

Meningkatkan Minat Belajar IPAS Menggunakan Media Interaktif Berbasis Canva Pada Siswa di Kelas III SDN 7 Talaga Jaya Kabupaten Gorontalo

Dhea Meyrizka Zhafirah Witono¹, Muhammad Sarlin², Nurainun³, Sukri Katili⁴,
Rustam I. Husain⁵

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Gorontalo

dheameyrizkazhafirah@gmail.com, sarlin_muh@ung.ac.id, nurainun@ung.ac.id,
syukrikatili@ung.ac.id, rustam.husain@ung.ac.id

Info Artikel	Abstrak
<i>Sejarah Artikel:</i> Diterima (Juni) (2026) Disetujui (Juni) (2026) Dipublikasikan (Juni) (2026) Keywords: Minat Belajar IPAS Media Interaktif Canva Sekolah Dasar	<i>Tujuan penelitian ini adalah Untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran IPAS menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis canva pada siswa kelas III di SDN 7 Talaga Jaya Kabupaten Gorontalo. Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan dokumentasi. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas III dengan Jumlah 19 Orang. Hasil penelitian yang di awali dengan observasi dari 19 siswa hanya 3 orang siswa yang minatnya tinggi atau 22% dan 16 orang siswa yang minatnya rendah atau 78%. Pada siklus I Pertemuan I dari 19 siswa terdapat 5 siswa yang minatnya tinggi atau 26% . Pada Siklus I Pertemuan II terdapat 9 siswa yang minatnya tinggi atau 47%. Sedangkan pada siklus II Pertemuan I mengalami peningkatan menjadi 14 siswa yang minatnya tinggi atau 73%. Pada siklus II Pertemuan II terdapat 17 siswa yang minatnya tinggi atau 89%. Dengan ini hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis canva dapat meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran IPAS di kelas III SDN 7 Talaga Jaya Kabupaten Gorontalo.</i> Abstract <i>This study aims to enhance students' interest in learning Natural and Social Sciences (IPAS) through Canva-based interactive learning media among grade III students at SDN 7 Talaga Jaya, Gorontalo Regency. Data for this classroom action research were collected through observation and documentation involving 19 grade II students. The initial observation revealed that only 3 students (22%) demonstrated a high level of learning interest, while 16 students (78%) exhibited a low level of learning interest. In Cycle I, Meeting I, the number of students demonstrating a high level of learning interest increased to 5 students (26%). In Cycle I, Meeting II, this number further increased to 9 students (47%). Subsequently, 14 students (73%) demonstrated a high level of learning interest in Cycle II, Meeting I, and the number rose to 17 students (89%) in Cycle II, Meeting II. The findings indicate that the implementation of Canva-based interactive learning media effectively enhanced students' learning</i>

Pendahuluan

Pembelajaran adalah proses dimana individu atau kelompok memperoleh pengetahuan, keterampilan, sikap, atau nilai melalui pengalaman, pengajaran, atau penelitian. Pembelajaran di tingkat sekolah dasar merupakan fondasi penting bagi perkembangan akademis dan sosial siswa, Lestari & Mokhammad (2017). Pada tahap ini, siswa mulai mengembangkan keterampilan dasar yang akan mendukung pembelajaran mereka di masa depan, Hidayat & Djamilah (2018). Namun, sering kali siswa menghadapi tantangan dalam memahami materi pelajaran karena metode pengajaran yang kurang menarik dan kurangnya interaksi dalam proses belajar (Afifah dkk, 2022). Penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa. Dengan memanfaatkan teknologi dan alat peraga yang menarik, siswa dapat lebih terlibat dalam proses belajar, sehingga mereka tidak hanya memahami materi dengan lebih baik, tetapi juga mengembangkan rasa ingin tahu yang tinggi. Oleh karena itu, penting bagi pendidik di sekolah dasar untuk menerapkan pendekatan yang kreatif dan menyenangkan dalam pengajaran, agar siswa dapat belajar dengan lebih efektif dan menikmati pengalaman belajar mereka.

Media interaktif berbasis Canva menawarkan pendekatan inovatif untuk mengatasi tantangan ini. Dengan fitur-fitur kreatif yang dimiliki Canva, siswa dapat membuat materi pembelajaran yang menarik, seperti poster dan presentasi, yang dapat meningkatkan daya tarik pembelajaran. Penelitian oleh Indriani (2023) menunjukkan bahwa penggunaan Canva dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan memfasilitasi pemahaman yang lebih baik terhadap konsep-konsep IPAS. Hasil studi pendahuluan melalui observasi dan wawancara di SDN 7 Talaga Jaya Kabupaten Gorontalo yaitu di kelas III menunjukkan bahwa minat anak dalam pembelajaran IPAS cukup tinggi, terutama ketika menggunakan media pembelajaran yang interaktif. Penggunaan alat peraga dan teknologi, seperti video dan animasi, meningkatkan keterlibatan siswa dan mempermudah pemahaman konsep-konsep ilmiah.

Minat belajar adalah dorongan-dorongan dari dalam diri siswa secara psikis dalam mempelajari sesuatu dengan penuh kesadaran, ketenangan, dan kedisiplinan sehingga menyebabkan individu secara aktif dan senang untuk melakukannya,

Mokhammad (2017). Minat belajar siswa dapat diartikan sebagai suatu keadaan siswa yang dapat menumbuhkan rasa suka dan dapat membangkitkan semangat diri dalam melakukan suatu kegiatan yang dapat diukur melalui rasa suka, tertarik, memiliki perhatian dan keterlibatan dalam mengikuti proses pembelajaran, Hidayat dan Djamilah (2018). Dari beberapa definisi minat belajar dapat dipahami bahwa Minat merupakan dorongan dari dalam diri siswa yang bersifat psikis dan ditunjukkan melalui rasa suka, ketertarikan, perhatian, serta keterlibatan aktif dalam kegiatan belajar. Minat ini mendorong siswa untuk belajar secara sadar, tenang, dan disiplin, serta menumbuhkan semangat dalam mendalami materi pembelajaran sehingga dapat menghasilkan perubahan positif pada diri siswa.

Pendidikan adalah hak setiap individu yang bisa diperoleh melalui jalur formal maupun non-formal. Salah satu jalur formal yang umum adalah sekolah. Di Indonesia, sekolah dasar adalah langkah awal pendidikan formal yang wajib diikuti. Sekolah dasar berlangsung selama enam tahun, dari kelas satu sampai kelas enam, dengan kegiatan yang terstruktur dan terencana. Sebagai lembaga pendidikan, sekolah dasar harus berkembang dalam masyarakat untuk memberikan pelayanan terbaik dalam mendidik siswa dan mencapai tujuan pendidikan nasional. Dengan demikian, sekolah dasar berperan penting dalam membentuk generasi yang berkualitas dan berakhlak mulia (Ramdhani dkk. 2024). Anak usia sekolah dasar (8-9 tahun) mengalami perkembangan pada berbagai aspek, seperti fisik, motorik, kepribadian, sosial, emosi, kognitif, bahasa, dan moral keagamaan. Namun, banyak pendidik yang tidak memahami pola pertumbuhan dan perkembangan peserta didik, sehingga sulit menentukan solusi yang tepat untuk mengatasi kekurangan anak didiknya. Padahal, memahami aspek-aspek perkembangan siswa sangat penting untuk kelancaran proses pembelajaran.

Kurangnya pemahaman pendidik tentang perkembangan peserta didik dapat menimbulkan hambatan dalam proses pembelajaran, seperti kesulitan anak menerima materi yang disampaikan guru dalam aspek kognitif. Selain itu, kegagalan dalam mencapai tugas perkembangan pada anak sekolah dasar juga dapat menimbulkan perilaku menyimpang, seperti membolos, malas belajar, keras kepala, tidak disiplin, dan kasus bullying. Hal ini tentu akan menimbulkan risiko yang sangat fatal bagi mereka. Oleh karena itu, penting bagi pendidik untuk memahami perkembangan peserta didik agar dapat memberikan pembelajaran yang efektif dan mendukung pertumbuhan anak secara

optimal (Siregar dkk 2023). Perkembangan fisik merupakan suatu perkembangan yang menunjukkan terjadinya perubahan bentuk tubuh anak, tinggi badan anak, berat badan anak, dan juga perkembangan otak anak. Pada Usia 6-12 tahun perkembangan fisik anak relatif lebih lambat dan konsisten. Perkembangan tersebut terjadi sampai perubahan besar pada awal masa pubertas (Tri, 2018).

Ilmu Peingetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, dan meingkaji kehidupan manusia seibagai individu seikaligus seibagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya. Pada pembelajaran ini, peserta didik diharapkan mampu mengembangkan rasa keingintahuan-nya untuk mengkaji fenomena yang ada di sekitar hidup mereka, Azzahra (2023). Dalam kurikulum merdeka, terdapat penggabungan antara mata pelajaran IPA dan IPS sehingga menjadi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Hal tersebut dilakukan agar siswa dapat terpacu untuk melakukan pengelolaan lingkungan dan sosial secara bersamaan. Cakupan pembelajaran dalam mata pelajaran tersebut ialah inteiraksi antara makhluk hidup dan makhluk tak hidup di alam semesta serta interaksinya, dan kehidupan manusia sebagai makhluk individu serta sosial yang melakukan interaksi lingkungan sekitarnya. Sehingga, terdapat peran dari pendidikan IPAS dalam perwujudan Profil Pelajar Pancasila sebagai gambaran yang ideal bagi profil peserta didik di Indonesia Kusumaningpuri (2024).

Hasil studi pendahuluan melalui observasi dan wawancara di SDN 7 Talaga Jaya Kabupaten Gorontalo yaitu di kelas III menunjukkan bahwa minat anak dalam pembelajaran IPAS cukup tinggi, terutama ketika menggunakan media pembelajaran yang interaktif. Penggunaan alat peraga dan teknologi, seperti video dan animasi, meningkatkan keterlibatan siswa dan mempermudah pemahaman konsep-konsep ilmiah. Namun, masih terdapat tantangan yang signifikan dalam pembelajaran IPAS. Banyak siswa menunjukkan kurangnya minat dan ketertarikan terhadap materi yang disampaikan, terutama ketika metode pengajaran yang digunakan bersifat konvensional. Hal ini dibuktikan dari data awal bahwa dari 19 orang siswa yang ada di kelas III, hanya 3 siswa atau sekitar 15% yang minatnya tinggi, sedangkan 16 siswa atau sekitar 84% lainnya memiliki minat yang rendah.

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti dan wawancara dengan guru kelas III di SDN 7 Talaga Jaya Kabupaten Gorontalo mencatat bahwa penggunaan media

pembelajaran di kelas III dalam pembelajaran IPAS masih sangat minim. Hanya sekitar 30% dari materi yang diajarkan menggunakan alat bantu visual atau teknologi, yang berpotensi mengurangi daya tarik pembelajaran bagi siswa. Selain itu, interaksi antara guru dan siswa dalam pembelajaran IPAS cenderung kurang aktif. Banyak siswa yang tidak berpartisipasi dalam diskusi kelas, dan hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif diperlukan untuk meningkatkan minat mereka.

Disarankan agar pihak sekolah mempertimbangkan untuk meningkatkan penggunaan media pembelajaran yang lebih variatif dan menarik, serta melibatkan siswa dalam proses pembelajaran secara lebih aktif. Berdasarkan hasil observasi di kelas III SDN 7 Talaga Jaya Kabupaten Gorontalo, terdapat beberapa masalah yang diidentifikasi terkait dengan minat anak dalam pembelajaran IPAS serta penggunaan media pembelajaran yang masih minim. Hal tersebut terjadi karena metode pengajaran yang konvensional, Banyak guru masih menggunakan metode pengajaran seperti ceramah, yang cenderung kurang menarik bagi siswa. Hal ini dapat menyebabkan siswa merasa bosan dan kurang terlibat dalam proses pembelajaran. Kurangnya Penggunaan Media Pembelajaran: Penggunaan media pembelajaran yang minim, seperti alat peraga, video, atau teknologi interaktif, membuat materi pembelajaran menjadi kurang menarik. Siswa mungkin kesulitan memahami konsep-konsep yang diajarkan tanpa adanya visualisasi yang mendukung.

Dari permasalahan di atas, maka yang diharapkan yaitu siswa kelas III dapat terlibat aktif dan memahami dengan baik konsep-konsep materi IPAS, serta memiliki minat belajar yang tinggi. Akan tetapi, kenyataannya siswa masih banyak yang kurang berminat dan kesulitan memahami materi IPAS tersebut karena guru masih dominan menggunakan metode konvensional (ceramah) dan penggunaan media pembelajaran yang masih sangat minim (hanya sekitar 30%). Hal ini dibuktikan dari data awal bahwa dari 19 orang siswa, hanya 3 siswa atau sekitar 15% saja yang memiliki minat tinggi, sedangkan 16 siswa atau sekitar 84% lainnya memiliki minat yang rendah. Sehingga untuk itu, penggunaan media interaktif berbasis Canva ini akan sangat baik bila digunakan untuk siswa kelas III pada pembelajaran IPAS. Media interaktif berbasis Canva diharapkan dapat membantu meningkatkan minat belajar siswa pada materi IPAS. Melalui media ini, siswa akan mengamati langsung tampilan digital yang menarik yang

memuat elemen visual, gambar bergerak, video edukasi, game, dan latihan soal, sehingga para siswa dapat terlibat aktif, serta memahami materi dengan lebih mudah dan menyenangkan.

Metode Penelitian

Dalam penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas atau PTK. Menurut Arikunto (2015), Penelitian Tindakan Kelas adalah suatu kegiatan penelitian yang dilakukan di dalam kelas, di mana guru memberikan sebuah perlakuan (action) yang sengaja dimunculkan kepada siswa, lalu guru mengamati bagaimana dampak perlakuan tersebut terhadap proses belajar mengajar. Adapun produk utama yang diintegrasikan sebagai tindakan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran interaktif berbasis Canva yang memuat video dan gambar visual untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), khususnya pada materi Sejarah Tradisi atau Budaya di Indonesia.

Penelitian ini dilaksanakan di kelas III SDN 7 Talaga Jaya Kabupaten Gorontalo dengan jumlah siswa 19 orang. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu menggunakan Observasi, Wawancara, dan Dokumentasi. Adapun tahapan kinerja penelitian ini dilakukan dengan beberapa tahap yang mengadaptasi penelitian tindakan kelas. Pada tahap Analisis, dilakukan analisa kebutuhan awal melalui kegiatan wawancara dengan guru kelas, observasi lapangan terhadap kondisi ruang kelas, serta studi dokumen mengenai profil sekolah yang memiliki total 125 siswa dan kondisi ekonomi orang tua siswa yang mayoritas berada pada kategori menengah ke bawah dengan latar belakang pekerjaan sektor informal. Berdasarkan hasil analisa kebutuhan awal yang menunjukkan rendahnya minat belajar dan keterbatasan media interaktif di kelas, penelitian dilanjutkan dengan analisa konsep atau materi dan sumber belajar yang akan digunakan, serta dilengkapi dengan perumusan tujuan pembelajaran guna memperjelas tujuan meningkatkan minat belajar siswa pada materi sejarah tradisi atau budaya Indonesia. Selanjutnya pada tahap Design, peneliti mendesain produk (prototype) media pembelajaran yang diawali dengan penyusunan materi IPAS melalui studi dokumen dan wawancara, kemudian disesuaikan dengan pemilihan spesifikasi fitur visual pada platform Canva. Pada tahap Development, peneliti membuat rancangan awal produk yang dikembangkan serta menyusun perangkat observasi (21 aspek aktivitas guru dan 12 aspek aktivitas siswa) serta instrumen tes minat belajar siswa yang

divalidasi kesesuaiannya. Tahap Implementasi dilakukan dengan menyebarluaskan produk yang telah dikembangkan melalui pelaksanaan tindakan kelas (PTK) berbasis model siklus spiral Kemmis & McTaggart yang mencakup perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi yang dilakukan dalam dua siklus (Siklus 1 dan Siklus 2). Untuk mengukur keberhasilan tindakan, data dari lembar instrumen dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif. Analisis data dilakukan dengan menghitung persentase capaian pada tiga komponen utama, yakni aktivitas guru, aktivitas siswa dan Minat Belajar Siswa (Klasikal).

Hasil Penelitian

Penerapan Media interaktif berbasis canva dalam penelitian ini memudahkan guru dan siswa dalam melakukan proses pembelajaran berbasis teknologi, keterampilan, dan kreativitas, antara lain manfaatnya karena hasil desain yang dihasilkan Canva dapat meningkatkan minat belajar siswa.

Media interaktif berbasis canva adalah alat bantu ajar visual digital yang dirancang dan dikembangkan menggunakan platform desain grafis Canva untuk menyampaikan materi pelajaran agar lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami oleh siswa. Canva menyediakan ruang belajar untuk setiap guru dalam melaksanakan suatu pembelajaran. Canva menyediakan banyak template menarik untuk menarik minat siswa dalam proses pembelajaran, baik itu berupa power point maupun template untuk video pembelajaran. Aplikasi Canva menjadi faktor pendukung dalam membuat template yang menarik, memberi warna, gambar, huruf, dan lain sebagainya agar Power Point yang dibuat oleh guru lebih menarik.

Canva memiliki dua fungsi dalam pembelajaran, yakni sebagai fungsi suplemen dan substitusi. Fungsi suplemen diantaranya Canva memudahkan pendidik dalam membuat media pembelajaran. Adapun fungsi substitusi Canva diantaranya adalah media/multimedia pembelajaran yang dihasilkan Canva mudah didistribusikan kepada peserta didik dan Canva dapat membantu kebutuhan teknologi. Pendidik juga menyatakan bahwa peserta didik cukup dimudahkan dengan ketersediaan media/multimedia pembelajaran yang diberikan guru di mana ini merupakan hasil proyek guru di dalam Canva for Education. Elsa dan Anwar (2021).

Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis canva dapat dijadikan sebagai salah satu upaya untuk meningkatkan minat belajar IPAS

pada siswa. Melalui penggunaan media pembelajaran tersebut, siswa diharapkan lebih aktif dan tertarik dalam mengikuti pembelajaran sehingga mampu mengembangkan minat dan kreativitas dalam pembelajaran. Guru juga dapat memberikan pendampingan secara berkelanjutan kepada siswa yang masih mengalami kesulitan dalam pembelajaran di dalam kelas, khususnya dalam kreativitas dan pemahaman konsep siswa. Upaya ini tidak hanya meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran, tetapi juga dapat mengembangkan kemampuan dan kreativitas siswa secara keseluruhan.

Siklus I Pertemuan I

Pada pelaksanaan tindakan melalui siklus I pertemuan I, minat belajar IPAS menggunakan media interaktif pada siswa di kelas III SDN 7 Talaga Jaya belum meningkat dari observasi awal dan belum mencapai indikator keberhasilan. Berdasarkan deskripsi data yang telah dipaparkan, hasil penelitian menunjukkan bahwa secara umum minat dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran masih tergolong rendah. Penemuan bahwa 74% siswa memiliki minat yang rendah menjadi indikasi kuat bahwa terdapat kendala dalam penyampaian materi, metode pembelajaran, atau daya serap siswa di kelas. Hal tersebut terbukti dari penurunan persentase pada aspek Partisipasi Aktif (58%) dan Kreativitas Dalam Pembelajaran (57%). Dampak paling krusial dari rendahnya partisipasi dan kreativitas ini terlihat jelas pada indikator Pemahaman Konsep, yang menjadi titik terlemah dalam penelitian ini dengan rata-rata hanya 48%. Jika dikaji secara teoretis, minat belajar pada hakikatnya merupakan dorongan-dorongan dari dalam diri siswa secara psikis dalam mempelajari sesuatu dengan penuh kesadaran, ketenangan, dan kedisiplinan, sehingga menyebabkan individu secara aktif dan senang untuk melakukannya (Mokhammad, 2017).



Gambar 1. Tabulasi Aspek Penilaian Minat Belajar IPAS Pada Siswa Menggunakan Media Interaktif Berbasis Canva Pada Siklus I Pertemuan I

Siklus I Pertemuan II

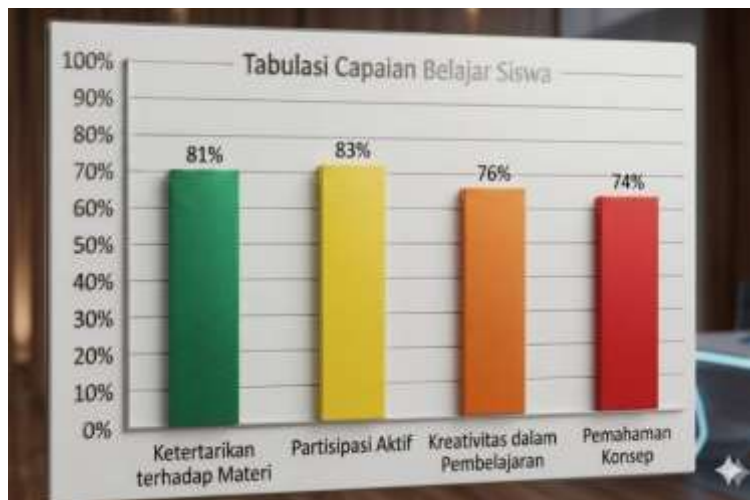
Pada pelaksanaan tindakan melalui siklus I pertemuan II minat belajar IPAS menggunakan media interaktif berbasis canva pada siswa kelas III SDN 7 Talaga Jaya telah mengalami peningkatan sejak pertemuan sebelumnya, pelaksanaan tindakan menunjukkan adanya perbaikan yang positif pada minat dan keterlibatan belajar IPAS pada siswa di kelas III SDN 7 Talaga Jaya. Meskipun persentase minat rendah masih mendominasi secara tipis yaitu sebesar 52%, namun lonjakan kelompok siswa dengan Minat Tinggi yang kini mencapai 47% mengindikasikan bahwa intervensi yang diberikan mulai berjalan secara efektif. Keberhasilan fase ini ditandai oleh menguatnya dua indikator fundamental, yaitu Ketertarikan Terhadap Materi dan Partisipasi Aktif yang sama-sama menyentuh rata-rata aspek 69%. Pada indikator partisipasi aktif, keterlibatan siswa tidak lagi menumpuk di tingkat pasif; sebanyak 5 siswa (26%) telah berani mengambil tindakan nyata di kelas dengan meraih skor maksimal (skor 3). Kondisi ini secara linier berhasil mendorong aspek Pemahaman Konsep siswa menjadi 62%, di mana siswa yang memahami konsep dengan sangat baik (skor 3) naik menjadi 21% (4 siswa). Meskipun demikian, aspek Kreativitas Dalam Pembelajaran masih menjadi tantangan tersendiri karena tertahan di angka 53%. Sehingga peneliti masih akan melanjutkan tindakan pada siklus II. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media canva mulai memberikan dampak positif terhadap minat belajar siswa. Jika dikaji dari sudut pandang teoretis, dinamika data di atas sangat sejalan dengan hakikat minat belajar yang dikemukakan oleh Hidayat & Djamilah (2018:66). Mereka menyatakan bahwa minat belajar adalah suatu keadaan psikologis siswa yang dapat menumbuhkan rasa suka dan membangkitkan semangat diri dalam melakukan suatu kegiatan, yang manifestasinya diukur melalui dimensi rasa suka, rasa tertarik, pemusatan perhatian, serta keterlibatan aktif. Kenaikan grafik minat pada pertemuan kedua ini menjadi bukti empiris bahwa dimensi-dimensi yang disebutkan oleh Hidayat & Djamilah tersebut telah aktif bekerja di dalam kelas.



Gambar 2. Tabulasi Aspek Penilaian Menggunakan Media Interaktif Berbasis Canva Pada Siklus I Pertemuan II

Siklus II Pertemuan I

Pada pelaksanaan siklus II pertemuan I, hasil menunjukkan adanya peningkatan setelah tindakan dilakukan. Minat belajar IPAS menggunakan media interaktif berbasis canva pada siswa di kelas III SDN 7 Talaga Jaya meningkat dibandingkan pertemuan sebelumnya. Hasil analisis data pada Siklus II membuktikan secara empiris bahwa perbaikan strategi, kedalaman materi, dan optimalisasi fitur interaktif media Canva yang diimplementasikan oleh peneliti telah membuahkan hasil yang maksimal. Masalah transisi kognitif dan perilaku pasif siswa yang sempat menjadi kendala pada siklus I berhasil diatasi seiring dengan meningkatnya adaptasi siswa terhadap ekosistem digital pembelajaran IPAS. Pembalikan data yang sangat mencolok terlihat dari struktur demografi minat belajar: kelompok siswa berminat rendah yang semula mendominasi kelas, kini berhasil dipangkas hingga tersisa 26%, digantikan oleh dominasi mutlak kelompok siswa berminat tinggi sebesar 73%. Jika ditinjau dari perspektif teknologi pendidikan, keberadaan media pembelajaran interaktif ini secara fungsional membantu mengonretkan proses pembelajaran, sehingga makna pesan atau substansi kompetensi yang disampaikan menjadi lebih jelas, yang pada gilirannya mengarahkan pada pencapaian tujuan pendidikan secara efektif (Afifah, 2022:35).



Gambar 3. Tabulasi Aspek Penilaian Minat Belajar IPAS Pada Siswa Menggunakan Media Interaktif Berbasis Canva Pada Siklus II Pertemuan I

Siklus II Pertemuan II

Hasil analisis data pada tahap tindakan siklus II pertemuan II menunjukkan pencapaian klimaks yang sangat memuaskan bagi peningkatan minat belajar IPAS menggunakan media interaktif berbasis Canva pada siswa di kelas III SDN 7 Talaga Jaya. Hambatan psikologis, kejenuhan kognitif, dan kecenderungan siswa untuk bersikap pasif yang muncul pada siklus awal kini telah teratasi secara tuntas. Perubahan struktur demografi kelas terpotret sangat kontras dan luar biasa: kelompok siswa berminat rendah yang mulanya mendominasi, kini terpangkas habis hingga tersisa 10%, berbalik arah menjadi dominasi mutlak kelompok siswa berminat tinggi sebesar 89%. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif berbasis canva pada IPAS mampu meningkatkan minat belajar siswa secara optimal. Jika ditinjau dari aspek kepraktisan dan pengembangan infrastruktur digital di kelas, peningkatan optimal ini tidak lepas dari karakteristik bawaan platform yang digunakan. Canva merupakan aplikasi pengolah desain grafis yang menawarkan karakteristik aksesibilitas yang tinggi, mudah, praktis, serta bersifat terbuka (open-source/free), (Citradeivi, 2023:271). Karakteristik inilah yang mempermudah peneliti dalam merancang, mengadaptasi, dan memodifikasi materi IPAS secara dinamis sesuai dengan karakteristik psikologis serta kecepatan belajar siswa kelas III tanpa terbentur kendala teknis yang rumit.



Gambar 4. Tabulasi Aspek Penilaian Minat Belajar IPAS Pada Siswa Menggunakan Media Interaktif Berbasis Canva Pada Siklus II Pertemuan II

Minat belajar IPAS pada siswa menggunakan media interaktif berbasis canva di kelas III telah mengalami peningkatan. Pada siklus I pertemuan I siswa yang minatnya tinggi berjumlah 5 siswa atau 26% dari jumlah 19 siswa. Pada siklus I pertemuan II yang minatnya tinggi mencapai 9 siswa atau 47%. Pada siklus II pertemuan I yang minatnya tinggi mencapai 14 siswa atau 73%. Pada siklus II pertemuan II yang minatnya tinggi mencapai 17 siswa atau 89%. Karena pada siklus II telah berhasil maka peneliti tidak melanjutkan ke siklus selanjutnya dan siswa yang kurang mampu akan dibimbing oleh peneliti bersama guru mitra secara khusus.

Media ini secara fungsional memberikan kemudahan layanan bagi pendidik maupun peserta didik dalam mengonstruksi konteks dan konten-konten pendidikan berbasis digital dengan efisiensi yang tinggi. Melalui pemanfaatan aplikasi Canva, siswa tidak hanya ditempatkan sebagai konsumen informasi yang pasif, melainkan distimulus untuk belajar mendesain secara kreatif dan ikut mengambil bagian secara aktif (active participation) dalam proses pembelajaran. Aktivitas hands-on digital ini memberikan pengalaman belajar konkret yang sangat relevan bagi perkembangan psikologis siswa sekolah dasar, terutama dalam meruntuhkan dinding keabstrakan materi IPAS menjadi realitas visual yang mudah dipahami anak-anak.

Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis canva dapat dijadikan sebagai salah satu upaya untuk meningkatkan minat belajar IPAS pada siswa. Melalui penggunaan media pembelajaran tersebut, siswa diharapkan lebih aktif dan tertarik dalam mengikuti pembelajaran sehingga mampu mengembangkan

minat dan kreativitas dalam pembelajaran. Guru juga dapat memberikan pendampingan secara berkelanjutan kepada siswa yang masih mengalami kesulitan dalam pembelajaran di dalam kelas, khususnya dalam kreativitas dan pemahaman konsep siswa. Upaya ini tidak hanya meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran, tetapi juga dapat mengembangkan kemampuan dan kreativitas siswa secara keseluruhan.

Pembahasan

Pada Siklus I Pertemuan I, minat belajar IPAS siswa kelas III SDN 7 Talaga Jaya belum mencapai indikator keberhasilan, dengan 74% siswa berada pada kategori minat rendah. Hal ini terefleksikan dari rendahnya partisipasi aktif (58%), kreativitas (57%), dan pemahaman konsep yang menjadi titik terlemah (48%). Kondisi ini mengindikasikan dorongan psikis dan kesadaran aktif siswa belum terstimulasi secara merata karena masih dalam fase transisi adaptasi media digital (Mokhammad, 2017). Meski demikian, celah empiris ini tetap berada pada koridor teoretis bahwa media interaktif berpotensi meningkatkan minat belajar (Lestari, 2023).

Pada Siklus I Pertemuan II, terjadi perbaikan positif di mana kelompok minat tinggi naik menjadi 47%. Indikator ketertarikan materi dan partisipasi aktif meningkat ke rata-rata 69%, yang secara linier mendorong pemahaman konsep menjadi 62%. Peningkatan ini membuktikan bahwa dimensi minat belajar seperti rasa tertarik, perhatian, dan keterlibatan aktif mulai bekerja di kelas (Hidayat & Djamilah, 2018). Elemen visual Canva seperti infografis dan warna yang ramah anak terbukti mampu menarik atensi dan mengunci konsentrasi siswa (Rahmayanti, 2023).

Peningkatan berlanjut signifikan pada Siklus II Pertemuan I. Kelompok minat rendah berhasil dipangkas menjadi 26% dan kelompok minat tinggi mendominasi hingga 73%. Keberadaan media interaktif terbukti membantu mengkonkretkan materi abstrak sehingga makna pesan menjadi lebih jelas dan memicu lompatan pemahaman konsep sebesar 74% (Afifah, 2022; Febriani, 2022).

Pada Siklus II Pertemuan II, pencapaian mencapai klimaks dengan dominasi mutlak kelompok minat tinggi sebesar 89% dan minat rendah tersisa 10%. Karakteristik Canva yang praktis dan fleksibel mempermudah perancangan materi yang sesuai dengan kecepatan belajar siswa (Citradevi, 2023). Pembelajaran interaktif ini mentransformasi siswa dari konsumen informasi pasif menjadi peserta aktif (*active participation*) melalui pengalaman *hands-on digital* (Hidayat, 2021).

Secara keseluruhan, integrasi media Canva efektif mengubah paradigma pembelajaran IPAS menjadi lingkungan belajar konstruktif yang memenuhi empat indikator utama: ketertarikan, partisipasi aktif, kreativitas, dan pemahaman konsep. Adapun faktor penyebab belum optimalnya kreativitas dan pemahaman konsep pada sebagian kecil siswa meliputi kesulitan mengemukakan ide, kurang percaya diri, dan lambat menangkap penjelasan akibat belum menguasai materi. Solusinya, guru perlu memberikan bimbingan individual, latihan dengan pemberian contoh langsung, serta koreksi secara berkala.

Simpulan

Sebelum digunakannya media interaktif berbasis Canva, pembelajaran IPAS bagi siswa kelas III SDN 7 Talaga Jaya didominasi oleh metode ceramah konvensional. Kondisi ini memicu rendahnya minat belajar siswa. Materi IPAS khususnya yang berkaitan dengan sejarah tradisi dan budaya lokal sering kali terasa abstrak bagi anak-anak usia sekolah dasar. Pendekatan satu arah tanpa media pendukung membuat siswa cenderung pasif, cepat bosan, serta mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep materi yang disampaikan.

Penggunaan media interaktif berbasis Canva secara nyata mampu meningkatkan minat belajar IPAS siswa kelas III SDN 7 Talaga Jaya. Masalah awal berupa rendahnya minat siswa yang dipicu oleh metode ceramah konvensional berhasil diatasi melalui penyajian materi yang lebih visual, dinamis, dan konkret. Melalui proses Penelitian Tindakan Kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus, terlihat adanya perubahan perilaku belajar yang signifikan. Siswa yang awalnya pasif dan kesulitan memahami konsep mulai menunjukkan ketertarikan, partisipasi aktif, dan peningkatan kreativitas. Kehadiran elemen digital seperti video dan animasi dalam Canva berhasil menjembatani kebutuhan perkembangan kognitif anak usia sekolah dasar, sehingga materi sejarah tradisi dan budaya yang tadinya abstrak menjadi lebih mudah dipahami dan menyenangkan. Hasil akhir menunjukkan dominasi mutlak siswa dengan minat belajar yang tinggi, sehingga target perbaikan pembelajaran telah tercapai secara optimal.

Daftar Pustaka

- Afifah, M., dkk. (2022). Media interaktif dalam pembelajaran. Jakarta: Penerbit Edukasi Nusantara.
- Azzahra, N., dkk. (2023). Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) dalam kurikulum merdeka. Jurnal Pendidikan Terpadu.
- Citradevi, A. (2023). Pemanfaatan Canva dalam pembelajaran kreatif. Jurnal Media Edukasi.
- Elsa, N., & Anwar, R. (2021). Peran Canva dalam pengembangan multimedia pembelajaran. Jurnal Digital Edukasi.
- Hidayat, A., & Djamilah, R. (2018). Minat belajar siswa dan faktor yang mempengaruhi. Jurnal Psikologi Pendidikan.
- Indriani, Y. (2023). Pengaruh media Canva terhadap minat belajar. Jurnal Inovasi Pembelajaran Digital.
- Kusumaningpuri, A. (2024). Integrasi IPA dan IPS dalam IPAS. Jurnal Kurikulum dan Pembelajaran.
- Lestari, N., & Mokhammad, I. (2017). Psikologi Pendidikan untuk Guru. Jakarta: Rajawali Pers.