

Efektivitas Media Interaktif Canva Berbasis *Deep Learning* Terhadap Kemandirian Siswa Sekolah Dasar

Dwi Ayu Dian Pasha, Triyanto, Chumdari

Universitas Sebelas Maret
try@staff.uns.ac.id

Article History

accepted 1/6/2026

approved 1/7/2026

published 17/8/2026

Abstract

Elementary school students' independence is still not optimally developed, characterized by dependence on teacher direction and low initiative in learning. This study aims to test the effectiveness of using Canva-based interactive media integrated with the Deep Learning approach in improving student independence. The study used a quantitative design with a one-group pretest-posttest on 24 second-grade elementary school students. Data were analyzed using a paired sample t-test and N-Gain calculation to determine the increase in student independence. The results showed an increase in the average independence score from 54.3 in the pretest to 78.6 in the posttest. The N-Gain value of 0.53 is included in the moderate category, and the t-test showed a significant difference (Sig. 0.000 < 0.05). Thus, Canva-based interactive learning media combined with the Deep Learning approach is proven to be effective in improving elementary school students' independence.

Keywords: Student independence, interactive media, Canva, Deep Learning, elementary school

Abstrak

Kemandirian siswa sekolah dasar masih belum berkembang optimal, ditandai dengan ketergantungan terhadap arahan guru dan rendahnya inisiatif dalam pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk menguji efektivitas penggunaan media interaktif berbasis Canva yang diintegrasikan dengan pendekatan *Deep Learning* dalam meningkatkan kemandirian siswa. Penelitian menggunakan desain kuantitatif dengan *one group pretest-posttest* pada 24 siswa kelas II sekolah dasar. Data dianalisis menggunakan uji paired sample t-test dan perhitungan N-Gain untuk mengetahui peningkatan kemandirian siswa. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan rata-rata skor kemandirian dari 54,3 pada pretest menjadi 78,6 pada posttest. Nilai N-Gain sebesar 0,53 termasuk kategori sedang, dan uji *t-test* menunjukkan perbedaan signifikan (Sig. 0,000 < 0,05). Dengan demikian, media pembelajaran interaktif berbasis Canva yang dipadukan dengan pendekatan *Deep Learning* terbukti efektif meningkatkan kemandirian siswa sekolah dasar.

Kata kunci: Kemandirian siswa, media interaktif, Canva, Deep Learning, sekolah dasar



PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital sudah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam bidang Pendidikan (Mishra & Koehler, 2006; Selwyn, 2016). Transformasi ini menyebabkan terjadinya pergeseran paradigma pembelajaran dari yang semula berpusat pada guru (*teacher-centered*) menjadi berpusat pada siswa (*student centered*) (Barr & Tagg, 1995; Prince, 2004). Siswa tidak lagi diposisikan sebagai penerima informasi secara pasif, melainkan sebagai subjek aktif yang terlibat dalam proses pembelajaran (Jonassen, 1999). Perubahan paradigma tersebut menuntut adanya inovasi pembelajaran yang mampu mendorong keterlibatan aktif siswa sekaligus mengembangkan kompetensi esensial abad ke-21 (Darling-Hammond et al., 2020; Fullan et al., 2018; OECD, 2019; Trilling & Fadel, 2009).

Dalam konteks kebijakan pendidikan nasional, pengembangan kemandirian siswa menjadi salah satu komponen penting yang harus dibangun sejak sekolah dasar. Berdasarkan Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Nomor 058/H/KR/2025 tentang Alur Perkembangan Kompetensi, kemandirian siswa dikembangkan melalui tiga subdimensi utama, yaitu tanggung jawab, kepemimpinan, dan pengembangan diri (BSKAP, 2025). Ketiga aspek tersebut menggambarkan perkembangan siswa mulai dari tahap mengikuti arahan, menuju kemampuan mengambil inisiatif secara mandiri dalam belajar. Penggunaan media digital interaktif menjadi sangat penting untuk mendukung terciptanya pembelajaran yang bermakna, menarik, dan mampu meningkatkan partisipasi siswa (Deci & Ryan, 1985; Zimmerman, 2000). Media pembelajaran interaktif memungkinkan siswa terlibat secara aktif melalui berbagai fitur visual, audio, dan animasi yang dapat meningkatkan perhatian, motivasi, dan partisipasi siswa dalam pembelajaran (Arsyad, 2020; Nguyen et al., 2022; Suprpto & Chang, 2021).

Kemandirian siswa dalam konteks pendidikan dasar tidak hanya berkaitan dengan kemampuan belajar secara mandiri, tetapi juga mencakup kemampuan bertanggung jawab dalam menyelesaikan tugas, menjalankan peran dalam pembelajaran, serta mengenali dan mengembangkan potensi diri (Clark & Mayer, 2016; Mayer, 2014). Konsep ini sejalan dengan pengembangan kemandirian dalam kebijakan kurikulum nasional yang menekankan pada pembentukan karakter siswa secara utuh melalui pengalaman yang bermakna. Siswa yang memiliki kemandirian yang baik cenderung lebih aktif, percaya diri, dan mampu menyelesaikan tugas secara bertanggung jawab, sehingga berdampak positif pada keberhasilan belajar jangka panjang (Lai & Hwang, 2022). Kemandirian dalam konteks pendidikan dasar menjadi fondasi penting untuk membentuk karakter siswa yang bertanggung jawab, disiplin, dan mampu mengembangkan potensi dirinya secara optimal.

Hasil observasi awal yang dilakukan dalam penelitian ini menunjukkan bahwa kemandirian siswa kelas II masih berada pada tahap berkembang. Hal ini ditunjukkan oleh kecenderungan siswa yang masih menunggu arahan dari guru dalam menyelesaikan tugas, belum terbiasa menetapkan tujuan belajar secara mandiri, serta kurang inisiatif dalam menjalankan peran selama pembelajaran. Pada aspek pengembangan diri, sebagian besar siswa masih membutuhkan bimbingan penuh dalam mengenali minat dan potensi dirinya. Kondisi ini menunjukkan bahwa ketiga subdimensi kemandirian, yaitu tanggung jawab, kepemimpinan, dan pengembangan diri, belum berkembang secara optimal sesuai dengan indikator capaian kompetensi yang diharapkan.

Kondisi tersebut menjadi krusial karena kemandirian pada siswa sekolah dasar merupakan fondasi dalam pembentukan karakter dan kesiapan belajar di jenjang selanjutnya (OECD, 2019). Media pembelajaran yang monoton dan kurang menarik dapat menyebabkan siswa kehilangan minat dan kurang terlibat aktif dalam pembelajaran (Ali et al., 2025; Putri & Suryani, 2021; Slavin, 2015). Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam penggunaan media pembelajaran yang mampu menciptakan

pengalaman belajar yang interaktif, menarik, dan mendorong siswa untuk lebih aktif serta berkembang secara mandiri. Namun demikian, penelitian sebelumnya masih cenderung berfokus pada peningkatan hasil belajar dan motivasi, serta belum secara khusus mengkaji kemandirian siswa berdasarkan kebijakan terbaru (Hattie, 2012). Selain itu, integrasi media interaktif berbasis Canva dengan pendekatan *Deep Learning* dalam meningkatkan kemandirian siswa sekolah dasar masih belum banyak diteliti (Dani et al., 2023; Jaya, 2023; Rahmawati, D.; Atmojo, 2021; D. Setiawan & Wibowo, 2023).

Berdasarkan kesenjangan tersebut, penelitian ini memiliki kebaruan (novelty) dalam mengintegrasikan media pembelajaran interaktif berbasis Canva dengan pendekatan *Deep Learning* yang difokuskan pada peningkatan kemandirian siswa berdasarkan tiga subdimensi utama, yaitu tanggung jawab, kepemimpinan, dan pengembangan diri. Penelitian ini bertujuan untuk menguji efektivitas penggunaan media tersebut dalam meningkatkan kemandirian siswa sekolah dasar sesuai dengan indikator capaian kompetensi yang ditetapkan. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk mengukur tingkat peningkatan kemandirian siswa setelah penerapan media pembelajaran interaktif berbasis Canva pendekatan *Deep Learning*.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis *quasi-experiment* (eksperimen semu) karena tidak ada pengacakan penuh dan tidak terdapat kelompok kontrol (Sugiyono, 2021). Desain yang dipilih adalah *one-group pretest-posttest design*, yaitu satu kelompok diukur sebelum dan sesudah perlakuan (Creswell, 2014). Prosedur penelitian meliputi: (a) pemberian *pretest*; (b) penerapan pembelajaran dengan media interaktif Canva berbasis *Deep Learning* selama empat kali pertemuan; (c) pemberian *posttest*; dan (d) perbandingan hasil untuk mengetahui peningkatan kemandirian belajar siswa (Fraenkel et al., 2012).

Pengambilan data penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2025/2026 di sebuah SD negeri di Kabupaten Malang, Jawa Timur. Subjek penelitian adalah seluruh 24 siswa kelas II (12 laki-laki, 12 perempuan) yang dipilih menggunakan teknik sampling jenuh (*total sampling*), yaitu semua anggota populasi dijadikan sampel karena jumlah populasi kurang dari 30 orang sehingga menjamin representativitas data (Sugiyono, 2022). Lokasi dipilih berdasarkan hasil observasi awal yang menunjukkan rendahnya kemandirian belajar siswa di sekolah tersebut.

Data dikumpulkan melalui angket kemandirian belajar yang dikembangkan dari tiga dimensi kebijakan BSKAP (2025): tanggung jawab, kepemimpinan, dan pengembangan diri, dengan skala Likert 1–4 (Azwar, 2018). Uji validitas menggunakan korelasi *Product Moment Pearson* ($r_{\text{tabel}} = 0,404$; $N=24$) menunjukkan seluruh 15 butir valid dengan $r_{\text{hitung}} 0,547-0,689 > r_{\text{tabel}}$. Uji reliabilitas dengan *Cronbach Alpha* menghasilkan nilai $0,875 (>0,70)$, sehingga instrumen dinyatakan reliabel dan layak digunakan (Sugiyono, 2022).

Analisis data dilakukan secara deskriptif (rata-rata, frekuensi, persentase) dan inferensial. Uji *paired sample t-test* digunakan untuk menguji perbedaan signifikan antara *pretest* dan *posttest* ($\alpha=0,05$) (Ghozali, 2018). Selanjutnya, perhitungan *N-Gain* dengan rumus Hake (1999) digunakan untuk mengetahui besaran peningkatan kemandirian, dengan kategori: tinggi ($\geq 0,7$), sedang ($0,3-0,7$), rendah ($<0,3$) (Hake, 1999; Khalil & Ebner, 2020). Seluruh analisis dibantu dengan SPSS versi 26.0.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini diperoleh dari pengukuran kemandirian siswa kelas II sekolah dasar sebelum dan sesudah penggunaan media interaktif berbasis Canva dengan pendekatan *Deep Learning*. Pengumpulan data dilakukan melalui angket kemandirian belajar yang diberikan pada tahap *pretest* dan *posttest* kepada 24 siswa. Analisis data

dilakukan secara deskriptif dan inferensial untuk melihat perubahan tingkat kemandirian belajar siswa. Uji validitas dilakukan menggunakan korelasi product Moment Pearson dengan taraf signifikansi 5%. Berdasarkan jumlah responden ($N=24$), diperoleh nilai r tabel sebesar 0,404. Instrumen dinyatakan valid apabila r hitung $>$ r tabel.

Tabel 1. Hasil Uji Validitas Angket Kemandirian

NO	R HITUNG	R TABEL	KETERANGAN
1	0,612	0,404	Valid
2	0,574	0,404	Valid
3	0,635	0,404	Valid
4	0,598	0,404	Valid
5	0,661	0,404	Valid
6	0,547	0,404	Valid
7	0,689	0,404	Valid
8	0,604	0,404	Valid
9	0,573	0,404	Valid
10	0,628	0,404	Valid
11	0,592	0,404	Valid
12	0,647	0,404	Valid
13	0,556	0,404	Valid
14	0,673	0,404	Valid
15	0,619	0,404	Valid

Berdasarkan data yang tersaji dalam Tabel 1, seluruh pernyataan pada angket mempunyai nilai r hitung yang lebih tinggi dari r tabel (0,404), sehingga semua item dinyatakan valid. Temuan ini membuktikan bahwa instrumen tersebut mampu mengukur secara tepat tingkat kemandirian belajar siswa yang berada pada fase perkembangan operasional konkret. Adapun hasil uji reliabilitas yang menggunakan koefisien Cronbach Alpha dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Uji Reliabilitas Angket Kemandirian

Variabel	Cronbach Alpha	Keterangan
Kemandirian siswa	0,875	Reliabel

Berdasarkan uji reliabilitas yang dilakukan, diperoleh koefisien Cronbach Alpha sebesar 0,874. Nilai tersebut lebih tinggi dari standar minimal reliabilitas 0,70, yang berarti instrumen mempunyai konsistensi internal yang baik dan memenuhi syarat untuk digunakan dalam penelitian (Sugiyono, 2021). Oleh karena itu, angket kemandirian dinyatakan reliabel dan layak dijadikan instrumen pengumpul data. Selanjutnya, distribusi frekuensi tingkat kemandirian belajar siswa pada tahap pretest dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Kategori Kemandirian Siswa pada Tahap *Pretest*

Kategori	Range	Frekuensi	Persentase (%)
Tinggi	76-100	3	12,5%
Sedang	56-75	7	29,2%
Rendah	0-55	14	58,3%
Jumlah		24	100%

Sebagian besar siswa berada pada kategori rendah (58,3%0, menunjukkan bahwa sebelum perlakuan, kemandirian belajar siswa masih belum optimal. Siswa cenderung bergantung pada guru dan belum menunjukkan kemandirian. Setelah diberikan perlakuan, hasil posttest menunjukkan peningkatan signifikan.

Tabel 4. Kategori Kemandirian Belajar Siswa pada Tahap *Posttest*

Kategori	Range	Frekuensi	Presentase (%)
Tinggi	76-100	11	45,8%
Sedang	56-75	9	37,5 %
Rendah	0-55	4	16,7 %
Jumlah		24	100 %

Tabel 4 memperlihatkan bahwa jumlah siswa dengan kategori kemandirian tinggi meningkat menjadi 45,8%, sedangkan siswa dengan kategori rendah mengalami penurunan menjadi 16,7%. Hal ini menandakan bahwa penggunaan media interaktif Canva yang diintegrasikan dengan pendekatan *Deep Learning* berdampak baik bagi perkembangan kemandirian siswa. Adapun peningkatan rata-rata skor kemandirian dapat dilihat pada Tabel 5.

Tabel 5. Perbandingan Rata-rata Skor Kemandirian Siswa

Pengukuran	Rata-rata Skor	Kategori
Pretest	54,3	Rendah
Posttest	78,6	Tinggi
N-Gain	0,53	Sedang

Nilai N-Gain yang diperoleh sebesar 0,53 tergolong dalam kategori sedang, yang berarti peningkatan kemandirian belajar siswa memiliki tingkat efektivitas yang cukup bermakna (Hake, 1999). Temuan ini mengindikasikan bahwa media interaktif berbasis Canva yang dipadukan dengan pendekatan *Deep Learning* memberikan kontribusi positif terhadap proses pembelajaran siswa. Selanjutnya, untuk menguji signifikansi perbedaan antara kondisi sebelum dan sesudah perlakuan, dilakukan uji hipotesis dengan menggunakan teknik *paired sample t-test*.

Tabel 5. Hasil Uji *Paired Sample t-Test*

Variabel	Mean Pretest	Mean Posttest	Sig.(2tailed)	Keterangan
Kemandirian siswa	54,3	78,6	0,000	Signifikan

Hasil uji statistik *paired sample t-test* memperlihatkan nilai signifikansi sebesar 0,000, yang lebih kecil daripada $\alpha = 0,05$. Hal ini membuktikan bahwa terdapat perbedaan signifikan antara tingkat kemandirian siswa sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan media interaktif Canva yang berbasis *Deep Learning*. Oleh karena itu, media pembelajaran interaktif Canva dengan pendekatan *Deep Learning* terbukti efektif untuk meningkatkan kemandirian belajar siswa SD. Adapun untuk mengukur tingkat efektivitasnya, dilakukan perhitungan N-Gain menggunakan rumus berikut:

$$N - \text{gain score} = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor ideal} - \text{skor pretest}}$$

$$N\text{-Gain} = (78,6 - 54,3) / (100 - 54,3)$$

$$N\text{-Gain} = 24,3 / 45,7$$

N-Gain = 0,53

Perolehan nilai N-Gain sebesar 0,53 mengindikasikan bahwa peningkatan kemandirian belajar siswa tergolong dalam kategori sedang. Temuan ini menegaskan bahwa media interaktif Canva yang dipadukan dengan pendekatan *Deep Learning* efektif dalam meningkatkan kemandirian belajar siswa di sekolah dasar. Berdasarkan hasil penelitian, rata-rata skor kemandirian belajar siswa meningkat dari 54,3 pada saat *pretest* menjadi 78,6 pada saat *posttest*. Peningkatan tersebut membuktikan bahwa media pembelajaran interaktif mampu mendorong siswa menjadi pribadi yang lebih mandiri dan aktif dalam mengikuti proses pembelajaran.

Gambar 1. Diagram Perbandingan skor kemandirian siswa sebelum dan sesudah perlakuan

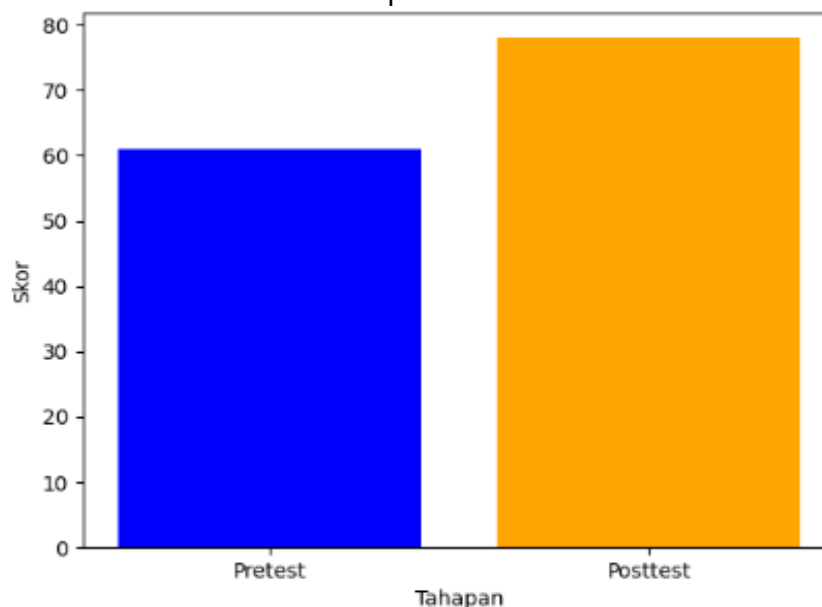


Diagram tersebut memperlihatkan adanya peningkatan skor kemandirian siswa antara sebelum dan sesudah perlakuan. Nilai rata-rata meningkat secara signifikan setelah pembelajaran menggunakan media Canva. Dengan demikian, media interaktif ini berkontribusi positif dalam meningkatkan kemandirian siswa.

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemandirian belajar siswa yang cukup bermakna setelah penerapan media interaktif berbasis Canva dengan pendekatan *Deep Learning*, dengan rata-rata skor kemandirian meningkat dari 54,3 menjadi 78,6 (N-Gain 0,53 kategori sedang). Temuan ini memperkuat teori *self-regulated learning* yang menyatakan bahwa kemandirian belajar tidak muncul secara instan, tetapi dibentuk melalui proses yang berkelanjutan dengan lingkungan belajar yang mendukung (Van Laer & Elen, 2017; Zeidner & Stoeger, 2019). Dalam perspektif Bandura, penguatan diri dan pengamatan model merupakan mekanisme penting dalam pengembangan *self-regulated learning*, di mana siswa belajar mengatur tujuan dan strategi belajarnya secara bertahap (Schunk & Greene, 2017). Pada tahap sekolah dasar, kemandirian dapat dilatih melalui aktivitas sederhana seperti memberi kesempatan siswa memilih dan merencanakan tugas serta memberikan bimbingan sesuai kebutuhan (Rachul et al., 2021; Woolfolk, 2004). Kesesuaian tingkat perkembangan kognitif siswa kelas II SD yang berada pada tahap operasional konkret menurut Piaget menjadikan media visual interaktif sangat efektif untuk membangun kemandirian belajar melalui pengalaman konkret dan bermakna (Santrock, 2018).

Selain itu, pembelajaran dengan pendekatan *Deep Learning* yang diintegrasikan dalam media Canva mendorong siswa untuk terlibat secara aktif, reflektif, dan menyeluruh (Fullan et al., 2018). Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian (F. A. Setiawan & Saputra, 2022) yang menunjukkan bahwa multimedia interaktif efektif dalam meningkatkan kemandirian siswa dengan persentase N-Gain sebesar 78,9% (kategori sangat efektif), serta penelitian Munir dkk. (2024) yang membuktikan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis STEAM mampu menumbuhkan kemandirian belajar siswa dengan tingkat kelayakan sangat tinggi (respon siswa 99,3%). Dengan demikian, integrasi media interaktif berbasis Canva dan pendekatan *Deep Learning* memberikan landasan yang kokoh bagi pengembangan kemandirian belajar siswa sekolah dasar baik secara teoretis maupun empiris.

Gambar 2. Aktivitas Siswa menggunakan Media



Gambar 2 menunjukkan aktivitas siswa saat menggunakan media pembelajaran berbasis Canva dalam proses pembelajaran. Siswa tampak terlibat secara aktif dalam mengamati, berinteraksi, dan menyelesaikan tugas yang disajikan melalui media tersebut. Kondisi ini menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif mampu meningkatkan partisipasi siswa serta mendorong berkembangnya kemandirian dalam pembelajaran.

Peningkatan kemandirian belajar siswa dalam penelitian ini tidak terlepas dari karakteristik media interaktif Canva yang menyediakan pengalaman belajar multimodal (teks, gambar, audio, animasi) yang memungkinkan siswa mengeksplorasi materi secara mandiri sekaligus meningkatkan motivasi intrinsik mereka. Platform Canva memiliki potensi tinggi sebagai media desain multimedia interaktif karena kemudahan penggunaan, fleksibilitas desain, dan integrasi fitur visual yang mendukung siswa untuk belajar sesuai dengan kecepatan dan gaya belajar masing-masing (Safa'at & Firdaus, 2024; Tasmayanti et al., 2025). Melalui fitur-fitur interaktif seperti template poster, infografis, lembar kerja digital, dan elemen animasi, siswa dapat membangun fokus, rasa ingin tahu yang lebih tinggi, serta percaya diri dalam menyelesaikan tugas secara mandiri dengan supervisi minimal (Herniyastuti & Abdul Kadir, 2024).

Lebih lanjut, efek pembelajaran kolaboratif dalam platform Canva juga turut berkontribusi terhadap berkembangnya kemandirian siswa. Aktivitas kolaborasi dalam kelompok kecil (4–5 siswa) seperti pembuatan proyek mini poster atau infografis berbasis Canva melatih siswa untuk mengatur tugas, berbagi peran, serta mencapai kesepakatan bersama tanpa ketergantungan penuh pada guru (Nurulpaik & Fitriani, 2025). Canva yang intuitif membuat anak SD mampu bekerja mandiri sekaligus memberi ruang bagi siswa untuk menunjukkan pemahaman mereka melalui karya nyata (Arsyad, 2020). Hal ini sekaligus memperkuat dimensi kemandirian dalam Profil Pelajar Pancasila sebagaimana diamanatkan dalam Keputusan Kepala BSKAP Nomor 058/H/KR/2025, yang mencakup subdimensi tanggung jawab, kepemimpinan, dan pengembangan diri. Temuan ini memberikan kontribusi baru (*novelty*) dalam ranah pembelajaran digital di sekolah dasar, di mana belum banyak penelitian yang secara khusus mengintegrasikan media Canva dengan pendekatan *Deep Learning* untuk meningkatkan kemandirian siswa berdasarkan tiga subdimensi kebijakan kurikulum terbaru.

Peningkatan N-Gain sebesar 0,53 (kategori sedang) dalam penelitian ini menunjukkan bahwa intervensi media interaktif Canva berbasis *Deep Learning* cukup bermakna namun belum mencapai kategori tinggi (N-Gain $\geq 0,7$). Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian Mohamad (2025) yang melaporkan peningkatan hasil belajar siswa dengan media interaktif Canva berada pada kategori sedang dengan persentase peningkatan sebesar 60%, serta penelitian (Safa'at & Firdaus, 2024) yang menunjukkan peningkatan nilai signifikan dari rata-rata pretest 50 menjadi posttest 80 dengan persentase N-Gain 57%. Faktor-faktor yang diduga mempengaruhi capaian sedang ini antara lain: (1) durasi intervensi yang relatif singkat (empat kali pertemuan) sehingga pembentukan kebiasaan mandiri belum sepenuhnya terinternalisasi; (2) tingkat kesiapan awal siswa yang masih tergolong rendah, di mana 58,3% siswa berada pada kategori kemandirian rendah sebelum perlakuan; serta (3) keterbatasan infrastruktur digital dan kompetensi guru yang masih menjadi tantangan dalam optimalisasi media interaktif di daerah penelitian (Safa'at & Firdaus, 2024; Tasmayanti et al., 2025).

Namun demikian, penting untuk dicatat bahwa pendekatan *Deep Learning* dalam penelitian ini secara konsisten mendorong siswa untuk tidak sekadar menghafal, tetapi juga merefleksikan proses belajarnya serta menghubungkan materi dengan konteks kehidupan nyata, sehingga berkontribusi pada pemahaman yang lebih bermakna dan bertahan lama (Fullan et al., 2018). Pendekatan ini merupakan landasan utama Kurikulum Merdeka, yang menekankan pada pengasahan keterampilan berpikir kritis, gotong royong, pemecahan masalah nyata, kemandirian akademik, serta introspeksi diri. Guru pun tidak lagi ditempatkan sebagai pusat pembelajaran, melainkan sebagai fasilitator yang membimbing peserta didik untuk menjadi individu yang mandiri dan berkomitmen pada pembelajaran seumur hidup (Kemdikbudristek, 2022).

Temuan ini juga memperkuat hasil penelitian (Imhar Ar. Nailu & Haeruddin, 2025) bahwa media pembelajaran interaktif berbasis lingkungan efektif dalam meningkatkan kemandirian belajar siswa, dengan sebanyak 85% siswa merasa lebih mandiri setelah menggunakan media interaktif, serta terjadi peningkatan kemandirian sebesar 30% (dari 55% menjadi 85%). Hal ini mengindikasikan bahwa media interaktif yang dirancang dengan pendekatan kontekstual dan bermakna memiliki potensi besar untuk menggeser paradigma pembelajaran dari ketergantungan menuju kemandirian, sejalan dengan transformasi pendidikan abad ke-21 yang menuntut siswa untuk mampu belajar secara mandiri, kritis, dan kreatif (OECD, 2019).

Secara holistik, hasil penelitian ini secara konsisten membuktikan bahwa media interaktif Canva yang dipadukan dengan pendekatan *Deep Learning* efektif dalam meningkatkan kemandirian belajar siswa di jenjang sekolah dasar, terutama dalam dimensi tanggung jawab, kepemimpinan, dan pengembangan diri. Meskipun peningkatan yang terjadi termasuk dalam kategori sedang (N-Gain 0,53), temuan ini

tetap memberikan bukti empiris yang meyakinkan bahwa kolaborasi antara media digital interaktif dan pendekatan pembelajaran mendalam mampu mendorong siswa menjadi lebih aktif, bertanggung jawab, serta reflektif dalam proses belajarnya. Secara praktis, penelitian ini mengimplikasikan bahwa guru dan pengembang kurikulum dapat memanfaatkan Canva sebagai salah satu alternatif strategi pembelajaran digital yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga mampu membangun kemandirian siswa secara bertahap. Sekolah hendaknya mendorong penyelenggaraan pelatihan pemanfaatan Canva bagi para guru serta menjamin ketersediaan infrastruktur digital yang memadai. Lebih lanjut, pendekatan *Deep Learning* perlu diintegrasikan secara eksplisit dalam rancangan aktivitas pembelajaran bukan sekadar label melainkan diwujudkan dalam bentuk tugas reflektif, proyek kolaboratif, dan penilaian autentik. Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi nyata bagi pengembangan ekosistem belajar digital yang berpusat pada peserta didik dan selaras dengan tuntutan abad ke-21.

SIMPULAN

Penelitian ini bertujuan untuk menguji dampak penggunaan media interaktif Canva yang dipadukan dengan pendekatan *Deep Learning* terhadap peningkatan kemandirian siswa di tingkat sekolah dasar. Berdasarkan hasil penelitian, terjadi peningkatan yang signifikan yang ditunjukkan oleh lonjakan skor rata-rata dari 54,3 pada *pretest* menjadi 78,6 pada *posttest*, serta nilai N-Gain sebesar 0,53 yang berada pada kategori sedang. Hasil uji *paired sample t-test* juga mengonfirmasi hal tersebut dengan nilai signifikansi 0,000 (Sig. < 0,05), yang menunjukkan bahwa perbedaan antara kondisi sebelum dan sesudah perlakuan adalah bermakna secara statistik.

Penelitian lanjutan disarankan untuk menggunakan desain eksperimen yang lebih kuat, misalnya *pretest-posttest control group design*, dengan melibatkan kelompok kontrol serta sampel yang lebih luas dan bervariasi lintas jenjang atau wilayah, guna meningkatkan validitas eksternal dan generalisasi temuan. Selain itu, peneliti berikutnya dapat mengeksplorasi variabel-variabel lain seperti keterampilan berpikir tingkat tinggi (HOTS), motivasi belajar, kemampuan berpikir kritis, atau kreativitas siswa, serta menguji efektivitas media ini dalam jangka waktu yang lebih panjang melalui studi longitudinal. Disarankan pula untuk mengembangkan media interaktif berbasis Canva pada mata pelajaran lain selain Pendidikan Pancasila, serta mengadaptasi konten media agar sesuai dengan karakteristik unik setiap satuan pendidikan (misalnya budaya sekolah, visi-misi, atau pendekatan pembelajaran khas), sehingga dampak positifnya terhadap ekosistem belajar digital dapat diperluas dan berkelanjutan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdi, A., Sedrakyan, G., Veldkamp, B., van Hilleberg, J., & van den Berg, S. M. (2023). Students feedback analysis model using deep learning-based method and linguistic knowledge for intelligent educational systems. *Soft Computing*, 27(19), 14073–14094. <https://doi.org/10.1007/s00500-023-07926-2>
- Ali, A., Dea Venica, S., Aini, W., & Faisal Hidayat, A. (2025). Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Journal of Information System and Education Development*, 3(1), 1–6. <https://doi.org/10.62386/jised.v3i1.115>
- Anshari, M., Almunawar, M. N., Shahrill, M., Wicaksono, D., & Huda, M. (2017). Smartphones usage in the classrooms: Learning aid or interference? *Education and Information Technologies*, 22. <https://doi.org/https://doi.org/10.1007/s10639-017-9572-7>
- Arsyad, A. (2020). *Media Pembelajaran* (Edisi Revi). Rajawali Pers.

- Badan Standar, Kurikulum, dan A. P. (2025). *Keputusan Kepala BSKAP Nomor 046/H/KR/2025 tentang Capaian Pembelajaran pada Jenjang PAUD, Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Barr, R. B., & Tagg, J. (1995). From Teaching to Learning: A New Paradigm for Undergraduate Education. *Change: The Magazine of Higher Learning*, 27(6). <https://doi.org/10.1080/00091383.1995.10544672>
- BSKAP. (2025). *Alur Perkembangan Kompetensi*.
- Clark, R. C., & Mayer, R. E. (2016). *E-Learning and the Science of Instruction* (4th ed.). Wiley.
- Creswell, J. W. (2014). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. SAGE Publications.
- Dani, D. E. R., Shaleh, & Nurlaeli. (2023). *Variasi Metode Dan Media Pembelajaran Dalam Kegiatan Belajar Mengajar*. 7(1), 372–379. <https://doi.org/10.35931/am.v7i1.1829>
- Darling-Hammond, L., Flook, L., Cook-Harvey, Barron, B., & Osher, D. (2020). Implications for Educational Practice Of the Science of Learning and Development. *Applied Developmental Science*, 24(2). <https://doi.org/10.1080/10888691.2018.1537791>
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (1985). *Intrinsic Motivation and Self-Determination in Human Behavior*. Plenum Press.
- Fraenkel, J. R., Wallen, N. E., & Hyun, H. H. (2012). *How to design and evaluate research in education* (8th Editio). McGraw-Hill.
- Fullan, M., Quinn, J., & McEachen, J. (2018). *Deep Learning: Engage the World Change the World*. Corwin.
- Hake, R. R. (1999). *Nalyzing Change/Gain Scores*. Online.
- Hattie, J. (2012). *Visible Learning for Teachers: Maximizing Impact on Learning*. Routledge.
- Herniyastuti & Abdul Kadir. (2024). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas V SDN 101 Pajalesang Tahun Pelajaran 2023/2024. *Jurnal PGSD Universitas Lamappapoleonro*, 2(2), 88–94. <https://doi.org/10.57093/jpgsdunipol.v2i2.39>
- Hill, J. R. (2021). Self-Regulated Learning in Digital Environments. *Journal of Educational Technology Systems*.
- Imhar Ar. Nailu & Haeruddin. (2025). Pengembangan media pembelajaran interaktif IPAS berbasis lingkungan untuk kemandirian belajar siswa SD di Palu. *Jurnal Ilmiah Profesi Guru (JIPG)*, 6(1), 90–101. <https://doi.org/10.30738/jipg.vol6.no1.a18680>
- Jaya, M. I. (2023). *Membentuk Kemandirian Belajar Melalui Pelatihan Penggunaan Canva Dalam Pembuatan E-Book Sebagai Media Pembelajaran PPKN*.
- Jonassen, D. H. (1999). *Computers as Mindtools for Schools: Engaging Critical Thinking* (2nd editio). Prentice Hall.
- Kemdikbudristek. (2022). *Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan IPAS Sekolah Dasar*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Khalil, M., & Ebner, M. (2020). Learning Analytics: Principles and Constraints. *Proceedings of the 13th International Conference on Educational Data Mining*.
- Lai, C.-L., & Hwang, G.-J. (2022). A self-regulated flipped classroom approach to improving students' learning performance. *Computers & Education*, 179. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2021.104406>

- Mayer, R. E. (2014). *The Cambridge Handbook of Multimedia Learning* (2nd Editio). Cambridge University Press.
- Mishra, P., & Koehler, M. J. (2006). Technological Pedagogical Content Knowledge: A Framework for Teacher Knowledge. *Teachers College Record*, 108(6), 10.1111/j.1467-9620.2006.00684.x.
- Nguyen, T., Hsieh, Y., & Allen, G. D. (2022). The impact of digital learning media on student engagement and learning outcomes. *Educational Technology Research and Development*, 70. <https://doi.org/10.1007/s11423-022-10123-5>
- Nurulpaik, I., & Fitriani, Y. (2025). *Media Pembelajaran CANVA untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif pada Materi Poster Siswa Sekolah Dasar: Systematic Literature Review*. 14(3).
- OECD. (2019). *OECD Future of Education and Skills 2030: OECD Learning Compass 2030*.
- Pintrich, P. R. (2000). *The Role of Goal Orientation in Self-Regulated Learning* (M. Boekaerts, Monique and Pintrich, Paul R. and Zeidner, Ed.). Academic Press.
- Prince, M. (2004). Does Active Learning Work? A Review of the Research. *Journal of Engineering Education*, 93(3). <https://doi.org/10.1002/j.2168-9830.2004.tb00809.x>
- Putri, R. A., & Suryani, N. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Kemandirian Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(2).
- Rachul, C., Collins, B., Ahmed, M., & Cai, G. (2021). Twelve tips for designing assignments that foster independence in learning. *Medical Teacher*, 43(1), 75–79. <https://doi.org/10.1080/0142159X.2020.1752914>
- Rahmawati, D.; Atmojo, I. R. W. (2021). The Use of Canva as a Learning Media to Enhance Students' Creativity in Elementary School. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*.
- Safa'at, A. H., & Firdaus, R. (2024). *Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Sekolah Dasar*.
- Santrock, J. W. (2018). *Educational Psychology* (6th ed.). New York.
- Schunk, D. H., & Greene, J. A. (Eds.). (2017). *Handbook of Self-Regulation of Learning and Performance* (2nd ed.). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315697048>
- Schunk, D. H., & Greene, J. A. (2018). *Handbook of self-regulation of learning and performance* (2nd ed.). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315697048>
- Selwyn, N. (2016). *Education and Technology: Key Issues and Debates* (2nd editio). Bloomsbury Academic.
- Setiawan, D., & Wibowo, A. (2023). Interactive Learning Media To Enhance Student Independence In Primary Education. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 12(3).
- Setiawan, F. A., & Saputra, A. N. (2022). Outdoor Learning to Improve the Wetland Ecological Literacy of Geography Education Students. *Geosfera Indonesia*, 7(1), 72. <https://doi.org/10.19184/geosi.v7i1.27782>
- Slavin, R. E. (2015). *Cooperative Learning: Theory, Research, and Practice*. Pearson Education.
- Sugiyono. (2021). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D* (Edisi terb). Alfabeta.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Suprpto, N., & Chang, T.-S. (2021). Digital media use in primary education: Effects on motivation and learning independence. *International Journal of Instruction*, 14(4).
- Tasmayanti, L., Susanti, L. R. R., & Safitri, E. R. (2025). Analisis Kebutuhan Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbantuan Canva Pada Materi Jaring-Jaring Makanan di Sekolah Dasar. *SCIENCE: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika Dan IPA*, 5(2), 648–657. <https://doi.org/10.51878/science.v5i2.5223>
- Trilling, B., & Fadel, C. (2009). *21st Century Skills: Learning for Life in Our Times*. Jossey-Bass.

- Van Laer, S., & Elen, J. (2017). In search of attributes that support self-regulation in blended learning environments. *Education and Information Technologies*, 22(4), 1395–1454. <https://doi.org/10.1007/s10639-016-9505-x>
- Woolfolk, A. (2004). *Educational Psychology (9th ed.)*. Allyn and Bacon.
- Zeidner, M., & Stoeger, H. (2019). Self-Regulated Learning (SRL): A guide for the perplexed. *High Ability Studies*, 30(1–2), 9–51. <https://doi.org/10.1080/13598139.2019.1589369>
- Zimmerman, B. J. (2000). *Handbook of self-regulation* (M. Boekaerts, M.; Pintrich, P. R.; Zeidner, Ed.). Academic Press.