



Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Materi Sistem Tata Surya SD Negeri Batusari 1

Mutia Kurnia Sari^{1*}, Bagas Kurnianto²

^{1,2} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FIPP, Universitas Negeri Semarang, Jawa Tengah, Indonesia.

DOI: <https://doi.org/10.29303/jcar.v8i2.14796>

Received: 24 March 2026

Revised: 18 May 2026

Accepted: 26 May 2026

Abstract: The low learning motivation among fifth-grade students at Batusari 01 Public Elementary School regarding the Solar System curriculum – caused by the overreliance on lecture-based methods and the use of unengaging PowerPoint presentations – highlights the need to develop more interactive learning materials. This study aims to develop and test the feasibility and effectiveness of Canva-based interactive multimedia in enhancing students' learning motivation. The method used is Research and Development (R&D) employing the ADDIE model, which includes the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. The study subjects consisted of 38 students divided into small-scale and large-scale trials. Data were collected through observation, interviews, questionnaires, and documentation, then analyzed using the Shapiro–Wilk normality test, the Paired Sample t-test, and the N-Gain. The results indicate that the Canva-based interactive multimedia has a very high level of feasibility, with a subject matter expert score of 88% and a media expert score of 96%. Statistical tests showed a significant increase in learning motivation (Sig. < 0.001) with an average increase of 10.132 points. The N-Gain value of 0.62 indicates a “moderately effective” category. Thus, this medium is feasible and effective for use in IPAS learning in elementary schools.

Keywords: interactive multimedia, Canva, learning motivation, IPAS, solar system

Abstrak: Rendahnya motivasi belajar peserta didik kelas V SD Negeri Batusari 01 pada materi Sistem Tata Surya, yang disebabkan oleh dominasi metode ceramah dan penggunaan media PowerPoint yang kurang menarik, mendorong perlunya pengembangan media pembelajaran yang lebih interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan serta menguji kelayakan dan keefektifan multimedia interaktif berbasis Canva dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Metode yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek penelitian berjumlah 38 peserta didik yang terbagi dalam uji coba skala kecil dan besar. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan uji normalitas Shapiro–Wilk, uji Paired Sample t-test, serta N-Gain. Hasil penelitian menunjukkan bahwa multimedia interaktif berbasis Canva memiliki tingkat kelayakan sangat tinggi, dengan skor ahli materi 88% dan ahli media 96%. Uji statistik menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar yang signifikan (Sig. < 0,001) dengan rata-rata peningkatan sebesar 10,132 poin. Nilai N-Gain sebesar 0,62 menunjukkan kategori cukup efektif. Dengan demikian, media ini layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

Kata kunci: Multimedia Interaktif, Canva, Motivasi Belajar, IPAS, Sistem Tata Surya

Pendahuluan

Kurikulum Merdeka mendorong pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, kontekstual, dan berbasis teknologi (Maghfira et al., 2023). Salah satu mata pelajaran yang dikembangkan dalam kerangka ini adalah Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), yang memadukan elemen IPA dan IPS untuk membangun pemahaman peserta didik secara komprehensif (Sibagariang et al., 2024). Salah satu materi IPAS kelas V yang penting sekaligus menantang adalah Sistem Tata Surya, yang memuat konsep abstrak mengenai susunan planet, rotasi, revolusi, dan fenomena astronomi. Materi ini memerlukan visualisasi yang kuat agar peserta didik dapat memahami konsep yang tidak dapat diamati secara langsung.

Motivasi belajar merupakan faktor penentu keberhasilan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran (Anggita et al., 2025). Suharni (2021) menegaskan bahwa motivasi berperan membentuk perhatian, ketekunan, dan partisipasi aktif peserta didik. Ramdani et al (2021); Ramadhani et al. (2024) menambahkan bahwa motivasi belajar merupakan daya penggerak internal dan eksternal yang mendorong peserta didik untuk terlibat aktif dalam kegiatan belajar. Motivasi belajar dapat dikategorikan menjadi dua jenis: motivasi intrinsik yang berasal dari dalam diri peserta didik berupa rasa ingin tahu dan kepuasan belajar, serta motivasi ekstrinsik yang didorong oleh faktor luar seperti penghargaan dan pengakuan (Simatupang & Bui, 2025). Chernis dan Goleman dalam Bastian (2023) mengidentifikasi lima aspek motivasi belajar, yaitu: kesenangan dan kenikmatan dalam belajar, orientasi penguasaan materi, hasrat untuk mengetahui, keuletan menyelesaikan tugas, dan orientasi terhadap tugas. Kelima aspek inilah yang menjadi indikator pengukuran motivasi belajar dalam penelitian ini. Tanpa motivasi yang memadai, peserta didik cenderung pasif dan tidak mampu menyerap materi secara optimal (Yustiqvar et al., 2019; Gunawan et al., 2021).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di SD Negeri Batusari 01 menunjukkan kondisi yang berbeda. Motivasi belajar peserta didik kelas V pada materi Sistem Tata Surya masih tergolong rendah. Pembelajaran masih didominasi metode ceramah dengan PowerPoint sederhana yang minim visual, sehingga peserta didik mudah bosan dan kehilangan fokus (Sari et al., 2021). Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas V pada tanggal 6 Maret 2025, pembelajaran materi Sistem Tata Surya masih didominasi metode ceramah satu arah dengan PowerPoint yang minim visual, sehingga peserta didik mudah bosan. Fasilitas proyektor dan Interactive Flat

Panel (IFP) tersedia di sekolah namun belum dimanfaatkan secara optimal. Guru juga menyatakan belum pernah menggunakan multimedia interaktif khusus pada materi Sistem Tata Surya.

Multimedia interaktif berbasis Canva hadir sebagai solusi yang relevan. Multimedia interaktif merupakan media pembelajaran yang mengintegrasikan teks, gambar, audio, video, dan animasi dalam satu kesatuan yang memungkinkan interaksi dua arah antara peserta didik dan media (Safira & Nahdi, 2024). Media ini mampu mengakomodasi berbagai gaya belajar peserta didik – visual, auditori, maupun kinestetik – sehingga konsep yang bersifat abstrak dapat diubah menjadi lebih konkret dan mudah dipahami (Hadisaputra et al., 2019). Canva sebagai platform desain grafis berbasis online menyediakan berbagai fitur seperti animasi, ilustrasi, template interaktif, dan navigasi yang memudahkan pembuatan media pembelajaran menarik tanpa keahlian desain khusus (Parinduri, 2023). Canva menyediakan fitur desain visual seperti animasi, ilustrasi, dan navigasi interaktif yang memudahkan pembuatan media pembelajaran menarik sesuai karakteristik peserta didik sekolah dasar (Yuliana et al., 2023). Widiastari dan Puspita (2024) menyatakan bahwa media pembelajaran digital terbukti efektif mengembangkan motivasi belajar peserta didik SD. Safira dan Nahdi (2024) juga menegaskan bahwa multimedia interaktif mampu meningkatkan kualitas pembelajaran IPA di sekolah dasar.

Beberapa penelitian sebelumnya telah mengkaji potensi multimedia berbasis Canva dalam pembelajaran. Suryani et al. (2024) membuktikan bahwa multimedia interaktif berbantuan Canva efektif menumbuhkan kemampuan berpikir kritis peserta didik dalam pembelajaran IPS. Paramitha et al. (2023) mengembangkan multimedia serupa pada materi sistem pernapasan dan memperoleh respons positif dari peserta didik. Sementara itu, Kahfi et al. (2021) menunjukkan bahwa penggunaan multimedia interaktif pada pembelajaran IPA mampu meningkatkan motivasi sekaligus hasil belajar siswa kelas V. Meski demikian, kajian yang secara khusus mengembangkan multimedia interaktif berbasis Canva untuk materi Sistem Tata Surya di jenjang sekolah dasar – terlebih dengan fokus pada peningkatan motivasi belajar menggunakan model pengembangan ADDIE yang sistematis – masih sangat terbatas dan belum banyak terdokumentasi dalam literatur yang tersedia. Kesenjangan inilah yang menjadi pijakan utama dilaksanakannya penelitian ini.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan: (1) menguji kelayakan multimedia interaktif berbasis Canva pada pembelajaran IPAS

materi Sistem Tata Surya kelas V SD Negeri Batusari 01; (2) mengukur peningkatan motivasi belajar peserta didik melalui penggunaan multimedia interaktif berbasis Canva; dan (3) menguji keefektifan multimedia interaktif berbasis Canva dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Metode

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan pendekatan *mixed method* (kualitatif dan kuantitatif). Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE, yang terdiri atas tahap *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Tahap *Analysis* meliputi identifikasi kebutuhan peserta didik, kondisi pembelajaran, dan analisis materi. Tahap *Design* menghasilkan perancangan produk, flowchart, dan storyboard. Tahap *Development* mencakup pembuatan produk multimedia serta validasi oleh ahli materi dan media. Tahap *Implementation* dilakukan melalui uji coba skala kecil (13 peserta didik kelas IV) dan skala besar (38 peserta didik kelas V). Tahap *Evaluation* meliputi evaluasi formatif di setiap tahap dan evaluasi sumatif melalui analisis data angket motivasi. Model ADDIE dipilih karena menawarkan pendekatan sistematis dan terstruktur dalam setiap tahapan pengembangan media pembelajaran (Okpatrioka, 2023). Penelitian dilaksanakan di SD Negeri Batusari 01, Kecamatan Mranggen, Kabupaten Demak, Jawa Tengah pada tahun ajaran 2026/2027. Subjek penelitian adalah 38 peserta didik kelas V SD Negeri Batusari 01 dengan teknik total sampling. Uji coba skala kecil melibatkan 13 peserta didik kelas IV SD Negeri Batusari 01 untuk menguji validitas dan reliabilitas instrumen.

Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, angket kebutuhan, angket validasi ahli (materi dan media), angket motivasi belajar berskala Likert 1-5, serta dokumentasi. Instrumen angket motivasi belajar disusun berdasarkan lima aspek motivasi menurut Chernis dan Goleman dalam Bastian, M. H. (2023), yaitu kesenangan dalam belajar, orientasi penguasaan materi, hasrat mengetahui, keuletan menyelesaikan tugas, dan orientasi tugas.

Tabel 1. Kisi – kisi Angket Motivasi Belajar Peserta Didik

Indikator	Sub Indikator	No. Item
Kesenangan dan kenikmatan dalam belajar	1. Merasa nyaman saat belajar	1, 2, 3, 4
	2. Tidak merasa bosan saat belajar	

Orientasi terhadap penguasaan materi	1. Berusaha memahami materi	5, 6, 7, 8
	2. Bertanya jika belum paham	
Hasrat untuk mengetahui	1. Rasa penasaran tinggi	9, 10, 11, 12
	2. Menghubungkan dengan kehidupan sehari-hari	
Keuletan dalam menyelesaikan tugas	1. Tidak mudah menyerah	13, 14, 15, 16
	2. Menyelesaikan sampai tuntas	
Orientasi terhadap tugas - tugas	1. Mengerjakan tepat waktu	17, 18, 19, 20
	2. Mengerjakan dengan sungguh-sungguh	

Dari 20 butir soal awal, diujikan di skala kecil sehingga mendapatkan sebanyak 17 butir dinyatakan valid dengan koefisien Alpha Cronbach 0,93984 (sangat reliabel). Adapun 3 butir soal yang tidak valid, maka akan dieliminasi sehingga tidak digunakan dalam penelitian skala besar.

Teknik analisis data mencakup: (1) rumus persentase kelayakan $NP = (R/SM) \times 100\%$ dengan kriteria sangat layak (86%–100%), layak (76%–85%), dan cukup layak (60%–75%); (2) uji normalitas Shapiro-Wilk; (3) uji Paired Sample t-Test untuk menguji signifikansi peningkatan motivasi belajar; serta (4) uji N-Gain untuk mengukur besar peningkatan motivasi belajar peserta didik dengan kriteria efektivitas berdasarkan nilai N-Gain adalah: tinggi ($g \geq 0,70$), sedang ($0,30 \leq g < 0,70$), dan rendah ($g < 0,30$) (Sukarelawan et al., 2024).

Hasil dan Pembahasan

Hasil penelitian disajikan mengikuti tahapan model pengembangan ADDIE, yang meliputi *Analysis* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi). (1) Tahap *Analysis*, pada tahap ini peneliti melakukan pengumpulan data dan informasi melalui kegiatan observasi langsung terhadap proses pembelajaran di SD Negeri Batusari 01 untuk mengidentifikasi kondisi pembelajaran IPAS materi Sistem Tata Surya kelas V, termasuk hambatan yang dialami peserta didik dan keterbatasan media yang digunakan. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, ditemukan bahwa pembelajaran masih

dominan menggunakan metode ceramah dan PowerPoint sederhana yang minim visual menarik. Fasilitas proyektor dan IFP tersedia namun belum dimanfaatkan secara optimal. Guru juga menyatakan belum pernah menggunakan multimedia interaktif khusus pada materi Sistem Tata Surya. Selain itu, peneliti melakukan analisis kebutuhan peserta didik serta mencari solusi yang relevan untuk mendukung proses pembelajaran agar lebih interaktif dan efektif. Hasil angket kebutuhan peserta didik menyatakan bahwa sebanyak 100% peserta didik menyatakan suka belajar tentang Sistem Tata Surya dan menginginkan pembelajaran dengan bantuan multimedia interaktif serta media digital. Sebanyak 92,1% peserta didik menyatakan mudah bosan jika belajar tanpa gambar. Hasil angket kebutuhan guru menunjukkan bahwa guru mengetahui *platform* Canva sebagai pembuat media akan tetapi guru membutuhkan media digital untuk membantu proses belajar dan belum pernah menggunakan multimedia interaktif pada materi Sistem Tata Surya.

Tabel 2. Hasil Angket Kebutuhan Peserta Didik

Pernyataan	Ya	Tidak
Saya suka belajar tentang Sistem Tata Surya.	30	8
Saya sulit memahami materi Sistem Tata Surya jika hanya dijelaskan oleh Guru.	29	9
Saya ingin belajar materi Sistem Tata Surya dengan bantuan multimedia interaktif.	35	3
Saya lebih suka belajar dengan bantuan media digital.	38	0
Saya mudah bosan jika belajar tanpa ada gambar.	38	0
Saya ingin pembelajaran materi lain juga menggunakan multimedia interaktif.	38	0

Hasil ini mengindikasikan adanya kebutuhan mendesak untuk mengembangkan multimedia interaktif berbasis Canva yang inovatif pada materi Sistem Tata Surya (Darniyanti & Saputra, 2021).

Tahap *Design*, Penelitian pengembangan multimedia interaktif berbasis Canva pada materi Sistem Tata Surya kelas V dilanjutkan dengan penyusunan rancangan produk berdasarkan evaluasi terhadap media pembelajaran yang sebelumnya digunakan. Hal ini dilakukan untuk mengidentifikasi berbagai kekurangan, baik dari segi tampilan, interaktivitas, maupun kesesuaian materi dengan karakteristik peserta didik. Setelah itu, peneliti melakukan kajian terhadap media pembelajaran sejenis

yang dinilai memiliki sistem kerja yang baik, serta menelaah referensi terbaru yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran interaktif dan indikator media yang efektif. Hasil dari tahap perencanaan ini berupa desain awal multimedia interaktif berbasis Canva yang telah disesuaikan dengan spesifikasi kebutuhan pembelajaran. Tahap desain menghasilkan dua komponen utama, yaitu *flowchart* dan *storyboard* multimedia interaktif berbasis Canva. *Flowchart* dirancang untuk menggambarkan alur penggunaan media secara sistematis, dimulai dari halaman cover, dilanjutkan ke halaman petunjuk penggunaan, kemudian menuju menu utama sebagai pusat navigasi. Pada menu utama terdapat delapan pilihan menu, yaitu: (1) CP dan TP; (2) Materi pembelajaran Sistem Tata Surya; (3) Video pembelajaran; (4) Kuis interaktif (5 soal); (5) Game tarik tambang sebagai ice breaking; (6) Proyek membuat miniatur sistem tata surya; (7) Profil penyusun; dan (8) Daftar pustaka. Berikut merupakan hasil *flowchart* multimedia interaktif berbasis Canva.

Flowchart Multimedia Interaktif Berbasis Canva



Gambar 1. Design *Flowchart* Multimedia Interaktif Berbasis Canva

Storyboard disusun untuk menggambarkan tampilan visual, isi materi/teks, tombol interaktif, dan fungsi setiap halaman. *Storyboard* terdiri atas 11 *scene* dengan tema luar angkasa yang menarik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Identitas visual multimedia menggunakan skema warna dominan biru, merah, dan ungu yang merepresentasikan tema luar angkasa, serta menggunakan font Lovelace dan Battle Scareo Open untuk cover serta Times New Roman dan Fredoka untuk isi materi.

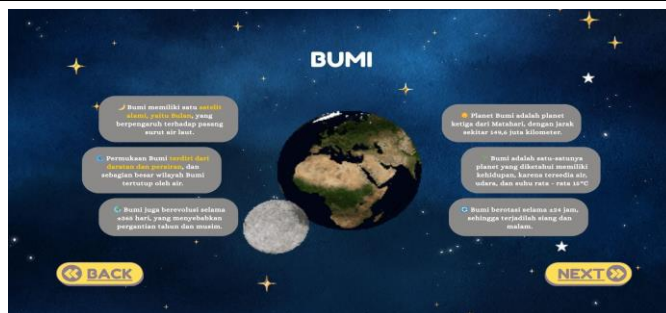
Tahap *Development*, tahap pengembangan produk diawali dengan membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mendalam (RPPM) sebagai dasar dalam mengembangkan multimedia interaktif berbasis Canva. RPPM menjadi acuan utama bersama Buku Guru, Buku

Siswa, serta sumber belajar lain yang relevan sesuai kurikulum dan karakteristik peserta didik. Setelah itu, produk dibuat dengan memperhatikan Capaian Pembelajaran, Tujuan Pembelajaran, dan materi yang relevan. Peneliti merancang tampilan visual, ilustrasi, animasi, serta unsur interaktif menggunakan Canva. Proses tersebut menghasilkan produk awal multimedia interaktif berbasis Canva yang dirancang untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Tahap pengembangan dilaksanakan menggunakan aplikasi Canva dengan format tampilan 16:9 melalui 16 langkah pengembangan. Multimedia yang dihasilkan memuat komponen lengkap mencakup: halaman cover dengan identitas media, petunjuk penggunaan, menu utama interaktif, halaman CP&TP, materi pembelajaran (lebih dari 15 slide) dilengkapi gambar dan animasi planet, video pembelajaran, kuis interaktif, game tarik tambang, proyek miniatur, profil penyusun, dan daftar pustaka. Fitur tombol navigasi (home, next, back) memungkinkan peserta didik belajar secara mandiri sesuai kecepatan belajar masing-masing. Hal ini sejalan dengan Kahfi et al. (2021) yang menyatakan bahwa multimedia interaktif memungkinkan guru menyampaikan informasi abstrak dengan cara yang lebih nyata sehingga meningkatkan motivasi belajar. Kurniawan et al. (2024) juga menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Canva dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan efektif. Pada tahap ini, peneliti menuangkan ide kreatif ke dalam bentuk visual yang menarik, mulai dari ilustrasi, animasi, hingga elemen interaktif yang seluruhnya dirancang menggunakan Canva. Rangkaian elemen tersebut kemudian disatukan menjadi sebuah produk awal multimedia interaktif berbasis Canva yang diharapkan mampu membangkitkan motivasi belajar peserta didik.



Gambar 2. Desain Halaman Sampul Multimedia Interaktif Berbasis Canva



Gambar 3. Desain Materi Multimedia Interaktif Berbasis Canva

Setelah mendapatkan masukan dan saran dari kedua validator, peneliti melakukan revisi terhadap produk. Terdapat beberapa poin revisi yang dilakukan, meliputi revisi dari ahli materi dan revisi dari ahli media.



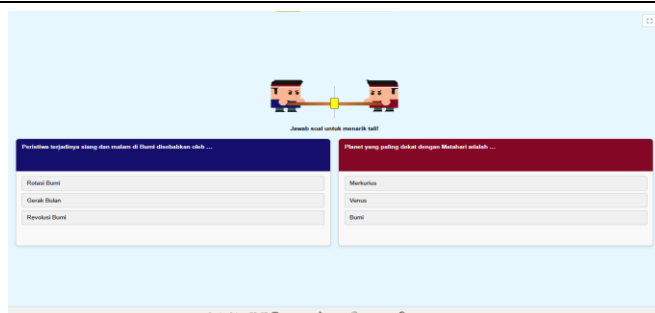
Gambar 4. Perubahan Desain Sampul Multimedia Interaktif Berbasis Canva



Gambar 5. Perubahan Desain Materi Multimedia Interaktif Berbasis Canva



Gambar 6. Penambahan GIF Perputaran Planet dalam Multimedia Interaktif Berbasis Canva



Gambar 7. Penambahan *Game* sebagai *Ice Breaking* dalam Multimedia Interaktif Berbasis Canva

Tahap *Implementation*, pada tahap ini peneliti melakukan validasi produk dengan dua ahli, yaitu ahli media dan ahli materi. Para validator memberikan penilaian terhadap media tersebut, kemudian memberikan masukan serta penilaian terhadap produk yang dikembangkan. Setelah memperoleh masukan dan saran dari para validator, peneliti melakukan perbaikan serta penyempurnaan terhadap produk. Hasil penilaian oleh para validator menunjukkan kelayakan produk tersebut. Tingkat kelayakan multimedia interaktif berbasis Canva dinilai berdasarkan persentase skor: sangat layak (86%–100%), layak (76%–85%), cukup layak (60%–75%), kurang layak (55%–59%), dan tidak layak (<54%). Adapun hasil rekapitulasi penilaian dari masing-masing validator disajikan pada tabel berikut.

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Materi terhadap Multimedia Interaktif Berbasis Canva

Aspek Penilaian	Skor Diperoleh	Skor Maksimal
Kesesuaian Isi Materi	22	25
Kedalaman Materi	23	25
Bahasa yang Digunakan	23	25
Latihan Soal	20	25
Jumlah	88	100

Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Materi terhadap Multimedia Interaktif Berbasis Canva

Aspek Penilaian	Skor Diperoleh	Skor Maksimal
Tampilan Visual	24	25
Tombol Navigasi	25	25
Fungsionalitas	24	25
Kelayakan Umum	23	25
Jumlah	96	100

Setelah divalidasi dan direvisi, produk memasuki tahap uji lapangan di SD Negeri Batusari 01. Tahap implementasi dilaksanakan dalam dua tahap,

yaitu uji coba skala kecil dan uji coba skala besar. Uji coba skala kecil dilaksanakan pada tanggal 9 Februari 2026 di kelas IV SD Negeri Batusari 01 dengan melibatkan 13 peserta didik. Setelah pembelajaran menggunakan multimedia interaktif berbasis Canva selesai dilaksanakan, guru dan peserta didik diminta mengisi angket respon untuk menilai kepraktisan media.

Tabel 5. Hasil Angket Respon terhadap Multimedia Interaktif Berbasis Canva Skala Kecil.

Responden	Persentase	Kriteria
Guru	96%	Sangat Positif
Peserta Didik	91%	Sangat Positif

Setelah mengisi angket respon guru dan peserta didik, tujuan uji coba skala kecil ini selanjutnya adalah untuk menguji validitas dan reliabilitas instrumen angket motivasi belajar serta memperoleh respons awal peserta didik dan guru terhadap multimedia yang dikembangkan.

Tabel 6. Hasil Uji Coba Skala Kecil terhadap Multimedia Interaktif Berbasis Canva

Responden	Persentase	Kriteria
Guru	98%	Sangat Positif
Peserta Didik	86%	Sangat Positif

Selanjutnya, uji coba skala besar terhadap Multimedia Interaktif Berbasis Canva dengan 38 peserta didik sebagai responden memperoleh hasil disajikan pada Tabel 7.

Tabel 7. Hasil Angket Respon terhadap Multimedia Interaktif Berbasis Canva Skala Besar.

Jenis Tes	Rata-rata	Perbedaan
Angket motivasi awal (pretest)	74,15	13,08
Angket motivasi akhir (posttest)	87,23	

Tabel 8. Hasil Uji Coba Skala Besar terhadap Multimedia Interaktif Berbasis Canva

Aspek	Pertemuan I	Pertemuan II
Rata-rata Skor	68	79
Skor Tertinggi	86	90
Skor Terendah	52	68
Rentang Skor	34	22
Kategori Dominan	Sedang	Cenderung Tinggi

Berdasarkan data hasil pengukuran pada uji coba skala besar, terlihat adanya peningkatan rata-rata skor motivasi belajar peserta didik dari pertemuan pertama ke pertemuan kedua. Hal ini mencerminkan bahwa penggunaan multimedia interaktif berbasis Canva mampu membawa perubahan positif pada motivasi belajar peserta didik, di mana antusiasme dan keterlibatan mereka dalam pembelajaran IPAS materi Sistem Tata Surya semakin meningkat seiring intensitas penggunaan media.

Selanjutnya, sebelum melakukan uji statistik parametrik, terlebih dahulu dilakukan uji normalitas menggunakan Shapiro-Wilk. Hasil uji normalitas menunjukkan nilai signifikansi pada pertemuan pertama sebesar 0,718 (statistik = 0,980) dan pertemuan kedua sebesar 0,101 (statistik = 0,952). Karena kedua nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, maka data motivasi belajar pada kedua pertemuan dinyatakan berdistribusi normal, sehingga analisis dapat dilanjutkan menggunakan uji statistik parametrik (Gozali, 2021 dalam Ramadhani, A., & Aprilia, R. (2024).

Uji Paired Sample *t*-Test dilakukan untuk mengetahui perbedaan yang signifikan antara motivasi belajar peserta didik pada pertemuan pertama dan pertemuan kedua. Uji N-Gain dilakukan untuk mengukur besarnya peningkatan motivasi belajar secara kuantitatif. uji normalitas Shapiro-Wilk menunjukkan data berdistribusi normal pada kedua pertemuan (Sig. > 0,05). Hasil uji Paired Sample *t*-Test menunjukkan nilai $t = -8,084$ ($df = 37$; Sig. < 0,001), yang berarti terdapat perbedaan signifikan antara skor motivasi belajar pertemuan pertama dan pertemuan kedua. Mean difference sebesar -10,132 menunjukkan bahwa rata-rata skor pertemuan kedua lebih tinggi, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Nilai N-Gain rata-rata sebesar 0,62 berada pada kategori sedang ($0,30 \leq g < 0,70$), dengan persentase efektivitas 62,83% (Cukup Efektif). Ringkasan hasil ketiga uji statistik disajikan pada tabel berikut.

Tabel 9. Hasil Uji Statistik terhadap Multimedia Interaktif Berbasis Canva

No.	Jenis Uji	Hasil	Kesimpulan
1.	Uji Normalitas Shapiro-Wilk	1. Pertemuan I: Sig. = 0,718 > 0,05 (Statistik = 0,980). 2. Pertemuan II: Sig. = 0,101 > 0,05 (Statistik = 0,952).	Kedua data berdistribusi normal
2.	Uji Paired Sample <i>t</i> -Test	1. $t = -8,084$ 2. $df = 37$ 3. Sig. (2-tailed) < 0,001 4. Mean difference = -10,132 5. CI 95%: -12,671 hingga -7,592	Terdapat perbedaan signifikan (H_a diterima)
3.	Uji N-Gain	1. Rata-rata N-Gain = 0,62 (kategori Sedang) 2. Efektivitas = 62,83% (Cukup Efektif)	Multimedia cukup efektif

Hasil penelitian menunjukkan bahwa multimedia interaktif berbasis Canva yang dikembangkan terbukti layak, dapat meningkatkan motivasi belajar secara signifikan, dan cukup efektif digunakan dalam pembelajaran IPAS materi Sistem Tata Surya. Skor 88% dari ahli materi mencerminkan kesesuaian konten dengan Capaian Pembelajaran, ketepatan penyajian konsep Sistem Tata Surya, dan kualitas soal kuis interaktif. Adapun skor 96% dari ahli media mencerminkan keunggulan pada aspek visual, navigasi yang intuitif, dan fungsionalitas media. Berdasarkan masukan validator, peneliti melakukan revisi berupa penyempurnaan desain sampul, penambahan animasi GIF perputaran planet, dan penambahan game tarik tambang sebagai ice breaking. Temuan ini sejalan dengan Suryani et al. (2024) dan Yuningsih dan Haeruddin (2024) yang menegaskan bahwa multimedia interaktif berbantuan Canva mampu

memenuhi standar kelayakan dari aspek materi maupun media. Didukung oleh penelitian e-modul berbasis Socio-Scientific Issue (SSI) oleh Rahmayanti dan Andayani (2023), yang menunjukkan bahwa multimedia interaktif berbantuan Canva memenuhi standar kelayakan dan efektif dalam meningkatkan keterlibatan serta pemahaman siswa.

Peningkatan motivasi belajar yang signifikan ($t = -8,084$; Sig. $< 0,001$) terjadi karena multimedia interaktif berbasis Canva mampu menghadirkan pengalaman belajar yang baru dan menyenangkan. Tampilan visual yang menarik, animasi GIF planet, video pembelajaran, kuis interaktif, dan game tarik tambang mendorong peserta didik untuk terlibat aktif selama pembelajaran. Diperkuat oleh Dewi et al. (2023) yang menyatakan bahwa bahan ajar interaktif berbasis Canva dinyatakan sangat valid dan praktis untuk digunakan dalam pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa pemanfaatan Canva sebagai media pembelajaran tidak hanya mempermudah proses penyampaian materi, tetapi juga mampu meningkatkan kualitas pembelajaran melalui penyajian visual yang menarik, sistematis, dan mudah dipahami oleh peserta didik. Sejalan dengan Kahfi et al. (2021) dan Zulfa Hazizah et al. (2024) yang melaporkan bahwa multimedia interaktif mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas V pada mata pelajaran IPAS.

Nilai N-Gain rata-rata sebesar 0,62 (kategori sedang) dengan efektivitas 62,83% menunjukkan bahwa multimedia interaktif berbasis Canva cukup efektif dalam meningkatkan motivasi belajar. Penelitian lain menurut Alyah et al. (2025) yang menunjukkan bahwa penerapan inovasi pembelajaran berbasis media atau teknologi tidak hanya mampu meningkatkan pemahaman konsep, tetapi juga mendorong keterlibatan aktif serta keterampilan proses sains siswa. Nilai N-Gain yang berada pada kategori sedang ini kemungkinan dipengaruhi oleh keterbatasan durasi penggunaan media (hanya dua pertemuan), sehingga efek motivasional media belum mencapai titik optimal. Ariaty et al. (2025) dan Sugiarti et al. (2025) menyatakan bahwa media digital interaktif secara konsisten meningkatkan keterlibatan dan perhatian peserta didik. Penelitian lain menurut Ramadhani dan Kurnianto (2025) yang membuktikan bahwa media interaktif berbasis platform digital pada pembelajaran IPAS kelas V dinyatakan sangat layak dan efektif dengan perolehan N-Gain sebesar 0,61 (kategori sedang), hasil yang sebanding dengan penelitian ini yang memperoleh N-Gain sebesar 0,62 pada kategori yang sama. Lanjut, menurut Tsania dan Kurnianto (2025) yang mengembangkan media pembelajaran berbasis model ADDIE dan memperoleh hasil validasi dengan kategori

sangat layak dari ahli materi (90%) maupun ahli media (84%), serta terbukti efektif berdasarkan uji N-Gain dengan perolehan rata-rata 0,72 berkategori tinggi, yang mengonfirmasi bahwa pengembangan media interaktif menggunakan model ADDIE secara konsisten menghasilkan produk yang layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran di sekolah dasar. Nilai efektivitas yang berada pada kategori sedang membuka peluang pengembangan lanjutan, misalnya melalui penambahan fitur interaktif atau penyesuaian durasi penggunaan media agar dampaknya lebih optimal.

(5) *Evaluation*, tahap evaluasi merupakan tahap akhir dalam model pengembangan ADDIE yang bertujuan untuk menilai keseluruhan proses dan hasil pengembangan multimedia interaktif berbasis Canva. Evaluasi dilakukan secara formatif dan sumatif. Evaluasi formatif dilaksanakan pada setiap tahapan pengembangan, mulai dari validasi ahli materi dan ahli media hingga uji coba lapangan skala kecil dan skala besar. Sementara itu, evaluasi sumatif dilakukan dengan menganalisis data hasil angket motivasi belajar peserta didik melalui uji Paired Sample t-Test dan uji N-Gain. Berdasarkan hasil evaluasi, multimedia interaktif berbasis Canva dinyatakan layak, dapat meningkatkan motivasi belajar secara signifikan, dan cukup efektif digunakan dalam pembelajaran IPAS materi Sistem Tata Surya di kelas V SD Negeri Batusari 01.

Kesimpulan

Multimedia interaktif berbasis Canva yang dikembangkan dinyatakan sangat layak, dengan persentase validasi ahli materi sebesar 88% dan ahli media sebesar 96%. Peningkatan motivasi belajar yang signifikan terbukti dari uji Paired Sample t-Test dengan nilai $t = -8,084$ ($df = 37$; Sig. $< 0,001$) dan rata-rata peningkatan sebesar 10,132 poin, yang berarti Ha diterima. Multimedia interaktif berbasis Canva juga terbukti cukup efektif dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik, dengan nilai N-Gain rata-rata 0,62 (kategori sedang) dan efektivitas 62,83%. Dengan demikian, multimedia interaktif berbasis Canva layak diimplementasikan sebagai media pembelajaran IPAS materi Sistem Tata Surya di sekolah dasar.

Referensi

Afrilia, D. V., Taufik, M., & Wijaya, I. P. (2022). Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbasis Canva untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Indonesia*, 2(4), 145-155.

- Alyah, S. N., Ijudin, I., & Siti Anisah, A. (2025). Pengembangan Video Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar siswa pada Pelajaran Qur'an hadits. *Journal of Classroom Action Research*, 7(SpecialIssue), 388-396.
- Anggita, A. W., Jolianis., & Amelia, M. (2025). Pengaruh Kebiasaan Belajar, Konsentrasi Belajar, Lingkungan Sekolah dan Lingkungan Keluarga Terhadap Prestasi Belajar Siswa Melalui Motivasi Belajar Sebagai Variabel Intervening Di MTs Al-Khoiriyah Bukit Bungkul. *Journal of Classroom Action Research*, 7(4), 1832-1845.
- Ariaty, R. W., Nasrulloh, M. F., & Suryani, I. (2025). Peran media digital interaktif dalam meningkatkan partisipasi dan motivasi belajar peserta didik di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 10(1), 12-24.
- Azhari, R., Putri, D. H., & Lufri, L. (2023). Pengembangan multimedia interaktif berbasis Canva pada materi ekosistem untuk meningkatkan hasil belajar siswa SMP. *Jurnal Biodik*, 9(1), 1-12.
- Bastian, M. H. (2023). Pengaruh Efikasi Diri Santri Terhadap Motivasi Belajar Santri Kelas X Mata Pelajaran Ilmu Hadis di Madrasah Aliyah 01 Darussalam Kepahiang (Doctoral dissertation, UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu).
- Darniyanti, Y., & Saputra, H. J. (2021). Efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis digital dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Ke-SD-an*, 7(2), 100-112.
- Dewi, O. A., Hayati, L., Hikmah, N., & Sarjana, K. (2023). Pengembangan bahan ajar interaktif berbasis canva pada materi lingkaran. *Journal of Classroom Action Research*, 5(3), 162-169.
- Gunawan, G., Purwoko, A. A., Ramdani, A., & Yustiqvar, M. (2021). Pembelajaran menggunakan learning management system berbasis moodle pada masa pandemi covid-19. *Indonesian Journal of Teacher Education*, 2(1), 226-235.
- Hadisaputra, S., Gunawan, G., & Yustiqvar, M. (2019). Effects of green chemistry based interactive multimedia on the students' learning outcomes and scientific literacy. *Journal of Advanced Research in Dynamical and Control Systems (JARDCS)*, 11(7), 664-674.
- Kahfi, M., Srirahayu, E., & Nurparida, N. (2021). Penggunaan multimedia interaktif untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar IPA siswa kelas V SDN 2 Keresek. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 54(2), 213-221.
- Kurniawan, A. D., Dewi, N. R., & Khasanah, U. (2024). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Canva untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran tematik SD. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 12(1), 45-57.
- Maghfira, L., Prayitno, S., Salsabila, N. H., & Sridana, N. (2023). Perbedaan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa yang diajar Menggunakan Model Problem Based Learning dan Jigsaw Dalam Implementasi Kurikulum Merdeka Materi Pola Bilangan. *Journal of Classroom Action Research*, 5(4), 410-416.
- Nata, I. K., & Putra, I. N. T. A. (2021). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Canva untuk meningkatkan hasil belajar IPA di sekolah dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2099-2110.
- Okpatrioka, O. (2023). Research and Development (R&D) dalam perspektif pendidikan: Kajian model pengembangan ADDIE. *JURNAL ILMIAH MAHASISWA*, 1(1), 1-16.
- Palapa, A., & Sulkaha, M. R. A. (2021). Reliabilitas dan validitas instrumen penelitian pendidikan. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(2), 55-67.
- Paramitha, M., Fadillah, S., & Sari, M. (2023). Pengembangan multimedia interaktif berbasis aplikasi Canva pada materi sistem pernapasan. *Jurnal Pendidikan Biologi*, 9(1), 78-90.
- Parinduri, S. H. (2023). Manfaat Canva untuk Melatih Kreativitas Pembuatan Mind Map Mata Kuliah Alat-Alat Ukur dan Instrumentasi. *Jurnal Inovasi Pendidikan Sains Dan Terapan (INTERN)*, 2(2), 51-61.
- Puthree, I., Fansuri, M., & Wijayanti, L. (2021). Inovasi pembelajaran digital berbasis teknologi dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik sekolah dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 7(2), 189-200.
- Rahmayanti, B. F., & Andayani, Y. (2023). Validasi e-modul IPA berbasis socio-scientific issue (SSI) untuk meningkatkan motivasi belajar dan literasi sains peserta didik. *Journal of Classroom Action Research*, 5(3), 293-299.
- Ramadhani, A., & Aprilia, R. (2024). Penerapan joyful learning dalam upaya peningkatan minat dan hasil belajar matematika. *Jurnal Derivat: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 11(2), 134-146.
- Ramadhani, H. A., & Kurnianto, B. (2025). Pengembangan media peta interaktif berbasis platform digital untuk meningkatkan hasil belajar IPAS kelas V SD Negeri Ngroto. *Elementary School*, 12(2), 752-764.
- Ramadhani, R., Putri, E., & Nusantara, T. (2024). Pengaruh motivasi belajar terhadap prestasi akademik peserta didik sekolah dasar dalam

- pembelajaran berbasis digital. *Jurnal Basicedu*, 8(1), 123-135.
- Ramdani, A., Jufri, A. W., Gunawan, G., Fahrurrozi, M., & Yustiqvar, M. (2021). Analysis of students' critical thinking skills in terms of gender using science teaching materials based on the 5E learning cycle integrated with local wisdom. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 10(2), 187-199.
- Risqianto, F., Fadlullah, M., & Hanif, M. M. (2025). Perubahan motivasi belajar di era pembelajaran digital dan pengaruhnya terhadap minat akademik siswa. *Jurnal Media Akademik (JMA)*, 3(12), 1-15.
- Safira, R. F., & Nahdi, D. S. (2024). Keragaman perangkat lunak multimedia interaktif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPA sekolah dasar. *JURNAL MADINASIKA Manajemen Pendidikan dan Keguruan*, 5(2), 68-77.
- Sari, R. K., Chan, F., Hayati, D. K., Syaferi, A., & Sa'diah, H. (2021). Analisis faktor rendahnya motivasi belajar siswa dalam proses pembelajaran IPA di SD Negeri 80/I Rengas Condong Kecamatan Muara Bulian. *Jurnal Al Jahiz Penelitian Pendidikan Biologi*, 1(2), 63-79.
- Sibagariang, F. M., Diwanti, D. R., Haq, K. A., & Pratama, A. Y. (2024). Peningkatan motivasi belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran Problem Based Learning pada mata pelajaran IPAS kelas IV. *Jurnal Basicedu*, 8(4), 2411-2419. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i4.7869>
- Simatupang, J. K. N., & Bui, T. C. (2025). Motivasi dan emosional berperan penting dalam pembelajaran pendidikan bagi peserta didik. *Jurnal Teologi Wesley*, 2(1), 1-12.
- Sugiarti, D., Hendriawan, D., Mulyasari, E., Wulandari, H., & Zakarneh, N. (2025). Peran media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 13(2), 1-14.
- Suharni, S. (2021). Upaya guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. *G-Couns: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 6(1), 172-184.
- Sukarelawan, M. I., Indratno, T. K., & Ayu, S. M. (2024). N-Gain vs Stacking. Yogyakarta: Suryacahaya.
- Suryani, S., Zainudin, M., & Anggraini, A. E. (2024). Pengembangan multimedia interaktif berbantuan Canva untuk menumbuhkan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran ilmu pengetahuan sosial. *Jurnal EDUCATIO: Jurnal Pendidikan Indonesia*.
- Tsania, A. N., & Kurnianto, B. (2025). Pengembangan media monopoli puisi untuk meningkatkan kemampuan menulis puisi pada siswa kelas IV SD Negeri Karangsono. *Jurnal Simki Pedagogia*, 8(2), 344-355.
- Widiastari, N. G., & Puspita, R. D. (2024). Penggunaan media pembelajaran digital dalam mengembangkan motivasi belajar siswa kelas IV SD Inpres 2 Namaru. *ELEMENTARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 4(2), 101-112.
- Yanto, M. Y., Erlina, E., Enawati, E., Junanto, T., Sahputra, R., & Ulfah, M. (2025). Efektivitas lembar kerja peserta didik (LKPD) berbasis kearifan lokal dengan pendekatan kontekstual pada materi bioteknologi. *Journal of Research and Education Chemistry*, 7(1), 75-85.
- Yuliana, D., Baijuri, A., Suparto, A. A., Seituni, S., & Syukria, S. (2023). Pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media video pembelajaran kreatif, inovatif, dan kolaboratif. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI)*, 6(2), 247-257.
- Yuningsih, H., & Haeruddin, H. (2024). Peran penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran PAI di SDN 018 Balikpapan Barat. *Journal of Educational Research and Practice*, 2(2), 96-105.
- Yustiqvar, M., Hadisaputra, S., & Gunawan, G. (2019). Analisis penguasaan konsep siswa yang belajar kimia menggunakan multimedia interaktif berbasis green chemistry. *Jurnal Pijar Mipa*, 14(3), 135-140.
- Zulfa Hazizah, Puspita, O. W., & Indaryati. (2024). Meningkatkan motivasi belajar IPAS menggunakan multimedia interaktif kelas V SD Negeri Ngupasan. *PROSIDING SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN PROFESI GURU*, 3(1), 1321-1326.