

Analisis Penggunaan Media Digital *Canva* Interaktif dengan Pendekatan *Deep Learning* terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SD

Anastasia Christina Damayanti ✉, Universitas PGRI Madiun

Vivi Rulviana, Universitas PGRI Madiun

Tiara Intan Cahyaningtyas, Universitas PGRI Madiun

✉ christinaanastasia0@gmail.com

Abstract: This study analyzes the use of interactive Canva digital media combined with a deep learning approach on the learning motivation of fourth-grade elementary school students. The research employed a qualitative case study conducted at SDN Sirapan 01, Madiun Regency. Data were collected through observation, interviews, and documentation involving a fourth-grade teacher and students, then analyzed through data reduction, data display, and conclusion drawing, and validated through source, method, and time triangulation. The results indicate that interactive Canva digital media integrated with a deep learning approach fosters active, interactive, and student-centered learning. Interactive Canva featuring images, videos, animations, and quizzes effectively enhances student attention, focus, and engagement, while the deep learning approach is implemented through meaningful, mindful, and joyful learning activities such as discussion, exploration, and reflection. Students' learning motivation improved, shown through enthusiasm, persistence, interest, active participation, and self-confidence.

Keywords: Interactive Canva; Deep Learning Approach; Learning Motivation; Digital Media; Elementary School

Abstrak: Penelitian ini menganalisis penggunaan media digital *Canva* interaktif dengan pendekatan *deep learning* terhadap motivasi belajar siswa kelas IV SD. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis studi kasus yang dilaksanakan di SDN Sirapan 01, Kabupaten Madiun. Data diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi dengan subjek penelitian guru serta siswa kelas IV, kemudian dianalisis melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan, serta divalidasi melalui triangulasi sumber, metode, dan waktu. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media digital *Canva* interaktif yang dipadukan dengan pendekatan *deep learning* mampu menciptakan pembelajaran yang aktif, interaktif, dan berpusat pada siswa. *Canva* interaktif yang memuat gambar, video, animasi, dan kuis mampu meningkatkan perhatian, fokus, dan keterlibatan siswa, sementara pendekatan *deep learning* diterapkan melalui kegiatan *meaningful learning*, *mindful learning*, dan *joyful learning* berupa diskusi, eksplorasi materi, dan refleksi. Motivasi belajar siswa meningkat, terlihat dari antusiasme, ketekunan, minat belajar, keaktifan, dan kepercayaan diri siswa selama pembelajaran.

Kata kunci: *Canva* Interaktif; Pendekatan *Deep Learning*; Motivasi Belajar; Media Digital; Sekolah Dasar



PENDAHULUAN

Pembelajaran pada abad ke-21 menuntut transformasi metode pengajaran dari yang berpusat pada guru menjadi berpusat pada siswa, sejalan dengan tuntutan Kurikulum Merdeka yang menekankan pemanfaatan teknologi sebagai penunjang pembelajaran yang efektif dan menyenangkan (Risana et al., 2025). Siswa kelas IV sekolah dasar berada pada tahap perkembangan kognitif operasional konkret sehingga memerlukan media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan mampu menghadirkan visualisasi konkret bagi konsep-konsep abstrak yang dipelajari.

Kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran di kelas IV masih banyak yang menggunakan metode konvensional dengan media yang kurang interaktif dan cenderung monoton, kondisi ini terbukti menurunkan motivasi belajar siswa (Gusti et al., 2024). Pembelajaran yang terbatas pada buku pegangan dan papan tulis cenderung memicu kejenuhan serta menurunkan minat belajar siswa (Prasinto, 2022), padahal motivasi belajar merupakan daya penggerak utama yang menentukan keberhasilan proses maupun capaian belajar siswa (Parmiti et al., 2023).

Salah satu solusi yang dapat dimanfaatkan guru adalah media digital berupa platform desain grafis *Canva* interaktif, yang menghadirkan elemen multimedia berupa gambar, video, animasi, dan kuis untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik (Istianah et al., 2025). Pemanfaatan media digital secara umum terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar secara signifikan (Di et al., 2024). *Canva Education* menyediakan fitur interaktif seperti polls, quiz, animasi, dan voice over yang mendukung pembelajaran aktif serta memudahkan kolaborasi secara daring antara guru dan siswa.

Selain pemanfaatan media digital, implementasi Kurikulum Merdeka turut mendorong penerapan pendekatan *deep learning*, yaitu pendekatan yang menitikberatkan pada pemahaman konsep secara mendalam melalui pengalaman belajar yang bermakna (Feriyanto & Anjariyah, 2024). Pendekatan ini dibangun melalui tiga elemen utama yang saling berkaitan, yaitu *meaningful learning*, *mindful learning*, dan *joyful learning* (Sari et al., 2025).

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa pemanfaatan *Canva* sebagai media pembelajaran mampu meningkatkan keaktifan dan kreativitas siswa (Sobandi et al., 2023) serta berkontribusi terhadap peningkatan motivasi belajar siswa sekolah dasar (Rusdi et al., 2025; Rahayu & Luswati, 2022). Kajian mengenai penerapan *deep learning* dalam pembelajaran juga menunjukkan hasil positif terhadap pemahaman dan keterlibatan siswa (Adnyana, 2024). Meskipun demikian, penelitian yang mengkaji penggunaan media digital *Canva* interaktif secara bersamaan dengan pendekatan *deep learning* dalam konteks pembelajaran sekolah dasar, khususnya dikaitkan dengan motivasi belajar siswa kelas IV, masih sangat terbatas (Ilahy et al., 2025).

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini memiliki kebaruan pada fokus kajiannya, yaitu menganalisis secara mendalam proses penggunaan media digital *Canva* interaktif yang dipadukan dengan pendekatan *deep learning* terhadap motivasi belajar siswa kelas IV sekolah dasar melalui pendekatan kualitatif studi kasus. Penelitian ini tidak berfokus pada pengujian efektivitas, melainkan pada analisis proses pembelajaran, pengalaman belajar siswa, serta faktor-faktor yang memengaruhi motivasi belajar siswa. Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis proses pembelajaran menggunakan media digital *Canva* interaktif dengan pendekatan *deep learning* terhadap motivasi belajar siswa kelas IV SD.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis studi kasus karena bertujuan memahami secara mendalam proses pembelajaran menggunakan media digital *Canva* interaktif dengan pendekatan *deep learning* serta keterkaitannya dengan motivasi belajar siswa kelas IV sekolah dasar. Studi kasus dipilih karena penelitian difokuskan pada

satu konteks pembelajaran tertentu sehingga fenomena dapat dikaji secara mendalam dan menyeluruh sesuai kondisi nyata di lapangan (Assyakurrohim et al., 2022).

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Sirapan 01, Kabupaten Madiun, pada Tahun Pelajaran 2025/2026. Subjek penelitian terdiri atas satu guru kelas IV dan empat siswa kelas IV. Sumber data terdiri atas data primer berupa hasil wawancara dan observasi terhadap guru dan siswa, serta data sekunder berupa dokumen pembelajaran seperti modul ajar, LKPD, dan media *Canva* interaktif yang digunakan guru.

Instrumen utama penelitian adalah peneliti sendiri, yang dibantu instrumen pendukung berupa pedoman wawancara, pedoman observasi, dan pedoman studi dokumentasi. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara mendalam, observasi pembelajaran, dan studi dokumentasi. Validitas data diperoleh melalui triangulasi sumber, triangulasi metode, dan triangulasi waktu untuk memastikan konsistensi dan kredibilitas data yang diperoleh.

Analisis data dilakukan melalui tahap reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan yang berlangsung secara berulang dan saling berkaitan sejak awal pengumpulan data hingga penyusunan laporan penelitian.

HASIL PENELITIAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan media digital *Canva* interaktif dengan pendekatan *deep learning* di kelas IV SDN Sirapan 01 berlangsung secara aktif, interaktif, dan berpusat pada siswa. Guru menyampaikan materi melalui proyektor menggunakan media *Canva* yang memuat gambar, video pembelajaran, animasi, dan kuis interaktif yang disesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memperhatikan penjelasan guru, aktif menjawab pertanyaan, mengikuti diskusi kelompok, serta antusias mengikuti kuis interaktif yang diberikan. Kondisi tersebut diperkuat oleh pernyataan guru berikut. *"Ya, pada saat pembelajaran menggunakan Canva interaktif, saya melihat siswa lebih tertarik, dan fokus mengikuti pembelajaran."* (Wawancara Guru Kelas IV, 25 Mei 2026)

Pengalaman tersebut juga sejalan dengan pernyataan siswa yang menyatakan bahwa media *Canva* interaktif membantu mereka memahami materi dengan lebih mudah karena disertai gambar dan video pembelajaran. **Gambar 1** memperlihatkan proses pembelajaran ketika guru menyampaikan materi menggunakan media *Canva* interaktif melalui proyektor di kelas IV SDN Sirapan 01.



GAMBAR 1. Pelaksanaan pembelajaran menggunakan *Canva* interaktif

Perencanaan Pembelajaran

Perencanaan pembelajaran dilakukan guru secara sistematis melalui penyusunan modul ajar, pemilihan materi, penyusunan LKPD, serta perancangan media *Canva* interaktif yang memuat gambar, video, dan kuis sesuai dengan tujuan pembelajaran. Guru merancang aktivitas yang mengintegrasikan tiga elemen *deep learning*, yaitu *meaningful learning* melalui pengaitan materi dengan kehidupan sehari-hari siswa, *mindful learning* melalui

kegiatan yang mendorong fokus dan kesadaran siswa, serta *joyful learning* melalui penyajian media yang menyenangkan.

"Sebelum pembelajaran saya telah menyiapkan modul ajar, dan media ajar berupa media digital Canva interaktif terlebih dahulu supaya pembelajaran terlihat lebih menarik, dan siswa tidak mudah bosan saat belajar di kelas." (Wawancara Guru, 25 Mei 2026)

Pelaksanaan Pembelajaran

Pelaksanaan pembelajaran diawali dengan apersepsi dan pertanyaan pemantik yang dikaitkan dengan pengalaman siswa, dilanjutkan dengan penyampaian materi melalui gambar, video, dan animasi pada *Canva* interaktif. Siswa terlibat aktif dalam diskusi kelompok, tanya jawab, dan kuis interaktif. Ketiga elemen *deep learning* teramati secara konsisten selama pembelajaran berlangsung, sebagaimana disampaikan oleh siswa berikut.

"Iya, tampilan Canva interaktif menarik jadi saya lebih semangat untuk mengikuti pembelajaran." (Wawancara Siswa 2, 13 Mei 2026)

Siswa lain juga menyampaikan bahwa pengaitan materi dengan kehidupan sehari-hari membantu mereka memahami pelajaran dengan lebih mudah, sementara siswa lainnya menunjukkan peningkatan fokus dan kepercayaan diri dalam bertanya maupun menjawab pertanyaan selama pembelajaran berlangsung.

Evaluasi Pembelajaran

Evaluasi pembelajaran dilaksanakan melalui LKPD kelompok, kuis interaktif pada *Canva*, dan kegiatan refleksi. Guru menggunakan kuis interaktif untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa secara cepat, sementara LKPD digunakan untuk menilai kemampuan kerja sama siswa dalam kelompok. Hasil triangulasi data dari wawancara guru, wawancara siswa, observasi, dan dokumentasi menunjukkan konsistensi temuan pada beberapa aspek utama, sebagaimana disajikan pada **Tabel 1**.

TABEL 1. Ringkasan triangulasi data proses pembelajaran

Penggunaan media <i>Canva</i> interaktif	"Saya memilih menggunakan <i>Canva</i> karena tampilannya lebih menarik, ada gambar, video, dan kuis yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar."	"Iya, kalau belajar menggunakan <i>Canva</i> interaktif saya lebih mudah untuk memahami materi karena ada gambar dan video." (S1)
Penerapan <i>meaningful learning</i>	"Saya menyesuaikan materi dengan kehidupan sehari-hari siswa supaya mereka lebih mudah memahami materi."	"Iya, materi pembelajaran dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari jadi saya lebih mudah untuk memahami pelajaran." (S4)
Penerapan <i>mindful learning</i>	"Saya memberikan pertanyaan dan mengajak siswa berdiskusi supaya mereka lebih aktif mengikuti pembelajaran."	"Iya, saat pembelajaran saya jadi lebih fokus memperhatikan penjelasan guru." (S3)
Motivasi belajar siswa	"Siswa terlihat lebih aktif bertanya, berdiskusi, dan mengikuti kuis saat menggunakan <i>Canva</i> interaktif."	"Saya senang mengikuti kuis dan berdiskusi dengan teman saat pembelajaran berlangsung."

Berdasarkan Tabel 1, ditemukan kesesuaian antara pernyataan guru dan siswa mengenai penggunaan *Canva* interaktif serta penerapan pendekatan *deep learning*, yang

menunjukkan bahwa media dan pendekatan tersebut secara konsisten mendukung keterlibatan dan motivasi belajar siswa kelas IV SDN Sirapan 01.

PEMBAHASAN

Perencanaan Pembelajaran

Guru telah melakukan perencanaan pembelajaran secara sistematis melalui penyusunan modul ajar, penentuan tujuan pembelajaran, dan penyiapan media *Canva* interaktif. Temuan ini sejalan dengan Rosmana et al. (2024) yang menyatakan bahwa penyusunan perencanaan pembelajaran perlu disertai persiapan media pembelajaran yang sesuai agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif. Perencanaan pembelajaran juga berfungsi sebagai pedoman sistematis bagi guru dalam menentukan tujuan, strategi, media, dan kegiatan belajar yang sesuai dengan karakteristik siswa (Wirayuda et al., 2025). Selain itu, pemanfaatan *Canva* dalam penyusunan modul ajar terbukti membantu guru merancang pembelajaran yang lebih terstruktur, menarik, dan sesuai kebutuhan siswa (Darniyanti et al., 2023; Azizah, 2024).

Pelaksanaan Pembelajaran

Pelaksanaan pembelajaran menggunakan *Canva* interaktif berlangsung secara aktif dan berpusat pada siswa. Temuan ini sejalan dengan Ruszayanthi et al. (2024) yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis *Canva* mampu meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa karena penyajian materi yang lebih menarik dan mudah dipahami. Pengaitan materi dengan pengalaman sehari-hari siswa turut menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna, sejalan dengan prinsip pelaksanaan *deep learning* yang menekankan keterlibatan aktif siswa melalui kegiatan belajar yang bermakna, berkesadaran, dan menyenangkan (Anwar & Sodik, 2025). Temuan ini juga didukung oleh penelitian Ratnasari et al. (2024), Ramadhan (2026), dan Afifah et al. (2025) yang menunjukkan bahwa penggunaan *Canva* mampu meningkatkan keterlibatan, keaktifan, dan motivasi belajar siswa, serta oleh Ratri et al. (2026) dan Utami dan Hatibu (2025) yang menjelaskan bahwa pendekatan *deep learning* mendorong siswa belajar secara aktif, kontekstual, dan bermakna.

Evaluasi Pembelajaran

Evaluasi pembelajaran melalui LKPD, kuis interaktif, dan refleksi menunjukkan bahwa proses penilaian tidak hanya mengukur hasil belajar, tetapi juga mendorong motivasi belajar siswa. Temuan ini sejalan dengan Sari dan Nuruddin (2026) yang menunjukkan bahwa game kuis interaktif berbasis *Canva* mampu meningkatkan motivasi belajar siswa karena proses evaluasi menjadi lebih menarik dan mendorong partisipasi aktif. Penggunaan media digital interaktif dalam evaluasi pembelajaran juga terbukti meningkatkan partisipasi dan pemahaman siswa dibandingkan media konvensional (Akyuna et al., 2026). Temuan ini didukung oleh Hutasoit et al. (2025) dan Nurjannah et al. (2025) yang menunjukkan bahwa *Canva* sebagai media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan motivasi, partisipasi, dan keterlibatan siswa, serta oleh Rizkinta (2026) dan Syifa et al. (2026) yang menjelaskan bahwa asesmen dalam pembelajaran *deep learning* perlu dilaksanakan secara autentik dan berkelanjutan.

Keterkaitan dengan Motivasi Belajar

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *Canva* interaktif dengan pendekatan *deep learning* mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan Hasbi et al. (2025) yang menjelaskan bahwa pemanfaatan *Canva* dalam pembelajaran mampu meningkatkan aktivitas, perhatian, dan motivasi belajar siswa, serta Istianah et al. (2025) yang menekankan bahwa penyajian materi secara visual dan interaktif meningkatkan keterlibatan siswa. Pendekatan *deep learning* yang menekankan tiga pilar utama, yaitu *meaningful learning*, *mindful learning*, dan *joyful learning* (Azzahra & Jaya, 2025), turut mendorong siswa membangun pemahaman

secara aktif melalui pengaitan materi dengan pengalaman nyata, keterlibatan kognitif yang sadar, serta suasana belajar yang menyenangkan. Temuan ini diperkuat oleh Feri (2025) yang menjelaskan bahwa penerapan ketiga pilar tersebut mampu meningkatkan partisipasi aktif, pemahaman, serta motivasi belajar siswa, dan oleh Fitriana (2024), Robandi (2024), serta Harianti et al. (2025) yang menunjukkan bahwa penggunaan *Canva* dalam pembelajaran secara konsisten mampu meningkatkan motivasi dan keaktifan siswa sekolah dasar.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media digital *Canva* interaktif mampu mendukung pelaksanaan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan berpusat pada siswa, karena membantu guru menyajikan materi melalui tampilan visual, video, animasi, dan kuis interaktif sehingga siswa lebih mudah memahami materi dan lebih aktif terlibat dalam pembelajaran.

Penerapan pendekatan *deep learning* terlaksana melalui tiga elemen utama, yaitu *meaningful learning* yang menghubungkan materi dengan pengalaman sehari-hari siswa, *mindful learning* yang menumbuhkan fokus dan keterlibatan aktif siswa, serta *joyful learning* yang menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Perpaduan media digital *Canva* interaktif dengan pendekatan *deep learning* terbukti mendukung motivasi belajar siswa, yang terlihat dari antusiasme, ketekunan, minat belajar, keaktifan, dan kepercayaan diri siswa kelas IV SDN Sirapan 01 selama mengikuti pembelajaran.

Guru disarankan untuk terus mengembangkan penggunaan media digital *Canva* interaktif yang dipadukan dengan pendekatan *deep learning* sebagai alternatif pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan, sementara sekolah diharapkan memberikan dukungan sarana prasarana dan pelatihan bagi guru guna mengoptimalkan pemanfaatan media pembelajaran digital sesuai tuntutan Kurikulum Merdeka. Penelitian selanjutnya disarankan untuk mengkaji penerapan media digital *Canva* interaktif dan pendekatan *deep learning* pada jenjang kelas maupun mata pelajaran lain untuk memperkuat generalisasi temuan.

DAFTAR PUSTAKA

- Adnyana, I. K. S. (2024). Implementasi pendekatan deep learning dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. *Retorika: Jurnal Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*, 5(2), 1-14.
- Afifah, N., Tang, J., Zain, S., & Firman, F. (2025). Efektivitas penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Canva terhadap hasil belajar dasar-dasar kejuruan siswa kelas X APHP UPT SMK Negeri 8 Pinrang. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 5(2), 733-742.
- Akyuna, R. Q., Wahyuni, A. D., & Mintasih, D. (2026). Peran media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan partisipasi peserta didik. *Asas Wa Tandhim: Jurnal Hukum, Pendidikan Dan Sosial Keagamaan*, 5(1), 121-132.
- Anwar, M., & Sodik, H. (2025). Kerangka konseptual pembelajaran mendalam (deep learning) dan implementasinya dalam pendidikan di Indonesia. *Tafhim Al-'Ilmi*, 17(1), 69-95.
- Assyakurrohim, D., Ikhrum, D., Sirodj, R. A., & Afgani, M. W. (2022). Metode studi kasus dalam penelitian kualitatif. *Jurnal Pendidikan Sains Dan Komputer*, 3(1), 1-9.
- Azizah, M. N. (2024). Pengembangan modul ajar berdiferensiasi berbantuan Canva dalam meningkatkan student well being di sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 5(4), 6425-6437.

- Azzahra, Y., & Jaya, C. A. (2025). Pendekatan deep learning: Transformasi mindful, meaningful, dan joyful dalam pembelajaran holistik. *EduInovasi: Journal of Basic Educational Studies*, 5(3), 769-776.
- Darniyanti, Y., Rahmayati, I., & Filahanasari, E. (2023). Pengembangan modul pembelajaran berbantu Canva mata pelajaran IPAS untuk mendukung merdeka belajar kelas IV di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(3), 1507-1517.
- Di, S., Sekolah, L., Rais, M., & Hijriyah, U. (2024). Pengaruh penggunaan media digital terhadap motivasi belajar. *JUPENJI: Jurnal Pendidikan Jompa Indonesia*, 3(4), 46-52.
- Feri, M. (2025). Penerapan pembelajaran mendalam melalui joyful, meaningful, dan mindful learning: Tinjauan literatur. *IBTIDA: Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*, 5(2), 145-163.
- Feriyanto, F., & Anjariyah, D. (2024). Deep learning approach through meaningful, mindful, and joyful learning: A library research. *Electronic Journal of Education, Social Economics and Technology*, 5(2), 208-212.
- Fitriana, N. (2024). Implementasi media pembelajaran berbasis Canva untuk meningkatkan motivasi belajar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Teknologi Informasi (JIPTI)*, 5(2), 375-384.
- Gusti, N. I., Putu, A. Y. U., & Puspita, R. D. W. I. (2024). Pengembangan bahan ajar digital berbasis website Canva pada materi pembelajaran persatuan dan kesatuan mata pelajaran Pancasila kelas III di MIS NU Palangka Raya. *Jurnal Pendidikan IPS*, 6(2), 141-151.
- Harianti, D. S., Marleni, L., & Hidayat, A. (2025). Meningkatkan motivasi belajar siswa dengan menerapkan model contextual teaching and learning berbantuan media aplikasi Canva. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(4), 321-335.
- Hasbi, H., Nursyam, A., & Sirwanti, S. (2025). Pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran presentasi dalam meningkatkan motivasi belajar matematika siswa. *Pedagogy: Jurnal Pendidikan Matematika*, 10(2), 256-268.
- Hutasoit, E. S., Syakinah, W., & Hutaeruk, E. T. R. (2025). Pengaruh media pembelajaran Canva terhadap motivasi belajar siswa dalam materi ajar pasar. *Jurnal Multidisiplin Ilmu Akademik*, 2(3), 317-323.
- Ilahy, W. Q., Sholeh, M., Subali, B., & Widiarti, N. (2025). Literature review of research trends in the development of Canva-based interactive learning media for elementary schools between 2019-2025. *Edunesia: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 6(3), 1432-1447.
- Istianah, Kusrina, & Nasucha, M. (2025). Analisis kebutuhan media pembelajaran berbasis Canva dalam konteks pembelajaran IPAS untuk meningkatkan keterlibatan. *BADA'A: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(2), 198-207.
- Nurjannah, N., Suryani, S., Mahyuni, F., & Sari, S. M. (2025). Pemanfaatan aplikasi Canva AI dalam merancang pembelajaran di tingkat SMP untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. *Edu Society: Jurnal Pendidikan, Ilmu Sosial Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(3), 1726-1734.
- Nurrisa, F., & Hermina, D. (2025). Pendekatan kualitatif dalam penelitian: Strategi, tahapan, dan analisis data. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran (JTTP)*, 2(3), 793-800.
- Parmiti, D. P., Studi, P., Dasar, P., & Ganesha, U. P. (2023). Efektivitas pengembangan e-LKPD dalam upaya meningkatkan motivasi belajar materi tematik siswa kelas V sekolah dasar. *PENDASI: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 7(1), 36-45.

- Prasasti, Y. (2022). Pemanfaatan Canva sebagai media pembelajaran IPAS di SD. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series*, 5(6), 1510-1515.
- Prasinto, B. R. (2022). Penggunaan media powerpoint untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran di SD N Cimon kelas II. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)*, 2(3), 176-184.
- Rahayu, H. S., & Luswati, N. T. (2022). Pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Buletin Ilmiah Pendidikan*, 1(2), 132-137.
- Ramadhan, S. (2026). Pengembangan media pembelajaran digital interaktif berbasis Canva untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. *JADIKA: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 10-21.
- Ratnasari, R. Y., Rulviana, V., & Sudjanuwarini, A. (2024). Peningkatan hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran PBL dan media pembelajaran interaktif berbasis Canva pada siswa kelas V. *MARAS: Jurnal Penelitian Multidisiplin*, 2(2), 1039-1044.
- Ratri, S. Y., Wagiran, W., Riyadi, A., Firdaus, F. M., & Delosa, J. (2026). Deep learning (pembelajaran mendalam) dalam pendidikan Indonesia: Tinjauan sistematis teori dan praktik. *Jurnal Ilmu Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(2), 176-191.
- Risana, F., Hadi, A. I. M., Pratama, A., Rahmah, F., & Syafe'i, I. (2025). Transformasi metode pembelajaran Pendidikan Agama Islam dari konvensional ke pendekatan student-centered learning. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(1), 619-632.
- Rizkinta, E. N. (2026). Pengembangan asesmen pembelajaran deep learning di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 10(1), 7014-7017.
- Robandi, B. (2024). Pengaruh media pembelajaran berbasis Canva terhadap motivasi belajar siswa kelas VI SD. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(4), 316-321.
- Rosmana, P. S., Ruswan, A., Alifah, A. N., Pratiwi, K., Fitriani, M. G., Huda, N., Ramadhani, S., & Nurnikmah, U. (2024). Pentingnya media pembelajaran dalam perencanaan pembelajaran guru sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1), 3048-3050.
- Rusdi, H., Ervianti, R., Adrias, A., & Zulkarnaini, A. P. (2025). Pengaruh media pembelajaran digital terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2).
- Ruszayanthi, 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.
- Sari, K. P., Al, I. A. I., & Cepu, M. (2025). Konsep deep learning sebagai pilar dalam strategi pendidikan berkualitas. *Pedagogia: Jurnal Keguruan Dan Pendidikan*, 1(2), 11-19.
- Sari, W. I., & Nuruddin, M. (2026). Game quiz interaktif berbasis Canva: Meningkatkan motivasi belajar siswa pada materi perkembangbiakan hewan. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(1), 82-92.
- Sobandi, A., Yuniarsih, T., Meilani, R. I., & Indriarti, R. (2023). Pemanfaatan fitur aplikasi Canva dalam perancangan media pembelajaran berbasis pendekatan microlearning. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 8(1), 98-109.
- Syifa, N. N., Sari, P. A., Istiani, Wijaya, S. S. P., & Sa'odah. (2026). Evaluasi implementasi asesmen formatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran mendalam pada fase B Kurikulum Merdeka. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 10(1), 1142-1145.

- Utami, U., & Hatibu, H. (2025). Pendekatan deep learning dalam pembelajaran IPAS: Strategi menuju transformasi pendidikan dasar yang bermakna. *EDUVERSITY: Educational Diversity and Innovation*, 1(2), 12-24.
- Wirayuda, A., Zulfikar, F., Atmaja, Z. W., & Iskandar, S. (2025). Perencanaan pembelajaran di sekolah dasar: Tinjauan teoretis tentang prinsip, urgensi, dan faktor penentu keberhasilan. *Didaktika Dwija Indria*, 13(3), 343-351.