

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata “media” secara umum dapat dimaknai sebagai sarana atau perantara yang digunakan untuk menyalurkan suatu objek, pesan, atau informasi dari satu pihak ke pihak lainnya. Dalam konteks kegiatan belajar mengajar di kelas, media pembelajaran dipahami sebagai alat bantu yang dimanfaatkan guru untuk menyampaikan pesan atau informasi kepada siswa dengan tujuan memudahkan guru dalam kegiatan pembelajaran (Sitepu, 2022). Hal tersebut sejalan dengan pendapat Roro et al., (2022), yang menyatakan bahwa media pembelajaran adalah sebuah faktor yang dapat menentukan berhasil atau tidaknya suatu proses pengajaran sebab media pembelajaran adalah sebuah alat bantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan sarana atau alat bantu yang digunakan guru sebagai perantara dalam menyampaikan pesan dan materi pembelajaran kepada siswa, yang berperan penting dalam menunjang kelancaran, efektivitas, serta keberhasilan proses pembelajaran di kelas. Media pembelajaran tidak hanya mempermudah

guru dalam mengajar, tetapi juga membantu siswa memahami materi secara lebih jelas dan bermakna.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki beberapa fungsi penting dalam proses pembelajaran. (Pagarra, 2022) menjelaskan bahwa fungsi media pembelajaran meliputi: 1) pemusat fokus perhatian siswa, media pembelajaran yang dirancang dengan baik dapat berfungsi sebagai pemusat perhatian siswa SD, terutama jika media pembelajaran tersebut bersifat menarik, dan interaktif; 2) penggugah emosi dan motivasi siswa, menggunakan media pembelajaran secara menarik, variatif, dan berbeda baik dari buku teks seperti, visual yang berwarna, segi dimensi yang jelas, dan berbantuan video maupun audio mampu membangkitkan emosi dan motivasi belajar siswa.

Selain itu, media pembelajaran juga berperan penting dalam menciptakan suasana kelas yang lebih hidup dan mendorong siswa untuk memahami materi, sehingga motivasi belajar siswa dapat meningkat ketika guru menggunakan media pembelajaran yang tepat dan beragam; 3) pengorganisasi materi pembelajaran, dengan menggunakan media pembelajaran yang dirancang secara baik dengan pengorganisasi materi dalam bentuk mrenarik, sehingga akan membantu siswa untuk memahami materi dan meningkatkan daya ingat; 4) penyama persepsi, banyak konsep abstrak yang harus dipahami oleh siswa ketika pembelajaran, cara mudah untuk menyajikan konsep

abstrak tersebut dengan mengkonkretkannya menjadi sebuah media pembelajaran, dengan media pembelajaran secara konkret dapat menjadikan persepsi siswa menjadi sama; 5) pengaktif respon siswa, berbagai kegiatan pembelajaran di kelas jika menggunakan sebuah media pembelajaran akan mendorong siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam memahami konsep pembelajaran.

Fungsi media pembelajaran juga dapat dijabarkan dalam beberapa hal meliputi : 1) penggunaan media pembelajaran bukan sebagai fungsi tambahan melainkan mempunyai fungsi tersendiri sebagai alat bantu dalam mewujudkan proses pembelajaran yang efektif; 2) media pembelajaran bagian dari keseluruhan proses pembelajaran, media pembelajaran sebagai komponen yang tidak bisa berdiri sendiri akan berhubungan dengan komponen yang lain dalam mewujudkan suasana pembelajaran yang ingin dicapai; 3) media pembelajaran dalam penggunaan harus relevan dengan komponen yang ingin dituju dari pembelajaran, dalam penggunaan media pembelajaran harus menyesuaikan dengan kompetensi dan bahan ajar; 4) media pembelajaran tidak berfungsi sebagai alat hiburan, penggunaannya hanya diperbolehkan untuk permainan atau memancing perhatian siswa; 5) media pembelajaran untuk mempercepat proses pembelajaran, dengan menggunakan media pembelajaran siswa dapat menangkap tujuan dan bahan pembelajaran menjadi lebih mudah dan cepat; 6) media pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pembelajaran; 7)

media pembelajaran meletakkan dasar yang konkret untuk berpikir (Yaumi, 2017).

Berdasarkan berbagai fungsi media pembelajaran yang telah dijabarkan, peneliti menyimpulkan fungsi media pembelajarn meliputi: 1) penggerak utama dalam menciptakan pembelajaran yang efektif dan bermakna; 2) memusatkan perhatian siswa; 3) membangkitkan motivasi dan emosi belajar siswa; 4) mengorganisasi dan mengkonkretkan materi; 5) mengaktifkan respon siswa; 6) meningkatkan kualitas dan efektivitas proses pembelajaran.

2. Media Pembelajaran Digital

a. Pengertian Media Pembelajaran Digital

Media pembelajaran digital merupakan sarana yang berperan sebagai penghubung antara guru dan siswa dalam menyampaikan gagasan dan mentranfer ilmu pengetahuan untuk meningkatkan pemahaman, membentuk sikap, serta menumbuhkan keterampilan dengan memanfaatkan perangkat lunak berbasis audio dan visual yang disajikan secara kontekstual, menarik, dan juga interaktif (Alifah et al., 2023). Hal ini sejalan dengan pendapat Mariyah et al., (2021) yang menyatakan bahwa media pembelajaran digital merupakan media yang memanfaatkan teknologi digital untuk menyajikan materi dalam bentuk audio maupun visual. Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran digital merupakan sarana

berbasis teknologi digital yang memanfaatkan unsur audio dan visual untuk menyampaikan materi pembelajaran secara menarik dan interaktif, sehingga dapat berperan sebagai penghubung antara guru dan siswa dalam meningkatkan pemahaman siswa.

b. Karakteristik Media Pembelajaran Digital

Menurut Tiwow et al., (2025), karakteristik media digital sebagai berikut: 1) belajar tanpa batas waktu, belajar yang dilakukan dengan jarak jauh menggunakan aplikasi dalam jaringan akan memberikan sebuah pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa tanpa membebani siswa dengan tuntutan menyelesaikan materi harian secara menyeluruh; 2) aktivitas dan tugas pembelajaran yang dilaksanakan secara digital akan memudahkan siswa dalam pengaksesan maupun pengerjaannya, hal ini tentunya akan menjadi bahan pertimbangan bagi guru sebab, dengan ketidakterbatasnya akses informasi melalui website maupun aplikasi akan sangat memudahkan siswa; 3) bukti atau produk dalam kegiatan pembelajaran dengan menggunakan bantuan media digital akan menjadi lebih bervariasi, hal ini akan membantu siswa dalam meningkatkan kemampuan kreatifitasnya melalui pembelajaran berbasis proyek.

Media pembelajaran digital tentunya mempunyai karakteristik yang berbeda dengan media pembelajaran konvensional, hal ini sejalan dengan pendapat Tiwow et al., (2025) yang menyatakan bahwa media

pembelajaran digital mempunyai karakteristik sebagai berikut: 1) dapat menciptakan keaktifan siswa; 2) menggunakan multimedia dalam kegiatan belajar, dengan menggabungkan materi dari teks, gambar, audio, video, dan animasi guna memudahkan pemahaman siswa; 3) mempunyai aksesibilitas tinggi, siswa, guru, maupun orang tua dapat mengakses materi pembelajaran kapan saja dan dimana saja; 4) personalisasi konten; 5) efisiensi biaya dan waktu, hal ini berupa efisiensi biaya percetakan buku cetak, transportasi, penyediaan ruang kelas yang akan memudahkan pembelajaran menjadi efektif dan cepat; 6) mempermudah guru dalam mengukur kemampuan siswa.

Berdasarkan dua pandangan menurut Tiwow et al., (2025), penulis menyimpulkan bahwa media pembelajaran digital memiliki beberapa karakteristik meliputi, fleksibel tanpa batas ruang dan waktu, mudah diakses, interaktif, memanfaatkan multimedia yang beragam, serta meningkatkan keaktifan dan kreativitas siswa.

c. Peran Media Digital dalam Pembelajaran Abad 21

Media digital tentunya mempunyai peran yang sangat penting dalam pembelajaran abad ke-21 sebab, dengan adanya media digital mampu mendorong terciptanya pembelajaran yang aktif, kreatif, dan berpusat pada siswa. Menurut Faiza et al., (2024) menyatakan bahwa media pembelajaran digital di abad 21 ini disusun untuk mendukung pengembangan keterampilan abad ke-21 siswa meliputi, berpikir kritis,

kegiatan pembelajaran, kreativitas, kolaborasi, dan literasi digital melalui penyajian materi secara interaktif dan berbasis multimedia. Selain itu, peran penting media pembelajaran digital dalam pembelajaran abad ke-21 juga mampu meningkatkan aksesibilitas, fleksibilitas, dan interaktivitas dalam proses pembelajaran (Said, 2023). Pemanfaatan media pembelajaran digital akan membentuk pembelajaran yang lebih partisipatif, mendorong keterlibatan siswa secara aktif, serta memfasilitasi interaksi antara siswa dengan guru, siswa dengan siswa sehingga, pembelajaran menjadi lebih bermakna dan relevan dengan tuntutan perkembangan zaman.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran digital memiliki peran yang penting dalam pembelajaran abad ke-21 karena mampu menciptakan pembelajaran yang aktif, partisipatif, dan berpusat pada siswa, sekaligus mendukung pengembangan keterampilan berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan literasi digital melalui pembelajaran yang fleksibel, interaktif, dan mudah diakses.

3. Media Digital *Canva* Interaktif

a. Pengertian *Canva* sebagai Media Pembelajaran Digital

Menurut Dyan Yulianaa, Achmad Baijurib, Arico Ayani Supartoc, Siti Seitunid, (2023), *Canva* merupakan salah satu aplikasi digital yang dapat dimanfaatkan dalam perancangan media

pembelajaran berbentuk video, karena menyediakan berbagai fitur visual, audio, dan *template* yang mendukung pembuatan materi pembelajaran secara kreatif, inovatif, dan kolaboratif. Selain itu, aplikasi *Canva* merupakan *platform* digital yang memudahkan pendidik dalam merancang berbagai materi visual pembelajaran secara cepat dan praktis melalui penyediaan beragam *template* gratis, grafik, dan fitur desain yang lebih sederhana dibandingkan dengan perangkat lunak grafis lainnya. Berbagai fitur yang tersedia di *Canva* memungkinkan guru menyusun materi pembelajaran yang kreatif, dan menarik, sehingga mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, serta mendukung pencapaian tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan (Khairunnisa & Apoko, 2023).

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa *Canva* merupakan media pembelajaran digital yang efektif sebab mudah dalam penggunaan, kelengkapan secara fitur visual, dan audio, serta tersedianya *template* yang mendukung guru dalam merancang materi pembelajaran yang kreatif dan interaktif. Pemanfaatan *Canva* pada dasarnya tidak hanya untuk mempermudah proses pembuatan media pembelajaran saja, tetapi juga mampu meningkatkan keterlibatan siswa dan membantu pencapaian tujuan pembelajaran secara optimal.

b. Fitur *Canva* Interaktif

Menurut Sobandi et al., (2023) menyatakan bahwa fitur utama dan paling penting dalam aplikasi *Canva* adalah ketersediaan template siap pakai dalam jumlah yang beragam dan terus diperbarui pada kategori tertentu, keberadaan *template* tersebut memberikan kemudahan bagi guru dalam merancang media pembelajaran yang selaras dengan karakteristik materi yang akan disampaikan. Selain *template*, *Canva* juga memungkinkan pengguna menambahkan berbagai unsur desain berupa ilustrasi dan ikon dengan beragam tema, sehingga tampilan media pembelajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan visual. *Canva* dilengkapi dengan fitur PDF editor yang memudahkan pengguna mengimpor berkas PDF ke dalam halaman kerja dan mengonversinya menjadi elemen desain yang dapat diedit secara daring. Untuk mendukung pelaksanaan presentasi secara online dan interaktif, *Canva* menyediakan fitur *Canva Live*. Aplikasi ini juga memiliki beragam fitur pengaturan tampilan berbasis teks, filter untuk menghasilkan efek visual tertentu, penyediaan latar belakang, animasi, serta fasilitas duplikasi desain.

Canva juga menyediakan fitur share dan unduh untuk memudahkan penyebaran hasil desain. Proses perancangan media dapat dilakukan secara individual maupun kolaboratif, dan *Canva* turut mendukung pengeditan foto melalui berbagai efek, termasuk penggunaan *frame* yang berfungsi sebagai pigura untuk mempercantik

tampilan visual foto. Sejalan dengan pendapat Tanjung & Faiza, (2019) menjelaskan bahwa *Canva* merupakan aplikasi desain berbasis online yang menyediakan beragam fasilitas desain grafis, antara lain pembuatan presentasi, poster, pamflet, grafik, spanduk, kartu undangan, pengeditan foto, hingga *Facebook cover*. Pemanfaatan *Canva* sebagai media pembelajaran dinilai mampu membantu peserta didik dalam memahami materi pelajaran karena aplikasi ini mendukung penyajian berbagai elemen multimedia, seperti teks, video, animasi, audio, gambar, dan grafik yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan tampilan. Selain itu, tampilan visual *Canva* yang menarik mampu meningkatkan fokus dan perhatian peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung, sehingga materi dapat disampaikan secara lebih efektif.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa *Canva* merupakan aplikasi desain berbasis daring yang memiliki fitur lengkap dan relevan untuk pengembangan media pembelajaran. Ketersediaan template siap pakai yang beragam, fitur pengeditan visual dan multimedia, serta dukungan terhadap presentasi interaktif dan kolaboratif menjadikan *Canva* mampu memudahkan guru dalam merancang media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik materi. Selain itu, kemampuan *Canva* dalam mengintegrasikan teks, gambar, audio, video, dan animasi dengan tampilan visual yang menarik berkontribusi dalam meningkatkan fokus, keterlibatan, dan pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran.

c. Kelebihan & Keterbatasan *Canva* sebagai Media Pembelajaran

Menurut Tanjung & Faiza, (2019), *Canva* memiliki beberapa kelebihan sebagai berikut: 1) mempunyai bermacam jenis desain grafis, animasi, dan *template* yang sangat menarik; 2) menghemat waktu dalam desain media pembelajaran; 3) mengembangkan kreativitas guru dalam desain media pembelajaran sebab banyak fitur yang tersedia; 4) siswa bisa mempelajari lagi materi melalui media pembelajaran yang telah dibuat oleh guru; 5) mempunyai kualitas gambar yang bagus dan media dapat dicetak secara otomatis, dan dapat diatur ukurannya; 6) bisa berkolaborasi dengan guru lain dengan membuat tim untuk mendesain media pembelajaran; 7) desain di *Canva* tidak hanya bisa dilakukan menggunakan laptop saja melainkan juga bisa menggunakan HP. Kelebihan *Canva* sebagai media pembelajaran juga dapat dilihat dari penelitian yang dilakukan oleh Idawati, Maisarah, Muhammad, Meliza, Armoza Arita, Amiruddin, (2022) yang menyatakan bahwa *Canva* menyediakan wadah pembelajaran yang dapat dimanfaatkan oleh guru dalam melaksanakan proses pembelajaran, aplikasi ini menawarkan berbagai *template* yang menarik dan variatif baik dalam bentuk presentasi maupun *template* video pembelajaran, sehingga mampu meningkatkan minat dan ketertarikan siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Keterbatasan *Canva* sebagai media pembelajaran juga disampaikan oleh Idawati, Maisarah, Muhammad, Meliza, Armoza

Arita, Amiruddin, (2022) yang menjelaskan bahwa *Canva* memiliki beberapa keterbatasan sebagai berikut: 1) ketika menggunakan *Canva* harus memiliki akses internet; 2) ada beberapa *template Canva* yang berbayar atau *premium*, namun banyak juga tersedia *template – template* gratis ditujukan untuk guru, siswa, dosen, dan tenaga pendidikan lainnya melalui pembagian subsidi dari pemerintah berupa akun belajar. Hal ini sejalan dengan pendapat Syahrir et al., (2023) yang menjelaskan bahwa *Canva* tentunya memiliki beberapa kelemahan yaitu meliputi: 1) penggunaan *Canva* harus terhubung dengan jaringan internet; 2) akses terhadap *Canva* memerlukan koneksi internet yang stabil; 3) tidak seluruh fitur dan perangkat desain pada *Canva* tersedia secara gratis.

Berdasarkan berbagai pendapat ahli, penulis menyimpulkan bahwa *Canva* merupakan media pembelajaran digital yang memiliki keunggulan dalam kemudahan penggunaan, kelengkapan fitur desain, serta meningkatnya kemampuan kreativitas guru dan minat belajar siswa. Meskipun demikian, penggunaan *Canva* masih memiliki keterbatasan berupa ketergantungan pada koneksi internet dan terbatasnya akses fitur gratis, sehingga sangat diperlukan perencanaan pembelajaran dan dukungan sarana yang memadai agar pemanfaatan *Canva* sebagai media pembelajaran dapat berjalan secara optimal.

d. Penggunaan Media *Canva* interaktif

Penggunaan media digital *Canva* interaktif perlu dilakukan berdasarkan beberapa indikator untuk memastikan tingkat kualitas dan manfaat dari media digital ini. Dalam penelitian ini, indikator tersebut akan dikaji dari kepraktisan, keefektifan, dan kemenarikan sebagai acuan dalam menganalisis penggunaan media digital *Canva* interaktif di kelas.

1) Kepraktisan Media

Kepraktisan penggunaan media pembelajaran merujuk pada tingkat kemudahan media tersebut saat digunakan oleh guru, dan siswa dalam proses belajar mengajar. Kepraktisan penggunaan media bisa dilihat dari kemudahan pengguna dalam mengoperasikan, efisiensi waktu, dan penggunaan yang jelas. Dalam penggunaan media digital *Canva* interaktif, kepraktisan media bisa dilihat dari kemudahan guru dalam mengelola media, kemudahan siswa dalam menggunakannya, serta kemudahan akses selama pembelajaran berlangsung. Media yang memiliki tingkat kepraktisan tinggi akan mempermudah proses pembelajaran tanpa menimbulkan hambatan teknis bagi pengguna (Sihotang & Elfitra, 2025).

2) Keefektifan Media

Keefektifan media pembelajaran berhubungan dengan efektivitas media tersebut dalam mencapai suatu tujuan yang akan dituju. Dengan adanya media pembelajaran yang efektif ini mampu membantu penyampaian materi secara jelas, meningkatkan pemahaman siswa, serta mendorong keterlibatan aktif dalam pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran *Canva* interaktif ini bisa meningkatkan efektivitas pembelajaran karena mampu menyajikan materi secara visual dan sistematis sehingga memudahkan siswa dalam memahami konsep yang diajarkan. Selain itu, media yang efektif juga dapat memberikan dampak positif terhadap aktivitas dan hasil belajar siswa (Sihotang & Elfitra, 2025).

3) Kemenarikan Media

Kemenarikan media pembelajaran *Canva* interaktif mengacu pada kemampuan media dalam menarik perhatian dan minat siswa melalui penyajian visual yang menarik, seperti penggunaan warna, gambar, dan desain yang variatif. Media yang menarik dapat meningkatkan fokus dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar (Kurniawan et al., 2024).

4. Pendekatan *Deep Learning*

a. Pengertian Pendekatan *Deep Learning*

Menurut Adnyana (2024), *Deep learning* merupakan pendekatan yang menekankan pada pengalaman belajar siswa yang lebih bermakna. Dalam pendekatan ini, siswa tidak hanya dibebani dengan pemahaman secara teoritis saja namaun, diarahkan untuk mengaitkan pengetahuan yang telah dipelajari dengan konteks kehidupan nyata. Melalui pendekatan *deep learning* ini konsep dan teori yang diperoleh oleh siswa dapat diterapkan secara langsung dalam situasi kehidupan sehari – hari siswa. Selain itu, pendekatan *deep learning* juga berarti pendekatan yang menitikberatkan pada proses pembelajaran yang mendorong siswa untuk melakukan analisis secara kritis, menghubungkan informasi baru dengan pengetahuan yang telah dimiliki sebelumnya, serta mampu menerapkan pemahaman tersebut dalam konteks yang lebih luas. Melalui pendekatan ini, pembelajaran diarahkan menjadi lebih relaktif, bermakna, menyenangkan, kritis, dan menghasilkan pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi yang telah dipelajari siswa (Deny Khusnul Khotimah, 2025).

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa pendekatan *deep learning* merupakan pendekatan pembelajaran yang menekankan pada pengalaman belajar siswa yang bermakna dengan mengaitkan pengetahuan siswa dengan konteks kehidupan

nyata. Pendekatan ini juga mendorong siswa untuk berpikir kritis, relatif, dan mampu menerapkan pemahaman secara luas, sehingga tercipta pembelajaran yang tidak hanya bersifat teoritis, tetapi pembelajaran bersifat mendalam, menyenangkan, dan relevan bagi siswa.

b. Elemen Fundamental Pendekatan *Deep Learning*

Menurut Adnyana (2024), pendekatan *deep learning* mempunyai tiga konsep tersebut meliputi, *meaningful learning*, *mindful learning*, dan *joyful learning*, dimana tiga konsep tersebut saling berinteraksi dan mendukung satu sama lain dalam membangun pengalaman belajar yang lebih mendalam, dan meningkatkan motivasi belajar siswa. Berikut penjabaran dari ketiga konsep ini :

1) *Meaningful Learning*

Meaningful learning merupakan pembelajaran yang tidak hanya menekankan pada penguasaan suatu konsep secara teoritis, tetapi lebih pada kemampuan siswa dalam mengaitkan konsep tersebut dengan realitas kehidupan sehari-hari. Melalui *meaningful learning*, pengetahuan baru yang diperoleh siswa dihubungkan dengan pengetahuan atau pengalaman yang telah dimiliki sebelumnya sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna. Pendekatan ini sejalan dengan teori konstruktivisme yang memandang bahwa pengetahuan tidak ditransfer secara langsung,

melainkan dibangun secara aktif oleh siswa melalui proses pengalaman dan interaksi dengan lingkungannya.

2) *Mindful Learning*

Mindful learning merupakan pendekatan pembelajaran yang menekankan keterlibatan siswa secara penuh dan sadar dalam proses belajar, di mana siswa memusatkan perhatian pada materi yang dipelajari dengan fokus dan kesadaran diri. Dalam pembelajaran *mindful*, siswa tidak hanya diarahkan untuk mencapai hasil akhir, tetapi juga diajak memahami, menikmati, dan merefleksikan setiap tahapan proses belajar yang dijalani. Kesadaran penuh siswa dalam proses pembelajaran dapat menumbuhkan rasa ingin tahu yang lebih tinggi terhadap materi yang dipelajari, sehingga mendorong siswa untuk terlibat aktif dalam kegiatan belajar. Pendekatan ini relevan dengan teori humanistik yang memandang bahwa pembelajaran harus berpusat pada siswa (*student centered*) dengan memperhatikan aspek kognitif, afektif, dan pengalaman siswa. Siswa didukung untuk mempunyai kesadaran diri, memahami proses belajar, dan melibatkan diri secara aktif, serta emosional. Hal ini relevan dengan prinsip *mindful learning* yang menuntut siswa untuk terlibat secara penuh, dan memiliki pengalaman belajar yang bermakna, sehingga pembelajaran tidak hanya sekedar menghafal, melainkan juga mampu mengembangkan potensi siswa secara holistik.

3) *Joyful Learning*

Joyful learning merupakan pendekatan pembelajaran yang menekankan suasana belajar yang menyenangkan dengan tujuan menghadirkan pengalaman belajar yang positif dan mampu meningkatkan motivasi siswa. Melalui *joyful learning*, tercipta kondisi kelas yang kondusif sehingga proses pembelajaran berlangsung secara interaktif, eksploratif, dan kolaboratif. Siswa juga terlibat secara aktif dengan antusiasme yang tinggi dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu, kegiatan belajar dirancang secara menarik dan disesuaikan dengan karakteristik serta gaya belajar siswa. Pendekatan ini sejalan dengan teori behavioristik yang menunjukkan bahwa perilaku belajar siswa dapat dibentuk melalui pemberian stimulus dan penguatan. Dalam konteks ini, suasana pembelajaran yang menyenangkan berperan sebagai stimulus positif yang mampu meningkatkan motivasi belajar siswa, dan antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran.

Menurut Diputera et al., (2024), menjelaskan pendekatan *deep learning* terdapat tiga konsep utama yaitu sebagai berikut :

1) *Meaningful Learning*

Meaningful learning merupakan pendekatan pembelajaran yang menekankan keterlibatan siswa secara aktif melalui kegiatan interaktif yang mendorong pengembangan dan pemikiran kritis.

Pembelajaran ini bertujuan membantu siswa membangun pemahaman dengan mengenali pola serta konsep yang dipelajari. Prosesnya mencakup pengembangan kemampuan berpikir kritis, kreatif, pemecahan masalah, dan daya ingat. *Meaningful learning* berfokus pada pemahaman yang mendalam dengan mengaitkan pengetahuan baru dengan pengetahuan yang telah dimiliki, sehingga siswa mampu memahami materi secara utuh dan menghubungkannya dengan situasi kehidupan nyata.

2) *Mindful Learning*

Mindful learning tidak hanya menekankan perhatian sesaat, tetapi mengembangkan keterlibatan emosional, intelektual, dan sosial siswa secara mendalam dalam proses belajar. Pendekatan ini memposisikan siswa sebagai pembelajar aktif yang menafsirkan informasi secara kritis dan reflektif, bukan sekadar menerima secara pasif. Unsur utama dalam *mindful learning* yang mendukung terwujudnya deep learning meliputi: 1) Kesadaran metakognitif, yaitu kemampuan siswa untuk memahami cara mereka belajar, berpikir, dan mengolah informasi sehingga dapat mengenali serta memperbaiki pola pikir yang kurang efektif; 2) Refleksi dan pemaknaan, yang memberi ruang bagi siswa untuk meninjau kembali pengalaman belajar, mengaitkannya dengan pengalaman pribadi, serta menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari; 3) Pengelolaan emosi, yang membekali siswa kemampuan mengenali,

menerima, dan mengendalikan emosi ketika menghadapi tantangan dalam belajar; 4) Keterhubungan antardisiplin, yang mendorong siswa memahami hubungan antara berbagai konsep dari bidang ilmu yang berbeda.

3) *Joyful Learning*

Joyful learning merupakan pendekatan pembelajaran yang mengedepankan rasa senang dan minat siswa dalam kegiatan belajar. Pembelajaran yang dirancang secara menyenangkan tidak hanya mendorong partisipasi aktif siswa, tetapi juga menjadikan proses belajar lebih bermakna serta meninggalkan kesan yang mendalam.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa pendekatan *deep learning* merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang komprehensif dan holistik karena mengintegrasikan tiga konsep utama, yaitu *meaningful learning*, *mindful learning*, dan *joyful learning*, yang saling berkaitan dan saling menguatkan. *Meaningful Learning* merupakan pendekatan pembelajaran yang tidak berhenti pada penguasaan konsep secara teoritis, tetapi mendorong siswa mengaitkan pengetahuan baru dengan pengalaman dan realitas kehidupan sehingga terbentuk pemahaman yang mendalam. *Mindful Learning* merupakan pendekatan pembelajaran yang menekankan pada kesadaran secara penuh siswa dalam proses pembelajaran melalui

keterlibatan kognitif, emosional, dan reflektif, sehingga siswa mampu belajar secara kritis, sadar, dan bermakna. Sementara itu, *joyful learning* merupakan pendekatan pembelajaran yang berperan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan memotivasi, sehingga siswa terlibat aktif, antusias, dan nyaman dalam proses pembelajaran. Dengan adanya tiga konsep elemen fundamental ini akan menjadikan pendekatan *deep learning* sebagai pendekatan pembelajaran yang tidak hanya meningkatkan pemahaman dan keterampilan berpikir tingkat tinggi, tetapi juga menumbuhkan motivasi, keterlibatan, serta pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa.

c. Implementasi Pendekatan *Deep Learning* dalam Pembelajaran SD

Implementasi pendekatan *deep learning* yang mencakup tiga konsep elemen utama yaitu, *mindful learning*, *meaningful learning*, dan *joyful learning* menurut Gandi Wibowo, Deni Gunawan, (2025) pembelajaran dengan pendekatan *deep learning* menjadikan siswa mampu menunjukkan tingkat fokus yang tinggi, keterlibatan secara aktif dalam berpikir kritis, serta memiliki kesadaran akan pentingnya materi yang telah dipelajari, hal ini sebagai wujud dari *mindful learning*. Selain itu, siswa dapat mengaitkan materi pembelajaran dengan pengalaman nyata, menjelaskan konsep secara runtut, serta menyelesaikan permasalahan yang dihadapi, termasuk dalam terwujudnya *meaningful learning*. Suasana pembelajaran yang berlangsung secara menyenangkan, penuh dengan antusiasme, dan kolaboratif sebagai

bentuk dari *joyful learning*, dimana hal ini tampak dari rasa nyaman siswa dalam belajar, kebebasan dalam mengekspresikan pendapat, serta adanya penguatan secara positif yang diberikan oleh guru selama proses pembelajaran.

Implementasi pendekatan *deep learning* dalam pembelajaran di sekolah dasar perlu disesuaikan dengan tahapan perkembangan kognitif peserta didik. Oleh karena itu, penerapan pendekatan *deep learning* di jenjang sekolah dasar sebaiknya dirancang melalui pendekatan kontekstual, pembelajaran berbasis masalah, maupun pembelajaran berbasis proyek yang mampu mendorong siswa untuk melakukan eksplorasi serta memberi makna terhadap materi yang telah dipelajari. Selain itu, pendekatan *deep learning* juga menekankan pentingnya keterkaitan antar materi, baik secara horizontal antar mata pelajaran maupun secara vertikal dalam satu mata pelajaran, sehingga siswa mampu membangun pemahaman yang menyeluruh dan terintegrasi, bukan pengetahuan yang terpisah – pisah (Assidiqi et al., 2026).

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa implementasi pendekatan *deep learning* dalam pembelajaran di sekolah dasar menunjukkan siswa tidak hanya dituntut untuk fokus, dan terlibat secara aktif, tetapi juga mampu mengaitkan materi pembelajaran dengan pengalaman nyata yang bermakna, dan belajar dalam suasana yang menyenangkan dan kolaboratif. Implementasi pendekatan *deep learning* dalam pembelajaran SD agar berjalan secara efektif diperlukan

penyesuaian dengan tahap perkembangan kognitif siswa sekolah dasar melalui pembelajaran kontekstual, berbasis masalah, dan berbasis proyek, serta menekankan keterkaitan antar materi secara horizontal maupun vertikal. Dengan demikian, pendekatan *deep learning* mampu membantu siswa membangun pemahaman yang utuh, mendalam, dan berkelanjutan, sekaligus meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran di sekolah dasar.

Pendekatan *deep learning* dalam pembelajaran perlu ditinjau melalui indikator yang jelas agar dapat menggambarkan proses pembelajaran yang mendalam dan bermakna. Dalam penelitian ini, indikator *deep learning* difokuskan pada pemahaman konsep, implementasi pembelajaran, dan strategi pembelajaran sebagai dasar dalam menganalisis penerapannya di kelas.

Pendekatan *deep learning* dalam pembelajaran perlu ditinjau melalui indikator yang jelas. Dalam penelitian ini, indikator *deep learning* difokuskan pada pemahaman konsep, implementasi pembelajaran, dan strategi pembelajaran sebagai dasar dalam menganalisis penerapannya di kelas. Pendekatan *deep learning* berfokus pada pembelajaran yang menekankan pemahaman konsep secara mendalam, bukan hanya sekedar menghafal. Menurut Wiseza dan Ibermarza (2025), pendidikan *deep learning* dapat mendorong siswa dalam memahami konsep dengan lebih mendalam melalui proses refleksi dan eksplorasi.

Implementasi pendekatan ini dilakukan melalui langkah - langkah seperti, memahami, menerapkan, dan merefleksi yang melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Wibowo et al. (2025) menjelaskan bahwa proses tersebut membantu siswa tidak hanya memahami materi, tetapi juga mampu mengaplikasikannya dalam konteks nyata. Selain itu, strategi dalam *deep learning* menekankan pada pembelajaran yang bermakna, berkesadaran, dan menyenangkan. Usnandri et al. (2025) menyatakan bahwa strategi ini dapat meningkatkan keterlibatan siswa melalui kegiatan diskusi, kolaborasi, dan refleksi sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan kontekstual.

6. Motivasi Belajar

a. Pengertian Motivasi Belajar

Menurut Lathifa et al., (2024), motivasi belajar merupakan dorongan fundamental yang melandasi seseorang dalam melakukan aktivitas belajar. Setiap kegiatan belajar yang dilakukan individu selalu didukung oleh adanya motivasi sebagai penggerak utama. Ketika seseorang memiliki motivasi untuk belajar, maka ia akan terdorong untuk melaksanakan kegiatan belajar tersebut secara berkelanjutan dalam jangka waktu tertentu. Sejalan dengan pendapat Fernando et al., (2024) yang menyatakan bahwa motivasi belajar merupakan dorongan internal yang berfungsi sebagai penggerak dalam diri individu untuk

memberi arah dan semangat dalam aktivitas belajar guna mencapai tujuan yang diinginkan. Oleh karena itu, motivasi memiliki peran yang sangat penting bagi peserta didik dalam proses pembelajaran, dengan adanya motivasi mampu meningkatkan, memperkuat, serta mengarahkan kegiatan belajar siswa, sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung secara lebih efektif dan optimal.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar merupakan suatu kekuatan internal yang menjadi landasan utama dalam mendorong, mengarahkan, dan mempertahankan aktivitas belajar peserta didik. Motivasi berperan penting dalam menumbuhkan semangat belajar, meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif, serta mengoptimalkan proses dan hasil pembelajaran sehingga tujuan belajar dapat tercapai secara efektif.

b. Jenis – Jenis Motivasi Belajar

Menurut Fernando et al.,(2024), terdapat dua jenis motivasi dilihat dari sifatnya diantaranya sebagai berikut :

1) Motivasi Intrinsik

Motivasi intrinsik merupakan bentuk motivasi yang berasal dari dalam diri individu. Motivasi ini mendorong peserta didik untuk melakukan kegiatan belajar karena adanya kesadaran akan tujuan dan nilai dari aktivitas belajar itu sendiri, motivasi intrinsik muncul ketika peserta didik memahami pentingnya belajar dan

melaksanakannya dengan sungguh-sungguh tanpa paksaan atau dorongan dari pihak lain. Dengan demikian, motivasi ini berkaitan erat dengan kebutuhan dan keinginan belajar yang tumbuh dari dalam diri peserta didik sendiri.

2) Motivasi Ekstrinsik

Motivasi ekstrinsik merupakan jenis motivasi yang berasal dari luar diri individu. Motivasi ini berfungsi sebagai dorongan terhadap perilaku seseorang yang dipengaruhi oleh faktor eksternal di luar aktivitas yang dilakukan. Seseorang melakukan suatu tindakan karena adanya rangsangan dari luar, seperti pemberian hadiah, pujian, maupun hukuman dari guru, penghargaan berupa nilai tinggi atas prestasi yang dicapai, serta sikap guru yang tidak menyalahkan secara terbuka hasil pekerjaan atau jawaban peserta didik meskipun hasil tersebut belum sepenuhnya memuaskan.

Menurut achmad Ali Mashartanto, Chandra Purnama, fitri Mulyana, (2022), terdapat dua jenis motivasi belajar, diantaranya sebagai berikut:

1) Motivasi Intrinsik

Motivasi intrinsik merupakan dorongan yang muncul dan berfungsi secara alami dari dalam diri individu tanpa memerlukan rangsangan dari luar. Setiap individu pada dasarnya telah memiliki kecenderungan internal untuk melakukan suatu aktivitas, dan ketika

motivasi intrinsik telah tertanam seseorang akan secara sadar dan sukarela melaksanakan suatu kegiatan tanpa bergantung pada dorongan atau penguatan secara eksternal.

2) Motivasi Ekstrinsik

Motivasi ekstrinsik merupakan kekuatan pendorong yang berasal dari luar diri individu dan berada di luar aktivitas yang dilakukannya, namun berperan sebagai faktor yang mendorong seseorang untuk berpartisipasi dalam suatu kegiatan.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar dapat dibedakan menjadi dua jenis, yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik, dimana motivasi intrinsik bersumber dari dalam diri peserta didik berupa kesadaran, kebutuhan, dan keinginan untuk belajar secara mandiri tanpa paksaan, sehingga mendorong keterlibatan belajar yang lebih mendalam dan berkelanjutan. Sementara itu, motivasi ekstrinsik berasal dari faktor luar seperti penghargaan, pujian, nilai, maupun perlakuan guru, yang berfungsi sebagai penguat dan pendorong tambahan agar peserta didik tetap bersemangat dalam belajar. Dengan demikian, keberhasilan proses pembelajaran akan lebih optimal apabila guru mampu menumbuhkan motivasi intrinsik peserta didik sekaligus memanfaatkan motivasi ekstrinsik secara tepat sebagai pendukung dalam kegiatan belajar mengajar.

c. Faktor – Faktor Pengaruh Motivasi Belajar

Menurut Darniyanti, Y., & Saputra, (2021), motivasi belajar dipengaruhi oleh dua faktor sebagai berikut:

1) Faktor Internal

Faktor internal mencakup dua aspek meliputi, aspek fisiologis, dan aspek psikologis. Dimana aspek fisiologis berkaitan dengan kondisi jasmani siswa dan fungsi pancaindra sedangkan, aspek psikologis berhubungan dengan kondisi kejiwaan siswa yang dapat mendukung maupun menghambat aktivitas belajar, seperti tingkat kecerdasan, gangguan emosional, kebiasaan belajar yang kurang baik, serta rendahnya motivasi siswa juga akan berpengaruh terhadap menurunnya minat belajar siswa. Faktor internal ini meliputi bakat, minat dan perhatian, kecerdasan dalam belajar, motivasi belajar, serta kemampuan kognitif siswa.

2) Faktor Eksternal

Faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari luar diri siswa, dimana faktor eksternal ini meliputi faktor sosial, nonsosial, dan pendekatan belajar. Faktor sosial sangat berkaitan dengan kondisi lingkungan, baik lingkungan keluarga, masyarakat, maupun lingkungan sekolah. Sedangkan faktor nonsosial berhubungan dengan keadaan alam, waktu belajar, dan ketersediaan sarana dan prasarana pendukung pembelajaran. Faktor pendekatan belajar juga

sangat berkaitan dengan strategi dan metode pembelajaran yang digunakan selama proses pembelajaran berlangsung.

Menurut Djarwo, (2020), terdapat dua faktor pengaruh yang dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa, diantaranya sebagai berikut:

1) Faktor Internal

Faktor internal merupakan faktor yang bersumber dari dalam diri siswa. Faktor ini mencakup beberapa aspek yang mempengaruhi proses belajar seperti, tingkat kecerdasan, minat, bakat, kondisi emosi, keadaan fisik, dan sikap siswa terhadap kegiatan pembelajaran.

2) Faktor Eksternal

Faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari luar diri siswa. Faktor ini meliputi lingkungan yang dapat mempengaruhi aktivitas belajar siswa seperti, lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, dan lingkungan masyarakat. Kondisi ketiga lingkungan eksternal tersebut dapat memberikan dukungan maupun hambatan terhadap motivasi belajar siswa.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar dipengaruhi oleh dua faktor utama yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal merupakan faktor yang berasal dari dalam diri siswa, mencakup aspek fisiologis dan psikologis seperti kecerdasan, minat, bakat, emosi, kondisi fisik, sikap, serta

motivasi dan kemampuan kognitif yang secara langsung menentukan kesiapan dan dorongan siswa dalam belajar. Sementara itu, faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari luar diri siswa, mencakup aspek pengaruh lingkungan di luar diri siswa, seperti lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat, dukungan sarana prasarana, waktu belajar, dan strategi atau metode pembelajaran yang diterapkan guru.

e. Indikator Motivasi Belajar

Menurut Suhudi, Radeswandri, Herlinda, (2024), indikator motivasi belajar meliputi beberapa hal sebagai berikut: 1) ketekunan belajar; 2) tekun dalam menghadapi tantangan; 3) memiliki minat dan ambisi untuk belajar; 4) berhasil dalam belajar; 5) mandiri untuk belajar. Dalam penelitian ini, motivasi belajar diukur melalui lima indikator, yaitu antusiasme dan kegigihan dalam belajar, keinginan serta minat terhadap kegiatan pembelajaran, kemandirian dalam belajar, orientasi untuk meraih prestasi, dan adanya penghargaan yang diterima sebagai bentuk apresiasi terhadap hasil belajar (Pradita et al., 2025).

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa indikator motivasi belajar terdiri dari lima indikator yaitu, antusiasme atau rasa senang, ketekunan belajar, memiliki minat, dan ambisi untuk belajar, berhasil dalam belajar, dan mandiri untuk belajar.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Kajian penelitian yang relevan bertujuan untuk menelaah hasil – hasil penelitian terdahulu yang memiliki keterkaitan dengan judul penelitian ini seperti, penggunaan media pembelajaran digital *Canva* Interaktif, pendekatan *deep learning*, dan motivasi belajar siswa sekolah dasar. Melalui kajian ini, peneliti dapat memposisikan penelitian yang akan dilakukan, menemukan celah penelitian, serta memperkuat landasan teoritis dalam penyusunan kerangka berpikir penelitian. Adapun uraian penelitian yang relevan dijabarkan sebagai berikut :

1. Penelitian yang dilakukan oleh Sobandi et al., (2023)

Penelitian ini menunjukkan bahwa pemanfaatan aplikasi *Canva* sebagai media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan keaktifan, antusiasme, dan kreativitas siswa sekolah dasar. Media pembelajaran digital ini dinilai cukup efektif sebab, mampu menyajikan tampilan visual yang menarik, mudah digunakan, dan membuat suatu penyampaian materi lebih kreatif. Penelitian ini relevan dengan penelitian yang dilakukan penulis, terutama pada aspek penggunaan media digital *Canva*, namun, di dalam penelitian ini belum mengaitkan penggunaan media tersebut dengan pendekatan *deep learning* maupun motivasi belajar siswa.

2. Penelitian yang dilakukan oleh (Rusdi, R Ervianti, A Adrias, 2025)

Penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran digital membawa dampak positif terhadap peningkatan motivasi belajar siswa sekolah dasar. Media pembelajaran digital mampu meningkatkan minat,

perhatian, dan mampu menciptakan suasana belajar yang meanrik, dan interaktif. Penelitian ini relevan dengan penelitan yang dilakukan penulis, dalam aspek penggunaan media pembelajaran digital untuk meningkatkan motivasi belajar siswa namun, penelitian ini belum secara khusus membahas tentang penggunaan *platform Canva* dan belum dikombinasikan dengan pendekatan *deep learning*.

3. Penelitian Rahayu & Luswati, (2022)

Penelitian ini juga menegaskan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif memberikan pengaruh signifikan terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar. Media interaktif mendorong siswa untuk lebih aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran. Meskipun demikian, penelitian ini belum memanfaatkan media berbasis *platform* digital *Canva* serta belum mengintegrasikan pendekatan *deep learning* dalam proses pembelajaran.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Adnyana (2024)

Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan pendekatan *deep learning* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar mampu menjadikan pembelajaran lebih bermakna, dan meningkatkan kemampuan berpikir kritis, dan keterlibatan siswa. Pendekatan *deep learning* mendorong siswa untuk mengaitkan materi dengan pengalaman nyata dan melakukan refleksi terhadap proses belajar. Namun, penelitian ini belum mengintegrasikan pendekatan *deep learning* dengan penggunaan media

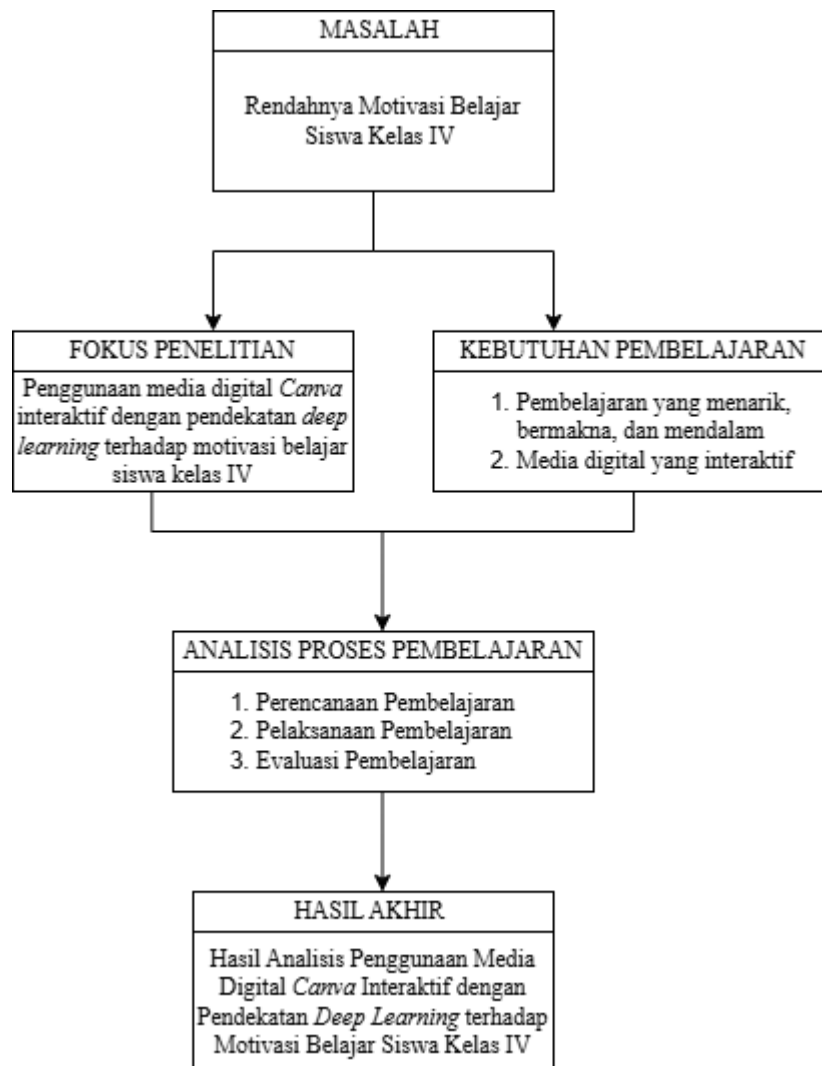
digital *Canva* dan belum menelaah pengaruhnya terhadap motivasi belajar siswa.

5. Penelitian yang dilakukan oleh (Asmi & Wijayanto, n.d.)

Penelitian ini menjadi salah satu penelitian yang paling mendekati fokus penelitian ini, karena mengkaji penggunaan pendekatan *deep learning* yang dipadukan dengan media interaktif berbasis *platform* digital *Canva*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kombinasi pendekatan *deep learning* dan media *Canva* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. Meskipun memiliki kesamaan pada variabel bebas, penelitian ini menggunakan hasil belajar sebagai variabel terikat, bukan motivasi belajar sehingga, masih terdapat celah penelitian yang dapat dikaji lebih lanjut.

Berdasarkan kajian penelitian-penelitian terdahulu tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media digital, khususnya *Canva*, serta penerapan pendekatan *deep learning* memiliki potensi besar dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar. Namun, belum ditemukan penelitian yang secara khusus menganalisis penggunaan media digital *Canva* interaktif yang dipadukan dengan pendekatan *deep learning* terhadap motivasi belajar siswa kelas IV sekolah dasar. Oleh karena itu, penelitian ini memiliki kebaruan (*novelty*) dan diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan pembelajaran bermakna serta peningkatan motivasi belajar siswa sekolah dasar.

C. Kerangka Berpikir



Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir

Proses pembelajaran di SDN Sirapan 01 menuntut proses yang tidak hanya berorientasi pada penyampaian materi, tetapi juga pada pembentukan pemahaman yang bermakna serta penumbuhan motivasi belajar siswa. Namun, berdasarkan kondisi pembelajaran yang sering dijumpai di lapangan, masih ditemukan pembelajaran yang kurang interaktif, pemanfaatan media digital yang belum optimal, serta rendahnya keterlibatan siswa dalam kegiatan

pembelajaran. Kondisi ini berdampak pada menurunnya motivasi belajar siswa kelas IV. Permasalahan tersebut menunjukkan adanya kebutuhan pembelajaran seperti, pembelajaran yang mampu menarik perhatian siswa, bermakna, serta melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Pembelajaran yang menarik dan interaktif sangat diperlukan agar siswa memiliki minat dan perhatian terhadap materi, pembelajaran secara bermakna juga sangat diperlukan agar siswa memahami materi secara mendalam dan kontekstual. Selain itu pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran juga diperlukan untuk mendorong partisipasi, interaksi, dan pengalaman belajar yang positif.

Sejalan dengan itu, memenuhi kebutuhan pembelajaran diperlukan tindakan pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan karakteristik siswa SD kelas IV. Salah satu tindakan yang dapat dilakukan adalah dengan memanfaatkan media digital *Canva* interaktif yang dipadukan dengan pendekatan *deep learning*. Hal ini dikarenakan media *Canva* interaktif dapat menyajikan materi secara visual dan menarik melalui penggunaan *template*, ilustrasi, dan animasi. Sementara itu, pendekatan *deep learning* akan mengarahkan proses pembelajaran pada pemahaman konsep secara mendalam, keterkaitan materi dengan pengalaman nyata, dan keterlibatan aktif siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Integrasi antara media digital *Canva* interaktif dan pendekatan *deep learning* diharapkan dapat menciptakan proses pembelajaran yang bermakna, di mana siswa terlibat secara kognitif, afektif, dan sosial. Dalam proses tersebut,

siswa didorong untuk aktif bertanya, berdiskusi, merefleksikan pembelajaran, serta mengaitkan materi dengan pengalaman sehari-hari. Proses pembelajaran seperti ini diyakini mampu menumbuhkan pengalaman belajar yang positif dan meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV SD. Dengan demikian, kerangka berpikir penelitian ini berfokus pada analisis bagaimana kebutuhan pembelajaran melahirkan tindakan pembelajaran berupa penggunaan media digital *Canva* interaktif dengan pendekatan *deep learning*, serta bagaimana proses pembelajaran yang terjadi dimaknai dalam upaya meningkatkan motivasi belajar siswa.