

Pengaruh Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva terhadap Minat Belajar IPAS Kelas V di SDIT Plus Qurthuba

The Effect of Canva-Based Interactive Learning Media Implementation On The Interest In Learning Sciences of Grade V at SDIT Plus Qurthuba

Auliaa Amanda Fahmi¹, Andi Halimah², Immawati Nur Aisyah Rivai³

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar, Indonesia

INFO ARTIKEL

Riwayat artikel:

Received 10 April 2026

Revised 15 April 2026

Accepted 20 April 2026

Available online 30 April 2026

Keywords: Canva-Based Interactive Learning Media, Increases Learning Interest

Keywords: Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva, Minat Belajar



Artikel ini merupakan artikel akses terbuka di bawah lisensi [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

Copyright © 2026 by Author. Published by Yayasan Daarul Huda

ABSTRACT

The research discusses: 1) How is the interest in learning science in fifth grade in the experimental group from the implementation of Canva-based interactive learning media, 2) How is the interest in learning science in fifth grade in the control group without the implementation of Canva-based interactive learning media, 3) Is there an influence of Canva-based interactive learning media on the interest in learning science in fifth grade in SDIT Plus Qurthuba. The type of research used is quantitative with a quasi-experimental method using a Pretest-Posttest non-equivalent control group design. The data analysis technique used is descriptive statistical analysis and the Mann-Whitney hypothesis test. The results show that the interest in learning science in fifth grade students in the experimental group from the implementation of Canva-based interactive learning media has a higher average value compared to fifth grade in the control group without the implementation of Canva-based interactive learning media. The results of the differences can also be seen from the difference in the increase in the mean rank in the experimental group from the implementation of Canva-based interactive learning media which is higher than the control group without the implementation of Canva-based interactive learning media.

ABSTRACT

Penelitian ini membahas tentang: 1) Bagaimana minat belajar IPAS kelas V pada kelompok eksperimen dari implementasi media pembelajaran interaktif berbasis Canva, 2) Bagaimana minat belajar IPAS kelas V pada kelompok kontrol tanpa implementasi media pembelajaran interaktif berbasis Canva, 3) Apakah terdapat pengaruh media pembelajaran interaktif berbasis Canva terhadap minat belajar IPAS kelas V di SDIT Plus Qurthuba. Jenis penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan metode quasi eksperimental yang menggunakan desain bentuk Pretest-Posttest nonequivalent control group design. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis statistik deskriptif dan uji hipotesis Mann-Whitney. Hasil penelitian menunjukkan minat belajar IPAS peserta didik kelas V pada kelompok eksperimen dari implementasi media pembelajaran interaktif berbasis Canva memiliki nilai rata-rata lebih tinggi dibandingkan dengan kelas V pada kelompok kontrol tanpa implementasi media pembelajaran interaktif berbasis Canva. Hasil perbedaan juga dapat dilihat dari selisih peningkatan mean rank pada kelompok eksperimen dari implementasi media pembelajaran interaktif berbasis Canva yang lebih tinggi daripada kelompok kontrol tanpa implementasi media pembelajaran interaktif berbasis Canva.

PENDAHULUAN

Media pembelajaran dapat membantu peserta didik memahami materi yang disampaikan oleh guru dengan lebih jelas dan detail, dapat meningkatkan minat belajar peserta didik serta membuat proses belajar mengajar lebih efektif. Selain itu media pembelajaran juga dapat mengurangi hambatan dalam proses pembelajaran sehingga tercapai hasil belajar yang maksimal. Penggunaan media pembelajaran di SD/MI sangat dibutuhkan salah-satunya dalam pembelajaran IPAS.

Pemilihan media juga harus memperhatikan landasan teori belajar. Dalam pembelajaran guru hendaknya memiliki dan menggunakan strategi, pendekatan, metode, dan teknik yang melibatkan keaktifan peserta didik, Peneliti menyimpulkan bahwa media pembelajaran adalah sebuah alat yang digunakan guru dalam proses pembelajaran sehingga peserta didik dengan mudah menerima, memahami, dan mengingat materi atau informasi yang disampaikan oleh guru. Manfaat lain dari media pembelajaran adalah dapat memudahkan guru dalam memaparkan materi melalui media gambar yang ditampilkan sehingga guru dengan mudah menjelaskan materi. Tampilan desain dan animasi gambar pada media pembelajaran akan menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan rasa semangat dan dapat meningkatkan minat belajar .

Terdapat beberapa media pembelajaran yang tersedia dalam dunia pendidikan, dengan berbagai macam cara penerapan dan memiliki kegunaan juga ketertarikan sendiri, salah satu media pembelajaran yang membuat peneliti tertarik adalah media *Canva*. *Canva* adalah suatu aplikasi desain online yang mempunyai berbagai menu editing untuk membuat berbagai macam desain grafis seperti poster, presentasi, pamflet, grafik, spanduk, edit foto dan lain-lain. Media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* dapat membantu dalam pembuatan media pembelajaran. Dengan media ini peserta didik tidak hanya memperhatikan penyajian atau objek tetapi berinteraksi selama mengikuti pelajaran. Media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* dapat menjadi salah-satu sarana untuk meningkatkan minat belajar IPAS dengan menyediakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif bagi siswa dan meningkatkan kualitas pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi awal diperoleh informasi bahwa aplikasi *Canva* telah digunakan di SDIT PLUS QURTHUBA sejak tahun 2023 pada pembuatan media serta dokumentasi pembelajaran peserta didik. Meskipun demikian, pemanfaatan dan implementasinya belum terstruktur sebagai intervensi penelitian untuk menguji pengaruhnya secara empiris. Hasil wawancara juga dilakukan dengan salah-satu guru SDIT PLUS QURTHUBA Kec. Manggala, Kota Makassar sebagai guru wali kelas V yang menerangkan bahwa sebelum media *canva* digunakan, minat belajar peserta didik masih rendah disebabkan pembelajaran IPAS kelas V di SDIT PLUS QURTHUBA yang dilakukan awalnya hanya menggunakan media seadanya, seperti buku tulis dan buku paket yang di bagikan kepada peserta didik. Minimnya penggunaan media membuat peserta didik kesulitan memahami materi dengan baik. Pembelajaran IPAS sangat membutuhkan adanya media interaktif sebagai pengantar informasi dari muatan materi pembelajaran yang bersifat abstrak.

Jika dibandingkan suasana pembelajaran setelah media *Canva* digunakan, proses pembelajaran menjadi lebih seru dan efektif dari gambaran visual yang dipaparkan *Canva* menciptakan minat belajar peserta didik yang lebih baik.

Berdasarkan uraian di atas, meskipun media berbasis *Canva* telah digunakan, belum ada studi empiris yang secara sistematis mengimplementasikan dan mengukur pengaruhnya terhadap minat belajar IPAS di SDIT Plus Qurthuba khususnya pada BAB 2 Topik C: Ekosistem yang Harmonis. Keterbatasan ini menjadi dasar bagi penulis untuk melakukan penelitian dengan judul "Pengaruh Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Canva* terhadap Minat Belajar IPAS Kelas V di SDIT Plus Qurthuba", Penelitian ini dilakukan karena dirasa penting sebab akan memberikan bukti konkret dan terukur mengenai dampak langsung dari implementasi media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* yang dirancang secara spesifik oleh peneliti.

METODE

Penelitian ini adalah penelitian quasi experiment. *Quasi experiment* merupakan salah satu tipe penelitian eksperimen di mana peneliti tidak melakukan randomisasi (randomnes) dalam penentuan subjek kelompok penelitian, Pemilihan kelas didasarkan pada ketersediaan dan persetujuan dari pihak sekolah. Dalam penelitian ini, sampel terdiri dari dua kelas yang sudah ada (*intact groups*) dari populasi peserta didik kelas V SDIT Plus Qurthuba, yang akan ditetapkan sebagai kelompok eksperimen yaitu kelas V A berjumlah 20 orang dan kelompok kontrol yaitu kelas V B berjumlah 20 orang. Dengan demikian, total sampel penelitian ini adalah 40 orang.

DESAIN PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pola *Nonequivalent Control Group Pretest-Posttest Design*.¹⁰ Desain ini merupakan jenis *quasi-eksperimen* yang paling sering digunakan dalam penelitian pendidikan karena memungkinkan perbandingan antara kelompok yang menerima perlakuan dan kelompok kontrol, meskipun kelompok-kelompok tersebut tidak dibentuk melalui penugasan acak. Dalam hal ini kondisi kelas di sekolah sudah terbentuk, peneliti tidak memiliki kewenangan mengacak peserta didik dan sesuai dengan konteks pendidikan nyata.

Dalam desain ini, peneliti akan mengimplementasikan perlakuan pada satu kelompok yang sudah ada (kelompok eksperimen) dan membandingkannya dengan kelompok lain yang juga sudah ada (kelompok kontrol) yang tidak menerima perlakuan. Kedua kelompok akan diukur minat belajarnya sebelum (*pre-tes*) dan sesudah (*post-tes*) perlakuan. Pengukuran minat belajar peserta didik (O) akan dilakukan dua kali pada kedua kelompok. Desain ini dapat digambarkan sebagai berikut:

Tabel 1 Desain Penelitian

Kelas	<i>Pretest</i>	Perlakuan	<i>Posttest</i>
Eksperimen	O ₁	X (<i>Canva</i>)	O ₂
Kontrol	O ₃	-	O ₄

Keterangan:

O₁: *Pre-test* (Pengukuran awal minat belajar kelas VA/eksperimen)

O₂: *Post-test* (Pengukuran akhir minat belajar kelas VA/eksperimen)

X: Implementasi media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* kelas VA.

-: Tanpa media *Canva*/pembelajaran konvensional kelas VB

O₃: *Pre-test* (Pengukuran awal minat belajar kelas VB/kontrol)

O₄: *Post-test* (Pengukuran akhir minat belajar kelas VB/kontrol)

HASIL

Pada bagian ini akan dipaparkan hasil penelitian mengenai pengaruh implementasi media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* terhadap minat belajar IPAS kelas V di SDIT Plus Qurthuba.

Minat Belajar IPAS Kelas V pada Kelompok Eksperimen

Kelompok eksperimen yang dipilih dalam penelitian ini adalah kelas VA di SDIT Plus Qurthuba. Kelompok eksperimen merupakan peserta didik yang mendapat perlakuan yaitu mengikuti pembelajaran IPAS dengan implementasi media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* dari peneliti. Pengukuran minat belajar dilakukan sebelum (*pretest*) dan sesudah perlakuan (*posttest*) menggunakan angket minat belajar.

Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif minat belajar peserta didik yang telah diolah oleh peneliti, diperoleh gambaran distribusi skor *median*, nilai *minimum*, *maksimum*, serta interkuartil (IQR) dari kedua kelompok tersebut yang disajikan pada tabel berikut:

Tabel 2 Statistik Deskriptif Minat Belajar Kelas Eksperimen

Kelompok	Tahap Tes	N	Mean	Median
Eksperimen (VA)	Pretest	20	56,15	55,00
	Posttest	20	75,30	76,00

(Sumber Data: diolah SPSS versi 31, tahun 2026)

Hasil statistik deskriptif angket minat belajar peserta didik sebelum perlakuan (*pretest*) kelas eksperimen yang telah diolah dan dianalisis menghasilkan nilai rata-rata (*median*) sebesar 55,00 yang berada pada kategori sedang. Hal ini menunjukkan bahwa sebelum implementasi media pembelajaran interaktif berbasis *Canva*, peserta didik belum menunjukkan minat belajar yang optimal terhadap pembelajaran IPAS.

Berdasarkan Tabel 4.2 terlihat adanya peningkatan minat belajar IPAS peserta didik kelas VA sebagai kelompok eksperimen sesudah diberi perlakuan dengan perolehan *median* sebesar 76,00 yang berada pada kategori tinggi. Nilai tengah (*median*) posttest lebih tinggi dibandingkan nilai tengah (*median*) pretest. Hal ini menunjukkan adanya perubahan positif pada minat belajar siswa sesudah implementasi media pembelajaran interaktif berbasis *Canva*.

Minat Belajar IPAS Kelas V pada Kelompok Kontrol

Kelompok kontrol yang dipilih dalam penelitian ini adalah kelas VB di SDIT Plus Qurthuba. Kelompok kontrol merupakan peserta didik yang tidak mendapat perlakuan yaitu mengikuti pembelajaran IPAS secara konvensional seperti metode ceramah tanpa implementasi media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* dari peneliti. Pengukuran minat belajar dilakukan sebelum (*pretest*) dan sesudah perlakuan (*posttest*) menggunakan angket minat belajar.

Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif minat belajar peserta didik yang telah diolah oleh peneliti, diperoleh gambaran distribusi skor *median*, nilai *minimum*, *maksimum*, serta interkuartil (IQR) dari kedua kelompok tersebut yang disajikan pada tabel berikut:

Tabel 3 Statistik Deskriptif Minat Belajar Kelas Kontrol

Kelompok	Tahap Tes	N	Mean	Median
Kontrol (VB)	Pretest	20	48,80	47,50
	Posttest	20	64,00	65,00

Berdasarkan Tabel 3, hasil statistik deskriptif angket minat belajar peserta didik sebelum perlakuan (*pretest*) kelas kontrol menghasilkan nilai tengah (*median*) sebesar 47,50 yang berada pada kategori sedang dan relatif sebanding dengan kelompok eksperimen. Hal ini menunjukkan bahwa sebelum implementasi media pembelajaran interaktif berbasis *Canva*, peserta didik belum menunjukkan minat belajar yang optimal terhadap pembelajaran IPAS. Adapun hasil perhitungan minat belajar IPAS peserta didik kelas kontrol sesudah pembelajaran IPAS tanpa implementasi media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* memperoleh *median* sebesar 65,00, artinya terdapat peningkatan minat belajar IPAS peserta didik pada kelompok kontrol, namun peningkatan tersebut lebih rendah dibandingkan kelas eksperimen.

Hal ini menunjukkan bahwa implementasi media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* mampu meningkatkan minat belajar peserta didik secara optimal.

Hasil Uji Prasyarat Analisis

Uji prasyarat analisis dilakukan untuk memberikan gambaran awal mengenai karakteristik data sebelum pengujian hipotesis. Uji yang dilakukan meliputi uji normalitas dan uji homogenitas varians.

a. Hasil Uji Normalitas (*Shapiro-Wilk*)

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui distribusi data minat belajar peserta didik. Uji normalitas yang akan digunakan adalah uji *Shapiro-Wilk*, karena jumlah sampel penelitian <50 (40 orang). Jika nilai signifikansi (*Sig.*) > 0,05, maka data dinyatakan berdistribusi normal.

Berdasarkan hasil uji normalitas menggunakan *Shapiro-Wilk*, seluruh kelompok data menunjukkan nilai signifikansi (*Sig.*) lebih besar dari 0,05, dengan demikian, data minat belajar secara statistik berdistribusi normal. Meskipun demikian, karena data diperoleh dari angket minat belajar dengan skala *Likert* yang bersifat ordinal, maka analisis data dalam penelitian ini tetap menggunakan uji statistik nonparametrik. Hal ini dilakukan untuk memastikan bahwa pengambilan keputusan statistik didasarkan pada analisis yang tepat dan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.

b. Hasil Uji Homogenitas Varians (*Levene's Test*)

Uji ini dilakukan untuk mengetahui kesamaan varians antar data kelompok yang dibandingkan. Uji homogenitas dilakukan menggunakan *Levene's Test* dengan kriteria keputusan jika nilai signifikansi pada data pre-test dan post-test lebih besar dari 0,05, maka varians antar kelompok dinyatakan *homogen*.

Tabel 4. Hasil Uji Homogenitas Levene's Test

Tahap	<i>Levene Statistic</i>	<i>df1</i>	<i>df2</i>	<i>Sig.</i>
<i>Pretest</i>	3,450	1	38	0,071
<i>Posttest</i>	0,655	1	38	0,423

(Sumber Data: diolah SPSS versi 31, tahun 2026)

Hasil uji homogenitas menggunakan *Levene's Test* menunjukkan nilai signifikansi tahap pretest (0,071) dan posttest (0,423) lebih besar dari 0,05, sehingga varians data dinyatakan *homogen*.

Berdasarkan hasil uji prasyarat tersebut, serta mempertimbangkan skala data penelitian yang bersifat ordinal, maka uji hipotesis selanjutnya dilakukan menggunakan uji nonparametrik *Mann-Whitney U*.

Hasil Uji Hipotesis (*Mann-Whitney U*)

Uji hipotesis dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh implementasi media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* terhadap minat belajar IPAS kelas V di SDIT Plus Qurthuba dengan menggunakan uji *Mann-Whitney U* serta penyajian data menggunakan *Mean Rank*.

Hipotesis yang ditetapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

H₀: Tidak terdapat pengaruh implementasi media pembelajaran interaktif berbasis *canva* terhadap peningkatan minat belajar IPAS kelas V di SDIT PLUS QURTHUBA.

H₁: Terdapat pengaruh implementasi media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* terhadap minat belajar IPAS kelas V di

Selisih *Mean Rank* post-test antara kelas VA(Eksperimen) lebih tinggi 18,20 dibandingkan kelas VB(Kontrol). Selisih ini menunjukkan bahwa implementasi media *Canva* memberikan dampak positif yang lebih kuat terhadap peningkatan minat belajar peserta didik.

Tabel 5 Hasil Uji Hipotesis (*Mann-Whitney U*)

	Pretest	Posttest
Mann-Whitney U	101.000	18.000
Z	-2.684	-4.940
Asymp. Sig. (2-tailed)	0,007	<0.001
Exact Sig. [2*(1-tailed Sig.)]	0,007 ^b	<0.001 ^b

(Sumber Data: diolah SPSS versi 31, tahun 2026)

Berdasarkan hasil Uji *Mann—Whitney U*, diperoleh nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* menunjukkan angka < 0,001. Karena nilai signifikansi 0,001 jauh lebih kecil dari 0,05 maka kriteria keputusannya adalah H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hal ini diperkuat dengan nilai *Mean Rank* kelas eksperimen (29,60) yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol (11,40).

Dengan demikian, hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari implementasi media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* terhadap minat belajar IPAS kelas V di SDIT Plus Qurthuba.

PEMBAHASAN

Dari hasil penelitian dan analisis data yang telah dipaparkan sebelumnya, pada bagian ini akan dipaparkan deskripsi pembahasan tentang pengaruh implementasi media pembelajaran interaktif berbasis *canva* terhadap peningkatan minat belajar IPAS kelas V di SDIT Plus Qurthuba.

Hasil Statistik Deskriptif Minat Belajar IPAS Kelas V pada Kelompok Eksperimen dari Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Canva*

Sebelum implementasi media pembelajaran interaktif berbasis *Canva*, hasil perolehan angket minat belajar IPAS peserta didik kelas VA sebagai kelas eksperimen pada tahap *pretest* menghasilkan nilai tengah (*median*) sebesar 55,00 yang berada pada kategori sedang. Kondisi ini menunjukkan bahwa sebelum perlakuan, ketertarikan peserta didik terhadap pembelajaran IPAS belum berkembang secara optimal. Menurut Slameto, minat belajar merupakan kecenderungan yang menetap untuk memperhatikan dan menyenangi suatu kegiatan belajar. Rendahnya minat belajar dapat disebabkan oleh kurangnya rangsangan yang menarik dalam proses pembelajaran, seperti keterbatasan penggunaan media pembelajaran yang interaktif dan bervariasi.

Pembelajaran IPAS yang disajikan secara verbal dan monoton cenderung sulit menarik perhatian peserta didik, yang berdampak pada rendahnya keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran. Kondisi inilah yang tercermin pada hasil *pretest*, di mana peserta didik belum menunjukkan antusiasme yang tinggi terhadap materi pelajaran IPAS.

Setelah diberikan perlakuan (intervensi), terjadi pergeseran distribusi skor yang signifikan pada kelas eksperimen. Peserta didik tidak lagi sekadar menjadi pendengar pasif, melainkan menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi. Saat pembelajaran berlangsung kelas eksperimen menunjukkan suasana belajar yang lebih efektif. Kelas VA (eksperimen) memberikan umpan balik/feedback lebih banyak saat guru memaparkan materi pelajaran IPAS khususnya pada Bab 2 “Harmoni dalam Ekosistem” materi ini memberikan respon aktif dari peserta didik terhadap media pembelajaran berbasis *Canva* yang ditampilkan dalam bentuk *power point* interaktif. Media yang digunakan menyajikan materi IPAS melalui elemen visual, animasi, dan kuis interaktif sehingga memicu semangat peserta didik dalam belajar. Dari data *median* yang dihasilkan kelas VA/eksperimen pada tahap *posttest*/sesudah pembelajaran IPAS dengan

implementasi media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* memperoleh nilai tengah sebesar 76,00.

Hasil statistik deskriptif minat belajar IPAS kelas V pada Kelompok Kontrol tanpa Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Canva*

Merujuk pada fakta yang telah diamati di lapangan, terdapat perbedaan minat belajar IPAS peserta didik. data menunjukkan bahwa pada tahap *pre-test*, minat belajar IPAS peserta didik di kedua kelas cenderung setara. hal ini dapat dilihat berdasarkan perolehan skor median pada hasil deskriptif statistik yang menunjukkan hasil yang berbeda pada kedua kelas. pengolahan data angket minat belajar menghasilkan *median* kelas VA/eksperimen sebesar 55,00 dan kelas VB/kontrol sebesar 47,50 yang berada pada kategori sedang.

Berbeda dengan kelas VB (Kontrol) yang mengikuti pembelajaran IPAS dengan metode konvensional tanpa menggunakan implementasi media *canva*, sangat terlihat jelas perbedaan yang menonjol terhadap respon peserta didik. suasana pembelajaran berjalan seperti biasa dengan penjelasan materi menggunakan metode ceramah yang cenderung monoton dan membuat peserta didik mudah jenuh. Hal ini juga membuat peserta didik jarang terlibat dalam pembelajaran. Secara teoritis, temuan ini sejalan dengan pendapat Susanto, yang menyatakan bahwa peserta didik sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret, sehingga membutuhkan media visual untuk meningkatkan keterlibatan belajar. (Ahmad Susanto, 2021)

Hasil perolehan data membuktikan indikasi dari perlakuan yang telah diberikan. Dari data yang dihasilkan kelas VB/kontrol pada tahap *posttest*/sesudah pembelajaran IPAS tanpa implementasi media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* memperoleh nilai tengah (*median*) sebesar 65,00.

Pengaruh implementasi media pembelajaran interaktif berbasis *canva* terhadap minat belajar IPAS kelas V di SDIT Plus Qurthuba.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* efektif dalam meningkatkan minat belajar IPAS siswa. Media *Canva* mampu menyajikan materi pembelajaran secara visual, sistematis, dan menarik, sehingga memudahkan peserta didik dalam memahami konsep-konsep IPAS yang bersifat abstrak.

Penelitian ini juga memperkuat temuan Sari dan Habibi, yang menyatakan bahwa penggunaan *Canva* dapat meningkatkan daya tarik pembelajaran dan partisipasi peserta didik secara signifikan. Peningkatan ini sejalan dengan penelitian Sari & Habibi yang menegaskan bahwa fleksibilitas dan kekayaan fitur desain pada *Canva* mampu menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan tidak membosankan bagi siswa sekolah dasar. Keunggulan visual ini menjadi faktor kunci dalam menarik perhatian peserta didik (*attention*) sejak awal pembelajaran dimulai. (R.P. Sari dan M.T. Habibi, 2022)

Secara teoretis, keberhasilan media *Canva* dalam penelitian ini dapat dijelaskan melalui teori media pembelajaran menurut Sanjaya, media yang efektif harus mampu membangkitkan rangsangan indera visual sekaligus memotivasi keterlibatan aktif. *Canva* memfasilitasi hal tersebut dengan mengubah konsep IPAS yang seringkali dianggap abstrak dan teoritis menjadi sajian visual yang konkret dan menarik.

Berdasarkan hasil analisis deskriptif, baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol sama-sama mengalami peningkatan minat belajar IPAS setelah proses pembelajaran berlangsung. Peningkatan pada kedua kelas menunjukkan bahwa proses pembelajaran memberikan dampak positif terhadap minat belajar peserta didik. perbedaan yang terjadi bukan menunjukkan kelemahan kelas kontrol, melainkan adanya variasi strategi pembelajaran yang menghasilkan tingkat peningkatan yang berbeda.

Dari hasil akhir perhitungan data minat belajar peserta didik, memperoleh selisih yang

berbeda. Selisih peningkatan yang tidak terlalu besar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor, antara lain efektifitas pembelajaran di kedua kelas, durasi perlakuan yang relatif singkat, serta karakteristik minat belajar sebagai aspek afektif yang berkembang secara bertahap. Selain itu, minat belajar dipengaruhi oleh berbagai faktor internal dan eksternal, sehingga implementasi media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* menjadi salah-satu faktor pendukung, bukan satu-satunya penentu peningkatan.

Hasil penelitian ini memberikan penegasan bahwa metode konvensional (ceramah) pada kelompok kontrol tetap memberikan kenaikan minat, namun tidak sebesar minat belajar kelompok eksperimen yang meningkat signifikan. Hal ini menunjukkan bahwa di era digital saat ini, literasi digital guru dalam menggunakan platform kreatif seperti *Canva* sangat menentukan kualitas pengalaman belajar peserta didik.

Ditinjau dari perspektif psikologi perkembangan, peserta didik kelas V SD berada pada fase operasional konkret. Menurut Susanto), peserta didik pada fase ini membutuhkan bantuan alat peraga atau media visual untuk memahami materi secara mendalam. Media *Canva* hadir sebagai "jembatan" yang menjadikan materi pelajaran lebih konkret, sehingga memicu rasa senang (*feeling interest*) dan ketertarikan (*value interest*) peserta didik. Ketika peserta didik merasa senang dan terlibat, minat belajar mereka akan meningkat secara otomatis dan konsisten.

Penerimaan H1 dengan tingkat signifikansi yang sangat kuat yang menunjukkan ($p < 0,001 < 0,05$) mengindikasikan bahwa pengaruh media *Canva* bukanlah sebuah kebetulan, melainkan hasil dari stimulus instruksional yang direncanakan dengan baik. Hal ini memberikan implikasi praktis bahwa inovasi media pembelajaran adalah kunci utama dalam membangkitkan gairah akademik peserta didik pada mata pelajaran yang padat konten seperti IPAS.

Berdasarkan hasil penelitian analisis data yang telah dipaparkan sebelumnya, penelitian ini membuktikan bahwa dari implementasi media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* berpengaruh signifikan terhadap peningkatan minat belajar IPAS kelas V di SDIT Plus Qurthuba. Hal ini dibuktikan dengan perolehan nilai signifikansi pada uji *Mann-Whitney* sebesar $p < 0,001$, yang berarti H0 ditolak dan H1 diterima.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data mengenai pengaruh implementasi media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* terhadap minat belajar IPAS kelas V di SDIT Plus Qurthuba, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Minat belajar IPAS Kelas VA sebagai kelompok eksperimen pada tahap *pretest* (sebelum perlakuan) menunjukkan nilai *median* sebesar 55,00. Kemudian sesudah implementasi media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* kelas eksperimen memperoleh nilai *median* sebesar 76,00 yang mengalami peningkatan sebesar 21 poin.
2. Minat belajar IPAS Kelas VB sebagai kelompok kontrol pada tahap *pretest* menunjukkan nilai *median* sebesar 47,50. Kemudian sesudah pembelajaran dengan metode konvensional tanpa implementasi media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* kelas kontrol memperoleh nilai *median* sebesar 65,00 yang mengalami peningkatan sebesar 17,5 poin.
3. Kondisi akhir (*Posttest*) menunjukkan perbedaan yang signifikan setelah diberikan perlakuan. Kelas eksperimen memperoleh nilai *median* sebesar 76,00. sedangkan kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional hanya mencapai *median* sebesar 65,00. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan minat belajar yang lebih optimal dari implementasi media pembelajaran interaktif berbasis *Canva*. Hasil penelitian menyatakan terdapat pengaruh yang signifikan dari implementasi media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* terhadap minat belajar IPAS. Hal ini dibuktikan melalui uji *Mann-Whitney U*

yang menghasilkan nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* sebesar $< 0,001$, di mana nilai tersebut jauh lebih kecil dari standar signifikansi 0,05 ($0,001 < 0,05$) maka dapat disimpulkan H_0 ditolak dan H_1 diterima.

REFERENSI

- Andhika, M. Reski, (2021). "Upaya Guru dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa", *Al-Ihtirafiyah: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, Vol. 1, No. 1.
- Achru, P Andi., (2019). "Pengembangan Minat Belajar dalam Pembelajaran", *Jurnal Idaarah*, Vol. 3, No. 2.
- Karumpa, Aco, Andi Halimah, dan Sulastri., (2022). "Efektiivitas Penggunaan Media Pop Up Book dan Big Book terhadap Kemampuan Siswa Memahami Isi Bacaan", *Jurnal Onoma: Pendidikan Bahasa dan Sastra*, Vol. 8, No. 2.
- Nurjannah, Marjuni, Immawati Nur Aisyah Rivai dan Suarti., (2020). "Pengaruh Penerapan Metode Know-What-Learned terhadap Keterampilan Berbicara Peserta Didik Kelas VI MI Taqwa Ujung Kecamatan Tarawang, Kabupaten Jeneponto", *Jurnal Ilmiah Madrasah Ibtidaiyah (JIPMI)*, Vol.02, No. 2.
- Resniati, Umar Sulaiman dan Immawati Nur Aisyah Rivai., (2024). "Pemanfaatan Bahan Ajar IPS Berbasis Penerapan Strategi Information Search terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V SDN 1 Bahari Kabupaten Buton Selatan, *Jurnal Ilmiah Madrasah Ibtidaiyah (JIPMI)*, Vol. 06, No. 1.
- Sari, R.P., dan M.T. Habibi, (2022) "Penggunaan Canva sebagai Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Partisipasi Siswa," *Jurnal Teknologi Pendidikan*.
- Sugiyono, (2021). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Bandung: Alfabeta.
- Supradaka. (2022). Pemanfaatan Canva Sebagai Media Perancangan Grafis melejit dengan membukukan rekor Salah satu pemasukan terbesarnya datang dari pengguna premium yang berjumlah sebanyak. *Ikraith-Teknologi*, 6(74),
- Susanto, Ahmad., (2021), *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, Jakarta: Prenadamedia Group.