

PENGARUH MEDIA CANVA TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA KEL V SEKOLAH DASAR NEGERI CIBEUNTEUR

Siti Mariana¹, Siti Nurhasanah², Ramli³, Atot Sugiri⁴

¹⁻³PGSD STKIP Bina Mutiara Sukabumi

⁴DOSEN STKIP Bina Mutiara Sukabumi

¹marianasiti927@gmail.com, ²sitinurhasanahsitinurhasanah@gmail.com,

³ramliikmalamanah@gmail.com, ⁴sugiriatot@gmail.com

ABSTRACT

This research is motivated by the low learning motivation of students during the learning process in elementary schools. The study aims to determine the effect of using Canva media on the learning motivation of fifth-grade students at Cibeunteur State Elementary School. This research employed a quantitative approach with a quasi-experimental method using a nonequivalent control group design. The sample consisted of two groups, namely the experimental group and the control group, with 20 students in each group. The research instrument was a student learning motivation questionnaire. Data were analyzed using descriptive statistics, the Shapiro-Wilk normality test, and hypothesis testing through the Wilcoxon Signed Ranks Test and Mann-Whitney U Test because the data were not entirely normally distributed. The findings revealed that the average learning motivation score of the experimental group increased from 51.85 in the pretest to 97.95 in the posttest, representing an increase of 46.10 points. In contrast, the control group showed only a slight increase from 53.00 to 53.10. The Wilcoxon Signed Ranks Test produced a significance value of 0.000 (< 0.05) for the experimental group, indicating a significant improvement in learning motivation after the implementation of Canva media. Meanwhile, the control group obtained a significance value of 0.597 (> 0.05), indicating no significant improvement. Furthermore, the Mann-Whitney U Test resulted in an Asymp. Sig. (2-tailed) value of 0.000 (< 0.05), confirming a significant effect of Canva media on the learning motivation of fifth-grade students at Cibeunteur State Elementary School.

Keywords: Learning Media, Canva, Learning Motivation

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya motivasi belajar siswa dalam proses pembelajaran di sekolah dasar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media Canva terhadap motivasi belajar siswa kelas V SD Negeri Cibeunteur. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode quasi eksperimen menggunakan desain *nonequivalent control group*. Sampel penelitian terdiri atas dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, yang masing-masing berjumlah 20 siswa. Instrumen penelitian yang digunakan adalah angket motivasi belajar siswa. Analisis data dilakukan menggunakan statistik deskriptif, uji normalitas Shapiro-Wilk, serta uji hipotesis menggunakan Wilcoxon Signed Ranks Test dan Mann-Whitney U Test karena data tidak seluruhnya berdistribusi normal. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata

motivasi belajar kelompok eksperimen meningkat dari 51,85 pada pretest menjadi 97,95 pada posttest atau mengalami peningkatan sebesar 46,10 poin. Sementara itu, kelompok kontrol hanya mengalami peningkatan dari 53,00 menjadi 53,10. Hasil uji Wilcoxon Signed Ranks Test pada kelompok eksperimen menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 ($< 0,05$), yang mengindikasikan adanya peningkatan motivasi belajar yang signifikan setelah penggunaan media Canva. Sebaliknya, kelompok kontrol memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,597 ($> 0,05$), yang menunjukkan tidak adanya peningkatan yang signifikan. Selain itu, hasil uji Mann–Whitney U menunjukkan nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,000 ($< 0,05$), sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media Canva berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar siswa kelas V SD Negeri Cibeunteur.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Canva, Motivasi Belajar

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital telah memberikan dampak yang signifikan terhadap dunia pendidikan, khususnya dalam pemanfaatan media pembelajaran yang lebih interaktif dan inovatif. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran dapat meningkatkan kualitas proses belajar, memperluas akses terhadap sumber belajar, serta mendukung keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran (UNESCO, 2023). Selain itu, teknologi pendidikan perlu dimanfaatkan sebagai alat pedagogis yang mampu mendukung tercapainya tujuan pembelajaran secara efektif dan meningkatkan kualitas pengalaman belajar siswa (OECD, 2023).

Motivasi belajar merupakan salah satu faktor penting yang menentukan keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran. Siswa

yang memiliki motivasi belajar tinggi cenderung lebih aktif, tekun, dan mampu bertahan ketika menghadapi kesulitan belajar (Deci & Ryan, 2020). Sebaliknya, rendahnya motivasi belajar menyebabkan siswa kurang antusias, mudah bosan, dan kurang berpartisipasi dalam pembelajaran (Uno, 2019). Berdasarkan hasil observasi di SD Negeri Cibeunteur, motivasi belajar siswa kelas V pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan masih tergolong rendah. Kondisi tersebut disebabkan oleh proses pembelajaran yang masih didominasi metode konvensional dengan pemanfaatan media pembelajaran yang terbatas sehingga pembelajaran berlangsung monoton dan kurang menarik bagi siswa (Suryadi, 2019).

Salah satu alternatif untuk meningkatkan motivasi belajar adalah

melalui penggunaan media pembelajaran berbasis Canva. Canva merupakan platform desain digital yang dapat dimanfaatkan guru untuk membuat media pembelajaran berupa presentasi, infografis, maupun video pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Penggunaan Canva dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi, meningkatkan efisiensi dalam mendesain media pembelajaran, serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik bagi siswa (Carera, 2024). Selain itu, penggunaan media pembelajaran yang dirancang sesuai dengan prinsip multimedia juga mampu meningkatkan perhatian, pemahaman, dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran (Mayer, 2021).

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media Canva terhadap motivasi belajar siswa kelas V SD Negeri Cibeunteur. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan bukti empiris mengenai efektivitas Canva sebagai media pembelajaran serta menjadi referensi bagi guru dalam mengembangkan pembelajaran yang

lebih inovatif, menarik, dan berpusat pada siswa (Schunk et al., 2021).

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu (*quasi experimental design*) menggunakan desain Nonequivalent Control Group Design (Fraenkel et al., 2012). Penelitian bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis Canva terhadap motivasi belajar siswa. Desain penelitian melibatkan dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen yang memperoleh pembelajaran menggunakan media Canva dan kelompok kontrol yang mengikuti pembelajaran konvensional. Kedua kelompok diberikan *pretest* sebelum perlakuan dan *posttest* setelah perlakuan untuk mengukur perubahan motivasi belajar.

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri Cibeunteur pada semester genap Tahun Ajaran 2025/2026, yaitu selama bulan Februari hingga April 2026. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas V SD Negeri Cibeunteur yang berjumlah 40 siswa. Teknik pengambilan sampel menggunakan total sampling,

sehingga seluruh populasi dijadikan sampel penelitian. Sampel terdiri atas dua kelas, yaitu kelas VA sebagai kelompok eksperimen dan kelas VB sebagai kelompok kontrol, masing-masing berjumlah 20 siswa (Sugiyono, 2017).

Pengumpulan data dilakukan menggunakan angket motivasi belajar yang diadaptasi dari Intrinsic Motivation Inventory (IMI) (Leng et al., 2010) dan disesuaikan dengan tujuan penelitian. Instrumen terdiri atas 25 butir pernyataan yang mencakup enam indikator motivasi belajar, yaitu hasrat dan keinginan untuk berhasil, dorongan dan kebutuhan dalam belajar, harapan dan cita-cita masa depan, penghargaan dalam belajar, kegiatan belajar yang menarik, serta lingkungan belajar yang kondusif. Setiap butir menggunakan skala Likert lima tingkat, mulai dari skor 1 (sangat tidak sesuai) hingga skor 5 (sangat sesuai). Sebelum perlakuan diberikan, seluruh responden mengisi angket sebagai *pretest*, kemudian kelompok eksperimen mengikuti pembelajaran menggunakan media Canva selama enam kali pertemuan, sedangkan kelompok kontrol mengikuti pembelajaran seperti biasa. Setelah seluruh perlakuan selesai, kedua

kelompok kembali mengisi angket sebagai *posttest*.

Data dianalisis menggunakan bantuan perangkat lunak IBM SPSS Statistics 25. Analisis diawali dengan statistik deskriptif untuk menggambarkan tingkat motivasi belajar siswa. Selanjutnya dilakukan uji normalitas menggunakan Shapiro–Wilk dan uji homogenitas menggunakan Levene's Test pada taraf signifikansi 0,05. Apabila data memenuhi asumsi normalitas dan homogenitas, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan Paired Sample t-test dan Independent Sample t-test. Namun, apabila asumsi tersebut tidak terpenuhi, analisis dilanjutkan menggunakan uji nonparametrik, yaitu Wilcoxon Signed Ranks Test untuk mengetahui perbedaan motivasi belajar sebelum dan sesudah perlakuan dalam setiap kelompok serta Mann–Whitney U Test untuk menguji perbedaan motivasi belajar antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Keputusan pengujian hipotesis ditentukan berdasarkan nilai signifikansi dengan taraf $\alpha = 0,05$, di mana nilai $p < 0,05$ menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan (Sugiyono, 2015).

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan hasil Penelitian yang telah dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri Cibeunteur dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media Canva terhadap motivasi belajar siswa kelas V. Penelitian menggunakan dua kelas sebagai sampel, yaitu kelas VA sebagai kelompok eksperimen (20 siswa) yang memperoleh pembelajaran menggunakan media Canva dan kelas VB sebagai kelompok kontrol (20 siswa) yang mengikuti pembelajaran tanpa media Canva. Pelaksanaan penelitian dilakukan melalui tiga tahap, yaitu pretest, pemberian perlakuan (treatment), dan posttest.

Data penelitian ini diperoleh dari pengisian kuisioner motivasi belajar oleh siswa kelas V SD Negeri Cibeunteur. Berikut dapat dilihat pada tabel dibawah ini mengenai ringkasan data pre-test dan post-test tingkat motivasi belajar siswa kelas V SD Negeri Cibeunteur untuk kelompok eksperimen dan kelompok kontrol menggunakan statistic deskriptif sebagai berikut.

Tabel 1 Deskripsi Motivasi Belajar

	N	Minimum	Maximum	Sum	Mean	Std. Deviation
Pretest Motivasi Belajar Kelompok Eksperimen	20	47	55	1037	51.85	2.300
Posttest Motivasi Belajar Kelompok Eksperimen	20	88	105	1959	97.95	5.216
Pretest Motivasi Belajar Kelompok Kontrol	20	44	59	1060	53.00	3.853
Posttest Motivasi Belajar Kelompok Kontrol	20	42	59	1062	53.10	4.951
Valid N (listwise)	20					

Berdasarkan Tabel di atas, kelompok eksperimen yang terdiri dari 20 siswa mengalami peningkatan motivasi belajar yang signifikan setelah diberikan perlakuan menggunakan media Canva. Nilai rata-rata motivasi belajar meningkat dari 51,85 pada pretest menjadi 97,95 pada posttest, atau meningkat sebesar 46,10 poin. Sebaliknya, kelompok kontrol hanya mengalami peningkatan yang sangat kecil, yaitu dari 53,00 menjadi 53,10, sehingga tidak menunjukkan perubahan yang berarti. Hasil tersebut menunjukkan

bahwa penggunaan media Canva memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar siswa kelas V SD Negeri Cibeunteur.

Tabel 2. Uji Normalitas Shapiro-Wilk

	Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.
Pretest Motivasi Belajar Kelompok Eksperimen	.936	20	.197
Posttest Motivasi Belajar Kelompok Eksperimen	.929	20	.149
Pretest Motivasi Belajar Kelompok Kontrol	.876	20	.015
Posttest Motivasi Belajar Kelompok Kontrol	.870	20	.012

Berdasarkan Tabel di atas data pretest dan posttest pada kelompok eksperimen memiliki nilai signifikansi masing-masing 0,197 dan 0,149 (Sig. > 0,05), sehingga data berdistribusi normal. Sementara itu, kelompok kontrol memperoleh nilai signifikansi 0,015 pada pretest dan 0,012 pada posttest (Sig. < 0,05), sehingga data tidak berdistribusi normal. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa hanya data kelompok eksperimen yang memenuhi asumsi normalitas, sehingga analisis selanjutnya menggunakan uji statistik nonparametrik karena terdapat data yang tidak berdistribusi normal.

1. Teknis analisis data

Data penelitian yang diperoleh melalui angket dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan statistik inferensial dengan bantuan IBM SPSS Statistics 25. Analisis dilakukan untuk menggambarkan karakteristik data serta menguji pengaruh penggunaan media Canva terhadap motivasi belajar siswa. Tahapan analisis meliputi uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis yang disesuaikan dengan karakteristik distribusi data. Hasil analisis digunakan sebagai dasar dalam menarik kesimpulan mengenai pengaruh media Canva terhadap motivasi belajar siswa.

Uji normalitas ini memiliki tujuan yaitu untuk mengetahui data berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas pada penelitian ini menggunakan *Kolmogorov-Smirnov*. Format pengujian dengan membandingkan nilai signifikansi (sig.) dengan derajat kebebasan $\alpha = 0.05$. Jika nilai signifikansi (sig.) > 0.05, maka data dinyatakan normal dan sebaliknya jika nilai signifikansi (sig.) < 0.05, maka data dinyatakan tidak normal (Sugiyono, 2015).

Tabel 3. Hasil Uji Homogenitas

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Nilai Motivasi Belajar	Based on Mean	.377	1	38	.543
	Based on Median	.480	1	38	.493
	Based on Median and with adjusted df	.480	1	37.403	.493
	Based on trimmed mean	.443	1	38	.510

Berdasarkan Tabel di atas, dapat diketahui hasil uji homogenitas pretest dan posttest motivasi belajar antara kelompok eksperimen dan control dengan nilai signifikansi $> \alpha$ 0.05 maka dapat dikatakan semua variable tersebut berasal dari variansi yang sama (homogen).

2. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media Canva terhadap motivasi belajar siswa. Analisis data menggunakan IBM SPSS Statistics 25 dengan uji statistik nonparametrik karena data tidak berdistribusi normal. Pengujian dilakukan menggunakan Wilcoxon Signed Ranks Test dan Mann–Whitney U Test. Hasil pengujian disajikan pada Tabel 4 dan Tabel 5.

Tabel 4. Uji Wicoxom

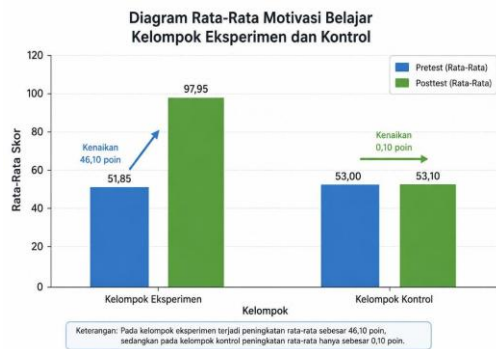
	Posttest Motivasi Belajar Kelompok Eksperimen - Pretest Motivasi Belajar Kelompok Eksperimen	Posttest Motivasi Belajar Kelompok Kontrol - Pretest Motivasi Belajar Kelompok Kontrol
Z	-3.926 ^b	-.529 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000	.597

Berdasarkan hasil uji Wilcoxon, kelompok eksperimen memperoleh nilai signifikansi 0,000 ($< 0,05$), yang menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara nilai pretest dan posttest setelah diberikan perlakuan menggunakan media Canva. Sebaliknya, kelompok kontrol memperoleh nilai signifikansi 0,597 ($> 0,05$), sehingga tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara pretest dan posttest. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media Canva terbukti efektif dan berpengaruh signifikan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V SD Negeri Cibeunteur, sedangkan kelompok yang tidak menggunakan media Canva tidak mengalami peningkatan motivasi belajar yang berarti.

**Tabel 5. Uji Mann Whitney
Test Statistics^a**

	Nilai Motivasi Belajar
Mann-Whitney U	.000
Wilcoxon W	210.000
Z	-5.421
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000
Exact Sig. [2*(1-tailed Sig.)]	.000 ^b

Hasil uji Mann–Whitney U menunjukkan nilai Asymp. Sig. (2-



tailed) sebesar 0,000 ($< 0,05$), yang mengindikasikan adanya perbedaan motivasi belajar yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media Canva memberikan pengaruh positif dan lebih efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V SD Negeri Cibeunteur dibandingkan pembelajaran tanpa menggunakan media Canva.

Untuk lebih jelasnya mengenai perbedaan rata rata pada kelompok eksperimen dan kelompok control dapat dilihat pada gambar 1 dibawah

ini.

**Gambar 1 Diagram Rata-Rata Pretest
Dan Posttest Motivasi Belajar**

Berdasarkan Gambar 1, terlihat adanya perbedaan peningkatan motivasi belajar yang sangat signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Pada kelompok eksperimen, nilai rata-rata motivasi belajar meningkat dari 51,85 pada pretest menjadi 97,95 pada posttest, atau mengalami peningkatan sebesar 46,10 poin setelah diberikan perlakuan menggunakan media Canva. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media Canva mampu meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V SD Negeri Cibeunteur secara efektif. Sementara itu, pada kelompok kontrol, nilai rata-rata pretest sebesar 53,00 hanya meningkat menjadi 53,10 pada posttest, atau sebesar 0,10 poin, sehingga dapat dikatakan bahwa motivasi belajar siswa tidak mengalami perubahan yang berarti. Perbedaan peningkatan antara kedua kelompok menunjukkan bahwa kelompok eksperimen memperoleh hasil yang jauh lebih baik dibandingkan kelompok kontrol.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media Canva memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar siswa kelas V SD Negeri Cibeunteur.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media Canva berpengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa kelas V SD Negeri Cibeunteur. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan rata-rata motivasi belajar pada kelompok eksperimen dari 51,85 pada *pretest* menjadi 97,95 pada *posttest*, sedangkan kelompok kontrol hanya mengalami peningkatan dari 53,00 menjadi 53,10. Hasil uji Wilcoxon Signed Ranks Test pada kelompok eksperimen memperoleh nilai signifikansi 0,000 ($< 0,05$), sedangkan kelompok kontrol memperoleh nilai 0,597 ($> 0,05$). Selain itu, hasil Mann–Whitney U Test menunjukkan nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,000 ($< 0,05$), yang mengindikasikan adanya perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Peningkatan motivasi belajar pada kelompok eksperimen

menunjukkan bahwa media Canva mampu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan bervariasi melalui penggunaan desain, gambar, warna, dan animasi sehingga meningkatkan perhatian serta partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Carera (2024) yang menyatakan bahwa penggunaan media Canva memberikan kontribusi positif terhadap hasil belajar siswa, serta didukung oleh Idawati et al. (2022) yang menjelaskan bahwa Canva memudahkan guru dalam menyusun media pembelajaran yang kreatif dan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Dengan demikian, media Canva dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di sekolah dasar.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan data penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media canva terhadap motivasi belajar siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri Cibeunteur. Hal tersebut dibuktikan dengan Hasil uji *Wilcoxon Signed Ranks Test*

diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000 pada kelompok eksperimen, yang berarti terdapat perbedaan signifikan antara pretest dan posttest setelah penggunaan media Canva. Sedangkan pada kelompok kontrol diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,597 yang menunjukkan tidak terdapat perbedaan signifikan. Kemudian berdasarkan hasil uji *Mann-Whitney U* diperoleh nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,000 < 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media Canva terhadap motivasi belajar siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri Cibeunteur.

DAFTAR PUSTAKA

- Abd.mukramin. (2017). *Pengaruh Teknologi Komunikasi terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas X di SMK Handayani Kota Makassar*. 1–56.
- Anshori, S. (2018). Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Sebagai Media Pembelajaran. *Civic-Culture: Jurnal Ilmu Pendidikan PKn Dan Sosial Budaya*, 2(1), 88–100.
- Budiman, H. (2017). Peran Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Pendidikan. *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 8(1), 31. <https://doi.org/10.24042/atjpi.v8i1.2095>
- Carera, F. (2024). *Pengaruh Media Pembelajaran Berbantuan Aplikasi Canva terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD PAB 23 Patumbak*. 06(03), 16695–16706.
- Elfi Husda, N., & Wangdra, Y. (2016). *Pengantar Teknologi Informasi*.
- Firdaus, F., Zulhajji, Z., A Karim, S., Yusuf Mappeasse, M., & Imran, A. (2023). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Komputer Bagi Guru SD Di Kecamatan Salomekko Kabupaten Bone. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 23–28. <https://doi.org/10.59562/abdima.s.v1i1.298>
- Idawati, Maisarah, Muhammad, Meliza, Arita, A., Amiruddin, & Salfiyadi, T. (2022). Pemanfaatan Canva Sebagai Media Pembelajaran Sains Jenjang SD. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(4), 745–751.

- <https://core.ac.uk/download/pdf/322599509.pdf>
- Lubis, D. P. T., & Simbolon, N. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Canva Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Tema 1 Subtema 1 Siswa Kelas V Sd Negeri 028227. *Jurnal Handayani*, 14(1), 123. <https://doi.org/10.24114/jh.v14i1.45515>
- Mulyosari, E. T., Havifah, B., & Khosiyono, C. (2023). *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Dalam Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar*. 5(6), 2395–2405.
- Nur Laillni Roma, Irmawati Thahir, & Akram. (2023). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Canva Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sebagai Media Pembelajaran IPA. *COMPASS: Journal of Education and Counselling*, 1(2), 181–186. <https://doi.org/10.58738/compass.v1i2.301>
- Ramadhan, G. M. (2021). Pengaruh penggunaan multimedia (powerpoint) terhadap peningkatan motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Journal of Elementary Education*, 04(01), 16–22.
- Rusmiati, M. N., Deti, S., Sukmana, S. F., Dewi, D. A., & Furnamasari, Y. F. (2021). Penerapan Teknologi Informasi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran PKn di Sekolah Dasar. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 4(3), 150–157. <https://doi.org/10.31004/aulad.v4i3.180> 16–21. <https://doi.org/10.33084/tunas.v6i1.2071>
- Sari, L. S., & Fatonah, S. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(1), 1699–1703.
- Subarjah, H. (2016). Hubungan antara Kebugaran Jasmani dan Motivasi Belajar dengan Prestasi Belajar Mahasiswa. *Hubungan Antara*

*Kebugaran Jasmani Dan
Motivasi Belajar Dengan Prestasi
Belajar Mahasiswa, 9(1), 117–
130.*

<http://www.journals.mindamas.com/index.php/sosiohumanika/article/view/660>

Utomo, J., & Purwaningsih. (2022).
Pembelajaran Berbasis Komputer
Model Tutorial di Sekolah Dasar.
*Pengembangan Pendidikan Dan
Pembelajaran Sekolah Dasar,*
1(1), 25–32.
<https://ojs.fkip.umada.ac.id/index.php/pendekar>

Wardani, I. K. (2022). *Pengaruh
Permainan Olahraga Tradisional
Terhadap Motivasi Belajar Dalam.*
6(2), 2477–2480.

Wijaya, A. L. (2016). Pengaruh
Penggunaan Teknologi Informasi
Terhadap Prestasi Akademik
Mahasiswa. *Journal of Accounting
and Business Education, 1(2).*
<https://doi.org/10.26675/jabe.v1i2.6016>