

Penerapan Media Pembelajaran Digital Berbasis Canva untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SMP Al-Hikam Burneh Bangkalan

Salman Alfarisi Latif¹, Siti Rifa'atul Maulani Rizkia², Febrianti Wulandari³, Yuliyati Ningsih, Maulid Taembo⁴

^{1,2,3,4}Universitas Trunojoyo Madura, Bangkalan, Indonesia

Article Info

Article history:

Received 20-12-2025

Accepted 30-12-2025

Published 31-12-2025

Keywords:

Canva

Learning Motivation

Digital Media

Visual Learning

Pesantren Education

ABSTRACT

This study aims to provide an in-depth description of the implementation of Canva-based digital learning media and its influence on students' learning motivation at SMP Al-Hikam Burneh Bangkalan. The study is grounded in the issue of low student motivation, which is often associated with the predominance of conventional teaching methods and limited use of digital media in the pesantren school environment. Employing a qualitative approach through observation, interviews, and documentation, the research explores how Canva is integrated into classroom learning and how it affects students' behavioral and motivational responses. The findings reveal that Canva significantly enhances students' attention, active participation, and conceptual understanding through visually engaging and interactive learning materials. Although students are prohibited from using personal digital devices due to pesantren regulations, the use of Canva via a projector remains effective and adheres to institutional guidelines. Moreover, Canva helps teachers present abstract and complex concepts in clearer and more accessible visual formats. Overall, all participating classes demonstrated substantial improvement in learning motivation, with more than 80% of students categorized as having high motivation. These findings indicate that Canva is an innovative, adaptive, and highly relevant learning medium capable of improving instructional quality and supporting the learning needs of 21st-century students within the unique context of pesantren-based education.

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



*Corresponding Author:

Salman Alfarisi Latif

Program studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Trunojoyo Madura, Indonesia

Email: salmanalfarisilatif31@gmail.com

PENDAHULUAN

Pada era transformasi digital yang berkembang pesat, dunia pendidikan menghadapi tuntutan untuk menyesuaikan diri dengan perubahan pola belajar peserta didik yang semakin bergantung pada teknologi. Siswa generasi saat ini tumbuh dalam lingkungan yang sarat dengan media digital, sehingga mereka cenderung memiliki preferensi belajar yang lebih visual, cepat, interaktif, dan terhubung secara virtual (Gunawan et al., 2024).

Kondisi ini menyebabkan metode pembelajaran tradisional yang bersifat satu arah dianggap kurang relevan dan kurang mampu menjawab kebutuhan belajar siswa abad ke-21. Sejalan dengan hal tersebut, Kurikulum Merdeka di Indonesia menekankan pentingnya pembelajaran yang bermakna, kontekstual, serta melibatkan kreativitas dan kemandirian peserta didik. Fokus pada pengembangan kompetensi seperti literasi digital, pemecahan masalah, dan kemampuan berpikir kritis menjadikan integrasi media pembelajaran berbasis teknologi semakin penting (Cynthia & Sihotang, 2023). Percepatan adopsi teknologi selama pandemi COVID-19 semakin mengukuhkan bahwa digitalisasi pendidikan bukan lagi sekadar pilihan, melainkan fondasi penting bagi keberlangsungan dan peningkatan mutu pembelajaran di berbagai jenjang.

Media pembelajaran digital kini telah menjadi komponen kunci dalam menciptakan pembelajaran yang menarik, efektif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik abad ke-21. Integrasi teknologi tidak lagi hanya berperan sebagai pelengkap, melainkan telah berubah menjadi kebutuhan utama dalam mendukung pembelajaran modern yang fleksibel dan adaptif. Pemanfaatan media digital mampu meningkatkan perhatian dan fokus belajar siswa melalui penyajian informasi dalam tampilan visual yang variatif dan kontekstual (Adhwa *et al.*, 2025). Selain itu, kemudahan akses dan penggunaan platform digital yang intuitif memungkinkan guru merancang materi tanpa memerlukan keahlian desain yang kompleks. Hal ini semakin menegaskan bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran merupakan suatu keharusan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran secara menyeluruh.

Studi empiris menunjukkan bahwa media pembelajaran digital berpengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa. Misalnya, penelitian oleh Universitas Negeri Padang menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran digital dapat meningkatkan motivasi belajar siswa serta mendukung kemampuan berpikir kritis, kreatif, kerjasama, dan komunikasi (Rusdi *et al.*, 2025). Temuan ini memperlihatkan bahwa media digital bukan hanya meningkatkan ketertarikan siswa, tetapi juga memberikan ruang bagi berkembangnya kompetensi abad 21 yang sangat dibutuhkan dalam pembelajaran modern. Di samping itu, penelitian oleh Universitas Pejuang Republik Indonesia terhadap siswa sekolah menengah menemukan bahwa media digital interaktif memiliki pengaruh signifikan terhadap motivasi belajar, dengan kontribusi variabel media terhadap motivasi cukup besar (Mustari *et al.*, 2025). Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa semakin tinggi keterlibatan siswa terhadap media digital yang digunakan dalam pembelajaran, semakin besar pula dorongan internal mereka untuk terlibat secara aktif dalam proses belajar.

Secara teoretis, pengintegrasian media digital dalam pembelajaran sejalan dengan prinsip *Self-Determination Theory* (SDT) yang menekankan pentingnya pemenuhan kebutuhan psikologis dasar yaitu otonomi (*autonomy*), kompetensi (*competence*), dan keterhubungan (*relatedness*) untuk mendorong motivasi intrinsik (Ryan & Deci, 2020). Media digital yang interaktif dan partisipatif, seperti Canva, dapat memfasilitasi rasa otonomi dengan memberi siswa kebebasan bereksplorasi, meningkatkan rasa kompetensi melalui penyelesaian tugas kreatif, serta memperkuat keterhubungan melalui kolaborasi. Teori ini memperkuat argumen bahwa desain pembelajaran yang memanfaatkan media digital bukan hanya sekadar alat bantu, melainkan pendekatan yang dapat memenuhi kebutuhan psikologis pembelajaran siswa generasi digital.

Pada tingkat pendidikan menengah pertama, motivasi belajar siswa menjadi salah satu faktor penting yang menentukan keberhasilan belajar (Fernando *et al.*, 2024). Namun, kenyataannya masih banyak siswa yang menunjukkan motivasi rendah, terutama ketika proses pembelajaran masih bergantung pada metode konvensional. Rendahnya motivasi ini tercermin dari kurangnya partisipasi siswa, minimnya ketertarikan terhadap materi, serta

rendahnya disiplin dalam menyelesaikan tugas. Fenomena ini semakin terlihat pada era digital, ketika siswa lebih terbiasa menerima informasi secara cepat dan visual melalui media sosial serta platform streaming, sehingga metode konvensional sering dianggap kurang menarik. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Khasanah *et al.*, (2024) penggunaan media pembelajaran berbasis visual dan interaktif, seperti Canva, memungkinkan guru untuk mendesain materi ajar dengan tampilan menarik, kreatif, dan mudah dipahami oleh siswa sehingga dapat membantu meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini menegaskan bahwa media pembelajaran yang inovatif berpotensi mengatasi kejenuhan siswa terhadap pola pembelajaran yang monoton.

Motivasi belajar merupakan faktor kunci dalam keberhasilan siswa, karena siswa yang termotivasi cenderung lebih aktif berpartisipasi, memiliki perhatian lebih baik terhadap materi, serta lebih rajin dalam menyelesaikan tugas. Namun, dalam praktik pembelajaran di beberapa sekolah, seperti penelitian yang dilakukan oleh Sari (2024) SMP Labschool UNESA 1 ditemukan bahwa metode konvensional (buku teks, ceramah, dll.) kurang mampu menjaga motivasi siswa, terutama di era di mana siswa lebih akrab dengan media digital. Hasil observasi yang dilakukan di SMP Al-Hikam Burneh juga menunjukkan bahwa guru lebih sering menggunakan metode konvensional dan penggunaan media pembelajaran digital yang terbatas. Kondisi ini menyebabkan rendahnya antusiasme siswa dalam kegiatan pembelajaran, khususnya pada materi yang membutuhkan pemahaman konsep yang kompleks. Selain itu, kurangnya inovasi media pembelajaran dapat berdampak pada minimnya interaksi dua arah antara guru dan siswa..

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMP Al-Hikam Burneh, teridentifikasi bahwa salah satu permasalahan utama dalam pembelajaran adalah minimnya inovasi media yang digunakan selama proses belajar mengajar. Guru menjelaskan bahwa sebagian besar siswa masih mengalami hambatan ketika mempelajari materi yang bersifat abstrak, misalnya struktur sebuah teks, kaidah kebahasaan, serta tahap-tahap dalam penyusunan suatu teks. Materi tersebut memerlukan kemampuan berpikir konseptual, tetapi siswa belum terbiasa mengolah informasi yang tidak tampil secara konkret. Selain itu, guru juga mengemukakan bahwa perhatian dan konsentrasi siswa di dalam kelas seringkali menurun karena pembelajaran cenderung bersifat monoton dan kurang memicu minat belajar. Kondisi ini diperparah oleh kecenderungan gaya belajar siswa yang dominan visual, sehingga mereka membutuhkan model, contoh tampilan, maupun ilustrasi nyata untuk memahami materi secara utuh. Apabila pembelajaran hanya disampaikan secara verbal, sebagian besar siswa merasa kesulitan menghubungkan konsep abstrak dengan penerapannya dalam konteks yang konkret. Dengan demikian, dapat dipahami bahwa masalah utama yang dihadapi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SMP Al-Hikam Burneh berkaitan dengan keterbatasan media yang mampu mengakomodasi kebutuhan gaya belajar siswa. Kekurangan tersebut berdampak pada rendahnya pemahaman siswa terhadap materi inti, sekaligus mengurangi efektivitas proses pembelajaran di kelas.

Penting bagi satuan pendidikan termasuk SMP Al-Hikam Burneh Bangkalan untuk mengeksplorasi dan menerapkan media pembelajaran digital berbasis Canva. Dengan demikian, diharapkan motivasi belajar siswa meningkat, yang selanjutnya dapat berdampak positif pada hasil belajar dan partisipasi siswa. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat menjadi rujukan bagi guru dalam mengembangkan media pembelajaran modern yang tidak hanya menarik, tetapi juga relevan dengan kebutuhan dan karakteristik siswa masa kini. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi guru dan sekolah dalam mengembangkan media pembelajaran yang lebih kreatif, adaptif, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik pada era digital. Pada akhirnya, penerapan media berbasis

Canva diharapkan mampu menjadi salah satu langkah strategis dalam meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif, yaitu pendekatan penelitian yang bertujuan memahami fenomena secara holistik dalam konteks yang alami. Menurut Sugiyono (2019), metode kualitatif digunakan untuk menelaah kondisi objek yang apa adanya, tanpa adanya manipulasi variabel oleh peneliti. Pendekatan ini menekankan pada makna, pemahaman, dan proses yang terjadi selama penelitian berlangsung. Karena itu, metode ini tepat digunakan untuk menggambarkan secara mendalam bagaimana media pembelajaran digital berbasis Canva diterapkan di SMP Al-Hikam Burneh Bangkalan serta bagaimana pengaruhnya terhadap motivasi belajar siswa.

Dalam penelitian kualitatif, peneliti berperan sebagai instrumen utama yang merancang, mengumpulkan, menganalisis, dan menafsirkan data (Sugiyono, 2019). Kehadiran peneliti di lapangan sangat penting agar dapat memahami situasi pembelajaran secara langsung. Penelitian ini dilakukan melalui tiga tahapan utama sebagaimana dijelaskan Sugiyono (2019), yaitu, (1) pra-lapangan, (2) pekerjaan lapangan, dan (3) analisis data. Pada tahap pra-lapangan, peneliti melakukan studi pendahuluan mengenai penggunaan media digital dalam pembelajaran, menentukan fokus penelitian, serta mengurus perizinan kepada pihak sekolah. Tahap ini penting untuk memastikan bahwa objek penelitian, yaitu penggunaan Canva sebagai media pembelajaran, benar-benar relevan dengan masalah dan tujuan penelitian. Tahap berikutnya adalah pekerjaan lapangan, yaitu tahap inti dalam penelitian kualitatif. Pada tahap ini, peneliti melakukan pengumpulan data dengan teknik observasi sebagai teknik utama. Observasi dilakukan untuk mengamati secara langsung proses pembelajaran yang memanfaatkan media Canva. Menurut Sugiyono (2019), observasi dalam penelitian kualitatif digunakan untuk menangkap realitas secara langsung melalui pengamatan sistematis terhadap aktivitas yang berlangsung. Observasi ini mencakup cara guru menyajikan materi melalui Canva, keterlibatan siswa selama pembelajaran, serta perubahan motivasi belajar yang tampak melalui perilaku aktif, perhatian, dan antusiasme siswa. Selain observasi, peneliti juga melakukan wawancara dengan guru mata pelajaran dan beberapa siswa untuk memperoleh informasi tambahan terkait efektivitas penggunaan Canva. Wawancara ini bersifat terbuka sesuai dengan karakteristik penelitian kualitatif yang memungkinkan peneliti menggali data mendalam berdasarkan pengalaman langsung informan. Peneliti juga mengumpulkan dokumentasi berupa foto pembelajaran, hasil pekerjaan siswa, dan catatan guru sebagai data pendukung. Tahap ketiga adalah analisis data, yang dilakukan secara berkelanjutan sejak data mulai dikumpulkan hingga penelitian selesai. Mengacu pada langkah analisis data menurut Sugiyono (2019), proses ini meliputi, Reduksi data, yaitu memilih, memfokuskan, menyederhanakan, dan mengorganisasi data yang relevan dengan tujuan penelitian, Penyajian data, yaitu menyusun data dalam bentuk narasi sehingga dapat dibaca dan dipahami dengan mudah, Penarikan kesimpulan, yaitu proses menafsirkan makna data untuk mengetahui bagaimana media Canva memengaruhi motivasi belajar siswa.

Melalui pendekatan kualitatif dengan teknik observasi sebagai alat utama pengumpulan data, penelitian ini mampu menggambarkan secara menyeluruh penerapan media pembelajaran digital berbasis Canva dan dampaknya terhadap motivasi belajar siswa. Proses ini tidak hanya memberikan gambaran mengenai efektivitas media, tetapi juga memahami dinamika yang terjadi dalam proses pembelajaran di kelas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan peningkatan motivasi belajar di SMP Al-Hikam Burneh telah terlaksana sesuai dengan rencana yang telah dirumuskan oleh tim pengabdian. Kegiatan ini melibatkan beberapa siswa kelas 8 di 3 kelas dan siswa kelas 7 di 1 kelas. Sebelum ke tahap praktik lapangan, dilakukan tahap pra lapangan dengan studi pendahuluan dan perizinan ke SMP Al-Hikam Burneh. Kegiatan pengabdian ini dilakukan dengan tujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran berbasis Canva, meskipun siswa tidak diperbolehkan membawa perangkat elektronik pribadi karena status mereka sebagai santri. Hal tersebut merupakan salah satu faktor yang berpengaruh yang melatarbelakangi kegiatan ini untuk lebih meningkatkan motivasi siswa kelas 8 SMP Al-Hikam Burneh. Oleh karena itu, tahap praktik lapangan dirancang secara adaptif melalui beberapa tahap pelaksanaan. Tahap yang pertama, tim pengabdian menyusun media pembelajaran berbasis canva dengan membuat *slide* presentasi dengan menambahkan elemen-elemen infografis yang menarik. Tahap yang kedua, tim pengabdian melakukan presentasi visual dan penyampaian materi di kelas dengan menampilkan *slide* Canva melalui LCD proyektor agar memicu perhatian siswa sehingga pembelajaran lebih interaktif meski siswa tidak menggunakan perangkat digital pribadi. Tahap yang ketiga, tim pengabdian melakukan kegiatan diskusi dengan siswa dan memberi penugasan. Tahap yang keempat, tim pengabdian melakukan refleksi dan evaluasi dengan melihat keaktifan siswa, hasil karya siswa, pemahaman materi siswa, dan antusiasme siswa selama proses pembelajaran yang akan digunakan untuk mengukur keberhasilan kegiatan.



Gambar 1. Penggunaan Canva di kelas 8D

Indikator keberhasilan yang digunakan dalam kegiatan ini dirancang dengan mengacu pada teori motivasi belajar yang relevan, sehingga dapat mengukur sejauh mana upaya pembelajaran yang diterapkan mampu meningkatkan minat dan semangat belajar siswa. Selain itu, indikator tersebut disusun dengan mempertimbangkan karakteristik dan kondisi khusus dari lingkungan sekolah pesantren, seperti aturan yang membatasi penggunaan perangkat elektronik dan pola pembelajaran yang sesuai dengan nilai-nilai pesantren. Pendekatan ini memastikan bahwa evaluasi keberhasilan tidak hanya bersifat akademis, tetapi juga kontekstual secara kultural dan organisatoris, sehingga hasilnya lebih akurat dan bermakna dalam konteks pendidikan pesantren.

Indikator motivasi belajar terdapat beberapa aspek seperti peningkatan atensi yang ditunjukkan saat siswa lebih fokus saat materi disajikan melalui Canva. Selain itu, terdapat keterlibatan aktif siswa yang terlihat dari banyaknya siswa yang mengangkat tangan, mengajukan pertanyaan, dan merespon guru secara antusias, serta siswa mengalami pemahaman materi yang meningkat, sehingga mereka mampu mengulang kembali inti materi yang disampaikan melalui infografis. Berdasarkan segi kesesuaian dengan aturan sekolah pesantren, penggunaan media pembelajaran ini tetap dapat diterapkan tanpa

melanggar larangan membawa gawai. Siswa tetap memperoleh pengalaman pembelajaran berbasis visual digital secara tidak langsung, sehingga proses belajar tetap berjalan efektif tanpa menimbulkan kendala disiplin terkait penggunaan teknologi. Kemudian, dari segi efektivitas Canva sebagai media pembelajaran dilihat dari penyajian materi yang menarik bagi siswa. Mereka mengungkapkan bahwa materi yang diajarkan lebih mudah dipahami sehingga tim pengabdian terbantu dalam menjelaskan konsep yang sulit.



Gambar 2. Penggunaan Canva di kelas 8E

Penerapan media pembelajaran berbasis Canva di empat kelas di SMP Al-Hikam Burneh secara konsisten menunjukkan peningkatan motivasi belajar siswa, meskipun terdapat pembatasan ketat penggunaan perangkat elektronik karena status mereka sebagai santri. Proses implementasi di kelas menampilkan bahwa visual Canva yang menarik, berwarna, dan informatif mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih dinamis, sehingga membantu siswa untuk lebih mudah berkonsentrasi dan aktif berpartisipasi. Kejadian ini terlihat hampir merata di seluruh kelas yang terlibat, yaitu 7A, 8C, 8D, dan 8E, mencerminkan efektivitas pendekatan tersebut dalam konteks pesantren.

Temuan ini sejalan dengan hasil evaluasi yang diberikan kepada siswa, yang memperkaya pemahaman mereka. Data tersebut secara kuat menegaskan bahwa sebagian besar siswa mengalami peningkatan motivasi belajar yang signifikan. Semua kelas berhasil mencapai target minimal 80% siswa dengan motivasi belajar tinggi, menunjukkan bahwa media visual seperti Canva mampu menarik minat dan semangat belajar siswa secara alami. Secara keseluruhan, hasil ini menunjukkan bahwa penerapan Canva sebagai media pembelajaran terbukti sangat efektif dalam lingkungan sekolah pesantren yang tidak mengizinkan siswa membawa perangkat gawai pribadi. Pendekatan ini berhasil membangkitkan semangat belajar siswa secara alami melalui visualisasi yang menarik, sehingga sejalan dengan dinamika pembelajaran di SMP Al-Hikam Burneh.



Gambar 3. Penggunaan Canva di kelas 8C

Guru juga mengungkapkan bahwa penggunaan Canva memungkinkan siswa untuk lebih mudah mengidentifikasi bagian-bagian teks melalui tampilan yang menarik, seperti infografis, poster digital, dan presentasi interaktif yang dirancang dengan elemen visual yang jelas. Media ini membantu siswa melihat perbedaan antarbagian teks misalnya pembuka, isi, dan penutup secara lebih eksplisit, sehingga mempermudah proses analisis dan pemahaman. Selain itu, Canva memberi kesempatan kepada siswa untuk turut berperan aktif dalam membuat produk visual sebagai bentuk tugas atau proyek, sehingga mereka tidak hanya menjadi penerima informasi tetapi juga kreator materi pembelajaran (Sitorus et al., 2025). Dengan demikian, media ini dinilai sangat relevan untuk meningkatkan motivasi serta kemampuan literasi siswa, khususnya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Salah satu *platform* digital yang semakin banyak digunakan dalam dunia pendidikan adalah Canva (Hasibuan et al., 2025). Canva menyediakan berbagai fitur desain visual yang memungkinkan guru membuat media pembelajaran yang interaktif, kreatif, dan mudah dipahami. Media visual yang menarik dinilai mampu meningkatkan motivasi intrinsik siswa dengan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan (Sitompul et al., 2024). Dalam konteks pembelajaran, Canva tidak hanya berfungsi sebagai alat desain, tetapi juga sebagai sarana untuk mengembangkan kreativitas siswa melalui pembuatan poster, infografis, maupun presentasi interaktif. Selain itu, Canva sangat mudah diakses oleh guru dan siswa, sehingga mendorong kolaborasi dan kemandirian belajar. Kelebihan lainnya adalah ketersediaan template pendidikan yang membuat guru dapat menyesuaikan materi secara cepat tanpa harus memulai dari awal.

SMP Al-Hikam Burneh merupakan sekolah yang terus berupaya meningkatkan kualitas pembelajaran melalui pemanfaatan teknologi digital. Namun, sebagian siswa masih menunjukkan motivasi belajar yang rendah. Oleh karena itu, penerapan media pembelajaran digital berbasis Canva dipandang sebagai salah satu solusi inovatif untuk meningkatkan ketertarikan dan motivasi belajar siswa. Implementasi Canva di sekolah ini diharapkan dapat memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih menarik, di mana siswa tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi juga berperan aktif dalam mengolah informasi melalui media visual. Berdasarkan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Ruszayanthi et al. (2024), di sekolah menengah atas di Kalimantan menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran berbasis Canva secara signifikan meningkatkan motivasi belajar siswa. Temuan ini memperkuat asumsi bahwa penggunaan Canva berpotensi memberikan dampak positif ketika diterapkan pada jenjang SMP, termasuk di SMP Al-Hikam Burneh.

KESIMPULAN

Penelitian ini menyimpulkan bahwa kecemasan dan kurang percaya diri pada anak usia dini di KB Cahya Mentari dipengaruhi oleh faktor internal seperti ketidaksiapan emosional dan temperamen pemalu, serta faktor eksternal seperti pola asuh overprotektif, pengalaman sosial negatif, dan minimnya kesempatan anak untuk mencoba secara mandiri. Bentuk perilaku yang muncul antara lain separation anxiety, menghindari aktivitas baru, pasif dalam kegiatan, serta enggan berbicara atau tampil di depan kelompok. Kondisi ini berdampak pada rendahnya partisipasi belajar, hambatan adaptasi sosial, dan kurangnya interaksi positif dengan teman sebaya. Guru telah menerapkan strategi penanganan seperti pendekatan personal, kegiatan kelompok kecil, role play, komunikasi positif, dan kerja sama dengan orang tua, yang terbukti membantu menurunkan kecemasan dan meningkatkan rasa percaya diri anak. Secara keseluruhan, dukungan emosional yang

konsisten serta lingkungan belajar yang aman dan responsif menjadi kunci dalam mengoptimalkan perkembangan sosial-emosional anak usia dini.

REFERENSI

- Adhwa, N., et al. (2025). Pemanfaatan Teknologi Digital dalam Meningkatkan Minat Belajar Bahasa Indonesia Siswa di Sekolah Dasar. *Semantik: Jurnal Riset Ilmu Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 3(2), 329–339.
- Ariaty, E., et al. (2025). Pengaruh Media Digital Interaktif terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Menengah. *Jurnal Kependidikan Media*, 14, 88–95.
- Cynthia, R. E., & Sihotang, H. (2023). Melangkah bersama di era digital: pentingnya literasi digital untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kemampuan pemecahan masalah peserta didik. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 31712–31723.
- Fernando, Y., et al. (2024). Pentingnya motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar siswa. *ALFIHRIS: Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 2(3), 61–68.
- Gunawan, R., et al. (2024). Gaya belajar Gen Alpha di era digital. *Dewantara: Jurnal Pendidikan Sosial Humaniora*, 3(4), 277–297.
- Hasibuan, D., et al. (2025). *Pemanfaatan Platform Canva sebagai Inovasi Pembelajaran Menulis Cerpen di Era Digital : Kajian Literatur terhadap Kreativitas dan Literasi Siswa*. 9, 31221–31225.
- Khasanah, D. M., et al. (2024). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Ips. *Khazanah Pendidikan*, 18(1), 114–117.
- Rusdi, H., et al. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran Digital Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(02).
- Ruszayanthi, D., et al. (2024). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SMAN 1 Penajam Paser Utara. *Jurnal Ilmu Manajemen Dan Pendidikan*, 4(2), 117–122.
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2020). Intrinsic and extrinsic motivation from a self-determination theory perspective: Definitions, theory, practices, and future directions. *Contemporary Educational Psychology*, 61, 101860.
- Sari, T. N. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Digital (Aplikasi Mabari IPS) Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII. *Jurnal Dialektika Pendidikan IPS*, 4(4), 78–90.
- Sitompul, L. N., et al. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Visual Terhadap Motivasi Belajar Pendidikan Agama Kristen siswa kelas IX Di SMP Negeri 4 Tarutung Tahun Pembelajaran 2023/2024. *Jurnal Budi Pekerti Agama Kristen Dan Katolik*, 2(2), 66–71.
- Sitorus, N., et al. (2025). Peningkatan Keterampilan Desain Grafis Berbasis Canva Untuk Mendukung Kreativitas SMK Trisakti di Era Digital. *Ekspresi: Publikasi Kegiatan Pengabdian Indonesia*, 2(2), 23–32.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.