



Pengaruh Penggunaan Media Audiovisual Berbantuan Aplikasi Canva terhadap Motivasi Belajar IPAS Kelas V Sekolah Dasar

Yunisa Zahro Deristia^{1*}, Fitria Nurulaeni¹

¹ Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Hukum dan Pendidikan, Universitas Nusa Putra, Sukabumi, Indonesia.

DOI: <https://doi.org/10.29303/goescienceed.v7i4.2896>

Article Info:

Received : 26 Juli 2026
Revised : 09 Agustus 2026
Accepted : 27 Agustus 2026
Published : 12 September 2026

Correspondence:

Yunisa Zahro Deristia
Phone: +6281285501591

Abstract: Learning motivation plays a key role in how well students do in science and social studies (IPAS) classes at the elementary level. However, the results of a preliminary observation at SDN 1 Cikembar showed that the learning motivation of fifth-grade students was still low due to instruction being dominated by lecture methods and the use of less interactive media. This study aimed to analyze the effect of using audiovisual media assisted by the Canva application on the learning motivation of fifth-grade IPAS students. The study used a quantitative method and followed a quasi experimental approach with a nonequivalent control group design. The study included 50 students, with 25 in the experimental group and 25 in the control group. Data were collected through observation, a learning motivation questionnaire using a four-point Likert scale and documentation. The research instrument consisted of 25 statement items that met the validity and reliability requirements, with a Cronbach's Alpha value of 0.900. Data analysis was conducted using IBM SPSS Statistics Version 29 through the Shapiro Wilk normality test, Levene's Test for homogeneity, and the Independent Samples t-Test. The results of the study show that the average learning motivation score for the experimental class increased from 62.68 to 78.56 (an increase of 15.88 points), while that of the control class increased from 69.00 to 72.60 (an increase of 3.60 points). The hypothesis test yielded a Sig. (2-tailed) value of < 0.001 , indicating that H_0 was rejected and H_1 was accepted. Therefore, the use of audiovisual media assisted by the use of the Canva app has been shown to have a significant impact on the learning motivation of fifth-grade IPAS students. The results of the study also show that Canva to create audiovisual materials can improve the quality of instruction, thereby making learning more engaging and encourage active student participation during the learning process.

Keywords: Audiovisual Media; Canva Application; Learning Motivation; Integrated Science and Social Studies (IPAS); Elementary Education.

Citation: Deristia, Y. Z., & Nurulaeni, F. (2026). Pengaruh Penggunaan Media Audiovisual Berbantuan Aplikasi Canva terhadap Motivasi Belajar IPAS Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, Dan Geofisika (GeoScienceEd Journal)*, 7(4), 5206–5212. <https://doi.org/10.29303/goescienceed.v7i4.2896>

Pendahuluan

Motivasi belajar merupakan salah satu faktor yang memengaruhi keberhasilan proses pembelajaran di sekolah dasar. Motivasi belajar didefinisikan sebagai dorongan internal atau eksternal menginspirasi siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan pembelajaran serta berusaha mencapai tujuan belajar secara optimal. Hal ini sejalan dengan penelitian

Rahmadania & Aly (2023) Motivasi belajar Adalah dorongan internal secara keseluruhan yang memotivasi siswa untuk terlibat dalam kegiatan pembelajaran, mempertahankan keberlangsungan aktivitas, serta mengarahkan setiap usaha belajar sehingga tujuan yang telah ditentukan dapat terealisasi secara optimal. Siswa yang menunjukkan motivasi belajar yang tinggi memiliki kecenderungan untuk lebih antusias dalam

mengikuti pembelajaran, menunjukkan ketertarikan yang tinggi terhadap materi, serta memiliki ketekunan yang lebih besar dalam menyelesaikan tugas yang diberikan (Aeniyah & Fitri Meilana, 2021). Motivasi berperan sebagai pendorong yang membuat siswa lebih aktif dan responsif selama proses pembelajaran. Tingkat efektivitas pembelajaran sangat dipengaruhi oleh besarnya motivasi yang dimiliki siswa untuk belajar. Di sisi lain, peserta didik yang motivasi belajar rendah cenderung kurang aktif berpartisipasi di aktivitas belajar, kegiatan pembelajaran, sulit memusatkan perhatian pada materi yang disampaikan, serta menunjukkan minat belajar yang rendah. Kondisi itu mampu mengganggu tujuan pembelajaran secara optimal.

Rendahnya motivasi belajar menjadi salah satu permasalahan yang masih ditemukan di kegiatan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di sekolah dasar. Hasil observasi di SDN 1 Cikembar, motivasi belajar siswa kelas V mata pelajaran IPAS dibawah rata-rata. Hal tersebut dibuktikan oleh rendahnya antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran, dan kurangnya keterlibatan aktif selama aktivitas belajar. Penyebab rendahnya motivasi belajar siswa adalah belum optimalnya pemanfaatan media pembelajaran inovatif serta interaktif. Pembelajaran IPAS masih menggunakan metode ceramah dengan dukungan media buku, sehingga pembelajaran menjadi monoton akibatnya keterlibatan peserta didik belum berkembang secara efektif. Padahal, sejumlah studi mengemukakan penggunaan media serta materi pembelajaran sangat berperan penting untuk upaya peningkatan pemahaman konsep, mendorong partisipasi aktif, serta memperkuat motivasi belajar siswa. Media pembelajaran digunakan untuk membantu materi abstrak menjadi konkrit. Hal ini mampu membuat materi ajar menjadi lebih nyata dengan karakteristik siswa sekolah dasar. (Hapsari & Zulherman, 2021). Kalang et al. (2025) menegaskan penggunaan media pembelajaran yang menarik kini menjadi kebutuhan penting untuk meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar. Tanpa adanya inovasi media pembelajaran, materi IPAS yang banyak memuat konsep abstrak akan semakin sulit dipahami dan tidak mampu membangkitkan minat serta semangat belajar siswa.

Sebagai upaya mengatasi permasalahan tersebut, media audiovisual hadir untuk alternatif media ajar dinilai relevan. Media audiovisual yaitu media pembelajaran memadukan suara dan gambar dalam penyajian materi secara bersamaan, sehingga memberikan pengalaman nyata, konkret, serta mendalam untuk peserta didik (Tyas Asri Hardini, 2023). Media audiovisual bekerja dengan mengintegrasikan rangsangan visual dan auditori secara

bersamaan, sehingga memungkinkan peserta didik menerima informasi melalui indera penglihatan dan pendengaran secara simultan. Hulkan & Prastowo, (2023) menyatakan bahwa media audiovisual mampu membuat kelas menjadi kondusif serta siswa menjadi lebih terlibat dalam pembelajaran. Melalui kombinasi gambar, animasi, dan suara, media audiovisual dapat menarik perhatian siswa, mendorong rasa ingin tahu, serta membantu siswa menjadi lebih aktif dalam proses belajar.

Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi digital, pemanfaatan aplikasi desain dalam pengembangan media pembelajaran semakin mudah dilakukan oleh pendidik. Salah satu platform yang banyak digunakan yaitu Canva yang merupakan aplikasi desain grafis berbasis digital dapat membantu guru dalam pembuatan jenis media ajar, mulai dari presentasi interaktif, hingga video pembelajaran, dengan tampilan visual yang menarik dan profesional (Ade Tias Putri Riyanto & Juliana Dwi Putri, 2024). Aplikasi ini menyediakan beragam fitur seperti templat siap pakai, animasi, elemen grafis, dan video yang memudahkan guru dalam menyusun konten pembelajaran dengan kreatif. Penggunaan media pembelajaran berbasis Canva terbukti mampu menciptakan materi ajar lebih kreatif, komunikatif, dan memiliki daya visual yang tinggi, sehingga motivasi siswa meningkat dengan signifikan (Hidayat et al., 2025). Pengintegrasian aplikasi Canva dalam pengembangan media audiovisual memberikan peluang bagi guru untuk menyusun materi IPAS. Penyajian materi melalui media yang inovatif tersebut diharapkan dapat menumbuhkan minat belajar, dan mendorong siswa menjadi lebih aktif, sehingga motivasi belajar dapat berkembang secara optimal.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh (Aeniyah & Fitri Meilana, 2021) menunjukkan bahwa penggunaan media audiovisual memberikan pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar IPA siswa kelas IV SD Putra Jaya. Media audiovisual terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPA. Temuan serupa dikemukakan oleh Hidayat et al., (2025) yang menyatakan bahwa penggunaan media audiovisual terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, yang ditunjukkan dengan peningkatan motivasi sebesar 80% serta aktivitas belajar siswa mencapai sekitar 85%. Selain itu, hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan, di mana sebanyak 70% siswa berhasil mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Sejalan dengan penelitian tersebut, dalam mata Pelajaran PPKn (Kalang et al., 2025) menyatakan bahwa pemanfaatan media pembelajaran berbasis audiovisual mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Penggunaan media ini membuat siswa lebih fokus, aktif

berpartisipasi dalam diskusi, serta lebih tertarik terhadap materi pembelajaran. Berbagai penelitian tersebut membuktikan bahwa penggunaan media audiovisual efektif dalam peningkatan motivasi belajar pada berbagai mata pelajaran. Namun, kajian yang meneliti pengaruh audiovisual berbantuan Canva pada motivasi belajar materi ekosistem makan dan dimakan di kelas V sekolah dasar, masih belum banyak dilakukan. Maka sebab itu, penelitian ini berupaya untuk membuktikan efektivitas media audiovisual berbantuan Canva dalam meningkatkan motivasi belajar IPAS.

Maka dari itu, penelitian ini memiliki tujuan untuk dapat mengetahui pengaruh penggunaan media audiovisual berbantuan aplikasi Canva terhadap motivasi belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPAS di SDN 1 Cikembar. Temuan ini diharapkan mampu menambah temuan tentang pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi digital di sekolah dasar serta menjadi dasar bagi guru untuk pengembangan materi IPAS agar lebih inovatif, interaktif dalam peningkatan motivasi belajar siswa.

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode quasi experiment (eksperimen semu) melalui desain Nonequivalent Control Group Design yang dilaksanakan di SDN 1 Cikembar melibatkan 50 siswa kelas V terdiri dari kelompok eksperimen (kelas VB, $n=25$) yang menerima perlakuan media pembelajaran audiovisual berbantuan Canva, dan kelompok kontrol (kelas VA, $n=25$) menggunakan metode konvensional. Kedua kelompok diberikan pre-test sebelum serta post-test sesudah perlakuan pada materi ekosistem makan dan dimakan. Data dikumpulkan melalui Observasi, angket, dan

dokumentasi. Instrumen utama berupa angket motivasi belajar berskala Likert empat poin ($SS=4$, $S=3$, $TS=2$, $STS=1$) yang terdiri dari 25 butir pernyataan mencakup enam indikator: (1) keinginan dan dorongan untuk belajar; (2) harapan atau tujuan yang ingin dicapai; (3) minat dan ketertarikan terhadap pembelajaran; (4) ketekunan dan keuletan dalam belajar; (5) kemandirian dalam belajar; serta (6) lingkungan belajar yang mendukung. Instrumen telah diuji dengan validitas isi oleh ahli, dilanjutkan uji validitas konstruk dengan Pearson Product Moment pada 31 responden uji coba, seluruh 25 butir pernyataan dinyatakan valid ($r_{hitung} > r_{tabel} = 0,355$). Reliabilitas diuji menggunakan Cronbach's Alpha dengan hasil 0,900 yang berarti instrument sangat reliabel.

Analisis data dengan beberapa tahap dan menggunakan IBM SPSS Statistics versi 29 : (1) uji normalitas Shapiro-Wilk; (2) uji homogenitas Levene's Test; dan (3) uji hipotesis menggunakan Independent Samples T-Test bertujuan untuk membandingkan motivasi belajar antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hipotesis nol H_0 ditolak apabila nilai Sig. (2-tailed) $< 0,05$, yang menunjukkan adanya pengaruh penggunaan media audiovisual berbantuan aplikasi Canva terhadap motivasi belajar siswa.

Hasil dan Diskusi Statistik Deskriptif

Sebelum dilakukan uji statistik inferensial, data motivasi belajar pada kedua kelompok terlebih dahulu dianalisis secara deskriptif untuk memberikan gambaran mengenai kondisi awal (*pre-test*) serta kondisi akhir (*post-test*) siswa. Hasil analisis secara deskriptif tersebut disajikan dalam bentuk tabel sebagaimana ditunjukkan pada Tabel 1.

Tabel 1. Statistik Deskriptif Pre-test dan Post-test Kedua Kelompok

Data	Kelompok	N	Mean	SD
Pre-test	Kontrol	25	69,00	6,551
	Eksperimen	25	62,68	6,230
Post-test	Kontrol	25	72,60	5,657
	Eksperimen	25	78,56	6,345
Peningkatan Eksperimen	62,68 → 78,56	(+15,88)		

Berdasarkan Tabel 1, hasil analisis deskriptif menunjukkan bahwa pada kondisi awal (*pre-test*), dengan rata-rata skor motivasi belajar sebesar 69,00, yang berarti kelas kontrol lebih tinggi daripada kelas eksperimen dengan rata-rata 62,68. Setelah pemberian perlakuan, skor motivasi belajar pada kelas eksperimen

meningkat menjadi 78,56, sedangkan kelas kontrol mencapai 72,60. Peningkatan skor motivasi belajar pada kelas eksperimen sebesar 15,88 poin, dibandingkan kelas kontrol hanya sebesar 3,60 poin.

Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui data normal untuk sebagai salah satu prasyarat uji sebelum menerapkan analisis statistik parametrik. Dalam penelitian ini, uji normalitas dengan metode Shapiro-Wilk menggunakan IBM SPSS Statistics versi 29 for windows. Hasil analisis tersebut menyatakan

bahwa data dinyatakan normal apabila nilai signifikansi (Sig.) $> 0,05$, sedangkan nilai signifikansi (Sig.) $< 0,05$ menunjukkan bahwa data dianggap tidak berdistribusi normal. Hasil Adapun hasil uji normalitas disajikan dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas Shapiro-Wilk

Data	Kelompok	N	Statistik	Sig.	Distribusi
Pre-test	Kontrol	25	.936	.120	Normal
	Eksperimen	25	.937	.123	Normal
Post-test	Kontrol	25	.964	.500	Normal
	Eksperimen	25	.958	.378	Normal

Berdasarkan Tabel 2, seluruh data pre-test dan post-test pada kedua kelompok memiliki nilai Sig. $> 0,05$, hal ini menunjukkan bahwa dengan demikian seluruh data berdistribusi normal memenuhi asumsi normalitas, sehingga asumsi normalitas terpenuhi.

Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan menggunakan Levene's Test for Equality of Variances untuk

mengetahui kesamaan varians antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sebagai salah satu prasyarat analisis statistik parametrik. Data dinyatakan homogen apabila nilai signifikansi (Sig.) $> 0,05$, sedangkan jika nilai signifikansi (Sig.) $< 0,05$ menunjukkan bahwa varians kedua kelompok dinyatakan tidak homogen.

Tabel 3. Hasil Uji Homogenitas Levene's Test

Data	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Pre-test	.203	1	48	.655
Post-test	.240	1	48	.626

Tabel 3 menunjukkan bahwa nilai Sig. *pre-test* = 0,655 dan *post-test* = 0,626, keduanya $> 0,05$. Artinya varians kedua kelompok bersifat homogen dan asumsi homogenitas terpenuhi, sehingga uji hipotesis menggunakan Independent Samples T-Test dapat dilanjutkan.

Pengujian hipotesis digunakan untuk mengetahui menentukan apakah apakah penggunaan media audiovisual berbantuan aplikasi Canva memberikan pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPAS. Hasil Penyajian hasil uji disajikan dapat dilihat pada Tabel. table 4.

Uji Hipotesis (Independent Samples T-Test)

Tabel 4. Hasil Uji Independent Samples T-Test

Data	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Diff.	95% CI	Keputusan
Pre-test	3,495	48	.001	6,320	[2,685; 9,955]	H ₀ ditolak
Post-test	-3,506	48	<.001	-5,960	[-9,378; -2,542]	H _a diterima

Hasil uji Independent Samples t-Test pada data pre-test menunjukkan diperoleh nilai $t = 3,495$ dengan nilai signifikansi sebesar (Sig.) 0,001 ($< 0,05$). Hasil ini menunjukkan bahwa terdapat Temuan tersebut menandakan adanya perbedaan yang signifikan antara

kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sebelum perlakuan diberikan, dengan rata-rata motivasi belajar kelompok kontrol lebih tinggi dibandingkan kelompok eksperimen. Meskipun demikian, setelah sesudah perlakuan diberikan, rata-rata motivasi belajar siswa

pada kelas eksperimen meningkat melebihi mengalami peningkatan yang besar sehingga rata-ratanya menjadi lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol.

Pada data post-test diperoleh nilai $t = -3,506$ dengan nilai Sig. (2-tailed) $< 0,001$, sehingga maka terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok setelah perlakuan. Selain itu, interval kepercayaan 95% terhadap selisih rata-rata berada pada rentang $-9,378$ hingga $-2,542$ yang tidak mencakup nilai nol, menunjukkan membuktikan bahwa perbedaan tersebut signifikan secara statistik. Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media audiovisual berbantuan aplikasi Canva berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar IPAS siswa kelas V SDN 1 Cikembar.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media audiovisual berbantuan aplikasi Canva memberikan pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar IPAS siswa kelas V SDN 1 Cikembar. Peningkatan motivasi belajar lebih tinggi pada kelas eksperimen dibandingkan kelas kontrol menunjukkan bahwa penyajian materi melalui perpaduan unsur visual, audio, animasi, dan video mampu menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan berpusat pada siswa. Temuan penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian Angreiny et al (2020) yang berjudul "Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD Negeri Bontoramba." Hasil penelitian ini menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,003 (< 0,05)$, yang membuktikan bahwa penggunaan media audiovisual berpengaruh signifikan terhadap motivasi dan hasil belajar IPA siswa kelas V sekolah dasar.

Selain itu, Aeniyah dan Fitri (2021) menyatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar IPA yang menggunakan media audiovisual pada siswa. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa rata-rata skor post-test kelompok eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol setelah penerapan media audiovisual pada pembelajaran IPA. Kesamaan pola temuan antara penelitian tersebut dengan penelitian ini menunjukkan bahwa media audiovisual secara konsisten mampu meningkatkan motivasi belajar siswa melalui penyajian materi yang lebih konkret, menarik, dan mudah dipahami, terlepas dari perbedaan konteks sekolah maupun lokasi penelitian.

Dukungan teoritis terhadap temuan ini juga diperoleh dari kajian Salsabila et al (2020) mengenai urgensi penggunaan media audiovisual dalam meningkatkan motivasi pembelajaran di sekolah dasar. Kajian tersebut menegaskan bahwa media audiovisual yang memadukan unsur suara dan gambar secara bersamaan mampu membangkitkan minat,

meningkatkan fokus, serta menumbuhkan semangat belajar siswa karena materi disajikan secara lebih menarik dan mudah dipahami.

Penelitian Faot (2020) tentang penggunaan media audiovisual pada pembelajaran IPA materi sistem pernapasan manusia di kelas V SD Inpres Kobelete menunjukkan membuktikan peningkatan yang sangat cukup signifikan, yaitu dari 12,5% siswa yang tuntas pada tahap prasiklus menjadi 100% pada siklus II. Meskipun penelitian tersebut berfokus pada hasil belajar dengan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), peningkatan aktivitas dan antusiasme siswa selama pembelajaran yang dilaporkan mengindikasikan bahwa media audiovisual tidak hanya berdampak pada dimensi kognitif, tetapi juga pada dimensi afektif berupa keterlibatan dan motivasi belajar siswa yang lebih baik. Hasil penelitian ini memperkuat peran media audiovisual sebagai sarana pembelajaran yang memberikan pengaruh positif terhadap motivasi dan hasil belajar siswa sekolah dasar.

Secara lebih spesifik, penelitian ini memberikan kontribusi pada pembuktian empiris mengenai efektivitas kombinasi media audiovisual dengan aplikasi Canva dalam pembelajaran IPAS. Hidayat et al (2025) mengembangkan media audiovisual berbantuan Canva pada mata pelajaran PKn dan menemukan peningkatan motivasi hingga 80% serta aktivitas belajar 85%. Sementara itu, penelitian Fadhillah et al (2025) pada mata pelajaran ahasa Indonesia mencatat aktivitas belajar siswa sebesar 85,33% dengan kategori sangat baik setelah penerapan media audiovisual berbasis Canva. Temuan-temuan tersebut sejalan dengan hasil penelitian ini yang menunjukkan peningkatan motivasi belajar sebesar 15,88 poin pada kelas eksperimen, sedangkan kelas kontrol hanya mengalami peningkatan sebesar 3,60 poin. Kesamaan pola hasil tersebut mengindikasikan bahwa penggunaan Canva sebagai platform pengembangan media audiovisual tidak hanya mempermudah guru dalam merancang pembelajaran, tetapi juga mampu meningkatkan kualitas penyajian materi secara lebih menarik dan interaktif, sehingga memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar siswa.

Secara keseluruhan, penelitian ini menyimpulkan bahwa penggunaan media audiovisual berbasis Canva efektif sebagai solusi inovatif untuk meningkatkan motivasi belajar IPAS pada jenjang sekolah dasar. Melalui perpaduan elemen audio, visual, video, dan animasi, platform ini mampu menghadirkan proses pembelajaran yang menarik dan mudah dipahami, sehingga mendorong partisipasi aktif siswa. Secara teoritis dan praktis, temuan ini tidak hanya mengonfirmasi validitas riset terdahulu terkait efikasi media audiovisual, tetapi juga menyajikan bukti empiris baru bahwa pemanfaatan Canva secara signifikan

meningkatkan kualitas eksposisi materi dan motivasi belajar siswa kelas V SDN 1 Cikembar.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media audiovisual berbantuan aplikasi Canva memberikan pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar IPAS siswa kelas V SDN 1 Cikembar. Kelas eksperimen menunjukkan peningkatan motivasi belajar sebesar 15,88 poin, lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang hanya meningkat sebesar 3,60 poin, dan hasil uji Independent Samples t-Test dengan nilai Sig. (2-tailed) < 0,001 menegaskan bahwa perbedaan tersebut signifikan secara statistik. Peningkatan motivasi pada kelas eksperimen menunjukkan bahwa penyajian materi melalui kombinasi unsur visual, audio, animasi, dan video mampu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan berpusat pada siswa. Temuan ini sejalan dengan berbagai penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa media audiovisual efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa sekolah dasar. Selain itu, penelitian ini mengindikasikan bahwa penggunaan Canva sebagai platform pengembangan media tidak hanya mempermudah guru dalam merancang pembelajaran yang kreatif dan menarik, tetapi juga meningkatkan kualitas penyajian materi sehingga mampu mendorong keterlibatan aktif dan motivasi belajar siswa. Oleh karena itu, integrasi media audiovisual berbasis Canva layak dipertimbangkan sebagai alternatif pembelajaran inovatif dalam pengembangan pembelajaran IPAS yang lebih efektif dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar.

Ucapan Terimakasih

Peneliti menyampaikan penghargaan dan ucapan terima kasih kepada kepala SDN 1 Cikembar, guru, serta seluruh peserta didik yang telah memberikan izin, bantuan, dan dukungan selama pelaksanaan penelitian. Ucapan terimakasih juga di sampaikan kepada dosen pembimbing atas arahan dan bimbingan yang diberikan, serta kepada keluarga dan semua pihak yang telah memberikan motivasi, dukungan, dan kontribusi sehingga penelitian ini dapat terlaksana dan diselesaikan dengan baik.

Referensi

- Ade Tias Putri Riyanto, M., & Juliana Dwi Putri, S. (2024). Expertnet: Exploration Journal of Technological Education Trends The Utilization of Canva Application in Innovative Learning For Elementary School Teachers. <https://doi.org/10.37630/expertnet.v1i2.271>
- Aeniyah, W., & Fitri Meilana . (2021). Pengaruh Media Audiovisual Terhadap Motivasi Belajar IPA Siswa Kelas IV SD Putra Jaya. 7(3), 888-894. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i3.1287>
- Angreiny, D., Muhiddin, M., & Nurlina, N. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD Negeri Bontoramba (Vol. 4, Number 1).
- Fadhilah, U., Masyitah, N., & Safiah, I. (2025). Penerapan Media Audiovisual Berbasis Canva terhadap Keterampilan Menyimak pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SD Negeri 32 Banda Aceh. In *Journal of Education and Social Sciences (JEDSOC)* (Vol. 1, Number 2). <https://journal.independentresearchcenter.com/jedso>
- Faot, I. Y. (2024). Penggunaan Media Audio Visual dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPA Materi Sistem Pernapasan pada Manusia Di Kelas V SD Inpres Kobelete.
- Hanifah Salsabila, U., Nurul Sofia, M., Putri Seviarica, H., & Nurul Hikmah, M. (2020). Urgensi Penggunaan Media Audiovisual dalam Meningkatkan Motivasi Pembelajaran Daring Di Sekolah Dasar.
- Hapsari, G. P. P., & Zulherman, Z. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2384-2394. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1237>
- Hidayat, H., Suastika, I. N., & Sanjaya, D. B. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbantuan Canva untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar pada Mata Pelajaran PKn. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 5(3), 1557-1565. <https://doi.org/10.53299/jppi.v5i3.2229>
- Hulkin, M., & Prastowo, A. (2023). Media Pembelajaran Audio Visual untuk Meningkatkan Akhlak Sopan Santun Siswa Sekolah Dasar. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 5(3), 1553-1562. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i3.5027>
- Kalang, M. M. T., Iswahyudi, D., & Romadhon. (2025). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PPKN. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 12(2), 508-821. <https://doi.org/10.38048/jipcb.v12i2.5177>
- Kardo, J., Patandean, A. J., & Bahri, S. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa UPT SDN 25 Mengkendek. *Bosowa Journal of Education*, 5(1), 126-130. <https://doi.org/10.35965/bje.v5i1.5318>
- Rahmadania Anisyah., & A. H. N. (2023). Implementasi Teori Hierarchy Of Needs Maslow Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Di Yayasan Cahaya Generasi Islam Kota Bengkulu (Vol. 5).
- Triana Eldiva, F., & Feby Winata, I. (2025). Pengaruh Media Vidio Animasi Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. Retrieved <https://www.semanticscholar.org>
- Tyas Asri Hardini, A. (2023). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar dan Motivasi Siswa Menggunakan Media Audiovisual pada Pembelajaran Tematik Kelas II

Sekolah Dasar. Retrieved
<http://jiip.stkipyapisdompou.ac.id>