

Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Berbasis Canva Terhadap Hasil Belajar Matematika

Ai Amanatul Hasanah¹, Fikri Rizkia Muhammad², Deni Indrawan³

¹ Sekolah Tinggi Agama Islam Darul Falah; aiamanatulhasanah@gmail.com

² Sekolah Tinggi Agama Islam Darul Falah; fikrizkia@staidaf.ac.id

³ Sekolah Tinggi Agama Islam Darul Falah; deniindrawan@staidaf.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media video animasi berbasis Canva terhadap hasil belajar matematika siswa kelas 1 Madrasah Ibtidaiyah (MI), khususnya pada materi bangun datar. Latar belakang penelitian ini didasari oleh rendahnya hasil belajar matematika yang disebabkan kurangnya media pembelajaran yang menarik dan masih dominannya metode ceramah dalam proses pembelajaran. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan desain pre-eksperimen jenis *one-group pretest-posttest design*. Subjek penelitian ini adalah 29 siswa kelas 1B MI An-Nur. Teknik pengumpulan data menggunakan tes, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan hasil belajar siswa setelah diterapkannya media video animasi berbasis Canva. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji *paired sample t-test* yang menunjukkan nilai signifikansi kurang dari 0,05, serta perhitungan *effect size* menggunakan rumus Cohen's d yang menunjukkan kategori efek besar. Berdasarkan temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa media video animasi berbasis Canva berpengaruh positif dan signifikan terhadap peningkatan hasil belajar matematika siswa. Penggunaan unsur visual dan audio dalam video membantu siswa memahami konsep abstrak bangun datar dengan lebih konkret dan menyenangkan.

Kata Kunci: Canva, Media Video Animasi, Hasil Belajar, Matematika

ABSTRACT

This research aims to determine the effect of using Canva-based animated video media on the mathematics learning outcomes of first-grade students at Madrasah Ibtidaiyah (MI), particularly on the topic of plane figures. The background of this study is based on low student achievement in mathematics, which is influenced by the lack of engaging learning media and the dominance of conventional lecture methods. This study used a quantitative method with a pre-experimental design in the form of a one-group pretest-posttest. The subjects were 29 students of class 1B at MI An-Nur. Data were collected through tests, and documentation. The results showed a significant improvement in students' learning outcomes after the implementation of Canva-based animated video media. This was supported by the paired sample t-test result, which showed a significance value of less than 0.05, and the effect size calculation using Cohen's d, which indicated a large effect. Based on these results, it can be concluded that the use of Canva-based animated video media has a positive and significant influence on improving students' mathematics learning outcomes. The visual and auditory elements in the video helped students understand abstract concepts of plane figures in a more concrete and enjoyable way.

Keywords: Canva, Animation Video Media, Learning Outcomes, Mathematics

PENDAHULUAN

Pendidikan di era digital mengalami transformasi besar akibat kemajuan teknologi informasi yang semakin pesat (Arbi & Amrullah, (2024). Integrasi teknologi dalam pembelajaran kini bukan lagi pilihan, melainkan kebutuhan mendesak untuk meningkatkan efektivitas proses belajar dan hasil belajar siswa. Dalam konteks pendidikan dasar, pemanfaatan media digital interaktif menjadi salah satu strategi penting dalam menciptakan suasana belajar yang menarik dan bermakna (Purnomo et al., (2025). Sebagaimana diamanatkan dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan harus mampu mengembangkan potensi peserta didik secara aktif, kreatif, dan menyenangkan. Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa proses pembelajaran masih sering bersifat konvensional dan berpusat pada guru, sehingga siswa cenderung pasif dan kurang termotivasi untuk belajar, terutama pada mata pelajaran matematika yang dianggap sulit oleh sebagian besar siswa sekolah dasar.

Pendidikan pada abad ke-21 menuntut adanya perubahan paradigma dalam proses pembelajaran, dari yang semula berpusat pada guru menuju pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (Albina et al., 2022). Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) memberikan dampak besar terhadap dunia pendidikan, termasuk pada jenjang pendidikan dasar (Huraerah et al., 2024). Integrasi teknologi dalam pembelajaran menjadi kebutuhan utama agar kegiatan belajar mengajar lebih menarik, bermakna, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik abad digital. Dalam konteks pendidikan dasar, penggunaan media pembelajaran inovatif seperti video animasi interaktif berpotensi besar meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, terutama pada mata pelajaran yang dianggap sulit seperti matematika (Sinaga et al., 2024).

Matematika merupakan ilmu dasar yang memiliki peran penting dalam kehidupan sehari-hari. Namun, kenyataannya, mata pelajaran ini sering dianggap sulit dan membosankan oleh siswa, terutama pada jenjang sekolah dasar (SD/MI). Siswa kelas I MI, yang berada pada tahap operasional konkret menurut Piaget, cenderung lebih mudah memahami konsep apabila disajikan dalam bentuk visual yang menarik dan kontekstual. Hal ini sejalan dengan teori pembelajaran multimedia Mayer (2024) yang menjelaskan bahwa proses belajar akan lebih efektif ketika peserta didik menerima informasi melalui kombinasi saluran visual dan verbal (dual channel). Media video animasi berbasis Canva menjadi alternatif yang menarik karena dapat menggabungkan teks, gambar, warna, dan suara dalam satu kesatuan media pembelajaran yang mudah dipahami anak usia dini.

Penelitian-penelitian terdahulu menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi digital berpengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Misalnya, Muhammadiyah et al. (2023) menemukan bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran dasar mampu meningkatkan partisipasi dan pemahaman konseptual siswa secara signifikan. Temuan serupa juga diperoleh oleh Harjuwianti (2024), yang menyatakan bahwa penggunaan media visual digital dapat meningkatkan pemahaman konsep matematika hingga 38% dibanding metode konvensional. Selain itu, penelitian oleh Arifudin et al., (2020) menegaskan bahwa video animasi mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif

dan memudahkan siswa memahami konsep abstrak melalui representasi visual. Di sisi lain, studi oleh Parwati & Pramatha (2021) menunjukkan efektivitas platform Google Classroom dalam pembelajaran matematika, namun penelitian tersebut masih terbatas pada konteks pembelajaran daring dan belum meneliti aspek desain visual interaktif yang dimiliki oleh media berbasis Canva.

Meskipun banyak penelitian membahas penggunaan teknologi dalam pembelajaran, penelitian terhadap pemanfaatan Canva sebagai media video animasi interaktif untuk pembelajaran matematika di jenjang Madrasah Ibtidaiyah (MI) masih sangat terbatas. Canva memiliki potensi besar karena menyediakan fitur visual yang sederhana, mudah digunakan oleh guru tanpa keahlian desain, serta mampu menghasilkan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik usia dini (Ginayah et al., 2024). Berdasarkan teori pembelajaran multimedia Mayer (2024), kombinasi unsur visual, teks, dan audio dalam media digital dapat meningkatkan proses kognitif siswa dengan memperkuat pemahaman konsep melalui saluran ganda (dual coding). Oleh karena itu, penelitian tentang penggunaan video animasi berbasis Canva pada materi bangun datar memiliki relevansi tinggi dalam memperkuat temuan sebelumnya sekaligus menawarkan pendekatan baru yang belum banyak dikaji.

Sebagian besar penelitian terdahulu berfokus pada penggunaan media pembelajaran digital seperti Google Classroom, PowerPoint, atau video pembelajaran umum tanpa meninjau efektivitas Canva sebagai platform desain edukatif yang menggabungkan unsur animasi, warna, dan narasi. Gap penelitian muncul pada kurangnya studi empiris yang menilai bagaimana media video berbasis Canva dapat meningkatkan pemahaman matematis siswa sekolah dasar, khususnya dalam mengenal konsep bangun datar. Kebaruan (novelty) penelitian ini terletak pada pengembangan dan penerapan media video animasi berbasis Canva yang disesuaikan dengan karakteristik perkembangan kognitif siswa sekolah dasar. Media ini tidak hanya menyajikan materi secara visual tetapi juga menggabungkan narasi audio dan gerak, sesuai prinsip *Multimedia Learning* Mayer. Dengan demikian, penelitian ini berkontribusi dalam memperluas kajian tentang pemanfaatan media digital kreatif di lingkungan madrasah ibtidaiyah, khususnya dalam pembelajaran matematika dasar, serta sejalan dengan prinsip Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran aktif dan menyenangkan.

Secara ilmiah, penelitian ini penting dilakukan untuk memberikan bukti empiris mengenai efektivitas media video berbasis Canva terhadap peningkatan hasil belajar matematika. Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan alternatif bagi guru dalam mengembangkan media pembelajaran inovatif yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Oleh karena itu, penelitian ini difokuskan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media video animasi berbasis Canva terhadap hasil belajar matematika siswa kelas I MI An-Nur pada materi bangun datar.

METODE

penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *pre-experimental One Group Pretest-Posttest Design*. Pendekatan ini dipilih karena bertujuan untuk mengukur secara objektif pengaruh penggunaan media video

berbasis *Canva* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas 1 MI An-Nur. Desain penelitian ini melibatkan satu kelompok eksperimen yang diberi tes awal (*pretest*), perlakuan pembelajaran menggunakan media video berbasis *Canva*, dan diberikan tes akhir (*posttest*) untuk mengetahui peningkatan hasil belajar setelah perlakuan.

Penelitian dilaksanakan di MI An-Nur, Bandung Barat, dengan partisipan sebanyak 29 siswa kelas 1B yang ditentukan melalui teknik sampling jenuh, karena seluruh anggota populasi dijadikan sampel penelitian. Instrumen penelitian berupa tes hasil belajar matematika berbentuk 20 soal pilihan ganda yang mengukur kemampuan kognitif tingkat C1–C4 berdasarkan taksonomi Bloom. Uji validitas dilakukan menggunakan teknik *Pearson Product Moment*, menghasilkan 20 butir soal yang valid, sedangkan uji reliabilitas dengan *Cronbach's Alpha* menunjukkan nilai sebesar 0,978, yang termasuk kategori sangat tinggi (Sugiyono, 2022). Hal ini menandakan bahwa instrumen penelitian memiliki tingkat keandalan yang kuat dan layak digunakan.

Data penelitian dikumpulkan melalui tes hasil belajar dan dokumentasi. Tes dilakukan dua kali, yaitu sebelum dan sesudah perlakuan, untuk mengukur peningkatan hasil belajar siswa. Dokumentasi digunakan untuk memperoleh data pendukung seperti RPP dan foto kegiatan pembelajaran (Putri, 2021). Analisis data dilakukan menggunakan IBM SPSS Statistics 26 melalui tahapan statistik deskriptif, uji normalitas (*Shapiro-Wilk*), uji-t (*Paired Sample T-Test*), serta perhitungan *Effect Size* (*Cohen's d*) guna melihat signifikansi dan besarnya pengaruh perlakuan (Sugiyono., 2024). Seluruh proses penelitian dilakukan dengan memperhatikan etika penelitian pendidikan, menjaga kerahasiaan data siswa, serta memastikan kegiatan pembelajaran bersifat aman dan edukatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Penelitian ini dilaksanakan di MI An-Nur Bandung Barat dengan partisipan sebanyak 29 siswa kelas 1B. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media video animasi berbasis *Canva* terhadap hasil belajar matematika pada materi bangun datar. Berdasarkan analisis deskriptif, hasil belajar sebelum dan sesudah penggunaan media menunjukkan peningkatan yang signifikan. Untuk memudahkan pembaca terkait hasil Statistik deskriptif siswa dapat dilihat pada tabel 1 dibawah.

Tabel 1. Deskriptif Statistik

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pretest	29	25	90	58.10	15.947
Posttest	29	50	95	71.90	13.121
Valid N (listwise)	29				

Berdasarkan Tabel 1 di atas, nilai rata-rata hasil *pretest* adalah 58,10, dengan nilai terendah 25 dan tertinggi 90, menunjukkan bahwa pemahaman siswa terhadap materi masih pada kategori sedang. Setelah pembelajaran menggunakan video animasi berbasis *Canva*, hasil *posttest* meningkat menjadi 71,90 dengan nilai

terendah 50 dan tertinggi 95, yang berarti terjadi peningkatan hasil belajar sebesar 13,8 poin.

Nilai signifikansi untuk *pretest* (0.823) dan *posttest* (0.291) lebih besar dari 0.05, sehingga data dinyatakan berdistribusi normal. Setelah itu, dilakukan uji-t berpasangan (Paired Sample T-Test) untuk melihat perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah penggunaan media. Untuk memudahkan pembaca terkait hasil Statistik deskriptif siswa dapat dilihat pada tabel 1 dibawah:

Tabel 2. Uji Paired Sample Test	
	Sig. (2-tailed)
Pretest & Posttest	.000

Berdasarkan analisis pada tampilan output uji Paired Sample Test memperlihatkan bahwa nilai Signifikansi (2-tailed) untuk nilai pretest dan posttest adalah 0,000. Dari data tersebut diperoleh bahwa nilai signifikansi kurang dari 0,05. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media video berbasis Canva terhadap hasil belajar matematika siswa kelas 1 MI An-Nur.

Untuk mengetahui besar pengaruhnya yaitu dengan menghitung menggunakan rumus *Cohen's d* sebagai berikut:

$$ES = \frac{M_2 - M_1}{\sqrt{\frac{SD_1^2 + SD_2^2}{2}}}$$

$$ES = \frac{71,90 - 58,10}{14,6}$$

$$ES = 0,94$$

Dengan analisis *Effect size* diklasifikasikan sebagai berikut:

Tabel 3. Klasifikasi Kriteria <i>Effect size</i>	
Rentang	Kriteria
$ES < 0,2$	Kecil
$0,2 < ES < 0,8$	Sedang
$ES > 0,8$	Besar

Berdasarkan perhitungan *effect size* dari cohen's d mendapatkan hasil 0,94. Dilihat dari tabel diatas bahwa interpretasinya mempunyai efek besar. Maka dapat disimpulkan dari hasil penelitian tersebut bahwa penggunaan media video berbasis Canva memberikan pengaruh terhadap peningkatan hasil belajar matematika siswa.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media video animasi berbasis Canva memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar matematika siswa kelas 1 MI An-Nur. Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif, nilai rata-rata hasil *pretest* sebesar 58,10 meningkat menjadi 71,90 setelah

dilakukan *posttest*. Peningkatan sebesar 13,8 poin ini menunjukkan adanya perubahan positif pada kemampuan siswa setelah diterapkan pembelajaran menggunakan media video animasi berbasis *Canva*. Nilai signifikansi uji *Paired Sample T-Test* sebesar $0,000 < 0,05$, yang berarti terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara sebelum dan sesudah perlakuan. Dengan demikian, hipotesis yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media video animasi berbasis *Canva* terhadap hasil belajar matematika dapat diterima.

Peningkatan hasil belajar ini dapat dijelaskan melalui teori Pembelajaran Multimedia oleh Moreno & Mayer (2007), yang menyatakan bahwa pemahaman siswa akan lebih optimal jika proses belajar melibatkan dua saluran kognitif, yaitu saluran visual dan auditori. Dalam konteks penelitian ini, media video animasi berbasis *Canva* menggabungkan unsur gambar, teks, suara, dan animasi, sehingga siswa dapat memproses informasi melalui lebih dari satu jalur persepsi. Hal ini membuat pembelajaran lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami terutama oleh siswa sekolah dasar yang berada pada tahap berpikir konkret. Melalui visualisasi bentuk bangun datar seperti persegi, segitiga, dan lingkaran dalam bentuk animasi, siswa dapat lebih mudah mengaitkan konsep abstrak matematika dengan benda nyata di sekitar mereka.

Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Sari (2024) dan Trisnani et al., (2024), yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *Canva* dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa di tingkat sekolah dasar. Penelitian Azahra (2022) juga mendukung temuan ini dengan menunjukkan bahwa media visual interaktif membantu siswa memahami konsep matematika yang sulit melalui penyajian yang menarik. Selain itu, Unaenah et al. (2020) menegaskan bahwa penggunaan media digital seperti *Canva* mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan efektif, sedangkan Saza (2023) menemukan bahwa media ini meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran.

Secara praktis, hasil penelitian ini memiliki implikasi penting bagi guru dan sekolah. Guru dapat menggunakan media video animasi berbasis *Canva* sebagai alternatif media pembelajaran yang inovatif untuk menjelaskan konsep-konsep abstrak dengan cara yang menarik dan mudah dipahami siswa. Media ini tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai sarana untuk membangkitkan motivasi belajar dan memperkuat keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Sementara itu, sekolah dapat mendukung penerapan media digital seperti *Canva* dengan menyediakan fasilitas dan pelatihan bagi guru agar mampu mengintegrasikan teknologi ke dalam kegiatan belajar mengajar.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini membuktikan bahwa penggunaan media video animasi berbasis *Canva* memiliki dampak positif dan signifikan terhadap peningkatan hasil belajar matematika siswa kelas 1 MI An-Nur. Media ini membuat proses belajar menjadi lebih menarik, mudah dipahami, dan bermakna bagi siswa. Dengan demikian, guru disarankan untuk terus berinovasi dalam menciptakan media pembelajaran digital yang kreatif dan kontekstual agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan Canva membawa transformasi signifikan dalam proses pembelajaran. Kegiatan belajar yang semula berpusat pada guru berubah menjadi pembelajaran aktif dan partisipatif. Siswa lebih mudah memahami konsep abstrak matematika karena materi disajikan melalui animasi yang konkret dan menarik. Selain itu, keterlibatan siswa meningkat secara nyata. Media video animasi membuat siswa lebih fokus, antusias, dan terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Suasana kelas menjadi lebih hidup dan komunikatif. Hasil uji efektivitas juga menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar yang signifikan setelah penggunaan media berbasis Canva, menegaskan bahwa integrasi teknologi visual memiliki kontribusi besar terhadap peningkatan pemahaman konsep matematika. Media ini juga terbukti sesuai dengan karakteristik perkembangan kognitif siswa sekolah dasar, khususnya kelas rendah yang masih berada pada tahap berpikir konkret. Visualisasi dan animasi yang disajikan membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah dan menyenangkan.

Dalam pelaksanaan penelitian ini, terdapat beberapa kendala yang memengaruhi proses penerapan media video animasi berbasis Canva di kelas. Kendala utama terletak pada keterbatasan sarana dan prasarana teknologi, seperti ketersediaan proyektor, speaker, serta koneksi internet yang belum merata di setiap kelas, sehingga proses penyajian media terkadang terhambat. Selain itu, kemampuan guru dalam mendesain dan mengoperasikan Canva masih bervariasi; sebagian guru memerlukan pelatihan tambahan agar dapat menghasilkan media pembelajaran yang efektif dan menarik. Perbedaan kemampuan belajar siswa juga menjadi tantangan tersendiri, karena tidak semua siswa dapat memahami materi dengan kecepatan yang sama meskipun media telah disajikan secara visual dan interaktif. Di sisi lain, waktu pembelajaran yang terbatas pada jenjang kelas rendah menyebabkan guru harus mengatur strategi pembelajaran dengan lebih efisien agar seluruh kegiatan belajar dapat terlaksana sesuai rencana.

Berdasarkan hasil penelitian, beberapa rekomendasi dapat diberikan untuk mendukung penerapan media video animasi berbasis Canva dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar. Guru disarankan untuk terus meningkatkan kompetensi digital agar mampu memanfaatkan Canva secara optimal sebagai media pembelajaran yang kreatif, interaktif, dan menyenangkan. Sekolah diharapkan menyediakan dukungan fasilitas teknologi yang memadai serta memberikan pelatihan rutin bagi guru dalam pengembangan media digital. Peneliti selanjutnya dapat memperluas kajian dengan membandingkan efektivitas Canva dengan media digital lain atau menerapkannya pada jenjang dan mata pelajaran berbeda, serta meninjau aspek afektif dan motivasi belajar siswa. Selain itu, pembuat kebijakan pendidikan diharapkan menjadikan hasil penelitian ini sebagai dasar dalam mendorong integrasi teknologi kreatif seperti Canva ke dalam program pelatihan guru dan kebijakan pengembangan media pembelajaran digital di lingkungan madrasah maupun sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Albina, M., Safiâ, A., Gunawan, M. A., Wibowo, M. T., Sitepu, N. A. S., & Ardiyanti, R. (2022). Model pembelajaran di abad ke 21. *Warta Dharmawangsa*, 16(4), 939–955.
- Arbi, Z. F., & Amrullah, A. (2024). Transformasi sosial dalam pendidikan karakter di era digital: Peluang dan tantangan. *Social Studies in Education*, 2(2), 191–206.
- Arifudin, O., Sofyan, Y., Tanjung, R., & Wahrudin, U. (2020). Pengaruh Penjualan Personal Dan Lokasi Terhadap Volume Penjualan (Survey Pada Dealer Kamera Digital Panasonic Di Kota Bandung). *Managament Insight: Jurnal Ilmiah Manajemen*, 15(2), 232–241.
- Azahra, F., & Aprison, W. (2022). Aplikasi Michat Sebagai Media Prostitusi Online Dan Dampaknya Terhadap Pendidikan. *ANTHOR: Education and Learning Journal*, 1(6), 294–298.
- Ginayah, R., Iswara, P. D., & Karlina, D. A. (2024). Pengembangan Media Interaktif Menggunakan Aplikasi Canva Untuk Keterampilan Membaca Permulaan. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 8(4), 1770–1784.
- Harjuwianti, S. (2024). Meningkatkan Pemahaman Konsep Dasar Matematika Peserta Didik Kelas Iv Melalui Pendekatan Tpack Di Upt Spf Sd Inpres Balang Boddong. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 10(04), 322–335.
- Huraerah, A. J. A., Abdullah, A. W., & Rivai, A. (2024). Pengaruh teknologi informasi dan komunikasi terhadap pendidikan indonesia. *Journal of Islamic Education Policy*, 8(2).
- Mahagiyani, M., Sugiono, S., & SIP, M. M. (2024). *Buku ajar metodologi penelitian*.
- Mayer, R. E. (2024). The past, present, and future of the cognitive theory of multimedia learning. *Educational Psychology Review*, 36(1), 8.
- Moreno, R., & Mayer, R. (2007). Interactive multimodal learning environments: Special issue on interactive learning environments: Contemporary issues and trends. *Educational Psychology Review*, 19, 309–326.
- Muhammadiyah, U., Mataram, M., & Wijaya, K. (2023). Seminar Nasional LPPM UMMAT Integrasi Teknologi Informasi (ICT) Dalam Pembelajaran PAI Berbasis Paradigma Multiple Intelligence di Sekolah Dasar. *Seminar Nasional LPPM UMMAT Universitas Muhammadiyah Mataram*, 2(April), 431–446.
- Parwati, N. P. Y., & Pramarta, I. N. B. (2021). Strategi guru sejarah dalam menghadapi tantangan pendidikan indonesia di era society 5.0. *Widyadari*, 22(1), 143–158.
- Purnomo, D., Marta, M. A., & Gusmaneli, G. (2025). Pemanfaatan Media Interaktif dalam Strategi Pembelajaran PAI untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial (JUPENDIS)*, 3(2), 414–427.
- Putri, D. R. (2021). Analisis Permasalahan Pembuatan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Tematik Kelas IV di SDS YKPP Lirik. *Qalamuna-Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Agama*, 13(2), 521–532.
- Sari, R. P. (2024). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Canva Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Di Sekolah Dasar*. UNIVERSITAS JAMBI.
- Saza, M. F. (2023). *Pengaruh media pembelajaran canva for education terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran ski di kelas xi ips man 1 jakarta*.

- Sinaga, D. Y. S. D. Y., Sinaga, L. S., Saragih, D. K., Sembiring, M., Purba, R., Saragih, W., Silaen, M., & Samosir, E. (2024). Efektivitas Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar Kelas Tinggi. *J-CEKI: Jurnal Cendekia Ilmiah*, 4(1), 2389–2397.
- Sugiyono, D. (2013). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D*.
- Trisnani, N., Zuriah, N., Kobi, W., Kaharuddin, A., Subakti, H., Utami, A., Anggraini, V., Farhana, H., Pitriyana, S., & Watunglawar, B. (2024). *Pembelajaran Berdiferensiasi dalam Kurikulum Merdeka*. PT. Mifandi Mandiri Digital.
- Unaenah, E., Hidyah, A., Aditya, A. M., Yolawati, N. N., Maghfiroh, N., Dewanti, R. R., & Safitri, T. (2020). Teori Brunner pada konsep bangun datar sekolah dasar. *Nusantara*, 2(2), 327–349.



© 2025 by the authors. Submitted for possible open-access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC-BY-SA) license (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>).