

Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar

Grance Cristin Tektonik Zai¹, Gina Nuzul Ulwan²

^{1,2} Universitas Negeri Medan

Korespondensi: grancecristintektonikzai@gmail.com

Abstract

This study aims to examine the effectiveness of Canva-based interactive learning media on the motivation and learning outcomes of elementary school students using a literature review method. The sources analyzed were obtained from Google Scholar, SINTA, and ERIC publications from 2020 to 2025. The findings indicate that Canva is effective in presenting learning materials in a visual, engaging, and interactive manner, making abstract concepts more concrete and aligned with the cognitive characteristics of elementary school students. Its use enhances both intrinsic and extrinsic learning motivation and improves cognitive, affective, and psychomotor learning outcomes compared to conventional teaching methods. Canva also supports the development of 21st-century skills and is in line with the Merdeka Curriculum. The challenges identified include limitations in internet access, digital devices, and teachers' digital literacy, which can be addressed through training programs and adequate technological support.

Keywords: canva, interactive learning media, learning motivation, learning outcomes, elementary school.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mengkaji efektivitas media pembelajaran interaktif berbasis Canva terhadap motivasi dan hasil belajar siswa sekolah dasar menggunakan metode studi pustaka. Sumber dianalisis dari Google Scholar, SINTA, dan ERIC terbitan 2020–2025. Hasil menunjukkan Canva efektif menyajikan materi secara visual, menarik, dan interaktif sehingga konsep abstrak menjadi konkret sesuai karakteristik berpikir siswa SD. Penggunaannya meningkatkan motivasi belajar intrinsik maupun ekstrinsik, serta meningkatkan hasil belajar kognitif, afektif, dan psikomotorik dibanding metode konvensional. Canva turut mendukung keterampilan abad ke-21 dan sejalan dengan Kurikulum Merdeka. Tantangan meliputi keterbatasan internet, perangkat digital, dan literasi digital guru yang dapat diatasi melalui pelatihan dan dukungan fasilitas.

Kata Kunci: canva, media pembelajaran interaktif, motivasi belajar, hasil belajar, sekolah dasar.

Pendahuluan

Pendidikan merupakan elemen penting dalam pengembangan sumber daya manusia yang berkualitas. Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya. Dalam konteks pendidikan dasar, proses pembelajaran memiliki peran strategis karena menjadi fondasi bagi perkembangan intelektual, sosial, emosional, dan moral peserta didik. Oleh karena itu, pelaksanaan pembelajaran di sekolah dasar perlu dirancang secara efektif agar mampu memberikan pengalaman belajar yang bermakna dan sesuai dengan karakteristik perkembangan siswa. Trianto (2010) menyatakan bahwa pembelajaran yang efektif di sekolah dasar adalah pembelajaran yang mampu menciptakan suasana aktif, kreatif, menyenangkan, dan berpusat pada peserta didik.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi pada abad ke-21 telah membawa perubahan yang signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk bidang pendidikan. Pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran menjadi kebutuhan yang tidak dapat dihindari untuk menjawab tantangan zaman. Guru dituntut tidak hanya menguasai materi pelajaran, tetapi juga mampu mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajaran agar lebih menarik dan relevan dengan kebutuhan peserta didik. Kehadiran teknologi pendidikan memungkinkan proses pembelajaran berlangsung lebih interaktif, fleksibel, dan inovatif sehingga dapat meningkatkan kualitas pengalaman belajar siswa.

Salah satu bentuk inovasi pembelajaran yang berkembang pesat adalah penggunaan media pembelajaran berbasis digital. Arsyad (2014) menjelaskan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan informasi dalam proses pembelajaran sehingga mampu merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan peserta didik. Penggunaan media yang tepat dapat membantu guru menyampaikan materi secara lebih efektif sekaligus memudahkan siswa memahami konsep-konsep yang dipelajari. Sebaliknya, penggunaan media yang kurang menarik sering kali menyebabkan siswa cepat merasa bosan dan kurang termotivasi untuk mengikuti pembelajaran.

Di antara berbagai platform digital yang tersedia, Canva menjadi salah satu media yang banyak dimanfaatkan dalam dunia pendidikan. Canva merupakan platform desain grafis berbasis daring yang menyediakan berbagai fitur untuk membuat presentasi, infografis, poster, video pembelajaran, lembar kerja, dan berbagai konten visual lainnya secara mudah dan menarik (Sugianto, 2021). Keunggulan Canva terletak pada kemudahan penggunaannya, ketersediaan beragam template edukatif, serta kemampuan mengintegrasikan unsur visual, audio, dan animasi dalam satu media pembelajaran. Karakteristik tersebut menjadikan Canva sebagai alternatif media yang potensial untuk mendukung pembelajaran interaktif di sekolah dasar, terutama dalam membantu siswa memahami materi yang bersifat abstrak melalui visualisasi yang lebih konkret.

Motivasi belajar merupakan salah satu faktor penting yang menentukan keberhasilan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran. Sardiman (2011) menyatakan bahwa motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, menjamin kelangsungan kegiatan belajar,

dan memberikan arah pada aktivitas belajar tersebut. Siswa yang memiliki motivasi tinggi cenderung lebih aktif, antusias, dan tekun dalam mengikuti pembelajaran. Selain motivasi, hasil belajar yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik juga menjadi indikator utama keberhasilan proses pendidikan. Bloom dalam Sudjana (2010) menjelaskan bahwa ketiga ranah tersebut harus berkembang secara seimbang agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Namun demikian, dalam praktik pembelajaran di sekolah dasar masih ditemukan berbagai kendala, seperti dominannya penggunaan metode ceramah dan media pembelajaran yang bersifat konvensional. Kondisi ini sering menyebabkan proses pembelajaran berlangsung satu arah sehingga siswa kurang terlibat secara aktif. Slameto (2010) menyatakan bahwa penggunaan media yang monoton dapat menurunkan minat, perhatian, dan konsentrasi siswa dalam belajar. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Canva mampu meningkatkan keterlibatan siswa, motivasi belajar, serta hasil belajar pada berbagai mata pelajaran. Oleh karena itu, penting dilakukan kajian melalui studi pustaka untuk menganalisis efektivitas media pembelajaran interaktif berbasis Canva dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa sekolah dasar. Kajian ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang komprehensif mengenai manfaat, tantangan, serta peluang pemanfaatan Canva sebagai media pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan tuntutan pendidikan abad ke-21.

Metode

Penelitian ini menggunakan metode studi pustaka. Menurut Zed (2022), penelitian pustaka meliputi kegiatan pengumpulan data tertulis, membaca, mencatat, dan mengolah informasi dari berbagai sumber relevan. Data bersumber dari artikel jurnal ilmiah, buku, laporan penelitian, dan dokumen resmi terkait efektivitas Canva, motivasi belajar, dan hasil belajar siswa SD. Sugiyono (2020) menegaskan bahwa studi pustaka tidak memerlukan penelitian lapangan karena semua informasi diperoleh melalui pencarian pustaka yang teratur.

Pengumpulan data dilakukan melalui database Google Scholar, SINTA, dan ERIC dengan kata kunci "media pembelajaran interaktif," "Canva," "motivasi belajar siswa SD," dan "hasil belajar sekolah dasar." Kriteria inklusi: karya ilmiah terbitan 2020–2025 yang berfokus pada Canva dan peningkatan motivasi serta hasil belajar siswa SD. Teknik analisis menggunakan analisis konten yang dipadukan dengan sintesis naratif (Creswell & Creswell, 2022). Keabsahan penelitian dijaga melalui triangulasi sumber dan rujukan pada literatur peer-reviewed.

Hasil dan Pembahasan

1. Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva

Canva adalah platform desain grafis daring yang menyediakan fitur template presentasi, infografis, video, animasi, dan elemen visual lainnya untuk menciptakan media pembelajaran menarik. Media berbasis Canva memadukan unsur visual, audio, dan interaktivitas untuk mempermudah pemahaman materi. Safa'at, Nurhayati, dan Prasetyo (2024) menyatakan bahwa Canva meningkatkan pemahaman konsep karena materi disajikan lebih konkret melalui visualisasi. Faizal dan Muhammadi (2023) menambahkan bahwa Canva menyajikan materi secara sistematis, menarik, dan

mudah diakses, serta memungkinkan integrasi video, gambar, dan tautan interaktif sehingga pembelajaran lebih variatif. Canva juga mendukung keterampilan 4C: berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, dan kolaborasi. Keterbatasan berupa kebutuhan internet stabil dan perangkat digital dapat diatasi melalui pelatihan dan peningkatan literasi digital guru.

2. Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar

Motivasi belajar memiliki peran sangat penting dalam menentukan keberhasilan pembelajaran SD. Sardiman A.M. (2018) mendefinisikan motivasi belajar sebagai keseluruhan daya penggerak dalam diri siswa yang menimbulkan, menjamin kelangsungan, dan memberikan arah kegiatan belajar. Uno Hamzah B. (2019) membedakan motivasi internal (kebutuhan, minat, keinginan dari dalam diri) dan motivasi eksternal (lingkungan, penghargaan, peran guru). Pada siswa SD, motivasi masih didominasi faktor eksternal karena karakteristik perkembangan yang membutuhkan rangsangan lingkungan. Dimiyati dan Mudjiono (2015) menyebutkan faktor yang memengaruhi motivasi antara lain cita-cita, kemampuan belajar, kondisi fisik-psikologis, dan lingkungan sekolah. Djamarah (2017) merekomendasikan strategi meningkatkan motivasi melalui reward, suasana belajar menyenangkan, metode bervariasi, dan umpan balik konstruktif. Penggunaan Canva yang visual dan interaktif terbukti merangsang minat belajar sehingga siswa lebih aktif.

3. Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar

Hasil belajar mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik sebagai indikator utama keberhasilan pembelajaran. Hidayat dan Widodo (2021) mendefinisikan hasil belajar sebagai perubahan kemampuan yang meliputi pengetahuan, sikap, dan keterampilan akibat proses pembelajaran terencana dan sistematis. Siregar dan Ananda (2020) menjelaskan bahwa hasil belajar dipengaruhi faktor internal (motivasi, minat, kondisi fisik-psikologis) dan eksternal (lingkungan keluarga, sekolah, metode, dan media pembelajaran). Putri dan Lestari (2024) membuktikan bahwa media digital interaktif membantu siswa memahami materi abstrak menjadi konkret sehingga meningkatkan daya serap. Fauzi dan Hasanah (2022) menambahkan bahwa siswa yang aktif berpartisipasi cenderung memiliki hasil belajar lebih baik, sehingga pembelajaran student-centered sangat dianjurkan.

4. Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva

Efektivitas media diukur dari sejauh mana media tersebut mencapai tujuan pembelajaran, mencakup peningkatan hasil belajar, keterlibatan, dan motivasi siswa. Ilahy, Subali, dan Widiarti (2025) menemukan peningkatan signifikan dalam kualitas penyampaian materi dan keterlibatan siswa melalui Canva. Ratnasari, Rulviana, dan Sudjanuwarini (2024) membuktikan ketuntasan belajar siswa meningkat signifikan dibanding metode konvensional. Meyvita dkk. (2024) menyatakan Canva efektif mengubah materi abstrak menjadi konkret melalui gambar, animasi, dan video, sangat penting untuk siswa SD pada tahap berpikir konkret. Larastrisagita dan Haifaturrahmah (2024) menambahkan Canva menciptakan suasana belajar menyenangkan sehingga meningkatkan antusiasme siswa. Hardiyanti, Dumiyati, dan Apriono (2024) menemukan peningkatan keterampilan berpikir kritis karena siswa didorong menganalisis dan mengevaluasi informasi. Sirajuddin dan Suprayitno (2025) mengonfirmasi tingkat kevalidan dan kepraktisan Canva tinggi dengan peningkatan hasil belajar kategori sedang hingga tinggi.

5. Implementasi Canva dalam Pembelajaran Sekolah Dasar

Implementasi Canva dapat dilakukan melalui berbagai kegiatan: media presentasi, video pembelajaran, infografis, poster edukatif, hingga LKPD berbasis digital. Prasetyo dan Lestari (2022) membuktikan Canva meningkatkan kualitas penyampaian materi karena tampilan visual menarik dan mudah dipahami siswa SD. Rahmawati dan Hidayat (2023) menyatakan implementasi Canva dalam pembelajaran tematik meningkatkan keaktifan siswa. Canva juga mendukung project-based learning dan problem-based learning, di mana siswa membuat poster atau presentasi kelompok secara langsung. Sari dan Nugroho (2024) membuktikan keterlibatan siswa menggunakan Canva meningkatkan kreativitas dan berpikir kritis. Berbagai template siap pakai mempermudah guru merancang materi secara cepat dan efisien, serta dapat diakses dari laptop maupun smartphone (Putri & Ananda, 2024). Tantangan implementasi dapat diatasi dengan dukungan sekolah, pemerintah, dan pelatihan guru.

6. Relevansi dengan Kebijakan Pendidikan dan Era Digital

Kebijakan Kurikulum Merdeka (Kemendikbudristek, 2022) menekankan pembelajaran berpusat pada siswa, pengembangan kompetensi, dan pemanfaatan teknologi. Penggunaan Canva sangat relevan karena memungkinkan guru menciptakan media menarik, interaktif, dan mudah diakses. Rahman dan Sari (2024) menyatakan media digital seperti Canva membantu mengembangkan keterampilan 4C melalui kegiatan interaktif berbasis proyek. Canva juga mendukung peningkatan literasi digital siswa agar lebih siap menghadapi tantangan globalisasi (Hidayat & Nugroho, 2022). Siregar dan Ananda (2021) menegaskan bahwa peningkatan kompetensi guru dalam teknologi adalah kunci keberhasilan pembelajaran berbasis digital, sehingga diperlukan dukungan pemerintah dan sekolah dalam menyediakan sarana dan pelatihan yang memadai.

Simpulan

Media pembelajaran interaktif berbasis Canva terbukti efektif meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar. Penyajian materi yang visual, menarik, dan interaktif mengubah konsep abstrak menjadi konkret sesuai karakteristik berpikir siswa. Penggunaan Canva secara signifikan meningkatkan motivasi belajar intrinsik dan ekstrinsik dengan menciptakan suasana menyenangkan dan variatif. Hasil belajar pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik menunjukkan peningkatan signifikan dibanding metode konvensional. Canva juga mendukung pengembangan keterampilan 4C dan sejalan dengan kebijakan Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran berpusat pada siswa dan integrasi teknologi.

Tantangan implementasi seperti ketergantungan internet, ketersediaan perangkat digital, dan rendahnya literasi digital guru dapat diatasi melalui pelatihan, penyediaan fasilitas memadai, serta dukungan sekolah dan pemerintah. Oleh karena itu, Canva perlu terus dikembangkan dan diintegrasikan secara optimal dalam pembelajaran sekolah dasar untuk mendukung pencapaian tujuan pendidikan di era digital.

Refrensi

- [1] Arsyad, A. (2014). *Pembelajaran Melalui Media*. Jakarta: Rajawali Pers.
- [2] Azzahro, S. H., & Sutiah. (2025). Pengembangan multimedia interaktif berbasis Canva dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 7(1), 45–53.
- [3] Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2022). *Desain Penelitian: Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Campuran* (edisi ke-5). Thousand Oaks: SAGE Publications.
- [4] Darmalaksana, W. (2020). Metode Penelitian Kualitatif Meliputi Studi Pustaka dan Lapangan. *Pre-Print Digital Library UIN Sunan Gunung Djati Bandung*, 1(1), 1–6.
- [5] Dewi, F. K. (2022). Pemanfaatan Media Canva untuk Meningkatkan Kreativitas dan Pemahaman Siswa dalam Pembelajaran Tematik. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 8(1), 45–58.
- [6] Dimiyati, & Mudjiono. (2015). *Belajar dan pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- [7] Djamarah, S. B. (2017). *Psikologi belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- [8] Faizal, S., & Muhammadi. (2023). Pengembangan media pembelajaran berbasis Canva untuk meningkatkan pemahaman siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(2), 120–128.
- [9] Fauzi, A., & Hasanah, U. (2022). Pengaruh keterlibatan siswa terhadap hasil belajar pada pembelajaran sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 13(2), 101–110.
- [10] Fauzi, A., & Kurniawan, D. (2021). Pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis Canva terhadap pemahaman siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(1), 45–53.
- [11] Hardiyanti, N., Dumiyati, & Apriono, D. (2024). Efektivitas multimedia interaktif Canva terhadap keterampilan berpikir kritis siswa. *Jurnal Pendidikan Riset dan Konseptual*, 8(2), 134–142.
- [12] Hidayat, T., & Nugroho, A. (2022). Pengembangan literasi digital dalam pembelajaran di era digital. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 11(1), 55–63.
- [13] Hidayat, T., & Widodo, A. (2021). Analisis hasil belajar siswa dalam pembelajaran tematik di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 10(1), 55–63.
- [14] Ilahy, W. Q., Subali, B., & Widiarti, N. (2025). Kajian literatur tren penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif berbantuan Canva tahun 2020–2025. *Jurnal Pendidikan Dasar*.
- [15] Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2022). *Kurikulum Merdeka: Panduan implementasi pembelajaran*. Jakarta: Kemendikbudristek.
- [16] Larastrisagita, & Haifaturrahmah. (2024). Efektivitas penggunaan aplikasi Canva dalam menyusun media ajar tematik SD. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 9(1), 66–74.
- [17] Meyvita, I., Lestari, P. G., Ahmad, S. F., Fatin, N. F., & Rahmadhar, Y. (2024). Efektivitas penggunaan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran interaktif di sekolah dasar. *Jurnal Didaktik PGSD*, 10(1), 55–63.

- [18] Mukhtar. (2021). *Metode Praktis untuk Penelitian Deskriptif Kualitatif*. Jakarta: GP Press Group.
- [19] Prasetyo, A., & Lestari, P. (2022). Pemanfaatan Canva sebagai media pembelajaran interaktif di sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 8(2), 101–109.
- [20] Pratama, R., Sari, D., & Nugroho, A. (2022). Pengaruh pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 8(3), 145–153.
- [21] Pratiwi, N. D., & Santoso, A. B. (2021). Dampak Media Pembelajaran Berbasis Teknologi terhadap Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 27(2), 112–124.
- [22] Puspitasari, D. K., Widodo, A., & Rahmawati, I. (2024). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Canva menggunakan model ADDIE. *Jurnal Cendekia Pendidikan*, 5(1), 67–75.
- [23] Putri, N., & Ananda, R. (2024). Pengembangan media pembelajaran berbasis Canva untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 9(1), 77–85.
- [24] Putri, N., & Lestari, P. (2024). Pemanfaatan media pembelajaran digital dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 9(1), 77–85.
- [25] Putri, N., & Lestari, P. (2024). Penggunaan media pembelajaran digital dalam meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 9(1), 77–85.
- [26] Putri, Z. E., Ananda, R., & Siregar, M. (2025). Implementasi media Canva dalam pembelajaran IPA di sekolah dasar. *Jurnal Edukasi Tematik*, 6(1), 88–96.
- [27] Rahayu, S., & Firmansyah, D. (2021). Sintesis Naratif sebagai Pendekatan dalam Penelitian Kajian Pustaka dalam Pendidikan. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 21(2), 134–145.
- [28] Rahman, A., & Sari, D. (2024). Pengembangan keterampilan abad 21 melalui pembelajaran berbasis digital. *Jurnal Pendidikan Modern*, 6(2), 101–110.
- [29] Rahmawati, I., & Hidayat, T. (2023). Implementasi media Canva dalam pembelajaran tematik sekolah dasar. *Jurnal Edukasi*, 11(2), 120–129.
- [30] Rahmawati, I., & Kurniawan, D. (2023). Peningkatan hasil belajar siswa melalui pendekatan pembelajaran abad 21. *Jurnal Edukasi*, 11(2), 120–129.
- [31] Ratnasari, R. Y., Rulviana, V., & Sudjanuwarini, A. (2024). Peningkatan hasil belajar siswa menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis Canva. *Jurnal Penelitian Multidisiplin*, 6(2), 101–110.
- [32] Rusman. (2012). *Model-Model Pembelajaran: Meningkatkan Profesionalisme Pengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- [33] Safa'at, A. H., Nurhayati, S., & Prasetyo, E. (2024). Pemanfaatan media pembelajaran berbasis Canva untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa sekolah dasar. *Jurnal Didaktika Pendidikan*, 9(2), 210–218.
- [34] Sardiman, A. M. (2011). *Interaksi dan Motivasi dalam Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- [35] Sardiman, A. M. (2018). *Interaksi dan motivasi belajar mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers. Slameto. (2015). *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.

- [36] Sari, D., & Nugroho, A. (2024). Pengaruh penggunaan Canva terhadap kreativitas dan berpikir kritis siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Modern*, 6(1), 88–96.
- [37] Schunk, D. H. (2012). *Learning theories: An educational perspective* (6th ed.). Boston: Pearson Education.
- [38] Setiani, I., Kurniawan, D., & Lestari, P. (2023). Efektivitas media pembelajaran Canva terhadap hasil belajar siswa. *Jurnal Teknologi Pembelajaran*, 8(3), 155–163.
- [39] Sirajuddin, M., & Suprayitno. (2025). Pengembangan media Canva untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Penelitian PGSD*, 13(1), 77–86.
- [40] Siregar, M., & Ananda, R. (2020). Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 6(1), 23–30.
- [41] Siregar, M., & Ananda, R. (2021). Kompetensi guru dalam menghadapi pembelajaran berbasis teknologi. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 7(1), 23–30.
- [42] Slameto. (2010). *Belajar serta Faktor-Faktor yang Memengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- [43] Sudjana, N. (2010). *Penilaian Hasil dalam Proses Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- [44] Sugianto, D. (2021). Penggunaan Canva sebagai Media Pembelajaran Inovatif di Era Digital. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 13(3), 211–225.
- [45] Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Edisi Revisi). Bandung: Alfabeta.
- [46] Trianto. (2010). *Mendesain Model Pembelajaran yang Inovatif dan Progresif*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- [47] Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 mengenai Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta: Depdiknas.
- [48] Uno, H. B. (2011). *Teori Motivasi dan Instrumentasinya: Analisis dalam Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- [49] Uno, H. B. (2019). *Teori motivasi dan pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- [50] Wahyuni, S., & Prasetyo, A. (2023). Pengaruh penggunaan media digital terhadap keterlibatan siswa dalam pembelajaran. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 8(3), 145–15.
- [51] Zed, M. (2022). *Metode Penelitian Kepustakaan* (Edisi Ketiga). Jakarta: Yayasan Pustaka Obor Indonesia.