

IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS CANVA UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR

Nur Fitriana^{1*}, Idawati¹, Mariati¹

Universitas Muhammadiyah Makassar, Indonesia¹

E-mail: Nrfr.ana13@gmail.com

Abstrak

Mata pelajaran IPAS seringkali dianggap sulit karena konsep abstrak yang membutuhkan visualisasi yang efektif agar ketersampaian materi dapat berjalan baik serta dapat meningkatkan partisipasi peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas III di SD Negeri Sungguminas V melalui implementasi media pembelajaran berbasis Canva. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas III dengan jumlah 32 peserta didik pada tahun ajaran 2024/2025. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis Canva dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik secara signifikan. Hal ini menunjukkan motivasi belajar pra siklus peserta didik sebesar 54,06%, sedangkan pada siklus 1 terdapat peningkatan yaitu sebesar 61,97% dan pada siklus 3 sebesar 60,72%. Terdapat peningkatan yang signifikan dari setiap siklus. Hal ini terlihat dari peningkatan aktivitas peserta didik dalam mengikuti pembelajaran, respon positif peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis Canva, serta peningkatan motivasi belajar peserta didik. Kesimpulan dari penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis Canva dapat menjadi alternatif atau solusi yang efektif dan efisien untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik khususnya pada mata pelajaran IPAS.

Kata Kunci: Media Pembelajaran; Aplikasi Canva; Motivasi Belajar.

Abstract

IPAS subjects are often considered difficult due to abstract concepts that require effective visualization so that the delivery of material can run well and can increase student participation. This study aims to increase the learning motivation of grade III students at SD Negeri Sungguminas V through the implementation of Canva-based learning media. This research used the Classroom Action Research (PTK) method which was carried out in two cycles. The research subjects were third grade students with a total of 32 students in the 2024/2025 school year. The results showed that the use of Canva-based learning media can significantly increase students' learning motivation. This shows that the pre-school learning motivation of students was 54.06%, while in cycle 1 there was an increase of 61.97% and in cycle 3 it was 60.72%. There is a significant increase from each cycle. This can be seen from the increase in students' activities in participating in learning, the positive response of students to the use of Canva-based learning media, and the increase in students' learning motivation. The conclusion of this study is that

375

Fitriana, N., Idawati, & Mariati. (2024). IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS CANVA UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Teknologi Informasi (JIPTI)*, 5(2), 375–384. <https://doi.org/10.52060/jipti.v5i2.2429>

Canva-based learning media can be an effective and efficient alternative or solution to increase students' learning motivation, especially in IPAS subjects.

Keywords: *Learning Media; Canva Application; Learning Motivation*

Submitted: 2024-09-26. **Revision:** 2024-10-08. **Accepted:** 2024-10-10. **Publish:** 2024-11-18.

PENDAHULUAN

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya (Astuti, A. D., et al. 2024). IPAS membantu peserta didik menumbuhkan keingintahuannya terhadap fenomena yang terjadi di sekitarnya (Kemdikbudstek, 2022). Materi pelajaran, ini seringkali dianggap sulit dipahami karena Konsep-konsep abstrak yang membutuhkan visualisasi yang menarik agar peserta didik dapat memahaminya dengan baik. Selain itu, kurangnya variasi dalam metode pembelajaran juga dapat membuat peserta didik merasa bosan dan merasa kehilangan motivasinya pada saat pembelajaran.

Pembelajaran IPAS belum optimal dikarenakan ketersediaan media pembelajaran yang terbatas. Sebagian besar guru hanya mengandalkan materi dalam buku pedoman, yang cakupannya dapat digambarkan terlalu terbatas (Putri, Handayani & Akbar. 2020). Perkembangan teknologi digital telah mengubah lanskap pendidikan secara signifikan. Saat ini Proses pembelajaran diharapkan dapat menggunakan media pembelajaran yang inovatif dan kreatif dalam proses

pembelajaran (Hakiki, M., et al. 2024). Pembelajaran berfungsi sebagai sarana untuk menyampaikan pengetahuan dan mendorong pertumbuhan kognitif, emosional, dan psikomotorik, yang mengarah pada perubahan bermanfaat dalam perspektif siswa (Asfirah., et al. 2024). Pembelajaran di era modern menuntut inovasi yang tiada henti. Salah satu tantangan yang sering dihadapi oleh pendidik adalah bagaimana cara membuat materi pelajaran menjadi lebih menarik dan relevan bagi peserta didik (Yassin, A., & Bashir, A. 2024). Materi pelajaran yang monoton dan kurang visual seringkali membuat peserta didik merasa bosan dan kehilangan motivasi.

Pembelajaran yang menarik dan inovatif diperlukan media pembelajaran untuk membantu guru dalam mengajar. Media pembelajaran ialah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pengirim kepada penerima (Tafonao., 2018). Media pembelajaran merupakan salah satu penentu keberhasilan proses belajar mengajar di kelas, bahwa media pembelajaran merupakan wadah dalam penyampaian dan penyaluran informasi kepada penerima, sehingga dapat menghasilkan aktivitas belajar mengajar yang terencana secara efektif serta efisien dalam rangka menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, yang mempermudah

peserta didik memahami materi pelajaran dan meningkatkan motivasi peserta didik untuk belajar (Murtiyani, T., et al. 2024). Penggunaan media pembelajaran merupakan salah satu upaya dalam membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran (Syahputra, Putra, & Fauziah, 2023). Efektivitas media pembelajaran dapat memudahkan peserta didik dalam memperoleh ketuntasan dalam proses pembelajaran (Sakti., et al. 2024). Selain itu media pembelajaran merupakan hal penting dalam hal mendesain proses pembelajaran. Disini guru dituntut untuk terus mengembangkan potensi dan keterampilannya dalam hal teknologi digital.

Teknologi digital yang saat ini sangat populer digunakan dalam dunia pendidikan adalah platform canva. Platform canva menawarkan kemudahan dan fleksibilitas dalam menciptakan berbagai macam materi pembelajaran yang menarik dan interaktif (Hakiki, M., et al. 2024). Canva merupakan sejenis fitur aplikasi yang bisa dioperasikan secara online dengan berbagai tampilan desain yang menarik menarik, seperti beberapa template dan fitur- fitur ada yang disediakan secara gratis dan ada juga yang disediakan secara berbayar, serta kategori-kategori yang diberikan di dalamnya juga bervariasi sesuai kebutuhan yang kita inginkan. Dengan desain yang bervariasi dan menarik dapat dipilih dan dioperasikan sebagai media pembelajaran sehingga peserta didik akan termotivasi dalam belajar. Motivasi belajar sangat penting dalam proses pembelajaran, ketika sudah termotivasi maka mereka akan lebih aktif terlibat dalam proses belajar dan mencapai

hasil yang lebih baik (Fitria, D., et al. 2024). Adapun faktor yang mempengaruhi motivasi belajar peserta didik ialah kondisi sekolah yang kurang memadai, ditinjau dari kondisi lingkungan sekolah yang memiliki masilitas yang minim (Qodariyah., et al. 2024). Hal ini sejalan dengan penelitian Jannah, dkk. (2023) menyatakan bahwa penggunaan aplikasi canva dalam media pembelajaran di sekolah dasar dapat meningkatkan motivasi peserta didik serta dapat menjadi rujukan atau referensi bagi pendidik dalam menentukan media pembelajaran agar dapat mengaktifkan peran peserta didik didalam kelas. Penggunaan media pembelajaran berbasis canva dapat meningkatkan motivasi peserta didik serta layak digunakan dalam proses pembelajaran (Hapsari & Zulherman., 2021). Sedangkan menurut (Indriani., 2024), menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran aplikasi canva dapat dijadikan salah satu rujukan dalam penggunaan media aplikasi yang tepat dalam proses pembelajaran inovatif khususnya dalam pembelajaran IPA, karena aplikasi canva adalah salah satu platform unik serta menarik sekaligus sangat inovatif dengan demikian dapat dimanfaatkan untuk media pembelajaran yang efektif serta dapat meningkatkan motivasi peserta didik.

Dengan demikian rumusan masalah pada artikel tinjauan pustaka ini adalah bagaimana implementasi penggunaan media pembelajaran berbasis canva dalam upaya meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada pelajaran IPAS di SDN Sungguminasa V. Tujuan dari artikel ini untuk mengetahui implementasi penggunaan media pembelajaran berbasis canva dalam upaya

meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada pelajaran IPAS di SDN Sungguminasa V, diharapkan pendidik menjadi lebih mampu dalam memperluas pengetahuan tentang media pembelajaran yang dapat digunakan sehingga semakin bervariasi dan tidak menimbulkan kebosanan pada peserta didik serta dapat serta mewujudkan peserta didik yang lebih aktif dalam pembelajaran IPAS.

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah sebuah bentuk kegiatan refleksi diri yang dilakukan oleh para pelaku pendidikan dalam situasi kependidikan untuk memperbaiki rasionalitas dan keadilan tentang praktik-praktik kependidikan (Dwi,2017). Penelitian tindakan kelas ini juga dapat diartikan sebagai jenis penelitian tindakan di kelas yang dirancang dan dilakukan oleh pendidik untuk menanggulangi masalah-masalah yang ditemukan dikelas dengan cara merancang, melaksanakan, mengamati, dan merefleksi tindakan melalui beberapa siklus.

B. Sampel Penelitian

Sampel penelitian adalah peserta didik kelas III SD Negeri Sungguminasa V pada tahun 2024/2025 berjumlah 32 peserta didik. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus, dimulai dengan pra-siklus sebagai langkah awal. Pra-siklus melibatkan wawancara dengan guru wali kelas dan murid kelas III

SD Negeri Sungguminasa V. Data dari pra-siklus ini digunakan untuk merancang pembelajaran pada siklus pertama, yang hasilnya nanti menjadi dasar untuk pelaksanaan pembelajaran pada siklus selanjutnya. Pelaksanaan pembelajaran dalam setiap siklus mengikuti tahapan sesuai dengan model penelitian tindakan kelas Kemmis dan Taggart (1988).

C. Teknik Penelitian

Teknik penelitian yang digunakan yaitu pengumpulan data dengan menggunakan kuisisioner/angket, tes, dan dokumentasi dengan menggunakan metode survei.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Data belajar peserta didik ini dapat dilihat pada table 2. Sedangkan perentase peningkatan peserta didik dapat dilihat pada table 3.

1. Kegiatan Pra Siklus

Kegiatan prasiklus dimulai dengan peneliti memberikan assment sebelum melakukan penerapan media pembelajaran berbasis canva. Peneliti memberikan angket motivasi kepada peserta didik. Angket motivasi belajar terdapat 12 pernyataan yang didalamnya terdapat 6 indikator motivasi belajar yaitu adanya hasrat dan keinginan berhasil, adanya diringan dan keinginan belajar, adanya harapan dan cita-cita masa depan, adanya penghargaan dalam belajar, adanya kegiatan yang menarik dalam kelas,

adanya lingkungan belajar yang kondusif. Peneliti memberi perlakuan dengan membagikan angket kepada peserta didik dan didapatkan hasil skor pada tahap prasiklus berjumlah 54,06% dengan kategori sedang.

2. Siklus I

- a. Perencanaan. Tahap perencanaan ini diawali dengan peneliti merancang pembelajaran yang akan dilakukan dikelas. Rancangan ini dilakukan dengan membuat modul ajar dan LKPD sesuai dengan karakteristik peserta didik, menyusun instrumen penelitian, menyusun materi.
- b. Tindakan. Pada tahapan ini peneliti melakukan kegiatan sesuai dengan rancangan yang telah di rancang, kegiatan diawali dengan kegiatan pendahuluan seperti berdoa, apersepsi dan motivasi. Selanjutnya masuk pada kegiatan inti. Pada kegiatan inti peneliti menampilkan materi pembelajaran yang telaah dibuat dicanva melalui proyektor. Setelah materi selesai dilakukan peneliti melakukan tindakan asesment dengan memberikan LKPD yang telah dirancang. Pengerjaan LKPD dilakukan secara berkelompok untuk melihat keaktifan peserta didik serta motivasi belajar peserta didik. Kegiatan pembelajaran diakhiri dengan melakukan evaluasi pembelajaran dengan games yang telah dirancang di canva disini pendidik dapat melihat antusias peserta didik dalam pemahaman materi dan guru menyimpulkan kegiatan hari ini.
- c. Pengamatan. Berdasarkan hasil tindakan yang telah diberikan kepada peserta didik melalui pemberian materi dengan media pembelajaran berbasis canva, maka pada tahap pengamatan ini peneliti mengamati perubahan motivasi belajar peserta didik setelah menerapkan media pembelajaran tersebut. Motivasi belajar peserta didik pada siklus I ini menunjukkan 61,97% dengan kategori. Dibanding dengan kegiatan prasiklus terdapat kemajuan dari hasil angket motivasi belajar sebesar 7,91%.
- d. Refleksi. Pada tahap ini peneliti melakukan refleksi terhadap kekurangan dan kelebihan dari penggunaan media pembelajaran yang telah disajikan sebelumnya. Hal ini bertujuan untuk memperbaiki dan mencari solusi atas permasalahan yang muncul selama proses pembelajaran. Kelebihan yang nampak selama proses pembelajaran dengan berbantuan media pembelajaran ini adalah nilai yang didapatkan meningkat, dan peserta didik aktif saat mengerjakan soal yang telah diberikan. Pembahasan soal dilakukan secara bersama-sama peserta didik secara bergantian mengisi soal yang diberikan dipapan tulis yang ditayangkan melalui proyektor. Kekurangan dalam penerapan media pembelajaran berbasis canva ini adalah masih terdapat peserta didik yang belum menguasai materi sehingga hasil yang didapatkan kurang maksimal serta masih kurangnya antusias peserta didik dalam mengikuti pembelajaran.

Kemudian peneliti melakukan refleksi kegiatan pembelajaran dengan menanyakan suasana hati peserta didik setelah mengikuti pembelajaran dan didapatkan hasil peserta didik menyukai media pembelajaran yang diberikan karena menarik dan membuat peserta didik bersemangat dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil pada siklus I masih belum mendapatkan hasil yang maksimal oleh karena itu, peneliti melanjutkan kegiatan penelitian pada siklus II untuk memperbaiki kekurangan yang terdapat pada siklus I. Kegiatan perbaikan yang perlu diperbaiki adalah penyampaian materi pembelajaran.

3. Siklus II

- a. Perencanaan. Pada tahap siklus II peneliti merencanakan desain baru dari media pembelajaran disertakan video pembelajaran yang akan disajikan kepada peserta didik untuk pembelajaran pada hari ini.
- b. Tindakan. Pada tahapan ini peneliti melakukan kegiatan sesuai dengan rancangan yang telah dirancang, kegiatan diawali dengan kegiatan pendahuluan lalu dengan berdoa, apersepsi dan motivasi. Selanjutnya masuk ke kegiatan inti. Pada kegiatan inti peneliti menampilkan materi pembelajaran melalui video pembelajaran. Setelah materi selesai dilakukan peneliti melakukan tindakan asesment dengan memberikan LKPD yang dilakukan secara berkelompok.

Pada kegiatan penutup dimana guru memberikan evaluasi berupa quiz yang telah dibuat pada canva, disini antusias peserta didik terlihat meningkat karena peserta didik ikut berperan aktif serta terlibat dalam proses pembelajaran ini, setelah itu guru memberikan kesimpulan dari kegiatan pembelajaran hari ini dan melakukan refleksi.

- c. Pengamatan. Hasil yang didapatkan pada siklus II ini menunjukkan peningkatan motivasi belajar peserta didik. Temuan yang didapatkan adalah masalah-masalah yang timbul selama siklus I dapat diatasi pada siklus II ini. Dari hasil analisis data yang diperoleh, membuktikan bahwa dengan penggunaan media pembelajaran berbasis canva dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Hal ini dibuktikan dengan hasil angket yang diperoleh peserta didik yaitu sebesar 70,72% dengan kategori Tinggi. Hal ini terdapat peningkatan sebesar 8,75% dibandingkan dengan siklus I. Oleh karena hasil yang didapatkan telah optimal maka penelitian ini dihentikan hanya sampai siklus II.
- d. Refleksi. Refleksi pada tahap ini adalah penggunaan media pembelajaran berbasis canva ini dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Kelebihan yang didapatkan pada kegiatan siklus II ini adalah motivasi belajar yang meningkat. Kekurangan yang dihadapi pada siklus ini hanya terdapat beberapa peserta didik yang masih kurang aktif dalam proses pembelajaran. dan masalah tersebut

dapat diatasi dengan memberikan pendekatan serta bimbingan agar peserta didik lebih antusias serta terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

4. Pembahasan

Peningkatan Motivasi Belajar diukur dengan menggunakan instrumen Angket Motivasi Belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan diterapkannya media pembelajaran berbasis Canva dapat meningkatkan Motivasi Belajar. Peningkatan Motivasi Belajar dilihat dari perhitungan angket. Data yang diperoleh dari angket dihitung skor rata-rata per indikator Motivasi Belajar dan dihitung skor rata-rata Motivasi Belajar. Hasil yang diperoleh pada pra penelitian dan tiap siklus akan dibandingkan untuk melihat skor peningkatan Motivasi Belajar. Perolehan skor rata-rata pada pra penelitian dan tiap siklus dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 2. Hasil Perolehan Skor di Setiap Siklus

Keterangan	Skor	Kategori
Pra siklus	54.06%	Sedang
Siklus 1	61.97%	Sedang
Siklus 2	70.72%	Tinggi

Berdasarkan perolehan skor pada tabel 2 di atas, secara lebih rinci persentase peningkatan Motivasi Belajar pada pra penelitian dan masing-masing siklus dapat dilihat sebagai berikut.

Tabel 3. Persentase Peningkatan Motivasi Belajar di Setiap Siklus

Indikator	Pra siklus	Siklus 1	Siklus 2	Peningkatan
1	51,25%	59,37%	71,25%	20%
2	49,06%	61,87%	73,12%	24,06%
3	56,87%	64,06%	70,31%	13,44%
4	58,43%	65,62%	67,5%	9,07%
5	52,81%	60,31%	69,06%	16,25%
6	55,94%	60,62%	73,12%	17,18%
Rata-rata	54,06%	61,97%	70,72%	16,20%

Berdasarkan tabel 3 dapat dilihat bahwa indikator keberhasilan penelitian telah dicapai pada siklus II. Motivasi Belajar dari pra siklus ke siklus I meningkat sebesar 7,91%, kemudian meningkat kembali pada siklus II sebesar 8,75%. Peningkatan tertinggi terjadi pada indikator adanya dorongan dan keinginan belajar yakni sebesar 24,06%. Hal ini terjadi karena peserta didik merasa lebih percaya diri dalam mengerjakan soal yang diberikan oleh guru. Peningkatan terendah terjadi pada indikator adanya penghargaan dalam belajar yakni sebesar 9,07%. Sejalan dengan hal tersebut terdapat peningkatan presentase keberhasilan motivasi belajar dengan menerapkan penelitian tindakan kelas pada sekolah dasar (Wati,2021).

Peningkatan motivasi belajar dengan menerapkan media pembelajaran berbasis canva ini sudah sesuai dengan teori belajar konstruktivisme, karena teori ini menekankan bahwa pengetahuan dibangun oleh individu melalui interaksi aktif dengan lingkungan. Media pembelajaran berbasis canva, sebagai alat yang memungkinkan peserta didik untuk menciptakan konten

sendiri, sangat mendukung proses konstruksi pengetahuannya. Peserta didik tidak hanya menerima informasi, tetapi juga terlibat aktif dalam proses pembelajaran (Adhiyah, 2023). Hasil penelitian ini sesuai dengan penelitian Jannah, dkk. (2023) menyatakan bahwa penggunaan aplikasi canva dalam media pembelajaran di sekolah dasar dapat meningkatkan motivasi peserta didik serta dapat menjadi rujukan atau referensi bagi pendidik dalam menentukan media pembelajaran agar dapat mengaktifkan peran peserta didik didalam kelas. Penggunaan media pembelajaran berbasis canva dapat meningkatkan motivasi peserta didik serta layak digunakan dalam proses pembelajaran (Hapsari,2021).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan, maka dapat disimpulkan dari penelitian ini adalah implementasi penggunaan media pembelajaran berbasis canva dapat motivasi belajar peserta didik. Hal ini menunjukkan motivasi belajar pra siklus peserta didik sebesar 54,06%, sedangkan pada siklus 1 terdapat peningkatan yaitu sebesar 61.97% dan pada siklus 3 sebesar 60,72%. Terdapat peningkatan yang signifikan dari setiap siklus. Penerapan media pembelajaran berbasis canva ini membantu pendidik, agar pembelajaran berlangsung efektif dan efisien. Pengimplementasian media pembelajaran berbasis canva ini dapat menampilkan suatu visualiasasi yang tidak hanya berupa gambar saja tetapi juga menampilkan berupa video pembelajaran yang menunjang motivasi peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Adhiyah, M. (2023). Pembelajaran Konstruktivisme Berbantuan Media Benda Konkret untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Bangun Ruang di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(4), 2075–2081. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i4.4988>
- Asfirah, L., R., Anggoro, R., M, M., A, A., Dwi Retnandari, S., & Shintawati Setyaningrum, D. (2024). Pengembangan E-Modul Berbasis Aplikasi Flipbook Mata Kuliah Sistem Operasi Kepelabuhanan Untuk Meningkatkan Literasi. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Teknologi Informasi (JIPTI)*, 5(1), 92–104. <https://doi.org/10.52060/pti.v5i1.1824>
- Astiti, A. D., Rashid, S., Murni, Y., Chaniago, M. A., & Irfandi, M. (2024). Enhancing Elementary School Students' Motivation to Learn Natural Science (IPA) through the Science, Environment, Technology, and Society (SALINGTEMAS) Learning Model. *Vocational: Journal of Educational Technology*, 1(1), 8–14. <https://doi.org/10.58740/vocational.v1i1.248>
- Dwi, D. A. K. (2017). Penerapan Model Learning Cycle Te pada Pembelajaran Fisika untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar Peserta didik Kelas X MIPA 2 SMA Muhammadiyah Surakarta. *Jurnal Sains Edukatika Indonesia (JSEI)*, 2(1). <https://jurnal.uns.ac.id/jsei/article/view/67888>
- Fitria, D., Sabir, A., Aldino, & Ridoh, A. (2024). Application of Group Investigation Model to Improve Students' Social Studies Learning Outcomes. *Vocational: Journal of Educational Technology*, 1(1), 24–32.

- <https://doi.org/10.58740/vocational.v1i1.252>
- Hakiki, M., Fadli, R., Sabir, A., Prihatmojo, A., Hidayah, Y., & Irwandi. (2024). The Impact of Blockchain Technology Effectiveness in Indonesia's Learning System. *International Journal of Online and Biomedical Engineering (iJOE)*, 20(07), pp. 4–17. <https://doi.org/10.3991/ijoe.v20i07.47675>
- Hakiki, M., Halomoan, Fadli, R., Hidayah, Y., Zunarti, R., & Yanti, V. Y. (2024). CT-Mobile: Enhancing Computational Thinking via Android Graphic Design App. *International Journal of Interactive Mobile Technologies (iJIM)*, 18(13), pp. 4–19. <https://doi.org/10.3991/ijim.v18i13.47711>
- 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>
- Indriani, C. (2024). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Canva dalam Media Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi, Evaluasi dan Pengembangan Pembelajaran*, 4(2), 330–339. <http://journal.ainarapress.org/index.php/jiepp/article/view/505/434>
- Kemendikbud. (2022). Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Fase A–Fase C Untuk SD/MI/Program Paket A, Jakarta.
- Kemmis, S. & Mc. Taggart, R. 1988. *The Action Research Planner*. Victoria: Deakin University Press.
- Murtiyani, T., Muhtaj, M., Salsabila, N. F., Kurnianto, W. A., Kurniawan, Y., & Mualiyah, S. (2024). The Impact of Using Monopoly Game as Learning Media to Increase Motivation on Earth and Solar System Materials. *Vocational: Journal of Educational Technology*, 1(1), 33–40. <https://doi.org/10.58740/vocational.v1i1.251>
- Putri, D. K., Handayani, M., & Akbar, Z. 2020. Pengaruh Media Pembelajaran dan Motivasi Diri terhadap Keterlibatan Orang Tua dalam Pendidikan Anak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 649. <https://obsesi.or.id/index.php/obsesi/article/view/418>
- Qodariyah, N. A., Prihandono, T., & Bektiarso, S. (2024). Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Rendahnya Motivasi Belajar Siswa Madrasah Aliyah Nurul Iman: Studi Penelitian Kualitatif. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Teknologi Informasi (JIPTI)*, 5(1), 24–36. <https://doi.org/10.52060/pti.v5i1.1701>
- Sakti, A. D., Putra, Y. I., Sabir, A., & Fitriah, D. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Macromedia Flash 8 Pada Mata Pelajaran Tik. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Teknologi Informasi (JIPTI)*, 5(1), 1–11. <https://doi.org/10.52060/pti.v5i1.1431>
- Saputra, D. A., Putra, Y. I., & F, F. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Animate Mata Pelajaran Animasi 2 Dimensi: Studi Kasus Smk Negeri 1 Bungo. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Teknologi Informasi (JIPTI)*, 4(2),

189–200.

<https://doi.org/10.52060/pti.v4i2.1428>

Tafonao, T. (2018). PERANAN MEDIA PEMBELAJARAN DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR MAHASISWA. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103–114.

<https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>

Wati, M. (2021). Peningkatan Motivasi Dan Hasil Belajar Ipa Menggunakan Model Pembelajaran Reciprocal Teaching Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Teknologi Informasi (JIPTI)*, 2(2), 100–108.

<https://doi.org/10.52060/pti.v2i02.630>

Yassin, A., & Bashir, A. (2024). Student Satisfaction with The Use of Chat-GPT as A Learning Resource. *Vocational: Journal of Educational Technology*, 1(1), 1–7.

<https://doi.org/10.58740/vocational.v1i1.247>