

Pengaruh Penggunaan Media *Game Card* Edukatif Berbasis Canva Dalam Pembelajaran IPA Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV SDN 15 Mataram

Nurhalifah¹, Muhammad Nizaar², Zulkarnain³, Sintayana Muhardini⁴, Baiq Desi Milandari⁵

¹²³⁴⁵Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Mataram,
nurhalifahh862@gmail.com

Keywords:

Educational Game Card
Media,
Canva,
Learning Interest,
Science,
Elementary School

Abstract: This study aimed to determine the effect of using Canva-based educational game card media in science learning on improving the learning interest of fourth-grade students at SDN 15 Mataram. This study employed a quantitative approach using a quasi-experimental design with a nonequivalent control group design. The population consisted of all fourth-grade students at SDN 15 Mataram, totaling 50 students, with Class IV A (28 students) serving as the experimental group that used Canva-based educational game card media and Class IV B (22 students) serving as the control group that received conventional instruction. Data were collected through a learning interest questionnaire and documentation and were analyzed using normality, homogeneity, and independent samples *t*-tests. The results indicated that the use of Canva-based educational game card media had a significant effect on students' learning interest, as evidenced by a significance value (Sig. 2-tailed) of less than 0.05, indicating that the alternative hypothesis (*H_a*) was accepted and the null hypothesis (*H₀*) was rejected. Therefore, Canva-based educational game card media is effective in improving the learning interest of fourth-grade students in science learning at SDN 15 Mataram.

Kata Kunci:

Media Game Card,
Canva,
Minat Belajar,
IPA,
Sekolah Dasar

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *game card* edukatif berbasis Canva dalam pembelajaran IPA terhadap peningkatan minat belajar siswa kelas IV SDN 15 Mataram. Latar belakang penelitian ini didasarkan pada rendahnya minat belajar siswa dalam pembelajaran IPA yang ditandai dengan kurangnya perhatian, partisipasi, dan antusiasme siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang menarik dan inovatif untuk meningkatkan minat belajar siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen semu (*quasi experimental design*) dengan desain *nonequivalent control group design*. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas IV SDN 15 Mataram yang berjumlah 50 siswa, dengan kelas IV A 28 siswa sebagai kelas eksperimen yang menggunakan media *game card* edukatif berbasis Canva dan kelas IV B 22 siswa sebagai kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional. Teknik pengumpulan data menggunakan angket minat belajar serta dokumentasi. Data dianalisis melalui uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis menggunakan uji *t*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media *game card* edukatif berbasis Canva terhadap minat belajar siswa. Hal ini ditunjukkan oleh nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) < 0,05 sehingga *H_a* diterima dan *H₀* ditolak. Dengan demikian, media *game card* edukatif berbasis Canva efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas IV pada pembelajaran IPA di SDN 15 Mataram.

Article History:

Received: 01-07-2026

Online : 30-08-2026



This is an open access article under the [CC-BY-SA](#) license



----- ◆ -----

A. LATAR BELAKANG

Pendidikan memiliki peran penting dalam mengembangkan potensi peserta didik melalui proses pembelajaran yang berkualitas. Salah satu faktor yang memengaruhi keberhasilan pembelajaran adalah minat belajar siswa. Namun, pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di sekolah dasar, minat belajar siswa masih tergolong rendah karena materi dianggap sulit, pembelajaran masih didominasi metode ceramah, dan penggunaan media pembelajaran kurang bervariasi. Kondisi tersebut menyebabkan siswa kurang aktif, kurang antusias, serta mudah merasa bosan selama mengikuti pembelajaran (Kinaya, dkk., 2024: 94)

Sejalan dengan implementasi Kurikulum Merdeka, guru dituntut memanfaatkan media pembelajaran yang inovatif untuk menciptakan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan. Salah satu media yang dapat digunakan adalah Game Card Edukatif berbasis Canva. Media ini menyajikan gambar dan aktivitas permainan yang menarik sehingga mampu melibatkan siswa secara aktif dalam memahami materi IPA, khususnya materi klasifikasi hewan. Selain itu, Canva memudahkan guru dalam mendesain media pembelajaran yang menarik sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar (Nurhasanah & Sobandi, 2016: 135)

Hasil observasi di SDN 15 Mataram menunjukkan bahwa minat belajar siswa pada mata pelajaran IPA masih rendah. Dari 20 siswa yang diamati, sebanyak 12 siswa menunjukkan minat belajar yang rendah akibat pembelajaran yang monoton dan minim penggunaan media pembelajaran. Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan Game Card Edukatif berbasis Canva terhadap peningkatan minat belajar siswa kelas IV SDN 15 Mataram.

B. METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen semu (quasi experimental design) menggunakan desain Nonequivalent Control Group Design. Penelitian dilaksanakan di SDN 15 Mataram dengan populasi seluruh siswa kelas IV yang berjumlah 50 siswa. Sampel penelitian terdiri atas kelas IV A sebanyak 28 siswa sebagai kelas eksperimen yang diberikan perlakuan menggunakan media Game Card Edukatif berbasis Canva dan kelas IV B sebanyak 22 siswa sebagai kelas kontrol yang mengikuti pembelajaran secara konvensional.

Teknik pengumpulan data dilakukan menggunakan angket minat belajar dan dokumentasi. Sebelum digunakan, instrumen penelitian telah melalui uji validitas dan uji reliabilitas. Data yang diperoleh dianalisis secara kuantitatif melalui uji normalitas dan uji homogenitas sebagai uji prasyarat, kemudian dilanjutkan dengan uji hipotesis menggunakan Independent Samples t-Test dengan bantuan program IBM SPSS Statistics untuk mengetahui pengaruh penggunaan media Game Card Edukatif berbasis Canva terhadap minat belajar siswa.

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{S_1^2}{n_1} + \frac{S_2^2}{n_2}}} \quad (1)$$

Keterangan:

$\bar{X}_1$ = Rata-rata kelompok eksperimen

$\bar{X}_2$ = Rata-rata kelompok kontrol

S_1^2 = Varians kelompok eksperimen

S_2^2 = Varians kelompok kontrol

n_1 = Jumlah sampel kelompok eksperimen

n_2 = Jumlah sampel kelompok kontrol

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media Game Card Edukatif berbasis Canva terhadap minat belajar siswa kelas IV SDN 15 Mataram pada pembelajaran IPA. Data minat belajar diperoleh melalui angket yang diberikan kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum (pretest) dan sesudah (posttest) pembelajaran. Hasil analisis menunjukkan adanya peningkatan rata-rata minat belajar pada kedua kelas, namun peningkatan pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol.

Tabel 1. Rata-rata Nilai Minat Belajar Siswa

No	Kelas	Pretest	Posttest	Peningkatan
1	Eksperimen	66	90	24
2	Kontrol	63	68	5

Sebelum dilakukan pengujian hipotesis, data terlebih dahulu diuji menggunakan uji normalitas dan uji homogenitas. Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa data berdistribusi normal karena nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, sedangkan hasil uji homogenitas memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,414 ($>0,05$), sehingga data berasal dari varians yang homogen. Dengan demikian, data memenuhi syarat untuk dilakukan uji hipotesis menggunakan Independent Samples *t*-Test.

Tabel 2. Hasil Uji Independent Samples *t*-Test

1	Uji Hipotesis	Sig.(2-Tailed)	Keputusan
2	Independent Samples <i>t</i> -Test	0,000	Ha diterima

Berdasarkan Tabel 2, hasil uji Independent Samples *t*-Test menunjukkan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000 ($<0,05$). Hasil tersebut menunjukkan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak. Dengan demikian, penggunaan media Game Card Edukatif berbasis Canva berpengaruh signifikan terhadap minat belajar siswa kelas IV SDN 15 Mataram.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *Game Card* edukatif berbasis Canva memberikan pengaruh yang signifikan terhadap minat belajar siswa kelas IV SDN 15 Mataram. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan rata-rata minat belajar pada kelas eksperimen dari 66 menjadi 90, sedangkan pada kelas kontrol hanya meningkat dari 63 menjadi 68. Selain itu, hasil

uji Independent Samples t-Test menunjukkan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000 ($<0,05$), sehingga hipotesis alternatif (H_a) diterima. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media *Game Card* edukatif berbasis Canva lebih efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa dibandingkan pembelajaran konvensional.

Peningkatan minat belajar siswa pada kelas eksperimen dipengaruhi oleh karakteristik media *Game Card* edukatif berbasis Canva yang menyajikan materi dalam bentuk visual yang menarik serta dikombinasikan dengan aktivitas permainan. Pembelajaran tidak lagi berpusat pada guru, tetapi memberikan kesempatan kepada siswa untuk berdiskusi, bekerja sama, dan berpartisipasi aktif dalam menyelesaikan permainan. Kondisi tersebut membuat siswa lebih fokus, antusias, serta lebih mudah memahami materi klasifikasi hewan berdasarkan habitatnya.

Temuan penelitian ini sejalan dengan pendapat (Yulianti & Minsih, 2022: 50) yang menyatakan bahwa media pembelajaran berfungsi menarik perhatian siswa, memperjelas penyampaian materi, dan meningkatkan interaksi selama proses pembelajaran. Selain itu, (Nazirun, dkk., 2019: 26) menjelaskan bahwa minat belajar ditandai oleh adanya perhatian, rasa senang, ketertarikan, dan keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Penggunaan media *Game Card* edukatif berbasis Canva mampu memenuhi indikator-indikator tersebut sehingga minat belajar siswa meningkat setelah diberikan perlakuan.

Hasil penelitian ini juga didukung oleh penelitian (Collins, dkk., 2021: 186) yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis Canva memberikan pengaruh positif terhadap minat belajar siswa. Penelitian Indriani (2024) juga menunjukkan bahwa Canva dapat meningkatkan ketertarikan dan partisipasi siswa karena menyajikan materi secara visual dan interaktif. Dengan demikian, hasil penelitian ini memperkuat temuan penelitian sebelumnya bahwa media pembelajaran yang inovatif mampu menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik dan meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, media *Game Card* edukatif berbasis Canva dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran IPA di sekolah dasar. Penggunaan media ini tidak hanya membantu guru menyampaikan materi secara lebih menarik, tetapi juga mendorong siswa untuk lebih aktif, termotivasi, dan terlibat dalam proses pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara lebih optimal.



Gambar 1. media game card edukatif berbasis canva

D. SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan media *game card* edukatif berbasis Canva berpengaruh signifikan terhadap minat belajar siswa kelas IV SDN 15 Mataram pada mata pelajaran IPA. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan rata-rata nilai minat belajar pada kelas

eksperimen dari 66 menjadi 90 serta hasil uji Independent Sample t-Test yang memperoleh nilai Sig. (2-tailed) = 0,000 < 0,05. Media *game card* edukatif berbasis Canva mampu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan meningkatkan partisipasi aktif siswa sehingga efektif digunakan sebagai alternatif media pembelajaran IPA.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, guru disarankan memanfaatkan media *game card* edukatif berbasis Canva sebagai salah satu media pembelajaran inovatif untuk meningkatkan minat belajar siswa. Penelitian selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan penelitian dengan melibatkan jumlah sampel yang lebih besar, variabel yang lebih beragam, atau jenjang pendidikan yang berbeda sehingga diperoleh hasil yang lebih komprehensif.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan puji syukur kepada Allah Swt. atas terselesaikannya penelitian ini. Penulis menyampaikan terima kasih kepada Universitas Muhammadiyah Mataram yang telah memberikan kesempatan untuk melaksanakan penelitian. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada Sekolah SDN 15 Mataram, guru kelas IV, dan seluruh siswa yang telah berpartisipasi dalam penelitian ini. Penulis juga menyampaikan penghargaan dan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada dosen pembimbing, Bapak Muhammad Nizaar dan bapak Zulkarnain atas bimbingan, arahan, motivasi, serta masukan yang sangat berarti selama proses penyusunan penelitian hingga artikel ini dapat diselesaikan.

REFERENSI

- Ai Tuti Kusmiati, Shinta Purnamasari, & Andinisa Rahmaniari. (2024). Analisis Pengaruh Penerapan Game dalam Pembelajaran IPA. *Jurnal Pendidikan Mipa*, 14(2), 498–510. <https://doi.org/10.37630/jpm.v14i2.1595>
- Amalia, M., Pratama, M. V., Pratiwi, N. A., & Fujiarti, A. (2024). Pengaruh Media Interaktif Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Kelas 4 SD. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 4(01), 39–47. <https://doi.org/10.57008/jjp.v4i01.689>
- AP, N. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Permainan Kartu Kuartet Terhadap Minat Belajar Ips Siswa Sekolah Dasar. *SOCIAL: Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 1(3), 196–204. <https://doi.org/10.51878/social.v1i3.932>
- Hikmah, N., Haliq, M. I., & Kamasari, E. (2022). Pengaruh Minat Belajar Dan Teman Sebaya Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 6(1), 1248–1254. <https://doi.org/10.33487/edumaspul.v6i1.3470>
- Kinaya, A., Ari Suriani, & Sahrun Nisa. (2024). Pengaruh Media Interaktif Animasi Terhadap Minat Belajar Pada Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Journal of Practice Learning and Educational Development*, 4(2), 88–94. <https://doi.org/10.58737/jpled.v4i2.281>
- Mega Amalia, Muhamad virgi pratama, Niken Ayu Pratiwi, A. F. (2024). *Pengaruh Media Interaktif Terhadap Minat Belajar Siswa*. 4(01), 39–47.
- Nazirun, N., Gazali, N., Fikri, M., Penjaskesrek, J., & Riau, U. I. (2019). *Minat siswa terhadap pembelajaran pendidikan jasmani di smp ylpi pekanbaru*. 6(2).
- Nurhasanah, S., & Sobandi, A. (2016). *Minat belajar sebagai determinan hasil belajar siswa*. 1(1), 128–135.
- Nurul Ramadani¹, dkk. (2023). 4676-13094-2-Pb. *Journal of Student Development Information System (JoSDIS)*, 3(Analisis Minat Belajar Siswa Pembelajaran IPA Kelas 4 di Sekolah Dasar), 1–16.
- Putri, V., Sari, M., Muhammadiyah, U., & Utara, S. (n.d.). *Pengaruh Media Gambar Interaktif*

- terhadap Minat Belajar Siswa pada Pembelajaran IPA di Kelas IV SD.* 5(4), 4269–4276.
- Widiyanto, M. R., Terapan, F. I., Telkom, U., Roedavan, R., Terapan, F. I., Telkom, U., Kurniawan, A. P., Terapan, F. I., Telkom, U., & Learning, B. (2023). *Perancangan Mekanisme Aplikasi Game Virtual Learning Mengenal Jenis Hewan Untuk Siswa Sekolah Dasar Negeri Pelita Karya 2* *Designing Mechanism Game Virtual Learning Application To Know Animals For Pelita Karya 2 Elementary School Students.* 9(3), 1455–1458.
- Yulianti, D., & Minsih, M. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Pak Alam Berbasis Game Edukatif IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 5086–5096. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.3030>
- Collins, S. P., Storrow, A., Liu, D., Jenkins, C. A., Miller, K. F., Kampe, C., & Butler, J. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Canva Terhadap Minat Belajar IPAS Siswa Kelas V SDN 04 Bengkayang. 11, 167–186.
- Indriani, Chindy (2024). *Pengaruh Penggunaan Aplikasi Canva Dalam Media Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar.* 4(2014), 330–339.