

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS CANVA UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN PRESTASI BELAJAR SISWA KELAS V SDN CIDENG 13 PAGI

¹Rita Mailani, ²Muhammad Sofian Hadi

^{1,2} Program Magister Pendidikan Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Tangerang. Jl. Perintis Kemerdekaan I No. 33, Cikokol, Kota Tangerang, Banten 15118

e-mail: mailanioffice90@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis Canva untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa kelas V SDN Cideng 13 Pagi, Jakarta Pusat. Penelitian menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) dengan model ASSURE yang meliputi enam tahap: Analyze Learners, State Objectives, Select Media and Materials, Utilize Media and Materials, Require Learner Participation, dan Evaluate and Revise. Subjek penelitian meliputi validator ahli (ahli media dan ahli materi), 29 siswa kelas V, guru kelas, dan kepala sekolah. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi, kemudian dianalisis secara kualitatif. Hasil validasi ahli media memperoleh skor 3,81 (95,21%) kategori sangat layak, sedangkan validasi ahli materi memperoleh skor 3,82 (95,50%) kategori sangat layak. Uji coba lapangan menunjukkan kepraktisan media dengan skor 3,79 dari siswa dan 3,83 dari guru. Implementasi media berbasis Canva terbukti efektif meningkatkan motivasi dan partisipasi aktif siswa, serta memudahkan pemahaman materi. Penelitian ini menyimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Canva yang dikembangkan dengan model ASSURE layak, praktis, dan efektif digunakan untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa kelas V SD.

Kata Kunci: Canva, Media Pembelajaran Interaktif, Model ASSURE, Motivasi Belajar, Prestasi Belajar

Abstract

This study aims to develop interactive learning media based on Canva to improve the motivation and learning achievement of fifth-grade students at SDN Cideng 13 Pagi, Central Jakarta. The study employed Research and Development (R&D) approach with the ASSURE model comprising six stages: Analyze Learners, State Objectives, Select Media and Materials, Utilize Media and Materials, Require Learner Participation, and Evaluate and Revise. Research subjects included expert validators (media and content experts), 29 fifth-grade students, classroom teachers, and the principal. Data were collected through observation, in-depth interviews, and documentation, then analyzed qualitatively. Media expert validation results obtained a score of 3.81 (95.21%) in the "very feasible" category, while content expert validation obtained a score of 3.82 (95.50%) in the "very feasible" category. Field testing showed media practicality with scores of 3.79 from students and 3.83 from teachers. The implementation of Canva-based media proved effective in increasing students' motivation and active participation, as well as facilitating material comprehension. This study concludes that Canva-based interactive learning media developed using the ASSURE model is feasible, practical, and effective for improving motivation and learning achievement of fifth-grade elementary school students

Keywords: Canva, Interactive Learning Media, ASSURE Model, Learning Motivation, Learning Achievement

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi pada era Revolusi Industri 4.0 dan Society 5.0 telah membawa perubahan mendasar dalam seluruh aspek kehidupan manusia, tidak terkecuali dalam ranah pendidikan. Transformasi digital yang berlangsung secara masif dan akseleratif menuntut rekonstruksi paradigma pembelajaran secara fundamental, dari model konvensional yang bersifat teacher-centered menuju pendekatan yang lebih adaptif, inovatif, dan berpusat pada peserta didik. UNESCO (2023) dalam laporan *Reimagining our Future Together: A New Social Contract for Education* menegaskan bahwa integrasi teknologi digital dalam proses pembelajaran merupakan keniscayaan strategis untuk mewujudkan pendidikan berkualitas, inklusif, dan berkelanjutan sebagaimana diamanatkan dalam Sustainable Development Goals (SDGs) ke-4.

Realitas empiris di lapangan menunjukkan kondisi yang sangat kontras dengan tuntutan transformasi ideal tersebut. Kajian komprehensif Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (2023) mengungkapkan bahwa mayoritas proses pembelajaran di jenjang Sekolah Dasar (SD) di Indonesia hingga saat ini masih sangat didominasi oleh pendekatan konvensional dengan media statis yang cenderung monoton. Penelitian Sadikin et al. (2021) terhadap 432 siswa sekolah dasar di DKI Jakarta menemukan bahwa 72,3% siswa mengalami kebosanan akut dalam mengikuti pembelajaran yang berlangsung monoton. Laporan Asesmen Nasional tahun 2022-2023 mengonfirmasi bahwa capaian literasi dan numerasi siswa SD di DKI Jakarta masih berada pada kategori "perlu intervensi".

Motivasi belajar merupakan konstruk psikologis yang memiliki korelasi positif dan signifikan terhadap prestasi akademik peserta didik. Teori Self-Determination Theory (SDT) yang dikembangkan oleh Deci dan Ryan (2000) serta diperbarui oleh Ryan dan Deci (2020) menegaskan bahwa motivasi intrinsik siswa akan berkembang secara optimal ketika tiga kebutuhan psikologis dasar terpenuhi dalam lingkungan belajarnya: otonomi, kompetensi, dan keterkaitan. Media pembelajaran interaktif berbasis digital terbukti secara empiris mampu mengakomodasi ketiga kebutuhan psikologis tersebut secara simultan.

Dalam konteks pemilihan platform pengembangan media pembelajaran digital yang tepat guna, Canva for Education hadir sebagai solusi inovatif yang menawarkan keunggulan kompetitif yang komprehensif. Platform ini menyediakan fitur-fitur interaktif yang kaya, meliputi animasi

dinamis, tautan tertanam, kuis interaktif terintegrasi, lebih dari 600.000 template edukatif, serta kapabilitas kolaborasi real-time. Penelitian Lestari dan Munajat (2022) menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Canva secara signifikan meningkatkan motivasi belajar siswa dengan selisih skor gain sebesar 28,4 poin dan meningkatkan ketuntasan belajar dari 41,2% menjadi 88,2%.

Studi pendahuluan di SDN Cideng 13 Pagi mengidentifikasi kesenjangan multidimensional: rata-rata nilai ulangan harian siswa kelas V hanya mencapai 61,4 di bawah KKTP 75,0; hanya 34% siswa menunjukkan partisipasi aktif; seluruh guru belum pernah mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis Canva; dan belum tersedia produk media interaktif yang divalidasi secara ilmiah. Penelitian terdahulu mengenai pengembangan media berbasis Canva untuk SD masih relatif terbatas, khususnya yang mengintegrasikan motivasi dan prestasi belajar secara simultan.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk: (1) mendeskripsikan proses pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Canva menggunakan model ASSURE; (2) mengevaluasi kelayakan media yang dikembangkan; dan (3) mengetahui efektivitas media dalam meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa kelas V SDN Cideng 13 Pagi.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ASSURE (Smaldino et al., 2021) yang meliputi enam langkah: Analyze Learners, State Objectives, Select Media and Materials, Utilize Media and Materials, Require Learner Participation, dan Evaluate and Revise. Pendekatan kualitatif dipilih karena mampu menangkap makna, proses, dan pengalaman nyata guru serta siswa secara mendalam dan kontekstual. Penelitian dilaksanakan di SDN Cideng 13 Pagi, Kecamatan Gambir, Jakarta Pusat, pada bulan Juni-Juli 2026. Subjek penelitian ditentukan menggunakan teknik purposive sampling, meliputi: 2 orang validator ahli (ahli media dan ahli materi), 29 siswa kelas V, 1 guru kelas V, dan 1 kepala sekolah. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi. Instrumen penelitian terdiri atas lembar observasi, pedoman wawancara, dan lembar validasi ahli. Analisis data menggunakan model interaktif Miles, Huberman, dan Saldaña (2014) melalui tahapan pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Keabsahan data dijamin melalui triangulasi sumber, triangulasi metode, member checking, dan ketekunan pengamatan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Isi bagian hasil dan pembahasan ditulis ringkas. Hasil penelitian dapat disajikan dengan dukungan tabel, grafik atau gambar sesuai kebutuhan, untuk memperjelas hasil penyajian secara verbal. Pembahasan dikaitkan dengan teori yang digunakan.

Hasil Tahap *Analyze Learners*

Analisis karakteristik siswa kelas V menunjukkan rentang usia 10-11 tahun dengan dominasi gaya belajar visual dan kinestetik. Siswa menunjukkan antusiasme tinggi terhadap pembelajaran berbasis teknologi, namun motivasi menurun saat pembelajaran monoton. Analisis kemampuan awal mengungkapkan kesenjangan capaian belajar dengan rata-rata nilai ulangan harian masih di bawah KKTP. Analisis kesiapan teknologi sekolah menunjukkan infrastruktur memadai (proyektor, laptop, WiFi), namun guru belum pernah mengembangkan media Canva secara mandiri. Temuan ini menegaskan urgensi pengembangan media pembelajaran inovatif.

Hasil Tahap *State Objectives*

Tujuan pembelajaran dirumuskan secara SMART berbasis Kurikulum Merdeka, mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Instrumen penelitian berupa pedoman observasi, pedoman wawancara, dan lembar dokumentasi dirancang untuk mengumpulkan data kualitatif pada setiap tahap ASSURE.

Hasil Tahap *Select Media and Materials* dan Validasi Ahli

Canva dipilih sebagai platform pengembangan media berdasarkan kemudahan penggunaan, aksesibilitas universal, dan fitur interaktif. Prototipe media dikembangkan dengan storyboard dan struktur konten yang terencana. Hasil validasi ahli media memperoleh rata-rata skor 3,81 (95,21%) kategori sangat layak, sedangkan validasi ahli materi memperoleh rata-rata skor 3,82 (95,50%) kategori sangat layak. Masukan validator menjadi dasar revisi produk.

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Media

No	Aspek yang Dinilai	Skor Rata-rata	Persentase (%)	Kategori
1	Desain tampilan	3,80	95,00%	Sangat Layak
2	Keterpaduan layout	3,75	93,75%	Sangat Layak
3	Kejelasan navigasi	3,85	96,25%	Sangat Layak

No	Aspek yang Dinilai	Skor Rata-rata	Persentase (%)	Kategori
4	Keterbacaan teks	3,70	92,50%	Sangat Layak
5	Interaktivitas visual	3,85	96,25%	Sangat Layak
6	Kesesuaian karakteristik siswa	3,90	97,50%	Sangat Layak
	Rata-Rata Keseluruhan	3,81	95,21%	Sangat Layak

Hasil Tahap *Utilize* dan *Require Learner Participation*

Uji coba terbatas dengan 6 siswa menunjukkan media praktis digunakan dengan skor rata-rata 3,70 (92,50%). Uji coba lapangan dengan 29 siswa dan 1 guru menunjukkan kepraktisan sangat tinggi dengan skor dari siswa 3,79 (94,75%) dan dari guru 3,83 (95,75%). Observasi dan wawancara mengungkapkan peningkatan motivasi, partisipasi aktif, dan pemahaman siswa. Siswa menyatakan belajar dengan Canva lebih menyenangkan dan mudah dipahami.

Tabel 2. Hasil Uji Coba Lapangan

No	Aspek yang Dinilai	Skor Rata-rata	Persentase (%)	Kategori
1	Kemudahan penggunaan media	3,76	94,00%	Sangat Praktis
2	Kemenarikan tampilan	3,86	96,50%	Sangat Praktis
3	Kejelasan materi dan soal	3,72	93,00%	Sangat Praktis
4	Peningkatan motivasi	3,83	95,75%	Sangat Praktis
5	Manfaat untuk pemahaman	3,79	94,75%	Sangat Praktis
	Rata-Rata Keseluruhan	3,79	94,75%	Sangat Praktis

Hasil Tahap *Evaluate and Revise*

Evaluasi formatif dan sumatif menunjukkan model ASSURE efektif sebagai panduan pengembangan. Media dinilai layak dan praktis, terbukti meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa. Revisi akhir dilakukan berdasarkan masukan validator, guru, dan siswa untuk menyempurnakan produk final.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Canva dengan model ASSURE menghasilkan produk yang valid, praktis, dan efektif. Temuan ini selaras dengan teori konstruktivisme (Piaget & Vygotsky) yang menyatakan bahwa pembelajaran efektif terjadi ketika siswa aktif membangun pengetahuan melalui interaksi dengan media bermakna. Kesesuaian media dengan karakteristik siswa kelas V yang berada pada tahap operasional konkret (Santrock, 2021) terbukti melalui penggunaan visual dan animasi yang memfasilitasi pemahaman konsep abstrak.

Validasi ahli yang mencapai kategori sangat layak mendukung teori pengembangan media yang menyatakan bahwa kualitas media ditentukan oleh kesesuaian desain visual, struktur materi, dan keterbacaan bahasa. Dari perspektif *Multimedia Learning Theory* (Mayer, 2021), kelayakan tampilan dan interaktivitas media mendukung prinsip *dual coding*—pemrosesan informasi melalui saluran visual dan verbal secara simultan. Hal ini memperkuat temuan Lestari dan Munajat (2022) serta Nurmala et al. (2023) tentang efektivitas Canva dalam pembelajaran SD.

Kepraktisan media berdasarkan respons positif guru dan siswa sejalan dengan teori *student-centered learning* di mana media berfungsi sebagai fasilitator kemandirian belajar. Peningkatan motivasi dan partisipasi siswa menguatkan *Self-Determination Theory* (Ryan & Deci, 2020) bahwa pemenuhan kebutuhan otonomi, kompetensi, dan keterkaitan melalui media interaktif dapat meningkatkan motivasi intrinsik. Temuan ini konsisten dengan meta-analisis Merchant et al. (2021) yang menunjukkan efek positif media digital interaktif terhadap motivasi dan prestasi belajar.

Secara teoretis, penelitian ini memperkuat teori konstruktivisme dan pembelajaran multimedia dengan bukti empiris dari konteks pendidikan dasar Indonesia. Secara praktis, penelitian ini menghasilkan produk media pembelajaran interaktif siap pakai yang dapat menjadi alternatif inovatif mengatasi keterbatasan media konvensional.

SIMPULAN DAN SARAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Canva menggunakan model ASSURE berhasil dilaksanakan melalui enam tahapan

yang sistematis, mulai dari analisis karakteristik siswa hingga evaluasi produk akhir. Media yang dikembangkan memperoleh kategori sangat layak berdasarkan hasil validasi ahli media (95,21%) dan ahli materi (95,50%), serta dinilai sangat praktis berdasarkan respons siswa (94,75%) dan guru (95,75%). Temuan tersebut menunjukkan bahwa media memenuhi aspek validitas dan kepraktisan sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran. Implementasi media pembelajaran interaktif berbasis Canva terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar dan partisipasi aktif siswa, memudahkan pemahaman materi, serta menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, menyenangkan, dan bermakna. Oleh karena itu, media ini dapat dijadikan sebagai alternatif pembelajaran inovatif yang mendukung peningkatan kualitas proses pembelajaran di sekolah dasar.

Guru disarankan memanfaatkan media berbasis Canva sebagai alternatif pembelajaran sekaligus mengembangkan media serupa pada mata pelajaran lain dengan terus meningkatkan kompetensi pedagogis dan teknologi melalui pelatihan. Sekolah diharapkan mendukung implementasi media pembelajaran digital melalui penyediaan sarana dan prasarana yang memadai serta membangun budaya inovasi pembelajaran. Penelitian selanjutnya disarankan menguji efektivitas media menggunakan desain eksperimen, mengembangkan media untuk jenjang dan mata pelajaran yang berbeda, mengintegrasikan fitur-fitur Canva yang lebih canggih, serta melakukan penelitian longitudinal. Selain itu, pengembang kurikulum diharapkan mengintegrasikan kompetensi pengembangan media berbasis teknologi dalam program pengembangan profesional guru serta menyediakan panduan penggunaan Canva dalam pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Deci, E.L., & Ryan, R.M. (2000). The "what" and "why" of goal pursuits: Human needs and the self-determination of behavior. *Psychological Inquiry*, 11(4), 227-268.
- Fitriani, D., et al. (2022). Efektivitas penggunaan Canva dalam pembelajaran di sekolah dasar: Sebuah kajian sistematis terhadap 24 penelitian (2018-2022). *Jurnal Pendidikan Dasar*, 13(2), 145-162.
- Kemendikbudristek. (2023). Laporan Asesmen Nasional 2022-2023. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.

- Lestari, S., & Munajat, N. (2022). Pengembangan media pembelajaran berbasis Canva untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 24(1), 78-95.
- Mayer, R.E. (2021). *Multimedia learning* (3rd ed.). Cambridge: Cambridge University Press.
- Merchant, Z., et al. (2021). The effectiveness of interactive digital learning media on students' motivation and academic achievement: A meta-analysis of 63 experimental studies. *Educational Psychology Review*, 33(4), 1123-1152.
- Miles, M.B., Huberman, A.M., & Saldaña, J. (2014). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook* (3rd ed.). Thousand Oaks: SAGE Publications.
- Nurmala, R., et al. (2023). Efektivitas media pembelajaran berbasis Canva pada pembelajaran tematik kelas V SD terhadap motivasi dan prestasi belajar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(1), 56-73.
- Ryan, R.M., & Deci, E.L. (2020). Intrinsic and extrinsic motivation from a self-determination theory perspective: Definitions, theory, practices, and future directions. *Contemporary Educational Psychology*, 61, 101860.
- Sadikin, A., et al. (2021). Analisis kebosanan belajar siswa sekolah dasar di DKI Jakarta selama pembelajaran daring. *Jurnal Psikologi Pendidikan*, 15(2), 89-104.
- Santrock, J.W. (2021). *Life-span development* (17th ed.). New York: McGraw-Hill Education.
- Schunk, D.H., Pintrich, P.R., & Meece, J.L. (2021). *Motivation in education: Theory, research, and applications* (4th ed.). Boston: Pearson.
- Smaldino, S.E., Lowther, D.L., Mims, C., & Russell, J.D. (2021). *Instructional technology and media for learning* (12th ed.). Boston: Pearson Education.
- Sugiyono. (2020). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- UNESCO. (2023). *Reimagining our future together: A new social contract for education*. Paris: UNESCO Publishing.
- Uno, H.B. (2021). *Teori motivasi dan pengukurannya: Analisis di bidang pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.