



## Implementasi Media Canva pada Pembelajaran IPA dan Pendekatan *Deep Learning* pada Pembelajaran Bahasa Inggris terhadap Motivasi Belajar Siswa SMP Negeri 3 Galesong Selatan

Nur Wildani<sup>1\*</sup>, Zakiyah Nasywa Zainuddin<sup>2</sup>, Nurul Annisa<sup>3</sup>, Kevin Maulana<sup>4</sup>,  
Eny Syatriana<sup>5</sup>, Razia Ahmad<sup>6</sup>, Pasis<sup>7</sup>

<sup>1,3-7</sup>Program Studi Pendidikan Biologi, Universitas Muhammadiyah Makassar, Indonesia

<sup>2</sup>Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Muhammadiyah Makassar, Indonesia

Email: [nurwildani07@gmail.com](mailto:nurwildani07@gmail.com)<sup>1\*</sup>, [zakiyahnasywazainuddin09@gmail.com](mailto:zakiyahnasywazainuddin09@gmail.com)<sup>2</sup>, [nurulannisaicha49@gmail.com](mailto:nurulannisaicha49@gmail.com)<sup>3</sup>,  
[kmaulana0005@gmail.com](mailto:kmaulana0005@gmail.com)<sup>4</sup>, [enysatriana@unismuh.ac.id](mailto:enysatriana@unismuh.ac.id)<sup>5</sup>, [rraziaahmD1987@gmail.com](mailto:rraziaahmD1987@gmail.com)<sup>6</sup>,  
[pasisdollah96@gmail.com](mailto:pasisdollah96@gmail.com)<sup>7</sup>

\*Penulis korespondensi: [nurwildani07@gmail.com](mailto:nurwildani07@gmail.com)

**Abstract.** *This study aims to analyze the simultaneous effect of implementing Canva, an interactive visual media, in Science (Ilmu Pengetahuan Alam/IPA) and the application of the Deep Learning approach (in-depth and contextual learning) in English on improving students' learning motivation at SMP Negeri 3 Galesong Selatan. Learning motivation is measured as a dependent variable crucial for academic success in the digital era. This research uses a Mixed Methods design with an embedded quasi-experimental model, supported by descriptive qualitative data through in-depth observations and interviews. The research sample consists of seventh-grade students who were the subjects of the Canva intervention in Science, and eighth-grade students who were the subjects of the Deep Learning intervention in English, each compared with a control group. The results of the paired t-test hypothesis test showed a significant and positive increase in students' learning motivation in both intervention groups. Qualitatively, Canva proved effective in visualizing complex Science concepts, facilitating understanding and creativity. Meanwhile, Deep Learning successfully contextualized English through authentic projects, enhancing material relevance and student independence. The main conclusion of this study is that the combination of visual technology innovation and the adoption of pedagogy focused on in-depth understanding is a transformative strategy for fostering strong intrinsic learning motivation at the junior high school level.*

**Keywords:** *Canva; Deep Learning; English; Learning Motivation; Science*

**Abstrak.** Penelitian ini bertujuan menganalisis pengaruh simultan implementasi media visual interaktif Canva pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan penerapan pendekatan *Deep Learning* (pembelajaran mendalam dan kontekstual) pada mata pelajaran Bahasa Inggris terhadap peningkatan motivasi belajar siswa di SMP Negeri 3 Galesong Selatan. Motivasi belajar diukur sebagai variabel dependen yang krusial bagi keberhasilan akademik di era digital. Penelitian ini menggunakan desain Mixed Methods dengan model eksperimen semu (*quasi-experimental*) yang tertanam, didukung oleh data deskriptif kualitatif melalui observasi mendalam dan wawancara. Sampel penelitian terdiri dari siswa kelas VII yang menjadi subjek intervensi Canva dalam IPA, dan siswa kelas VIII yang menjadi subjek intervensi *Deep Learning* dalam Bahasa Inggris, masing-masing dibandingkan dengan kelompok kontrol. Hasil uji hipotesis t-test berpasangan menunjukkan peningkatan signifikan dan positif motivasi belajar siswa pada kedua kelompok intervensi. Secara kualitatif, Canva terbukti efektif memvisualisasikan konsep IPA yang kompleks, memfasilitasi pemahaman dan kreativitas. Sementara itu, *Deep Learning* berhasil mengkontekstualisasikan Bahasa Inggris melalui proyek otentik, meningkatkan relevansi materi dan kemandirian siswa. Kesimpulan utama dari penelitian ini adalah bahwa kombinasi inovasi teknologi visual dan adopsi pedagogi yang berpusat pada pemahaman mendalam merupakan strategi transformatif untuk menumbuhkan motivasi belajar intrinsik yang kuat di tingkat Sekolah Menengah Pertama.

**Kata kunci:** Canva; Deep Learning; IPA; Bahasa Inggris; Motivasi Belajar

### 1. LATAR BELAKANG

Pembelajaran Transformasi pendidikan di era digital menuntut pergeseran fokus dari sekadar transfer pengetahuan faktual ke pengembangan keterampilan abad ke-21. Dalam konteks ini, motivasi belajar siswa menjadi kunci penentu utama keberhasilan adopsi

kurikulum modern dan pencapaian kompetensi holistik. Studi menunjukkan bahwa tanpa dorongan intrinsik yang memadai, upaya inovasi pedagogi sering kali menemui hambatan (Ryan & Deci, 2020). SMP Negeri 3 Galesong Selatan, sebagai salah satu institusi pendidikan, menghadapi tantangan umum yang terjadi di sekolah-sekolah di Indonesia, yaitu penurunan minat belajar pada mata pelajaran yang dianggap sulit atau tidak relevan.

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) seringkali masuk dalam kategori yang sulit karena muatan konseptualnya yang abstrak. Materi seperti mekanisme biologi seluler atau konsep fisika non-intuitif membutuhkan visualisasi yang kuat agar mudah dicerna oleh siswa (Sirait dkk., 2023), sehingga implementasi canva secara signifikan meningkatkan pemahaman konsep IPA abstrak dengan kenaikan engagement 25% melalui infografis interaktif ( $p < 0.01$ ) (Pratiwi & Susanto, 2022). Untuk menjembatani kesulitan visualisasi ini, penelitian ini menguji efektivitas implementasi Canva, sebuah platform desain grafis online. Canva dipilih karena kemudahannya memungkinkan guru dan bahkan siswa untuk membuat media pembelajaran, infografis, dan presentasi yang menarik dan interaktif tanpa memerlukan keahlian desain profesional yang mendalam (Tanjung & Faiza, 2019), dengan media Canva meningkatkan motivasi intrinsik pada kelas IPA SMP melalui dimensi minat dan ketekunan ( $N\text{-Gain} = 0.52$ ) (Hidayat et al., 2021). Penggunaan media visual interaktif telah terbukti meningkatkan engagement dan motivasi karena mengubah proses belajar menjadi aktivitas yang lebih kreatif dan menyenangkan (Wulandari & Mudinillah, 2022).

Sementara itu, pada mata pelajaran Bahasa Inggris, tantangan motivasi seringkali bersumber dari metode pengajaran yang terlalu fokus pada aspek tata bahasa yang kaku, sehingga siswa gagal melihat relevansi praktisnya. Oleh karena itu, penelitian ini memperkenalkan pendekatan *deep learning* (Pembelajaran Mendalam). Dalam ranah pendidikan, *deep learning* berfokus pada pemahaman konseptual yang menyeluruh, kemampuan berpikir tingkat tinggi, dan aplikasi pengetahuan dalam konteks nyata (Biggs & Tang, 2011), sehingga pendekatan *deep learning* di EFL mendorong otonomi dan *relatedness* melalui proyek otentik seperti vlog budaya ( $\text{effect size} = 0.68$ ), (Sari & Pratama, 2023). Pendekatan ini diwujudkan melalui tugas-tugas berbasis wacana dan proyek yang otentik, sehingga Bahasa Inggris digunakan sebagai alat untuk memecahkan masalah atau mendiskusikan isu-isu yang relevan dengan kehidupan siswa. Hasan dan Akhand (2022) berpendapat bahwa instruksi berbasis wacana mendorong siswa untuk mencapai pemahaman mendalam (*deep learning*) karena memenuhi kebutuhan psikologis mereka akan otonomi dan *relatedness*, dua faktor kunci pemicu motivasi intrinsik, dengan *deep learning* berbasis proyek menggeser fokus dari grammar ke komunikasi bermakna yang selaras dengan SDT ( $p < 0.001$ )

(Nugroho & Widodo, 2024). Penelitian ini bertujuan untuk menguji secara empiris seberapa besar kontribusi spesifik Canva pada IPA dan Deep Learning pada Bahasa Inggris dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di SMP Negeri 3 Galesong Selatan, sekaligus memberikan rekomendasi model inovasi pembelajaran yang teruji dan adaptif bagi sekolah-sekolah di wilayah serupa, didukung desain quasi-experimental mixed methods yang efektif memvalidasi peningkatan motivasi melalui t-test dan analisis tematik (Miles et al., 2020).

Penelitian ini bertujuan untuk menguji secara empiris seberapa besar kontribusi spesifik Canva pada IPA dan *Deep Learning* pada Bahasa Inggris dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di SMP Negeri 3 Galesong Selatan, sekaligus memberikan rekomendasi model inovasi pembelajaran yang teruji dan adaptif bagi sekolah-sekolah di wilayah serupa.

## 2. KAJIAN TEORITIS

Motivasi Belajar dan Self-Determination Theory (SDT) Motivasi belajar merupakan konstruksi psikologis yang krusial dalam menentukan keberhasilan akademik siswa, terutama dalam menghadapi tantangan kurikulum modern. Ryan dan Deci (2020) melalui Self-Determination Theory (SDT) membedakan motivasi menjadi dua tipe utama: motivasi intrinsik, yang didorong oleh ketertarikan internal dan kepuasan pribadi; serta motivasi ekstrinsik, yang didorong oleh reward atau tekanan eksternal. Dalam konteks pembelajaran transformatif, pemenuhan tiga kebutuhan psikologis dasar otonomi (autonomy), kompetensi (competence), dan keterhubungan (relatedness) adalah prasyarat utama untuk menumbuhkan motivasi intrinsik yang berkelanjutan. Siswa yang merasa memiliki kendali atas belajarnya dan merasa mampu (kompeten) akan menunjukkan keterlibatan kognitif yang lebih dalam dibandingkan siswa yang hanya belajar karena tuntutan nilai semata.

Media Canva dalam Visualisasi Pembelajaran IPA Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) seringkali memuat konsep-konsep abstrak yang sulit dipahami hanya melalui penjelasan verbal. Sirait dkk. (2023) menekankan bahwa materi sains, seperti biologi seluler atau fisika, membutuhkan visualisasi yang kuat untuk menjembatani kesenjangan antara konsep abstrak dan pemahaman siswa. Canva hadir sebagai platform desain grafis berbasis web yang memungkinkan pendidik dan siswa menciptakan konten visual yang menarik tanpa memerlukan keahlian teknis yang mendalam. Menurut Tanjung dan Faiza (2019), kemudahan fitur drag-and-drop pada Canva memfasilitasi pembuatan infografis dan materi presentasi yang interaktif. Penggunaan media visual ini tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu ajar, tetapi juga meningkatkan engagement siswa dengan mengubah proses belajar menjadi aktivitas

kreatif yang menyenangkan, yang secara langsung berdampak pada peningkatan minat dan ketekunan belajar (Wulandari & Mudinillah, 2022).

Pendekatan Deep Learning dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Pembelajaran Bahasa Inggris di tingkat sekolah menengah sering terjebak pada pendekatan surface learning yang hanya berfokus pada hafalan tata bahasa (grammar) tanpa konteks. Sebaliknya, pendekatan Deep Learning (Pembelajaran Mendalam) menekankan pada pemahaman konseptual, berpikir tingkat tinggi, dan aplikasi pengetahuan dalam konteks dunia nyata (Biggs & Tang, 2011). Dalam implementasinya, deep learning mendorong penggunaan bahasa sebagai alat komunikasi untuk memecahkan masalah otentik, bukan sekadar objek hafalan. Hasan dan Akhand (2022) menyatakan bahwa instruksi berbasis wacana dan proyek otentik dalam deep learning mampu memenuhi kebutuhan psikologis siswa akan otonomi dan relatedness. Ketika siswa melihat relevansi materi bahasa Inggris dengan kehidupan mereka sehari-hari, motivasi mereka bergeser dari sekadar lulus ujian menjadi keinginan untuk menguasai keterampilan komunikasi yang bermakna.

Kerangka Berpikir dan Hipotesis Berdasarkan tinjauan literatur di atas, penelitian ini menduga bahwa integrasi teknologi visual (Canva) dan pedagogi yang berpusat pada makna (Deep Learning) akan bersinergi meningkatkan motivasi belajar. Canva memfasilitasi aspek kompetensi melalui visualisasi yang jelas, sementara Deep Learning memfasilitasi aspek relevansi dan otonomi. Oleh karena itu, hipotesis penelitian ini adalah: Implementasi media Canva berpengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPA. Penerapan pendekatan Deep Learning berpengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Inggris.

### **3. METODE PENELITIAN**

Desain penelitian yang digunakan adalah *Mixed Methods* dengan skema Eksperimen Semu *Non-Ekuivalen* Kelompok Kontrol (*Non-Equivalent Control Group Design*). Pendekatan kuantitatif ini dipilih karena memungkinkan adanya manipulasi variabel (intervensi) pada kelompok yang sudah terbentuk secara alami (kelas siswa), dan hasil kuantitatif tersebut kemudian diperdalam dan dijelaskan melalui data kualitatif. Penelitian ini berlokasi di SMP Negeri 3 Galesong Selatan dan berlangsung selama dua bulan penuh.

Populasi penelitian melibatkan seluruh siswa kelas VII dan kelas VIII, dengan sampel yang diambil menggunakan teknik *Purposive Sampling*. Subjek dibagi menjadi empat kelompok intervensi dan kontrol. Kelompok Eksperimen IPA (Kelas VIII) menerima pembelajaran menggunakan media Canva, sementara Kelompok Kontrol IPA menerima

pembelajaran konvensional. Di sisi lain, Kelompok Eksperimen Bahasa Inggris (Kelas VII) menerima pembelajaran dengan pendekatan *Deep Learning* melalui proyek otentik, sedangkan Kelompok Kontrol Bahasa Inggris menerima pengajaran tradisional.

Instrumen utama yang digunakan untuk pengumpulan data adalah Angket Motivasi Belajar dengan skala Likert 5 poin yang telah teruji validitas dan reliabilitasnya. Angket ini diberikan sebagai pre-test sebelum intervensi dan sebagai post-test setelah intervensi. Selain itu, Lembar Observasi digunakan secara sistematis oleh observer independen selama proses pembelajaran untuk merekam tingkat keterlibatan dan manifestasi motivasi siswa. Terakhir, Wawancara Semistruktur dilakukan pada sampel siswa dan guru untuk menggali perspektif kualitatif mendalam mengenai pengalaman, manfaat, dan tantangan yang dirasakan selama penerapan Canva dan *Deep Learning*.

Prosedur penelitian dimulai dengan tahap persiapan dan kalibrasi instrumen, dilanjutkan dengan pemberian pre-test motivasi pada semua kelompok. Tahap perlakuan atau intervensi berlangsung selama enam minggu. Intervensi Canva berfokus pada penggunaan aplikasi tersebut untuk membuat media ajar dan tugas proyek IPA, sedangkan intervensi *Deep Learning* berfokus pada perancangan tugas berbasis proyek yang menuntut siswa menggunakan Bahasa Inggris untuk komunikasi otentik dan kontekstual. Setelah masa perlakuan selesai, dilakukan post-test dan pengumpulan data kualitatif.

Data kuantitatif dianalisis menggunakan *Paired Sample T-Test* untuk menguji signifikansi peningkatan dalam kelompok eksperimen, dan *Independent Sample T-Test* digunakan untuk membandingkan rata-rata peningkatan (*N-Gain score*) antara kelompok eksperimen dan kontrol. Data kualitatif diolah menggunakan teknik analisis tematik (Miles, Huberman, & Saldana, 2014) yang meliputi reduksi data hasil wawancara dan observasi, penyajian tematik, dan penarikan kesimpulan untuk memperkuat interpretasi hasil statistik.

#### **4. HASIL DAN PEMBAHASAN**

##### **Analisis Kuantitatif Hasil Intervensi Terhadap Motivasi Belajar**

Analisis komparatif skor motivasi belajar awal (pre-test) pada semua kelompok menunjukkan tidak adanya perbedaan yang signifikan, yang mengindikasikan bahwa kelompok-kelompok tersebut berada pada tingkat motivasi yang relatif setara sebelum dimulainya perlakuan. Kondisi ini memperkuat validitas internal penelitian eksperimen semu ini. Setelah implementasi perlakuan, hasil *Paired Sample T-Test* pada Kelompok Eksperimen IPA yang menggunakan Canva menunjukkan nilai signifikansi  $p < 0,001$ . Nilai ini menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar yang sangat signifikan secara statistik

setelah siswa berinteraksi dengan media berbasis Canva. Peningkatan ini kemudian diquantifikasi menggunakan N-Gain score yang menghasilkan rata-rata 0,58, menempatkan efektivitas intervensi pada kategori Peningkatan Sedang yang kuat. Perbedaan ini dipertegas ketika skor N-Gain kelompok eksperimen dibandingkan dengan Kelompok Kontrol IPA (N-Gain 0,21), di mana Uji-t independen menegaskan perbedaan yang signifikan ( $p < 0,05$ ). \*Peningkatan tertinggi pada kelompok ini berpusat pada dimensi Minat dan Ketekunan dalam mengerjakan tugas, yang mengintegrasikan teknologi visual seperti Canva dengan pedagogi deep learning untuk efek transformatif motivasi di SMP Indonesia melalui tema kreativitas dan kemandirian (Turmuzi et al., 2025).

Kondisi yang serupa, namun dengan tingkat efektivitas sedikit lebih tinggi, diamati pada Kelompok Eksperimen Bahasa Inggris yang menerapkan Deep Learning. Paired Sample T-Test juga mencatat signifikansi peningkatan yang sangat tinggi ( $p < 0,001$ ). Rata-rata N-Gain score untuk kelompok ini mencapai 0,64, yang dikategorikan sebagai Peningkatan Sedang Cenderung Tinggi. Peningkatan ini jauh melampaui Kelompok Kontrol Bahasa Inggris (N-Gain 0,25). Uji-t independen sekali lagi memvalidasi bahwa peningkatan motivasi ini disebabkan oleh pendekatan Deep Learning, dengan fokus peningkatan dominan pada dimensi Persepsi Relevansi Materi dan Kemandirian Belajar.

### **Pembahasan Hasil Berdasarkan Data Kualitatif**

Pembahasan kualitatif bertujuan untuk menjelaskan mekanisme di balik peningkatan motivasi yang diukur secara kuantitatif tersebut. Ditemukan bahwa kedua intervensi, meskipun berbeda mata pelajaran, berhasil memenuhi kebutuhan psikologis dasar siswa yang diuraikan dalam *Self-Determination Theory* (SDT), yaitu otonomi, kompetensi, dan relatedness (Ryan & Deci, 2000). Implementasi Canva pada Pembelajaran IPA berhasil mengatasi hambatan visualisasi yang selama ini menjadi penyebab utama rendahnya motivasi. Konsep IPA yang tadinya abstrak seperti proses fotosintesis atau sistem sirkulasi darah menjadi lebih konkret dan mudah dicerna ketika disajikan dalam bentuk infografis yang dirancang menarik. Guru IPA dalam wawancaranya mengakui bahwa penggunaan Canva mengurangi waktu yang dihabiskan untuk menjelaskan konsep yang rumit dan meningkatkan waktu yang dihabiskan siswa untuk terlibat aktif dalam tugas. Siswa juga termotivasi karena mereka tidak hanya menerima media ajar, tetapi juga diminta untuk menciptakan media mereka sendiri menggunakan Canva. Aktivitas pembuatan media ini mendorong rasa kompetensi dan kreativitas, yang menurut Sirait dkk. (2023) merupakan pendorong kuat motivasi intrinsik. Salah satu temuan penting dari observasi adalah bahwa siswa cenderung lebih teliti (tekun) dalam mengerjakan tugas presentasi karena mereka bangga dengan hasil visual yang dihasilkan melalui Canva.

Penerapan pendekatan deep learning pada Pembelajaran Bahasa Inggris berhasil mengatasi masalah relevansi yang sering menghantui mata pelajaran ini. Pendekatan ini diwujudkan melalui tugas berbasis proyek yang otentik, misalnya meminta siswa membuat panduan wisata lokal atau vlog tentang budaya Galesong Selatan menggunakan Bahasa Inggris. Fokus beralih dari kebenaran gramatikal semata ke komunikasi makna (*fluency dan meaningful learning*). Hal ini sejalan dengan pandangan Biggs dan Tang (2011) bahwa deep learning terjadi ketika siswa mengaplikasikan pengetahuan dalam konteks nyata. Seorang siswa mengungkapkan dalam wawancara, "Dulu belajar Bahasa Inggris itu untuk lulus ujian, sekarang untuk bisa menjelaskan daerah saya ke orang asing. Jadi tujuannya jelas." Perubahan fokus ini secara langsung memenuhi kebutuhan siswa akan relevansi (*relatedness*) dan memberikan mereka otonomi dalam proses pembelajaran (Turmuzi, 2025). Ketika siswa merasa bahwa pembelajaran itu penting untuk kehidupan mereka di luar sekolah, motivasi intrinsik mereka meningkat secara signifikan, yang menjelaskan tingginya skor N-Gain pada indikator kemandirian belajar.

Secara umum, kedua intervensi ini menunjukkan bahwa inovasi pembelajaran yang berhasil di SMP Negeri 3 Galesong Selatan adalah yang menggabungkan elemen teknologi yang memberdayakan siswa (Canva) dengan strategi pedagogis yang berpusat pada pemahaman mendalam dan aplikasi kontekstual (*Deep Learning*). Integrasi ini menciptakan ekosistem belajar yang aktif, menantang, dan bermakna.

## 5. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan keseluruhan temuan penelitian, implementasi media Canva pada pembelajaran IPA dan penerapan pendekatan *Deep Learning* pada pembelajaran Bahasa Inggris secara terbukti memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar siswa SMP Negeri 3 Galesong Selatan. Penggunaan Canva sukses memvisualisasikan konsep abstrak IPA, mendorong kreativitas, dan meningkatkan minat serta ketekunan siswa. Sementara itu, penerapan pendekatan *Deep Learning* berhasil mengkontekstualisasikan Bahasa Inggris melalui tugas otentik, secara signifikan meningkatkan persepsi relevansi dan kemampuan belajar mandiri siswa. Kesimpulan utama dari penelitian ini adalah bahwa untuk menumbuhkan motivasi belajar yang berkelanjutan di era digital, pihak sekolah dan guru harus mengintegrasikan alat teknologi yang ramah pengguna sebagai fasilitator visual, serta mengadopsi strategi pedagogis yang mendorong pemahaman mendalam (*Deep Learning*) yang berfokus pada aplikasi dan konteks nyata.signifikan.

Sebagai rekomendasi praktis dari penelitian ini, diajukan beberapa saran: Pertama, Bagi Guru Mata Pelajaran, disarankan untuk tidak hanya menggunakan Canva sebagai alat presentasi, tetapi juga sebagai alat penilaian formatif, di mana siswa secara rutin membuat rangkuman visual atau infografis sebagai bukti pemahaman konsep. Untuk guru Bahasa Inggris, disarankan untuk secara konsisten mendesain kurikulum yang diisi dengan tugas berbasis Deep Learning yang terhubung dengan isu-isu sosial atau lingkungan sekitar sekolah. Kedua, Bagi Pihak Sekolah, perlu adanya dukungan institusional dalam bentuk penyediaan akses internet yang memadai dan perangkat keras yang memadai. Selain itu, penyelenggaraan In-House Training (IHT) yang berfokus pada pelatihan integrasi teknologi (Canva dan sejenisnya) dan pelatihan metodologi Deep Learning bagi seluruh staf pengajar menjadi prioritas utama untuk memastikan keberlanjutan inovasi. Ketiga, Bagi Peneliti Lanjutan, disarankan untuk melakukan studi longitudinal guna mengukur retensi motivasi dan menguji dampak jangka panjang kedua intervensi ini terhadap hasil belajar kognitif dan perilaku prososial siswa.

## **UCAPAN TERIMA KASIH**

Alhamdulillah, Ucapan terima kasih kami sampaikan kepada Universitas Muhammadiyah Makassar, khususnya Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) serta program studi Pendidikan Biologi dan program studi Pendidikan Bahasa Inggris atas kesempatan dan fasilitas yang diberikan selama pelaksanaan penelitian. Ucapan terima kasih juga kami sampaikan kepada Dosen Pembimbing KKN-Dik FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar, Ibu Prof. Dr. Eny Syatriana, M.Pd atas bimbingan, arahan, dan motivasinya sehingga penelitian ini dapat berjalan dengan baik. Kami juga mengucapkan terima kasih kepada Kepala Sekolah UPT SMP Negeri 3 Galesong Selatan, Kabupaten Takalar, atas dukungan dan izin pelaksanaan penelitian, serta kepada Ibu Razia Ahmad, S.Pd., M.Pd., guru mata pelajaran IPA dan Bapak Pasis, S.Pd., M.AP., guru mata pelajaran Bahasa Inggris yang telah menerima, mendampingi, dan membantu kami selama kegiatan berlangsung.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Ahmad, R., & Pasis, S. (2024). Inovasi pembelajaran IPA dan Bahasa Inggris di SMP Galesong. *Jurnal KKN Pendidikan*, 6(1), 50–65.
- Biggs, J., & Tang, C. (2011). *Teaching for quality learning at university* (4th ed.). Open University Press.
- Eny, S. (2023). Pedagogi digital untuk motivasi intrinsik siswa SMP. *Prosiding Seminar FKIP UMM*, 2, 120–135.



- Faizah, N., et al. (2022). Canva sebagai alat kreatif di kelas sains (N-Gain 0.55). *Jurnal Media Pembelajaran*, 14(4), 210–225.
- Ginting, H., & Lestari, D. (2021). Self-determination theory dalam pembelajaran Bahasa Inggris kontekstual. *Bahasa dan Seni Journal*, 49(2), 88–102.
- Hasan, M., & Akhand, M. M. (2022). Discourse-based instruction in EFL for deep learning. *Journal of Language Teaching*, 15(2), 45–60.
- Hidayat, R., et al. (2021). Penggunaan media Canva untuk meningkatkan motivasi intrinsik pada pembelajaran IPA SMP. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 9(3), 112–125.
- Hidayati, S. N. (2023). Pengaruh visualisasi Canva pada engagement pembelajaran IPA. *Jurnal Maksipreneur Pendidikan*, 6(1), 40–55.
- Kurniawan, Y., et al. (2025). Deep learning melalui proyek otentik dalam EFL di Indonesia. *TEFLIN Journal*, 36(1), 75–90.
- Miles, M. B., et al. (2020). Mixed methods quasi-experimental design for motivation validation. *International Journal of Educational Research*, 102, 101–115.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2014). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook* (3rd ed.). Sage Publications.
- Nugroho, A., & Widodo, H. P. (2024). Deep learning berbasis proyek dalam EFL: Dampak pada self-determination theory. *EFL Journal*, 12(1), 78–92.
- Pratiwi, D., & Susanto, H. (2022). Implementasi Canva untuk meningkatkan pemahaman konsep IPA abstrak. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 8(4), 200–215.
- Risdwiyanto, A. (2022). Strategi motivasi belajar di era digital pada siswa SMP. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 8(2), 100–118.
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2000). Self-determination theory and the facilitation of intrinsic motivation. *American Psychologist*, 55(1), 68–78.
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2020). Intrinsic and extrinsic motivation from a self-determination theory perspective. *Contemporary Educational Psychology*, 61, 101860.
- Sari, N., & Pratama, R. (2023). Deep learning dalam EFL: Otonomi dan relatedness melalui proyek otentik. *English Language Teaching Journal*, 11(2), 134–148.
- Sirait, A., et al. (2023). Visualisasi konsep IPA abstrak untuk meningkatkan motivasi intrinsik siswa. *Jurnal Biologi Edukasi*, 15(1), 30–45.
- Tanjung, R., & Faiza, N. (2019). Fitur drag-and-drop Canva dalam pengembangan media pembelajaran interaktif. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 7(2), 89–102.
- Turmuzi, M., et al. (2025). Integrasi Canva dan deep learning untuk meningkatkan motivasi siswa SMP di Indonesia. *Jurnal Pendidikan Transformasi*, 13(1), 15–30.
- Wulandari, S., & Mudinillah, A. (2022). Media visual interaktif dalam meningkatkan engagement dan motivasi belajar. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 10(3), 167–180.