

Available online to journal.apopi.org/index.php/jpa**APOPI****Asosiasi Program Studi Olahraga PGRI Indonesia**<https://doi.org/10.58343/jpa.v5i2.170>

**Pengaruh Media Pembelajaran Digital Berbasis AI (Canva)
Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik
Dalam Pembelajaran Bola Basket**
*The Effect of AI-Based Digital Learning Media (Canva) on Students'
Motivation to Learn in Basketball Instruction*

Farhan Dias Cahya Dinata, Vega Mareta Sceisarriya, Nendra Febrianto

Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan Dan Rekreasi, STKIP PGRI Trenggalek, Jawa Timur, Indonesia

email: farhandinata3280@gmail.com

INFO ARTIKEL**Sejarah artikel:**

Menerima 20 juli 2026

Revisi 28 juli 2026

Diterima 31 Juli 2026

Kata kunci:

AI Canva, bola basket,
media pembelajaran digital,
motivasi belajar, peserta
didik, PJOK

Keywords:

AI Canva, basketball, digital
learning media, learning
motivation, physical
education, students

**Style APA dalam mensitasi
artikel ini:**

Dinata, F. D. C., Sceisarriya,
V. M., & Febrianto, N. (2026).
Pengaruh media
pembelajaran digital
berbasis AI (Canva)
terhadap motivasi belajar
peserta didik dalam
pembelajaran bola basket.
Journal of Physical Activity
(JPA), 5(2), 133–141.

ABSTRAK

Perkembangan teknologi digital dalam dunia pendidikan mendorong guru untuk memanfaatkan media pembelajaran yang lebih inovatif guna meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat motivasi belajar peserta didik dan menganalisis pengaruh penggunaan media pembelajaran digital berbasis Artificial Intelligence (AI) melalui aplikasi Canva terhadap motivasi belajar dalam pembelajaran bola basket di SDN 2 Ngantru Trenggalek. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain Posttest-Only Control Group Design. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas IV yang dibagi menjadi kelas eksperimen dan kelas kontrol. Data dikumpulkan menggunakan angket motivasi belajar berdasarkan indikator Attention, Relevance, Confidence, dan Satisfaction. Analisis data dilakukan menggunakan statistik deskriptif dan uji Mann-Whitney U dengan bantuan SPSS. Hasil penelitian menunjukkan bahwa motivasi belajar peserta didik pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Nilai signifikansi sebesar 0,034 ($< 0,05$) menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran digital berbasis AI (Canva) terhadap motivasi belajar peserta didik. Dengan demikian, media pembelajaran digital berbasis AI (Canva) berpengaruh positif terhadap motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran bola basket dan dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan inovatif.

ABSTRACT

The development of digital technology in education encourages teachers to use more innovative learning media to improve students' learning motivation. This study aimed to determine students' learning motivation and analyze the effect of Artificial Intelligence (AI)-based digital learning media using Canva on learning motivation in basketball lessons at SDN 2 Ngantru Trenggalek. The study employed a quantitative approach with a Posttest-Only Control Group Design. The participants were fourth-grade students divided into an experimental class and a control class. Data were collected using a learning motivation questionnaire based on the indicators of Attention, Relevance, Confidence, and Satisfaction. Data were analyzed using descriptive statistics and the Mann-Whitney U test with SPSS.

<https://doi.org/10.58343/jpa.v5i2.170>

The results showed that the experimental class had higher learning motivation than the control class. The significance value of 0.034 (< 0.05) indicated that AI-based digital learning media (Canva) had a significant effect on students' learning motivation. Therefore, AI-based digital learning media (Canva) has a positive effect on students' learning motivation in basketball learning and can be used as an attractive, interactive, and innovative alternative learning medium.

© 2026 Journal of Physical Activity (JPA). Copyrights. All rights reserved.

1. Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan yang signifikan dalam dunia pendidikan, termasuk pada proses pembelajaran di sekolah dasar (Widodo, Sibuea, and Narji 2024). Pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran tidak lagi hanya berfungsi sebagai alat bantu penyampaian materi, tetapi juga menjadi sarana untuk menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan berpusat pada peserta didik (Yulianti et al. 2025). Salah satu media yang banyak dimanfaatkan adalah Canva yang telah dilengkapi berbagai fitur berbasis Artificial Intelligence (AI), sehingga memungkinkan guru menyusun materi pembelajaran berupa video, animasi, maupun presentasi visual yang lebih menarik (Pratama 2025). Penggunaan media digital yang sesuai dengan karakteristik peserta didik diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajar serta keterlibatan mereka selama proses pembelajaran (Sulianto 2026).

Motivasi belajar merupakan salah satu faktor penting yang menentukan keberhasilan pembelajaran. Peserta didik yang memiliki motivasi tinggi cenderung lebih aktif mengikuti pembelajaran, memiliki perhatian yang lebih baik, berani mencoba, serta menunjukkan ketekunan dalam menyelesaikan tugas (Ali Sastra1 2024). Sebaliknya, rendahnya motivasi belajar dapat menyebabkan peserta didik kurang antusias mengikuti pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran sulit tercapai. Pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK), motivasi belajar memiliki peran yang semakin penting karena pembelajaran tidak hanya menuntut pemahaman konsep, tetapi juga keterlibatan peserta didik dalam aktivitas praktik secara langsung (Ningsih et al. 2025).

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran digital mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik. (Hermawarti 2024) melaporkan bahwa media pembelajaran berbasis Canva efektif meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar (Rahma et al. 2025). Juga menemukan bahwa media digital memberikan pengaruh positif terhadap motivasi belajar peserta didik melalui penyajian materi yang lebih menarik dan interaktif. Selain itu, (Wahyu et al. 2024) menunjukkan bahwa pemanfaatan AI Canva berkorelasi positif terhadap motivasi dan prestasi belajar peserta didik. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran digital memiliki potensi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar.

Meskipun demikian, penelitian-penelitian tersebut masih didominasi pada mata pelajaran yang bersifat teoritis, sedangkan penelitian mengenai pemanfaatan media pembelajaran digital berbasis AI pada pembelajaran PJOK (Agung et al. 2025), khususnya materi bola basket di sekolah dasar, masih sangat terbatas. Selain itu, sebagian besar penelitian dilakukan pada sekolah dengan karakteristik (Mutia 2015) yang berbeda sehingga hasilnya belum tentu dapat menggambarkan kondisi sekolah dasar di daerah seperti SDN 2 Ngantru Trenggalek. Dengan demikian, masih terdapat kesenjangan penelitian (research gap) mengenai penggunaan media pembelajaran digital berbasis AI Canva dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran bola basket di sekolah dasar.

Kebaruan (novelty) penelitian ini terletak pada penggunaan media pembelajaran digital berbasis AI melalui Canva dalam pembelajaran PJOK pada materi bola basket di sekolah dasar. Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang lebih banyak mengkaji media digital pada mata pelajaran umum, penelitian ini mengintegrasikan teknologi AI Canva dalam pembelajaran praktik olahraga dengan mengukur motivasi belajar peserta didik berdasarkan indikator Attention, Relevance, Confidence, dan Satisfaction (ARCS). Pendekatan tersebut diharapkan mampu memberikan gambaran empiris mengenai efektivitas media pembelajaran digital berbasis AI dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik (Admelia et al. 2022).

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat motivasi belajar peserta didik serta menganalisis pengaruh penggunaan media pembelajaran digital berbasis AI (Canva) terhadap motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran bola basket di SDN 2 Ngantru Trenggalek. Hasil penelitian diharapkan dapat menjadi referensi bagi guru PJOK dalam mengembangkan pembelajaran yang lebih inovatif serta memberikan kontribusi terhadap pengembangan pemanfaatan teknologi digital berbasis AI dalam pembelajaran olahraga di sekolah dasar.

2. Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen menggunakan desain *Posttest-Only Control Group Design*. Penelitian dilaksanakan di SDN 2 Ngantru Trenggalek dengan populasi seluruh peserta didik kelas IV. Teknik pengambilan sampel menggunakan total sampling, sehingga seluruh populasi dijadikan sampel penelitian yang terdiri atas 26 peserta didik pada kelas kontrol dan 25 peserta didik pada kelas eksperimen. Kelas eksperimen memperoleh pembelajaran menggunakan media pembelajaran digital berbasis *Artificial Intelligence* (AI) melalui Canva, sedangkan kelas kontrol mengikuti pembelajaran konvensional. Perlakuan diberikan dalam satu kali pertemuan pada materi bola basket. Setelah pembelajaran selesai, kedua kelompok diberikan angket untuk mengukur motivasi belajar peserta didik (Ariaty 2025).

Instrumen penelitian menggunakan angket motivasi belajar yang disusun berdasarkan model *ARCS* (*Attention, Relevance, Confidence, dan Satisfaction*). Sebelum digunakan dalam penelitian, instrumen telah melalui uji validitas dan uji reliabilitas sehingga dinyatakan layak sebagai alat pengumpulan data.

Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif untuk menggambarkan tingkat motivasi belajar peserta didik (Buhari, Huda, and Syamsuddha 2019). Selanjutnya dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas sebagai uji prasyarat analisis. Pengujian hipotesis dilakukan untuk mengetahui perbedaan motivasi belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol menggunakan uji statistik sesuai dengan hasil uji prasyarat.

3. Hasil dan Pembahasan

Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan menggunakan uji *Shapiro-Wilk* untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal.

Tabel 1. Hasil Uji Normalitas

Kelompok	Statistic	N	Sig.
Kelas Kontrol	0,951	26	0,241
Kelas Eksperimen	0,931	25	0,094

Berdasarkan Tabel 1, nilai signifikansi kelas kontrol sebesar 0,241 dan kelas eksperimen sebesar 0,094. Kedua nilai tersebut lebih besar dari 0,05 sehingga data motivasi belajar pada kedua kelompok berdistribusi normal.

Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan menggunakan *Levene's Test* untuk mengetahui kesamaan varians kedua kelompok

Tabel 2. Hasil Uji Homogenitas

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
3,149	1	49	0,082

Berdasarkan Tabel 2, nilai signifikansi sebesar 0,082 ($>0,05$). Hasil tersebut menunjukkan bahwa varians data motivasi belajar pada kelas eksperimen dan kelas kontrol bersifat homogen.

Uji Mann-Whitney U

Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan *Mann-Whitney U Test* karena penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan tingkat motivasi belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol berdasarkan skor angket yang menggunakan skala Likert. Oleh karena itu, peneliti memilih uji nonparametrik Mann-Whitney U untuk membandingkan kedua kelompok..

Tabel 3. Hasil Uji *Mann-Whitney U*

Kelompok	N	Mean Rank	Sum of Ranks
Kelas Kontrol	26	21,67	563,50

Kelas	25	30,50	762,50
Eksperimen			

Berdasarkan Tabel 3, kelas eksperimen memperoleh Mean Rank sebesar 30,50, lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang memperoleh 21,67. Hasil tersebut menunjukkan bahwa motivasi belajar peserta didik pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol.

Tabel 4. Hasil Test Statistic

Statistic	Nilai
Mann-Whitney U	212,500
Wilcoxon W	563,500
Z	-2,121
Asymp. Sig. (2-tailed)	0,034

Berdasarkan Tabel 4 diperoleh nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,034. Nilai tersebut lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05 ($0,034 < 0,05$), sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian, terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran digital berbasis AI (Canva) terhadap motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran bola basket di SDN 2 Ngantru Trenggalek.

Tabel 5. Effect Size

Effect Size (r)	Kategori
0,30	Sedang

Hasil perhitungan menunjukkan nilai effect size sebesar 0,30. Berdasarkan kriteria Cohen, nilai tersebut termasuk kategori sedang, sehingga penggunaan media pembelajaran digital berbasis AI (Canva) memberikan pengaruh dengan tingkat efektivitas sedang terhadap motivasi belajar peserta didik.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran digital berbasis Artificial Intelligence (AI) melalui Canva memberikan pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran bola basket di SDN 2 Ngantru Trenggalek. Hal tersebut dibuktikan melalui hasil uji Mann-Whitney U yang memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,034 ($< 0,05$). Selain itu, nilai Mean Rank kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol, yang menunjukkan bahwa peserta didik yang belajar menggunakan media pembelajaran digital berbasis AI (Canva) memiliki motivasi belajar yang lebih baik dibandingkan peserta didik yang mengikuti pembelajaran konvensional. Peningkatan motivasi belajar tersebut dapat dijelaskan melalui model motivasi ARCS yang dikembangkan oleh Keller. Media pembelajaran digital berbasis AI (Canva) mampu menarik perhatian (attention) peserta didik melalui tampilan visual, animasi, video, serta penyajian materi yang lebih menarik dibandingkan metode pembelajaran konvensional. Selain itu, materi yang disusun sesuai dengan karakteristik pembelajaran bola basket membantu

peserta didik memahami hubungan antara materi yang dipelajari dengan aktivitas praktik (relevance). Penyajian materi yang sistematis juga meningkatkan rasa percaya diri (confidence) peserta didik dalam mengikuti pembelajaran, sedangkan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan memberikan kepuasan (satisfaction) sehingga peserta didik menjadi lebih termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran. Temuan penelitian ini juga sejalan dengan Teori Pembelajaran Multimedia yang dikemukakan oleh (Nidia Suriani 2023), yang menjelaskan bahwa informasi yang disajikan melalui kombinasi teks, gambar, audio, dan animasi lebih mudah dipahami dibandingkan penyampaian materi secara verbal saja. Penggunaan Canva berbasis AI memungkinkan guru menyajikan materi bola basket secara visual sehingga membantu peserta didik memahami teknik dasar permainan dengan lebih mudah (Admelia et al. 2022). Penyajian materi yang menarik tidak hanya meningkatkan pemahaman, tetapi juga meningkatkan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran. Hasil penelitian ini memperkuat temuan penelitian sebelumnya. (Hermawarti 2024) menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran Canva mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik karena memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik. Penelitian (Faris 2025) juga menunjukkan bahwa media pembelajaran digital memberikan pengaruh positif terhadap motivasi belajar melalui penyajian materi yang lebih variatif dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Selain itu, penelitian (Ruszayanthi, Herlinawati, and Rahmawati 2024) menjelaskan bahwa pemanfaatan fitur AI dalam Canva dapat meningkatkan kualitas media pembelajaran sehingga peserta didik lebih aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran. Meskipun demikian, penelitian ini memiliki perbedaan dengan penelitian sebelumnya. Sebagian besar penelitian terdahulu mengkaji penggunaan Canva pada mata pelajaran yang bersifat teoritis, sedangkan penelitian ini menerapkan media pembelajaran digital berbasis AI pada mata pelajaran PJOK, khususnya materi bola basket di sekolah dasar (Maharani 2024). Dengan demikian, penelitian ini memberikan bukti empiris bahwa penggunaan Canva berbasis AI tidak hanya efektif diterapkan pada pembelajaran di dalam kelas, tetapi juga mampu meningkatkan motivasi belajar pada pembelajaran praktik olahraga. Berdasarkan hasil penelitian dan kajian teori tersebut, dapat dipahami bahwa media pembelajaran digital berbasis AI (Canva) mampu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan berpusat pada peserta didik (Latif et al. 2025). Media ini membantu guru menyampaikan materi secara lebih efektif, meningkatkan perhatian dan keterlibatan peserta didik, serta mendorong munculnya motivasi belajar yang lebih tinggi (Rofida, Purnomo, and Anggraini 2025). Oleh karena itu, pemanfaatan Canva berbasis AI dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang inovatif dalam pembelajaran PJOK, khususnya pada materi bola basket di sekolah dasar.

4. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran digital berbasis Artificial Intelligence (AI) menggunakan Canva berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran bola basket di SDN 2 Ngantru Trenggalek.

Hasil uji Mann–Whitney U menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,034 ($< 0,05$), sehingga terdapat perbedaan motivasi belajar antara peserta didik yang mengikuti pembelajaran menggunakan media pembelajaran digital berbasis AI (Canva) dan peserta didik yang mengikuti pembelajaran konvensional. Peserta didik pada kelas eksperimen memperoleh motivasi belajar yang lebih tinggi, yang ditunjukkan oleh nilai mean rank yang lebih besar dibandingkan kelas kontrol. Temuan ini menunjukkan bahwa media pembelajaran digital berbasis AI (Canva) dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan menarik untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran bola basket di sekolah dasar.

5. Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi STKIP PGRI Trenggalek, Kepala SDN 2 Ngantru Trenggalek, guru PJOK, serta seluruh peserta didik kelas IV SDN 2 Ngantru Trenggalek yang telah memberikan izin, bantuan, dan dukungan selama proses penelitian berlangsung.

Penulis juga menyampaikan terima kasih kepada dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, masukan, dan bimbingan sehingga penelitian ini dapat diselesaikan dengan baik.

6. Referensi

- Admelia, Melly, Nabila Farhana, Siti Salwa Agustiana, Annisa Intannia Fitri, and Laily Nurmalia. 2022. "Efektifitas Penggunaan Aplikasi Canva Dalam Pembuatan Modul Pembelajaran Interaktif Hypercontent Di Sekolah Dasar Al Ikhwan." *KACANEGARA Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat* 5(2):177. doi:10.28989/kacanegara.v5i2.1087.
- Agung, Incik Muhammad, Lungit Wicaksono, Riyan Jaya Sumantri, Joan Siswoyo, Universitas Lampung, Motivasi Belajar, and Senam Lantai. 2025. "Pemanfaatan Media Pembelajaran Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Materi Senam Lantai Kelas VII SMP Negeri 6 Natar." 9(2):153–67.
- Ali Sastra1, Ikhsan Maulana Putra. 2024. "Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Di Sdn 73/vi Tanjung Dalam." 6(2):81–91.
- Ariaty, Eka. 2025. "Pengaruh Media Digital Interaktif Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Menengah. *Jurnal Kependidikan Media*." 14:88–95.

- Buhari, Muhammad Ramli, Muchamad Samsul Huda, and Syamsuddha. 2019. "PENERAPAN VARIASI PEMBELAJARAN BERPOLA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR DRIBBLING BOLA BASKET SISWA SMP NEGERI 2 SAMARINDA Muhammad Ramli Buhari (Unmul) Muchamad Samsul Huda (Unmul) Syamsudduha (SMP Negeri 2 Samarinda) ABSTRAK." *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan* 1:38–50. <https://jurnal.fkip.unmul.ac.id/index.php/psnp/article/view/150>.
- Faris, Niswatun. 2025. "Penggunaan Media Pembelajaran Digital Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa." 10:367–93.
- Hermawarti, Sukaesih. 2024. "Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Canva Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas VI SD." 09.
- Latif, Salman Alfarisi, Siti Rifa, Febrianti Wulandari, and Yuliyati Ningsih. 2025. "Penerapan Media Pembelajaran Digital Berbasis Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SMP Al-Hikam Burneh Bangkalan." 3(4):164–71.
- Maharani, Elisa. 2024. "Motivasi Belajar Dalam Pendidikan (Konsep, Teori, Faktor Yang Memengaruhi)." 1–29.
- Mutia. 2015. "Karakteristik Anak Sekolah Dasar. Etika Jurnalisme Pada Koran Kuning: Sebuah Studi Mengenai Koran Lampu Hijau." 16(2):39–55.
- Nidia Suriani. 2023. "Teori Kognitif Pembelajaran Multimedia. Dalam RE Mayer (Ed.), Buku Pegangan Pembelajaran Multimedia Cambridge (Hlm. 31–48). Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/CBO9780511816819.004>." *Buku Pegangan Pembelajaran Multimedia Cambridge (Hlm. 31–48). Cambridge University Press.* 1:31–48.
- Ningsih, Yarisda, Nur Azmi Alwi, Alya Suci Rahmadani, and Elmemi Wagira. 2025. "Keterkaitan Media Pembelajaran Digital Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD."
- Pratama, Rafi. 2025. "Journal of Educational Sciences." 9(5).
- Rahma, Alvina, Mochamad Ridwan, Universitas Negeri Surabaya, Jawa Timur, Indonesia Jl, Lidah Wetan, Lidah Wetan, Surabaya Email, Kata Kunci, Artificial Intelligence, Motivasi Belajar, Sepak Bola, Sekolah Dasar, Pendahuluan Kurangnya, and Pendidikan Jasmani Olahraga. 2025. "Jurnal Dunia Pendidikan." 111–23.
- Rofida, Ainur, Heru Purnomo, and Deri Anggraini. 2025. "Pengaruh Pemanfaatan Artificial Intelligence (AI) Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar." 1(1):23–28.
- Ruszyanthi, Dinda, Arbiyah Herlinawati, and Dina Rahmawati. 2024. "Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SMAN 1 Penajam Paser Utara." 4(2):117–22.
- Sulianto, Joko. 2026. "Problem-Based Learning and Canva AI Interactive Multimedia: Enhancing IPAS Learning Outcomes and Motivation in

- Elementary Education.” 59(1):172–78.
- Wahyu, Rizkyana, Laras Pertiwi, Laeli Umi Kulsum, and Isnaini Amirotn Hanifah. 2024. “Evaluating the Impact of Artificial Intelligence-Based Learning Methods on Students ’ Motivation and Academic Achievement.” 2(1):49–58.
- Widodo, Yohanes Bowo, Sondang Sibuea, and Mohammad Narji. 2024. “Kecerdasan Buatan Dalam Pendidikan: Meningkatkan Pembelajaran Personalisasi.” 10(2):602–15.
- Yulianti, Eka, Yusuf Idin Adhar, Sri Wahyuni, and Mulya Yusnarti. 2025. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Flash Card Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Sekolah Dasar.” *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)* 5(2):230–36. doi:10.54371/jiepp.v5i2.986.