

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA CANVA AI TERHADAP
MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPAS
DI SDN 35 TALANG UBI**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Sastra (S1)
Dalam ilmu Tarbiyah



Disusun Oleh :
MUHAMMAD FARHAN UYUN
NIM.22591132

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP

2026

PERSETUJUAN SKRIPSI

Hal: Pengajuan Skripsi
Kepada,
Yth. Ketua Program Studi
di-Curup

Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Setelah diadakan pemeriksaan dan perbaikan seperlunya, maka kami berpendapat skripsi saudara **Muhammad Farhan Uyun (22591132)** mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah IAIN Curup yang berjudul **"Pengaruh Penggunaan Media Canva Ai Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS di SDN 35 Talang Ubi"**, sudah dapat diajukan dalam Munaqasyah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.

Demikian permohonan ini kami ajukan. Terimakasih.

Curup, Juli 2026

Pembimbing I,



Dr. Aida Rahmi Nasution, M.Pd.I
NIP. 198412092011012009

Pembimbing II,



Dr. Meri Andaria, M.Pd. Si
NIP. 198705052010012025

PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Farhan Uyun

Nim : 22591132

Fakultas : Tarbiyah

Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media Canva AI Terhadap Minat Belajar

Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS di SDN 35 Talang Ubi

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi ini bukan merupakan karya yang pernah diajukan orang lain untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan penulis juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali secara tertulis diajukan atau menjadi rujukan dalam naskah ini dan disebutkan dalam referensi. Apabila kemudian pernyataan ini tidak benar, saya bersedia menerima hukuman atau sanksi dengan peraturan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, semoga dapat dipergunakan sebagai mestinya.

Curup, Juli 2026


Muhammad Farhan Uyun





**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) CURUP
FAKULTAS TARBIYAH**

Jalan Dr. AK Gani N0. 01 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 21010-21759 Fax 21010 Kode Pos 39119
Email iaain.curup@gmail.com

PENGESAHAN SKRIPSI MAHASISWA

Nomor : 1004 /In.34/F.T/I/PP.00.9/08/2026

Nama : Muhammad Farhan Uyun
NIM : 22591132
Fakultas : Tarbiyah
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Judul : Pengaruh Penggunaan Media Canva AI Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ips SDN 35 Talang Ubi

Telah dimunaqasyahkan dalam sidang terbuka Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup, pada:

Hari/Tanggal : Rabu, 29 Juli 2026
Pukul : 13.30 s/d 15.00 WIB
Tempat : Ruang 2 Gedung Munaqosyah Fakultas Tarbiyah

Dan telah diterima untuk melengkapi sebagai syarat-syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam bidang Ilmu Tarbiyah.

TIM PENGUJI

Ketua,

Dr. Aida Rahmi Nasution, M.Pd.I
NIP. 198412092011012009

Sekretaris,

Dr. Meri Andaria, M.Pd.Si
NIP. 198705052010012025

Penguji I,

Dr. Muhammad Taqiyuddin, S.Ag, M.Pd.I
NIP. 197502141999031005

Penguji II,

Mega Selvi Maharani, M.Pd
NIP. 199505062022032007

Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah



Dr. Bakti Komalasari, S.Ag., M.Pd.I
NIP. 197011072000032004

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum warohmatulahi wabarakatuh

Alhamdulillah, segala puji syukur kehadiran Allah SWT karena berkat rahmat dan hidayah-Nya yang senantiasa selalu dicurahkan kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian dan penulisan skripsi yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Canva AI Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV di SDN 35 Talang Ubi”. Shalawat serta salam semoga selalu tercurahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW yang mana beliau lah menjadi panutan kita sampai akhir zaman.

Dalam proses penyusunan skripsi ini, penulis menyadari banyak mendapat dorongan dan bantuan dari berbagai pihak, yang merupakan pengalaman yang tidak dapat diukur secara materi, namun dapat membukakan mata penulis dalam menyelesaikan skripsi ini dengan tepat waktu. Oleh karena itu dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Idi Warsah, M.Pd.I. selaku Rektor IAIN Curup
2. Ibu Dr. Eka Apriani, M.Pd. selaku Wakil Rektor I.
3. Bapak Dr. Sakut Anshori, M. Hum. selaku Wakil Rektor II.
4. Bapak Dr. Sagiman, M.Kom. selaku Wakil Rektor III.
5. Ibu Dr. Bakti Komalasari, S.Ag., M.Pd . selaku Dekan Fakultas Tarbiyah IAIN Curup.
6. Bapak Agus Ryan Oktori, M.Pd.I. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah IAIN Curup.
7. Bapak Dr. H. Muhammad Taqiyuddin, S. Ag., M.Pd.I. selaku Pembimbing Akademik.
8. Ibu Dr. Aida Rahmi Nasution, M.Pd.I. selaku pembimbing I yang sudah banyak membimbing serta mengarahkan dalam menyelesaikan skripsi ini.
9. Ibu Dr. Meri Andaria, M.Pd.Si. selaku pembimbing II yang sudah banyak membimbing serta mengarahkan dalam menyelesaikan skripsi ini.

10. Bapak dan Ibu dosen Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah dan staf pengajar di IAIN Curup yang telah memberikan ilmu dan bimbingan sejak awal hingga akhir perkuliahan.
11. Kepala SDN 35 Talang Ubi Ibu Kotteri, S.Pd. I dan Bapak/Ibu guru serta siswa kelas IV yang telah mengizinkan dan membantu penulis melakukan penelitian untuk menyelesaikan skripsi.

Penulis menyadari, bahwa penyusunan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Penulis mengharapkan kritik dan saran dari pihak manapun guna untuk penyempurnaannya. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis, pembaca, Institut pendidikan dan masyarakat luas.

Wassalamualaikum Warohmatullahi Wabarakatuh

Rejang Lebong, 6 Juli 2026

Penulis

Muhammad Farhan Uyun

NIM. 22591132

MOTTO

Saya Akan Berusaha
Semaksimal Mungkin Untuk Menggapai Cita-Cita

~ *Muhammad Farhan Uyun* ~

PERSEMBAHAN

Bismillahirrohmanirohim

Terima kasih puji syukur kepada Allah SWT atas karunia yang telah memberikan kemudahan dan kelancaran yang engkau berikan sehingga pada akhirnya skripsi ini dapat terselesaikan dengan tepat waktu. Skripsi ini saya persembahkan untuk orang-orang yang banyak berjasa, mendukung, yang selalu memberikan motivasi dan menjadi penyemangat sehingga saya bisa menyelesaikan skripsi ini dengan selesai.

1. Kepada kedua orang tua ku bapak dan ibu terkasih (Zulfikar dan Erni Sukaesih), terimakasih banyak atas dukungan yang di berikan selama ini dan motivasi sehingga saya bisa menyelesaikan perkuliahan selama empat tahun ini, tanpa dukungan dan doa dari mereka saya tidak bisa sampai di titik ini sehingga saya bisa menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Kedua orang tua selalu memberikan yang terbaik untuk saya. Saya tidak akan melupakan jasa bapak dan ibu saya semoga kedua orang tua saya di berikan kesehatan, panjang umur, dan supaya mereka bisa melihat saya sukses dan berkeluarga, sekali lagi saya ucapkan terima kasih kepada bapak dan ibu saya kalian orang tua yang terbaik bagi saya .
2. Kepada mbah aku tersayang yaitu, Sri Supeni walaupun beberapa bulan yang lalu mbah lah sudah meninggal tapi jasa mbah dalam menyemangati dan mensupport saya tidak akan pernah di lupakan, jasa-jasa mbah yang memberikan motivasi lebih dan semangat yang membuat saya bisa kuliah lebih semangat lagi mbah pernah bilang mbah waktu wisuda saya nanti datang cuma Allah Swt berkehendak lain saya harap mbah bisa lihat saya sukses di sana dan semoga Allah Swt menempatkan mbah di sisi nya yang terbaik.
3. Kepada mbak sisil dan juga mbak reza saya ucapkan terima kasih kalau bukan karena bimbingan mbak-mbak juga yang nyuruh saya untuk selalu melakukan bimbingan mungkin saya tidak bisa sampai di titik ini, saya juga berterima kasih karena sudah membantu saya dalam menyusun skripsi dan insyaallah hampir selesai juga, saya hanya bisa menyampaikan ucapkan terima kasih,

semoga Allah Swt membalas kebaikan kalian dan selalu di permudahkan dalam urusannya Amiin.

4. Teruntuk teman-teman PPL SDN 61 Air Lanang juga saya ucapkan terima kasih karen sudah memberikan saya semangat lebih sehingga saya lebih giat lagi dalam menyusun skripsi, karena kalian juga bagian perjuangan dalam melaksanakan bimbingan dan menyusun skripsi
5. Kepada Ibu Dr. Aida Rahmi Nasution, M.Pd.I selaku dosen pembimbing I saya dan ibu Dr. Meri Andaria, M.Pd.Si selaku dosen pembimbing II saya mengucapkan ribuan terima kasih banyak atas bimbingan yang di berikan ibu ibu kepada saya sehingga saya bisa dapat menyelesaikan perkuliahan ini dengan tepat waktu serta saya juga memohon maaf kepada ibu selaku dosen pembimbing I dan pembimbing II jika saya selama bimbingan ada kata-kata yang kurang sopan saya mohon minta maaf, sekali lagi saya ucapkan terima kasih kepada ibu selaku dosen pembimbing I dan pembimbing II
6. Untuk almemater saya tercinta IAIN Curup
7. Untuk diri saya sendiri alhamdulillah saya sudah bisa sampai di titik ini. Di mana saya selangkah lagi menuju gelar sarjana pendidikan (S.Pd), saya juga sangat merasakan perjuangan selama 4 tahun ini baik susah maupun senang saya lewatin , dan saya ucapkan terima kasih kepada diri saya sendiri yang tidak menyerah dalam mengejar pendidikan.

Demikian saya persembahkan skripsi yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Canva AI Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS di SDN 35 Talang Ubi” kepada orang-orang yang berjasa penuh kepada saya dan semoga bermanfaat bagi pembaca.

ABSTRAK

Muhammad Farhan Uyun, NIM. (22591132) **“Pengaruh Penggunaan Media Canva AI Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS SDN 35 Talang Ubi”**. Skripsi Pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah IAIN Curup.

Media pembelajaran berbasis Canva memiliki beberapa keunggulan, di antaranya tampilan visual yang menarik, kemudahan penggunaan, serta fleksibilitas dalam menyesuaikan desain dengan kebutuhan pembelajaran. Selain itu, Canva juga memungkinkan peserta didik untuk terlibat secara aktif dalam pembuatan media, sehingga dapat meningkatkan kreativitas dan keterampilan digital mereka. Hasil observasi di kelas IV SDN 35 Talang Ubi menunjukkan bahwa sebagian siswa masih memperlihatkan minat belajar yang relatif rendah, khususnya dalam mengikuti proses pembelajaran di kelas. Kondisi ini terlihat dari kurangnya antusiasme siswa saat guru menyampaikan materi, rendahnya partisipasi dalam kegiatan tanya jawab, serta minimnya keterlibatan dalam diskusi kelompok. Penelitian bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media Canva AI terhadap minat belajar siswa di SDN 35 Talang Ubi.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen, menerapkan desain penelitian *pra-eksperimen* dalam bentuk *one group* sebelum dan sesudah menggunakan Canva AI. Uji coba dilakukan di SDN Sungai Duo dengan melibatkan seluruh siswa kelas IV SDN 35 Talang Ubi sebagai sampel penelitian. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata minat belajar sebelum menggunakan Canva AI siswa adalah 64,87. Setelah menggunakan media Canva AI selama pembelajaran, rata-rata minat belajar sesudah menggunakan media Canva AI siswa adalah 94,09, membuktikan adanya peningkatan minat belajar siswa.

Analisis data penelitian ini pada uji hipotesis. Hasil uji menggunakan *Paired Samples Test* menunjukkan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,000. Karena nilai tersebut lebih kecil dari 0,05 ($0,000 < 0,05$), maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Nilai t_{hitung} tercatat sebesar -39,857 dengan jumlah sampel (N) sebanyak 22. Sementara itu, nilai t_{tabel} untuk $N=22$ dengan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ adalah 2,074. Mengingat t_{hitung} (39,857) lebih besar atau sama dengan t_{tabel} (2,074), maka H_0 ditolak dan H_a diterima serta hasil analisis *N-Gain* yang memperoleh nilai rata-rata sebesar 0,8421 dengan kategori “tinggi”. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media Canva AI terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPAS di kelas IV SDN 35 Talang Ubi.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, Media Canva AI, Minat Belajar.

DAFTAR ISI

PENGAJUAN SKRIPSI	ii
PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI	iii
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	iv
KATA PENGANTAR.....	v
MOTTO	vii
PERSEMBAHAN.....	viii
ABSTRAK	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	15
C. Batasan Masalah	16
D. Rumusan Masalah.....	16
E. Tujuan Penelitian	17
F. Manfaat Penelitian	17
BAB II KAJIAN PUSTAKA	19
A. Landasan Teori.....	19
1. Media Pembelajaran.....	19
2. Canva AI Sebagai Media Pembelajaran.....	23
3. Minat Belajar	33
4. Pembelajaran IPAS	38
B. Penelitian Relevan.....	41
C. Kerangka Berpikir.....	49
D. Hipotesis Penelitian.....	50

BAB III METODE PENELITIAN	51
A. Jenis dan Desain Penelitian	51
B. Tempat dan Waktu Penelitian	53
C. Populasi dan Sampel Penelitian	54
D. Variabel Penelitian.....	55
E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	57
F. Uji Coba Instrumen	68
G. Teknik Analisis Data	74
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	80
A. Deskripsi Wilayah Penelitian	80
B. Hasil Penelitian	84
C. Pembahasan.....	97
BAB V PENUTUP	102
A. Kesimpulan	102
B. Saran.....	103
DAFTAR PUSTAKA.....	105

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Rancangan Sebelum dan Sesudah Menggunakan Media Canva AI	53
Tabel 3.2	Jumlah Anggota Populasi SDN 35 Talang Ubi	55
Tabel 3.3	Jumlah Anggota Sampel SDN 35 Talang Ubi	55
Tabel 3.4	Alternatif Jawaban.....	58
Tabel 3.5	Kisi-Kisi Angket Minat Belajar.....	58
Tabel 3.6	Kriteria Interpretasi Keberhasilan Minat Belajar Siswa	60
Tabel 3.7	Kategori Tingkat Keberhasilan Minat Belajar Siswa.....	61
Tabel 3.8	Kisi-Kisi Instrument Observasi Aktivitas Guru	63
Tabel 3.9	Kisi-Kisi Instrument Observasi Aktivitas Siswa.....	65
Tabel 3.10	Kisi-Kisi Instrument Dokumentasi.....	67
Tabel 3.11	Nama Dosen Validator.....	70
Tabel 3.12	Hasil Uji Validitas	71
Tabel 3.13	Hasil Uji Reliabilitas	73
Tabel 3.14	Interpretasi <i>N-Gain</i>	79
Tabel 4.1	Daftar Tenaga Pengajar SDN 35 Talang Ubi.....	83
Tabel 4.2	Hasil Uji <i>Descriptive Statistic</i> Hasil Sebelum dan Sesudah Menggunakan Media Canva AI	84
Tabel 4.3	Distribusi Frekuensi Sebelum Menggunakan Media Canva AI...	85
Tabel 4.4	Distribusi Frekuensi Sesudah Menggunakan Media Canva AI...	87
Tabel 4.5	Hasil Uji Normalitas.....	92
Tabel 4.6	Hasil Uji <i>Paired Samples Test</i>	93
Tabel 4.7	Hasil Uji <i>N-Gain</i>	95

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir	49
Gambar 3.1 Skema Penelitian	57
Gambar 4.1 Grafik Hasil Sebelum dan Sesudah Menggunakan Media Canva AI	89

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kisi-Kisi Angket (Instrumen Penelitian) Materi “Bagian Tubuh Tumbuhan”	109
Lampiran 2. Angket Instrumen Penelitian (Sebelum dan Sesudah Menggunakan Media Canva AI)	111
Lampiran 3. Lembar Validitas Angket Instrumen Penelitian (Sebelum dan Sesudah Menggunakan Media Canva AI)	113
Lampiran 4. Lembar Validitas Observasi Pembelajaran IPAS Dengan Menggunakan Media Canva AI	115
Lampiran 5. Modul Ajar Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)	122
Lampiran 6. Hasil Sebelum dan Sesudah Menggunakan Media Canva AI Siswa Kelas IV SDN 35 Talang Ubi	136
Lampiran 7. Hasil Validitas Uji Coba Instrumen Penelitian	138
Lampiran 8. Hasil Reliabilitas Uji Coba Instrumen Penelitian	138
Lampiran 9. Hasil Deksripsi Data Penelitian	139
Lampiran 10. Hasil Uji Normalitas Penelitian	139
Lampiran 11. Hasil Uji <i>Paired Test</i> Penelitian	139
Lampiran 12. Hasil Uji <i>N-Gain</i> Penelitian	139
Lampiran 13. Dokumentasi Kegiatan Penelitian	140
Lampiran 14. Surat Izin Penelitian dari PTSP Penakul Abab Lematang Ilir	145
Lampiran 15. Surat Telah Melakukan Penelitian dari SDN 35 Talang Ubi	146
Lampiran 16. Kartu Bimbingan Skripsi Dosen Pembimbing I dan II	147

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Di era globalisasi, individu dituntut untuk mampu berinteraksi dengan berbagai latar belakang budaya serta menghadapi perubahan yang cepat akibat perkembangan teknologi dan informasi.¹ Dengan memiliki wawasan global, peserta didik tidak hanya melihat realitas dari sudut pandang lokal, tetapi juga mampu memahami perbedaan serta persamaan antarbangsa sehingga terbentuk sikap toleransi, keterbukaan, dan penghargaan terhadap keberagaman.²

Nilai-nilai tersebut sejalan dengan ajaran Islam yang mendorong umatnya untuk terus menuntut ilmu. Rasulullah SAW bersabda:

وَمَنْ سَلَكَ طَرِيقًا يَلْتَمِسُ فِيهِ عِلْمًا، سَهَّلَ اللَّهُ لَهُ بِهِ طَرِيقًا إِلَى الْجَنَّةِ

Artinya: *"Barang siapa menempuh suatu jalan untuk mencari ilmu, niscaya Allah akan memudahkan baginya jalan menuju surga."* (HR. Muslim).

Hadis tersebut menunjukkan bahwa Islam memberikan kedudukan yang sangat tinggi terhadap aktivitas menuntut ilmu tanpa membatasi ruang lingkupnya. Oleh karena itu, pendidikan internasional dapat dipahami sebagai salah satu sarana untuk memperluas wawasan keilmuan, mempererat kerja sama antarmanusia, serta meningkatkan kualitas sumber

¹A. T. Syalwa, "Perbandingan Sistem Pendidikan Negara Maju dan Berkembang," *Jurnal Pendidikan Transformatif*, Vol. 5, No. 2, 2022, hlm. 56

²Novianti, "Pendidikan Berbasis Kompetensi Global," *JUDIKA: Jurnal Pendidikan*, Vol. 6, No. 2, 2026, hlm. 45

daya manusia agar mampu memberikan kontribusi positif bagi masyarakat global. Dengan tetap berlandaskan nilai-nilai keislaman, peserta didik diharapkan mampu memanfaatkan peluang pendidikan internasional untuk mengembangkan kompetensi akademik, keterampilan berpikir kritis, kemampuan berkomunikasi lintas budaya, serta sikap saling menghormati dan bekerja sama dalam mewujudkan kemaslahatan bersama.

Indonesia merancang pendidikan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman, bertakwa, berakhlak mulia, serta memiliki kemampuan intelektual dan keterampilan yang diperlukan dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Sistem pendidikan nasional di Indonesia berlandaskan pada nilai-nilai Pancasila dan Undang-Undang Dasar 1945, yang menekankan pentingnya keseimbangan antara aspek spiritual, sosial, dan intelektual.³ Pemerintah telah melakukan berbagai upaya reformasi pendidikan, seperti penyempurnaan kurikulum, peningkatan kualitas guru, serta penguatan sistem evaluasi pendidikan. Kurikulum yang diterapkan saat ini menekankan pada pengembangan kompetensi peserta didik, termasuk kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan kolaboratif.⁴

Peran guru dalam pendidikan di Indonesia sangatlah penting sebagai fasilitator, motivator, dan pembimbing dalam proses pembelajaran. Guru

³A. M. Siregar, "Sistem Pendidikan Nasional di Indonesia," *Jurnal Pendidikan Nasional*, Vol. 5, No. 2, 2023, hlm. 12

⁴ Lestari, "Pengembangan Kurikulum Berbasis Kompetensi," *Jurnal Inovasi Pendidikan*, Vol. 6, No. 1, 2024, hlm. 25.

tidak hanya bertugas menyampaikan materi, tetapi juga membentuk karakter dan mengembangkan potensi peserta didik secara optimal. Oleh karena itu, peningkatan profesionalisme guru menjadi salah satu fokus utama dalam pengembangan pendidikan nasional.⁵ Selain itu, keterlibatan orang tua dan masyarakat juga menjadi faktor penting dalam keberhasilan pendidikan. Pendidikan tidak hanya berlangsung di sekolah, tetapi juga di lingkungan keluarga dan masyarakat. Sinergi antara sekolah, keluarga, dan masyarakat akan menciptakan lingkungan belajar yang kondusif bagi perkembangan peserta didik.⁶ Dengan demikian, pendidikan di Indonesia memiliki peran yang sangat strategis dalam membangun kualitas sumber daya manusia dan kemajuan bangsa. Meskipun menghadapi berbagai tantangan, upaya perbaikan dan inovasi yang terus dilakukan diharapkan dapat mewujudkan sistem pendidikan yang berkualitas, merata, dan relevan dengan kebutuhan zaman.

Sekolah dasar merupakan jenjang pendidikan formal yang menjadi fondasi utama dalam sistem pendidikan nasional di Indonesia. Dalam regulasi nasional, sekolah dasar termasuk dalam kategori pendidikan dasar yang bertujuan untuk memberikan bekal kemampuan dasar kepada peserta didik, baik dalam aspek pengetahuan, keterampilan, maupun sikap. Pendidikan dasar memiliki peran penting dalam membentuk karakter dan

⁵Fitriani, "Profesionalisme Guru di Indonesia," *Jurnal Pendidikan Profesi Guru*, Vol. 5, No. 1, 2024, hlm.18

⁶ Bayu Saputra, "Peran Orang Tua dalam Pendidikan Anak," *Jurnal Pendidikan dan Masyarakat*, Vol. 3, No. 2, 2023, hlm. 27.

kepribadian peserta didik sejak usia dini.⁷ Secara yuridis, penyelenggaraan sekolah dasar diatur dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Dalam undang-undang tersebut dijelaskan bahwa pendidikan dasar merupakan jenjang pendidikan yang melandasi jenjang pendidikan menengah. Sekolah dasar menjadi tempat pertama bagi peserta didik untuk memperoleh pendidikan formal yang sistematis dan terstruktur.⁸

Konsep tersebut selaras dengan firman Allah Swt. dalam QS. Al-Baqarah ayat 4:

وَالَّذِينَ يُؤْمِنُونَ بِمَا أُنْزِلَ إِلَيْكَ وَمَا أُنْزِلَ مِنْ قَبْلِكَ وَبِالْآخِرَةِ هُمْ يُوقِنُونَ

Artinya: "Dan mereka yang beriman kepada (Al-Qur'an) yang diturunkan kepadamu (Muhammad) dan (kitab-kitab) yang telah diturunkan sebelum engkau, serta mereka yakin akan adanya akhirat." (QS. Al-Baqarah: 4).⁹

Ayat tersebut dalam konteks pendidikan, sekolah tidak hanya berfungsi sebagai tempat untuk mengembangkan kemampuan akademik, tetapi juga sebagai wahana pembentukan karakter, akhlak, dan keimanan peserta didik. Melalui proses pendidikan yang terstruktur sejak sekolah dasar, peserta didik diharapkan memiliki keseimbangan antara penguasaan ilmu pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai spiritual. Dengan demikian, tujuan pendidikan dasar tidak hanya menghasilkan peserta didik yang cerdas

⁷Sri Rahmawati, "Peran Pendidikan Dasar dalam Pembentukan Karakter Anak," *Jurnal Pendidikan Dasar*, Vol. 6, No. 1, 2023, hlm. 15

⁸Republik Indonesia, "Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional," *Lembaran Negara RI*, Tahun 2003, hlm. 6

⁹Kementerian Agama Republik Indonesia, *Al-Qur'an dan Terjemahannya* (Jakarta: Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur'an, 2019), QS. Al-Baqarah (2): 4

secara intelektual, tetapi juga memiliki keimanan yang kuat, akhlak yang baik, dan kesiapan untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi sesuai dengan nilai-nilai yang diajarkan dalam Al-Qur'an.

Proses pembelajaran di sekolah dasar merupakan kegiatan interaksi antara guru dan peserta didik dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Proses ini tidak hanya berfokus pada penyampaian materi, tetapi juga pada pengembangan potensi peserta didik secara menyeluruh, baik kognitif, afektif, maupun psikomotor. Oleh karena itu, pembelajaran di sekolah dasar harus dirancang secara sistematis dan berpusat pada peserta didik⁵. Dalam praktiknya, proses pembelajaran di sekolah dasar menekankan pada penggunaan metode yang variatif dan inovatif agar dapat meningkatkan keaktifan serta minat belajar peserta didik. Guru dituntut untuk mampu memilih strategi pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik, seperti pembelajaran berbasis proyek, pembelajaran kontekstual, maupun pembelajaran diferensiasi.⁶

Pembelajaran juga harus memperhatikan prinsip-prinsip pembelajaran yang efektif, seperti interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, serta memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif. Hal ini sesuai dengan standar proses pendidikan yang telah ditetapkan oleh pemerintah, di mana pembelajaran harus mampu mengembangkan kreativitas dan kemandirian peserta didik.⁷

Penilaian dalam proses pembelajaran di sekolah dasar juga menjadi bagian yang tidak terpisahkan. Penilaian dilakukan secara berkelanjutan

untuk mengetahui perkembangan belajar peserta didik, baik melalui penilaian sikap, pengetahuan, maupun keterampilan. Dengan adanya penilaian yang komprehensif, guru dapat mengevaluasi efektivitas pembelajaran serta melakukan perbaikan yang diperlukan. Dengan demikian, proses pembelajaran di sekolah dasar memiliki peran yang sangat penting dalam menentukan keberhasilan pendidikan. Pembelajaran yang efektif, inovatif, dan berpusat pada peserta didik akan mampu menghasilkan generasi yang tidak hanya cerdas secara akademik, tetapi juga memiliki karakter yang baik dan keterampilan yang relevan dengan kebutuhan zaman.¹⁰

Hal tersebut selaras dengan pendapat yang ada bahwa peserta didik saat ini merupakan generasi yang tumbuh dan berkembang di tengah kemajuan teknologi informasi dan komunikasi. Mereka terbiasa dengan penggunaan perangkat digital seperti gawai serta berbagai aplikasi berbasis internet dalam kehidupan sehari-hari. Kondisi tersebut mengharuskan guru untuk menyesuaikan strategi dan media pembelajaran agar relevan dengan karakteristik peserta didik.¹¹ Pembelajaran yang monoton dan hanya mengandalkan metode ceramah cenderung kurang mampu menarik perhatian dan minat belajar siswa di era digital. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi memberikan peluang besar bagi dunia

¹⁰L. Fitriani, "Penilaian Pembelajaran di Sekolah Dasar," *Jurnal Evaluasi Pendidikan*, Vol. 4, No. 2, 2023, hlm. 60.

¹¹Alfia Galih Nini Nastiti, Sri Sumartiningsih & Agus Yuwono, *Efektivitas Penggunaan Teknologi Digital Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik*, Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, Vol. 9 No. 4 (2023). Hlm.52-56

pendidikan untuk menghadirkan inovasi pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik.¹²

Belajar hakikatnya tidak terlepas dari teori belajar yang menjadi landasan dalam merancang dan melaksanakan proses pembelajaran. Teori belajar menjelaskan bagaimana peserta didik memperoleh pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai melalui pengalaman belajar. Beberapa teori belajar yang sering digunakan dalam pendidikan antara lain teori behavioristik, kognitif, dan konstruktivistik. Teori behavioristik menekankan pada perubahan perilaku sebagai hasil dari stimulus dan respons, sedangkan teori kognitif lebih menitikberatkan pada proses mental dalam memahami informasi. Sementara itu, teori konstruktivistik memandang bahwa pengetahuan dibangun secara aktif oleh peserta didik melalui pengalaman dan interaksi dengan lingkungan.¹³

Berdasarkan teori belajar tersebut, guru perlu menentukan pendekatan pembelajaran yang tepat. Pendekatan pembelajaran merupakan sudut pandang atau cara pandang dalam menyusun proses pembelajaran yang bersifat umum.¹⁴ Pendekatan dapat dibedakan menjadi pendekatan yang berpusat pada guru (*teacher centered*) dan pendekatan yang berpusat pada peserta didik (*student centered*). Dalam perkembangan pendidikan modern, pendekatan yang berpusat pada peserta didik lebih dianjurkan

¹² Ibnu Muthi & Nurlaila Mundrikah Zein, *Transformasi Pembelajaran: Dampak Media Digital Terhadap Minat Belajar Siswa di Era Modern*, Journal of Innovation Research and Knowledge, Vol. 4 No. 7 (2023).

¹³ Syaiful Sagala, "Konsep dan Makna Pembelajaran," *Jurnal Pendidikan*, Vol. 5, No. 1, 2023, hlm. 12

¹⁴ Syukri Hamzah et al., "Jurnal Basicedu" 6, no. 1 (2022): 88–94.

karena mampu mendorong keaktifan, kreativitas, serta kemandirian peserta didik dalam belajar.¹⁵

Pendekatan pembelajaran diwujudkan dalam bentuk model pembelajaran. Model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran. Model pembelajaran mencakup langkah-langkah pembelajaran, peran guru dan peserta didik, serta penggunaan media dan sumber belajar. Pemilihan model pembelajaran yang tepat sangat penting untuk menciptakan pembelajaran yang efektif, menarik, dan bermakna.¹⁶ Salah satu model pembelajaran yang sesuai dengan pendekatan berpusat pada peserta didik adalah model pembelajaran kooperatif. Model ini menekankan pada kerja sama antar peserta didik dalam kelompok kecil untuk mencapai tujuan bersama. Pembelajaran kooperatif tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga melatih keterampilan sosial, seperti kerja sama, komunikasi, dan tanggung jawab.

Pemanfaatan media dalam pembelajaran berbasis digital juga menjadi salah satu strategi penting dalam meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar peserta didik. Media digital mampu memperjelas penyampaian materi, meningkatkan perhatian, serta menumbuhkan motivasi dan minat belajar siswa. Selain itu, penggunaan media digital juga dapat mendorong keterlibatan aktif peserta didik melalui aktivitas eksplorasi, diskusi, dan

¹⁵Wina Sanjaya, "Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan," *Jurnal Pendidikan Modern*, Vol. 6, No. 2, 2023, hlm. 25

¹⁶Trianto, "Model Pembelajaran Terpadu," *Jurnal Ilmu Pendidikan*, Vol. 4, No. 1, 2022, hlm. 30

kolaborasi. Dengan penerapan media yang tepat, pembelajaran dapat berlangsung lebih efektif, efisien, serta sesuai dengan tuntutan pendidikan abad ke-21.¹⁷ Hal tersebut selaras dengan tujuan pendidikan yang termuat didalam Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa pendidikan bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman, berilmu, cakap, kreatif, dan bertanggung jawab.¹⁸ Oleh karena itu, proses pembelajaran di sekolah dasar perlu dirancang secara inovatif agar mampu meningkatkan kualitas belajar siswa.

Salah satu inovasi yang dapat digunakan untuk meningkatkan minat belajar adalah pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi, seperti aplikasi Canva. Canva merupakan platform desain grafis yang dapat digunakan untuk membuat berbagai media pembelajaran visual, seperti presentasi, poster, infografis, dan lembar kerja peserta didik. Penggunaan Canva dalam pembelajaran dapat membantu guru menyajikan materi secara lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami oleh peserta didik.¹⁹ Media pembelajaran berbasis Canva memiliki beberapa keunggulan, di antaranya tampilan visual yang menarik, kemudahan penggunaan, serta fleksibilitas dalam menyesuaikan desain dengan kebutuhan pembelajaran. Selain itu, Canva juga memungkinkan peserta didik untuk terlibat secara aktif dalam

¹⁷Imran Jayadi, Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Digital untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Materi Akhlak, 2025. Hlm. 76

¹⁸ Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal

¹⁹A. Pratama, "Pemanfaatan Canva sebagai Media Pembelajaran Digital," *Jurnal Teknologi Pendidikan*, Vol. 7, No. 1, 2024, hlm. 30.

pembuatan media, sehingga dapat meningkatkan kreativitas dan keterampilan digital mereka. Dengan demikian, penggunaan Canva dapat menjadi salah satu strategi efektif dalam meningkatkan minat belajar peserta didik.

Pembelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial), khususnya yang berfokus pada konsep IPA, penggunaan media yang menarik sangat diperlukan. IPAS merupakan mata pelajaran yang mengintegrasikan konsep-konsep ilmu pengetahuan alam dan sosial untuk membantu peserta didik memahami fenomena yang terjadi di lingkungan sekitar. Pembelajaran IPAS menekankan pada kegiatan eksplorasi, observasi, dan pemecahan masalah yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Rujukan utama dalam pembelajaran IPAS yang berkaitan dengan IPA adalah konsep-konsep dasar sains seperti pengamatan, klasifikasi, hubungan sebab-akibat, serta eksperimen sederhana. Oleh karena itu, pembelajaran IPAS perlu dirancang secara kontekstual dan berbasis pengalaman agar peserta didik dapat memahami konsep secara lebih mendalam. Penggunaan media seperti Canva dapat membantu menyajikan konsep-konsep tersebut secara visual dan menarik.²⁰

Teori belajar, pendekatan, model pembelajaran serta pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan dalam proses pembelajaran agar dapat membangun minat

²⁰Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, "Pembelajaran IPAS pada Kurikulum Merdeka," *Jurnal Kurikulum dan Pembelajaran*, Vol. 5, No. 1, 2023, hlm. 50.

belajar anak didalam kelas. Minat belajar merupakan salah satu faktor penting yang memengaruhi keberhasilan proses pembelajaran. Minat belajar dapat diartikan sebagai kecenderungan atau keinginan yang kuat dari dalam diri peserta didik untuk terlibat secara aktif dalam kegiatan belajar. Peserta didik yang memiliki minat belajar tinggi cenderung lebih fokus, antusias, dan memiliki motivasi yang kuat dalam memahami materi pembelajaran. Sebaliknya, rendahnya minat belajar dapat menyebabkan kurangnya perhatian dan partisipasi dalam proses pembelajaran.²¹

Permasalahan yang muncul menunjukkan adanya kesenjangan antara tuntutan pendidikan abad ke-21 yang berbasis teknologi dengan praktik pembelajaran yang masih bersifat konvensional. Jika guru tidak memanfaatkan media pembelajaran berbasis digital secara optimal, maka potensi teknologi dalam meningkatkan minat belajar siswa tidak dapat dimaksimalkan. Padahal, media digital memiliki kemampuan untuk memperjelas penyampaian materi, meningkatkan perhatian, serta mendorong keterlibatan aktif peserta didik melalui aktivitas eksplorasi dan kolaborasi.²²

Kondisi tersebut menyebabkan proses pembelajaran kurang relevan dengan karakteristik peserta didik generasi digital. Siswa yang sehari-hari terbiasa berinteraksi dengan teknologi, visual menarik, dan informasi yang

²¹Slameto, "Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya," *Jurnal Pendidikan*, Vol. 5, No. 1, 2023, hlm. 15

²²Hermansyah, Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Digital Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar, *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)*, Vol. 5 No. 3, 2025 hlm. 2670–2680

cepat, cenderung merasa kurang tertarik ketika pembelajaran berlangsung secara monoton. Akibatnya, perhatian siswa mudah teralihkan, partisipasi dalam kelas menjadi rendah, dan minat belajar tidak berkembang secara optimal. Apabila guru tidak memanfaatkan media pembelajaran berbasis digital secara optimal, maka potensi besar teknologi dalam mendukung proses pembelajaran tidak dapat dimaksimalkan. Teknologi seharusnya bukan hanya menjadi alat pelengkap, tetapi menjadi sarana strategis dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Media digital mampu menyajikan materi secara visual, audio, maupun audiovisual sehingga konsep yang abstrak dapat dipahami secara lebih konkret oleh siswa sekolah dasar.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti melakukan observasi awal pada salah satu sekolah dasar, yaitu SDN 35 Talang Ubi. Hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian siswa masih memperlihatkan minat belajar yang relatif rendah, khususnya dalam mengikuti proses pembelajaran di kelas. Kondisi ini terlihat dari kurangnya antusiasme siswa saat guru menyampaikan materi, rendahnya partisipasi dalam kegiatan tanya jawab, serta minimnya keterlibatan dalam diskusi kelompok. Selain itu, beberapa siswa tampak kurang fokus ketika pembelajaran berlangsung. Perhatian mereka mudah teralihkan, baik oleh lingkungan sekitar maupun oleh aktivitas lain yang tidak berkaitan dengan materi pembelajaran. Ketika diberikan tugas, sebagian siswa menyelesaikannya hanya karena kewajiban, bukan karena adanya ketertarikan terhadap materi yang dipelajari. Hal ini

menunjukkan bahwa dorongan internal atau rasa ingin tahu siswa terhadap pembelajaran belum berkembang secara optimal.²³

Secara ilmiah, rendahnya minat belajar siswa di sekolah dasar dapat dijelaskan melalui aspek perkembangan kognitif dan psikologis anak. Siswa sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret, di mana mereka lebih mudah memahami materi yang disajikan secara nyata, visual, dan kontekstual.²⁴ Apabila proses pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah dan kurang menggunakan media yang menarik, maka siswa cenderung mengalami kesulitan dalam membangun pemahaman, sehingga minat belajar menjadi rendah. Ketika materi tidak disajikan sesuai dengan karakteristik perkembangan mereka, keterlibatan siswa dalam pembelajaran pun menurun.

Selain itu, minat belajar merupakan bagian dari motivasi intrinsik yang dipengaruhi oleh pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna.²⁵ Jika siswa tidak merasa tertarik atau tidak menemukan relevansi materi dengan kehidupan sehari-hari, maka dorongan internal untuk belajar tidak berkembang secara optimal. Kondisi ini dapat terlihat dari kurangnya partisipasi aktif, rendahnya antusiasme, serta sikap pasif selama proses pembelajaran berlangsung. Dari sudut pandang pedagogis, rendahnya minat belajar juga dapat disebabkan oleh kurangnya variasi

²³ Observasi langsung di ruang kelas IV SDN 35 Talang Ubi

²⁴ Aida Rahmi Nasution, "Pengaruh Media Audio Visual Berbasis Capcut Terhadap Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar Islam Terpadu" 10, no. 2 (2024): 96–108.

²⁵ Suryani, N. "Pengaruh Media Pembelajaran terhadap Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Dasar*, Vol. 8, No. 2, 2019, hlm. 112–120.

strategi dan media pembelajaran yang digunakan guru. Anak usia sekolah dasar memiliki rentang perhatian yang relatif pendek dan membutuhkan stimulus yang beragam untuk mempertahankan fokus. Tanpa adanya inovasi dalam penyajian materi, pembelajaran menjadi monoton sehingga siswa mudah merasa bosan dan kurang termotivasi untuk terlibat secara aktif.

Kurangnya minat belajar tersebut diduga berkaitan dengan strategi dan media pembelajaran yang digunakan. Pembelajaran yang masih bersifat konvensional, dengan dominasi metode ceramah dan penggunaan buku teks sebagai sumber utama, cenderung membuat suasana belajar kurang variatif dan kurang menarik bagi siswa. Padahal, karakteristik peserta didik di era digital lebih menyukai pembelajaran yang visual, interaktif, dan melibatkan mereka secara aktif. Jika kondisi ini terus berlangsung, maka akan berdampak pada rendahnya kualitas proses dan hasil belajar siswa. Minat belajar yang rendah dapat menghambat perkembangan potensi peserta didik, baik dari segi pemahaman konsep maupun keterampilan berpikir.

Studi pendahuluan menunjukkan kurangnya minat belajar siswa di SDN 35 Talang Ubi, diperlukan suatu inovasi pembelajaran yang mampu menjawab tantangan pendidikan abad ke-21 sekaligus sesuai dengan karakteristik peserta didik generasi digital. Salah satu bentuk inovasi yang dirancang oleh peneliti adalah penerapan media pembelajaran berbasis digital menggunakan Canva. Canva dipilih karena dalam satu platform tersebut guru dapat mengintegrasikan berbagai kebutuhan pembelajaran secara terpadu. Media ini tidak hanya digunakan sebagai sarana untuk

menjelaskan materi melalui presentasi yang menarik secara visual, tetapi juga dapat dikembangkan menjadi Game Edukatif Interaktif, Slide Pembelajaran Interaktif, dan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). Dengan demikian, pembelajaran tidak lagi terpisah antara penyampaian materi dan pemberian tugas, melainkan terintegrasi dalam satu media digital yang menarik dan mudah diakses.

Penggunaan Canva dalam pembelajaran memungkinkan penyajian materi melalui kombinasi teks, gambar, animasi, video, dan berbagai elemen visual lainnya sehingga membantu siswa memahami konsep secara lebih konkret. Selain itu, fitur interaktif yang tersedia memungkinkan guru merancang Game Edukasi, Slide Pembelajaran, serta LKPD interaktif. Hal ini mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran, sehingga mereka tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga berpartisipasi secara langsung dalam kegiatan belajar. Inovasi ini diharapkan mampu meningkatkan minat belajar siswa karena pembelajaran menjadi lebih variatif, menarik, dan sesuai dengan kebiasaan mereka dalam menggunakan teknologi digital. Ketika siswa merasa tertarik dan terlibat secara aktif, maka perhatian, rasa ingin tahu, serta motivasi belajar mereka cenderung meningkat.

Berdasarkan hasil kajian terhadap penelitian terdahulu, masih ditemukan adanya kesenjangan penelitian yang memerlukan kajian lebih lanjut. Penelitian-penelitian sebelumnya umumnya berorientasi pada pengembangan instrumen asesmen untuk mengukur keterampilan proses

sains dalam pembelajaran IPA.²⁶ Di sisi lain, penelitian yang mengkaji pemanfaatan media pembelajaran berbasis *Artificial Intelligence* (AI), khususnya Canva AI, dalam meningkatkan minat belajar siswa di jenjang sekolah dasar masih relatif terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini menawarkan kebaruan dengan menguji pengaruh penggunaan Canva AI terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas V di SDN 35 Talang Ubi. Kebaruan penelitian ini terletak pada pemanfaatan media pembelajaran berbasis *Artificial Intelligence* sebagai variabel bebas, penggunaan minat belajar siswa sebagai variabel terikat, serta penerapannya dalam konteks pembelajaran IPA di sekolah dasar. Dengan demikian, peneliti mengangkat penelitian ini dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Canva Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Di SDN 35 Talang Ubi”.

B. Identifikasi Masalah

1. Tuntutan pendidikan abad ke-21 mengharuskan adanya pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran, namun implementasinya di kelas masih belum optimal.
2. Proses pembelajaran IPAS masih cenderung menggunakan metode konvensional yang didominasi ceramah dan buku teks, sehingga kurang variatif dan kurang menarik bagi siswa.

²⁶ Meri Andaria, “Indonesian Science Education Journal” 4, no. 1 (2023): 11–18.

3. Sebagian siswa menunjukkan minat belajar yang rendah, ditandai dengan kurangnya perhatian, partisipasi aktif, dan antusiasme dalam mengikuti pembelajaran IPAS.
4. Kurangnya inovasi dalam penggunaan media pembelajaran menyebabkan pembelajaran belum sepenuhnya sesuai dengan karakteristik peserta didik generasi digital.

C. Batasan Masalah

Penelitian ini dibatasi pada pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis digital menggunakan Canva sebagai variabel bebas terhadap minat belajar siswa sebagai variabel terikat pada mata pelajaran IPAS di SDN 35 Talang Ubi. Media Canva dalam penelitian ini difokuskan pada penggunaannya sebagai sarana penyampaian materi pembelajaran dalam bentuk Game Edukasi Interaktif, Slide Pembelajaran Interaktif, sekaligus sebagai LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik). Minat belajar yang dimaksud dibatasi pada aspek perhatian, ketertarikan, keterlibatan, dan antusiasme siswa selama proses pembelajaran berlangsung..

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas dapat dikemukakan masalah yang dapat di rumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana minat belajar siswa sebelum menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi Canva AI pada mata pelajaran IPAS di kelas IV SDN 35 Talang Ubi?

2. Bagaimana minat belajar siswa sesudah menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi Canva AI pada mata pelajaran IPAS di kelas IV SDN 35 Talang Ubi?
3. Apakah penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi Canva AI berpengaruh secara signifikan terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPAS di kelas IV SDN 35 Talang Ubi?

E. Tujuan Penelitian

1. Mendeskripsikan minat belajar siswa sebelum menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi Canva AI pada mata pelajaran IPAS di kelas IV SDN 35 Talang Ubi.
2. Mendeskripsikan minat belajar siswa sesudah menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi Canva AI pada mata pelajaran IPAS di kelas IV SDN 35 Talang Ubi.
3. Menganalisis pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi Canva AI terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPAS di kelas IV SDN 35 Talang Ubi.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan kajian teoritis dalam bidang pendidikan, khususnya mengenai Pengaruh Penggunaan Media Canva Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Di SDN 35 Talang Ubi.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Pendidik

Memberikan wawasan dan referensi praktis mengenai penerapan pembelajaran berbasis masalah dengan pendekatan kontekstual yang dapat meningkatkan keterlibatan aktif dan minat belajar siswa.

b. Bagi Sekolah

Menjadi masukan dalam pengembangan program pembelajaran inovatif yang relevan dengan Kurikulum Merdeka dan kebutuhan pembelajaran abad 21.

c. Bagi Peneliti Lainnya

Menjadi rujukan untuk penelitian lanjutan terkait pengembangan model pembelajaran kreatif dan penguatan keterampilan berpikir tingkat tinggi di lingkungan pendidikan dasar.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan sebagai perantara dalam menyampaikan pesan atau informasi pembelajaran dari guru kepada peserta didik. Dalam proses pendidikan, penyampaian materi tidak cukup hanya melalui penjelasan lisan, karena setiap siswa memiliki gaya belajar yang berbeda. Oleh karena itu, media hadir sebagai alat bantu yang menjembatani pesan agar dapat diterima dengan lebih jelas, terstruktur, dan bermakna. Media dapat berbentuk alat visual seperti gambar dan poster, alat audiovisual seperti video, maupun media digital interaktif yang mendukung keterlibatan aktif peserta didik dalam pembelajaran.²⁷

Segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan merangsang pikiran, perasaan, perhatian, serta kemauan peserta didik sehingga mampu mendorong terjadinya proses belajar. Pengertian ini menunjukkan bahwa media tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu penyampaian materi secara visual, tetapi juga sebagai sarana yang memiliki daya rangsang terhadap aspek kognitif, afektif, dan psikomotor siswa. Dengan kata lain, media pembelajaran berperan

²⁷ Eka Yusnaldi, Ayu Sania Sihotang, Ika Husnul Rizqi, Nia Anggraini & Yesi Wulandari, *Peran Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)*, PEMA: Jurnal Peran Media Pembelajaran, Vol. 5 No. 1, 2025, hlm. 80–89

dalam mengaktifkan proses mental peserta didik, seperti berpikir, memahami, mengingat, hingga menumbuhkan minat dan motivasi belajar. Apabila media digunakan secara tepat dan sesuai dengan karakteristik siswa, maka media tersebut dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna, interaktif, serta mampu meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran.²⁸

Media dalam arti luas meliputi manusia, materi, atau kejadian yang dapat membangun kondisi sehingga memungkinkan peserta didik memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Definisi ini memperluas makna media pembelajaran, tidak hanya terbatas pada alat atau benda fisik seperti gambar dan alat peraga, tetapi juga mencakup peran guru, bahan ajar, serta situasi atau peristiwa yang dirancang untuk mendukung proses belajar. Dalam pengertian tersebut, guru dipandang sebagai bagian dari media karena berperan menyampaikan dan memfasilitasi pembelajaran, buku teks sebagai sumber informasi yang sistematis, serta lingkungan belajar sebagai konteks yang membentuk pengalaman siswa. Dengan demikian, media pembelajaran dipahami sebagai segala unsur yang secara sengaja dimanfaatkan untuk menciptakan kondisi belajar yang efektif dan kondusif.²⁹

Pendapat lain menyatakan bahwa media dalam arti luas meliputi manusia, materi, atau kejadian yang dapat membangun kondisi sehingga

²⁸Azhar Arsyad *Media Pembelajaran* Jakarta: Rajawali Pers, 2017, hlm. 3–10

²⁹Rambe, J. A., & Erika,. *The use of learning media to improve student learning outcomes at elementary schools. Alacrity: Journal of Education Research*, 5(1) 2025, hlm 1–10.

memungkinkan peserta didik memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Definisi ini memperluas makna media pembelajaran, tidak hanya terbatas pada alat atau benda fisik seperti gambar dan alat peraga, tetapi juga mencakup peran guru, bahan ajar, serta situasi atau peristiwa yang dirancang untuk mendukung proses belajar. Dalam pengertian tersebut, guru dipandang sebagai bagian dari media karena berperan menyampaikan dan memfasilitasi pembelajaran, buku teks sebagai sumber informasi yang sistematis, serta lingkungan belajar sebagai konteks yang membentuk pengalaman siswa. Dengan demikian, media pembelajaran dipahami sebagai segala unsur yang secara sengaja dimanfaatkan untuk menciptakan kondisi belajar yang efektif dan kondusif.³⁰

Media berfungsi membantu memperjelas materi yang disampaikan sehingga lebih mudah dipahami oleh siswa. Banyak konsep pembelajaran, terutama pada jenjang sekolah dasar, masih bersifat abstrak dan sulit dipahami apabila hanya dijelaskan secara verbal. Dengan menggunakan media, konsep tersebut dapat divisualisasikan menjadi lebih konkret. Misalnya, penggunaan gambar, diagram, atau animasi dapat membantu siswa memahami proses terjadinya suatu peristiwa secara lebih nyata. Dengan demikian, media berperan dalam mengurangi kesalahpahaman dan meningkatkan daya serap siswa

³⁰Rambe, J. A., & Erika,. *The use of learning media to improve student learning outcomes at elementary schools. Alacrity: Journal of Education Research*, 5(1) 2025, hlm 1–10.

terhadap materi yang dipelajari. Dalam proses belajar mengajar adalah untuk memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis. Dengan adanya media, konsep yang abstrak dapat dibuat lebih konkret sehingga memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran. Media juga membantu mengurangi kejenuhan dan meningkatkan perhatian siswa selama pembelajaran berlangsung³¹.

Media pembelajaran berfungsi untuk meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa. Media yang menarik, seperti gambar, video, atau presentasi interaktif, mampu menumbuhkan rasa ingin tahu dan partisipasi aktif siswa. Hal ini sangat penting terutama pada jenjang sekolah dasar yang membutuhkan pembelajaran yang variatif dan menyenangkan. Media juga berperan dalam mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan pengalaman siswa. Misalnya, melalui video atau simulasi digital, siswa dapat mempelajari peristiwa atau objek yang sulit dihadirkan secara langsung di kelas. Dengan demikian, pengalaman belajar siswa menjadi lebih luas dan bermakna.

Dalam konteks sekolah dasar, media pembelajaran memiliki peran yang sangat strategis dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Siswa SD berada pada tahap perkembangan operasional konkret, sehingga membutuhkan media yang dapat membantu mereka memahami konsep melalui visualisasi dan pengalaman langsung. Penggunaan media yang

³¹ Fire Digo Suntoyangin, Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Siswa Sekolah Dasar, Jurnal Media Akademik (JMA), Vol.4 No.1,2026

tepat dapat menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan. Guru tidak lagi menjadi satu-satunya sumber informasi, melainkan sebagai fasilitator yang memanfaatkan media untuk mendorong interaksi dan eksplorasi siswa.

Berbagai pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan segala bentuk perantara, baik berupa alat, manusia, materi, kejadian, maupun sistem dan teknologi, yang digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran dari guru kepada peserta didik secara efektif. Media tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai sarana komunikasi yang mampu merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga mendorong terjadinya proses belajar yang aktif dan bermakna. Media membantu mengonkretkan konsep yang abstrak, mengurangi verbalisme, meningkatkan motivasi dan minat belajar, serta mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan pengalaman belajar. Dalam konteks sekolah dasar, penggunaan media yang tepat menjadi sangat strategis karena mampu menyesuaikan dengan tahap perkembangan operasional konkret siswa, sehingga pembelajaran menjadi lebih interaktif, menyenangkan, dan berkualitas

2. Canva AI Sebagai Media Pembelajaran

1) Pengertian Canva

Canva merupakan platform desain grafis berbasis digital yang memungkinkan pengguna untuk membuat berbagai produk

visual secara mudah dan cepat. Platform ini menyediakan beragam template yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan, termasuk untuk kepentingan pendidikan. Canva dapat diakses secara daring melalui komputer maupun perangkat seluler, sehingga memudahkan guru dan siswa dalam menggunakannya. Canva dirancang dengan antarmuka yang sederhana dan ramah pengguna (*user friendly*), sehingga tidak memerlukan kemampuan desain profesional. Melalui sistem drag and drop, pengguna dapat menambahkan teks, gambar, elemen grafis, maupun video sesuai kebutuhan pembelajaran. Hal ini menjadikan Canva sebagai salah satu media digital yang praktis digunakan di lingkungan sekolah.³²

Dalam konteks pendidikan, Canva tidak hanya dimanfaatkan untuk membuat poster atau presentasi sederhana, tetapi juga berperan sebagai sarana untuk menyusun bahan ajar yang lebih interaktif dan variatif. Guru dapat menggunakan berbagai template pembelajaran yang telah tersedia, seperti presentasi kelas yang menarik, infografis untuk merangkum materi secara visual, lembar kerja peserta didik (LKPD) yang dirancang kreatif, hingga video pembelajaran yang dilengkapi animasi dan elemen grafis. Pemanfaatan fitur-fitur tersebut memungkinkan guru menyajikan materi secara lebih sistematis, komunikatif,

³²Davis, "How Canva Became a Global Design Platform." *The Guardian*, May 12, 2023

dan sesuai dengan karakteristik siswa. Dengan demikian, Canva menjadi media digital yang mendukung terciptanya pembelajaran yang lebih aktif, inovatif, dan mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar.³³

Canva juga menyediakan fitur kolaborasi yang memungkinkan beberapa pengguna untuk bekerja dalam satu desain secara bersamaan melalui sistem daring. Fitur ini memudahkan guru dan siswa untuk saling berbagi ide, memberikan masukan, serta menyunting hasil pekerjaan secara real time tanpa harus berada di tempat yang sama. Dalam konteks pembelajaran, fasilitas kolaboratif ini sangat mendukung penerapan model pembelajaran berbasis kerja kelompok maupun proyek. Siswa dapat berdiskusi, membagi tugas, dan menyusun hasil kerja secara bersama-sama dalam satu media yang terintegrasi.

Dengan demikian, fitur kolaborasi pada Canva tidak hanya meningkatkan efisiensi kerja, tetapi juga melatih keterampilan komunikasi, kerja sama, dan tanggung jawab peserta didik dalam proses belajar. Dengan demikian, Canva dapat dipahami sebagai platform desain grafis digital yang menyediakan

³³samsidar. "Implementation of Digital Learning Media in Increasing Elementary School Students' Interest in Learning: A Literature Review." *Ludi Litterarri* 1, no. 4 (2025): 22–31.

berbagai template dan alat kreatif untuk mendukung proses pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan inovatif

2) Fitur Canva AI

Perkembangan teknologi pada Canva menghadirkan fitur berbasis kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence*) yang dikenal sebagai Canva AI. Fitur ini dirancang untuk membantu pengguna menghasilkan desain secara lebih cepat, efisien, dan kreatif tanpa memerlukan keterampilan desain yang kompleks. Dengan dukungan teknologi AI, pengguna cukup memasukkan perintah atau ide dasar, kemudian sistem akan secara otomatis menyusun tata letak, memilih elemen visual, serta menyesuaikan desain sesuai kebutuhan. Dalam konteks pembelajaran, keberadaan Canva AI sangat membantu guru dalam menyiapkan materi ajar yang menarik dalam waktu yang relatif singkat. Selain meningkatkan efisiensi, fitur ini juga mendorong inovasi dalam penyajian materi sehingga proses belajar menjadi lebih variatif dan sesuai dengan perkembangan teknologi pendidikan.³⁴

Salah satu fitur unggulan dari Canva AI adalah *Magic Design*, yaitu fitur yang mampu menghasilkan rancangan desain secara otomatis berdasarkan teks atau gambar yang diunggah

³⁴ Tita Puspitasari. "Pemanfaatan Teknologi Artificial Intelligence pada Platform Canva dalam Transformasi Media Pembelajaran bagi Guru Sekolah Dasar." *JISPE Journal of Islamic Primary Education* 6, no. 02 (2025) hlm.271–281

oleh pengguna. Melalui fitur ini, sistem akan menganalisis konten yang dimasukkan kemudian menyajikan beberapa pilihan tata letak, kombinasi warna, serta elemen visual yang sesuai. Bagi guru, keberadaan *Magic Design* sangat membantu dalam menyusun presentasi atau materi ajar tanpa harus memulai dari nol, sehingga waktu persiapan pembelajaran menjadi lebih efisien. Selain itu, desain yang dihasilkan tetap terlihat profesional dan menarik, sehingga dapat meningkatkan kualitas penyajian materi serta menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran.³⁵

Fitur *Text to Image* pada Canva memungkinkan pengguna mengubah deskripsi teks menjadi gambar visual secara otomatis dengan bantuan teknologi kecerdasan buatan. Pengguna cukup menuliskan gambaran atau konsep yang diinginkan, kemudian sistem akan menghasilkan ilustrasi sesuai dengan deskripsi tersebut. Dalam konteks pembelajaran, fitur ini sangat bermanfaat untuk memvisualisasikan konsep yang sulit digambarkan secara manual, seperti proses alam, peristiwa sejarah, atau situasi sosial tertentu. Dengan adanya visualisasi yang relevan dan menarik, siswa dapat lebih mudah memahami materi yang bersifat abstrak. Oleh karena itu, *Text to Image*

³⁵Maulida, Rusyda, dan Tita Puspitasari. "Pemanfaatan Teknologi Artificial Intelligence pada Platform Canva dalam Transformasi Media Pembelajaran bagi Guru Sekolah Dasar." *JISPE Journal of Islamic Primary Education* 6, no. 2 (2025): hlm. 271–281.

berperan dalam memperkaya media pembelajaran sekaligus meningkatkan daya tarik dan efektivitas penyampaian materi di kelas.

Canva menyediakan fitur *AI Presentation Generator* yang mampu menyusun rancangan presentasi secara otomatis berdasarkan topik atau kata kunci yang dimasukkan oleh pengguna. Sistem akan menghasilkan struktur slide yang terorganisir, lengkap dengan judul, poin-poin materi, serta tata letak visual yang menarik. Fitur ini sangat membantu guru dalam menghemat waktu dan tenaga ketika menyiapkan bahan ajar, terutama saat harus menyusun materi dalam waktu terbatas. Dengan bantuan teknologi ini, presentasi yang dihasilkan tetap sistematis, komunikatif, dan relevan dengan tujuan pembelajaran, sehingga dapat mendukung proses penyampaian materi yang lebih efektif dan profesional.

Selain fitur-fitur tersebut, Canva melalui Canva AI juga menyediakan *Background Remover* yang memungkinkan pengguna menghapus latar belakang gambar secara otomatis sehingga objek utama dapat ditampilkan lebih jelas dan fokus. Fitur ini sangat membantu guru dalam menyusun materi visual yang rapi dan profesional tanpa memerlukan aplikasi tambahan. Selain itu, tersedia berbagai template interaktif yang dapat dimanfaatkan untuk membuat bahan ajar, kuis, presentasi

dinamis, maupun lembar kerja digital yang menarik. Keberagaman template ini memberikan fleksibilitas bagi guru untuk menyesuaikan desain dengan karakteristik materi dan kebutuhan siswa. Dengan demikian, fitur-fitur tersebut mendukung terciptanya pembelajaran yang lebih kreatif, inovatif, serta adaptif terhadap perkembangan teknologi dan gaya belajar peserta didik

3) Keunggulan Canva AI dalam Pembelajaran

Keunggulan utama dari Canva AI dalam pembelajaran adalah kemampuannya menghasilkan tampilan visual yang menarik, komunikatif, dan profesional. Desain yang tersusun rapi, pemilihan warna yang harmonis, serta penggunaan elemen grafis yang relevan mampu meningkatkan daya tarik materi pembelajaran. Tampilan visual yang menarik tidak hanya membuat materi terlihat lebih estetik, tetapi juga membantu siswa lebih fokus dan tertarik untuk memperhatikan isi pelajaran. Dengan visualisasi yang baik, pesan pembelajaran dapat tersampaikan secara lebih jelas dan mudah dipahami.³⁶

Canva AI juga mampu meningkatkan perhatian siswa melalui penyajian materi yang tidak monoton. Integrasi elemen visual, animasi sederhana, ikon, serta tata letak yang dinamis

³⁶ Ruslan, Arief, Yori Pusparani, dan Wahyu Arnisa. "Leveraging AI-Based Visual Learning Media to Enhance Elementary Students' Motivation." *ICCD Journal* 7, no. 1 (2025), hlm.88–97.

menjadikan materi pembelajaran lebih hidup dan variatif. Pembelajaran yang sebelumnya hanya berbentuk teks panjang dapat diubah menjadi presentasi visual yang interaktif dan menyenangkan. Hal ini sangat penting terutama pada jenjang sekolah dasar, di mana siswa cenderung cepat merasa bosan apabila pembelajaran disampaikan secara konvensional tanpa variasi media.

Keunggulan lainnya adalah kemampuannya dalam mendukung kreativitas guru dan siswa. Guru dapat berinovasi dalam merancang bahan ajar yang lebih menarik dan sesuai dengan karakteristik materi, sementara siswa dapat dilibatkan secara aktif melalui tugas proyek berbasis desain visual, seperti membuat poster, infografis, atau presentasi hasil diskusi. Kegiatan tersebut tidak hanya meningkatkan pemahaman materi, tetapi juga melatih keterampilan berpikir kreatif, komunikasi, serta kerja sama dalam kelompok.

Dari segi kemudahan penggunaan, Canva berbasis AI sangat mudah dioperasikan bahkan oleh guru dan siswa sekolah dasar. Antarmuka yang sederhana serta fitur otomatis membantu pengguna yang belum memiliki keterampilan desain tetap mampu menghasilkan karya yang menarik dan berkualitas. Proses pembuatan desain menjadi lebih cepat dan efisien karena

sistem telah menyediakan template dan rekomendasi tata letak secara otomatis.

Berbagai kemudahan dan keunggulan tersebut, Canva AI menjadi salah satu media pembelajaran digital yang efektif dalam meningkatkan kualitas proses belajar mengajar. Pemanfaatannya tidak hanya memperkaya variasi penyajian materi, tetapi juga mendorong keterlibatan aktif, kreativitas, serta motivasi belajar siswa. Oleh karena itu, penggunaan Canva AI dapat menjadi alternatif inovatif dalam mendukung pembelajaran yang lebih modern, interaktif, dan sesuai dengan perkembangan teknologi pendidikan saat ini.

4) Canva AI dalam Konteks Pembelajaran IPAS

Satu keunggulan utama dari Canva AI dalam pembelajaran adalah kemampuannya menghasilkan tampilan visual yang menarik, komunikatif, dan profesional. Desain yang tersusun rapi, pemilihan warna yang harmonis, serta penggunaan elemen grafis yang relevan mampu meningkatkan daya tarik materi pembelajaran. Tampilan visual yang menarik tidak hanya membuat materi terlihat lebih estetik, tetapi juga membantu siswa lebih fokus dan tertarik untuk memperhatikan isi

pelajaran. Dengan visualisasi yang baik, pesan pembelajaran dapat tersampaikan secara lebih jelas dan mudah dipahami.³⁷

Canva AI juga mampu meningkatkan perhatian siswa melalui penyajian materi yang tidak monoton. Integrasi elemen visual, animasi sederhana, ikon, serta tata letak yang dinamis menjadikan materi pembelajaran lebih hidup dan variatif. Pembelajaran yang sebelumnya hanya berbentuk teks panjang dapat diubah menjadi presentasi visual yang interaktif dan menyenangkan. Hal ini sangat penting terutama pada jenjang sekolah dasar, di mana siswa cenderung cepat merasa bosan apabila pembelajaran disampaikan secara konvensional tanpa variasi media.

Keunggulan lainnya adalah kemampuannya dalam mendukung kreativitas guru dan siswa. Guru dapat berinovasi dalam merancang bahan ajar yang lebih menarik dan sesuai dengan karakteristik materi, sementara siswa dapat dilibatkan secara aktif melalui tugas proyek berbasis desain visual, seperti membuat poster, infografis, atau presentasi hasil diskusi. Kegiatan tersebut tidak hanya meningkatkan pemahaman materi, tetapi juga melatih keterampilan berpikir kreatif, komunikasi, serta kerja sama dalam kelompok.

³⁷Samsidar. "Implementation of Digital Learning Media in Increasing Elementary School Students' Interest in Learning: A Literature Review." *Ludi Litterarri* 1, no. 4 (2025): hlm.22–31.

Dari segi kemudahan penggunaan, Canva berbasis AI sangat mudah dioperasikan bahkan oleh guru dan siswa sekolah dasar. Antarmuka yang sederhana serta fitur otomatis membantu pengguna yang belum memiliki keterampilan desain tetap mampu menghasilkan karya yang menarik dan berkualitas. Proses pembuatan desain menjadi lebih cepat dan efisien karena sistem telah menyediakan template dan rekomendasi tata letak secara otomatis.

Berbagai kemudahan dan keunggulan tersebut, Canva AI menjadi salah satu media pembelajaran digital yang efektif dalam meningkatkan kualitas proses belajar mengajar. Pemanfaatannya tidak hanya memperkaya variasi penyajian materi, tetapi juga mendorong keterlibatan aktif, kreativitas, serta motivasi belajar siswa. Oleh karena itu, penggunaan Canva AI dapat menjadi alternatif inovatif dalam mendukung pembelajaran yang lebih modern, interaktif, dan sesuai dengan perkembangan teknologi pendidikan saat ini.

3. Minat Belajar

1) Pengertian Minat Belajar

Hilgart memberi rumusan mengenai minat yaitu sebagai berikut: *"Interest is persisting tendency to pay attention to and enjoy some activity or content"*. Minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa

kegiatan. Kegiatan yang diminati seseorang, diperhatikan terus-menerus yang disertai dengan rasa senang. Maka berbeda dengan perhatian karena perhatian sifatnya sementara atau tidak dalam waktu yang lama dan belum tentu diikuti dengan perasaan senang, sedangkan minat selalu diikuti dengan perasaan senang dan dari situ diperoleh kepuasan. Minat yang besar pengaruhnya terhadap belajar, karena bila bahan pelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minat 24 siswa, siswa tidak akan belajar dengan sebaik-baiknya, karena tidak ada daya tarik bagi dirinya. Ia malu-malu untuk belajar, ia tidak memperoleh kepuasan dari pelajaran tersebut.³⁸

Minat belajar merupakan salah satu faktor psikologis internal yang berperan penting dalam menentukan keberhasilan proses pembelajaran. Minat belajar dapat diartikan sebagai kecenderungan individu untuk merasa senang dan tertarik terhadap suatu aktivitas belajar sehingga mendorong dirinya untuk terlibat secara aktif tanpa adanya paksaan dari pihak lain. Slameto menjelaskan bahwa minat merupakan rasa suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, yang ditunjukkan melalui perhatian dan keterlibatan seseorang terhadap aktivitas tersebut. Dengan demikian, minat belajar tidak hanya bersifat

³⁸Slameto, Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya, (Jakarta: Rineka Cipta,2013), h.57

emosional, tetapi juga tercermin dalam sikap dan perilaku siswa selama mengikuti proses pembelajaran.³⁹

Bahan pelajaran yang menarik minat belajar siswa, lebih mudah dipelajari dan disimpan karena minat menambah kegiatan belajar. Jika terdapat siswa yang kurang berminat dalam belajar dapatlah diusahakan agar dia mempunyai minat yang sangat besar yaitu dengan cara menjelaskan hal-hal yang menarik dan berguna bagi kehidupan serta hal-hal yang berhubungan dengan cita-cita serta kaitannya dengan bahan pelajaran yang dipelajari itu.

Mengembangkan minat terhadap sesuatu pada dasarnya merupakan membantu siswa untuk melihat bagaimana hubungan antara materi yang diharapkan untuk dipelajarinya dengan dirinya sendiri sebagai individu. Proses ini berarti menunjukkan pada siswa bagaimana pengetahuan atau kecakapan tertentu mempengaruhi dirinya, melayani tujuan-tujuannya, memuaskan kebutuhan-kebutuhannya. Jika peserta didik menyadari bahwa belajar merupakan alat untuk mencapai beberapa tujuan yang dianggapnya sangat penting, dan bila siswa melihat bahwa hasil dari pengalaman belajarnya akan membawa kemajuan bagi

³⁹Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*, Jakarta: Rineka Cipta, 2015, h. 180–181

dirinya, kemungkinan besar dia akan berminat dan termotivasi untuk mempelajarinya.

2) Sebab-sebab timbulnya minat belajar

Minat pada dasarnya timbul didahului oleh suatu pengalaman disamping adanya rangsangan-rangsangan dari suatu obyek (pelajaran) yang ada kaitannya dengan kebutuhan dirinya. Sehubungan dengan proses meningkatkan minat belajar ini, seperti apa yang dikatakan oleh Leater D. Croph bahwa guru di hadapkan terutama dengan penemuan yang diperoleh sesudahnya pada suatu tingkat belajar, sehingga akan dapat merencanakan pelajarannya untuk menentukan tingkat perbedaan perhatian-perhatian yang timbul dari pengalaman-pengalaman. Adapun sebab-sebab yang menimbulkan minat belajar adalah sebagai berikut:

a) Perasaan senang dan ketertarikan

Perasaan senang menjadi indikator utama dalam minat belajar karena mencerminkan respons afektif positif siswa terhadap kegiatan pembelajaran. Siswa yang memiliki perasaan senang terhadap pelajaran tertentu cenderung lebih antusias, tidak mudah bosan, serta memiliki kesiapan mental untuk menerima materi pembelajaran. Djaali menyatakan bahwa perasaan senang dalam belajar akan menimbulkan ketertarikan dan mendorong siswa untuk memberikan

perhatian yang lebih besar terhadap materi yang dipelajari. Ketertarikan ini menjadi dasar munculnya motivasi intrinsik yang membuat siswa ingin mengetahui dan memahami materi secara lebih mendalam.⁴⁰

b) Perhatian

Selain perasaan senang dan ketertarikan, perhatian merupakan indikator penting dalam minat belajar yang berkaitan dengan aspek kognitif siswa. Perhatian menunjukkan pemusatan pikiran dan konsentrasi siswa terhadap materi pelajaran yang sedang dipelajari. Menurut Syah, siswa yang memiliki minat belajar tinggi akan menunjukkan perhatian yang kuat, ditandai dengan fokus saat pembelajaran berlangsung dan kemampuan mengabaikan gangguan yang tidak relevan. Perhatian ini memungkinkan siswa untuk memproses informasi secara lebih efektif sehingga berdampak positif pada pemahaman dan hasil belajar.⁴¹

c) Keterlibatan aktif

Keterlibatan aktif merupakan wujud nyata dari minat belajar yang tercermin dalam perilaku siswa selama proses pembelajaran. Keterlibatan aktif meliputi partisipasi siswa

⁴⁰Djaali, *Psikologi Pendidikan*, Jakarta: Bumi Aksara, 2014, h 121–122.

⁴¹Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2017, h.151–152

dalam bertanya, berdiskusi, mengemukakan pendapat, serta mengerjakan tugas yang diberikan. Crow dan Crow menegaskan bahwa minat yang tinggi akan mendorong individu untuk terlibat secara langsung dalam aktivitas yang diminatinya. Oleh karena itu, keterlibatan aktif menjadi indikator perilaku yang memperkuat keberadaan minat belajar sebagai konstruk yang mencakup aspek afektif, kognitif, dan psikomotorik.⁴²

4. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan mata pelajaran dalam Kurikulum Merdeka yang menggabungkan konsep-konsep ilmu pengetahuan alam (IPA) dan ilmu pengetahuan sosial (IPS) ke dalam satu kesatuan pembelajaran. Integrasi kedua bidang ilmu tersebut bertujuan agar peserta didik memperoleh pemahaman yang menyeluruh terhadap berbagai fenomena alam maupun sosial yang terjadi di lingkungan sekitarnya.⁴³ Dengan demikian, peserta didik diharapkan mampu mengaitkan pengetahuan yang dipelajari dengan kehidupan sehari-hari. Selain menguasai konsep-konsep dasar, pembelajaran IPAS juga diarahkan untuk mengembangkan kemampuan

⁴² L. D. Crow & A. Crow, *Educational Psychology*, New York: American Book Company, 1984, h. 215–216

⁴³ Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah, “Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (IPAS): CP Dan ATP SD-SMA” (Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah, 2025), <https://guru.kemendikdasmen.go.id/kurikulum/referensi-penerapan/capaian-pembelajaran/sd-sma/ilmu-pengetahuan-alam-dan-sosial-ipas/>.

berpikir kritis, menyelesaikan permasalahan, melakukan penyelidikan, serta mengambil keputusan berdasarkan fakta dan bukti yang diperoleh.

Pada jenjang Sekolah Dasar, khususnya kelas IV yang termasuk dalam Fase B Kurikulum Merdeka, pembelajaran IPAS dirancang untuk memperkuat pemahaman konsep sekaligus mengembangkan keterampilan proses peserta didik. Pelaksanaan pembelajaran tidak hanya berorientasi pada penguasaan materi, tetapi juga memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk melakukan pengamatan, mengajukan pertanyaan, melaksanakan penyelidikan sederhana, mengolah informasi, menarik kesimpulan, serta mengomunikasikan hasil temuannya.⁴⁴ Melalui pendekatan tersebut, peserta didik diharapkan menjadi individu yang aktif, kreatif, memiliki kemampuan bernalar kritis, serta mampu menghubungkan pengetahuan yang diperoleh dengan kondisi lingkungan di sekitarnya.

Mengacu pada Capaian Pembelajaran (CP) Fase B, ruang lingkup materi IPAS di kelas IV meliputi berbagai topik, seperti hubungan antara bentuk dan fungsi bagian tubuh manusia, siklus hidup makhluk hidup, pelestarian sumber daya alam, perubahan wujud zat, sumber dan transformasi energi, gaya beserta

⁴⁴ Kurikulum Badan Standar dan Asesmen Pendidikan, *Panduan Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (IPAS): Fase B Dan C* (Jakarta: Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah, 2025), <https://kurikulum.kemendikdasmen.go.id/file/panduan/dokumen/7>. Final Panduan Mata Pelajaran IPAS_03_10_2025_Revisi 4.pdf.

pengaruhnya terhadap benda, siklus air, peran individu dalam kehidupan bermasyarakat, keberagaman budaya, penggunaan peta, sejarah lingkungan sekitar, hingga pengelolaan keuangan sederhana. Keseluruhan materi tersebut disusun secara kontekstual agar peserta didik mampu memahami keterkaitan antara konsep-konsep ilmiah dengan berbagai peristiwa yang dijumpai dalam kehidupan sehari-hari.⁴⁵

Dalam penerapannya, pembelajaran IPAS di kelas IV memanfaatkan berbagai model, metode, dan media pembelajaran yang berpusat pada peserta didik. Guru berperan sebagai fasilitator yang merancang pengalaman belajar bermakna melalui kegiatan observasi, eksperimen, diskusi, maupun proyek pembelajaran, serta memanfaatkan media pembelajaran berbasis digital. Salah satu media yang dapat digunakan adalah Canva AI, yang mampu menyajikan materi pembelajaran secara lebih menarik, interaktif, dan komunikatif. Pemanfaatan media tersebut dapat meningkatkan perhatian, ketertarikan, dan minat belajar peserta didik sehingga proses pembelajaran berlangsung lebih efektif dan bermakna.

⁴⁵ Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah, “Capaian Pembelajaran (CP) Dan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP): Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (IPAS) Fase B” (Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah, 2025), <https://guru.kemendikdasmen.go.id/kurikulum/referensi-penerapan/capaian-pembelajaran/sd-sma/ilmu-pengetahuan-alam-dan-sosial-ipas/fase-b/>.

B. Penelitian Relevan

Pada penelitian ini dikemukakan beberapa penelitian sebelumnya sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Suci Safitri, Abdul Rahman, Nuraini, Zulnuraini, dan Andi Nur Isnayanti yang dipublikasikan dalam *Academia Open*, Vol. 11 No. 1 Tahun 2026 dengan judul “*Canva Interactive Media Increases Elementary Students Learning Interest: Media Interaktif Canva Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar*” bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Canva terhadap minat belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran IPAS di SD Inpres Perumnas Palu. Penelitian tersebut menerapkan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen melalui desain *Control Group Pretest-Posttest Design*. Berdasarkan hasil analisis data menggunakan SPSS, rata-rata skor minat belajar siswa sebelum perlakuan pada kelas eksperimen tercatat sebesar 18,95, sedangkan kelas kontrol memperoleh rata-rata sebesar 16,83. Setelah penerapan media pembelajaran interaktif berbasis Canva, rata-rata skor minat belajar pada kelas eksperimen meningkat menjadi 28,95, sementara kelas kontrol hanya mengalami peningkatan hingga 25,87. Hasil pengujian hipotesis menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,001 ($<0,05$), sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima, yang mengindikasikan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Canva memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan minat

belajar siswa. Temuan tersebut juga menunjukkan bahwa pemanfaatan media Canva mampu menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, serta mendorong keterlibatan siswa secara lebih aktif selama pembelajaran IPAS berlangsung. Penelitian ini berfokus pada pengaruh media pembelajaran interaktif Canva terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPAS di kelas IV sekolah dasar.⁴⁶ Relevansinya dengan penelitian yang penulis lakukan terletak pada kesamaan penggunaan media pembelajaran berbasis Canva, penerapan pendekatan kuantitatif, serta pengkajian variabel minat belajar siswa dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar. Adapun perbedaannya terdapat pada jenis media yang digunakan, yakni penelitian tersebut memanfaatkan Canva interaktif, sedangkan penelitian yang penulis lakukan menggunakan Canva AI sebagai media pembelajaran. Selain itu, lokasi penelitian juga berbeda, yaitu penelitian terdahulu dilaksanakan di SD Inpres Perumnas Palu, sedangkan penelitian penulis dilaksanakan di SDN 35 Talang Ubi dengan judul Pengaruh Media Canva AI terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SDN 35 Talang Ubi.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Salsabila Nakia Paputungan, Mukhlisulfatih Latief, Huzaima Mas'ud, Sitti Suhada, Nikmasari Pakaya, dan Bait Syaiful Rijal yang dipublikasikan dalam *Bitnet: Jurnal*

⁴⁶ Suci Safitri et al., "Canva Interactive Media Increases Elementary Students Learning Interest: Media Interaktif Canva Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar," *Academia Open* 11, no. 1 (2026).

Pendidikan Teknologi Informasi, Vol. 10 No. 3 Tahun 2025 dengan judul “*Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Canva AI pada Materi Sistem Komputer Kelas VIII terhadap Minat Belajar Siswa di MTs Negeri 1 Kota Gorontalo*” bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis Canva AI terhadap minat belajar siswa. Penelitian tersebut menerapkan pendekatan kuantitatif melalui metode *quasi experimental* dengan desain *Nonequivalent Control Group Design*. Berdasarkan hasil analisis data menggunakan SPSS, instrumen penelitian dinyatakan memenuhi kriteria validitas dengan nilai *r hitung* lebih besar dari 0,361 serta memiliki tingkat reliabilitas yang baik yang ditunjukkan oleh nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,848. Selanjutnya, hasil uji *Paired Sample T-Test* menunjukkan nilai signifikansi (*Sig.2-tailed*) sebesar 0,001 ($<0,05$), yang mengindikasikan adanya peningkatan minat belajar siswa setelah diterapkannya media pembelajaran berbasis Canva AI. Temuan tersebut diperkuat oleh hasil uji *Independent Sample T-Test* yang juga menghasilkan nilai signifikansi sebesar 0,001 ($<0,05$), sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara minat belajar siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan Canva AI dengan siswa yang belajar tanpa memanfaatkan media tersebut. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran berbasis Canva AI terbukti memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan minat belajar siswa. Penelitian ini berfokus pada penerapan media

pembelajaran berbasis Canva AI untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Informatika di tingkat MTs.⁴⁷ Adapun penelitian yang penulis lakukan memiliki kesamaan dalam penggunaan media Canva AI, penerapan pendekatan kuantitatif, serta pengkajian variabel minat belajar siswa. Sementara itu, perbedaannya terletak pada mata pelajaran yang diteliti, jenjang pendidikan, dan lokasi penelitian, karena penelitian yang penulis lakukan difokuskan pada mata pelajaran IPAS bagi siswa kelas IV di SDN 35 Talang Ubi.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Nadia Endah Widianingrum dan Urip Muhayat Wiji Wahyudi, yang dipublikasikan dalam *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, Vol. 11 No. 3 Tahun 2025 dengan judul “Pengembangan Media Interaktif ABAYA (Ayo Belajar Budaya) Berbasis Canva untuk Meningkatkan Minat Belajar IPAS Siswa SDN 2 Padokan Bantul” bertujuan mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis Canva yang memenuhi kriteria kelayakan, kepraktisan, dan efektivitas dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPAS. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)* dengan model pengembangan *ADDIE*. Berdasarkan hasil penelitian, media yang dikembangkan memperoleh tingkat kepraktisan yang sangat tinggi, yang ditunjukkan oleh persentase respons siswa sebesar 89% dan respons guru sebesar

⁴⁷ Salsabila Nakia Paputungan et al., “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Canva AI Pada Materi Sistem Komputer Kelas VIII Terhadap Minat Belajar Siswa Di MTs Negeri 1 Kota Gorontalo,” *Bitnet: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi* 10, no. 3 (2025).

97%. Analisis data menggunakan SPSS melalui uji *Paired Sample T-Test* menghasilkan nilai signifikansi sebesar 0,000 ($<0,05$), sehingga menunjukkan adanya peningkatan minat belajar siswa yang signifikan setelah penerapan media ABAYA berbasis Canva. Temuan tersebut diperkuat oleh hasil angket yang memperlihatkan peningkatan minat belajar siswa dari 68,4% sebelum penggunaan media menjadi 86% setelah media diterapkan dalam proses pembelajaran. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Canva efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPAS. Penelitian ini berfokus pada pengembangan media Canva sebagai sarana untuk meningkatkan minat belajar IPAS pada siswa sekolah dasar.⁴⁸ Adapun penelitian yang penulis lakukan memiliki kesamaan dalam penggunaan media Canva, pengkajian variabel minat belajar, serta fokus pada mata pelajaran IPAS. Perbedaannya terletak pada jenis penelitian yang digunakan, karena penelitian tersebut menerapkan metode pengembangan (*R&D*), sedangkan penelitian yang penulis lakukan menggunakan pendekatan kuantitatif untuk menguji pengaruh penggunaan Canva AI terhadap minat belajar siswa kelas IV di SDN 35 Talang Ubi.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Lisa Umi Nurjanah, Moh. Sutomo, Mu'alimin, dan Halil Yavuz Ezginci yang dipublikasikan dalam *Al-*

⁴⁸ Nadia Endah Widianingrum and Urip Muhayat Wiji Wahyudi, "Pengembangan Media Interaktif ABAYA (Ayo Belajar Budaya) Berbasis Canva Untuk Meningkatkan Minat Belajar IPAS Siswa SDN 2 Padakan Bantul," *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang* 11, no. 3 (2025).

Adzka: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Vol. 15 No. 2 Tahun 2025 dengan judul “*Enhancing Elementary Students' Learning Interest Through AI-Driven Canva Learning Tools: Evidence from a Pre-Experimental Study*” bertujuan untuk menganalisis efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis AI-Driven Canva dalam meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar. Penelitian tersebut menggunakan pendekatan kuantitatif dengan *desain One Group Pretest-Posttest*. Berdasarkan hasil analisis data menggunakan SPSS, diperoleh nilai rata-rata *pretest* sebesar 44,08 dengan *standar deviasi* 8,37, sedangkan rata-rata nilai *posttest* meningkat menjadi 81,84 dengan standar deviasi 6,26. Hasil *uji Paired Sample T-Test* menunjukkan nilai $t(24) = -15,611$ dengan nilai $p < 0,001$, yang mengindikasikan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis AI-Driven Canva memberikan peningkatan minat belajar yang sangat signifikan. Selain itu, hasil analisis juga menunjukkan nilai *effect size (Cohen's d)* sebesar 3,12, yang menandakan bahwa penerapan Canva berbasis AI memberikan pengaruh yang sangat besar terhadap peningkatan minat belajar siswa. Penelitian ini berfokus pada efektivitas media pembelajaran AI-Driven Canva dalam meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar. Adapun penelitian yang penulis lakukan memiliki persamaan pada penggunaan media Canva berbasis AI, pengkajian variabel minat belajar, serta pelaksanaannya pada jenjang sekolah

dasar.⁴⁹ Sementara itu, perbedaannya terletak pada desain penelitian dan lokasi pelaksanaan, karena penelitian tersebut menggunakan desain One Group Pretest-Posttest, sedangkan penelitian yang penulis lakukan menerapkan desain eksperimen untuk menguji pengaruh penggunaan Canva AI terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas IV di SDN 35 Talang Ubi.

5. Penelitian yang dilakukan oleh Padli Ibnu Naji dan Rita Kusumah yang dipublikasikan dalam *School Education Journal PGSD FIP UNIMED*, Vol. 15 No. 3 Tahun 2025 dengan judul “*Pengaruh Penggunaan Media Canva terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar*” bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media Canva terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas V sekolah dasar. Penelitian ini menerapkan pendekatan kuantitatif dengan menggunakan angket sebagai instrumen untuk mengukur minat belajar siswa. Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan media Canva terbukti mampu meningkatkan minat belajar siswa secara nyata. Hasil pengisian angket menunjukkan bahwa persentase minat belajar siswa mengalami peningkatan dari 72% sebelum penerapan media Canva menjadi 84% setelah media tersebut digunakan dalam proses pembelajaran. Peningkatan tersebut mengindikasikan bahwa Canva mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik melalui penyajian

⁴⁹ Lisa Umi Nurjanah et al., “Enhancing Elementary Students’ Learning Interest Through AI-Driven Canva Learning Tools: Evidence from a Pre-Experimental Study,” *Al-Adzka: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* 15, no. 2 (2025).

materi dalam bentuk presentasi, infografis, gambar, dan kuis interaktif, sehingga mendorong siswa menjadi lebih aktif serta antusias selama mengikuti pembelajaran IPAS. Penelitian ini berfokus pada pengaruh penggunaan media Canva terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPAS di kelas V sekolah dasar.⁵⁰ Adapun penelitian yang penulis lakukan memiliki kesamaan dalam penggunaan media Canva, pengkajian variabel minat belajar, serta fokus pada mata pelajaran IPAS. Sementara itu, perbedaannya terletak pada media yang digunakan, karena penelitian penulis memanfaatkan Canva AI sebagai media pembelajaran, objek penelitian yang melibatkan siswa kelas IV, serta lokasi penelitian yang dilaksanakan di SDN 35 Talang Ubi.

6. Penelitian yang dilakukan oleh Aida Rahmi Nasution dkk. menganalisis “Pengaruh Penggunaan Media Visual Berbasis *Capcut* Terhadap Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar”. Penelitian tersebut bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan media visual berbasis *CapCut* terhadap minat belajar siswa dengan menggunakan pendekatan kuantitatif dan desain eksperimen. Analisis data dilakukan melalui uji normalitas, uji homogenitas, *independent sample t-test*, dan *paired sample t-test*. Berdasarkan hasil penelitian, ditemukan adanya perbedaan minat belajar yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, yang ditunjukkan oleh rata-rata minat belajar kelas eksperimen sebesar

⁵⁰ Padli Ibnu Naji and Rita Kusumah, “Pengaruh Penggunaan Media Canva Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar,” *School Education Journal PGSD FIP UNIMED* 15, no. 3 (2025).

105,87, lebih tinggi dibandingkan rata-rata kelas kontrol yang sebesar 92,93. Selain itu, hasil *paired sample t-test* menunjukkan bahwa rata-rata minat belajar pada kelas eksperimen meningkat dari 79,73 sebelum diberikan perlakuan menjadi 105,87 setelah perlakuan. Temuan tersebut mengindikasikan bahwa penggunaan media visual berbasis *CapCut* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan minat belajar siswa sekolah dasar.⁵¹ Adapun persamaan penelitian tersebut dengan penelitian yang penulis lakukan terletak pada kesamaan fokus kajian, yaitu menganalisis pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis digital terhadap minat belajar siswa sekolah dasar. Sementara itu, perbedaannya terletak pada media pembelajaran yang digunakan, karena penelitian terdahulu memanfaatkan media visual berbasis *CapCut*, sedangkan penelitian yang penulis lakukan menggunakan Canva AI sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran IPAS di sekolah dasar.

C. Kerangka Berpikir



2.1 Bagan Kerangka Berpikir

⁵¹ Nasution, "Pengaruh Media Audio Visual Berbasis Capcut Terhadap Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar Islam Terpadu."

Guru memiliki peran kunci dalam mengembangkan minat belajar anak melalui pemilihan strategi dan media pembelajaran. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Canva AI efektif dalam meningkatkan minat belajar anak. Fakta menunjukkan sebagian guru masih menerapkan pembelajaran monoton (ceramah, metode tidak bervariasi, minim interaksi) peserta didik pasif, jenuh, tidak berkembang optimal. Studi awal di SDN 35 Talang Ubi penerapan media pembelajaran sudah dilakukan, tetapi belum optimal masih ada siswa pasif, bergantung pada teman, kurang kolaborasi dan diskusi.

D. Hipotesis Penelitian

Menurut Sugiyono hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data.⁵² Berdasarkan kerangka berpikir yang telah dibuat peneliti maka dapat ditarik kesimpulan hipotesis penelitian sebagai berikut

1. **Hipotesis Nol (H₀):** Media *Canva AI* **tidak berpengaruh** terhadap minat belajar peserta didik di SDN 35 Talang Ubi.
2. **Hipotesis Alternatif (H_a):** Media *Canva AI* **berpengaruh** terhadap minat belajar peserta didik di SDN 35 Talang Ubi.

⁵² Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2020).

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang diterapkan dalam studi ini adalah penelitian kuantitatif dengan menggunakan pendekatan *pre-experimental design*. Pendekatan kuantitatif merupakan metode penelitian yang berfokus pada pengujian hubungan antar variabel melalui data numerik yang dianalisis menggunakan teknik statistik.⁵³ Berdasarkan rumusan judul, terdapat beberapa kata kunci utama, yaitu pengaruh, penggunaan media Canva AI, dan minat belajar siswa, yang menunjukkan bahwa penelitian ini menitikberatkan pada hubungan kausal antara variabel bebas (media Canva AI) dan variabel terikat (minat belajar). Dengan demikian, desain pre-eksperimental dipilih karena memungkinkan peneliti mengamati dampak perlakuan terhadap subjek tanpa melibatkan kelompok kontrol secara ketat.

Penggunaan pendekatan *pre-experimental design* dilatarbelakangi oleh kondisi penelitian yang berlangsung di lingkungan sekolah, di mana pengacakan subjek secara penuh sulit dilakukan.⁵⁴ Meskipun demikian, desain ini tetap dianggap sesuai karena mampu memberikan gambaran

⁵³ Ardiansyah Ardiansyah, RISNITA RISNITA, and Muhammad Jailani, "Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif Dan Kuantitatif," *Jurnal Ihsan Jurnal Pendidikan Islam* 1, no. 2 (2023): 1–9, <https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.57>.

⁵⁴ Ceshelya Astra, "Ceshelya Astra Nim. 21591034," *Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Educandy Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ips Kelas V Sd Negeri 06 Merigi*, 2025, 73–74.

awal mengenai efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi terhadap minat belajar siswa. Sejumlah penelitian terdahulu menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran yang inovatif dan berbasis teknologi dapat meningkatkan keterlibatan serta minat belajar siswa.⁵⁵ Oleh sebab itu, pendekatan ini dinilai tepat untuk mengkaji secara langsung pengaruh penggunaan Canva AI dalam pembelajaran IPAS di SDN 35 Talang Ubi.

Dalam implementasinya, penelitian ini memanfaatkan instrumen berupa kuesioner (angket) dengan skala Likert untuk mengukur persepsi siswa terkait penggunaan media Canva AI serta tingkat minat belajar mereka. Skala Likert dipilih karena efektif dalam mengukur sikap, pendapat, dan persepsi peserta didik secara terstruktur.⁵⁶ Selanjutnya, data yang terkumpul dianalisis menggunakan teknik statistik guna menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Hasil analisis tersebut diharapkan dapat memberikan kontribusi ilmiah, khususnya dalam bidang pendidikan, melalui penyediaan bukti empiris mengenai efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dalam meningkatkan minat belajar siswa.

2. Desain Penelitian

Desain penelitian yang diterapkan dalam studi ini adalah *One Group Design*, yaitu suatu rancangan yang melibatkan satu kelompok subjek

⁵⁵ Levita Anggraeni, Syahril, and Miftahul Huda, "Strategi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa," *Al-Ubudiyah: Jurnal Pendidikan Dan Studi Islam* 6, no. 1 (2025).

⁵⁶ Ardiansyah, RISNITA, and Jailani, "Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif Dan Kuantitatif."

tanpa adanya kelompok pembanding, dengan pengukuran yang dilakukan sebelum dan setelah pemberian perlakuan.⁵⁷

Tabel 3.1
Rancangan Sebelum dan Sesudah
Menggunakan Media Canva AI

Sebelum	Perlakuan	Sesudah
O ₁	X	O ₂

Keterangan:

O₁ = Pemberian angket instrumen penelitian awal

X = Perlakuan

O₂ = Pemberian angket instrumen penelitian akhir

Pada desain ini, pelaksanaan sebelum menggunakan media Canva AI dimaksudkan untuk memperoleh gambaran mengenai minat belajar awal siswa sebelum proses pembelajaran berlangsung. Selanjutnya, sesudah menggunakan media Canva AI digunakan untuk mengevaluasi tingkat minat belajar siswa terhadap materi yang telah disampaikan oleh guru setelah mereka memperoleh perlakuan selama kegiatan pembelajaran di kelas.

B. Waktu dan Tempat Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 35 Talang Ubi, Jln. Raya Talang Akar Dusun V, Desa Talang Akar, Kecamatan Talang Ubi, Kabupaten Penukal Abab Lematang Ilir, Provinsi Sumatera Selatan.

⁵⁷ Astra, "Ceshelya Astra Nim. 21591034."

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 8 Juni 2026 – 8 September 2026

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Dalam penelitian ini, populasi dipahami sebagai keseluruhan individu yang memiliki karakteristik tertentu dan menjadi sasaran penelitian.⁵⁸ Populasi yang digunakan mencakup seluruh siswa di SDN 35 Talang Ubi yang mengikuti pembelajaran IPAS. Penetapan populasi tersebut disesuaikan dengan tujuan penelitian, yaitu untuk menganalisis pengaruh penggunaan media Canva AI terhadap minat belajar siswa.

Dengan demikian, seluruh siswa yang terlibat dalam proses pembelajaran IPAS termasuk dalam populasi yang relevan untuk diteliti. Hal ini sejalan dengan pendapat bahwa populasi harus ditentukan berdasarkan kesesuaian dengan fokus dan tujuan penelitian agar data yang diperoleh lebih representatif.⁵⁹

Populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas IV di SDN 35 Talang Ubi dengan jumlah siswa yaitu 23 siswa.

⁵⁸ Esra H Tindaon, Abd. R Syamsuri, and Mida A Tarigan, “The Influence of Perception, Motivation, Interest, and Abilities on Students’ Decisions Making in Choosing a Human Resource Management Concentration at the University of Riau,” *Jetish Journal of Education Technology Information Social Sciences and Health* 3, no. 2 (2024): 1183–95, <https://doi.org/10.57235/jetish.v3i2.3215>.

⁵⁹ S D Negeri Merigi et al., “The Influence Of Kahoot-Based Learning Media On Students’ Learning Outcomes In Islamic Education Subject For Sixth Grade At” 6, no. 1 (2026): 1–10.

Tabel 3.2
Jumlah Anggota Populasi SDN 35 Talang Ubi

Kelas	Jumlah Siswa
IV	23

2. Sampel

Sampel merupakan sebagian dari populasi yang dipilih untuk mewakili karakteristik populasi secara keseluruhan.⁶⁰ Dalam penelitian ini, metode pengambilan sampel yang digunakan adalah sampling jenuh. Dimana teknik ini seluruh populasi dijadikan sampel penelitian. Oleh karena itu, sampel dalam penelitian ini diharapkan mampu mencerminkan kondisi populasi sehingga hasil penelitian dapat digeneralisasikan secara terbatas. Sampel dalam penelitian ini terdiri dari 23 siswa di SDN 35 Talang Ubi kelas IV.

Tabel 3.3
Jumlah Anggota Sampel SDN 35 Talang Ubi

Kelas	Jumlah		Siswa
	Laki – Laki	Perempuan	Jumlah
IV	11	12	23

D. Variabel Penelitian

Variabel penelitian dapat diartikan sebagai segala aspek yang menjadi fokus pengamatan dan memiliki nilai yang bervariasi serta dapat diukur dalam suatu penelitian.⁶¹ Dalam pendekatan kuantitatif, variabel berfungsi untuk menjelaskan hubungan kausal antara faktor yang memengaruhi dan faktor yang dipengaruhi. Sesuai dengan tujuan penelitian, yaitu menganalisis pengaruh penggunaan media Canva AI terhadap minat belajar siswa, maka variabel yang

⁶⁰ Samsul Ma'rif, "Hubungan Antara Kreatifitas Dan Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa," *Jurnal Bhara Petro Energi* 1, no. 3 (2022): 53–64, <https://doi.org/10.31599/bpe.v1i3.1728>.

⁶¹ Ardiansyah, RISNITA, and Jailani, "Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif Dan Kuantitatif."

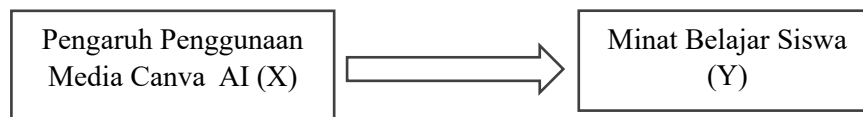
digunakan diklasifikasikan menjadi variabel independen dan variabel dependen.

1. Variabel independen atau variabel bebas dalam penelitian ini adalah penggunaan media Canva AI (X). Variabel ini diposisikan sebagai faktor yang memberikan pengaruh terhadap variabel lain. Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi seperti Canva AI mampu meningkatkan daya tarik proses pembelajaran melalui penyajian visual yang menarik, bersifat interaktif, dan mendorong kreativitas, sehingga dapat memengaruhi keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar.⁶² Adapun indikator yang digunakan untuk mengukur variabel ini meliputi kemudahan penggunaan, kualitas tampilan visual, tingkat kreativitas, serta interaktivitas media.
2. Variabel dependen atau variabel terikat dalam penelitian ini adalah minat belajar siswa (Y). Minat belajar menggambarkan kecenderungan siswa untuk menunjukkan ketertarikan, memberikan perhatian, serta berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran.⁶³ Indikator minat belajar dapat dilihat dari tingkat perhatian terhadap materi, perasaan senang saat mengikuti pembelajaran, serta keaktifan dalam kegiatan belajar. Oleh karena itu, penelitian ini menitikberatkan pada hubungan antara penggunaan media Canva AI sebagai variabel yang memengaruhi dan

⁶² Sari F Anggraeni and Supratman Zakir, "Pengaruh Pembelajaran Online Terhadap Hasil Belajar Tik Siswa Kelas XI MIPA Di SMA Negeri 1 Lembah Gumanti," *Irje* 2, no. 3 (2022): 1212–22, <https://doi.org/10.31004/irje.v2i3.180>.

⁶³ Suciati R Widyastuti, "Pengaruh Media Lagu Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Pelajaran Ipa Di SDN Karangbale 01," *Ja* 5, no. 1 (2024): 24–32, <https://doi.org/10.52188/ja.v5i1.734>.

minat belajar siswa sebagai variabel yang dipengaruhi, sehingga besarnya pengaruh tersebut dapat dianalisis secara kuantitatif



Gambar 3.1 Skema Penelitian

E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, metode pengumpulan data yang diterapkan meliputi angket, observasi, dan dokumentasi. Ketiga teknik tersebut dipilih karena sesuai dengan karakteristik penelitian kuantitatif yang berfokus pada pengumpulan data numerik untuk dianalisis secara statistik.⁶⁴ Data yang dihimpun berupa data kuantitatif yang berkaitan dengan penggunaan media Canva AI dan minat belajar siswa. Penggunaan lebih dari satu teknik pengumpulan data dimaksudkan untuk memperoleh informasi yang lebih komprehensif serta meningkatkan keakuratan hasil penelitian.⁶⁵

1. Angket

Kuesioner atau angket digunakan sebagai instrumen utama dalam penelitian ini. Instrumen ini berisi sejumlah pernyataan yang disusun berdasarkan indikator variabel penelitian, yaitu penggunaan media Canva AI dan minat belajar siswa. Pengukuran dilakukan dengan menggunakan

⁶⁴ Ardiansyah, RISNITA, and Jailani, "Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif Dan Kuantitatif."

⁶⁵ Andi Y Amsal, Hartini Ramli, and Wakhid Yunendar, "Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Mind Map Melalui Google Classroom Pada Mata Pelajaran Elektronika Dan Mikroprosesor Di SMK Telkom Makassar," *JSHP (Jurnal Sosial Humaniora Dan Pendidikan)* 7, no. 2 (2023): 145–57, <https://doi.org/10.32487/jshp.v7i2.1727>.

skala Likert karena mampu menggambarkan sikap, persepsi, dan tingkat minat peserta didik secara terstruktur.⁶⁶

Tabel 3.4 Alternatif Jawaban

Alternatif Jawaban	Skor
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Kurang Setuju	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

Penggunaan angket dipilih karena dinilai efisien dalam menjaring data dari peserta didik dalam jumlah besar dalam waktu yang relatif singkat serta memudahkan proses analisis data secara kuantitatif. Untuk menjamin kualitas instrumen, dilakukan pengujian validitas dan reliabilitas sebelum digunakan. Uji validitas bertujuan memastikan ketepatan setiap butir pernyataan, sedangkan uji reliabilitas bertujuan menilai konsistensi instrumen. Selain itu, jumlah peserta didik yang memadai turut memengaruhi kualitas hasil pengujian instrumen.

Tabel 3.5 Kisi-Kisi Angket Minat Belajar

No	Indikator Minat Belajar	Sub Indikator	No. Pernyataan	Jenis	Keterangan
1.	Perasaan Senang	Senang mengikuti pembelajaran	1	Positif	Kuesioner/ Angket
		Kenyamanan belajar	2,3	Positif	
		Antusias saat belajar	4	Positif	
		Rasa bosan dalam belajar	5	Negatif	

⁶⁶ Ardiansyah, RISNITA, and Jailani, “Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif Dan Kuantitatif.”

2.	Ketertarikan Belajar	Ketertarikan terhadap materi	6	Positif
		Ketertarikan mengikuti proses pembelajaran	7	Positif
		Rasa ingin tahu	8	Positif
		Ketertarikan mengerjakan tugas	9	Positif
		Kurang tertarik belajar	10	Negatif
3.	Perhatian Belajar	Kefokusan penjelasan guru	11	Positif
		Ketertiban dalam belajar	12	Positif
		Fokus saat belajar	13	Positif
		Konsentrasi belajar	14	Positif
		Kurang perhatian	15	Negatif
4.	Ketertiban Belajar	Keaktifan menjawab pertanyaan	16,17	Positif
		Keikutsertaan dalam proses pembelajaran	18	Positif
		Keberanian bertanya	19	Positif
		Pasif dalam pembelajaran	20	Negatif
		Semangat belajar	21	Positif
5.	Keinginan Belajar	Keinginan memperoleh hasil baik	22	Positif
		Keinginan mengikuti pelajaran	23	Positif
		Kesungguhan belajar	24	Positif
		Belajar karena paksaan	25	Negatif

Kriteria interpretasi keberhasilan minat belajar siswa digunakan sebagai acuan untuk menilai tingkat keberhasilan penggunaan media Canva

AI dalam meningkatkan minat belajar siswa. Penilaian dilakukan berdasarkan hasil pengukuran pada setiap indikator minat belajar yang diperoleh melalui angket penelitian. Hasil tersebut memberikan gambaran mengenai respons siswa terhadap pembelajaran yang memanfaatkan media Canva AI. Semakin tinggi skor yang diperoleh pada setiap indikator, semakin besar pula tingkat keberhasilan media Canva AI dalam mendorong tumbuhnya minat belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Adapun interpretasi keberhasilan pada masing-masing indikator minat belajar, sebagai berikut.

Tabel 3.6 Kriteria Interpretasi Keberhasilan Minat Belajar Siswa

Indikator Minat Belajar	Aspek yang Diukur	Interpretasi Keberhasilan
Perasaan Senang	Tingkat rasa senang siswa selama mengikuti pembelajaran menggunakan Canva AI.	Menggambarkan kemampuan media Canva AI dalam menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan sehingga siswa merasa nyaman, antusias, dan menikmati proses pembelajaran.
Ketertarikan Belajar	Tingkat ketertarikan siswa terhadap materi dan kegiatan pembelajaran.	Menggambarkan kemampuan media Canva AI dalam membangkitkan rasa ingin tahu serta ketertarikan siswa untuk mengikuti dan memahami materi pembelajaran.
Perhatian Belajar	Tingkat fokus dan perhatian siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung.	Menggambarkan kemampuan media Canva AI dalam membantu siswa memusatkan perhatian pada materi dan aktivitas pembelajaran yang diberikan.

Keterlibatan Belajar	Tingkat partisipasi siswa dalam berbagai aktivitas pembelajaran.	Menggambarkan sejauh mana siswa menunjukkan keikutsertaan secara aktif selama pembelajaran, baik melalui diskusi, penyelesaian tugas, pemberian tanggapan, maupun aktivitas belajar lainnya yang memanfaatkan Canva AI.
Keinginan Belajar	Tingkat dorongan dan kemauan siswa untuk belajar.	Menggambarkan kemampuan media Canva AI dalam menumbuhkan semangat, motivasi, serta keinginan siswa untuk terus belajar dan mengikuti pembelajaran dengan sungguh-sungguh.

Untuk memperoleh gambaran yang lebih jelas mengenai tingkat keberhasilan minat belajar siswa, skor yang diperoleh dari angket diubah ke dalam bentuk persentase. Berikut rumus menghitung persentase skor total (analisis skala likert).

Rumusnya:

$$P = \frac{\text{Total Skor Aktual}}{\text{Total Skor Maksimum}} \times 100\%$$

Persentase tersebut kemudian diinterpretasikan berdasarkan kategori yang telah ditetapkan pada tabel berikut.

Tabel 3.7 Kategori Tingkat Keberhasilan Minat Belajar Siswa

Persentase (%)	Keterangan
81 – 100	Sangat Tinggi
61 - 80	Tinggi
41 – 60	Sedang
21 – 40	Rendah
0 – 20	Sangat Rendah

Klasifikasi tersebut digunakan untuk memberikan makna terhadap hasil pengukuran minat belajar siswa setelah penerapan media Canva AI. Capaian persentase yang berada pada kategori tinggi atau sangat tinggi menunjukkan bahwa penggunaan media Canva AI mampu memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan minat belajar siswa. Sebaliknya, apabila persentase yang diperoleh berada pada kategori sedang, rendah, atau sangat rendah, maka efektivitas penggunaan media Canva AI dalam meningkatkan minat belajar siswa masih perlu dievaluasi lebih lanjut berdasarkan temuan penelitian yang diperoleh.

Dengan demikian, interpretasi keberhasilan pada setiap indikator tidak hanya menunjukkan tingkat minat belajar siswa secara umum, tetapi juga memberikan informasi yang lebih spesifik mengenai aspek minat belajar yang mengalami peningkatan setelah penggunaan media Canva AI dalam proses pembelajaran.

2. Observasi

Observasi digunakan untuk memperoleh data secara langsung mengenai pelaksanaan pembelajaran di kelas, khususnya dalam penggunaan media Canva AI serta respons siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Teknik ini berperan sebagai data pendukung untuk melengkapi informasi yang diperoleh melalui angket.⁶⁷

⁶⁷ Khorin Kholfadina and Mayarni, "Penggunaan Educandy Dan Dampaknya Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar IPA Siswa," *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan* 6, no. 2 (2022): 259–65, <https://doi.org/10.23887/jppp.v6i2.49503>.

Pemilihan observasi didasarkan pada kemampuannya dalam memberikan gambaran faktual mengenai kondisi pembelajaran, sehingga data yang dihasilkan tidak hanya bersumber dari persepsi peserta didik, tetapi juga dari situasi nyata di lapangan.⁶⁸ Pelaksanaan observasi dilakukan secara sistematis dengan menggunakan lembar observasi agar data yang diperoleh tetap terarah dan sesuai dengan tujuan penelitian. Tujuan yang diamati peneliti adalah tentang penggunaan media Canva AI terhadap minat belajar siswa di SDN 35 Talang Ubi. Adapun kisi-kisi observasi yakni, sebagai berikut.

Tabel 3.8 Kisi-Kisi Instrument Observasi Aktivitas Guru

Tahap Pembelajaran	Indikator	Aspek yang Diamati	Keterangan
Pendahuluan	Guru membuka pembelajaran dengan berdoa, mengecek kehadiran, melakukan ice breaking, mempersiapkan kondisi belajar siswa, melakukan apersepsi, serta menyampaikan tujuan pembelajaran.	1. Guru mengajak siswa untuk berdoa sesuai dengan agama dan keyakinan masing-masing. 2. Guru berkomunikasi mengenai kehadiran siswa. 3. Guru mengajak siswa untuk melakukan aktivitas ice breaking. 4. Guru mempersiapkan kondisi fisik dan mental siswa untuk memulai pembelajaran	Observasi

⁶⁸ Ardiansyah, RISNITA, and Jailani, "Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif Dan Kuantitatif."

		serta menyapa mereka.
		5. Guru menghubungkan materi pembelajaran hari ini dengan situasi sehari-hari.
		6. Guru mengingatkan kembali materi yang telah dipelajari sebelumnya.
		7. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dilakukan pada hari ini
Kegiatan Inti	Guru menjelaskan materi “Bagian Tubuh Tumbuhan”, menggunakan media Canva AI dalam pembelajaran, memberikan pertanyaan, membimbing siswa, memberi kesempatan bertanya dan menjawab, serta memberikan motivasi dan penegasan materi.	1. Guru menjelaskan materi tentang “Bagian Tubuh Tumbuhan”. 2. Guru memberikan pertanyaan kepada siswa. 3. Guru menampilkan media pembelajaran berbasis aplikasi Canva AI. 4. Guru menjelaskan materi menggunakan Canva AI. 5. Guru memberikan

		pertanyaan kepada siswa. 6. Guru membimbing siswa selama proses pembelajaran. 7. Guru memberikan kesempatan siswa bertanya dan menjawab terkait materi “Bagian Tubuh Tumbuhan”. 8. Guru memberikan penegasan terkait materi yang telah diajarkan. 9. Guru memberikan motivasi kepada siswa.
Penutup	Guru melakukan refleksi, menyimpulkan pembelajaran bersama siswa, dan menutup pembelajaran dengan doa.	1. Guru memberikan refleksi hasil belajar. 2. Guru bersama siswa menyimpulkan hasil pembelajaran hari ini. 3. Guru bersama siswa menutup pembelajaran pada hari ini dengan membacakan doa.

Tabel 3.9 Kisi-Kisi Instrument Observasi Aktivitas Siswa

Tahap Pembelajaran	Indikator	Aspek yang Diamati	Keterangan
Pendahuluan	Siswa mempersiapkan diri untuk mengikuti pembelajaran, hadir tepat waktu, serta aktif memperhatikan arahan dan penjelasan guru sebelum pembelajaran dimulai.	1. Persiapan siswa dalam proses pembelajaran. 2. Kehadiran siswa di kelas. 3. Siswa aktif mencari informasi dan memperhatikan penjelasan yang diberikan oleh guru.	Observasi
Kegiatan Inti	Siswa memperhatikan media Canva AI, menjawab dan mengajukan pertanyaan, aktif mengikuti pembelajaran, berdiskusi dengan teman, serta fokus selama proses pembelajaran berlangsung.	1. Siswa memperhatikan tampilan Canva AI di depan kelas. 2. Siswa menjawab pertanyaan yang diberikan guru. 3. Siswa bertanya tentang materi “Bagian Tubuh Tumbuhan”. 4. Siswa mengikuti kegiatan pembelajaran dengan aktif. 5. Siswa berdiskusi dengan teman selama pembelajaran. 6. Siswa fokus selama proses pembelajaran berlangsung.	

Penutup	Siswa menyimpulkan materi “Bagian Tubuh Tumbuhan”, mengerjakan evaluasi, dan menunjukkan semangat pada akhir pembelajaran.	1. Siswa memberikan kesimpulan terkait materi “Bagian Tubuh Tumbuhan”. 2. Siswa mengerjakan soal atau tugas evaluasi. 3. Siswa menunjukkan semangat di akhir pembelajaran.
----------------	--	--

3. Dokumentasi

Teknik dokumentasi dimanfaatkan untuk mengumpulkan data berupa dokumen atau arsip yang berkaitan dengan penelitian, seperti daftar siswa, foto kegiatan pembelajaran, serta berbagai data pendukung lainnya. Teknik ini berfungsi untuk melengkapi sekaligus memperkuat data yang diperoleh dari angket dan observasi.⁶⁹

Penggunaan dokumentasi memiliki peran penting dalam menjamin keabsahan data melalui bukti fisik yang dapat dipertanggungjawabkan.⁷⁰ Selain itu, dokumentasi juga membantu peneliti dalam proses verifikasi data serta mendukung analisis yang dilakukan.

⁶⁹ Rafiud Ilmudinulloh, “Model Pembelajaran Berbasis Proyek Untuk Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kritis Mahasiswa,” *Jurnal Riset Jurnalistik Dan Media Digital*, 2022, 121–28, <https://doi.org/10.29313/jrjmd.v2i2.1366>.

⁷⁰ Siti Seituni et al., “Analisis Pemanfaatan Fitur Track Changes Pada MS.Word Untuk Mengetahui Originalitas Karya Mahasiswa,” *Academy of Education Journal* 15, no. 1 (2024): 136–41, <https://doi.org/10.47200/aoej.v15i1.2148>.

Secara keseluruhan, pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui tahapan yang sistematis, mulai dari penyusunan instrumen, uji coba instrumen, pelaksanaan pengumpulan data di lapangan, hingga tahap pengolahan data. Melalui prosedur tersebut, diharapkan data yang diperoleh memiliki tingkat validitas dan reliabilitas yang tinggi serta mampu mendukung tujuan penelitian dalam menganalisis pengaruh penggunaan media Canva AI terhadap minat belajar siswa.

Tabel 3.10 Kisi-Kisi Instrument Dokumentasi

Aspek Kegiatan	Indikator	Kegiatan Dokumentasi	Keterangan
Pengaruh Kegiatan Pembelajaran Menggunakan Media Canva AI	Modul ajar yang disusun guru berdasarkan ATP dan modul ajar sekolah digunakan sebagai pedoman dalam pelaksanaan pembelajaran.	Guru membuat Modul Ajar pendek untuk penelitian berdasarkan pedoman ATP dan Modul Ajar panjang yang didapatkan di sekolah.	Dokumentasi
	Kegiatan guru dalam melaksanakan pembelajaran menggunakan media Canva AI tercatat melalui dokumentasi.	Dokumentasi guru menyelenggarakan proses pembelajaran dengan menggunakan media Canva AI.	
	Keaktifan dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran tergambar	Dokumentasi keterlibatan siswa selama pembelajaran.	

dalam
dokumentasi
kegiatan
pembelajaran.

F. Uji Coba Instrumen

Pengujian instrumen pada penelitian ini dilakukan untuk memastikan bahwa alat pengumpulan data mampu mengukur variabel secara akurat dan konsisten. Instrumen yang digunakan berupa angket dengan skala Likert yang menghasilkan data kuantitatif, sehingga perlu diuji terlebih dahulu sebelum digunakan dalam penelitian utama. Proses pengujian ini bertujuan agar data yang diperoleh memiliki tingkat ketepatan yang tinggi dan relevan dengan tujuan penelitian.⁷¹

Selain itu, kualitas hasil uji instrumen juga dipengaruhi oleh jumlah peserta didik yang dilibatkan, karena semakin banyak peserta didik maka hasil pengujian cenderung lebih baik. Oleh sebab itu, uji coba instrumen menjadi langkah penting dalam menjamin keabsahan dan konsistensi data penelitian. Uji coba instrumen pernyataan angket penelitian sebelum dan sesudah perlakuan yang dilaksanakan di SDN Sungai Duo pada kelas IV dengan jumlah 35 siswa. Dilaksanakan uji coba instrumen ini untuk diuji validitas dan reliabilitas pada pernyataan angket penelitian sebelum dan sesudah perlakuan mengetahui apakah pernyataan angket tersebut layak digunakan untuk penelitian. Langkah-langkah dalam pengujian instrumen, sebagai berikut.

⁷¹ Ardiansyah, RISNITA, and Jailani, "Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif Dan Kuantitatif."

1. Validitas Konstruk

Validitas konstruk digunakan untuk mengkaji kesesuaian antara butir pernyataan dalam instrumen dengan konsep yang diukur, yaitu penggunaan media Canva AI dan minat belajar siswa.

Pada tahap ini, penyusunan item angket didasarkan pada indikator variabel yang telah ditentukan, kemudian dilakukan penilaian oleh ahli (*expert judgment*) untuk memastikan bahwa isi instrumen telah sesuai dengan landasan teori. Pengujian ini penting agar instrumen benar-benar mencerminkan konsep yang diteliti secara teoritis.⁷² Dengan demikian, instrumen memiliki dasar konseptual yang kuat sebelum dilakukan pengujian lanjutan. Dalam penelitian ini, validator tersebut adalah.

Tabel 3.11 Nama Dosen Validator

No	Nama Dosen	Keterangan
1	Rosety Apriliya, M.Pd	Validator

2. Uji Validitas

Uji validitas bertujuan untuk menilai kelayakan setiap butir pernyataan dalam instrumen. Pengujian dilakukan menggunakan korelasi product moment antara skor item dengan skor total. Suatu item dinyatakan valid apabila $r_{hitung} \geq r_{tabel}$ pada taraf signifikansi tertentu. Uji ini dilakukan untuk memastikan bahwa setiap pernyataan mampu mengukur variabel yang diteliti secara tepat.⁷³

⁷² Ardiansyah, RISNITA, and Jailani.

⁷³ Rezha N Amalia, Ragil S Dianingati, and Eva Annisaa', "Pengaruh Jumlah Responden Terhadap Hasil Uji Validitas Dan Reliabilitas Kuesioner Pengetahuan Dan Perilaku Swamedikasi," *Generics Journal of Research in Pharmacy* 2, no. 1 (2022): 9–15, <https://doi.org/10.14710/genres.v2i1.12271>.

Rumusnya:

$$r_{xr} = \frac{\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan:

r_{xy}	: Koefisien korelasi antara X dan Y
N	: Banyaknya subyek
$\sum XY$	: Jumlah hasil kali skor X dengan skor Y
$\sum X$	: Jumlah seluruh skor X
$\sum Y$	: Jumlah seluruh skor Y
$\sum X^2$	: Jumlah X^2
$\sum Y^2$	: Jumlah Y^2

Pelaksanaan uji validitas dilakukan dengan cara menyebarkan angket kepada peserta didik uji coba, kemudian data yang terkumpul dianalisis menggunakan bantuan perangkat lunak statistik. Item yang tidak memenuhi kriteria validitas akan direvisi atau dihilangkan agar instrumen yang digunakan dalam penelitian utama benar-benar memenuhi syarat kelayakan.

Dalam penelitian ini, peneliti melakukan serangkaian tes terhadap 35 siswa pada kelas IV di SDN Sungai Duo untuk menguji validitas dan reliabilitas setiap item pertanyaan. Validitas diuji dengan cara membandingkan nilai r hitung dengan nilai r tabel. Dengan menggunakan sampel 35 orang dan 25 item pernyataan, hasil uji validitas menunjukkan nilai r tabel untuk derajat kebebasan $df = N-2$, yaitu $35-2 = 33$, pada tingkat signifikansi 5% adalah 0,334. Hasil uji validitas diperoleh melalui aplikasi SPSS sebagai berikut:

Tabel 3.12 Hasil Uji Validitas SPSS

Butir Pertanyaan	r hitung	r tabel	Keterangan
1	0,801	0,334	Valid
2	0,488	0,334	Valid
3	0,652	0,334	Valid
4	0,609	0,334	Valid
5	0,661	0,334	Valid
6	0,658	0,334	Valid
7	0,551	0,334	Valid
8	0,655	0,334	Valid
9	0,541	0,334	Valid
10	0,358	0,334	Valid
11	0,630	0,334	Valid
12	0,754	0,334	Valid
13	0,783	0,334	Valid
14	0,790	0,334	Valid
15	0,428	0,334	Valid
16	0,834	0,334	Valid
17	0,771	0,334	Valid
18	0,355	0,334	Valid
19	0,646	0,334	Valid
20	0,219	0,334	Tidak Valid
21	0,696	0,334	Valid
22	0,790	0,334	Valid
23	0,730	0,334	Valid
24	0,808	0,334	Valid
25	0,491	0,334	Valid

Berdasarkan hasil tes di atas, diketahui bahwa semua soal yang berkaitan dengan variabel untuk mengukur minat belajar siswa pada Materi IPAS “Bagian Tubuh Tumbuhan” di kelas IV SDN Sungai Duo dinyatakan 24 pernyataan valid dan 1 pernyataan tidak valid. Dengan demikian, beberapa item soal pernyataan dianggap sesuai dan pastinya soal pernyataan yang valid memenuhi semua indikator angket minat belajar peserta didik sehingga dapat digunakan sebagai instrumen dalam penelitian ini.

3. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas dilakukan untuk mengetahui tingkat konsistensi instrumen dalam mengukur variabel penelitian. Instrumen dinyatakan reliabel apabila mampu menghasilkan data yang relatif sama ketika digunakan pada kondisi yang serupa. Pengujian dilakukan menggunakan koefisien *Cronbach Alpha*, dengan ketentuan bahwa nilai alpha lebih dari 0,70 menunjukkan tingkat reliabilitas yang baik.⁷⁴ Untuk mengukur reliabilitas data penelitian yakni penulis menggunakan cara uji *Cronbach Alpha*. Rumusnya:

$$r_{11} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(1 - \frac{\sum S_i}{St} \right)$$

Keterangan:

- r_{11} : Nilai reliabilitas
- k : Jumlah item
- $\sum S_i$: Jumlah varian skor tiap-tiap item
- St : Varian total

Tahapan uji reliabilitas dilakukan setelah instrumen dinyatakan valid. Data hasil uji coba dianalisis untuk memperoleh nilai koefisien reliabilitas. Apabila terdapat item yang menurunkan nilai reliabilitas, maka item tersebut akan diperbaiki atau dihapus. Dengan demikian, instrumen yang digunakan diharapkan memiliki konsistensi tinggi sehingga mampu menghasilkan data yang akurat dan dapat dipercaya.

⁷⁴ Amalia, Dianingati, and Annisaa'.

Tabel 3.13 Hasil Uji Reliabilitas SPSS

Cronbach's Alpha	N of Items
,936	24

Hasil uji reliabilitas yang dilakukan menggunakan aplikasi *SPSS* menunjukkan *N of Items* 24 pernyataan dengan nilai *Cronbach Alpha* sebesar 0,936. Karena nilai *Cronbach Alpha* $0,936 > 0,70$, dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa semua item soal tersebut terbukti reliabel dan konsisten, serta dapat diterima sebagai instrumen yang sah untuk digunakan dalam penelitian.

Secara keseluruhan, proses uji coba instrumen dilakukan melalui tahapan validitas konstruk, uji validitas, dan uji reliabilitas secara sistematis. Tahapan ini bertujuan untuk memastikan bahwa data yang dikumpulkan benar-benar mencerminkan kondisi yang diteliti, sehingga hasil penelitian mengenai pengaruh penggunaan media Canva AI terhadap minat belajar siswa dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.

G. Teknik Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini menerapkan pendekatan statistik kuantitatif karena data yang diperoleh berbentuk angka dari hasil pengukuran angket menggunakan skala Likert. Teknik ini digunakan untuk menguji secara objektif pengaruh penggunaan media Canva AI terhadap minat belajar siswa. Seluruh data diolah dengan bantuan perangkat lunak statistik seperti *SPSS* guna mempermudah proses perhitungan sekaligus meningkatkan ketepatan analisis. Proses analisis dilakukan secara bertahap, mulai dari pengujian

prasyarat hingga pengujian hipotesis sebagai dasar dalam menjawab tujuan penelitian.⁷⁵

1. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengidentifikasi apakah data penelitian berdistribusi normal atau tidak. Pengujian ini menjadi syarat penting dalam penggunaan analisis statistik parametrik, termasuk uji t. Dalam penelitian ini, uji normalitas dilakukan dengan metode *Kolmogorov-Smirnov* apabila sampel lebih dari 50, sedangkan *Shapiro-Wilk* apabila sampel kurang dari 50 melalui aplikasi SPSS. Pada penelitian ini menggunakan metode sedangkan *Shapiro-Wilk* karena jumlah sampel penelitian yakni 23 siswa yang berarti kurang dari 50 sampel. Dengan menggunakan uji normalistik yakni kecocokan *chi-square*. Rumusnya:

$$\chi^2 = \sum \frac{(O_i - E_i)^2}{E_i}$$

Keterangan:

χ^2 = *chi square*

O_i = Frekuensi dari hasil observasi

E_i = Frekuensi yang diharapkan

⁷⁵ Elza Puspitasari, Darmansah Darmansah, and Dwi M Kusumawardani, "Analisis Penerimaan Website Kelurahan Rejasari Menggunakan Metode Technology Acceptance Model (TAM)," *Jurnal Media Informatika Budidarma* 6, no. 2 (2022): 1102, <https://doi.org/10.30865/mib.v6i2.3826>.

Adapun langkah-langkah pelaksanaannya meliputi, memasukkan data hasil angket ke dalam program SPSS, melakukan pengujian normalitas pada data angket instrumen penelitian sebelum dan sesudah menggunakan media Canva AI, dan menetapkan kriteria pengambilan keputusan, yaitu jika nilai signifikansi (Sig.) $> 0,05$ maka data dinyatakan berdistribusi normal, sedangkan jika Sig. $< 0,05$ maka data tidak berdistribusi normal. Uji ini bertujuan memastikan bahwa data telah memenuhi asumsi statistik sehingga analisis lanjutan dapat dilakukan secara tepat dan akurat.⁷⁶

2. Uji Hipotesis

a. Uji *Paired Sample T-Test*

Uji hipotesis dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh penggunaan media Canva AI terhadap minat belajar siswa. Pengujian ini menggunakan metode *Paired Sample t-test*, karena data diperoleh dari satu kelompok yang sama melalui dua kali pengukuran, yaitu sebelum menggunakan media Canva AI dan sesudah menggunakan media Canva AI. Langkah awal dalam uji hipotesis adalah penentuan hipotesis penelitian yang terdiri dari dua bentuk, sebagai berikut.

H_0 (hipotesis nol) yang menyatakan bahwa tidak terdapat pengaruh penggunaan media Canva AI terhadap minat belajar siswa.

H_1 (hipotesis alternatif) yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media Canva AI terhadap minat belajar siswa.

⁷⁶ Puspitasari, Darmansah, and Kusumawardani.

Setelah itu, data hasil rata-rata angket instrumen penelitian sebelum dan sesudah menggunakan media Canva AI dimasukkan ke dalam aplikasi SPSS untuk kemudian dianalisis menggunakan uji *Paired Sample t-test*. Hasil pengujian selanjutnya dibandingkan dengan nilai signifikansi, di mana apabila nilai Sig. < 0,05 maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, sedangkan jika Sig. > 0,05 maka H_0 diterima dan H_1 ditolak.

Penggunaan uji ini dinilai tepat karena mampu membandingkan rata-rata hasil pengukuran dalam satu kelompok sebelum dan sesudah diberikan perlakuan.⁷⁷ Secara keseluruhan, analisis data dilakukan secara sistematis mulai dari uji prasyarat hingga pengujian hipotesis dengan bantuan perangkat lunak statistik, sehingga hasil penelitian dapat diperoleh secara akurat, objektif, dan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah dalam menjawab rumusan masalah mengenai pengaruh penggunaan media Canva AI terhadap minat belajar siswa. Langkah-langkah yang diambil adalah sebagai berikut:⁷⁸

$$t_o = \frac{\bar{X}_x - \bar{X}_y}{\sqrt{\left(\frac{S1^2}{n1}\right) + \left(\frac{S2^2}{n2}\right) - 2r\left(\frac{S1}{\sqrt{n1}}\right)\left(\frac{S2}{\sqrt{n2}}\right)}}$$

⁷⁷ Ardiansyah, RISNITA, and Jailani, "Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif Dan Kuantitatif."

⁷⁸ Nuryadi, dkk, *Dasar-Dasar Statistik Penelitian*, (Si Buku Media, 2017): 89

Keterangan:

S^2_1 = varian sampel sebelum perlakuan

S^2_2 = varian sampel sesudah perlakuan

r = korelasi antara dua sampel

$\bar{X}_1$ = rata-rata sampel sebelum perlakuan

$\bar{X}_2$ = rata-rata sampel sesudah perlakuan

S_1 = simpangan baku sampel sebelum perlakuan

S_2 = simpangan baku sampel sesudah perlakuan

b. Uji *N-Gain*

N-Gain atau *Normalized Gain* merupakan teknik analisis yang digunakan untuk mengukur besarnya peningkatan kemampuan peserta didik setelah memperoleh perlakuan dalam proses pembelajaran. Analisis ini membandingkan skor minat belajar sebelum menggunakan media Canva AI dengan skor minat belajar sesudah menggunakan media Canva AI untuk mengetahui tingkat peningkatan minat belajar peserta didik setelah mengikuti pembelajaran. Nilai *N-Gain* menunjukkan efektivitas suatu perlakuan dengan mempertimbangkan peluang peningkatan maksimum yang dapat dicapai oleh peserta didik. Oleh karena itu, analisis *N-Gain* banyak digunakan dalam penelitian eksperimen di bidang pendidikan untuk mengevaluasi efektivitas model, metode, maupun media pembelajaran.

Nilai *N-Gain* dihitung berdasarkan selisih antara skor minat belajar sebelum perlakuan dan skor minat belajar setelah perlakuan

yang kemudian dibagi dengan selisih antara skor maksimum dan skor minat belajar sebelum perlakuan.⁷⁹ Perhitungan tersebut menghasilkan nilai yang berada pada rentang 0 sampai 1. Semakin besar nilai *N-Gain*, semakin tinggi tingkat peningkatan kemampuan peserta didik setelah memperoleh perlakuan. Rumusnya:

$$N - Gain = \frac{Skor\ Sesudah - Skor\ Sebelum}{Skor\ Ideal - Skor\ Sebelum}$$

Keterangan:

g : Nilai *N-Gain*

Skor Sesudah : Skor angket minat belajar setelah penggunaan media Canva AI

Skor Sebelum : Skor angket minat belajar sebelum penggunaan media Canva AI

Skor Ideal : Skor maksimum yang mungkin diperoleh pada angket instrumen penelitian

Tabel 3.14 Interpretasi *N-Gain*

Nilai <i>N-Gain</i>	Keterangan
$g \geq 0,70$	Tinggi
$0,30 \leq g < 0,70$	Sedang
$g < 0,30$	Rendah

Berdasarkan kategori tersebut, semakin tinggi nilai *N-Gain* yang diperoleh, semakin efektif perlakuan yang diberikan dalam meningkatkan kemampuan atau minat belajar peserta didik.

⁷⁹ Richard R Hake, *Analyzing Change/Gain Scores* (Bloomington, IN: Indiana University, 1999).

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Wilayah Penelitian

1. Sejarah Sekolah

SDN 35 Talang Ubi merupakan salah satu sekolah dasar negeri yang terletak di Kecamatan Talang Ubi, Kabupaten Penukal Abab Lematang Ilir, Provinsi Sumatera Selatan. Sekolah ini beralamat di Jalan Raya Talang Akar Dusun V, Desa Talang Akar, Kecamatan Talang Ubi. Berdasarkan data dari Kemendikdasmen, SDN 35 Talang Ubi resmi didirikan pada tanggal 23 Desember 1961 dengan Nomor SK Pendirian 1013/UP/P&K/1961. Sebagai sekolah negeri, SDN 35 Talang Ubi berada di bawah naungan Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah.

Dalam perkembangannya, SDN 35 Talang Ubi terus melakukan peningkatan di berbagai aspek, baik dalam bidang akademik maupun penyediaan sarana dan prasarana pendidikan. Sekolah ini telah menerapkan Kurikulum 2013 dalam proses pembelajaran serta memperoleh akreditasi B berdasarkan penilaian BAN-S/M tahun 2019. Predikat akreditasi tersebut menunjukkan bahwa sekolah memiliki kualitas yang cukup baik dalam penyelenggaraan pendidikan dasar. Selain itu, sekolah juga didukung oleh beberapa fasilitas penunjang pembelajaran, seperti ruang kelas, perpustakaan, dan sumber listrik dari PLN guna menunjang kelancaran kegiatan belajar mengajar.

Sebagai lembaga pendidikan formal tingkat dasar, SDN 35 Talang Ubi memiliki peran yang penting dalam meningkatkan kualitas pendidikan di lingkungan masyarakat sekitar. Sekolah tidak hanya menitikberatkan pada pencapaian akademik siswa, tetapi juga berupaya membentuk karakter, kedisiplinan, serta mengembangkan keterampilan siswa melalui berbagai program dan kegiatan sekolah.

2. Visi dan Misi Sekolah

a. Visi Sekolah

Visi sekolah merupakan arah dan tujuan jangka panjang yang menjadi pedoman dalam penyelenggaraan pendidikan di suatu lembaga. Berdasarkan karakteristik pendidikan dasar serta tuntutan perkembangan teknologi, visi sekolah diarahkan pada pembentukan siswa yang berkarakter, cerdas, terampil, dan mampu mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Visi tersebut dijadikan landasan dalam pelaksanaan seluruh aktivitas pendidikan di sekolah.

Melalui visi yang dimiliki, sekolah berupaya menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan mendukung peningkatan mutu pembelajaran, termasuk dalam pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi seperti Canva AI pada mata pelajaran IPAS. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan kreativitas sekaligus minat belajar siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal.

b. Misi Sekolah

Misi sekolah merupakan langkah strategis yang disusun untuk mewujudkan visi yang telah ditetapkan. Misi tersebut mencakup upaya peningkatan kualitas pembelajaran, pembentukan karakter siswa, pengembangan keterampilan siswa, serta peningkatan kemampuan dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi.

Di samping itu, sekolah juga berusaha menciptakan suasana belajar yang aktif, kreatif, inovatif, dan menyenangkan agar siswa lebih termotivasi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Dalam mendukung perkembangan teknologi pendidikan, sekolah memberikan kesempatan kepada guru untuk memanfaatkan media pembelajaran digital sebagai sarana pembelajaran yang lebih interaktif. Dengan demikian, proses pembelajaran diharapkan menjadi lebih efektif dan mampu meningkatkan minat belajar siswa.

3. Keadaan Guru

Keadaan guru di SDN 35 Talang Ubi memiliki peranan yang sangat penting dalam mendukung keberhasilan proses pembelajaran di sekolah. Berdasarkan data profil sekolah, SDN 35 Talang Ubi memiliki tenaga pendidik dan kependidikan yang terdiri dari sekitar 17 guru dan tenaga pengajar. Para guru tersebut bertanggung jawab dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran, membimbing siswa, serta mendukung berbagai aktivitas pendidikan di sekolah. Berikut tabel guru-guru yang mengajar di SDN 35 Talang Ubi.

Tabel 4.1 Daftar Tenaga Pengajar SDN 35 Talang Ubi

No	Nama	NIP	JK	Status Kepegawaian	Jenis PTK
1	Adi Minanto	197810192009031001	L	PNS	Guru
2	Alwi Faizal	199102202020121009	L	PNS	Guru
3	Arman Eka Sapri	199009032019021002	L	PNS	Guru
4	Desi Ardiyanti Rohmadhani	199602022022212002	P	PPPK	Guru
5	Erwita Kumala Dewi	198912102022212007	P	PPPK	Guru
6	Indrianti	198710242023212011	P	PPPK	Guru
7	Irma Maya Astrika	199307032019022003	P	PNS	Guru
8	Lorenta Samosir	196606082022212001	P	PPPK	Guru
9	Martina Susanti	197703292022212005	P	PPPK	Guru
10	Muadz Nurhuda Masula	199111282020121012	L	PNS	Guru
11	Neti Agusrini	199508012023212013	P	PPPK	Guru
12	Riky Ardian	199112292025211102	L	PPPK Paruh Waktu	Guru
13	Shufiandi Rasyid	199703202020121009	L	PNS	Guru
14	Sunarsih	196903192008012004	P	PNS	Guru
15	Trimo	196610182014081001	L	PNS	Guru
16	Widodo Aria Santika	199709212020121009	L	PNS	Guru

Guru-guru di SDN 35 Talang Ubi memiliki tanggung jawab untuk menciptakan proses pembelajaran yang efektif dan sesuai dengan perkembangan zaman. Dalam pelaksanaan pembelajaran, guru tidak hanya menerapkan metode konvensional, tetapi juga mulai memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi guna meningkatkan minat belajar siswa. Kondisi ini sejalan dengan perkembangan pendidikan modern yang menuntut guru lebih kreatif dan inovatif dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa.

Selain melaksanakan tugas akademik, guru juga memiliki peran dalam membentuk karakter dan kedisiplinan siswa melalui berbagai kegiatan sekolah. Dengan dukungan tenaga pendidik yang memadai, diharapkan proses pembelajaran di SDN 35 Talang Ubi dapat berlangsung dengan baik dan mampu meningkatkan mutu pendidikan serta hasil belajar siswa secara optimal.

B. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Data

Analisis statistik deskriptif dilakukan untuk memperoleh gambaran umum mengenai minat belajar siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan pembelajaran. Statistik deskriptif yang digunakan dalam penelitian ini meliputi nilai minimum, nilai maksimum, nilai rata-rata (*mean*), serta standar deviasi (*standard deviation*).⁸⁰ Hasil analisis deskriptif tersebut disajikan pada Tabel 4.2 berikut.

Tabel 4.2 Statistik Deskripsi Sebelum dan Sesudah Perlakuan

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Sebelum Menggunakan Media Canva AI	23	55	76	64,87	6,048
Sesudah Menggunakan Media Canva AI	23	85	99	94,09	3,837
Valid N (listwise)	23				

⁸⁰ Nur Fakhrunnisaa and Mardawati Mardawati, "Pengaruh Game Edukasi Berbasis Educandy Terhadap Motivasi Belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) Kelas V Pada SD 103 Bontompare," *Jurnal MediaTIK* 6, no. 1 (2024): 1–5, <https://doi.org/10.59562/mediatik.v6i1.1354>.

Berdasarkan hasil analisis pada Tabel 4.2, skor minat belajar siswa sebelum menggunakan media Canva AI menunjukkan skor minimum sebesar 55 dan skor maksimum sebesar 76 dengan rata-rata sebesar 64,87. Nilai standar deviasi sebesar 6,048 mengindikasikan bahwa minat belajar awal siswa masih memiliki variasi yang cukup tinggi. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa tingkat minat belajar sebelum perlakuan belum merata sehingga terdapat perbedaan minat belajar di antara siswa. Selanjutnya, total skor minat belajar siswa sebelum perlakuan dapat dijelaskan sebagai berikut.

Tabel 4.3 Distribusi Frekuensi Sebelum Perlakuan

No	Interval Skor		Sebelum Perlakuan	
			Fi	%
1	55	59	6	26,09%
2	60	64	5	21,74%
3	65	69	7	30,43%
4	70	74	4	17,39%
5	75	79	1	4,35%
Jumlah			23	100%
Mean			64,87	
Median			65	
Modus			55	
Minimum			55	
Maksimum			76	

Berdasarkan Tabel 4.3, diketahui bahwa jumlah peserta didik yakni 23 orang. Distribusi skor minat belajar sebelum menggunakan media Canva

AI menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik memperoleh nilai pada interval 55-59 yaitu sebanyak 6 orang (26,09%), yang mengindikasikan bahwa mayoritas peserta didik memiliki kemampuan awal pada kisaran nilai tersebut sebelum diberikan perlakuan dalam penelitian. Sementara itu, sebanyak 5 orang (21,74%) memperoleh skor pada interval 60-64, sedangkan masing-masing 7 orang (30,34%) berada pada interval 65-69 dan 4 orang (17,39%) berada pada interval skor 70-74. Adapun interval skor 75-79 hanya ditempati oleh 1 orang peserta didik (4,35%), sehingga menjadi kelompok dengan frekuensi paling rendah. Berdasarkan ukuran pemusatan data, diperoleh nilai rata-rata (*mean*) sebesar 64,87, median sebesar 65, dan modus sebesar 55, yang menunjukkan bahwa secara umum kemampuan awal peserta didik berada pada kisaran nilai 64 dengan skor yang paling sering muncul adalah 55. Selain itu, hasil skor minat belajar peserta didik sebelum menggunakan media Canva AI menunjukkan nilai minimum sebesar 55 dan nilai maksimum sebesar 76, sehingga menghasilkan rentang nilai sebesar 21 poin. Sebaran nilai tersebut mengindikasikan adanya variasi kemampuan awal di antara peserta didik, meskipun sebagian besar nilai masih terkonsentrasi pada interval 65-69. Secara keseluruhan, hasil rata-rata sebelum perlakuan memberikan gambaran mengenai kondisi awal minat belajar peserta didik sebelum pelaksanaan perlakuan atau proses pembelajaran dalam penelitian ini.

Setelah perlakuan diberikan, hasil skor minat belajar peserta didik sesudah menggunakan media Canva AI menunjukkan peningkatan yang

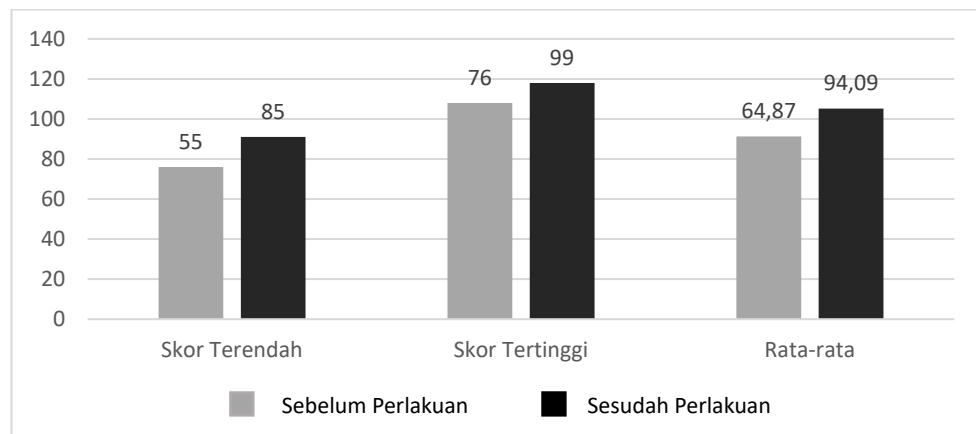
cukup jelas. Nilai minimum meningkat menjadi 76 dan nilai maksimum mencapai 99 dengan rata-rata sebesar 94,09. Peningkatan rata-rata tersebut menunjukkan adanya perkembangan minat belajar siswa setelah mengikuti proses pembelajaran yang diterapkan dalam penelitian. Selain itu, standar deviasi pada skor minat belajar sesudah perlakuan sebesar 3,837 lebih rendah dibandingkan standar deviasi skor minat belajar sebelum perlakuan, yang menunjukkan bahwa penyebaran minat belajar siswa menjadi lebih homogen setelah perlakuan diberikan. Selanjutnya, total skor minat belajar sesudah perlakuan dapat dijelaskan sebagai berikut.

Tabel 4.4 Distribusi Frekuensi Sesudah Perlakuan				
No	Interval Skor		Sesudah Perlakuan	
			Fi	%
1	85	87	4	17,39%
2	90	94	7	30,43%
3	95	99	12	52,17%
Jumlah			23	100%
Mean			94,09	
Median			95	
Modus			94	
Minimum			85	
Maksimum			99	

Berdasarkan Tabel 4.4, diketahui bahwa jumlah peserta didik yakni 23 orang. Distribusi skor minat belajar sesudah menggunakan media Canva AI menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik memperoleh skor

minat belajar sesudah menggunakan media Canva AI pada interval 85-89, yaitu sebanyak 4 orang (17,39%), diikuti oleh interval 90-94 dengan jumlah 7 orang (30,43%). Selanjutnya, sebanyak 12 orang (52,17%) memperoleh skor pada interval 95-99, sehingga menjadi kelompok dengan frekuensi paling rendah. Berdasarkan ukuran pemusatan data, diperoleh nilai rata-rata (*mean*) sebesar 94,09, median sebesar 95, dan modus sebesar 94, yang menunjukkan bahwa secara umum minat belajar peserta didik setelah diberikan perlakuan berada pada kisaran nilai 94 dengan skor yang paling sering muncul adalah 94. Selain itu, nilai minimum yang diperoleh peserta didik adalah 85, sedangkan nilai maksimum mencapai 99, sehingga menghasilkan rentang nilai sebesar 14 poin. Secara keseluruhan, hasil skor minat belajar sesudah menggunakan media Canva AI memberikan gambaran bahwa kemampuan peserta didik setelah mengikuti perlakuan atau proses pembelajaran menggunakan media Canva AI berada pada kategori yang lebih baik dibandingkan kondisi awal.

Secara keseluruhan, rata-rata minat belajar meningkat sebesar 29,22 poin, yaitu dari 64,87 pada saat sebelum perlakuan menjadi 94,09 pada saat sesudah perlakuan. Temuan ini memberikan indikasi awal bahwa perlakuan media pembelajaran Canva AI yang diterapkan selama penelitian mampu memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan minat belajar peserta didik.



Gambar 4.1. Grafik Hasil Sebelum dan Sesudah Perlakuan

Berdasarkan grafik diatas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Canva AI pada kelas eksperimen menunjukkan peningkatan, dengan nilai rata-rata minat belajar sebelum menggunakan media Canva AI sebesar 64,87 yang meningkat menjadi 94,09 pada sesudah menggunakan media Canva AI.

Tingkat minat belajar peserta didik dalam penelitian ini diukur berdasarkan persentase skor yang diperoleh setelah pelaksanaan pembelajaran menggunakan media Canva AI pada mata pelajaran IPAS. Penentuan kategori minat belajar mengacu pada kriteria tingkat keberhasilan yang telah ditetapkan, yang terdiri atas lima tingkatan, yaitu sangat rendah, rendah, sedang, tinggi, dan sangat tinggi. Klasifikasi tersebut digunakan untuk memberikan gambaran mengenai tingkat pencapaian minat belajar peserta didik setelah memperoleh perlakuan dalam proses pembelajaran.

Hasil analisis deskriptif menunjukkan bahwa nilai rata-rata (*mean*) sesudah perlakuan yang diperoleh peserta didik sebesar 94,09. Nilai tersebut

selanjutnya dibandingkan dengan skor ideal instrumen untuk mengetahui tingkat pencapaian minat belajar dalam bentuk persentase. Berdasarkan hasil perhitungan, tingkat minat belajar peserta didik termasuk dalam kategori “sangat tinggi”. Temuan ini menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik telah mencapai tingkat minat belajar yang optimal sesuai dengan indikator yang digunakan dalam penelitian.

Kategori sangat tinggi yang diperoleh mengindikasikan bahwa peserta didik menunjukkan perhatian, ketertarikan, dan keterlibatan yang baik selama mengikuti kegiatan pembelajaran. Kondisi tersebut mencerminkan adanya respons positif peserta didik terhadap proses pembelajaran yang memanfaatkan media Canva AI. Penggunaan media yang didukung oleh tampilan visual yang menarik dan penyajian materi yang interaktif diduga mampu meningkatkan partisipasi peserta didik serta mempermudah mereka dalam memahami materi yang dipelajari.⁸¹

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa minat belajar peserta didik setelah penerapan media Canva AI pada mata pelajaran IPAS berada pada kategori “sangat tinggi”. Temuan ini memberikan gambaran bahwa penggunaan media Canva AI tidak hanya berkontribusi terhadap peningkatan skor minat belajar peserta didik, tetapi juga mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, efektif, dan

⁸¹ Paputungan et al., “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Canva AI Pada Materi Sistem Komputer Kelas VIII Terhadap Minat Belajar Siswa Di MTs Negeri 1 Kota Gorontalo.”

menyenangkan. Dengan demikian, media Canva AI dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang mendukung terciptanya proses belajar yang lebih berkualitas dan berorientasi pada peningkatan keterlibatan, perhatian, serta ketertarikan peserta didik.

2. Pengujian Persyaratan Analisis

Sebelum pengujian hipotesis dilakukan, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat analisis untuk memastikan bahwa data penelitian memenuhi asumsi yang diperlukan dalam penggunaan teknik statistik parametrik. Pemenuhan asumsi tersebut penting untuk menjamin ketepatan hasil analisis dan interpretasi data. Dalam penelitian ini, uji prasyarat yang digunakan adalah uji normalitas.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data penelitian berdistribusi normal atau tidak. Pengujian normalitas merupakan salah satu persyaratan utama dalam penggunaan statistik parametrik, termasuk *Paired Sample t-Test*.⁸² Pada penelitian ini, uji normalitas dilakukan menggunakan metode *Shapiro–Wilk* karena sampel < 50 yakni 23 peserta didik dengan tingkat signifikansi sebesar 0,05. Data dinyatakan berdistribusi normal apabila nilai signifikansi (*Sig.*) lebih besar dari 0,05.

⁸² Asrianti Muryani and Kartika Yuni Purwanti, “Pengaruh Model Inkuiri Berbantuan Media Kahoot Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas Iv,” *Janacitta* 4, no. 1 (2021), <https://doi.org/10.35473/jnctt.v4i1.910>.

Tabel 4.5 Hasil Uji Normalitas

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Sebelum Menggunakan Media Canva AI	,087	23	,200*	,971	23	,706
Setelah Menggunakan Media Canva AI	,143	23	,200*	,919	23	,063

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan hasil uji normalitas pada Tabel 4.5, nilai signifikansi pengujian *Shapiro-Wilk*, di mana skor minat belajar signifikansi sebelum perlakuan sebesar 0,706 dan sesudah perlakuan sebesar 0,063. Kedua nilai tersebut juga berada di atas batas signifikansi yang ditetapkan, sehingga semakin memperkuat kesimpulan bahwa data penelitian memenuhi asumsi normalitas.

Berdasarkan hasil, sesuai dengan pendapat penelitian terdahulu yaitu data dapat dinyatakan berdistribusi normal apabila nilai signifikansi hasil pengujian melebihi 0,05.⁸³ Berdasarkan kriteria tersebut, data penelitian ini telah memenuhi syarat normalitas sehingga layak dianalisis menggunakan teknik statistik parametrik.

Selain itu, penggunaan statistik parametrik pada data yang berdistribusi normal dinilai lebih tepat karena memiliki tingkat akurasi dan kekuatan statistik (*statistical power*) yang lebih tinggi dibandingkan

⁸³ Imam Ghozali, *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program IBM SPSS 25* (Semarang: Badan Penerbit UNDIP, 2020).

statistik nonparametrik. Sebaliknya, apabila data tidak memenuhi asumsi normalitas, maka pengujian hipotesis umumnya dilakukan menggunakan *Wilcoxon Signed Rank Test* sebagai alternatif nonparametrik. Oleh karena data dalam penelitian ini terbukti berdistribusi normal, maka penggunaan *Paired Sample t-Test* dianggap sesuai dengan karakteristik data yang dianalisis.

b. Uji Hipotesis

1. Uji *Paired Sample t-Test*

Pengujian hipotesis dilakukan untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan minat belajar peserta didik sebelum dan sesudah memperoleh perlakuan media pembelajaran Canva AI. Mengingat data penelitian yang telah memenuhi asumsi normalitas, maka analisis dilakukan menggunakan *Paired Sample t-Test*.⁸⁴

Tabel 4.6 Hasil Uji *Paired Sample t-Test*

	Paired Differences							
				95% Confidence Interval of the Difference		t	df.	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Lower	Upper			
Pair 1 Sebelum dan Sesudah Menggunakan Media Canva AI	-29,217	3,516	,733	-30,738	-27.697	-39,857	22	,000

Hasil pengujian menunjukkan bahwa rata-rata perbedaan (*mean difference*) minat belajar antara sebelum dan sesudah

⁸⁴ Anisa Putri Maharani and Ismail Saleh Nasution, "Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Web Genially Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS," *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 8, no. 3 (2025): 3488–93, <https://doi.org/10.54371/jiip.v8i3.7519>.

perlakuan sebesar -29,217. Nilai negatif tersebut menunjukkan bahwa skor minat belajar sesudah perlakuan lebih tinggi dibandingkan skor minat belajar sebelum perlakuan, sehingga terdapat peningkatan minat belajar setelah perlakuan diberikan.

Selain itu, diperoleh nilai t hitung sebesar -39,857 dengan derajat kebebasan (*degree of freedom*) sebesar 22. Nilai signifikansi yang dihasilkan sebesar 0,000 atau lebih kecil daripada 0,05. Berdasarkan hasil tersebut, hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan antara minat belajar peserta didik sebelum dan sesudah perlakuan media pembelajaran Canva AI diberikan. Temuan ini menunjukkan bahwa perlakuan yang diterapkan dalam penelitian memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan minat belajar peserta didik.

Perlu dijelaskan bahwa penelitian ini menggunakan *Paired Sample t-Test*, sehingga output analisis tidak menghasilkan nilai koefisien regresi (*beta*) maupun nilai koefisien determinasi (*R-square*). Kedua indikator tersebut hanya digunakan dalam analisis regresi. Oleh karena itu, interpretasi hasil penelitian didasarkan pada nilai *mean difference*, nilai t hitung, serta tingkat signifikansi yang diperoleh.

2. Uji *N-Gain*

Analisis *N-Gain* dilakukan untuk mengukur tingkat peningkatan minat belajar peserta didik setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media Canva AI pada mata pelajaran IPAS di kelas IV SDN 35 Talang Ubi. Analisis ini membandingkan skor minat belajar sebelum dan sesudah perlakuan untuk mengetahui besarnya peningkatan yang dicapai peserta didik setelah memperoleh perlakuan. Melalui analisis tersebut, tingkat peningkatan minat belajar peserta didik setelah penerapan media Canva AI dapat diketahui. Perhitungan nilai *N-Gain* mengacu pada rumus, yaitu dengan membandingkan selisih antara skor minat belajar sesudah dan sebelum perlakuan terhadap selisih skor ideal dengan skor minat belajar sebelum perlakuan.⁸⁵

Nilai *N-Gain* yang diperoleh selanjutnya dianalisis menggunakan program *SPSS Statistics* melalui analisis statistik deskriptif. Hasil analisis tersebut disajikan pada Tabel 4.7.

Tabel 4.7 Hasil Uji <i>N-Gain</i>					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Ngain Score	23	,67	,96	,8421	,08209
Valid N (listwise)	23				

Berdasarkan Tabel 4.7, skor *N-Gain* terendah yang diperoleh peserta didik sebesar 0,67, sedangkan skor tertinggi mencapai 0,96.

⁸⁵ Hake, *Analyzing Change/Gain Scores*.

Hasil analisis juga menunjukkan bahwa rata-rata (*mean*) *N-Gain* sebesar 0,8421 dengan standar deviasi 0,0821. Nilai rata-rata tersebut menggambarkan besarnya peningkatan minat belajar peserta didik setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media Canva AI. Untuk mengetahui tingkat peningkatan yang dicapai, nilai rata-rata *N-Gain* diinterpretasikan berdasarkan kriteria pada bab sebelumnya yakni tabel 3.14.

Mengacu pada kriteria tersebut, nilai rata-rata *N-Gain* sebesar 0,8421 berada pada rentang $g \geq 0,70$, sehingga termasuk dalam kategori “tinggi”. Hasil ini menunjukkan bahwa penerapan media Canva AI mampu meningkatkan minat belajar peserta didik pada tingkat sedang. Dengan demikian, penggunaan media Canva AI memberikan kontribusi yang cukup baik terhadap peningkatan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS di kelas IV SDN 35 Talang Ubi.

Temuan tersebut sejalan dengan hasil pengujian hipotesis menggunakan *Paired Sample t-Test*, yang menunjukkan bahwa penggunaan media Canva AI memberikan pengaruh yang signifikan terhadap minat belajar peserta didik. Hasil analisis *N-Gain* semakin memperkuat temuan tersebut dengan menunjukkan bahwa peningkatan minat belajar yang terjadi berada pada kategori “tinggi”. Oleh karena itu, media Canva AI dapat dipertimbangkan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang mampu mendukung peningkatan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS.

C. Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa perlakuan media pembelajaran Canva AI yang diberikan mampu meningkatkan minat belajar peserta didik secara signifikan. Peningkatan tersebut terlihat dari kenaikan nilai rata-rata yang semula sebesar 64,87 pada saat sebelum menggunakan media Canva AI menjadi 94,09 pada saat sesudah menggunakan media Canva AI. Selisih peningkatan sebesar 29,22 poin mengindikasikan bahwa media pembelajaran Canva AI yang diterapkan berhasil meningkatkan minat belajar peserta didik terhadap mata pelajaran IPAS. Temuan ini semakin diperkuat oleh hasil uji *Paired Sample t-Test* yang menghasilkan nilai signifikansi sebesar 0,000, serta hasil analisis *N-Gain* yang memperoleh nilai rata-rata sebesar 0,8421 dengan kategori “tinggi”. Kedua hasil analisis tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media Canva AI tidak hanya memberikan pengaruh yang signifikan secara statistik, tetapi juga mampu meningkatkan minat belajar peserta didik pada tingkat “tinggi”. Nilai tersebut menunjukkan bahwa peningkatan minat belajar yang terjadi merupakan dampak nyata dari perlakuan yang diberikan dan bukan terjadi secara kebetulan.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Suci Safitri dkk. menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Canva memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan minat belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran IPAS. Hal tersebut dibuktikan oleh meningkatnya rata-rata skor minat belajar pada kelas eksperimen dari 18,95 menjadi 28,95, yang didukung oleh hasil uji hipotesis dengan nilai signifikansi sebesar 0,001

(<0,05). Temuan tersebut mengindikasikan bahwa pemanfaatan media Canva mampu menghadirkan proses pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif sehingga mendorong siswa untuk berpartisipasi secara lebih aktif serta menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi selama mengikuti pembelajaran.⁸⁶

Temuan yang sejalan juga diperoleh dalam penelitian yang dilakukan oleh Salsabila Nakia Paputungan dkk. mengenai penggunaan Canva AI. Berdasarkan hasil analisis data menggunakan SPSS, baik *uji Paired Sample T-Test* maupun *Independent Sample T-Test* sama-sama menghasilkan nilai signifikansi sebesar 0,000 (<0,05), yang menunjukkan bahwa penggunaan Canva AI memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan minat belajar siswa. Hasil tersebut semakin memperkuat bahwa integrasi teknologi kecerdasan buatan pada media Canva tidak hanya meningkatkan kualitas penyajian materi pembelajaran, tetapi juga mampu meningkatkan ketertarikan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.⁸⁷

Selanjutnya, penelitian yang dilakukan oleh Nadia Endah Widianingrum dan Urip Muhyat Wiji Wahyudi menunjukkan bahwa media interaktif ABAYA berbasis Canva yang dikembangkan telah memenuhi aspek kelayakan, kepraktisan, dan efektivitas. Hal tersebut dibuktikan melalui persentase respons siswa sebesar 89% dan respons guru sebesar 97%, serta hasil *uji Paired Sample T-Test* yang memperoleh nilai signifikansi sebesar

⁸⁶ Safitri et al., "Canva Interactive Media Increases Elementary Students Learning Interest: Media Interaktif Canva Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar."

⁸⁷ Paputungan et al., "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Canva AI Pada Materi Sistem Komputer Kelas VIII Terhadap Minat Belajar Siswa Di MTs Negeri 1 Kota Gorontalo."

0,000 ($<0,05$). Selain itu, hasil angket menunjukkan adanya peningkatan minat belajar siswa dari 68,4% sebelum penggunaan media menjadi 86% setelah media diterapkan. Temuan tersebut mengindikasikan bahwa media pembelajaran berbasis Canva tidak hanya efektif digunakan dalam proses pembelajaran, tetapi juga memperoleh tanggapan yang sangat positif dari guru maupun siswa.⁸⁸

Penelitian yang dilakukan oleh Lisa Umi Nurjanah dkk. juga menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis AI-Driven Canva efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar. Berdasarkan hasil analisis menggunakan SPSS, rata-rata nilai siswa mengalami peningkatan dari 44,08 pada saat *pretest* menjadi 81,84 pada saat *posttest*. Selain itu, hasil uji *Paired Sample T-Test* memperoleh nilai $t(24) = -15,611$ dengan nilai $p < 0,001$, sedangkan nilai *effect size* sebesar 3,12 menunjukkan bahwa penggunaan AI-Driven Canva memberikan pengaruh yang sangat besar terhadap peningkatan minat belajar siswa. Temuan tersebut menunjukkan bahwa pemanfaatan fitur kecerdasan buatan pada Canva mampu mendukung terciptanya proses pembelajaran yang lebih efektif sekaligus meningkatkan daya tarik siswa dalam mengikuti kegiatan belajar.

Sementara itu, penelitian yang dilakukan oleh Padli Ibnu Naji dan Rita Kusumah menunjukkan bahwa penggunaan media Canva dalam pembelajaran IPAS memberikan dampak positif terhadap minat belajar siswa. Hasil

⁸⁸ Widianingrum and Wahyudi, "Pengembangan Media Interaktif ABAYA (Ayo Belajar Budaya) Berbasis Canva Untuk Meningkatkan Minat Belajar IPAS Siswa SDN 2 Padokan Bantul."

penelitian memperlihatkan bahwa persentase minat belajar siswa meningkat dari 72% sebelum penggunaan media menjadi 84% setelah media Canva diterapkan dalam proses pembelajaran. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa penyajian materi melalui berbagai fitur Canva, seperti presentasi, infografis, gambar, dan kuis interaktif, mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik sehingga mendorong siswa untuk berpartisipasi secara aktif dan menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi selama mengikuti pembelajaran.⁸⁹

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa perlakuan media pembelajaran Canva AI yang diterapkan dalam penelitian terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar peserta didik. Hal tersebut ditunjukkan oleh peningkatan nilai rata-rata dari 64,87 pada saat sebelum menggunakan media Canva AI menjadi 94,09 pada saat sesudah menggunakan media Canva AI, serta diperkuat oleh hasil uji *Paired Sample t-Test* yang menghasilkan nilai signifikansi sebesar 0,000 serta hasil analisis *N-Gain* yang memperoleh nilai rata-rata sebesar 0,8421 dengan kategori “tinggi”. Kedua hasil analisis tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media Canva AI tidak hanya memberikan pengaruh yang signifikan secara statistik, tetapi juga mampu meningkatkan minat belajar peserta didik pada tingkat “tinggi”. Hasil pembahasan ini selanjutnya menjadi landasan dalam penyusunan bab selanjutnya.

⁸⁹ Naji and Kusumah, “Pengaruh Penggunaan Media Canva Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar.”

BAB V

KESIMPULAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, analisis data, dan pembahasan mengenai pengaruh penggunaan media Canva AI terhadap minat belajar peserta didik pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di SDN 35 Talang Ubi, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut.

1. Minat belajar peserta didik sebelum menggunakan media Canva AI pada mata pelajaran IPAS di kelas IV SDN 35 Talang Ubi memperoleh nilai rata-rata (*mean*) sebesar 64,87 berdasarkan skor minat belajar siswa sebelum perlakuan. Nilai tersebut menggambarkan kondisi awal minat belajar peserta didik sebelum dilaksanakannya pembelajaran dengan menggunakan media Canva AI.
2. Minat belajar peserta didik sesudah menggunakan media Canva AI pada mata pelajaran IPAS di kelas IV SDN 35 Talang Ubi memperoleh nilai rata-rata (*mean*) sebesar 94,09 berdasarkan skor minat belajar siswa sesudah perlakuan. Hasil tersebut menunjukkan bahwa minat belajar peserta didik setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media Canva AI berada pada kondisi yang lebih baik dibandingkan sebelum diberikan perlakuan.
3. Hasil pengujian hipotesis menggunakan *Paired Sample t-Test* menunjukkan nilai signifikansi (*Sig. 2-tailed*) sebesar 0,000, yang lebih kecil daripada taraf signifikansi 0,05 ($0,000 < 0,05$). Dengan demikian,

hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak. Temuan tersebut membuktikan bahwa penggunaan media Canva AI berpengaruh secara signifikan terhadap minat belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS di kelas IV SDN 35 Talang Ubi. Selain itu, hasil analisis *N-Gain* memperoleh nilai rata-rata sebesar 0,8421 yang termasuk dalam kategori “tinggi” Temuan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media Canva AI mampu meningkatkan minat belajar peserta didik.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengaruh penggunaan media Canva AI terhadap minat belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS di SDN 35 Talang Ubi, maka peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut.

1. **Bagi guru**, disarankan untuk memanfaatkan media Canva AI sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang inovatif dan menarik dalam proses pembelajaran. Penggunaan Canva AI dapat membantu guru menyajikan materi secara lebih visual, interaktif, dan mudah dipahami sehingga mampu meningkatkan perhatian, keterlibatan, serta minat belajar peserta didik. Selain itu, guru diharapkan dapat mengembangkan kreativitas dalam mendesain bahan ajar yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik.
2. **Bagi peserta didik**, diharapkan dapat memanfaatkan media Canva AI secara optimal sebagai sarana pendukung pembelajaran. Peserta didik perlu lebih aktif, kreatif, dan antusias dalam mengikuti kegiatan

pembelajaran yang menggunakan media Canva AI sehingga dapat meningkatkan pemahaman materi, keterampilan belajar, serta minat belajar secara berkelanjutan. Dengan keterlibatan yang aktif, peserta didik diharapkan mampu memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna dan menyenangkan.

3. **Bagi peneliti selanjutnya**, disarankan untuk mengembangkan penelitian ini dengan melibatkan jumlah sampel yang lebih besar, jenjang pendidikan yang berbeda, atau variabel lain yang berkaitan dengan penggunaan media Canva AI dalam pembelajaran. Selain itu, penelitian selanjutnya dapat menggunakan desain penelitian yang lebih beragam sehingga dapat memberikan gambaran yang lebih komprehensif mengenai efektivitas media Canva AI dalam meningkatkan berbagai aspek pembelajaran. Dengan demikian, hasil penelitian yang diperoleh diharapkan dapat memperkaya kajian ilmiah serta menjadi bahan pertimbangan dalam pengembangan media pembelajaran di masa mendatang.

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, Rezha N, Ragil S Dianingati, and Eva Annisaa'. "Pengaruh Jumlah Responden Terhadap Hasil Uji Validitas Dan Reliabilitas Kuesioner Pengetahuan Dan Perilaku Swamedikasi." *Generics Journal of Research in Pharmacy* 2, no. 1 (2022): 9–15. <https://doi.org/10.14710/genres.v2i1.12271>.
- Amsal, Andi Y, Hartini Ramli, and Wakhid Yunendar. "Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Mind Map Melalui Google Classroom Pada Mata Pelajaran Elektronika Dan Mikroprosesor Di SMK Telkom Makassar." *JSHP (Jurnal Sosial Humaniora Dan Pendidikan)* 7, no. 2 (2023): 145–57. <https://doi.org/10.32487/jshp.v7i2.1727>.
- Andaria, Meri. "Indonesian Science Education Journal" 4, no. 1 (2023): 11–18.
- Anggraeni, Levita, Syahril, and Miftahul Huda. "Strategi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Peserta Didik." *Al-Ubudiyah: Jurnal Pendidikan Dan Studi Islam* 6, no. 1 (2025).
- Anggraeni, Sari F, and Supratman Zakir. "Pengaruh Pembelajaran Online Terhadap Hasil Belajar Tik Siswa Kelas XI MIPA Di SMA Negeri 1 Lembah Gumanti." *Irje2*, no. 3 (2022): 1212–22. <https://doi.org/10.31004/irje.v2i3.180>.
- Ardiansyah, Ardiansyah, RISNITA RISNITA, and Muhammad Jailani. "Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif Dan Kuantitatif." *Jurnal Ihsan Jurnal Pendidikan Islam* 1, no. 2 (2023): 1–9. <https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.57>.
- Astra, Ceshelya. "Ceshelya Astra Nim. 21591034." *Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Educandy Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ipas Kelas V Sd Negeri 06 Merigi*, 2025, 73–74.
- Badan Standar dan Asesmen Pendidikan, Kurikulum. *Panduan Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (IPAS): Fase B Dan C*. Jakarta: Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah, 2025. <https://kurikulum.kemendikdasmen.go.id/file/panduan/dokumen/7>. Final Panduan Mata Pelajaran IPAS_03_10_2025_Revisi 4.pdf.
- Fakhrunnisaa, Nur, and Mardawati Mardawati. "Pengaruh Game Edukasi Berbasis Educandy Terhadap Motivasi Belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) Kelas V Pada SD 103 Bontompare." *Jurnal MediaTIK* 6, no. 1 (2024): 1–5. <https://doi.org/10.59562/mediatik.v6i1.1354>.
- Ghozali, Imam. *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program IBM SPSS 25*. Semarang: Badan Penerbit UNDIP, 2020.
- Hake, Richard R. *Analyzing Change/Gain Scores*. Bloomington, IN: Indiana University, 1999.

- Hamzah, Syukri, Asep Suparman, Meri Andaria, and Elsa Viona. "Jurnal Basicedu" 6, no. 1 (2022): 88–94.
- Kholfadina, Khorin, and Mayarni. "Penggunaan Educandy Dan Dampaknya Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar IPA Siswa." *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan* 6, no. 2 (2022): 259–65. <https://doi.org/10.23887/jppp.v6i2.49503>.
- Ma'rif, Samsul. "Hubungan Antara Kreatifitas Dan Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik." *Jurnal Bhara Petro Energi* 1, no. 3 (2022): 53–64. <https://doi.org/10.31599/bpe.v1i3.1728>.
- Maharani, Anisa Putri, and Ismail Saleh Nasution. "Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Web Genially Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS." *JlIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 8, no. 3 (2025): 3488–93. <https://doi.org/10.54371/jiip.v8i3.7519>.
- Menengah, Kementerian Pendidikan Dasar dan. "Capaian Pembelajaran (CP) Dan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP): Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (IPAS) Fase B." Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah, 2025. <https://guru.kemendikdasmen.go.id/kurikulum/referensi-penerapan/capaian-pembelajaran/sd-sma/ilmu-pengetahuan-alam-dan-sosial-ipas/fase-b/>.
- . "Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (IPAS): CP Dan ATP SD-SMA." Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah, 2025. <https://guru.kemendikdasmen.go.id/kurikulum/referensi-penerapan/capaian-pembelajaran/sd-sma/ilmu-pengetahuan-alam-dan-sosial-ipas/>.
- Merigi, S D Negeri, Institut Agama, Islam Negeri, Ceshelya Astra, and Aida Rahmi Nasution. "The Influence Of Kahoot-Based Learning Media On Students ' Learning Outcomes In Islamic Education Subject For Sixth Grade At" 6, no. 1 (2026): 1–10.
- Muryani, Asrianti, and Kartika Yuni Purwanti. "Pengaruh Model Inkuiri Berbantuan Media Kahoot Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas Iv." *Janacitta* 4, no. 1 (2021). <https://doi.org/10.35473/jnctt.v4i1.910>.
- Naji, Padli Ibnu, and Rita Kusumah. "Pengaruh Penggunaan Media Canva Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar." *School Education Journal PGSD FIP UNIMED* 15, no. 3 (2025).
- Nasution, Aida Rahmi. "Pengaruh Media Audio Visual Berbasis Capcut Terhadap Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar Islam Terpadu" 10, no. 2 (2024): 96–108.
- Nurjanah, Lisa Umi, Moh. Sutomo, Mu'alimin, and Halil Yavuz Ezginci. "Enhancing Elementary Students' Learning Interest Through AI-Driven Canva Learning Tools: Evidence from a Pre-Experimental Study." *Al-Adzka: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* 15, no. 2 (2025).
- Paputungan, Salsabila Nakia, Mukhlisulfatih Latief, Huzaima Mas'ud, Sitti Suhada, Nikmasari Pakaya, and Bait Syaiful Rijal. "Pengaruh Penggunaan

Media Pembelajaran Berbasis Canva AI Pada Materi Sistem Komputer Kelas VIII Terhadap Minat Belajar Siswa Di MTs Negeri 1 Kota Gorontalo. "Bitnet: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi 10, no. 3 (2025).

- Puspitasari, Elza, Darmansah Darmansah, and Dwi M Kusumawardani. "Analisis Penerimaan Website Kelurahan Rejasari Menggunakan Metode Technology Acceptance Model (TAM)." *Jurnal Media Informatika Budidarma* 6, no. 2 (2022): 1102. <https://doi.org/10.30865/mib.v6i2.3826>.
- Rafiud Ilmudinulloh. "Model Pembelajaran Berbasis Proyek Untuk Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kritis Mahasiswa." *Jurnal Riset Jurnalistik Dan Media Digital*, 2022, 121–28. <https://doi.org/10.29313/jrjmd.v2i2.1366>.
- Safitri, Suci, Abdul Rahman, Nuraini, Zulnuraini, and Andi Nur Isnayanti. "Canva Interactive Media Increases Elementary Students Learning Interest: Media Interaktif Canva Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar." *Academia Open* 11, no. 1 (2026).
- Seituni, Siti, Dyan Yuliana, Arico A Suparto, Weni K Rahmawati, and Anis Febriyanti. "Analisis Pemanfaatan Fitur Track Changes Pada MS.Word Untuk Mengetahui Originalitas Karya Mahasiswa." *Academy of Education Journal* 15, no. 1 (2024): 136–41. <https://doi.org/10.47200/aoej.v15i1.2148>.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Edisi terbaru. Bandung: Alfabeta, 2021.
- Tindaon, Esra H, Abd. R Syamsuri, and Mida A Tarigan. "The Influence of Perception, Motivation, Interest, and Abilities on Students' Decisions Making in Choosing a Human Resource Management Concentration at the University of Riau." *Jetish Journal of Education Technology Information Social Sciences and Health* 3, no. 2 (2024): 1183–95. <https://doi.org/10.57235/jetish.v3i2.3215>.
- Widianingrum, Nadia Endah, and Urip Muhayat Wiji Wahyudi. "Pengembangan Media Interaktif ABAYA (Ayo Belajar Budaya) Berbasis Canva Untuk Meningkatkan Minat Belajar IPAS Siswa SDN 2 Padokan Bantul." *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang* 11, no. 3 (2025).
- Widyastuti, Suciati R. "Pengaruh Media Lagu Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Pada Pelajaran Ipa Di SDN Karangbale 01." *Ja* 5, no. 1 (2024): 24–32. <https://doi.org/10.52188/ja.v5i1.734>.

L

A

M

P

I

R

A

N

Lampiran 1

KISI-KISI ANGKET INSTRUMEN PENELITIAN
(SEBELUM DAN SESUDAH MENGGUNAKAN MEDIA CANVA AI)

No	Indikator Minat Belajar	Sub Indikator	Pernyataan	No. Butir	Jenis
1.	Perasaan Senang	Senang mengikuti pembelajaran	Saya senang mengikuti pelajaran IPAS di kelas	1	Positif
		Kenyamanan belajar	Saya merasa pembelajaran IPAS menyenangkan	2	Positif
			Saya merasa dihargai oleh guru IPAS saat menyampaikan pendapat	3	Positif
		Antusias saat belajar	Saya merasa gembira saat pelajaran IPAS dimulai	4	Positif
		Rasa bosan dalam belajar	Saya merasa bosan saat pelajaran IPAS berlangsung	5	Negatif
2.	Ketertarikan Belajar	Ketertarikan terhadap materi	Saya tertarik mengikuti pembelajaran IPAS	6	Positif
		Ketertarikan mengikuti proses pembelajaran	Saya senang mengikuti kegiatan pembelajaran IPAS di kelas	7	Positif
		Rasa ingin tahu	Saya ingin mengetahui lebih banyak materi IPAS	8	Positif
		Ketertarikan mengerjakan tugas	Saya senang mengerjakan tugas IPAS	9	Positif
		Kurang tertarik belajar	Saya tidak tertarik belajar IPAS	10	Negatif
3.	Perhatian Belajar	Kefokusan penjelasan guru	Saya memperhatikan penjelasan guru saat pembelajaran IPAS	11	Positif
		Ketertiban dalam belajar			

			Saya mengikuti pelajaran IPAS dengan tertib	12	Positif
		Fokus saat belajar	Saya fokus saat pelajaran IPAS berlangsung	13	Positif
		Konsentrasi belajar	Saya mendengarkan penjelasan guru dengan baik	14	Positif
		Kurang perhatian	Saya sering tidak memperhatikan saat pelajaran IPAS	15	Negatif
4.	Keterlibatan Belajar	Keaktifan menjawab pertanyaan	Saya aktif menjawab pertanyaan guru saat pelajaran IPAS	16	Positif
			Saya aktif mengikuti arahan guru saat pelajaran IPAS	17	Positif
		Keikutsertaan dalam kegiatan belajar	Saya ikut terlibat dalam kegiatan pembelajaran IPAS	18	Positif
		Keberanian bertanya	Saya berani bertanya saat tidak memahami materi	19	Positif
		Pasif dalam pembelajaran	Saya tidak mau bertanya saat pelajaran IPAS	20	Negatif
5.	Keinginan Belajar	Semangat belajar	Saya semangat belajar IPAS	21	Positif
		Keinginan memperoleh hasil baik	Saya ingin mendapatkan nilai yang baik pada pelajaran IPAS	22	Positif
		Keinginan mengikuti pelajaran	Saya ingin mengikuti pelajaran IPAS setiap hari	23	Positif
		Kesungguhan belajar	Saya berusaha memahami materi IPAS dengan baik	24	Positif
		Belajar karena paksaan	Saya belajar IPAS hanya karena disuruh guru	25	Negatif

Lampiran 2**ANGKET INSTRUMEN PENELITIAN****(SEBELUM DAN SESUDAH MENGGUNAKAN MEDIA CANVA AI)**

Keterangan :

Skor 1 : Sangat tidak setuju

Skor 2 : Tidak setuju

Skor 3 : Ragu – ragu

Skor 4 : Setuju

Skor 5 : Sangat setuju

NO	PERNYATAAN	TANGGAPAN				
		1	2	3	4	5
1.	Saya senang mengikuti pelajaran IPAS di kelas					
2.	Saya merasa pembelajaran IPAS menyenangkan					
3.	Saya merasa dihargai oleh guru IPAS saat menyampaikan pendapat					
4.	Saya merasa gembira saat pelajaran IPAS dimulai					
5.	Saya merasa bosan saat pelajaran IPAS berlangsung					
6.	Saya tertarik mengikuti pembelajaran IPAS					
7.	Saya senang mengikuti kegiatan pembelajaran IPAS di kelas					
8.	Saya ingin mengetahui lebih banyak materi IPAS					
9.	Saya senang mengerjakan tugas IPAS					
10.	Saya tidak tertarik belajar IPAS					
11.	Saya memperhatikan penjelasan guru saat pembelajaran IPAS					
12.	Saya mengikuti pelajaran IPAS dengan tertib					
13.	Saya fokus saat pelajaran IPAS berlangsung					
14.	Saya mendengarkan penjelasan guru dengan baik					

15.	Saya sering tidak memperhatikan saat pelajaran IPAS					
16.	Saya aktif menjawab pertanyaan guru saat pelajaran IPAS					
17.	Saya aktif mengikuti arahan guru saat pelajaran IPAS					
18.	Saya ikut terlibat dalam kegiatan pembelajaran IPAS					
19.	Saya berani bertanya saat tidak memahami materi					
20.	Saya semangat belajar IPAS					
21.	Saya ingin mendapatkan nilai yang baik pada pelajaran IPAS					
22.	Saya ingin mengikuti pelajaran IPAS setiap hari					
23.	Saya berusaha memahami materi IPAS dengan baik					
24.	Saya belajar IPAS hanya karena disuruh guru					

Lampiran 3

LEMBAR VALIDITAS ANGKET INSTRUMEN PENELITIAN (SEBELUM DAN SESUDAH MENGGUNAKAN MEDIA CANVA AI)

LEMBAR VALIDASI ANGKET INSTRUMEN PENELITIAN (SEBELUM DAN SESUDAH MENGGUNAKAN MEDIA CANVA AI)

Nama Validator : Rosety Apriliya, M.Pd
 NIP : 198705052010012025
 Judul : Pengaruh Penggunaan Media Canva AI Terhadap Minat Belajar Siswa
 Pada Mata Pelajaran IPAS di SDN 35 Talang Ubi

Petunjuk:

1. Mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk menilai instrumen penelitian dengan aspek-aspek yang diberikan.
2. Berilah tanda (✓) pada kolom yang tersedia dengan skala skor sebagai berikut:
 - 4 : Sangat Baik
 - 3 : Baik
 - 2 : Cukup
 - 1 : Kurang
3. Komentar dan saran Bapak/Ibu mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan.
4. Atas kesediaan Bapak/Ibu dalam mengisi lembar validasi, diucapkan terimakasih.

No	Aspek Yang Diamati	Skor			
		4	3	2	1
1.	Kesesuaian butir angket dengan indikator	✓			
2.	Kejelasan bahasa dalam butir angket	✓			
3.	Relevansi dengan tujuan penelitian		✓		
4.	Struktur dan sistematika angket		✓		
5.	Kesesuaian skala jawaban yang digunakan	✓			

SURAT PERNYATAAN VALIDASI
INSTRUMEN PENELITIAN TUGAS AKHIR SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Rosety Apriliya, M.Pd

NIP : 198705052010012025

Menyatakan bahwa instrumen penelitian tugas akhir skripsi atas nama mahasiswa

Nama : Muhammad Farhan Uyun

NIM : 22591132

Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Fakultas : Tarbiyah

Judul : Pengaruh Penggunaan Media Canva AI Terhadap Minat Belajar
Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS di SDN 35 Talang Ubi

Setelah dilakukan kajian atas instrumen penelitian tugas akhir skripsi tersebut dapat dinyatakan

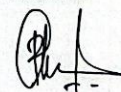
☒ Layak digunakan

☐ Layak digunakan dengan perbaikan

☐ Tidak layak digunakan

Rejang Lebong, ...2026

Validator



Rosety Apriliya, M.Pd
NIP. 198705052010012025

Catatan :

☐ Beritanda ✓

Lampiran 4

LEMBAR VALIDITAS OBERVASI PEMBELAJARAN IPAS DENGAN MENGUNAKAN MEDIA CANVA AI

LEMBAR VALIDASI OBSERVASI PEMBELAJARAN IPAS DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA CANVA AI

Nama Validator : Martina Susanti, S.Pd., Gr
 NIPPK : 197703292022212005
 Jabatan : Guru Wali Kelas IV
 Judul : Pengaruh Media Canva AI Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SDN 35 Talang Ubi.

Petunjuk:

1. Mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk menilai instrumen penelitian dengan aspek-aspek yang diberikan.
2. Berilah tanda (✓) pada kolom yang tersedia dengan skala skor sebagai berikut:
 - 5 : Sangat Baik
 - 4 : Baik
 - 3 : Cukup
 - 2 : Kurang
 - 1 : Sangat Kurang
3. Komentar dan saran Bapak/Ibu mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan.
4. Atas kesediaan Bapak/Ibu dalam mengisi lembar validasi, diucapkan terimakasih.

No	Aspek yang Diamati	Skor				
		5	4	3	2	1
A. Kegiatan Awal						
1.	Guru memasuki kelas dan menyapa siswa dengan ramah.	✓				
	Guru mengondisikan kelas agar siap mengikuti pembelajaran.	✓				
	Guru mengajak siswa berdoa sesuai agama dan keyakinan masing-masing.		✓			
	Guru memeriksa kehadiran siswa.	✓				
	Guru menanyakan kondisi dan kesiapan belajar siswa.	✓				

	Guru melakukan ice breaking sederhana berupa tepuk semangat.	✓				
	Guru menunjukkan gambar tumbuhan yang ada di lingkungan sekolah.	✓				
	Guru mengajukan pertanyaan pemantik: • Siapa yang pernah menanam bunga? • Bagian apa saja yang kalian lihat pada tumbuhan?		✓			
	Guru menghubungkan pengalaman siswa dengan materi yang akan dipelajari.	✓				
	Guru mengingatkan kembali pembelajaran sebelumnya tentang makhluk hidup. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.	✓				
	Guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan selama pembelajaran.	✓				
	Guru membagikan lembar angket penelitian sebelum perlakuan.	✓				
	Siswa mengerjakannya secara individu dan dikumpulkan ke guru.	✓				
B. Kegiatan Inti						
	Guru menampilkan media Canva AI melalui LCD proyektor.	✓				
	Siswa mengamati tampilan gambar tumbuhan pada layar proyektor.	✓				
	Guru menjelaskan aturan permainan yang akan dilakukan.	✓				

Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok.	✓				
Guru menampilkan ilustrasi tumbuhan utuh melalui Canva AI.			✓		
Guru menjelaskan bagian-bagian tubuh tumbuhan yang terdiri atas akar, batang, daun, bunga, buah, dan biji.	✓				
Guru menunjukkan letak masing-masing bagian tumbuhan.	✓				
Siswa memperhatikan penjelasan guru.	✓				
Guru memberikan pertanyaan kepada siswa.	✓				
Siswa menjawab pertanyaan secara lisan.	✓				
Game 1: Tebak Nama Bagian Tumbuhan Canva AI menampilkan gambar tumbuhan tanpa label.		✓			
Setiap kelompok diminta menebak nama bagian yang ditunjuk.		✓			
Kelompok yang menjawab benar memperoleh poin.	✓				
Guru memberikan apresiasi kepada kelompok yang aktif.	✓				
Guru membagikan LKPD.	✓				
Siswa berdiskusi mengidentifikasi bagian tubuh tumbuhan.	✓				
Guru membimbing setiap kelompok. Siswa mempresentasikan hasil diskusi.	✓				

	Kelompok lain memberikan tanggapan.			✓		
	Guru memberikan umpan balik terhadap jawaban siswa.	✓				
	Guru memperjelas konsep yang masih kurang dipahami.	✓				
	Guru memberikan motivasi agar siswa tetap aktif belajar.	✓				
C. Kegiatan Penutup						
	Guru mengajak siswa melakukan refleksi pembelajaran.	✓				
	Guru menanyakan materi yang paling menarik hari ini.		✓			
	Guru memberikan kesempatan kepada siswa menyampaikan kesulitan belajar.		✓			
	Guru bersama siswa menyimpulkan materi.			✓		
	Guru memberikan penghargaan kepada kelompok paling aktif.	✓				
	Guru menyampaikan materi pertemuan berikutnya.			✓		
	Guru mengajak siswa berdoa.	✓				
	Guru menutup pembelajaran.	✓				
Jumlah						

Penukal Abab Lematang Ilir, Juni 2026
Wali Kelas IV SDN 35 Talang Ubi,



Martina Susanti, S.Pd., Gr
NIPPPK. 19770329202212005

**LEMBAR VALIDASI OBSERVASI PEMBELAJARAN IPAS
DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA CANVA AI**

Nama Validator : Martina Susanti, S.Pd., Gr
 NIPPPK : 197703292022212005
 Jabatan : Guru Wali Kelas IV
 Judul : Pengaruh Media Canva AI Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SDN 35 Talang Ubi.

Petunjuk:

5. Mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk menilai instrumen penelitian dengan aspek-aspek yang diberikan.
6. Berilah tanda (✓) pada kolom yang tersedia dengan skala skor sebagai berikut:
 - 5 : Sangat Baik
 - 4 : Baik
 - 3 : Cukup
 - 2 : Kurang
 - 1 : Sangat Kurang
7. Komentar dan saran Bapak/Ibu mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan.
8. Atas kesediaan Bapak/Ibu dalam mengisi lembar validasi, diucapkan terimakasih.

No	Aspek yang Diamati	Skor				
		5	4	3	2	1
A. Kegiatan Awal						
	Guru memberi salam.	✓				
	Guru mengajak siswa berdoa.	✓				
	Guru mengecek kehadiran.	✓				
	Guru melakukan ice breaking	✓				
	Guru mengulas seluruh materi yang telah dipelajari.			✓		
	Guru mengajak siswa mengingat kembali fungsi setiap bagian tumbuhan.	✓				
	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.	✓				

	Guru menjelaskan kegiatan evaluasi yang akan dilakukan.	✓				
B. Kegiatan Inti						
	Game Review Canva AI Guru menampilkan kuis interaktif melalui Canva AI pada layar proyektor.	✓				
	Siswa menjawab pertanyaan secara individu.	✓				
	Guru memberikan poin.	✓				
	Guru membahas setiap jawaban bersama siswa.	✓				
	Guru membagikan angket instrumen penelitian sesudah perlakuan.	✓				
	Siswa mengerjakannya secara mandiri.	✓				
	Guru mengawasi siswa pada saat mengisi lembar angket penelitian sesudah perlakuan dan dikumpulkan.	✓				
	Guru memberikan umpan balik umum terhadap proses pembelajaran.		✓			
	Guru memberikan motivasi kepada siswa agar terus belajar.	✓				
C. Kegiatan Penutup						
	Guru mengajak siswa melakukan refleksi pembelajaran.		✓			
	Guru meminta siswa menyampaikan pengalaman belajar menggunakan Canva AI.	✓				
	Guru bersama siswa menyimpulkan seluruh materi bagian tubuh tumbuhan dan fungsinya.		✓			

	Guru mengumumkan kelompok dengan skor permainan tertinggi.	✓				
	Guru memberikan apresiasi kepada seluruh siswa.	✓				
	Guru menyampaikan pesan untuk menjaga dan merawat tumbuhan di lingkungan sekitar.	✓				
	Guru mengajak siswa berdoa.	✓				
	Guru menutup pembelajaran dengan salam.	✓				
Jumlah						

Penukal Abab Lematang Ilir, Juni 2026
Wali Kelas IV SDN 35 Talang Ubi,



Martina Susanti, S.Pd., Gr
NIPPPK. 197703292022212005

Lampiran 5**MODUL AJAR ILMU PENGETAHUAN ALAM DAN SOSIAL (IPAS)**

INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
Penyusun	: Muhammad Farhan Uyun
Instansi	: SDN 35 Talang Ubi
Tahun Penyusunan	: 2026
Jenjang Sekolah	: Sekolah Dasar
Mata Pelajaran	: Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)
Fase/Kelas	: C/4
Topik	: Bagian Tubuh Tumbuhan
Alokasi Waktu	: 12 x 35 Menit
B. KOMPETENSI AWAL	
Sebelum mempelajari materi ini, diharapkan peserta didik sudah memiliki pengetahuan tentang Bagian Tubuh Tumbuhan.	
C. PROFIL PELAJAR PANCASILA	
Profil pelajar Pancasila yang diharapkan dalam modul ajar ini dapat membentuk peserta didik yang beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak mulia, bergotong royong, serta bernalar kritis.	
D. SARANA DAN PRASARANA	
Sarana	Laptop, proyektor/LCD, papan tulis, speaker, dan sarana lain yang relevan.
Prasarana	Buku guru, materi, aktivitas, dan assesmen.
E. TARGET PESERTA DIDIK	
Semua peserta didik yang berada di dalam kelas lima baik yang reguler, pencapaian tinggi maupun yang memiliki kesulitan belajar, ikut serta mempelajari materi ini.	
F. MODEL DAN METODE PEMBELAJARAN	

Model Pembelajaran : Tatap Muka (TM)
Metode Pembelajaran : Pengamatan, Tanya Jawab, Penugasaan, dan Ceramah
G. CAPAIAN PEMBELAJARAN
Pada fase C peserta didik diperkenalkan dengan sistem perangkat unsur yang saling terhubung satu sama lain dan berjalan dengan aturan-aturan tertentu untuk menjalankan fungsi tertentu khususnya yang berkaitan dengan bagaimana alam dan kehidupan sosial saling berkaitan dalam konteks kebinekaan. Peserta didik melakukan suatu tindakan, mengambil suatu keputusan atau menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari berdasarkan pemahamannya terhadap materi yang telah dipelajari
KOMPETENSI INTI
A. TUJUAN PEMBELAJARAN
1. Peserta didik mampu mengidentifikasi bagian-bagian tubuh tumbuhan dengan benar. 2. Peserta didik mampu menjelaskan fungsi akar, batang, daun, bunga, buah, dan biji dengan benar. 3. Peserta didik mampu menunjukkan sikap aktif selama proses pembelajaran dengan baik. 4. Peserta didik mampu menyelesaikan permainan edukatif yang disajikan melalui Canva AI dengan benar. 5. Peserta didik mampu menunjukkan peningkatan hasil belajar setelah mengikuti pembelajaran dengan baik.
B. PEMAHAMAN BERMAKNA
Melalui pembelajaran materi Bagian Tubuh Tumbuhan menggunakan media Canva AI dan model Game Based Learning, peserta didik memahami bahwa setiap bagian tumbuhan memiliki fungsi yang berbeda dan saling berkaitan untuk mendukung kehidupan tumbuhan. Pengetahuan tentang bagian tubuh tumbuhan membantu peserta didik mengenali tumbuhan yang ada di lingkungan sekitar serta menumbuhkan kesadaran untuk menjaga dan merawat tumbuhan sebagai makhluk hidup yang bermanfaat bagi manusia dan lingkungan. Peserta didik juga memahami bahwa belajar dapat dilakukan dengan cara yang menyenangkan melalui permainan edukatif, kerja sama kelompok, diskusi, dan pemanfaatan

teknologi pembelajaran. Melalui kegiatan tersebut, peserta didik dapat meningkatkan pemahaman, keterampilan berpikir, keaktifan, serta hasil belajar secara optimal.

C. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Pertemuan 1

Materi : Menenal Bagian Tubuh Tumbuhan

Alokasi Waktu : 3 x 35 Menit

Tahap	Aktivitas Belajar	Alokasi Waktu
Pendahuluan	1. Guru memasuki kelas dan menyapa siswa dengan ramah. 2. Guru mengondisikan kelas agar siap mengikuti pembelajaran. 3. Guru mengajak siswa berdoa sesuai agama dan keyakinan masing-masing. 4. Guru memeriksa kehadiran siswa. 5. Guru menanyakan kondisi dan kesiapan belajar siswa. 6. Guru melakukan ice breaking sederhana berupa tepuk semangat. 7. Guru menunjukkan gambar tumbuhan yang ada di lingkungan sekolah. 8. Guru mengajukan pertanyaan pemantik: • Siapa yang pernah menanam bunga? • Bagian apa saja yang kalian lihat pada tumbuhan? 9. Guru menghubungkan pengalaman siswa dengan materi yang akan dipelajari.	25 Menit

	10. Guru mengingatkan kembali pembelajaran sebelumnya tentang makhluk hidup. 11. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran. 12. Guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan selama pembelajaran. 13. Guru membagikan lembar angket instrumen penelitian sebelum menggunakan media Canva AI. 14. Siswa mengerjakan lembar angket penelitian secara individu. Guru meminta siswa mengumpulkan lembar angket penelitian yang dikerjakan sebelumnya.	
Kegiatan Inti	Orientasi Permainan 1. Guru menampilkan media Canva AI melalui LCD proyektor. 2. Siswa mengamati tampilan gambar tumbuhan pada layar proyektor. 3. Guru menjelaskan aturan permainan yang akan dilakukan. 4. Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok. Eksplorasi Materi 1. Guru menampilkan ilustrasi tumbuhan utuh melalui Canva AI. 2. Guru menjelaskan bagian-bagian tubuh tumbuhan yang terdiri atas akar, batang, daun, bunga, buah, dan biji.	65 Menit

	3. Guru menunjukkan letak masing-masing bagian tumbuhan. 4. Siswa memperhatikan penjelasan guru. 5. Guru memberikan pertanyaan kepada siswa. 6. Siswa menjawab pertanyaan secara lisan. Game 1: Tebak Nama Bagian Tumbuhan 1. Canva AI menampilkan gambar tumbuhan tanpa label. 2. Setiap kelompok diminta menebak nama bagian yang ditunjuk. 3. Kelompok yang menjawab benar memperoleh poin. 4. Guru memberikan apresiasi kepada kelompok yang aktif. Diskusi Kelompok 1. Guru membagikan LKPD. 2. Siswa berdiskusi mengidentifikasi bagian tubuh tumbuhan. 3. Guru membimbing setiap kelompok. Siswa mempresentasikan hasil diskusi. 4. Kelompok lain memberikan tanggapan. Penguatan 1. Guru memberikan umpan balik terhadap jawaban siswa. 2. Guru memperjelas konsep yang masih kurang dipahami. 3. Guru memberikan motivasi agar siswa tetap aktif belajar.	
--	--	--

Penutup	1. Guru mengajak siswa melakukan refleksi pembelajaran. 2. Guru menanyakan materi yang paling menarik hari ini. 3. Guru memberikan kesempatan kepada siswa menyampaikan kesulitan belajar. 4. Guru bersama siswa menyimpulkan materi. 5. Guru memberikan penghargaan kepada kelompok paling aktif. 6. Guru menyampaikan materi pertemuan berikutnya. 7. Guru mengajak siswa berdoa. 8. Guru menutup pembelajaran.	15 Menit
Pertemuan 2 Materi : Fungsi Akar dan Batang Alokasi Waktu : 3 x 35 Menit		
Tahap	Aktivitas Belajar	Alokasi Waktu
Pendahuluan	1. Guru memberi salam. 2. Guru mengajak siswa berdoa. 3. Guru memeriksa kehadiran siswa. 4. Guru melakukan ice breaking. 5. Guru mengulas kembali materi sebelumnya. 6. Guru menampilkan gambar tumbuhan melalui Canva AI. 7. Guru mengajukan pertanyaan tentang akar dan batang. 8. Guru menghubungkan jawaban siswa dengan materi hari ini.	25 Menit

	9. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran. 10. Guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan.	
Kegiatan Inti	Penyajian Materi 1. Guru menampilkan animasi akar dan batang menggunakan Canva AI pada layar proyektor. 2. Guru menjelaskan fungsi akar sebagai penyerap air dan penopang tumbuhan. 3. Guru menjelaskan fungsi batang sebagai penyangga dan jalur transportasi zat makanan. 4. Siswa memperhatikan penjelasan. Game 2: Pasangkan Aku 1. Canva AI menampilkan kartu fungsi dan gambar bagian tumbuhan. 2. Setiap kelompok mencocokkan pasangan yang tepat. 3. Guru memberikan poin untuk setiap jawaban benar. 4. Guru mengajak siswa mendiskusikan hasil permainan. Diskusi dan Tanya Jawab 1. Guru memberikan LKPD. 2. Siswa mengerjakan LKPD secara mandiri, jika sudah selesai LKPD dikumpulkan ke meja guru. 3. Selanjutnya, guru memberikan pertanyaan lanjutan. 4. Siswa menjawab pertanyaan.	65 Menit

	5. Siswa diberikan kesempatan bertanya. 6. Guru membimbing diskusi. Penguatan 1. Guru memberikan penjelasan tambahan. 2. Guru memberi motivasi kepada siswa.	
Penutup	1. Guru melakukan refleksi. 2. Guru meminta beberapa siswa menjelaskan fungsi akar dan batang. 3. Guru memberikan umpan balik. 4. Guru bersama siswa menyimpulkan pembelajaran. 5. Guru menyampaikan kegiatan pertemuan berikutnya. 6. Guru mengajak siswa berdoa. Guru menutup pembelajaran.	15 Menit
Pertemuan 3 Materi : Fungsi Daun, Bunga, Buah, dan Biji Alokasi Waktu : 3 x 35 Menit		
Tahap	Aktivitas Belajar	Alokasi Waktu
Pendahuluan	1. Guru menyapa siswa. 2. Guru mengajak siswa berdoa. 3. Guru memeriksa kehadiran. 4. Guru melakukan ice breaking. 5. Guru melakukan apersepsi. 6. Guru mengulas materi sebelumnya. 7. Guru menunjukkan video singkat Canva AI tentang tumbuhan. 8. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.	25 Menit

	9. Guru menjelaskan aktivitas yang akan dilakukan.	
Kegiatan Inti	Penyajian Materi 1. Guru menampilkan Canva AI pada layar proyektor. 2. Guru menjelaskan fungsi daun. 3. Guru menjelaskan fungsi bunga. 4. Guru menjelaskan fungsi buah. 5. Guru menjelaskan fungsi biji. 6. Guru memberikan contoh tumbuhan yang sering ditemui siswa. Game 3: Misi Ahli Tumbuhan 1. Canva AI menampilkan tantangan mencocokkan gambar dan fungsi. 2. Kelompok siswa bekerja sama menyelesaikan tantangan. 3. Guru memberikan poin. 4. Guru mencatat skor kelompok. Presentasi Kelompok 1. Setiap kelompok mempresentasikan hasil permainan. 2. Kelompok lain memberikan tanggapan. 3. Guru memberikan penguatan. Penguatan dan Motivasi 1. Guru memberikan klarifikasi jawaban. 2. Guru memberikan penghargaan kepada kelompok aktif. 3. Guru memberikan motivasi belajar.	65 Menit
Penutup	1. Guru melakukan refleksi.	15 Menit

	2. Guru meminta siswa menyampaikan hal yang dipelajari. 3. Guru bersama siswa menyimpulkan materi. 4. Guru memberikan penghargaan kepada kelompok terbaik. 5. Guru menyampaikan kegiatan pertemuan berikutnya. 6. Guru mengajak siswa berdoa. 7. Guru menutup pembelajaran.	
Pertemuan 4 Materi : Review dan Evaluasi Alokasi Waktu : 3x 35 Menit		
Tahap	Aktivitas Belajar	Alokasi Waktu
Pendahuluan	1. Guru memberi salam. 2. Guru mengajak siswa berdoa. 3. Guru mengecek kehadiran. 4. Guru melakukan ice breaking. 5. Guru mengulas seluruh materi yang telah dipelajari. 6. Guru mengajak siswa mengingat kembali fungsi setiap bagian tumbuhan. 7. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran. 8. Guru menjelaskan kegiatan evaluasi yang akan dilakukan.	25 Menit
Kegiatan Inti	Game Review Canva AI 1. Guru menampilkan kuis interaktif melalui Canva AI pada layar proyektor.	65 Menit

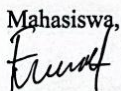
	2. Siswa menjawab pertanyaan secara individu. 3. Guru memberikan poin. 4. Guru membahas setiap jawaban bersama siswa. Evaluasi Pembelajaran 1. Guru membagikan lembar angket instrumen penelitian sesudah menggunakan media Canva AI. 2. Siswa mengerjakan angket instrumen penelitian sesudah perlakuan secara mandiri. 3. Guru mengawasi pelaksanaan mengisi angket instrumen penelitian sesudah perlakuan. 4. Guru meminta siswa mengumpulkan hasil lembar angket instrumen penelitian sesudah perlakuan. Penguatan 1. Guru memberikan umpan balik umum terhadap proses pembelajaran. 2. Guru memberikan motivasi kepada siswa agar terus belajar.	
Penutup	1. Guru mengajak siswa melakukan refleksi pembelajaran. 2. Guru meminta siswa menyampaikan pengalaman belajar menggunakan Canva AI. 3. Guru bersama siswa menyimpulkan seluruh materi bagian tubuh tumbuhan dan fungsinya.	15 Menit

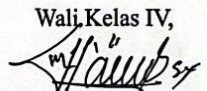
	4. Guru mengumumkan kelompok dengan skor permainan tertinggi. 5. Guru memberikan apresiasi kepada seluruh siswa. 6. Guru menyampaikan pesan untuk menjaga dan merawat tumbuhan di lingkungan sekitar. 7. Guru mengajak siswa berdoa. 8. Guru menutup pembelajaran dengan salam.	
D. ASESMEN/PENILAIAN		
Asesmen Awal	Angket Instrume Penelitian sebelum perlakuan pada pertemuan pertama.	
Asesmen Proses	1. Observasi aktivitas guru. 2. Observasi aktivitas siswa. 3. Keaktifan dalam permainan. 4. Keaktifan bertanya dan menjawab.	
Asesmen Akhir	Angket Instrumen Penelitian sesudah perlakuan pada pertemuan keempat.	
E. MEDIA DAN SUMBER BELAJAR		
Media Pembelajaran	1. Canva AI. 2. Laptop. 3. LCD Proyektor. 4. Speaker. 5. LKPD.	
Sumber Belajar	1. Buku IPAS Kelas IV Kurikulum Merdeka. 2. Lingkungan sekitar sekolah. 3. Media Canva AI.	

F. REFLEKSI		
Tabel Refleksi Untuk Guru		
No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah tujuan pembelajaran tercapai?	
2.	Apakah Canva AI membantu siswa memahami materi?	
3.	Apakah <i>Game Based Learning</i> meningkatkan keaktifan siswa?	
4.	Kendala apa yang ditemukan selama pembelajaran?	
Tabel Refleksi Untuk Peserta Didik		
No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apa yang saya pelajari hari ini?	
2.	Bagian tumbuhan apa yang paling saya pahami?	
3.	Permainan apa yang paling saya sukai?	
4.	Kesulitan apa yang saya alami selama pembelajaran?	

4.	Kesulitan apa yang saya alami selama pembelajaran?	
G. KEGIATAN PENGAYAAN/REMEDIAL		
Pengayaan Peserta didik yang sudah mencapai tujuan pembelajaran diminta memahami kembali materi yang lebih kompleks. Remedial 1. Diberikan kepada peserta didik yang belum mencapai tujuan pembelajaran. 2. Pemberian bimbingan secara individu. Hal ini dilakukan apabila ada beberapa anak yang mengalami kesulitan yang berbeda-beda, sehingga memerlukan bimbingan secara individual. Bimbingan yang diberikan disesuaikan dengan tingkat kesulitan yang dialami oleh peserta didik.		
H. DAFTAR PUSTAKA		
Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia, 2021 Buku Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Kelas IV Kurikulum Merdeka Sekolah Dasar.		

Penual Abab Lematang Ilir, Juni 2026

Mahasiswa,

Muhammad Farhan Uyun
 NIM. 22591132

Wali Kelas IV,

Martina Susanti² S.Pd., Gr
 NIPPPK. 197703292022212005



Mengetahui,
 Kepala Sekolah SDN 35 Talang Ubi


Kotteri, S.Pd.I
 NIP. 198611132015032003

Lampiran 6

HASIL SKOR MINAT BELAJAR SISWA SEBELUM DAN SESUDAH MENGUNAKAN MEDIA CANVA AI KELAS IV SDN 35 TALANG UBI

Hasil Skor Minat Belajar Siswa Sebelum Menggunakan Media Canva AI

No	Nama Siswa	Skor Minat Belajar
1	Adi	61
2	Adit	55
3	Adel	56
4	Aisah Agustina	62
5	Akila Suci Apriliana	55
6	Aliya Dwi Fadilah	65
7	Azril	60
8	Bayu Anggara	65
9	Deswita Mustika Anjani	59
10	Ehzir	61
11	Hafsah Shalehah	66
12	Hafsyah Aslam	66
13	Hanazi	70
14	Icha Arika Anggraini	67
15	Ilham	68
16	Kodrat Azani	72
17	Nazwa Afta Salsabila	68
18	Novan Ara	74
19	Rasya Fati Azzami	64
20	Septian Putra Bima	71
21	Taufik Hidayat	72
22	Triskan	59
23	Zahwa Azhira	76

**Hasil Skor Minat Belajar Siswa
Sesudah Menggunakan Media Canva AI**

No	Nama Siswa	Skor Minat Belajar
1	Adi	94
2	Adit	85
3	Adel	87
4	Aisah Agustina	96
5	Akila Suci Apriliana	88
6	Aliya Dwi Fadilah	94
7	Azril	93
8	Bayu Anggara	92
9	Deswita Mustika Anjani	96
10	Ehzir	94
11	Hafsah Shalehah	93
12	Hafsyah Aslam	97
13	Hanazi	95
14	Icha Arika Anggraini	97
15	Ilham	96
16	Kodrat Azani	98
17	Nazwa Afta Salsabila	95
18	Novan Ara	99
19	Rasya Fati Azzami	92
20	Septian Putra Bima	97
21	Taufik Hidayat	98
22	Triskan	89
23	Zahwa Azhira	99

Lampiran 7

HASIL VALIDITAS UJI COBA INSTRUMEN PENELITIAN

		Correlations																								SHORTOTAL	
		P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	P21	P22	P23	P24		P25
P1	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	1 35 35	.009 .002 35	.009 .000 35	.012 .000 35	.415 .013 35	.714 .000 35	.302 .079 35	.535 .040 35	.349 .371 35	.110 .000 35	.054 .007 35	.444 .000 35	.620 .000 35	.019 .000 35	.395 .007 35	.076 .000 35	.000 .000 35	.000 .003 35	.000 .019 35	.000 .008 35	.000 .000 35	.000 .000 35	.000 .000 35	.000 .000 35	.000 .000 35	.000 .000 35
P2	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.009 35 35	1 35 35	.237 .000 35	.768 .000 35	.105 .013 35	.014 .000 35	.163 .079 35	.456 .000 35	.594 .371 35	.052 .000 35	.348 .000 35	.331 .000 35	.524 .000 35	.420 .000 35	.134 .007 35	.439 .000 35	.320 .000 35	.213 .008 35	.080 .000 35	.382 .000 35	.270 .000 35	.322 .000 35	.385 .000 35	.114 .001 35	.061 .000 35	
P3	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.009 35 35	.000 35 35	1 35 35	.000 35 35	.012 35 35	.013 35 35	.079 35 35	.000 35 35	.000 35 35	1 35 35	.415 .000 35	.714 .000 35	.302 .000 35	.535 .000 35	.349 .371 35	.110 .000 35	.054 .007 35	.444 .000 35	.620 .000 35	.019 .000 35	.395 .007 35	.076 .000 35	.000 .003 35	.000 .019 35	.000 .000 35	
P4	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.012 35 35	.000 35 35	.000 35 35	1 35 35	.415 .013 35	.714 .000 35	.302 .079 35	.535 .040 35	.349 .371 35	1 35 35	.110 .000 35	.054 .007 35	.444 .000 35	.620 .000 35	.019 .007 35	.395 .007 35	.076 .000 35	.000 .003 35	.000 .019 35	.000 .000 35	.000 .000 35	.000 .000 35	.000 .000 35	.000 .000 35	.000 .000 35	
P5	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.013 35 35	.013 35 35	.013 35 35	.013 35 35	1 35 35	.427 .033 35	.330 .003 35	.084 .016 35	.199 .000 35	.084 .001 35	.329 .000 35	.542 .000 35	.498 .000 35	.390 .000 35	.340 .000 35	.409 .000 35	.200 .000 35	.213 .008 35	.080 .000 35	.382 .000 35	.274 .000 35	.443 .000 35	.428 .000 35	.474 .001 35	.621 .000 35	
P6	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.013 35 35	.013 35 35	.013 35 35	.013 35 35	.013 35 35	1 35 35	.427 .033 35	.330 .003 35	.084 .016 35	.199 .000 35	.084 .001 35	.329 .000 35	.542 .000 35	.498 .000 35	.390 .000 35	.340 .000 35	.409 .000 35	.200 .000 35	.213 .008 35	.080 .000 35	.382 .000 35	.274 .000 35	.443 .000 35	.428 .000 35	.474 .001 35	
P7	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.016 35 35	.016 35 35	.016 35 35	.016 35 35	.016 35 35	.016 35 35	1 35 35	.250 .000 35	.340 .000 35	.315 .000 35	.110 .000 35	.440 .000 35	.617 .000 35	.814 .000 35	.163 .000 35	.437 .000 35	.334 .000 35	.026 .000 35	.238 .000 35	.187 .000 35	.408 .000 35	.143 .000 35	.437 .000 35	.445 .000 35	.551 .000 35	
P8	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.016 35 35	.016 35 35	.016 35 35	.016 35 35	.016 35 35	.016 35 35	.016 35 35	1 35 35	.250 .000 35	.340 .000 35	.315 .000 35	.110 .000 35	.440 .000 35	.617 .000 35	.814 .000 35	.163 .000 35	.437 .000 35	.334 .000 35	.026 .000 35	.238 .000 35	.187 .000 35	.408 .000 35	.143 .000 35	.437 .000 35	.445 .000 35	
P9	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.016 35 35	.016 35 35	.016 35 35	.016 35 35	.016 35 35	.016 35 35	.016 35 35	.016 35 35	1 35 35	.250 .000 35	.340 .000 35	.315 .000 35	.110 .000 35	.440 .000 35	.617 .000 35	.814 .000 35	.163 .000 35	.437 .000 35	.334 .000 35	.026 .000 35	.238 .000 35	.187 .000 35	.408 .000 35	.143 .000 35	.437 .000 35	
P10	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.016 35 35	.016 35 35	.016 35 35	.016 35 35	.016 35 35	.016 35 35	.016 35 35	.016 35 35	.016 35 35	1 35 35	.250 .000 35	.340 .000 35	.315 .000 35	.110 .000 35	.440 .000 35	.617 .000 35	.814 .000 35	.163 .000 35	.437 .000 35	.334 .000 35	.026 .000 35	.238 .000 35	.187 .000 35	.408 .000 35	.143 .000 35	
P11	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.016 35 35	.016 35 35	.016 35 35	.016 35 35	.016 35 35	.016 35 35	.016 35 35	.016 35 35	.016 35 35	.016 35 35	1 35 35	.250 .000 35	.340 .000 35	.315 .000 35	.110 .000 35	.440 .000 35	.617 .000 35	.814 .000 35	.163 .000 35	.437 .000 35	.334 .000 35	.026 .000 35	.238 .000 35	.187 .000 35	.408 .000 35	
P12	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.016 35 35	.016 35 35	.016 35 35	.016 35 35	.016 35 35	.016 35 35	.016 35 35	.016 35 35	.016 35 35	.016 35 35	.016 35 35	1 35 35	.250 .000 35	.340 .000 35	.315 .000 35	.110 .000 35	.440 .000 35	.617 .000 35	.814 .000 35	.163 .000 35	.437 .000 35	.334 .000 35	.026 .000 35	.238 .000 35	.187 .000 35	
P13	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.016 35 35	.016 35 35	.016 35 35	.016 35 35	.016 35 35	.016 35 35	.016 35 35	.016 35 35	.016 35 35	.016 35 35	.016 35 35	.016 35 35	1 35 35	.250 .000 35	.340 .000 35	.315 .000 35	.110 .000 35	.440 .000 35	.617 .000 35	.814 .000 35	.163 .000 35	.437 .000 35	.334 .000 35	.026 .000 35	.238 .000 35	
P14	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.016 35 35	.016 35 35	.016 35 35	.016 35 35	.016 35 35	.016 35 35	.016 35 35	.016 35 35	.016 35 35	.016 35 35	.016 35 35	.016 35 35	.016 35 35	1 35 35	.250 .000 35	.340 .000 35	.315 .000 35	.110 .000 35	.440 .000 35	.617 .000 35	.814 .000 35	.163 .000 35	.437 .000 35	.334 .000 35	.026 .000 35	
P15	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.016 35 35	.016 35 35	.016 35 35	.016 35 35	.016 35 35	.016 35 35	.016 35 35	.016 35 35	.016 35 35	.016 35 35	.016 35 35	.016 35 35	.016 35 35	.016 35 35	1 35 35	.250 .000 35	.340 .000 35	.315 .000 35	.110 .000 35	.440 .000 35	.617 .000 35	.814 .000 35	.163 .000 35	.437 .000 35	.334 .000 35	
P16	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.016 35 35	.016 35 35	.016 35 35	.016 35 35	.016 35 35	.016 35 35	.016 35 35	.016 35 35	.016 35 35	.016 35 35	.016 35 35	.016 35 35	.016 35 35	.016 35 35	.016 35 35	1 35 35	.250 .000 35	.340 .000 35	.315 .000 35	.110 .000 35	.440 .000 35	.617 .000 35	.814 .000 35	.163 .000 35	.437 .000 35	
P17	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.016 35 35	.016 35 35	.016 35 35	.016 35 35	.016 35 35	.016 35 35	.016 35 35	.016 35 35	.016 35 35	.016 35 35	.016 35 35	.016 35 35	.016 35 35	.016 35 35	.016 35 35	.016 35 35	1 35 35	.250 .000 35	.340 .000 35	.315 .000 35	.110 .000 35	.440 .000 35	.617 .000 35	.814 .000 35	.163 .000 35	
P18	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.016 35 35	.016 35 35	.016 35 35	.016 35 35	.016 35 35	.016 35 35	.016 35 35	.016 35 35	.016 35 35	.016 35 35	.016 35 35	.016 35 35	.016 35 35	.016 35 35	.016 35 35	.016 35 35	.016 35 35	1 35 35	.250 .000 35	.340 .000 35	.315 .000 35	.110 .000 35	.440 .000 35	.617 .000 35	.814 .000 35	
P19	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.016 35 35	.016 35 35	.016 35 35	.016 35 35	.016 35 35	.016 35 35	.016 35 35	.016 35 35	.016 35 35	.016 35 35	.016 35 35	.016 35 35	.016 35 35	.016 35 35	.016 35 35	.016 35 35	.016 35 35	.016 35 35	1 35 35	.250 .000 35	.340 .000 35	.315 .000 35	.110 .000 35	.440 .000 35	.617 .000 35	
P20	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.016 35 35	.016 35 35	.016 35 35	.016 35 35	.016 35 35	.016 35 35	.016 35 35	.016 35 35	.016 35 35	.016 35 35	.016 35 35	.016 35 35	.016 35 35	.016 35 35	.016 35 35	.016 35 35	.016 35 35	.016 35 35	.016 35 35	1 35 35	.250 .000 35	.340 .000 35	.315 .000 35	.110 .000 35	.440 .000 35	
P21	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.016 35 35	.016 35 35	.016 35 35	.016 35 35	.016 35 35	.016 35 35	.016 35 35	.016 35 35	.016 35 35	.016 35 35	.016 35 35	.016 35 35	.016 35 35	.016 35 35	.016 35 35	.016 35 35	.016 35 35	.016 35 35	.016 35 35	.016 35 35	1 35 35	.250 .000 35	.340 .000 35	.315 .000 35	.110 .000 35	
P22	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.016 35 35	.016 35 35	.016 35 35	.016 35 35	.016 35 35	.016 35 35	.016 35 35	.016 35 35	.016 35 35	.016 35 35	.016 35 35	.016 35 35	.016 35 35	.016 35 35	.016 35 35	.016 35 35	.016 35 35	.016 35 35	.016 35 35	.016 35 35	.016 35 35	1 35 35	.250 .000 35	.340 .000 35	.315 .000 35	
P23	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.016 35 35	.016 35 35	.016 35 35	.016 35 35	.016 35 35	.016 35 35	.016 35 35	.016 35 35	.016 35 35	.016 35 35	.016 35 35	.016 35 35	.016 35 35	.016 35 35	.016 35 35	.016 35 35	.016 35 35	.016 35 35	.016 35 35	.016 35 35	.016 35 35	.016 35 35	1 35 35	.250 .000 35	.340 .000 35	
P24	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.016 35 35	.016 35 35	.016 35 35	.016 35 35	.016 35 35	.016 35 35	.016 35 35	.016 35 35	.016 35 35	.016 35 35	.016 35 35	.016 35 35	.016 35 35	.016 35 35	.016 35 35	.016 35 35	.016 35 35	.016 35 35	.016 35 35	.016 35 35	.016 35 35	.016 35 35	.016 35 35	1 35 35	.250 .000 35	
P25	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.016 35 35	.016 35 35	.016 35 35	.016 35 35	.016 35 35	.016 35 35	.016 35 35	.016 35 35	.016 35 35	.016 35 35	.016 35 35	.016 35 35	.016 35 35	.016 35 35	.016 35 35	.016 35 35	.016 35 35	.016 35 35	.016 35 35	.016 35 35	.016 35 35	.016 35 35	.016 35 35	.016 35 35	1 35 35	
SHORTOTAL	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.001 35 35	.489 .003 35	.852 .000 35	.609 .000 35	.661 .000 35	.658 .001 																				

Lampiran 9

HASIL UJI DEKSRIPI DATA PENELITIAN

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
SEBELUM_PERLAKUAN	23	55	76	64,87	6,048
SETELAH_PERLAKUAN	23	85	99	94,09	3,837
Valid N (listwise)	23				

Lampiran 10

HASIL UJI NORMALITAS PENEITIAN

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
SEBELUM_PERLAKUAN	,087	23	,200 [*]	,971	23	,706
SETELAH_PERLAKUAN	,143	23	,200 [*]	,919	23	,063

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Lampiran 11

HASIL UJI PAIRED TEST PENELITIAN

Paired Samples Test

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 SEBELUM_PERLAKUAN - SETELAH_PERLAKUAN	-29,217	3,516	,733	-30,738	-27,697	-39,857	22	,000

Lampiran 12

HASIL UJI N-GAIN PENELITIAN

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Ngain_Score	23	,67	,96	,8421	,08209
Ngain_Persen	23	66,67	96,15	84,2136	8,20939
Valid N (listwise)	23				

Lampiran 13**DOKUMENTASI KEGIATAN PENELITIAN**

Gambar 1. Pelaksanaan Uji Coba Instrumen Angket Penelitian di SDN Sungai Duo





Gambar 2. Pemberian Pernyataan Angket Instrumen Penelitian Sebelum diberikan Perlakuan di SDN 35 Talang Ubi



Gambar 3. Penjelasan Materi IPAS “Bagian Tubuh Tumbuhan”





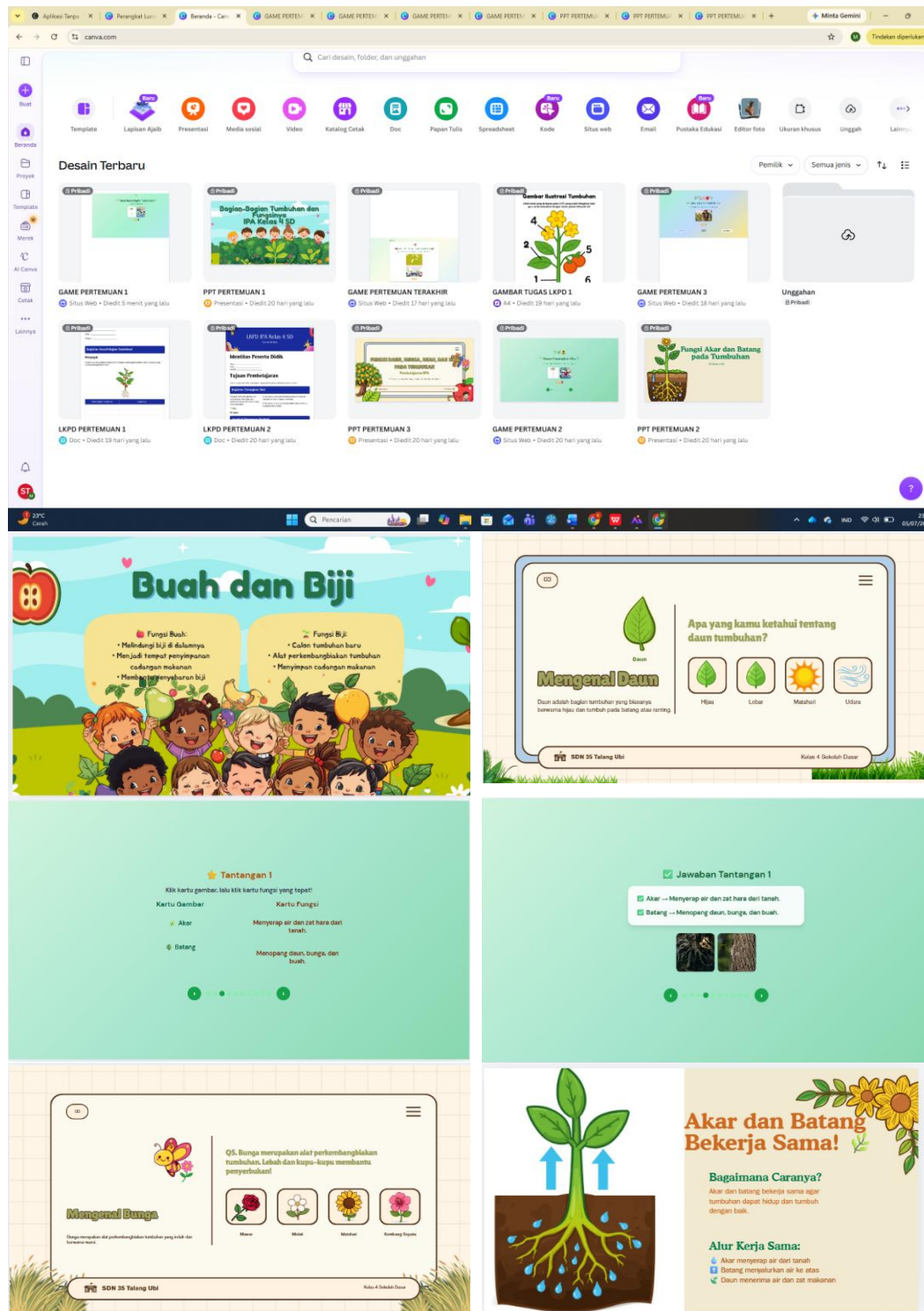
Gambar 4. Pemberian Perlakuan (Menggunakan Aplikasi Canva AI berbasis Game Edukasi Interaktif Sebagai Media Pembelajaran)



Gambar 5. Pemberian LKPD (Produk Canva AI)



Gambar 6. Pemberian Angket Instrumen Penelitian Setelah Diberikan Perlakuan di SDN 35 Talang Ubi



Gambar 7. Tampilan Media Pembelajaran Dari Produk Hasil Canva AI



Gambar 8. Foto Bersama Kepala Sekolah SDN 35 Talang Setelah Selesai Melakukan Penelitian

Lampiran 14

SURAT IZIN PENELITIAN DARI PTSP PENUKAL ABAB LEMATANG ILIR



PEMERINTAH KABUPATEN PENUKAL ABAB LEMATANG ILIR DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU

Jalan Plaju Komperta, Talang Kerangan, Kel. Talang Ubi Utara, Kec. Talang Ubi,
Kabupaten Penukal Abab Lematang Ilir (31214) Provinsi Sumatera Selatan
Website: www.dpmtsp.palikab.go.id email: dpmtsp.palikab@gmail.com

SURAT KETERANGAN PENELITIAN **Nomor: 503/023/DPMTSP-3/SKP/2026**

Pertimbangan :

1. Undang-Undang Nomor 18 tahun 2001 tentang Sistem Nasional Penelitian, Pengembangan, dan Penerapan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (Lembaran Negara Republik Indonesia nomor 4219);
2. Undang-Undang Nomor 7 Tahun 2013 tentang Pembentukan Kabupaten Penukal Abab Lematang Ilir di Provinsi Sumatera Selatan (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2013 Nomor 22), Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 5400);
3. Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 6 Tahun 2021 tentang Penyelenggaraan Perizinan Berusaha di Daerah;
4. Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2025 tentang Penyelenggaraan Perizinan Berusaha Berbasis Risiko;
5. Peraturan Presiden Nomor 97 tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Pelayanan Satu Pintu Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2017 nomor 221);
6. Peraturan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia Nomor 138 Tahun 2017 tentang Penyelenggaraan Pelayanan Terpadu Satu Pintu di Daerah;
7. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 3 tahun 2018 tentang Penebitan Surat Keterangan Penelitian Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2018 nomor 122);
8. Peraturan Daerah Kabupaten Penukal Abab Lematang Ilir Nomor 6 Tahun 2016 tentang Pembentukan dan Susunan Perangkat Daerah (Lembaran Daerah Kabupaten Penukal Abab Lematang Ilir Tahun 2016 Nomor 6 Tambahan Lembaran Daerah Kabupaten Penukal Abab Lematang Ilir Nomor 6);
9. Surat Permohonan Nomor 563/in.34/FT/PP.00.9/06/2026 tanggal 11 Juni 2026 Perihal Permohonan Memperoleh Surat Keterangan Penelitian;
10. Kesbangpol dan Bida Nomor 200.1/026/Kesbangpol/2026 tanggal 11 Juni 2026 Perihal Rekomendasi Izin Penelitian.

Berdasarkan pertimbangan di atas maka, Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Penukal Abab Lematang Ilir dengan ini memberikan kepada:

a. Nama	:	Muhammad Farhan Uyun
b. Tempat, Tanggal Lahir	:	Talang Akar, 17 Mei 2004
c. Alamat	:	Jl. Beringin TL. Subur Talang Ubi SelatanKec. Talang Ubi Kab. Penukal Abab Lematang Ilir
d. Jabatan	:	Mahasiswa
e. Lokasi Penelitian	:	SDN 35 Talang Ubi
f. Anggota Tim Penelitian	:	-
g. Bidang Penelitian	:	Pendidikan
h. Status Penelitian	:	Baru
i. Judul Penelitian	:	"Pengaruh Penggunaan Media Canva AI Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS di SDN 35 Talang Ubi".

Dengan Ketentuan :

- KESATU** : Peneliti wajib memberikan laporan hasil penelitian kepada OPD yang menerbitkan rekomendasi penelitian, selambat-lambatnya 6 bulan setelah penelitian dilaksanakan.
- KEDUA** : Surat Keterangan Penelitian ini mulai berlaku pada tanggal ditetapkan dan apabila kemudian hari terdapat kekeliruan dalam surat keterangan ini akan diubah sebagaimana mestinya.

DITETAPKAN DI : TALANG UBI
PADA TANGGAL : 12 Juni 2026

**KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN
PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
KABUPATEN PENUKAL ABAB LEMATANG ILIR**



Hj. Rismaliza, SH., M.Si.
NIP. 196910091995032003

Tembusan Yth :

1. Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kabupaten Penukal Abab Lematang Ilir;
2. Arsip.

Lampiran 15

**SURAT TELAH MENYELESAIKAN PENELITIAN DARI SDN 35
TALANG UBI****PEMERINTAH KABUPATEN PENUKAL ABAB LEMATANG ILIR
DINAS PENDIDIKAN
SD NEGERI 35 TALANG UBI
Terakreditasi B**

Alamat : Jln. Raya Talang Akar Dusun IV Desa Talang Akar Kec. Talang Ubi Kab. PALI
Kode Pos 31211 E-mail sdn35talangubi@yahoo.com

SURAT KETERANGAN PENELITIAN

Yang Bertanda Tangan di Bawah Ini

Nama : Kotteri, S.Pd.I
NIP : 198611132015032003
Jabatan : Kepala Sekolah
Alamat : Pal III Desa Talang Akar

Menerangkan nama di bawah ini

Nama : Muhammad Farhan Uyun
Nim : 22591132
Fakultas : Tarbiyah
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Adalah benar bahwasanya mahasiswa tersebut di atas telah melaksanakan penelitian di SD Negeri 35 Talang Ubi Tahun Pelajaran 2026-2027 dalam rangka penulisan skripsi yang berjudul "Pengaruh Penggunaan Media Canva AI Terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPAS di SD Negeri 35 Talang Ubi ". Pada tanggal 08 juni – 08 september 2026.

Demikian surat penelitian di buat sebagaimana mestinya.



Talang Ubi, 17 juni 2026
Kepala Sekolah

Kotteri, S.Pd.I
NIP. 198611132015032003

Lampiran 16

KARTU BIMBINGAN SKRIPSI DOSEN PEMBIMBING I dan II



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP

Jalan AK Gani No. 01 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 21010-21759 Fax. 21010
Homepage: <http://www.iaincurup.ac.id> Email: admin@iaincurup.ac.id Kode Pos 39119

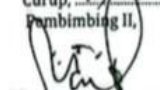
KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : M. Farhan Bayun Pembimbing I : Dr. Aida Fahmi Kasution, M.Pd
 NIM : 22591132 Pembimbing II : Pr. Meri Andaria, M.Pd, S.I
 Program Studi : Pgmi
 Mulai Bimbingan :
 Judul Skripsi : Pengaruh penggunaan arwa akhir Bimbingan :
 di terhadap minat belajar siswa pada materi
 IPS di SMP 35 Telang Ubi

Pembimbing I			Pembimbing II		
Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf	Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf
	Konsultasi pakec semu pakec	<i>[Signature]</i>	23/10/2020	-Setelah awal paragraf jordan menggunakan kata kata yang akan kata hubung	<i>[Signature]</i>
	lanjut Revisi Bab 1, 2, 3	<i>[Signature]</i>		Konsultasi kuis dan rumusan masalah	<i>[Signature]</i>
	Paraf Bab 1 lanjut Revisi dan Balokkan Instrumen pakec	<i>[Signature]</i>		Konsultasi BAB 1 Revisi	<i>[Signature]</i>
	lanjut Revisi Instrumen pakec	<i>[Signature]</i>		Konsultasi Bab 2 Revisi	<i>[Signature]</i>
	Paraf Bab 1 lanjut Revisi dan Balokkan Instrumen pakec	<i>[Signature]</i>		Tidak pakec piramida terbalik	<i>[Signature]</i>
	Acc Ubi Lapangan	<i>[Signature]</i>		Konsultasi Bab 3	<i>[Signature]</i>
	Konsultasi Bab 3	<i>[Signature]</i>		Revisi mencari kata hubung di awal paragraf	<i>[Signature]</i>
	Revisi pakec Bab 3	<i>[Signature]</i>		Revisi akhir paragraf	<i>[Signature]</i>
	Matikan Data Hasil dan Revisi	<i>[Signature]</i>		Revisi Revisi Bab 3 dan Revisi Bab 4	<i>[Signature]</i>
	Paraf Bab 3 lanjut Ubi pakec	<i>[Signature]</i>		Revisi Bab 4 pakec kuis dan rumusan masalah	<i>[Signature]</i>
	Acc Bab 3 lanjut Bab 4	<i>[Signature]</i>		Revisi Daftar Pustaka di pakec Bab 4	<i>[Signature]</i>
	Konsultasi Bab 4 dan Acc Ubi pakec	<i>[Signature]</i>		Tipe skripsi di pakec	<i>[Signature]</i>
	Paraf Bab 4 lanjut Bab 5	<i>[Signature]</i>		Ji kuis dan rumusan masalah	<i>[Signature]</i>
	lanjut Revisi lapangan	<i>[Signature]</i>		Revisi Revisi Bab 4 dan Revisi Bab 5	<i>[Signature]</i>
	Konsultasi Bab 5 dan Acc Ubi pakec	<i>[Signature]</i>		Revisi angket pakec	<i>[Signature]</i>
	Acc Ubi	<i>[Signature]</i>		Acc Ubi	<i>[Signature]</i>

Pembimbing I,

 Dr. Aida Fahmi Kasution, M.Pd
 NIP. 198412092011012009

Curup, 19/05/2026
 Pembimbing II,

 Pr. Meri Andaria, M.Pd, S.I
 NIP. 198705052010012025

Catatan : 1. Pada saat bimbingan, kartu ini harus diisi dan ditandatangani/Paraf oleh pembimbing
 2. Kartu ini harus dilampirkan sebagai syarat pada saat mendaftar sidang
 3. Materi bimbingan tertulis secara terinci tentang hal yang dibimbing