81,00–100,00% = Sangat Valid/Sangat Praktis; 61,00–80,99% = Valid/Praktis; 41,00–60,99% = Cukup Valid/Cukup Praktis; dan seterusnya (Akbar, 2013). Efektivitas media dianalisis menggunakan N-Gain Score dengan rumus <g> = (skor posttest − skor pretest) / (skor maksimal − skor pretest) × 100%, dengan kategori Tinggi (>70%), Sedang (30–70%), dan Rendah (<30%) (Hake, 1998;Ingelita et al., 2025).

Hasil validasi menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Canva memperoleh rata-rata skor validitas 93,88% dengan kategori Sangat Valid, yang terdiri atas penilaian ahli materi 90,38%, ahli bahasa 97,50%, dan ahli media 93,75% (Tabel 1.1). Ketiga skor tersebut diperoleh setelah media melalui proses revisi berdasarkan catatan masing-masing validator, sehingga capaian ini mencerminkan siklus evaluasi-revisi yang konsisten dengan prinsip iteratif model ADDIE.

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli

No	Validator	Skor Diperoleh	Skor Maksimal	Persentase (%)	Kategori
1	Ahli Materi	47	52	90,38	Sangat Valid
2	Ahli Bahasa	39	40	97,50	Sangat Valid
3	Ahli Media	45	48	93,75	Sangat Valid
	Rata-rata Keseluruhan			93,88	Sangat Valid

Hasil uji praktikalitas menunjukkan bahwa media memperoleh respons Praktis dari peserta didik (82,93%) dan Sangat Praktis dari guru dan kepala sekolah (85,62%), sebagaimana disajikan pada Tabel 1.2 Kedua persentase tersebut berada di atas ambang batas praktikalitas 81,00%, yang mengindikasikan bahwa media mudah digunakan dan diterima dengan baik oleh siswa maupun guru.

Tabel 2. Hasil Uji Praktikalitas Media

No	Sumber Data	Rata-rata Skor	Skor Maksimal	Persentase (%)	Kategori
1	Angket Respons Siswa (26 siswa)	66,35	80	82,93	Praktis
2	Angket Respons Guru/Kepala Sekolah (21 orang)	41,57	48	85,62	Sangat Praktis

Efektivitas media selanjutnya diukur menggunakan N-Gain Score untuk kelompok eksperimen (26 siswa) dan kelompok kontrol (24 siswa), sebagaimana disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Perbandingan N-Gain Score Kelompok Eksperimen dan Kontrol

Kelompok	Jumlah Siswa	Rata-rata Pretest	Rata-rata Posttest	Rata-rata N-Gain (%)	Kategori
Eksperimen (Media Canva)	26	73,31	104,42	56,88	Sedang
Kontrol (Konvensional)	24	98,29	96,92	-113,56	Rendah

Tabel 3 menunjukkan bahwa kelompok eksperimen mengalami peningkatan skor motivasi belajar dari rata-rata 73,31 menjadi 104,42 dengan N-Gain 56,88% (kategori Sedang; distribusi 14 siswa Tinggi, 10 siswa Sedang, 2 siswa Rendah), sedangkan kelompok kontrol justru mengalami penurunan dari 98,29 menjadi 96,92 dengan N-Gain -113,56% (kategori Rendah; distribusi 3 siswa Tinggi, 7 siswa Sedang, 14 siswa Rendah). Selisih 188,44% antara kedua kelompok membuktikan kontribusi nyata media interaktif berbasis Canva terhadap peningkatan motivasi belajar siswa.

Pada tingkat indikator, keenam indikator motivasi belajar menurut Uno, (2023) pada kelompok eksperimen mengalami peningkatan dengan N-Gain berkisar 48,85%–62,74% (seluruhnya kategori Sedang). Peningkatan tertinggi terjadi pada indikator Kegiatan yang Menarik dalam Belajar (N-Gain 62,74%) dan Hasrat & Keinginan untuk Berhasil (60,09%), sedangkan peningkatan terendah pada indikator Harapan & Cita-Cita Masa Depan (48,85%).

PEMBAHASAN

Validitas 93,88% (Sangat Valid) menunjukkan keberhasilan penerapan model ADDIE secara sistematis (Branch & Varank, 2009; Hidayat & Nizar, 2021), sejalan dengan penelitian Rambe et al. (2024) pada pembelajaran IPAS kelas IV SDN 19 Rantau Utara yang juga memperoleh validitas sangat tinggi (86,6–97%) menggunakan Canva dan model ADDIE. Validitas bahasa dan media yang tinggi turut memperkuat pandangan bahwa bahan ajar perlu mengintegrasikan teknologi secara inovatif agar mampu merespons kebutuhan belajar peserta didik di era digital (Berlian et al., 2025).

Praktikalitas tinggi dari siswa dan guru menunjukkan bahwa media interaktif ini menghadirkan pengalaman pembelajaran yang responsif dan tidak monoton, sejalan dengan temuan Karim & Bahar, (2024) bahwa media Canva dinilai praktis oleh guru dan siswa madrasah karena antarmukanya yang sederhana dan tidak membutuhkan pelatihan teknis khusus.

Efektivitas media pada kategori Sedang (N-Gain eksperimen 56,88% berbanding kontrol -113,56%) membuktikan kontribusi nyata elemen interaktivitas berupa navigasi non-linear, kuis berumpan balik instan, dan narasi berbasis skenario kehidupan nyata sebagai pembeda utama dibandingkan penelitian-penelitian sebelumnya yang menggunakan Canva sebatas media visual pasif dan melaporkan peningkatan motivasi yang lebih moderat (Sari & Fatonah, 2022; Permata & Hapsari, 2021). Meski demikian, dibandingkan dengan penelitian

Zidane, (2025) yang menerapkan model inkuiri terbimbing dan memperoleh N-Gain motivasi 0,72 (kategori Tinggi), capaian penelitian ini pada kategori Sedang mengindikasikan bahwa media interaktif tunggal berbasis Canva efektif, namun belum mencapai tingkat efektivitas setinggi pendekatan yang memadukan strategi pembelajaran aktif. Hal ini dapat dijelaskan melalui model ARCS (Keller, 1987): media Canva kuat pada aspek *Attention* dan *Relevance* melalui tampilan visual dan skenario kehidupan nyata, namun aspek Confidence berpotensi belum optimal karena siswa mengerjakan kuis secara mandiri tanpa *scaffolding* verbal langsung dari guru.

Secara keseluruhan, temuan ini menegaskan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Canva merupakan solusi yang valid, praktis, dan cukup efektif untuk mengatasi rendahnya motivasi belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran IPAS, sekaligus membuka peluang pengembangan lebih lanjut melalui integrasi strategi pedagogis tambahan seperti *scaffolding* guru atau elemen gamifikasi untuk memperkuat aspek *Confidence* dalam kerangka ARCS.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Canva pada materi Peran dan Tanggung Jawab untuk kelas IV SDIT An-Najiyah Pekanbaru dinyatakan Sangat Valid dengan skor 93,88% (ahli materi 90,38%, ahli bahasa 97,50%, ahli media 93,75%); Praktis menurut respons peserta didik (82,93%) dan Sangat Praktis menurut respons guru dan kepala sekolah (85,62%); serta efektif meningkatkan motivasi belajar peserta didik, ditunjukkan oleh N-Gain kelompok eksperimen sebesar 56,88% (kategori Sedang) yang jauh lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol sebesar -113,56% (kategori Rendah). Ketiga temuan ini membuktikan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kualitas produk pendidikan menurut Nieveen, (2013), yaitu valid, praktis, dan efektif.

Media interaktif berbasis Canva ini disarankan untuk digunakan secara berkelanjutan pada pembelajaran IPAS dan dapat dimodifikasi untuk materi lain sesuai kebutuhan kelas. Pihak sekolah disarankan menyediakan dukungan sarana seperti akses internet yang memadai, sementara peneliti selanjutnya disarankan memperluas cakupan subjek dan materi penelitian serta menerapkan desain eksperimen dengan randomisasi yang lebih ketat.

DAFTAR PUSTAKA

Akbar, S. (2013). *Instrumen perangkat pembelajaran*.

Aminah, A. (2025). The Effectiveness of the STAD (Student Team Achievement Division) Learning Model on High School Students' Mathematical Problem-Solving Skills: Efektivitas Model Pembelajaran STAD (Student Team Achievement Division) terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa SMA. *NUMBERS: Jurnal Pendidikan Matematika & Ilmu Pengetahuan Alam*, *3*(1), 1–9.

Aminah, S., Malyuna, S. I., & Sumadi. (2026). *SCIENCE : Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika dan IPA*. *6*(3), 1809–1822.

Berlian, R., Wahyuni, Y. S., & Rahmi, Y. N. (2025). Empowering PGMI Students to Develop AI-Integrated Teaching Materials: Building Ethical and Innovative Future Leaders. *AL-IMAM: Journal on Islamic Studies, Civilization and Learning Societies*, *6*(2), 171–176. https://doi.org/10.58764/j.im.2025.6.112

Branch, R. M., & Varank, İ. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach* (Vol. 722). Springer.

Deprizon, 2024. (2024). *Penerapan Media Pembelajaran Wordwall untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar pada Mata Pelajaran IPA Kelas III di SDIT Muhammadiyah 01*

Kotapinang Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah , Universitas Muhammadiyah Riau , dalam menetapkan dan menera. *2*(4), 158–168.

Fauziah, 2025. (2025). *Indonesian Journal of Educational Research (IJER) Merajut Masa Depan Anak Bangsa Melalui Desain Pembelajaran Bermakna Indonesian Journal of Educational Research (IJER)*. *1*(4), 25–33.

Febrianto, P. T., Awalia, T. I., Rahmadani, A. R., Maharani, A., Putri, N., Helmia, I., & Madura, U. T. (2026). *Systematic Literature Review: Transformasi Model Pembelajaran IPS SD Berorientasi SDGs untuk Menumbuhkan Kemampuan Berpikir Kritis di Era Global*. *7*(1), 342–354.

Hake, R. R. (1998). Interactive-engagement versus traditional methods: A six-thousand-student survey of mechanics test data for introductory physics courses. *American Journal of Physics*, *66*(1), 64–74. https://doi.org/10.1119/1.18809

Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). *Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Model in Islamic Education Learning*. 28–37.

Ingelita, S., Aziz, A., & Prihaswati, M. (2025). *VALIDITAS MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA DENGAN PENDEKATAN SCIENCE , TECHNOLOGY , ENGINEERING , AND MATHEMATICS (STEM) MATERI*. *10*, 1970–1982.

Karim, S., & Bahar, I. (2024). Efektivitas media pembelajaran Canva terhadap motivasi dan hasil belajar siswa di Madrasah DDI Kalukung. *Inovasi Pendidikan Dasar*, *4*(2), 49–56.

Keller, J. M. (1987). Development and use of the ARCS model of instructional design. *Journal of Instructional Development*, *10*(3), 2–10.

Kurniawan, A., Rahmawati, N. D., & Dian, K. (2024). *Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Canva terhadap Hasil Belajar IPAS pada Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar*. *4*, 179–187.

Nieveen, N. (2013). Prototyping to Reach Product Quality. In N. Plomp, Tjeerd; Nieveen (Ed.), *Educational Design Research – Part A: An Introduction* (pp. 153–162). SLO – Netherlands Institute for Curriculum Development. https://slo.nl/publish/pages/2904/educational-design-research-part-a.pdf

Permata, G., & Hapsari, P. (2021). *Jurnal basicedu*. *5*(4), 2384–2394.

Sari, L. S., & Fatonah, S. (2022). Pengaruh media pembelajaran berbasis aplikasi Canva terhadap motivasi dan hasil belajar IPA siswa kelas IV. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, *6*(1), 1699–1703.

Sugiyono. (2024). *Metode Penelitian kuantitatif,kualitatif, dan R&D*. Alfabeta. https://digi-lib.stekom.ac.id/assets/dokumen/ebook/feb_35efe6a47227d6031a75569c2f3f39d44fe2db43_1652079047.pdf

Uno, H. B. (2023). *Teori motivasi dan pengukurannya: Analisis di bidang pendidikan*. Bumi Aksara.

Yuliana, D., & Setiadi, H. W. (2024). *Efektivitas Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar IPAS Kelas IV DI SD N Manggis*. *10*.

Zidane, M. R., Putro, M., & Arwinda, P. (2025). Efektivitas Model Inkuiri Terbimbing Terhadap Kemampuan Literasi Sains dan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPAS. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, *9*(4), 2002–2013.