

KEEFEKTIFAN *DEEP LEARNING* BERBANTU MEDIA INTERAKTIF CANVA TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS SISWA KELAS IV SD NEGERI 2 DANYANG**Nadia Octiva Ardilla¹, Choirul Huda², M. Yusuf Setia Wardana³**

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan,

Universitas PGRI Semarang^{1,2,3}e-mail: nadiaoctiva27@gmail.com

Diterima: 21/9/2026; Direvisi: 1/10/2026; Diterbitkan: 7/10/2026

ABSTRAK

Peningkatan hasil belajar IPAS memerlukan rancangan pembelajaran yang mampu mengaktifkan siswa sekaligus memanfaatkan media representatif guna mendukung pemahaman konsep abstrak. Solusi alternatif yang diimplementasikan dalam penelitian ini adalah pendekatan *deep learning* berbantu media interaktif Canva. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis keefektifan penerapan pendekatan tersebut terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD Negeri 2 Danyang. Penelitian menggunakan metode kuantitatif dengan desain *one-group pretest-posttest design* yang melibatkan 22 siswa. Pengumpulan data dilakukan melalui tes hasil belajar kognitif, lembar observasi afektif dan psikomotorik, serta didukung wawancara dan dokumentasi. Analisis data inferensial dilakukan melalui uji normalitas *Shapiro-Wilk* yang dilanjutkan dengan uji hipotesis *paired sample t-test*. Pengukuran capaian belajar memperlihatkan adanya peningkatan hasil belajar kognitif setelah perlakuan, dengan kenaikan nilai rata-rata dari 63,41 menjadi 81,14 serta persentase ketuntasan belajar klasikal yang bertambah dari 54,5% menjadi 81,8%. Hasil pengujian hipotesis menghasilkan nilai signifikansi 0,001 ($p < 0,05$), yang menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan pada hasil belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan. Pengamatan selama pembelajaran juga mengindikasikan perkembangan positif pada ranah afektif dan psikomotorik siswa. Temuan ini menunjukkan bahwa integrasi pendekatan *deep learning* dengan media interaktif Canva berpotensi positif dalam mendukung pemahaman konsep materi perubahan energi di sekolah dasar.

Kata Kunci: *Canva Interaktif, Deep Learning, Hasil Belajar IPAS, Sekolah Dasar***ABSTRACT**

Improving science and social studies (IPAS) learning outcomes requires instructional designs that activate students while utilizing representative media to support the understanding of abstract concepts. An alternative solution implemented in this study is the deep learning approach assisted by Canva interactive media. This study aims to analyze the effectiveness of implementing this approach on the IPAS learning outcomes of fourth-grade students at SD Negeri 2 Danyang. The study employed a quantitative method with a one-group pretest-posttest design involving 22 students. Data were gathered through cognitive learning outcome tests, affective and psychomotor observation sheets, supported by interviews and documentation. Inferential data analysis was carried out through the Shapiro-Wilk normality test, followed by hypothesis testing using the paired sample t-test. The measurement of learning achievements demonstrated an improvement in cognitive learning outcomes following the intervention, with the average score increasing from 63.41 to 81.14 and classical learning mastery rising from 54.5% to 81.8%. Hypothesis testing yielded a significance value of 0.001 ($p < 0.05$), indicating a significant difference in student learning outcomes before and after the intervention.

Observations during learning activities also indicated positive developments in students' affective and psychomotor domains. These findings suggest that integrating the deep learning approach with Canva interactive media holds substantial potential to support the comprehension of energy transformation concepts in elementary schools.

Keywords: *Canva interactive media, deep learning, elementary school, IPAS learning outcomes*

PENDAHULUAN

Keberhasilan pembelajaran pada jenjang sekolah dasar tercermin dari terjadinya transformasi pengetahuan dan kecakapan siswa setelah melalui proses belajar (Putra et al., 2024). Perubahan tersebut tidak semata-mata berupa peningkatan penguasaan materi konseptual, melainkan kemampuan dalam mengaitkan pengetahuan teoritis dengan fenomena nyata di lingkungan keseharian siswa (Paputungan & Paputungan, 2022). Oleh karena itu, perancangan pembelajaran harus disusun secara sistematis dan kontekstual guna memberikan ruang eksplorasi yang leluasa bagi siswa (Larasati et al., 2023). Pembelajaran yang dirancang interaktif mampu memperkuat keterlibatan aktif, memperluas wawasan berpikir, serta menumbuhkan keterampilan esensial siswa (Rahmawati et al., 2023).

Pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), tuntutan keterlibatan aktif menjadi sangat penting mengingat ruang lingkup kajiannya berhubungan erat dengan gejala alam dan dinamika sosial di lingkungan sekitar (Rahaningmas et al., 2025). Kerangka Kurikulum Merdeka menempatkan siswa sebagai pusat pembelajaran melalui penerapan pembelajaran yang kontekstual, bermakna, dan aplikatif (Rahmawati et al., 2023). Siswa didorong untuk menemukan pola, menganalisis gejala, serta merekonstruksi pengetahuan melalui pengalaman langsung (Fauziyah et al., 2023). Kendati demikian, pembelajaran IPAS di tingkat sekolah dasar masih kerap menemui kendala, terutama ketika menyajikan materi yang memuat konsep abstrak dan proses yang tidak kasat mata (Ubaidillah et al., 2025). Praktik pembelajaran yang bertumpu pada ceramah searah sering kali gagal membangun pemahaman mendalam sehingga diperlukan terobosan strategi instruksional yang lebih variatif dan kontekstual.

Salah satu topik dalam IPAS kelas IV yang menuntut pemahaman konseptual kuat adalah materi transformasi atau perubahan energi. Karakteristik materi energi bersifat abstrak karena perpindahan serta perubahan wujud energi tidak selalu dapat diamati oleh pancaindra siswa secara langsung, melainkan harus diidentifikasi melalui indikator gejalanya. Apabila materi ini hanya disampaikan melalui transmisi lisan dan teks buku konvensional, siswa cenderung sekadar menghafal definisi tanpa memahami proses perubahan energi yang terjadi di sekitarnya. Oleh sebab itu, materi perubahan energi memerlukan model pembelajaran yang mengaitkan fenomena konkret dengan penanaman konsep, serta didukung oleh media visual representatif yang mampu memvisualisasikan alur transformasi energi secara dinamis.

Kebutuhan pedagogis tersebut dapat diakomodasi melalui penerapan pendekatan *deep learning* atau pembelajaran mendalam (Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah, 2025). Pendekatan *deep learning* mengarahkan siswa untuk mengonstruksi pengetahuan secara berkesadaran, bermakna, dan menggembirakan melalui prinsip *mindful*, *meaningful*, dan *joyful learning* (Feri, 2025). Melalui prinsip ini, siswa diajak mengeksplorasi suatu konsep secara komprehensif alih-alih mengingat informasi secara superfisial (Sihotang & Harahap, 2025). Pembelajaran mendalam menuntun siswa melalui siklus memahami (*understanding*), mengaplikasikan konsep pada persoalan nyata (*applying*), dan merefleksikan proses belajar yang telah dialami (*reflecting*) (Muhajjalina, 2025). Penerapan tahapan ini membentuk

pengalaman belajar yang utuh sehingga siswa mampu memahami esensi materi perubahan bentuk energi dalam kehidupan sehari-hari (Rahayu et al., 2024).

Optimalisasi pendekatan *deep learning* membutuhkan instrumen pendukung berupa media pembelajaran yang adaptif terhadap karakteristik siswa sekolah dasar. Salah satu media yang relevan adalah media interaktif Canva karena menyediakan keragaman elemen visual berupa infografis, animasi gerak, audio, dan diagram interaktif (Kurniawan et al., 2024). Integrasi Canva menjembatani kebutuhan visualisasi konsep perubahan energi yang abstrak menjadi wujud representasi yang konkret dan menarik (Rambe et al., 2024). Pemanfaatan media digital ini selaras dengan kebutuhan siswa era digital sekaligus menciptakan stimulus visual yang mempermudah pemahaman alur perpindahan energi (Ubaidillah et al., 2025). Eksplorasi media interaktif ini terbukti mampu merangsang daya tarik kognitif serta respons positif siswa dalam proses pembelajaran (Afidah et al., 2025).

Berbagai kajian sebelumnya telah menyoroti peran strategis media Canva maupun model pembelajaran aktif dalam ranah pendidikan dasar. Kurniawan et al. (2024) menemukan bahwa penggunaan media interaktif Canva berdampak positif terhadap capaian hasil belajar IPAS siswa. Rambe et al. (2024) menegaskan bahwa multimedia berbasis Canva mempermudah penyerapan konten pembelajaran karena sajian informasi menjadi lebih terstruktur dan kontekstual. Sejalan dengan hal tersebut, Bella et al. (2024) serta Syafi et al. (2026) mengungkapkan bahwa integrasi Canva dalam skema pembelajaran aktif mampu mengarahkan siswa pada penguasaan materi secara menyeluruh. Di samping itu, Alya et al. (2025) melaporkan bahwa pemanfaatan media interaktif secara empiris mendorong partisipasi aktif dan antusiasme belajar siswa di kelas.

Kendati demikian, kajian terdahulu sebagian besar memposisikan Canva hanya sebatas media presentasi searah tanpa diikat oleh sintaks pembelajaran mendalam yang sistematis. Penelitian yang mengintegrasikan media interaktif Canva secara spesifik dengan pendekatan *deep learning* berprinsip *mindful*, *meaningful*, dan *joyful* pada topik perubahan energi di jenjang sekolah dasar masih sangat terbatas. Berdasarkan kesenjangan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis keefektifan pendekatan *deep learning* berbantu media interaktif Canva terhadap peningkatan hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD Negeri 2 Danyang. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi empiris serta rujukan operasional bagi guru dalam merancang pembelajaran sains yang bermakna dan interaktif.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan desain *pre-experimental* tipe *one-group pretest-posttest design*. Desain ini diterapkan untuk mengetahui perbedaan capaian hasil belajar IPAS siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan (*treatment*) berupa penerapan pendekatan *deep learning* berbantu media interaktif Canva. Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 2 Danyang pada semester genap Tahun Ajaran 2025/2026. Subjek penelitian mencakup seluruh siswa kelas IV yang berjumlah 22 orang. Intervensi pembelajaran dilakukan sebanyak dua kali pertemuan dengan alokasi waktu masing-masing pertemuan adalah 2×35 menit.

Instrumen pengumpulan data meliputi tes kognitif, lembar observasi afektif dan psikomotorik, serta pedoman wawancara dan dokumentasi sebagai data pendukung. Tes hasil belajar kognitif terdiri dari 20 butir soal pilihan ganda yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya pada materi perubahan bentuk energi. Lembar observasi digunakan oleh pengamat untuk merekam keterlibatan sikap ilmiah, tanggung jawab, dan keterampilan kinestetik siswa selama aktivitas kelompok berlangsung. Wawancara terstruktur dilakukan

kepada guru kelas dan perwakilan siswa guna menggali informasi kualitatif mengenai respon terhadap proses pembelajaran.

Analisis data dilakukan menggunakan teknik statistik deskriptif dan statistik inferensial berbantuan perangkat lunak SPSS. Statistik deskriptif digunakan untuk menyajikan nilai rata-rata, persentase ketuntasan belajar klasikal, serta distribusi capaian ranah afektif dan psikomotorik. Uji normalitas data *pretest* dan *posttest* diuji menggunakan uji *Shapiro-Wilk* sebagai uji prasyarat analisis data parametrik. Pengujian signifikansi perbedaan hasil belajar dilakukan melalui *paired sample t-test* dengan taraf signifikansi 0,05. Selain itu, tingkat ketercapaian kompetensi diukur mengacu pada Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) sekolah sebesar 70.

HASIL DAN PEMBAHASAN

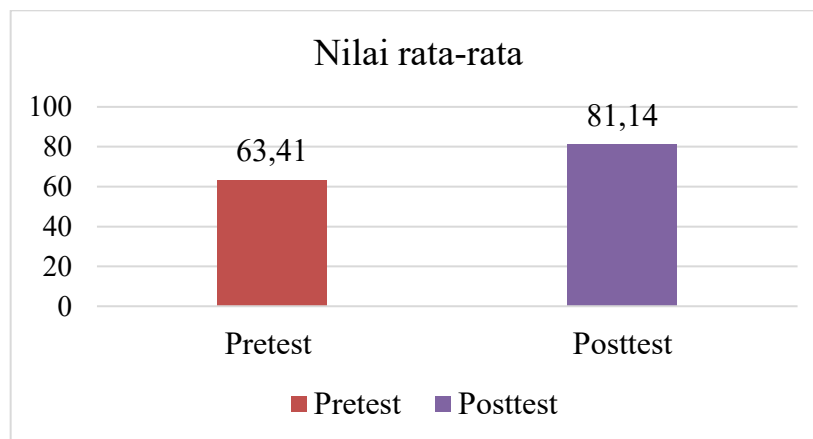
Hasil

Sebelum pengujian hipotesis dilakukan, data skor *pretest* dan *posttest* siswa diuji normalitas sebarannya menggunakan uji *Shapiro-Wilk*. Uji normalitas ini bertujuan untuk memastikan kelayakan data dalam analisis statistik parametrik menggunakan *paired sample t-test*. Rangkuman hasil pengujian normalitas disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Uji Normalitas Nilai Pretest dan Posttest

Data	Statistik Uji	Sig.	Keterangan
<i>Pretest</i>	0,921	0,080	Normal
<i>Posttest</i>	0,942	0,218	Normal

Berdasarkan data yang disajikan pada Tabel 1, nilai signifikansi (*p-value*) untuk data *pretest* adalah 0,080 dan data *posttest* sebesar 0,218. Kedua nilai tersebut lebih besar dari taraf signifikansi 0,05 yang ditetapkan. Hal ini menunjukkan bahwa data hasil belajar siswa berdistribusi normal, sehingga analisis data dapat dilanjutkan dengan uji parametrik. Perkembangan nilai rata-rata siswa sebelum dan sesudah perlakuan ditampilkan pada Gambar 1.



Gambar 1. Perbandingan Rata-rata Nilai Pretest dan Posttest Siswa

Grafik pada Gambar 1 menunjukkan adanya perubahan peningkatan nilai rata-rata hasil belajar kognitif siswa kelas IV. Nilai rata-rata pada saat *pretest* tercatat sebesar 63,41, kemudian mengalami peningkatan menjadi 81,14 pada saat *posttest*. Peningkatan rata-rata sebesar 17,73 poin ini memberikan indikasi awal terjadinya perbaikan pemahaman siswa setelah mengikuti pembelajaran. Untuk membuktikan signifikansi perbedaan tersebut secara statistik, dilakukan analisis uji beda menggunakan *paired sample t-test* sebagaimana tercantum pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Uji Paired Sample t-test Hasil Belajar IPAS

Pasangan Analisis	Mean Difference	t	df	Sig. (2-tailed)
Pretest – Posttest	-17,727	-8,773	21	<0,001

Berdasarkan hasil analisis pada Tabel 2, pengujian *paired sample t-test* menghasilkan nilai *t* hitung sebesar -8,773 dengan derajat kebebasan (*df*) 21 dan nilai *Sig. (2-tailed)* kurang dari 0,001. Nilai signifikansi yang berada jauh di bawah 0,05 mengindikasikan adanya perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa sebelum dan setelah penerapan pembelajaran. Perbedaan rata-rata (*mean difference*) sebesar -17,727 memperlihatkan bahwa skor tes akhir siswa lebih tinggi secara bermakna dibandingkan tes awal. Di samping capaian rata-rata individu, efektivitas perlakuan juga diperkuat oleh data ketuntasan klasikal yang disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Distribusi Ketuntasan Belajar Klasikal Siswa

Kategori Ketuntasan	Persentase Pretest	Persentase Posttest
Tuntas (≥ 70)	54,5%	81,8%
Belum Tuntas (< 70)	45,5%	18,2%

Penjelasan dari Tabel 3 memperlihatkan bahwa persentase ketuntasan belajar klasikal siswa mengalami peningkatan yang positif setelah pembelajaran. Sebelum perlakuan diberikan, persentase siswa yang memenuhi kriteria ketuntasan hanya mencapai 54,5% atau setara 12 siswa. Setelah diterapkannya pembelajaran *deep learning* berbantu media Canva, ketuntasan klasikal meningkat menjadi 81,8% atau mencapai 18 siswa dari total 22 siswa. Penurunan jumlah siswa yang belum tuntas dari 45,5% menjadi 18,2% menunjukkan keberhasilan sebagian besar siswa dalam memahami materi perubahan energi. Hasil pengamatan juga mencatat adanya respon positif pada ranah afektif dan psikomotorik selama proses intervensi pembelajaran berlangsung.

Pembahasan

Penerapan pendekatan *deep learning* berbantu media interaktif Canva pada mata pelajaran IPAS menunjukkan adanya perbedaan capaian hasil belajar yang signifikan pada siswa kelas IV SD Negeri 2 Danyang. Hasil analisis inferensial dengan *paired sample t-test* memperlihatkan nilai signifikansi yang memenuhi kriteria penolakan hipotesis nol, yang menegaskan bahwa nilai belajar siswa mengalami perubahan positif setelah intervensi diberikan. Namun demikian, peningkatan ini perlu dimaknai dengan mempertimbangkan keterbatasan desain *one-group pretest-posttest*, di mana ketiadaan kelompok kontrol memungkinkan adanya kontribusi faktor eksternal seperti kematangan kognitif alami siswa atau efek pengulangan tes. Meskipun demikian, pola peningkatan skor individu dan ketuntasan klasikal tetap memberikan indikasi kuat bahwa intervensi pembelajaran memberikan stimulasi belajar yang menguntungkan bagi siswa.

Peningkatan hasil belajar tersebut secara substansial didorong oleh sintaks pendekatan *deep learning* yang memberi keleluasaan siswa untuk mendalami materi melalui pengalaman belajar langsung. Alur pembelajaran menuntun siswa melalui fase pemahaman (*understanding*), pengaplikasian (*applying*), dan perrefleksian (*reflecting*) terhadap konsep-konsep perubahan energi dalam keseharian (Muhajjalina, 2025). Pembelajaran yang bermakna dan terfokus memungkinkan siswa tidak hanya menghafal perubahan energi listrik menjadi gerak atau panas, melainkan menalar prinsip kerja alat-alat di sekitarnya (Sihotang & Harahap, 2025). Integrasi prinsip *mindful*, *meaningful*, dan *joyful learning* menciptakan suasana belajar yang kondusif sehingga siswa lebih antusias dan terlibat penuh dalam setiap aktivitas penyelidikan sains (Feri, 2025; Rahayu et al., 2024).

Dukungan media interaktif Canva memegang peranan krusial dalam menyederhanakan materi perubahan energi yang membutuhkan visualisasi jelas. Canva mampu menampilkan simulasi perubahan bentuk energi melalui elemen animasi, gambar kontekstual, dan bagan alur yang interaktif (Kurniawan et al., 2024). Sajian visual yang representatif ini menolong siswa membedah konsep abstrak yang sukar diimajinasikan hanya melalui penjelasan lisan guru (Ubaidillah et al., 2025). Temuan ini memperkuat simpulan Rambe et al. (2024) serta Bella et al. (2024) yang menyatakan bahwa media digital berbasis Canva dapat meningkatkan pemahaman konsep sains sekolah dasar secara komprehensif. Selain itu, fitur interaktif pada media turut memfasilitasi kerja kelompok siswa dalam menyusun simpulan berbasis masalah secara bersama-sama (Syafi et al., 2026). Integrasi platform ini juga sejalan dengan prinsip Merdeka Belajar yang mengedepankan fleksibilitas serta kreativitas dalam pemenuhan kebutuhan pedagogis siswa (Helmaliasari & Iryani, 2026; Irawaty & Wijayanti, 2026; Oktaria et al., 2025; Riskiani & Suryadi, 2026; Sarah et al., 2026).

Penerapan perlakuan ini tidak hanya menaikkan capaian kognitif, tetapi juga berkontribusi terhadap keaktifan afektif dan keterampilan psikomotorik siswa di ruang kelas. Keterlibatan langsung siswa dalam diskusi dan percobaan sederhana menggunakan panduan LKPD digital mendorong sikap kolaboratif, disiplin, dan kemampuan komunikasi siswa (Alya et al., 2025). Kondisi ini selaras dengan pandangan Putra et al. (2024) serta Paputungan dan Paputungan (2022) yang menekankan bahwa keberhasilan pembelajaran sains harus ditinjau dari keutuhan dimensi pengetahuan, sikap ilmiah, dan keterampilan unjuk kerja. Pembelajaran bermakna yang berpusat pada siswa terbukti mampu memperkuat karakter dan kemandirian belajar di tingkat sekolah dasar (Larasati et al., 2023; Rahmawati et al., 2023). Keberhasilan ini didukung oleh antarmuka platform yang intuitif, sehingga memudahkan pendidik dalam memodifikasi konten pembelajaran secara dinamis sesuai dengan kebutuhan perkembangan siswa abad ke-21 (Aryani et al., 2026; Lerebulan et al., 2026; Marisana et al., 2023; Nugrohadi & Anwar, 2022; Nugroho et al., 2025; Puspitonigrum et al., 2024).

Temuan ini secara umum memperkuat arah kebijakan Kurikulum Merdeka yang menghendaki transformasi pembelajaran menuju *deep learning* yang memanusiakan siswa (Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah, 2025). Meskipun hasil penelitian menunjukkan indikasi peningkatan yang nyata, klaim efektivitas mutlak pendekatan ini perlu disikapi secara hati-hati akibat keterbatasan metodologis pada ketiadaan kelas pembandingan. Kendati demikian, integrasi pendekatan *deep learning* dengan media visual interaktif Canva terbukti menjadi alternatif intervensi yang prospektif dalam membantu siswa sekolah dasar memahami materi sains yang bersifat konseptual dan abstrak (Fauziyah et al., 2023; Rahaningmas et al., 2025).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pengujian hipotesis, penerapan pendekatan *deep learning* berbantu media interaktif Canva menunjukkan adanya perbedaan dan peningkatan capaian hasil belajar IPAS yang signifikan pada siswa kelas IV SD Negeri 2 Danyang. Kenaikan nilai rata-rata hasil belajar kognitif dan peningkatan persentase ketuntasan klasikal memperlihatkan bahwa perlakuan pembelajaran ini mampu memfasilitasi siswa dalam menguasai materi perubahan energi. Pengujian menggunakan *paired sample t-test* membuktikan bahwa skor sesudah perlakuan lebih baik secara bermakna dibandingkan dengan skor sebelum perlakuan.

Kombinasi antara pendekatan *deep learning* yang mengedepankan pemahaman mendalam dan media interaktif Canva yang menyajikan materi secara kontekstual terbukti mendukung terciptanya kegiatan belajar yang aktif, bermakna, dan menyenangkan. Siswa

menunjukkan partisipasi aktif dalam kegiatan eksplorasi konsep, diskusi kelompok, serta refleksi pembelajaran. Terwujudnya suasana belajar interaktif ini berdampak pada perkembangan ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa secara selaras.

Meskipun demikian, penelitian ini memiliki keterbatasan mendasar pada penggunaan desain *one-group pretest-posttest* tanpa kelompok kontrol pembandingan serta cakupan sampel yang relatif terbatas pada satu kelas. Oleh sebab itu, peningkatan hasil belajar yang diperoleh belum dapat dipastikan sepenuhnya semata-mata berasal dari perlakuan pembelajaran. Penelitian selanjutnya disarankan untuk menguji pendekatan ini menggunakan desain eksperimen murni (*true experimental design*) yang melibatkan kelompok pembandingan, cakupan sampel yang lebih luas, serta materi ajar yang lebih bervariasi guna memperoleh validitas generalisasi yang lebih komprehensif.

DAFTAR PUSTAKA

- Afidah, D. N., Izzah, A. N. L., & Chusna, C. A. (2025). Pengembangan media interaktif IPAS berbasis Canva di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 9(5), 1566–1576. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v9i5.10728>
- Alya, N. R., Huda, C., & Kartinah. (2025). Keefektifan model *Numbered Heads Together* berbantu media interaktif terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V SDN 2 Cepokomulyo Kendal. *Indonesian Journal of Elementary School*, 5(1), 231–242. <https://doi.org/10.26877/ijes.v5i1.22172>
- Aryani, R., Zahra, Z., Fitriyah, F., & Maburri, M. (2026). Media pembelajaran berbasis Canva untuk meningkatkan minat belajar IPA di madrasah ibtidaiyah (MI). *LEARNING: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 6(3), 2240–2249. <https://doi.org/10.51878/learning.v6i3.11680>
- Bella, F. C., Huda, C., Nurodin, M., & Setyowati, R. D. (2024). Pengaruh *Problem Based Learning* berbantu media Canva terhadap hasil belajar siswa kelas V di SDN Mlatiharjo 02 Semarang. *Jurnal Penelitian Inovatif*, 4(3), 1751–1758. <https://doi.org/10.54082/jupin.672>
- Fauziyah, I. N., Kartinah, & Wardana, M. Y. S. (2023). Penerapan model PjBL terhadap hasil belajar IPAS kelas IV SD Negeri Mranggen 3. *DIKDAS MATAPPA: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar*, 6(2), 380–387. <https://doi.org/10.31100/dikdas.v6i2.2891>
- Feri, M. (2025). Penerapan pembelajaran mendalam melalui *joyful, meaningful, and mindful learning*: Tinjauan literatur. *IBTIDA: Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*, 5(2), 145–163. <https://doi.org/10.33507/ibtida.v5i2.3495>
- Helmaliasari, F., & Iryani, I. (2026). Pengembangan *e-LKM* berbasis *problem based learning* berbantuan Liveworksheets pada materi sifat koligatif larutan fase F kelas XII SMA/MA. *STRATEGY: Jurnal Inovasi Strategi dan Model Pembelajaran*, 6(3), 691–703. <https://doi.org/10.51878/strategi.v6i3.11369>
- Irawaty, L., & Wijayanti, R. (2026). Pembaharuan pendidikan di era teknologi digital: Strategi adaptasi pembelajaran dalam menghadapi tantangan abad ke-21. *MANAJERIAL: Jurnal Inovasi Manajemen dan Supervisi Pendidikan*, 6(2), 512–521. <https://doi.org/10.51878/manajerial.v6i2.10769>
- Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah. (2025). *Naskah akademik pembelajaran mendalam: Menuju pendidikan bermutu untuk semua*. Pusat Kurikulum dan Pembelajaran, Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan.
- Kurniawan, A. A., Rahmawati, N. D., & Dian, K. (2024). Pengaruh media pembelajaran interaktif Canva terhadap hasil belajar IPAS pada siswa kelas IV sekolah dasar.

Jurnal Inovasi, Evaluasi, dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP), 4(2), 110–118. <https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i2.466>

- Larasati, N. J., Bella, S., Nurhijatina, H., & Shaleh. (2023). Ranah psikomotorik dalam konteks pendidikan: Teknik dan instrumen asesmen yang efektif. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(5), 3256–3273. <https://doi.org/10.5281/zenodo.7731240>
- Lerebulan, K., Ritiau, L., & Hallatu, Y. A. (2026). Pengaruh aplikasi Canva terhadap hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran IPS di kelas V SD. *SOCIAL: Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 6(2), 966–978. <https://doi.org/10.51878/social.v6i2.10424>
- Marisana, D., Iskandar, S., & Kurniawan, D. T. (2023). Penggunaan platform Merdeka Mengajar untuk meningkatkan kompetensi guru di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(1), 139–150. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i1.4363>
- Muhajjalina, K. G. (2025). Desain pembelajaran PAI berbasis *deep learning*: Membangun pengalaman belajar memahami, mengaplikasi, dan merefleksi. *Jurnal Edu Aksara*, 4(1), 53–64. <https://doi.org/10.5281/zenodo.16779397>
- Nugrohadhi, S., & Anwar, M. T. (2022). Pelatihan Assembler Edu untuk meningkatkan keterampilan guru merancang *project-based learning* sesuai Kurikulum Merdeka Belajar. *Media Penelitian Pendidikan: Jurnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan dan Pengajaran*, 16(1), 77–80. <https://doi.org/10.26877/mpp.v16i1.11953>
- Nugroho, P. A., Utama, F. S., Suhatiningsih, S., Anis, F., Nurdianasari, N., & Sai, M. (2025). Otomasi pembelajaran IPS di sekolah dasar Pelita Hati Jember. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 5(2), 203–215. <https://doi.org/10.32665/jurmia.v5i2.5029>
- Oktaria, S., Susanti, R., & Suratmi, S. (2025). Analisis kebutuhan pengembangan multimedia interaktif berbantuan Canva untuk meningkatkan hasil belajar siswa materi struktur lapisan bumi kelas VIII. *SOCIAL: Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 5(1), 210–218. <https://doi.org/10.51878/social.v5i1.4888>
- Paputungan, E., & Paputungan, F. (2022). Pendekatan dan fungsi afektif dalam proses pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 3(1), 45–53. <https://doi.org/10.5281/zenodo.6582140>
- Puspitoningrum, E., Nurnoviyati, I., & Suhartono, S. (2024). Dampak implementasi teknologi dalam pembelajaran pendidikan dasar: Studi kasus pada efektivitas penggunaan platform pembelajaran digital di sekolah dasar. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 8(3), 970–982. <https://doi.org/10.35931/am.v8i3.3635>
- Putra, R. P., Yaqin, M. A., & Saputra, A. (2024). Objek evaluasi hasil belajar Pendidikan Agama Islam analisis taksonomi Bloom (kognitif, afektif, psikomotorik). *AL-KARIM: Journal of Islamic and Educational Research*, 2(1), 149–158. <https://doi.org/10.56444/al-karim.v2i1.1520>
- Rahaningmas, R. A., Abdurrachman, O., & Ritiau, L. (2025). Meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas V SD Negeri 2 Ambon. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 297–313. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i2.15891>
- Rahayu, B. S., Hartinah, S., & Suriswo. (2024). Pengembangan modul ajar IPAS dengan model pembelajaran *Project Based Learning* berbantu AI Canva pada siswa sekolah dasar. *Journal of Education Research*, 5(3), 3883–3887. <https://doi.org/10.37985/jer.v5i3.1502>
- Rahmawati, D. Y., Wening, A. P., Sukadari, & Rizbudiani, A. D. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka pada mata pelajaran IPAS sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(5), 2873–2879. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i5.5766>



- Rambe, Y. S., Rozi, F., Mailani, E., Sirait, A. P., & Manurung, I. F. U. (2024). Pengembangan multimedia interaktif menggunakan Canva pada pembelajaran IPAS kelas IV SDN 19 Rantau Utara T.A 2023/2024. *Jurnal Guru Kita*, 8(4), 715–726. <https://doi.org/10.24114/jgk.v8i4.59420>
- Riskiani, R., & Suryadi, Y. (2026). Analisis penerapan *problem based learning* dalam menstimulus berpikir kritis IPS di SMP. *SOCIAL: Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 6(2), 669–680. <https://doi.org/10.51878/social.v6i2.9916>
- Sarah, R. A. P., Fahmi, M. N., Ilham, F., Febrianty, S. D., Basra, S. M., & Febriany, S. (2026). Integrasi *Learning Management System* (Google Classroom) untuk optimalisasi pengajaran manajemen tata rias berbasis proyek. *LEARNING: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 6(1), 492–501. <https://doi.org/10.51878/learning.v6i1.9349>
- Sihotang, R. F., & Harahap, H. J. P. (2025). Penerapan Kurikulum Merdeka terhadap media digital dalam inovasi pembelajaran. *Journal of Education, Transportation and Business*, 2(1), 335–339. <https://doi.org/10.57235/jetbus.v2i1.6447>
- Syafi, A. F., Wardana, Y. S., & Reffiane, F. (2026). Pengembangan media pembelajaran Canva interaktif pada materi jaring-jaring makanan kelas V SD. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 12(2), 217–228. <https://doi.org/10.31949/didaktik.v12i2.4120>
- Ubaidillah, S. R., Balqis, A. E., Jannah, B., Maimuna, S., Mu'alimin, & Fatmawati, E. (2025). Transformation of IPAS learning in elementary schools: The strategic role of digital media in improving students' understanding. *Journal of Elementary Education Research and Practice*, 1(2), 92–101. <https://doi.org/10.70376/e44mz803>