



## Efisiensi Penggunaan Media Interaktif Berbasis Canva pada Mata Pelajaran IPS di Sekolah Menengah Atas

Yanti Novita Sari, Universitas PGRI Madiun

Wildan Tamir Amanulloh ✉, Universitas PGRI Madiun

Ani Imelia Maulida, Universitas PGRI Madiun

Ayu Riana, Universitas PGRI Madiun

Jesika Stevani, Universitas PGRI Madiun

Liana Vivin Wihartanti, Universitas PGRI Madiun

✉ [wildan\\_2102106002@mhs.unipma.ac.id](mailto:wildan_2102106002@mhs.unipma.ac.id)

---

**Abstrak:** The increasing development of the technological era have a huge impact, especially in the world of education. In this development, educators, especially teachers, are required to be more creative in using learning media. This is important because in the millennial and generation Z era, students tend to like playing with gadgets. Therefore, with creative learning media from teachers, students can certainly learn while honing their creativity. The learning media that can implemented in schools, namely Canva. This type research uses a literature study method (literature review). The data collection technique is through reviewing national level journal on the Google Scholar page according publish last 10 years. Literacy selection using synthetic matrix techniques based on reference sources, sample types, methods, interventions and findings. Results obtained from great research was 10 journals about Canva learning media at IPS High Schools. There are conclusions regarding this research is really supports teaching and learn process and can even improve student learning outcomes in social studies subjects.

**Keywords :** *Canva , Interactive, IPS, Learning Media*

**Abstrak:** Semakin berkembangnya zaman teknologi membawa dampak sangat besar terutama dalam dunia pendidikan. Pada perkembangan ini pendidik khususnya guru diharuskan lebih kreatif dalam penggunaan media pembelajaran. Hal ini penting karena di era milineal dan generasi Z peserta didik cenderung senang bermain gadget untuk itu adanya media pembelajaran yang kreatif dari guru tentu peserta didik bisa belajar sambil mengasah kreatifitasnya. Media pembelajaran yang bisa diterapkan di sekolah yaitu Canva. Penelitian yang di gunakan dengan tahapan metode berupa studi kepustakaan (*literatur review*). Menggunakan strategi dalam Teknik pengumpulan data berupa penelaahan yang diperoleh dari pencarian jurnal tingkat nasional pada laman *google scholar* yang publik dengan durasi waktu 10 tahun terakhir. Indikator yang ditetapkan dalam pencarian jurnal meliputi kepustakaan yang terdiri dari matriks sintetis sesuai sumber rujukan, jenis sampel, metode, intervensi, dan hasil temuan. Penelitian ini memperoleh hasil sebanyak 10 Jurnal mengenai media pembelajaran Canva di SMA IPS, dengan hasil yaitu media pembelajaran berbasis Canva telah terbukti efektif dalam menunjang proses pembelajaran. Canva memiliki berbagai fitur menarik yang berupa gambar dan vidio yang dapat dianimasikan sesuai keinginan siswa, selain itu juga memudahkan tenaga pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran yang interaktif. Adanya hal ini dapat memotivasi siswa untuk giat lagi dalam belajar sehingga prestasi mereka pun ikut meningkat.

**Kata Kunci :** *Canva, Interaktif, IPS, Media Pembelajaran*

---



## PENDAHULUAN

Pada tatanan kehidupan era Society 5.0 ini mampu membawa perubahan bagi masyarakat dalam memanfaatkan teknologi canggih. Pada konsepnya manusia ditempatkan sebagai objek utama untuk mengatasi berbagai permasalahan mulai dari sosial, ekonomi, serta lingkungan. Dengan pemanfaatan teknologi seperti kecerdasan buatan, robotika, *Internet of Things* (IoT), big data serta aplikasi yang berbasis IT diharapkan mampu menciptakan pembangunan yang berkelanjutan bagi masyarakat. Adapun dampak positif dengan adanya perkembangan teknologi yang didapatkan tetapi tentunya ada hal yang tentunya perlu dikhawatirkan yaitu akan terjadi penggeseran keberadaan manusia dan pekerjaannya. Faujian (2019) mengatakan bahwa masyarakat akan bergantung pada teknologi, membuat seseorang menjadi malas bahkan menyebabkan mental generasi milenial mudah jenuh akibat efek serba intanisasi dan otomatisasi, selain itu, juga terjadi penurunan peran manusia yang telah digantikan oleh AI. Adanya teknologi yang canggih ini membuat manusia malas dan tidak bisa menggali kreatifitas yang ada dalam dirinya.

Guna menghadapi era masyarakat 5.0, pendidik diharapkan mampu berganti peran dari penyedia materi pembelajaran menjadi inspirator kreativitas siswa. Strategi yang disarankan di harapkan dapat memberikan stimulus yang sesuai dengan gaya belajar generasi milenial serta generasi Z (Subandowo, 2022). Seperti yang diketahui bahwa anak sekarang bergantung pada gadget, mereka cenderung memanfaatkan teknologi untuk mempermudah segala aktivitas termasuk dalam pengerjaan tugas sekolah. Adanya hal ini maka diperlukan seperangkat media pembelajaran digital yang digunakan sebagai sarana belajar mengajar di sekolah. Canva dapat menjadi salah satu pilihannya, Aplikasi menggunakan Canva salah satu aplikasi online dengan menggunakan fitur, template, dan bagian-bagian yang disesuaikan dengan perkembangan teknologi yang diciptakan secara menarik sehingga meningkatkan daya tarik dan menyenangkan pada waktu pembelajaran. (Monoarfa & Haling, 2021).

Menurut (Indartiwi, Wulandari, & Novela, 2020) media pembelajaran salah satu faktor yang perlu ada di dalam proses pembelajaran, dikarenakan peran media ini dapat membantu pendidik dalam menyampaikan materi yang lebih menyenangkan serta bervariasi sesuai dengan perkembangan teknologi. Media pembelajaran dapat menjadikan perantara dalam pembelajaran dimana awalnya kesulitan dalam menjelaskan karena siswanya masih belum paham dengan media pembelajaran siswa menjadi terdorong untuk belajar dengan cara yang menyenangkan. Pada abad 21 pembelajaran dituntut untuk bervariasi dan interaktif karena sebagai pendidik tentunya harus bisa mengikuti karakter dari setiap tahapan peserta didik, hal ini terdapat pada aplikasi canva. Aplikasi canva tentunya selalu *up to date* dengan fitur-fitur yang terus dikembangkan sehingga akan lebih mudah di akses serta dapat belajar secara bervariasi. Analisis yang dalam penelitian ini hanya fokus pada mata pelajaran IPS di SMA sebagai subyeknya. Alasan dari pemilihan pembatasan hanya fokus mata pelajaran IPS yang terdapat beberapa komponen diantaranya; ekonomi, Sejarah, dan geografi. Dalam penelitian Anugrah & Deden (2022) melalui penelitian tindakan kelas dan video. animasi canva sebagai medianya mampu meningkatkan minat belajar siswa, yang semula berada di presentase 58,34% menjadi 87,22%. Hal ini menunjukkan bahwa canva mampu membantu meningkatkan semangat siswa dalam belajar.

Penelitian yang serupa juga dilakukan oleh Maulidia & Hudaidah (2023) melalui penelitian pengembangan Research and Development dan audio visual canva sebagai medianya dapat menstimulasi motivasi serta memberikan dampak pada hasil belajar yang

signifikan pada siswa. dimana semula hasil pretes memperoleh nilai presentase 45,35% berbanding terbalik dengan hasil posttest yang memperoleh nilai presentase 80,4%. Pelaksanaan penelitian memakai metode studi kepustakaan dimana peserta didik tingkat SMA sebagai fokus utama penelitian. Tujuan penelitian ini yaitu untuk menganalisis pemanfaatan media interaktif dengan menggunakan aplikasi Canva terutama pada peningkatan hasil belajar pada mata pelajaran Ilmu pengetahuan Sosial di tingkat Sekolah Menengah Atas.

## METODE

Penelitian ini memakai metode studi kepustakaan (*literatur review*), dimana dilakukan dengan menghimpun informasi yang relevan tentang pengembangan media interaktif berbasis canva sebagai wahana penunjang belajar mengajar. Metode literatur review ini membantu peneliti dalam memahami teori dan penelitian yang relevan. Selain itu metode literatur review membantu peneliti dalam merumuskan hipotesis sehingga penelitian yang dilakukan lebih kuat. Jenis penelitian ini memakai penelitian kualitatif menggunakan teknik pengumpulan data melalui penelaahan jurnal nasional yang terakreditasi pada halaman google scholar dengan batas publikasi 10 tahun terakhir. Studi kepustakaan memakai matriks sintetis sesuai sumber acum, jenis sampel, metode, hegemoni, serta hasil temuan.

## HASIL PENELITIAN

Terdapat 10 jurnal nasional yang sudah di analisis sesuai dengan kriteria yang ada. Proses analisis bertujuan buat menganalisa pemanfaatan media interaktif berbasis Canva pada meningkatkan akibat belajar peserta didik terhadap mata pelajaran IPS.

**Tabel 2. Review Jurnal**

Sumber Rujukan	Sampel	Metode Penelitian	Intervensi	Hasil Temuan
Nur Anugrah dan Deden (2022)	36 Siswa kelas XI IPS 6	Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menggunakan dua siklus, terdiri dari tahapan perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi.	Penggunaan media video animasi canva dalam proses pembelajaran ekonomi	Terdapat peningkatan signifikan dalam minat belajar siswa setelah penerapan media video animasi canva dalam pembelajaran ekonomi. Pada siklus pertama, nilai rata-rata pencapaian siswa adalah 70,28 dan 71,68 dengan minat belajar sebesar 58,34%. Pada siklus kedua, nilai rata-rata pencapaian siswa meningkat menjadi 86,75 dan 87,11 , sementara minat belajar naik menjadi 87,22%.
Suci Nimalasari dan Ahmad Fajri Lutfi (2023)	52 Siswa terdiri dari 26	Metode penelitian ini menggunakan	Media Pembelajaran	Setelah menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis canva

		siswa kelas XI IPS 1 dan 26 siswa kelas XI IPS 2	pendekatan kuantitatif	Interaktif Canva	berhasil meningkatkan hasil belajar siswa . Rata-rata nilai posttest siswa setelah menggunakan canva adalah 80,00, meningkat dari rata-rata sebelum intervensi sebesar 53,08.
Sulaiman,Nurmid a Catherine, dan Hartono pada tahun 2023.		21 siswa kelas XI IPS	Pengembangan Research and development.	Penggunaan Komik Digital	Hasil validasi dari ahli materi, ahli media, dan ahli desain menunjukkan bahwa produk pengembangan ini layak dikembangkan. Selain itu, penggunaan media pebelajaran komik digital juga berhasil meningkatkan hasil belajar siswa, dengan presentasi hasil belajar meningkat dari siklus 1 sebesar 61% menjadi 93% pada siklus 2.
Ida Aryani Pasaribu, Anggraini, dan Rijal (2023)		33 siswa Kelas X SMA Rakyat Sei Glugur	Metode penelitian dan pengembangan (R&D)	Media Pembelajaran Interaktif Canva	Dari penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa media pembelajarn interaktif berbasis canva telah berhasil meningkatkan minat belajar siswa dan mendapatkan respon positif dari peseta didik dalam berbagai tahap uji coba yang sudah diterapkan.
Yuriza Maulidia dan Hudaidah (2023)		28 siswa SMA Negeri 2 Palembang	Penelitian dan pengembangan (R&D)	Portal Rumah Belajar	Berdasarkan uji coba lapangan (field test) yang dilakukan, terlihat adanya perkembangan dari motivasi belajar siswa serta hasil belajar terdapat peningkatan pada rancangan media pembelajaran yang disesuaikan dengan perkembangan tekonomigi.

					<p>Hasil posttest menunjukkan peningkatan nilai siswa sebesar 35,05% dari pretest ke posttest</p> <p>Dari perhitungan N-gain sebesar 0,64 menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis canva efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.</p>
Imamatul Azizah dan Retno Susanti (2023)	41 siswa Kelas 11 MIPA 4 SMA Negeri 10 Palembang	Penelitian dan Pengembangan (R&D)	Penggunaan Desain Infografis		<p>Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis canva ini sangat efektif untuk digunakan. Kuantitas yang diperoleh dalam percobaan lapangan didapat rata-rata nilai pretest yaitu 40,73 terjadi kenaikan pada prestasi belajar siswa sebesar 42,44 dengan begitu rata-rata nilai pada kegiatan posttest mendapat 83,71.</p>
Ernita Sari, Riswanti, Friska Octavia Rosa, dan Maryuning (2023)	35 siswa Kelas XI IPA 1 SMA Negeri 1 Bandar Sribhawono	Metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK)	Penerapan model <i>Project-Based Learning</i> melalui media Canva		<p>Hasil observasi pada Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang telah dilaksanakan selama 3 siklus, terlihat adanya peningkatan minat belajar peserta didik dalam pembelajaran melalui PJBL dengan bantuan Canva. Siklus awal menunjukkan bahwa terdapat peningkatan dalam proses belajar pada peserta didik yang tergolong sedang dengan nilai rata-rata 4,28. Pada siklus kedua terjadi peningkatan yang cukup signifikan dengan rata-rata 5,28. Peningkatan tersebut berkelanjutan</p>

					pada siklus 3 dimana rata-rata yang diperoleh sebesar 6,62.
Kadek Diah Arita Dewi, I Putu Ananda Citra, I Gede Astra Wesnaw (2024)	36 siswa Kela X SMA Negeri 1 Seririt	Metode deskriptif kuantitatif dan desain eksperimen semu	Penerapan model <i>Project-Based Learning</i> melalui media Canva		Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model project based learning dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa secara substansial dalam aktivitas belajar peserta didik sebelum dan setelah penerapan model pembelajaran tersebut. Dimana hasilnya menunjukkan bahwa penerapan model Project-Based Learning sangat berpengaruh terhadap perolehan prestasi siwa.
Inggit Larasati Uba, Bella Theo Tomi Pamungkas, dan Sukmawati (2022)	36 siswa Kelas X SMA Negeri 5 Kupang	Penelitian dan pengembangan (R&D)	Media Pembelajaran Digital Berbasis Canva		Hasil yang didapatkan dari penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran digital dengan aplikasi canva didapatkan hasil bahwa hasil belajar siswa menjadi meningkat. Pengaruh dari media berbasis Canva ini meningkatkan semangat belajar peserta didik. Dimana saat menggunakan Canva terbukti melalui pretest dan posttes diperoleh hasil perbandingan sebesar 64 dan 88. melalui hasil tersebut diperoleh nilainya sebesar 0,66 dengan kategori cukup efisien.
Hairuddin (2023)	24 Siswa XI IPS SMAN 1 Pulau Petak	Penelitian Tindakan Kelas (PTK)	Media Video Animasi Canva		Hasil kegiatan belajar mengajar yang berlangsung tiga siklus, menunjukkan bahwa pembelajaran dengan

---

basis Canva Foto Dan Video Materi IPS memberikan dampak signifikan dalam meningkatkan hasil belajar yang dapat dilihat dari indikator ketercapaian belajar siswa melalui masing-masing tahapan yaitu yang pertama siklus I dengan skor (58%) kemudian siklus II dengan skor (100%).

---

## PEMBAHASAN

Era digital adalah era dimana seluruh aspek pada kehidupan, termasuk pada proses pembelajaran yang terjadi lebih banyak memanfaatkan media digital. oleh sebab itu era digital ketika ini sudah tidak lagi berpusat di pengajar tetapi berpusat di peserta didik (student center) (Azis, 2019). Berdasarkan tinjauan di tabel 2 diperoleh hasil bahwa media pembelajaran berbasis Canva mampu menarik perhatian siswa untuk lebih giat lagi dalam belajar karena di dalam aplikasi Canva menyediakan berbagai fitur menarik berupa gambar dan vidio yang dapat dianimasikan sesuai keinginan siswa. Dengan begitu prestasi belajar siswa akan meningkat. Hasil tinjauan tabel 2 juga menunjukkan keterkaitan antara artikel satu dengan yang lainnya yakni sama-sama menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis canva mampu memotivasi siswa dan meningkatkan prestasi belajar siswa meskipun dalam penerapannya menggunakan model pembelajaran yang berbeda-beda.

Pada penelitian Anugrah & Deden (2022) penerapan media vidio animasi canva bisa menaikkan minat belajar siswa, yang mana pada daur pertama diperoleh nilai homogen-rata pencapaian 70,28 dan 71,68 menggunakan minat belajar sebesar 58,34%, sedangkan di daur kedua, nilai rata-homogen pencapaian semakin tinggi menjadi 86,75 serta 87,11, sementara minat belajar naik menjadi 87,22%. Penelitian ini selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Hairuddin (2023) dimana media vidio animasi canva mempunyai dampak positif yang dapat meningkatkan belajar siswa dengan indikator ketuntasan belajar yang betahap hal ini yang ditunjukkan dengan nilai di setiap siklus dari siklus 1 (58%) sedangkan siklus II menjadi (100%).

Media Pembelajaran Interaktif Canva pula telah berhasil menaikkan akibat belajar siswa, hal ini dibuktikan dengan penelitian yang dilakukan oleh Nirmalasari & Fajri Lutfi (2023) menggunakan perolehan akibat rata-rata nilai posttest peserta didik 80,00, semakin tinggi berasal rata-rata sebelum hegemoni sebanyak 53,08. Selain itu Uba, Pamungkas, & Sukmawati (2022) dalam penelitiannya mengungkapkan bahwa keefektifan asal media pembelajaran memakai aplikasi Canva ini mampu menaikkan motivasi belajar peserta didik. dengan perolehan hasil motivasi sebelum memakai media (pretes) dan sehabis menggunakan media (posttes) diperoleh nilai selisih/perbandingan sebanyak 64 serta 88. Sesuai dengan perbandingan anantara keduanya bahwa menggunakan formula N-Gain didapat hasil sebanyak 0,66 dan dapat diikategorikan cukup efisien.

Penerapan model Project- Based Learning dengan berbantuan Canva mampu meningkatkan semangat belajar (Sari, Riswanto, Rosa, & Maryuning, 2023) terbukti

dengan hasil sebagai berikut, dimana terdapat siklus pertama terdapat peningkatan yang signifikan, awal mula diterapkan siklus 1 minat belajar siswa dikategorikan sebagai sedang menggunakan homogen-homogen skor perolehan 4,28 dan pada siklus ke 2 adanya kenaikan dengan rata-rata 5,28. Peningkatan tadi berkelanjutan pada daur tiga dimana rata-homogen yg diperoleh sebanyak 6,62. Penelitian menggunakan model yang sama pula dilakukan sang (Dewi, citra, & Wesnawa, 2024) menggunakan temuan penerapan model Project-Based Learning dengan kategori sangat tinggi dengan rata-rata nilai 89,3.

Penelitian-penelitian lain yang serupa juga dilakukan oleh (Azizah & Susanti, 2023; Maulidia & Hudaidah, 2023; Sulaiman, Catherine, & Hartono, 2023) menggunakan perolehan yang akan terjadi yang sama yakni media pembelajaran berbasis canva ini sangat efektif buat dipergunakan pada meningkatkan minat/motivasi belajar siswa sebagai akibatnya berpengaruh terhadap yang akan terjadi belajar mereka.

## **SIMPULAN**

Peran media digital pada pembelajaran sangat diperlukan supaya tercipta proses pembelajaran yang interaktif serta menarik bagi peserta didik. Pemanfaatan Canva ini sudah terbukti keefektifitasannya dalam meningkatkan motivasi belajar siswa seperti yang telah diketahui bahwa Canva memiliki berbagai fitur menarik yang berupa gambar dan vidio yang dapat dianimasikan sesuai keinginan siswa. Selain itu juga dapat dimanfaatkan oleh tenaga pendidik dalam menyampaikan bahan ajar yang interaktif. Terbukti adanya penelitian-penelitian terdahulu yang mana aplikasi Canva memang salah satu media yang cukup interaktif digunakan untuk menunjang pembelajaran. Canva dapat dikembangkan dengan berbagai model pembelajaran seperti komik digital, animasi vidio, desain grafis dan lain sebagainya. Media berbasis Canva ini selain dapat memotivasi siswa dan meningkatkan hasil belajar, juga dapat membantu siswa dalam mengasah kreatifitasnya.

## **SARAN**

Penggunaan media pembelajaran ini diharapkan dapat digunakan oleh pihak sekolah atau lembaga pendidikan dengan mengimplementasikan penggunaan aplikasi Canva dalam kurikulum mereka dan diharapkan pula para tenaga pendidik memperluas keterampilan mengajarnya melalui media-media digital seperti Canva agar tercipta pembelajaran yang efektif dan kolaboratif dengan pemanfaatan teknologi. Selain itu perlu adanya penelitian lanjutan buat mengeksplorasi lebih pada tentang dampak penggunaan media digital seperti Canva di banyak sekali aspek pembelajaran, serta buat menemukan cara-cara baru pada memanfaatkan teknologi ini secara lebih efektif.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Anugrah, N. I., & Deden, D. (2022). Meningkatkan Minat Belajar Melalui Media Video Animasi Canva Mata Pelajaran Ekonomi Kelas Xi Ips 6. *Kompetensi*, 15(1), 49–58. Doi:10.36277/Kompetensi.V15i1.62
- Azis, T. N. (2019). Strategi Pembelajaran Era Digital. *The Annual Conference On Islamic Education And Social Science*, 1(2), 308–318. Retrieved From <https://Pkm.Uika-Bogor.Ac.Id/Index.Php/Aciedss/Article/View/512>
- Azizah, I., & Susanti, R. (2023). Media Pembelajaran Berbasis Canva Dengan Desain Infografis Dalam Mata Pelajaran Sejarah Di Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Educatio Fkip Unma*, 9(2), 458–464. Doi:10.31949/Educatio.V9i2.4798

- Dewi, K. D. Ar., Citra, I. P. A., & Wesnawa, I. G. A. (2024). Tingkatkan Aktivitas Belajar Geografi: Implementasi Model Project-Based Learning Dengan Media Aplikasi Canva Di Kelas X Sma N 1 Seririt. *Journal On Education*, 06(04), 18338–18346.
- Faujian, A. (2019, October 3). 'Mengenal Society 5.0' | Sma Negeri 1 Manggar. Retrieved 16 June 2024, From <https://sman1manggar.sch.id/read/113/Ares-Faujian-Spd-Mengenal-Society-50>
- Hairuddin. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Sejarah Dengan Pembelajaran Multimedia Canva Menggunakan Foto Dan Video Materi Menganalisis Sifat Pendudukan Jepang Dan Respon Bangsa Indonesia Pada Siswa Kelas Xi Ips Sman 1 Pulau Petak Tahun 2022. *Pahlawan Jurnal Pendidikan-Sosial-Budaya*, 19(2), 84–94. Doi:10.57216/Pah.V19i2.661
- Indartiwi, A., Wulandari, J., & Novela, T. (2020). Peran Media Interaktif Dalam Pembelajaran Di Era Revolusi Industri 4.0. *Kopen: Konferensi Pendidikan Nasional*, 2(1), 28–31. Retrieved From [https://ejurnal.mercubuana-yogya.ac.id/index.php/prosiding\\_kopen/article/view/1073](https://ejurnal.mercubuana-yogya.ac.id/index.php/prosiding_kopen/article/view/1073)
- Maulidia, Y., & Hudaidah, H. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Canva Untuk Portal Rumah Belajar Pada Mata Pelajaran Sejarah Di Kelas Xi Sma Negeri 2 Palembang. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 3(01), 59–65. Doi:10.57008/Jjp.V3i01.396
- Monoarfa, M., & Haling, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Canva Dalam Meningkatkan Kompetensi Guru. *Seminar Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat*. Retrieved From <https://ojs.unm.ac.id/semnaslpm/article/view/26259>
- Nirmalasari, S., & Fajri Lutfi, A. (2023). Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas Xi Ips Di Sman 1 Cigugur. *Ict Learning*, 7(2), 20. Retrieved From <https://jurnal.upmk.ac.id/index.php/ictlearning/article/view/3614>
- Sari, E., Riswanto, Rosa, F. O., & Maryuning. (2023). Upaya Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Dengan Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning (Pjbl) Melalui Media Canva Pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Kelas Xi Ipa 1 Sman 1 Bandar Sribhawono. *Swarnadwipa*, 7(1), 26–36.
- Subandowo, M. (2022). Teknologi Pendidikan Di Era Society 5.0. *Jurnal Sagacious*, 9(1). Retrieved From <https://rumahjurnal.net/sagacious/article/view/1139>
- Sulaiman, Catherine, N., & Hartono. (2023). Hartono (2023) Pengembangan Komik Digital Menggunakan Canva Pada Materi Anggaran Pendapatan Dan Belanja Negara (Apbn) Mata Pelajaran Ekonomi Kelas Xi Ips Sma Negeri 1 Ketapang. *Jurnal Ilmiah Indonesia*, (8), 4. Doi:10.36418/Syntax-Literate
- Uba, I. L., Pamungkas, B. T. T., & Sukmawati, S. (2022). Inovasi Media Pembelajaran Digital Dengan Aplikasi Canva Pada Mata Pelajaran Geografi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kelas X Di Sman 5 Kupang. *Jurnal Geografi*, 18(2), 153–170. Doi:10.35508/Jgeo.V18i2.9412