

PENGGUNAAN MEDIA INTERAKTIF CANVA UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS IV SD

Muhammad Yazid Fatkhul Mujib, Hilyatin Asna, Maria Yuliana Hingi Koten, Mahilda Dea Komalasari

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas PGRI Yogyakarta

Article Info

Article history:

Received Juli 14, 2025
Revised Agustus 26, 2025
Accepted Agustus 26, 2025

Keywords:

Media Interaktif
Canva
Minat belajar
Siswa SD
Pembelajaran inovatif

ABSTRACT

This study aims to analyze the effectiveness of using interactive learning media based on Canva to increase learning interest among fourth-grade elementary school students. The research applied a Classroom Action Research (CAR) approach conducted in two cycles, each consisting of four stages: planning, action, observation, and reflection. The research subjects were 12 fourth-grade students of SD N 1 Padokan who had low learning motivation. Data collection techniques included observation, pre-test and post-test questionnaires, and interviews with the homeroom teacher. The pre-test results showed that students' average learning interest was 58.13%, categorized as low. After applying to Canva media, the post-test scores significantly improved to an average of 77.08%. Interview results also revealed that students were more enthusiastic and better understood the material when the teacher used visual and digital media. Thus, the use of Canva interactive media is proven effective in increasing elementary students' learning interest.

INTISARI

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Canva dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas IV SD. Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing terdiri dari empat tahapan: perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah 12 siswa kelas IV SD N 1 Padokan yang memiliki tingkat minat belajar rendah. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, angket pre-test dan post-test, serta wawancara dengan guru kelas. Hasil pre-test menunjukkan rata-rata minat belajar siswa sebesar 58,13% yang tergolong rendah. Setelah penerapan media Canva, terjadi peningkatan signifikan pada skor post-test menjadi rata-rata 77,08%. Hasil wawancara juga menunjukkan bahwa siswa lebih antusias dan mudah memahami materi saat guru menggunakan media visual dan digital. Dengan demikian, penggunaan media interaktif Canva terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar.

Corresponding Author:

Mahilda Dea Komalasari
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas PGRI Yogyakarta
Email: mahilda@upy.ac.id

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan kunci utama dalam membentuk sumber daya manusia yang unggul dan adaptif terhadap perubahan zaman. Seiring dengan berkembangnya teknologi dan tantangan global, sistem pendidikan dituntut untuk terus berinovasi agar mampu menciptakan pembelajaran yang bermakna dan kontekstual. Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan., 2016, pembelajaran idealnya berpusat pada peserta didik dan mendorong kreativitas serta kemandirian. Pendidikan dasar memainkan peran strategis dalam membentuk karakter, sikap, dan kompetensi peserta didik sejak [2].

Oleh karena itu, dibutuhkan pendekatan pembelajaran yang tidak hanya informatif tetapi juga menarik dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Salah satu faktor kunci dalam keberhasilan pembelajaran di jenjang sekolah dasar adalah bagaimana guru mampu menumbuhkan minat belajar peserta didik [3].

Sejalan dengan hal tersebut, proses pembelajaran seharusnya tidak hanya terfokus pada penyampaian materi, tetapi juga melibatkan partisipasi aktif siswa dalam memahami konsep melalui pengalaman belajar yang bermakna. Guru dituntut untuk mampu menjadi fasilitator yang menghadirkan pembelajaran yang menyenangkan, salah satunya melalui pemanfaatan media interaktif. Menurut Amalia et al. [4] penggunaan media interaktif secara signifikan dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa sekolah dasar. Handina et al. [5] juga menemukan bahwa media pembelajaran digital mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam kegiatan pembelajaran. Sementara itu, Aisyah et al. [6] menegaskan bahwa media interaktif sangat relevan digunakan pada era digital karena mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan kontekstual. Oleh sebab itu, penggunaan media interaktif yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik sangat penting untuk mendukung terciptanya proses pembelajaran yang efektif dan menyenangkan di sekolah dasar.

Namun, meskipun pemanfaatan media interaktif telah terbukti efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, realitas di lapangan menunjukkan bahwa masih banyak siswa sekolah dasar yang memiliki minat belajar rendah, terutama dalam pembelajaran yang bersifat teoritis dan monoton. Kondisi ini umumnya disebabkan oleh kurangnya variasi media pembelajaran yang digunakan oleh guru, sehingga proses pembelajaran menjadi kurang menarik dan minim partisipasi siswa. Sari et al. [7] mengemukakan bahwa keterbatasan inovasi dalam penyampaian materi dapat menghambat keterlibatan siswa secara aktif dalam proses belajar. Susanti et al. [8] menambahkan bahwa penggunaan metode ceramah secara terus-menerus membuat siswa pasif dan mudah kehilangan fokus. Senada dengan itu Riskiyah et al., [9] menegaskan bahwa rendahnya penggunaan media interaktif berdampak negatif terhadap motivasi dan minat belajar siswa.

Salah satu sekolah yang mengalami masalah ini adalah SD N 1 Padokan yang terletak di kecamatan Kasihan, kabupaten Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta. Berdasarkan hasil angket di SD N 1 Padokan, rata-rata persentase minat belajar siswa sebelum pembelajaran hanya mencapai 58,13%, yang mengindikasikan kategori minat belajar yang masih rendah. Hal ini menunjukkan bahwa siswa belum sepenuhnya termotivasi dan tertarik dalam mengikuti pembelajaran [10]. Faktor penyebabnya antara lain metode penyampaian materi yang kurang variatif serta minimnya penggunaan media pembelajaran yang kontekstual.

Salah satu solusi yang dapat diterapkan untuk mengatasi rendahnya minat belajar siswa adalah dengan menghadirkan media pembelajaran yang lebih inovatif dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Canva sebagai media pembelajaran digital menghadirkan beragam fitur desain visual yang memungkinkan guru menyajikan materi secara lebih kreatif dan kontekstual. Dengan tampilan yang menarik dan fleksibilitas dalam penyusunan konten, media ini menjadi salah satu alternatif yang sesuai untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan tidak monoton. Menurut Ruszayanthi et al. [11], penggunaan Canva dapat meningkatkan motivasi belajar siswa karena menyajikan materi dengan cara yang lebih menyenangkan. Selain itu, Hernawati et al. [12] menekankan bahwa media visual seperti Canva memfasilitasi interaksi siswa dalam proses belajar, sehingga partisipasi mereka meningkat. Hal ini sejalan dengan temuan Romadhoni [13] yang menyatakan bahwa media berbasis desain grafis mampu menarik perhatian siswa dan membantu mereka memahami konsep secara lebih konkret.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media interaktif berbasis Canva berpotensi untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas IV SD. Permasalahan rendahnya minat belajar dapat diminimalkan melalui pendekatan visual dan digital yang sesuai dengan perkembangan zaman. Dengan demikian, analisis terhadap efektivitas media ini sangat penting untuk dilakukan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana Canva sebagai media interaktif mampu meningkatkan minat belajar siswa. Harapannya, hasil analisis dapat dijadikan acuan dalam perancangan strategi pembelajaran yang inovatif. Selain itu, hasilnya juga dapat memberikan kontribusi dalam peningkatan kualitas pendidikan di sekolah dasar.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan pendekatan Penelitian Tindak kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas IV SD melalui pendekatan media pembelajaran interaktif berbasis canva. Sejalan dari PTK, pendekatan ini lebih diarahkan untuk mengoptimalkan praktik pembelajaran dan layanan pendidikan, serta memungkinkan untuk guru melakukan refleksi terhadap permasalahan yang dihadapi oleh siswa. Selain itu PTK mendorong kegiatan pengumpulan data, analisis data, dan penerapan tindakan yang relevan dengan bidang layanan, termasuk aspek pribadi, akademik, social, dan pengembangan karier peserta didik (Utomo et al., 2024).

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Hasil Wawancara dengan guru kelas IV

Bersasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV, menyatakan bahwa proses pembelajaran Pendidikan Pancasila selama ini cukup lancar hanya saja siswa terlihat kurang antusias atau kurang semangat belajar. Hal ini terlihat dari minimnya keterlibatan siswa saat diskusi dan kurangnya respon saat diberi pertanyaan. Guru menilai bahwa penyampaian materi yang masih dominan bersifat teori membuat siswa menjadi mudah bosan dan tidak tertarik mengikuti pembelajaran. Siswa sering mengalami kesulitan memahami konsep abstrak dalam materi Pendidikan Pancasila, terutama jika hanya dijelaskan secara lisan. Beberapa siswa juga kesulitan berkonsentrasi dan mudah terdistraksi atau tidak focus saat pembelajaran berlangsung.

Guru biasanya mengatasi hal ini dengan mengulang penjelasan atau memberi contoh yang lebih konkret, meskipun belum sepenuhnya efektif. Di sekolah tersedia beberapa media pembelajaran seperti gambar dan buku cerita bergambar, namun jumlah dan variasinya masih terbatas. Guru mengakui bahwa penggunaan media visual seperti gambar atau video edukatif dapat meningkatkan perhatian dan pemahaman siswa. Siswa menjadi lebih aktif saat pembelajaran menggunakan media dibandingkan dengan teori saja. Menurut guru, siswa menjadi lebih tertarik, mudah memahami materi, dan lebih aktif bertanya ketika pembelajaran menggunakan media digital atau visual. Media tersebut juga membantu guru menjelaskan konsep yang abstrak menjadi lebih nyata dan menarik perhatian siswa.

3.2. Hasil Angket Pre-test dan Post-test

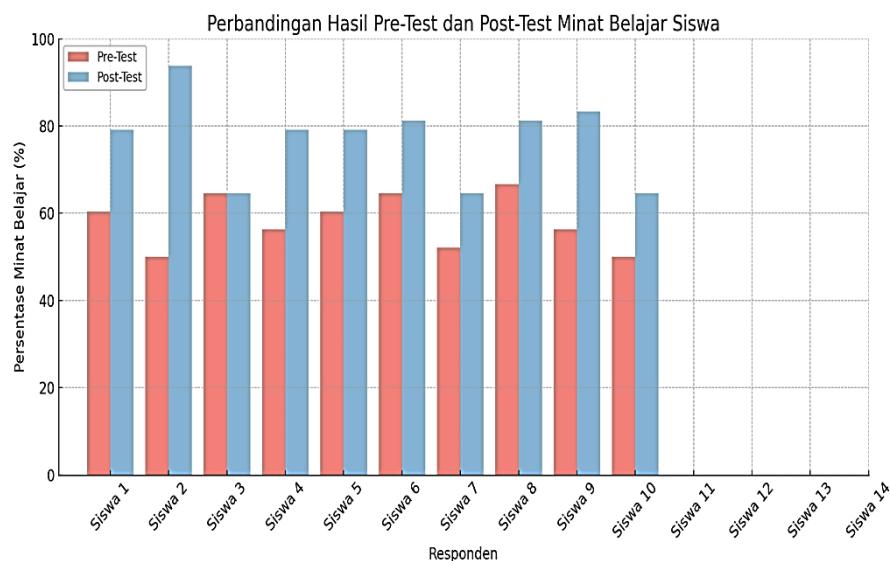
Angket diberikan dua kali, yaitu sebelum (pre-test) dan setelah (post-test) penerapan media pembelajaran digital.

1) Hasil Pre-test

Berdasarkan data angket SD N 1 Padokan, mayoritas siswa memiliki minat belajar yang rendah. Skor rata-rata berada pada kategori "Cukup", dengan indikator seperti siswa sering mengantuk dikelas saat pembelajaran berlangsung, siswa tidak antusias dalam menjawab bertanya dari guru, serta siswa menunjukkan ketidaktertarikan terhadap pembelajaran yang sedang berlangsung. Presentase minat belajar siswa kelas IV SD N 1 Padokan rata-rata pada Pre-test adalah sekitar 58%.

2) Hasil Post-test

Setelah dilakukan tindakan dengan menggunakan media pembelajaran digital (aplikasi, interaktif/canva, kuis online, dan video edukasi), terjadi peningkatan yang signifikan pada minat belajar siswa. Siswa menjadi lebih aktif, banyak yang bertanya, serta menunjukkan ketertarikan terhadap materi yang disampaikan. Skor rata-rata post-test meningkat menjadi sekitar 82% yang termasuk kedalam kategori "baik". Media seperti video edukasi, kuis online, dan aplikasi pembelajaran terbukti mampu menarik perhatian siswa dan membuat pembelajaran terasa lebih menyenangkan.



Gambar 1. Grafik Pre-test dan Post-test

3.3. Pembahasan wawancara dan hasil pre-test dan Post-test

Wawancara dengan guru kelas IV SD N 1 Padokan mengungkapkan bahwa minat belajar siswa terhadap mata pelajaran Pendidikan Pancasila masih tergolong rendah. Proses pembelajaran berjalan lancar secara teknis, namun dari segi keterlibatan siswa terlihat masih pasif. Guru menyebutkan bahwa saat materi disampaikan secara lisan tanpa media pendukung, siswa cenderung tidak fokus, mudah mengantuk, dan kurang antusias. Hal ini menunjukkan bahwa metode ceramah tidak cukup efektif untuk menumbuhkan minat belajar, terutama dalam pelajaran yang bersifat abstrak seperti Pendidikan Pancasila.

Guru juga menyatakan bahwa ketersediaan media pembelajaran visual seperti gambar, buku cerita bergambar, dan ensiklopedia masih sangat terbatas, sehingga pembelajaran tidak dapat disajikan secara maksimal. Sementara itu, saat media visual seperti video edukasi dan gambar digunakan, siswa menunjukkan respons positif: mereka lebih mudah memahami materi, lebih banyak bertanya, dan menunjukkan rasa ingin tahu yang lebih besar. Temuan ini mendukung pernyataan Amalia et al. (2024) bahwa penggunaan media interaktif dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan kognitif dan afektif siswa. Media visual membuat pembelajaran terasa lebih konkret, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik anak usia sekolah dasar [1]. siswa akan lebih aktif dalam pembelajaran yang memanfaatkan teknologi digital dan konten visual [2] Handina et al. (2025).

Hasil Pre-Test Sebelum tindakan, angket yang diberikan kepada 10 siswa menunjukkan bahwa rata-rata minat belajar siswa hanya sebesar 58,13%, dengan rentang nilai antara 50% hingga 66%. Skor ini masuk dalam kategori rendah hingga sedang. Beberapa indikator yang dinilai rendah antara lain:

- Siswa kurang bersemangat mengikuti pelajaran.
- Sering mengantuk atau tidak fokus saat guru menjelaskan.
- Tidak aktif bertanya atau menjawab pertanyaan.
- Tidak menunjukkan rasa ingin tahu terhadap materi.

Faktor-faktor ini sesuai dengan temuan Susanti et al. (2024) yang menyatakan bahwa metode ceramah terus-menerus membuat siswa pasif dan kehilangan motivasi [3].

Hasil Post-Test Setelah dilakukan tindakan dengan menerapkan media pembelajaran digital interaktif seperti Canva, kuis online, dan video edukatif, terjadi peningkatan skor minat belajar menjadi rata-rata 77,08%, dengan skor tertinggi mencapai 93,75%. Ini menunjukkan peningkatan sebesar 18,95% dibandingkan sebelum perlakuan. Peningkatan ini tidak hanya terjadi secara keseluruhan, tetapi juga terlihat pada hampir semua indikator, seperti:

- Siswa tampak lebih fokus dan perhatian saat pelajaran berlangsung.
- Lebih banyak siswa aktif menjawab pertanyaan dan berdiskusi.
- Tertarik mengikuti kuis interaktif dan media visual.
- Menunjukkan sikap positif terhadap pelajaran Pancasila.

Peningkatan ini selaras dengan penelitian Romadhoni (2024), yang menyatakan bahwa media berbasis desain visual seperti Canva mampu menarik perhatian siswa dan mempermudah pemahaman konsep [4]. Selain itu, media pembelajaran digital juga terbukti mendorong pembelajaran aktif, di mana siswa tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga terlibat secara langsung dalam proses belajar. Ini mendukung konsep pembelajaran konstruktivistik, di mana siswa membangun pemahaman melalui interaksi dengan media dan lingkungan belajar yang kontekstual.

3.4. Analisis dan Interpretasi Data

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan membandingkan hasil pre-test dan post-test, serta interpretasi hasil wawancara dengan guru kelas IV SD N 1 Padokan. Pendekatan yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yang menekankan pada perbaikan proses pembelajaran melalui tindakan sistematis dan reflektif oleh guru dalam konteks kelasnya sendiri (Kemmis & Mc Taggart, 1988 dan Sanjaya, 2010).

Berdasarkan data hasil pre-test dan post-test terlihat adanya perubahan signifikan pada minat belajar siswa setelah dilakukan tindakan dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis Canva. Sebelum tindakan, minat belajar siswa tergolong rendah dengan rata-rata presentase 58,13%, setelah penerapan media interaktif seperti Canva, skor meningkat menjadi 77,08%, menunjukkan adanya peningkatan sebesar 18,95% siswa cenderung pasif, mudah kehilangan fokus, dan kurang berpartisipasi dalam diskusi. Kondisi ini sesuai dengan temuan Susanti et al. (2024) yang menyatakan bahwa pembelajaran monoton menurunkan motivasi siswa. Rendahnya minat belajar dapat menjadi hambatan utama dalam pencapaian tujuan pembelajaran guru harus menciptakan inovasi pembelajaran agar siswa lebih tertarik dan terlibat aktif.

Menurut Romadhoni (2024), Canva efektif menjembatani konsep abstrak menjadi visual yang mudah dipahami hal ini mendukung implementasi pembelajaran konstruktivistik di sekolah dasar. Media visual sangat penting dalam menunjang pembelajaran di usia sekolah dasar siswa pada tahap operasional konkret

membutuhkan materi yang dapat dilihat dan dipahami secara langsung. Canva memungkinkan guru menyajikan materi dalam bentuk infografis, diagram, dan video. Menurut Hermawan et al. (2024), media visual meningkatkan pemahaman siswa secara signifikan. Keterlibatan visual ini mempercepat proses pemahaman dan retensi informasi. Guru menyatakan bahwa siswa lebih antusias saat pembelajaran menggunakan Canva. Kegiatan seperti kuis digital dan presentasi interaktif meningkatkan partisipasi siswa.

Amalia et al. (2024) menegaskan bahwa keterlibatan emosional dan kognitif siswa meningkat dengan media interaktif ketertarikan terhadap tampilan media juga memperkuat motivasi belajar intrinsik siswa. Hal ini menjadikan Canva sebagai media yang sangat tepat untuk digunakan di jenjang SD. Minat belajar siswa dipengaruhi oleh lingkungan belajar yang menyenangkan dan menantang. Media Canva menciptakan suasana belajar yang tidak monoton dan membuat siswa lebih fokus dan bertanya lebih sering. Hal ini mendukung pendapat Ruszayanthi et al (2024) yang menyatakan bahwa Canva meningkatkan interaktivitas pembelajaran. Dengan media ini, siswa merasa pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.

setelah dilakukan tindakan dalam dua siklus PTK yang mencakup tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi terjadi peningkatan signifikan pada skor post-test menjadi 77,08%, ini menunjukkan bahwa tindakan penggunaan media interaktif Canva berhasil meningkatkan minat belajar siswa secara nyata. Menurut Arikunto (2010), hasil PTK yang baik ditandai dengan adanya perbaikan siklus demi siklus terhadap proses dan hasil belajar sebagaimana yang tercermin dalam peningkatan skor ini. Secara kualitatif, wawancara dengan guru menunjukkan adanya perubahan sikap dan respons siswa. Guru menyatakan bahwa siswa lebih aktif bertanya mudah memahami materi karena visualisasi menarik, dan menunjukkan antusiasme dalam kegiatan pembelajaran. Guru merasa terbantu dalam menyampaikan materi karena Canva memudahkan visualisasi konsep abstrak menjadi konkret.

Pendekatan PTK memungkinkan guru untuk secara langsung mengamati dampak dari perubahan siklus strategi pembelajaran dan menyesuaikan dengan kebutuhan siswa. Pada siklus I, media Canva digunakan untuk presentasi visual, sedangkan pada siklus II, dipadukan dengan video edukasi dan kuis interaktif. Refleksi dari tiap siklus memperlihatkan bahwa keberagaman media digital memperkaya pengalaman belajar siswa. Peningkatan minat belajar yang signifikan ini juga sesuai dengan penelitian Amalia et al. (2024) yang menyatakan bahwa media interaktif secara langsung dapat mempengaruhi aspek seperti afektif siswa termasuk perhatian dan motivasi belajar. Selain itu, Romadhon (2024) menegaskan bahwa Canva sebagai media pembelajaran visual sangat efektif menarik perhatian siswa dan mendukung pemahaman materi yang lebih mendalam.

Dalam konteks PTK, keberhasilan tindakan juga diperkuat oleh keterlibatan guru dalam proses reflektif yang berkelanjutan. Guru tidak hanya menjadi pelaksana tindakan, tetapi juga peneliti yang menganalisis dampak dan mengevaluasi efektivitas media pembelajaran. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya menghasilkan data kuantitatif peningkatan skor, tetapi juga perubahan kualitas proses pembelajaran secara menyeluruhan. Dengan pertimbangan temuan ini, dapat disimpulkan bahwa media interaktif Canva memberikan dampak positif terhadap pembelajaran, terutama dalam meningkatkan minat dan keterlibatan siswa secara aktif. Hal ini membuktikan bahwa PTK merupakan pendekatan yang tepat untuk memperbaiki kualitas pembelajaran secara praktis dan bekerlanjutan di lingkungan sekolah dasar.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan melalui pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) selama II siklus, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Canva memberikan dampak signifikan terhadap peningkatan minat belajar siswa kelas IV di SD N 1 Padukan. Sebelum tindakan dilakukan, siswa menunjukkan minat belajar yang rendah, tercermin dari skor rata-rata Pre-test sebesar 58,13%. Siswa tampak kurang antusias, mudah terdistraksi, dan menunjukkan partisipasi yang minim dalam proses pembelajaran, terutama pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila yang cenderung abstrak dan teoritis.

Setelah penerapan media Canva dalam pembelajaran, terjadi peningkatan skor post-test menjadi rata-rata 77,08% yang menunjukkan peningkatan sebesar 18,95%. Peningkatan ini juga didukung oleh hasil wawancara dengan guru yang menyatakan bahwa siswa lebih fokus, aktif bertanya, dan menunjukkan ketertarikan yang menjebantani konsep-konsep abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami oleh siswa sekolah dasar. Melalui pelaksanaan PTK, guru secara langsung mengidentifikasi permasalahan pembelajaran, merancang tindakan yang sesuai, mengamati dampaknya, serta melakukan refleksi untuk perbaikan lebih lanjut. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa tindakan yang dilakukan tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga mengubah sikap siswa terhadap pembelajaran menjadi lebih positif.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media interaktif Canva efektif digunakan dalam pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa. Media ini memberikan alternatif metode pembelajaran yang lebih menyenangkan dan kontekstual, sejalan dengan perkembangan teknologi serta

karakteristik siswa abad 21. Keberhasilan ini diharapkan dapat mendorong guru dan sekolah untuk mengintegritaskan teknologi digital dalam proses belajar mengajar secara berkelanjutan dan kreatif.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan*. 2016.
- [2] P. Rahayu, Julianto, P. Ceffiriana, and F. Hidayati, “Implementasi Model Pembelajaran PBL Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Pada Pembelajaran Matematika Kelas III Sekolah Dasar,” *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, vol. 09, no. 03, pp. 435–443, 2024.
- [3] N. D. Amelia and F. S. Hilyana, “Peran Guru dalam Menumbuhkan Minat Belajar PPKn Siswa Sekolah Dasar,” *Jurnal Educatio*, vol. 8, no. 3, pp. 953–959, 2022, doi: 10.31949/educatio.v8i3.2957.
- [4] M. Amalia, M. V. Pratama, N. A. Pratiwi, and A. Fujiarti, “Pengaruh Media Interaktif Terhadap Minat Belajar Siswa,” *Jurnal Jendela Pendidikan*, vol. 4, no. 01, pp. 39–47, 2024.
- [5] W. P. Handina, Kasmawati, and C. Z. L. Parisu, “Pengaruh Penggunaan Media Digital Berbasis Quizizz terhadap Peningkatan Keterlibatan Siswa Sekolah Dasar,” *Arus Jurnal Pendidikan (AJUP)*, vol. 5, no. 1, pp. 23–30, 2025.
- [6] S. Aisyah, A. F. Ramadani, A. E. Wulandari, and C. Astutik, “Pemanfaatan Teknologi Digital sebagai Media Pembelajaran Interaktif untuk Siswa Sekolah Dasar,” *Jurnal Sadewa: Publikasi Ilmu Pendidikan, Pembelajaran dan Ilmu Sosial*, vol. 3, no. 1, pp. 388–401, 2025, doi: <https://doi.org/10.61132/sadewa.v3i1.1565>.
- [7] L. K. Sari, R. Komalasari, M. F. Hakim, R. Firmansyah, and S. Asiah, “Integrasi Pengajaran Interaktif Melalui Inovasi Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa,” *Jurnal Al - Mau 'izhoh*, vol. 6, no. 2, pp. 1203–1215, 2024.
- [8] S. Susanti, F. Aminah, I. M. Assa'iddah, M. W. Aulia, and T. Angelika, “Dampak Negatif Metode Pengajaran Monoton Terhadap Motivasi Belajar Siswa,” *PEDAGOGIK Jurnal Pendidikan dan Riset*, vol. 2, no. 2, pp. 86–93, 2024.
- [9] Riskiyah, Rodiah, and omadlon K. Kirom, “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran SKI Kelas XI (Studi Kasus di Kelas XI IPA Madrasah Aliyah 1 Kampar),” *Jurnal Pendidikan Dirgantara*, vol. 2, no. 1, pp. 86–95, 2025.
- [10] W. Andriani, R. Witarsa, and N. Nurmaliana, “Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Rendahnya Minat Belajar Sains Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri 008 Langgini,” *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, vol. 11, no. 5, p. 1355, 2022, doi: 10.33578/jpkip.v11i5.9041.
- [11] D. Ruszayanthi, A. Herlinawati, D. Rahmawati, and Warman, “Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Canva untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SMAN 1 Penajam Paser Utara,” *Jurnal Ilmu Manajemen dan Pendidikan*, vol. 4, no. 2, pp. 117–122, 2024, doi: <https://doi.org/10.30872/jimpian.v4i2.4285>.
- [12] Hernawati, B. Robandi, and Sukaesih, “Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Canva Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas VI SD,” *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, vol. 09, no. 04, pp. 316–321, 2024.
- [13] A. M. . (2024). Romadhoni, “Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Sarana Pembelajaranuntuk Meningkatkan Motivasi Siswa Dalam Belajar,” *urnal Citra Pendidikan*, vol. 4, no. 1, pp. 1561–1569, 2024.