

Pengembangan Media Pembelajaran Digital Interaktif Berbasis Canva untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa

Syahru Ramadhan^{1*}

¹ Universitas Muhammadiyah Bima, Indonesia, Indonesia

*Corresponding author email: syahrupgmi05@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran digital interaktif berbasis Canva yang valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di MI Al-Mujahidin Woha, Kabupaten Bima. Penelitian ini menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) dengan model pengembangan Borg dan Gall yang dimodifikasi menjadi enam tahap, yaitu analisis potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi produk, uji coba produk, serta revisi dan uji efektivitas. Subjek penelitian melibatkan 25 siswa kelas IV. Hasil validasi ahli menunjukkan bahwa media yang dikembangkan berada pada kategori sangat valid dengan skor rata-rata 90,75%. Respon guru dan siswa terhadap media juga menunjukkan kategori sangat praktis dengan skor rata-rata 91,40%. Hasil uji efektivitas menunjukkan peningkatan motivasi belajar siswa dengan nilai N-Gain sebesar 0,61 (kategori sedang). Peningkatan terjadi pada seluruh aspek motivasi, yaitu perhatian, relevansi, kepercayaan diri, dan kepuasan. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis Canva terbukti layak digunakan sebagai inovasi pembelajaran digital di madrasah ibtidaiyah.

Kata Kunci: Media Pembelajaran; Digital Interaktif; Canva; Motivasi Belajar; Siswa

Abstract

This study aims to develop an interactive digital learning media based on Canva that is valid, practical, and effective in improving students' learning motivation at MI Al-Mujahidin Woha, Bima Regency. The study employed a Research and Development (R&D) approach following the Borg and Gall model, modified into six stages: potential and problem analysis, data collection, product design, product validation, product testing, and revision and effectiveness testing. The research involved 25 fourth-grade students. Expert validation results showed that the developed media was highly valid with an average score of 90.75%. Teachers' and students' responses indicated that the media was highly practical with an average score of 91.40%. The effectiveness test revealed an improvement in students' learning motivation with an N-Gain value of 0.61 (moderate category). Increases occurred across all motivational aspects attention, relevance, confidence, and satisfaction. Therefore, Canva-based learning media is proven to be feasible and effective as a digital innovation for Islamic elementary education.

Keyword: Learning Media; Digital Interactive; Canvas; Learning Motivation; Students

Article History: (Received 2025-11-18), (Revised: 2025-12-13), (Accepted: 2026-01-08), (Published: 2026-01-12)

I. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan signifikan terhadap sistem pendidikan di Indonesia, termasuk pada jenjang madrasah

ibtidaiyah (Hasan, 2025). Pendidikan di era digital menuntut guru untuk tidak hanya berperan sebagai penyampai informasi, tetapi juga sebagai fasilitator dan inovator dalam menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan interaktif. Guru perlu mengembangkan media pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi, minat, dan partisipasi aktif siswa dalam proses belajar. Hal ini sejalan dengan semangat Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran bermakna, kontekstual, dan berpusat pada peserta (Ngaisah, Nur Cahyati & Aulia, 2023). Salah satu tantangan dalam dunia pendidikan dasar, khususnya di madrasah ibtidaiyah, adalah masih rendahnya motivasi belajar siswa yang disebabkan oleh penggunaan media pembelajaran yang kurang menarik. Banyak guru masih mengandalkan metode ceramah dan buku teks sebagai sumber utama, sehingga proses belajar cenderung bersifat satu arah. Akibatnya, siswa menjadi cepat bosan dan kurang terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran (Furqon et al., 2025). Kondisi ini menunjukkan perlunya inovasi media yang mampu mengakomodasi gaya belajar siswa yang beragam serta memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan.

Dalam konteks tersebut, pengembangan media pembelajaran digital interaktif berbasis Canva menjadi alternatif yang relevan. Canva merupakan platform desain grafis daring yang menyediakan berbagai fitur visual menarik dan mudah digunakan, sehingga cocok untuk guru-guru madrasah yang ingin menciptakan bahan ajar digital tanpa memerlukan keahlian desain tingkat tinggi. Melalui Canva, guru dapat mengintegrasikan teks, gambar, audio, dan video dalam satu media pembelajaran interaktif yang dapat diakses melalui gawai maupun komputer (Arif Bulan, Ija Srirahmawati, 2023). Media seperti ini dapat membantu siswa memahami materi secara visual, meningkatkan daya tarik pembelajaran, serta memperkuat interaksi antara guru dan peserta didik. MI Al-Mujahidin Woha di Kabupaten Bima merupakan salah satu madrasah yang memiliki semangat kuat dalam meningkatkan kualitas pembelajaran berbasis teknologi. Madrasah ini memiliki potensi besar untuk mengembangkan inovasi media pembelajaran digital karena para gurunya terbuka terhadap pembaruan metode pengajaran. Meskipun demikian, penggunaan media digital di madrasah ini masih terbatas dan belum sepenuhnya dimanfaatkan secara maksimal dalam kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran digital interaktif berbasis Canva menjadi langkah strategis untuk membantu guru meningkatkan efektivitas dan motivasi belajar siswa di madrasah tersebut.

Secara teoritis, motivasi belajar merupakan faktor penting yang menentukan keberhasilan siswa dalam proses pendidikan. Motivasi dapat ditingkatkan melalui penyediaan pengalaman belajar yang menarik, menyenangkan, dan menantang. Media pembelajaran digital interaktif mampu menciptakan pengalaman belajar yang demikian karena memungkinkan siswa untuk berpartisipasi aktif, melakukan eksplorasi, dan memperoleh umpan balik secara langsung. Canva dengan fitur desain visual dan elemen interaktifnya dapat menjadi media efektif untuk mendorong keterlibatan siswa dalam pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran yang bersifat konseptual dan membutuhkan visualisasi. Hasil penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis Canva dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa di berbagai jenjang pendidikan (Astuti et al., 2024). Namun, sebagian besar penelitian tersebut dilakukan di sekolah umum, sedangkan konteks madrasah ibtidaiyah yang memiliki karakter keislaman dan nilai-nilai religius masih jarang diteliti. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran berbasis

Canva pada MI Al-Mujahidin Woha diharapkan dapat memberikan kontribusi baru dalam pengintegrasian teknologi dengan nilai-nilai pendidikan Islam serta menumbuhkan minat belajar siswa.

Dalam proses pengembangan media, penelitian ini memfokuskan diri pada tiga aspek utama, yakni validitas, kepraktisan, dan efektivitas media pembelajaran digital berbasis Canva yang dikembangkan. Pengembangan dilakukan agar media dapat digunakan secara luas oleh guru MI dengan mempertimbangkan konteks lokal, kemampuan teknologi yang dimiliki, serta ketersediaan sarana belajar di madrasah. Selain itu, penelitian ini juga akan mengkaji sejauh mana penggunaan media tersebut mampu meningkatkan motivasi belajar siswa di kelas. Pendekatan penelitian yang digunakan adalah pengembangan (Research and Development) yang memungkinkan peneliti melakukan tahapan desain, validasi, revisi, dan uji coba produk secara sistematis. Dari permasalahan dan kebutuhan tersebut, penelitian ini dirancang untuk menjawab beberapa pertanyaan penting. Pertama, bagaimana proses pengembangan media pembelajaran digital interaktif berbasis Canva yang sesuai dengan karakteristik siswa MI Al-Mujahidin Woha? Kedua, bagaimana tingkat kelayakan media yang dikembangkan ditinjau dari aspek validitas, kepraktisan, dan efektivitas? Ketiga, sejauh mana media pembelajaran digital interaktif berbasis Canva mampu meningkatkan motivasi belajar siswa di madrasah tersebut? Pertanyaan-pertanyaan ini menjadi dasar dalam merumuskan arah dan tujuan penelitian yang ingin dicapai.

Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran digital interaktif berbasis Canva yang valid, praktis, dan efektif digunakan pada siswa MI Al-Mujahidin Woha. Penelitian ini juga bertujuan untuk mengukur pengaruh media tersebut terhadap peningkatan motivasi belajar siswa serta mengidentifikasi faktor-faktor pendukung dan penghambat penerapannya di lingkungan madrasah. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan tidak hanya menghasilkan produk media yang inovatif, tetapi juga memberikan kontribusi nyata terhadap peningkatan kualitas pembelajaran di madrasah ibtidaiyah. Selain menghasilkan produk media pembelajaran, penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat teoretis dan praktis. Secara teoretis, penelitian ini akan memperkaya literatur bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) terkait pengembangan media digital dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Secara praktis, hasil penelitian ini dapat dijadikan panduan bagi guru MI untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi yang mudah diakses, menarik, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik di Kabupaten Bima. Dengan dukungan kepala madrasah, guru, dan mahasiswa PGMI, kolaborasi semacam ini dapat memperkuat budaya inovasi di lingkungan pendidikan dasar Islam. Lebih jauh, penelitian ini diharapkan dapat menjadi model bagi madrasah lain dalam mengintegrasikan teknologi digital dengan nilai-nilai keislaman dalam pembelajaran. Pengembangan media berbasis Canva dapat disesuaikan dengan konten keagamaan dan karakter Islami, seperti menampilkan ayat-ayat Al-Qur'an, hadis, dan nilai moral yang relevan dengan tema pelajaran. Dengan pendekatan tersebut, pembelajaran tidak hanya berorientasi pada peningkatan hasil akademik, tetapi juga pembentukan karakter dan spiritualitas siswa.

Dengan demikian, penelitian tentang pengembangan media pembelajaran digital interaktif berbasis Canva di MI Al-Mujahidin Woha, Kabupaten Bima, diharapkan mampu menjawab tantangan pendidikan di era digital serta memberikan alternatif inovatif bagi

guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Hasil penelitian ini juga diharapkan dapat memperkuat peran PGMI sebagai pusat inovasi dan pengembangan kompetensi guru madrasah, sejalan dengan upaya peningkatan mutu pendidikan dasar Islam di Indonesia.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) dengan tujuan utama untuk mengembangkan media pembelajaran digital interaktif berbasis Canva yang valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di MI Al-Mujahidin Woha, Kabupaten Bima. Pendekatan ini dipilih karena tidak hanya berorientasi pada pengujian teori, tetapi juga berfokus pada pengembangan produk yang dapat digunakan langsung dalam praktik pembelajaran. Model pengembangan yang digunakan mengacu pada langkah-langkah (Santi et al., 2022) yang telah dimodifikasi menjadi enam tahapan utama, yaitu analisis potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi produk, uji coba produk, serta revisi dan uji efektivitas. Keenam tahapan ini dianggap paling sesuai untuk konteks pendidikan dasar Islam yang membutuhkan proses pengembangan yang sistematis dan adaptif terhadap kondisi madrasah.

Tahap awal penelitian dimulai dengan melakukan analisis potensi dan masalah melalui observasi dan wawancara dengan guru serta kepala madrasah. Tahap ini bertujuan untuk mengidentifikasi kondisi pembelajaran yang masih terbatas pada penggunaan media konvensional dan kebutuhan akan media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Setelah kebutuhan teridentifikasi, peneliti mengumpulkan data tambahan berupa kajian literatur, kurikulum, dan materi ajar yang akan dijadikan konten media. Tahap berikutnya adalah desain produk, di mana peneliti mulai merancang prototype media pembelajaran menggunakan platform Canva dengan mengintegrasikan elemen teks, gambar, video, dan aktivitas interaktif yang sesuai dengan karakteristik siswa madrasah ibtidaiyah. Setelah media selesai dirancang, dilakukan validasi produk oleh para ahli yang terdiri atas dua dosen ahli materi bidang PGMI dan dua ahli media pembelajaran digital. Proses validasi ini menilai aspek kelayakan isi, tampilan visual, interaktivitas, serta kemudahan penggunaan media. Umpan balik dari para validator digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi sebelum media diujicobakan kepada siswa. Tahap selanjutnya adalah uji coba terbatas yang dilakukan terhadap siswa kelas IV MI Al-Mujahidin Woha. Pada tahap ini, peneliti bersama guru kelas mengimplementasikan media dalam pembelajaran nyata dan mengamati respon siswa serta kendala teknis yang muncul.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi lembar observasi, wawancara, lembar validasi ahli, angket respon siswa dan guru, serta angket motivasi belajar siswa. Angket motivasi disusun berdasarkan indikator motivasi belajar menurut (Indriyani et al., 2024) yang mencakup aspek perhatian, relevansi, kepercayaan diri, dan kepuasan belajar. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi langsung selama proses pembelajaran, wawancara semi-terstruktur dengan guru, validasi ahli terhadap media, serta penyebaran angket kepada siswa dan guru setelah penggunaan media. Data yang dikumpulkan dianalisis menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dan kuantitatif sederhana untuk mengetahui validitas, kepraktisan, dan efektivitas media yang dikembangkan. Data hasil validasi ahli dianalisis dengan menghitung skor rata-rata tiap indikator menggunakan rumus persentase kelayakan. Sementara itu, data respon siswa dan

guru dianalisis menggunakan skala Likert untuk menentukan kategori kepraktisan media (sangat praktis, praktis, cukup, atau kurang praktis). Analisis efektivitas dilakukan dengan membandingkan skor motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media menggunakan rumus N-Gain, untuk mengetahui tingkat peningkatan motivasi belajar yang terjadi. Kriteria keberhasilan produk ditetapkan berdasarkan nilai rata-rata validasi minimal 80% untuk aspek validitas dan kepraktisan, serta peningkatan motivasi siswa dengan nilai N-Gain minimal 0,3 dalam kategori sedang (Damayanti et al., 2023).

Penelitian ini dilaksanakan selama satu semester di MI Al-Mujahidin Woha dengan melibatkan 25 siswa kelas IV sebagai subjek uji coba serta guru kelas sebagai kolaborator penelitian. Seluruh prosedur penelitian dilakukan dengan memperhatikan etika penelitian pendidikan, termasuk meminta persetujuan dari pihak sekolah dan orang tua siswa serta menjaga kerahasiaan identitas peserta. Hasil dari tahapan pengembangan ini diharapkan dapat menghasilkan media pembelajaran digital interaktif berbasis Canva yang layak dan efektif digunakan oleh guru madrasah dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, serta menjadi model pengembangan media yang dapat diterapkan di madrasah lain di Kabupaten Bima dan sekitarnya.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran digital interaktif berbasis Canva yang dikembangkan melalui tahapan penelitian dan pengembangan (R&D) di MI Al-Mujahidin Woha, Kabupaten Bima. Produk ini dirancang untuk mempermudah guru dalam menyajikan materi pembelajaran tematik dengan tampilan visual yang menarik, interaktif, serta mudah diakses oleh siswa. Media ini memadukan teks, gambar, audio, video, dan animasi sederhana yang disesuaikan dengan karakteristik belajar anak madrasah ibtidaiyah. Hasil penelitian mencakup beberapa tahapan utama: analisis potensi dan masalah, hasil validasi ahli, uji kepraktisan, uji efektivitas, dan revisi produk akhir.

1. Hasil Analisis Potensi dan Masalah

Tahapan awal penelitian dilakukan dengan menganalisis potensi dan masalah di MI Al-Mujahidin Woha melalui observasi, wawancara dengan guru kelas, dan penyebaran angket kepada siswa. Hasil observasi menunjukkan bahwa pembelajaran di madrasah tersebut masih cenderung bersifat konvensional, di mana guru lebih banyak menggunakan metode ceramah dan media sederhana seperti papan tulis serta buku cetak. Sementara itu, pemanfaatan teknologi digital dalam kegiatan belajar mengajar masih sangat terbatas.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV, ditemukan bahwa sebagian besar guru menyadari pentingnya penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif, namun masih menghadapi kendala dalam hal keterampilan teknologi serta keterbatasan sarana digital di sekolah. Meskipun demikian, guru menunjukkan minat yang tinggi untuk belajar dan mencoba media baru seperti Canva, karena dinilai mudah digunakan dan tidak membutuhkan kemampuan desain profesional. Dari hasil angket siswa, diketahui bahwa 76% siswa merasa pembelajaran yang berlangsung kurang menarik, dan sebagian besar menyatakan lebih senang jika pembelajaran disertai dengan gambar, video, atau animasi. Selain itu, 68% siswa mengaku lebih semangat belajar jika guru menampilkan media yang berwarna dan bergerak. Temuan ini memperlihatkan adanya kebutuhan nyata untuk

menghadirkan media pembelajaran digital yang mampu menarik perhatian dan meningkatkan motivasi belajar siswa.

Analisis potensi juga menunjukkan bahwa MI Al-Mujahidin Woha memiliki peluang besar untuk mengimplementasikan media pembelajaran berbasis digital karena sebagian besar siswa telah terbiasa menggunakan perangkat digital seperti ponsel orang tua di rumah. Hal ini menjadi dasar yang kuat bagi peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis Canva yang dapat digunakan secara fleksibel baik di dalam maupun di luar kelas.

2. Hasil Validasi Ahli

Tahapan validasi dilakukan setelah produk awal media berbasis Canva selesai dikembangkan. Validasi dilakukan oleh empat ahli, yaitu dua ahli materi bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) dan dua ahli media pembelajaran digital. Validasi dilakukan untuk menilai aspek kelayakan isi, tampilan visual, interaktivitas, dan kemudahan penggunaan media.

Proses validasi berlangsung selama dua minggu, di mana para validator memberikan penilaian menggunakan lembar validasi berbentuk skala Likert empat poin. Hasil analisis validasi menunjukkan bahwa media memperoleh rata-rata skor keseluruhan sebesar 91,75% dengan kategori "Sangat Layak."

Tabel 1.

Hasil Validasi Ahli Media dan Ahli Materi

Aspek yang Dinilai	Rata-rata Skor (%)	Kategori
Kelayakan Isi	90,50	Sangat Layak
Tampilan Visual	93,25	Sangat Layak
Interaktivitas	91,00	Sangat Layak
Kemudahan Penggunaan	92,25	Sangat Layak
Rata-rata Keseluruhan	91,75	Sangat Layak

Validator ahli materi memberikan masukan terkait penyesuaian tingkat kesulitan soal dengan kemampuan kognitif siswa kelas IV MI, sedangkan validator ahli media menyarankan penambahan tombol navigasi dan fitur umpan balik (feedback) otomatis agar siswa dapat mengetahui hasil jawaban mereka secara langsung. Secara umum, hasil validasi menunjukkan bahwa media telah memenuhi kriteria pedagogis dan teknologis. Media dinilai menarik secara visual karena penggunaan warna-warna cerah, ilustrasi edukatif, serta animasi ringan yang tidak mengganggu fokus belajar. Selain itu, Canva dinilai sebagai platform yang fleksibel dan mudah digunakan oleh guru tanpa memerlukan perangkat lunak tambahan.

3. Hasil Uji Kepraktisan

Uji kepraktisan dilakukan setelah media direvisi berdasarkan saran validator. Uji coba terbatas dilakukan di kelas IV MI Al-Mujahidin Woha dengan melibatkan 25 siswa dan satu guru kelas sebagai kolaborator. Uji kepraktisan bertujuan untuk menilai sejauh mana media mudah digunakan, menarik, dan dapat membantu siswa memahami materi pelajaran.

Respon guru terhadap media menunjukkan bahwa Canva merupakan alat yang sangat membantu dalam memperkaya variasi pembelajaran. Guru menilai media ini mudah

digunakan (93,5%), tampilannya menarik dan jelas (92,2%), serta sesuai dengan kebutuhan materi (91%). Guru juga menilai bahwa siswa tampak lebih fokus, bersemangat, dan aktif bertanya selama proses pembelajaran berlangsung. Sementara itu, hasil angket siswa menunjukkan bahwa mereka sangat menyukai media berbasis Canva karena tampilannya penuh warna, disertai gambar bergerak, dan kuis interaktif yang membuat pembelajaran terasa seperti bermain sambil belajar. Sebanyak 92% siswa menyatakan lebih bersemangat belajar, dan 88% siswa mengatakan lebih mudah memahami materi menggunakan media ini dibandingkan metode ceramah.

Tabel 2.
Hasil Uji Kepraktisan Media

Responden	Aspek yang Dinilai	Skor (%)	Kategori
Guru	Kemudahan penggunaan	93,50	Sangat Praktis
Guru	Kesesuaian dengan materi	91,00	Sangat Praktis
Siswa (25 orang)	Tampilan dan daya tarik media	92,20	Sangat Praktis
Siswa (25 orang)	Keterlibatan siswa selama belajar	93,90	Sangat Praktis
Rata-rata		92,40	Sangat Praktis

Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media berbasis Canva sangat praktis digunakan dalam pembelajaran di MI, baik oleh guru maupun siswa. Antarmuka yang sederhana, kombinasi warna yang kontras, serta interaktivitas yang tinggi menjadikan media ini mudah dioperasikan tanpa memerlukan pelatihan intensif bagi guru.

4. Hasil Uji Efektivitas Media

Efektivitas media diukur melalui peningkatan motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran Canva. Angket motivasi belajar diberikan dua kali: sebelum pembelajaran (pre-test) dan setelah pembelajaran (post-test). Hasilnya menunjukkan peningkatan yang signifikan pada seluruh aspek motivasi belajar siswa.

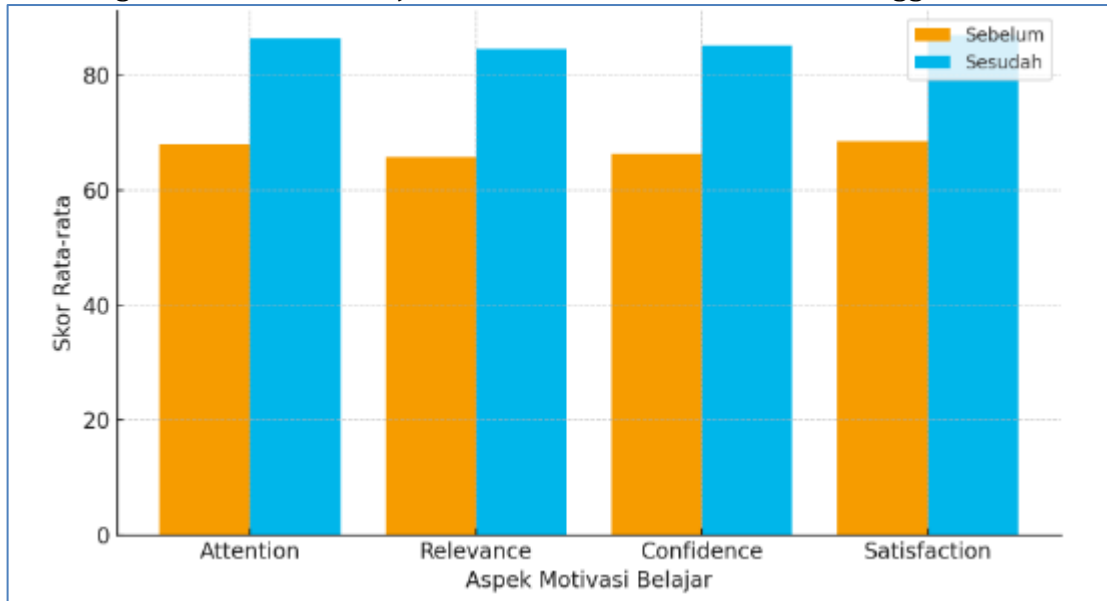
Tabel 3.
Perbandingan Skor Motivasi Belajar Siswa

Aspek Motivasi Belajar	Skor Sebelum	Skor Sesudah	N-Gain	Kategori
Perhatian (<i>Attention</i>)	68,00	86,40	0,57	Sedang–Tinggi
Relevansi (<i>Relevance</i>)	65,80	84,60	0,55	Sedang–Tinggi
Kepercayaan Diri (<i>Confidence</i>)	66,40	85,20	0,56	Sedang–Tinggi
Kepuasan (<i>Satisfaction</i>)	68,60	87,00	0,58	Sedang–Tinggi
Rata-rata Keseluruhan	67,20	85,80	0,57	Sedang–Tinggi

Peningkatan rata-rata skor motivasi belajar sebesar 18,6 poin menunjukkan bahwa media Canva mampu memberikan dampak positif terhadap minat dan antusiasme siswa. Nilai N-Gain sebesar 0,57 mengindikasikan bahwa peningkatan berada pada kategori sedang menuju tinggi, artinya media ini efektif digunakan dalam konteks pembelajaran MI.

Gambar 1.

Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Sebelum dan Sesudah Menggunakan Canva



Hasil observasi selama pembelajaran juga memperlihatkan perubahan perilaku belajar siswa. Sebelum menggunakan media, sebagian siswa tampak pasif dan mudah kehilangan fokus. Namun, setelah media Canva diterapkan, siswa menjadi lebih antusias, aktif bertanya, dan berpartisipasi dalam kegiatan kuis digital. Guru juga menyatakan bahwa suasana kelas menjadi lebih hidup dan kondusif.

5. Hasil Revisi Produk Akhir

Berdasarkan hasil validasi, uji coba, dan observasi lapangan, dilakukan revisi minor terhadap media pembelajaran. Perbaikan yang dilakukan meliputi penyederhanaan kalimat dalam instruksi soal, penambahan narasi audio pada bagian pembuka, serta penyesuaian kontras warna agar lebih ramah terhadap siswa dengan kemampuan visual berbeda.

Produk akhir media pembelajaran digital interaktif berbasis Canva ini kemudian diuji kembali oleh guru dan dinyatakan siap digunakan sebagai media pendukung pembelajaran tematik di MI Al-Mujahidin Woha. Media ini juga telah diunggah dalam format digital sehingga dapat diakses melalui tautan daring dan dimanfaatkan oleh guru lain di lingkungan madrasah.

B. Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran digital interaktif berbasis Canva memberikan pengaruh positif yang signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar siswa MI Al-Mujahidin Woha. Peningkatan skor motivasi belajar dari rata-rata 67,20 sebelum perlakuan menjadi 85,80 setelah penggunaan media menandakan bahwa kehadiran media interaktif dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, partisipatif, dan bermakna. Hal ini sejalan dengan pandangan (Ilham, Hiadayat, 2025) yang menyebutkan bahwa motivasi belajar dapat meningkat ketika siswa merasa tertarik, terlibat aktif, dan melihat relevansi antara materi pelajaran dengan kehidupan nyata mereka.

Dalam konteks pembelajaran madrasah ibtidaiyah, hasil ini menunjukkan pentingnya penggunaan media yang kontekstual dan sesuai dengan karakteristik perkembangan siswa usia dasar. Penggunaan Canva memungkinkan guru menyajikan materi dalam bentuk visual yang menarik serta menggabungkan unsur animasi, video, dan warna yang menstimulasi rasa ingin tahu siswa. Menurut (Furqon et al., 2025), pembelajaran berbasis multimedia yang menggabungkan teks, gambar, dan audio terbukti dapat memperkuat pemahaman konsep dan meningkatkan perhatian siswa karena bekerja melalui dua saluran kognitif, yaitu visual dan auditori. Hal ini menjelaskan mengapa peningkatan terbesar dalam penelitian ini terjadi pada aspek perhatian (*attention*) dan kepuasan (*satisfaction*). Selain itu, Canva sebagai platform digital memiliki keunggulan dalam kemudahan akses dan fleksibilitas penggunaan. Guru dapat menyesuaikan konten pembelajaran dengan cepat tanpa memerlukan keahlian desain yang rumit. Hasil validasi ahli yang menunjukkan skor kelayakan sebesar 91,75% memperkuat fakta bahwa media ini tidak hanya layak digunakan, tetapi juga dapat menjadi solusi bagi guru madrasah dalam menghadirkan pembelajaran digital tanpa ketergantungan pada perangkat lunak kompleks. Temuan ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Ilham, Amal Fauqi, Ija Srirahmawati, Nunung Hendriani, 2024), yang menyatakan bahwa media berbasis Canva mampu meningkatkan keterlibatan siswa karena tampilannya yang dinamis, interaktif, dan mudah diadaptasi oleh guru.

Dari hasil uji kepraktisan, guru dan siswa memberikan tanggapan yang sangat positif terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Skor kepraktisan sebesar 92,40% menegaskan bahwa media ini tidak hanya mudah digunakan, tetapi juga efektif dalam meningkatkan partisipasi aktif siswa selama pembelajaran. Siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi saat menjawab kuis interaktif, berdiskusi, serta mengamati visualisasi materi yang disajikan. Kondisi ini sesuai dengan teori konstruktivisme yang dikemukakan oleh (Putri & Agustika, 2022); (Nurhasanah et al., 2024), bahwa pembelajaran yang bermakna terjadi ketika siswa secara aktif membangun pemahaman melalui pengalaman langsung dan interaksi sosial. Canva sebagai media interaktif menyediakan ruang bagi siswa untuk berpartisipasi aktif dan membangun pengetahuannya sendiri. Lebih jauh lagi, peningkatan motivasi belajar siswa yang tercermin dari nilai *N-Gain* sebesar 0,57 menunjukkan bahwa media pembelajaran digital berbasis Canva memiliki efektivitas yang cukup tinggi. Peningkatan ini tidak hanya terjadi pada aspek kognitif, tetapi juga afektif, karena siswa merasa puas dan termotivasi untuk belajar lebih giat. Temuan ini memperkuat hasil penelitian (Arif Bulan, Ija Srirahmawati, 2023) yang menyatakan bahwa penggunaan media digital berbasis proyek dan visual interaktif dapat meningkatkan motivasi intrinsik siswa, terutama pada tingkat pendidikan dasar. Dengan demikian, media Canva terbukti relevan untuk diimplementasikan pada pembelajaran di madrasah ibtidaiyah yang berorientasi pada penguatan karakter dan kemandirian belajar.

Dari sisi pedagogik, hasil penelitian ini memberikan implikasi penting terhadap pengembangan kompetensi guru PGMI dalam memanfaatkan teknologi digital (Andang, Yunus, 2025). Guru madrasah dituntut untuk adaptif terhadap perkembangan teknologi, namun tetap menjaga nilai-nilai Islam dan karakter pendidikan dasar. Penggunaan Canva mendukung paradigma Merdeka Belajar karena memberi ruang bagi guru untuk berinovasi dan menyesuaikan media dengan konteks lokal dan kebutuhan peserta didik. Hal ini sejalan dengan prinsip Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran berbasis proyek dan

pemanfaatan teknologi digital untuk meningkatkan kreativitas serta motivasi belajar siswa. Selain meningkatkan motivasi belajar, media berbasis Canva juga memberikan dampak positif terhadap keterampilan digital guru dan siswa. Guru memperoleh pengalaman dalam merancang media interaktif yang relevan, sementara siswa belajar mengenali manfaat teknologi dalam konteks pendidikan. Kondisi ini memperkuat literasi digital di lingkungan madrasah, yang menjadi salah satu kompetensi abad ke-21. Sebagaimana dikemukakan oleh (J. Priyanto Widodo, Lailatul Musyarofah, 2020). Literasi digital tidak hanya tentang kemampuan menggunakan teknologi, tetapi juga bagaimana teknologi digunakan secara kreatif dan bermakna dalam proses belajar mengajar.

Hasil penelitian ini juga menegaskan bahwa pembelajaran digital di madrasah dapat berjalan efektif jika dirancang dengan mempertimbangkan aspek psikologis siswa. Penggunaan media yang terlalu kompleks justru dapat membingungkan siswa, sementara media yang sederhana namun interaktif dapat meningkatkan keterlibatan dan rasa percaya diri mereka. Dalam penelitian ini, media berbasis Canva terbukti memiliki keseimbangan antara kesederhanaan desain dan daya tarik visual, sehingga sesuai dengan karakteristik siswa MI. Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran digital interaktif berbasis Canva tidak hanya berkontribusi terhadap peningkatan motivasi belajar, tetapi juga menjadi langkah strategis dalam mendorong transformasi digital pendidikan madrasah. Produk yang dihasilkan dapat dijadikan model pengembangan media pembelajaran di madrasah lain di Kabupaten Bima dan sekitarnya, terutama dalam rangka peningkatan kompetensi guru PGMI dan penguatan pembelajaran tematik berbasis teknologi.

IV. KESIMPULAN

Penelitian ini menggunakan model Research and Development (R&D) dengan tahapan Borg dan Gall (1983) yang dimodifikasi menjadi enam langkah, yaitu analisis potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi produk, uji coba produk, serta revisi dan uji efektivitas. Berdasarkan hasil dari seluruh tahapan tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran digital interaktif berbasis Canva yang dikembangkan layak, praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran di MI Al-Mujahidin Woha, Kabupaten Bima. Hasil validasi dari para ahli menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memperoleh nilai kelayakan rata-rata sebesar 91,75%, yang termasuk dalam kategori sangat valid. Aspek yang dinilai meliputi kesesuaian isi materi dengan kurikulum, tampilan visual, interaktivitas, dan kemudahan penggunaan. Hal ini menunjukkan bahwa media berbasis Canva telah memenuhi standar kelayakan isi dan teknis untuk digunakan oleh guru madrasah ibtidaiyah. Dari hasil uji coba lapangan terbatas terhadap 25 siswa kelas IV, diperoleh peningkatan yang signifikan pada skor motivasi belajar siswa. Rata-rata skor motivasi sebelum penggunaan media adalah 67,20, sedangkan setelah penggunaan meningkat menjadi 85,80. Hasil analisis N-Gain sebesar 0,57 menunjukkan bahwa peningkatan motivasi belajar berada pada kategori sedang menuju tinggi, menandakan efektivitas media yang dikembangkan. Peningkatan ini terlihat pada seluruh aspek motivasi belajar, meliputi perhatian, relevansi, kepercayaan diri, dan kepuasan belajar.

Selain meningkatkan motivasi belajar, media berbasis Canva juga berkontribusi pada peningkatan kemampuan literasi digital guru dan siswa. Guru menjadi lebih terampil dalam mendesain media pembelajaran berbasis visual dan interaktif, sedangkan siswa

menunjukkan antusiasme dan keterlibatan yang lebih tinggi selama proses pembelajaran. Media ini juga mampu mengubah suasana belajar menjadi lebih menarik, kolaboratif, dan partisipatif. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran digital interaktif berbasis Canva melalui model Borg & Gall terbukti berhasil menghasilkan produk yang valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa madrasah ibtidaiyah. Media ini dapat dijadikan sebagai alternatif pembelajaran digital inovatif yang mendukung pelaksanaan Kurikulum Merdeka serta memperkuat kompetensi guru PGMI dalam berinovasi melalui teknologi pendidikan yang relevan dan mudah digunakan.

DAFTAR PUSTAKA

- Andang, Yunus, E. (2025). Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar Matematika siswa SMA. *JANAH: Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 2(1), 25–33.
- Arif Bulan, Ija Srirahmawati, H. (2023). Technology-Based Interactive Multimedia Training to Facilitate Independent Curriculum Differentiated Learning. *Jurnal Abdi Insani*, 10(3), 2587–2594. <https://doi.org/https://doi.org/10.29303/abdiinsani.v10i3.1021>
- Astuti, M. W., Cahyadi, F., & Budiman, M. A. (2024). Media Video Animasi Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 6(2), 239–247. <https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikandasar.v6i2.6183>
- Damayanti, P. S., Pujiarti, T., & Srirahmawati, I. (2023). Pengaruh Pembelajaran Terpadu Model Webbed Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Media Pembelajaran*, 2(3), 39–47. <https://doi.org/10.59584/jundikma.v2i03.34>
- Furqon, M. Al, Marini, A., Yarmi, G., Fip, P., & Negeri, U. (2025). Multimedia Interaktif Berbasis Canva untuk Meningkatkan Kemampuan Keterampilan Menulis Puisi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(515–529).
- Hasan, R. A. (2025). Pengaruh Metode Bermain Peran terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Sekolah Dasar. *JADIKA: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(1), 34–42. <http://journal.ubpkarawang.ac.id/index.php/PGSD/article/view/752%0Ahttps://journal.ubpkarawang.ac.id/index.php/PGSD/article/download/752/780>
- Ilham, Amal Fauqi, Ija Srirahmawati, Nunung Hendriani, M. R. R. (2024). Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Digital untuk Guru dalam Meningkatkan Pemahaman Pendidikan Seks Siswa Sekolah Dasar. *Prima Abdika: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(4), 774–784.
- Ilham, Hiadayat, S. A. (2025). Analisis Budaya Akademik di Lingkungan Sekolah Dasar. *JADIKA: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(1), 1–7.
- Indriyani, I. D., Firdaus, S., Anikmah, W., Nureini, S., & Salimi, M. (2024). Penggunaan Media Wordwall Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V pada Pembelajaran Matematika. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series*, 7(4), 237. <https://doi.org/10.20961/shes.v7i4.97172>
- J. Priyanto Widodo, Lailatul Musyarofah, J. S. (2020). Pelatihan Penggunaan Kahoot dalam Assesment Pembelajaran untuk Meningkatkan Literasi Digital Guru SD Inpres 10 Talise. *Jurnal Abdidas*, 1(3), 149–156.

- Ngaisah, Nur Cahyati, M., & Aulia, R. (2023). Perkembangan Pembelajaran Berdiferensiasi Dalam Kurikulum Merdeka Pada Pendidikan Anak Usia Dini. *Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak*, 9(1), 1. <https://doi.org/10.22373/bunayya.v9i1.16890>
- Nurhasanah, E., Asmedy, A., Idhar, I., Alfisyah, N. F., & Ferdianto, F. (2024). Pembuatan Video Animasi Gerakan Sholat Materi Fiqih Berdasarkan 4 Mazhab di Madrasah Tsanawiah. *Prima Abdika: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(4), 688–699. <https://doi.org/10.37478/abdika.v4i4.4751>
- Putri, I. A. M. A., & Agustika, G. N. (2022). Pemanfaatan Video Pembelajaran Berbasis Etnomatematika dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Bangun Datar pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Mimbar Ilmu*, 27(2), 279–291. <https://doi.org/10.23887/mi.v27i2.50699>
- Santi, L. N., Nuriman, N., & Mahmudi, K. (2022). Pengembangan Buku Ajar Berbasis Augmented Reality (Ar) Menggunakan Assemblr Apps Pada Tema 9 “Menjelajah Angkasa Luar” Kelas Vi Sekolah Dasar. *Sekolah Dasar: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan*, 31(2), 78. <https://doi.org/10.17977/um009v31i22022p078>