



## Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Canva untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SMAN 1 Penajam Paser Utara

### *Application of Canva-based Learning Media to Increase Student Motivation at SMAN 1 Penajam Paser Utara*

Dinda Ruszayanthi<sup>1</sup>, Arbiyah Herlinawati<sup>2</sup>, Dina Rahmawati<sup>3</sup>, & Warman<sup>4</sup>

<sup>1,2,3,4</sup>Universitas Mulawarman, Samarinda, Indonesia

<sup>1</sup>Email: [dindaruszayanthi42@guru.sma.belajar.id](mailto:dindaruszayanthi42@guru.sma.belajar.id), <sup>2</sup>Email: [arbiyahherlinawati08@guru.smp.belajar.id](mailto:arbiyahherlinawati08@guru.smp.belajar.id),

<sup>3</sup>Email: [dina0117rahmawati@gmail.com](mailto:dina0117rahmawati@gmail.com), <sup>4</sup>Email: [warman@fkip.unmul.ac.id](mailto:warman@fkip.unmul.ac.id)

**Abstract:** This study aimed to describe the application of Canva-based learning media in increasing student motivation. This study was qualitative research with the subject of class X-2 students of SMAN 1 Penajam Paser Utara as many as 36 students. The subjects were selected based on the results of case studies and pre-observation. Data were collected through observation and interview. The results showed that the application of Canva-based learning media was able to increase students' learning motivation. Learning using Canva made students focus on learning. Canva media was one of the effective interactive media to increase student motivation. Canva media was also one of the media to support all student learning styles since it provided a variety of features that can be used by teachers.

**Keywords:** Canva, learning media, learning motivation

**Abstrak:** Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan pemanfaatan media pembelajaran berbasis Canva dalam meningkatkan motivasi siswa. Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan subjek siswa kelas X-2 SMAN 1 Penajam Paser Utara sebanyak 36 siswa. Subjek dipilih berdasarkan hasil studi kasus dan pra observasi. Pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi dan wawancara. Hasil penelitian pada penelitian ini menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa meningkat ketika pembelajaran dilaksanakan dengan menggunakan Canva sebagai media pembelajaran. Pembelajaran menggunakan Canva membuat siswa fokus pada pembelajaran. Media Canva merupakan salah satu media interaktif yang efektif untuk meningkatkan motivasi siswa. Media Canva juga merupakan salah satu media yang dapat menunjang semua gaya belajar siswa karena menyediakan berbagai macam fitur dan template yang dapat digunakan oleh guru.

**Kata kunci:** Canva, media pembelajaran, motivasi belajar

#### Article history

Received:  
12 November 2024

Accepted:  
12 December 2024

Published:  
13 December 2024

© 2024 The Author(s).  
Jurnal Ilmu Manajemen dan  
Pendidikan by Universitas  
Mulawarman

#### How to cite this article:

Ruszayanthi, D., Herlinawati, A., Rahmawati, D., & Warman, W. (2024). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Canva untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SMAN 1 Penajam Paser Utara. *Jurnal Ilmu Manajemen dan Pendidikan*, 4(2), 117—122. <https://doi.org/10.30872/jimpian.v4i2.4285>

\* Corresponding author: Dinda Ruszayanthi, email: [dindaruszayanthi42@guru.sma.belajar.id](mailto:dindaruszayanthi42@guru.sma.belajar.id)



## PENDAHULUAN

Perkembangan dunia pendidikan saat ini sangat pesat. Banyak perubahan pada masa sekarang ini yang menuntut manusia untuk menjadi penggerak utama dalam kehidupan. Kemajuan suatu negara terjadi karena sumber daya manusia yang sudah maju. Salah satu hal untuk memajukan sumber daya manusia adalah pendidikan. Pendidikan adalah hal penting yang dibutuhkan untuk kemajuan sumber daya manusia yang ada di suatu negara (Sari et al., 2023). Pendidikan saat ini mengikuti perkembangan kemajuan teknologi atau IPTEK. Perkembangan teknologi pada dunia pendidikan sudah menjadi bagian dari setiap kegiatan yang dilakukan oleh guru ataupun siswa. Proses pembelajaran di dalam kelas tidak bisa lepas dari pengaruh teknologi. Pengaruh teknologi tidak bisa lepas dari pembelajaran karena efek dari covid-19. Pada masa Covid-19, pembelajaran dilakukan dari jarak jauh yaitu siswa di rumah masing-masing dan menggunakan teknologi untuk melaksanakan pembelajaran. Efek dari masa itu, sampai sekarang siswa ketergantungan dengan teknologi terutama *gadget* mereka. Sekarang ini banyak guru yang kembali memakai metode berceramah sehingga siswa merasa jenuh dalam pembelajaran karena hanya mendengarkan guru mereka berbicara di depan kelas. Berdasarkan hal itu, maka guru juga tetap harus menggunakan teknologi sesuai minat siswa walaupun pembelajaran dilakukan tatap muka agar kegiatan belajar menjadi menyenangkan bagi siswa. Selain itu, pembelajaran di kelas saat ini dianjurkan untuk menggunakan metode yang lebih interaktif dan tidak terbatas pada kegiatan pembelajaran yang konvensional. Oleh sebab itu, guru juga harus ikut dengan perkembangan zaman dan menggunakan teknologi serta metode interaktif pada pembelajaran di kelas. Salah satu inovatif dalam dunia pendidikan yang menggunakan teknologi adalah pemanfaatan website yang menyediakan template menarik dalam pembuatan media pembelajaran berbasis teknologi digital.

Banyak website yang dapat dimanfaatkan guna membuat media pembelajaran inovatif dan menarik. Salah satu website yang dapat dimanfaatkan guru adalah Canva. Canva adalah platform desain grafis berbasis web dan dapat digunakan untuk menciptakan materi pembelajaran yang menarik dan interaktif (Pratama et al., 2023). Canva menyediakan berbagai fitur desain seperti presentasi, video pembelajaran, game edukatif, poster, infografis, dan lain-lain. Penggunaan Canva dapat membantu guru dalam membuat desain media dan materi ajar (Zaman et al., 2023). Melalui Canva, maka guru dapat menyajikan materi secara interaktif sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa (Nurindah et al., 2024). Suciliyana & Rahman (2020) menyatakan bahwa penggunaan media yang interaktif di dalam kelas dapat membuat motivasi siswa meningkat. Motivasi belajar adalah suatu hal yang ada pada dalam diri siswa yang dapat menggerakkan atau memberikan arah pada diri siswa untuk memiliki keinginan belajar sehingga tujuan yang dikehendaki oleh siswa sebagai subjek belajar dapat tercapai (Sardiman, 2018). Motivasi belajar siswa dapat mempengaruhi keberhasilan belajar mereka. Siswa dengan motivasi belajar tinggi akan memiliki fokus yang baik terhadap pembelajaran sehingga dapat memahami materi pembelajaran dengan baik. Kebalikannya, siswa dengan motivasi belajar yang rendah maka tidak akan tertarik pada pembelajaran sehingga ketika guru menjelaskan materi, mereka tidak akan memperhatikan guru tersebut. Siswa yang memiliki motivasi belajar rendah cenderung gampang bosan dan merasa mengantuk di dalam kelas. Siswa tersebut biasanya fisiknya ada di dalam kelas tetapi pikirannya berada di luar kelas.

Berdasarkan hasil observasi, kondisi siswa SMAN 1 Penajam Paser Utara umumnya kurang berminat dan termotivasi dalam pembelajaran yang dilakukan siang hari sehingga hal tersebut berpengaruh pada hasil belajar mereka. Salah satu penyebab dari kurangnya minat dan motivasi siswa dalam belajar adalah guru. Guru masih menggunakan metode konvensional pada pembelajaran di kelas sedangkan siswa SMAN 1 Penajam Paser Utara semua membawa *gadget* ke sekolah dan senang menggunakan *gadget* pada saat pembelajaran di kelas. Oleh karena itu, siswa sering mengajak guru untuk belajar menggunakan *gadget* dalam pembelajaran. Hal tersebut juga di sebabkan oleh siswa seusia mereka memang lahir pada zaman teknologi sehingga mereka senang bermain *gadget* mereka. Selain itu, beberapa siswa merasa bosan dan mengantuk ketika pembelajaran karena guru mereka hanya menjelaskan materi saja dan mereka tidak diperkenankan menggunakan *gadget* mereka selama pembelajaran berlangsung. Mereka mengatakan bahwa mereka ingin menggunakan *gadget* mereka selama pembelajaran. Mereka ingin belajar sambil bermain melalui *gadget* mereka agar mereka tidak bosan dan mengantuk di kelas karena hanya mendengarkan guru menjelaskan saja. Oleh karena itu, salah satu cara yang dapat digunakan guru untuk memenuhi kebutuhan belajar sesuai minat mereka agar mereka memiliki motivasi dalam pembelajaran adalah penggunaan media pembelajaran melalui Canva. Canva merupakan salah satu media yang interaktif, menarik dan mudah diakses untuk menciptakan media pembelajaran (Wibowo et al., 2022). Canva dapat diakses dengan menggunakan *gadget* oleh siswa sehingga siswa senang. Melalui template yang disediakan oleh Canva, maka guru dapat dengan mudah membuat media dan permainan berbasis digital yang menyenangkan.

Romadhoni (2024) menyatakan bahwa penggunaan Canva merupakan salah satu acuan siswa dalam sarana prasarana pembelajaran dapat membuat siswa antusias dan motivasi mereka menjadi lebih baik. Aplikasi Canva memiliki pengaruh yang baik terhadap motivasi siswa dalam kegiatan belajar mengajar. Pemanfaatan Canva dalam pembelajaran dapat digunakan sebagai bentuk peningkatan mutu pendidik dalam memberikan materi ajar dengan dukungan aplikasi masa kini (Wibowo et al., 2022). Selain dapat meningkatkan motivasi siswa pada kegiatan pembelajaran, pembelajaran menggunakan Canva ini juga dapat meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa. Dalam penelitiannya, Haeruddin et al. menyatakan bahwa pemanfaatan Canva dalam pembelajaran dapat meningkatkan kreativitas siswa, salah satunya dalam pembuatan infografis (Haeruddin et al., 2023). Sedangkan Sari et al. (2023) dalam penelitiannya menunjukkan bahwa pemanfaatan media berbasis Canva dapat membuat hasil belajar siswa meningkat.

Berdasarkan hal di atas, maka pada penelitian ini peneliti menerapkan media pembelajaran berbasis Canva untuk meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran sesuai kebutuhan siswa. Tujuan dari penelitian ini adalah pemanfaatan media Canva untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Penggunaan media berbasis Canva diharapkan dapat meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran tidak hanya pembelajaran yang dilaksanakan pada siang hari tetapi diharapkan guru yang mengajar pada jam pelajaran pagi juga dapat memanfaatkan Canva sebagai media yang digunakan di dalam kelas. Melalui Canva, siswa dapat menggunakan gadget mereka dalam mengakses media dan terlibat dalam pembelajaran yang lebih memuaskan sehingga meningkatkan motivasi mereka karena mereka senang menggunakan gadget dan mendapatkan hasil belajar yang baik.

## **METODE**

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini yaitu penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Penelitian ini bersifat alamiah dan melibatkan berbagai aspek untuk menghasilkan data yang berupa kata-kata yang tertulis maupun lisan dari siswa dan guru. Data penelitian kualitatif bisa diperoleh dari wawancara, foto, memo, catatan lapangan, video, dokumen pribadi, dan dokumentasi lainnya (Moleong, 2016). Data pada penelitian ini diperoleh dari hasil observasi pembelajaran yang dilakukan di dalam kelas dan wawancara dengan siswa sebagai subjek penelitian. Subjek pada penelitian ini adalah siswa SMAN 1 Penajam Paser Utara kelas X-2 sebanyak 36 orang. Subjek dipilih berdasarkan hasil pra observasi peneliti selama pembelajaran di dalam kelas. Pelaksanaan penelitian dilakukan dengan cara peneliti sebagai guru membuat rancangan pembelajaran dan membuat media berbasis Canva. Kemudian peneliti melaksanakan kegiatan pembelajaran di kelas dengan menggunakan media Canva. Peneliti meminta bantuan dari teman sejawat sebagai observer selama penelitian dilaksanakan. Teknik analisis data pada penelitian ini dilakukan dengan mereduksi data hasil wawancara dan observasi kemudian hasil analisis disajikan dalam bentuk naratif.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Penelitian dilakukan di SMAN 1 Penajam Paser Utara dengan memanfaatkan media Canva dalam pembelajaran. Pembelajaran dilakukan secara tatap muka di kelas X-2 dengan jumlah siswa sebanyak 36 orang. Peneliti pada penelitian ini bertindak sebagai guru fisika dan seorang teman sejawat sebagai observer. Selama kegiatan pembelajaran berlangsung, semua materi dikemas dalam media Canva yang ditampilkan pada proyektor dan juga dibagikan kepada siswa sehingga siswa dapat mengakses materi dari gadget mereka. Sebelum melakukan penelitian, peneliti sebagai guru menyiapkan rencana pembelajaran yaitu modul ajar beserta materi dan media pembelajaran yang akan digunakan yaitu media Canva, lembar observasi, dan kamera sebagai alat dokumentasi.

Pada awal pembelajaran, guru membuka pembelajaran dengan memberikan *ice breaking* untuk memfokuskan siswa pada kegiatan pembelajaran. Kedua, guru menjelaskan kepada siswa bahwa pembelajaran pada hari itu akan menggunakan media Canva serta. Beberapa siswa terlihat antusias dalam pembelajaran karena mendengar akan belajar menggunakan Canva sehingga mereka bertanya tentang media yang mereka lihat. Selain itu, siswa juga terlihat antusias ketika mereka melihat guru membuka Canva. Langkah selanjutnya yaitu guru membuka penjelasan materi dengan menggunakan media visual Canva. Guru menjelaskan materi dengan menunjuk gambar-gambar yang ada pada layar. Setelah materi selesai dijelaskan, guru memberi kesempatan pada siswa untuk mereka bertanya tentang hal yang belum mereka mengerti pada materi yang telah disampaikan oleh guru. Terakhir, guru memberikan kuis kepada siswa berbasis permainan melalui Canva dan diakses melalui gadget siswa masing-masing. Siswa terlihat antusias dalam menyelesaikan kuis yang ada pada Canva tersebut.

Berdasarkan hasil observasi pada kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media Canva yang telah dilaksanakan terlihat bahwa motivasi siswa terhadap pembelajaran di kelas meningkat. Siswa terlihat antusias dan sangat senang ketika guru menjelaskan materi dengan menampilkan media Canva yang menarik. Siswa juga sangat antusias saat mengerjakan kuis berbasis permainan pada Canva. Pada pembelajaran menggunakan Canva ini, siswa sangat aktif dan sangat fokus pada pembelajaran. Berbeda dengan pembelajaran sebelumnya, beberapa siswa terlihat bosan, mengantuk, serta tidak fokus karena guru hanya menjelaskan materi dengan metode ceramah sehingga terlihat fisiknya siswa berada di dalam kelas tapi pikirannya berada di luar kelas. Siswa terlihat menikmati pembelajaran karena guru mengemas materi pembelajaran dengan gambar dan video, tidak hanya tulisan-tulisan saja. Siswa juga menikmati pembelajaran karena guru menampilkan gambar-gambar yang menarik dan video sehingga tidak hanya guru yang menjelaskan dengan Canva tetapi siswa juga dapat menonton video yang telah disematkan di dalam Canva. Ketika waktu kuis, siswa terlihat sangat antusias dan memiliki motivasi untuk mengerjakan kuis karena kuis disajikan dalam bentuk permainan dalam Canva. Berbeda dengan sebelumnya, kuis-kuis pada pembelajaran sebelumnya hanya soal yang dikerjakan pada kertas sehingga siswa malas untuk mengerjakan. Tetapi, ketika soal kuis dikemas menjadi bentuk permainan maka siswa sangat berminat dalam mengerjakan karena merasa tertantang pada permainan yang dibuat.

Sejalan dengan hasil observasi, hasil wawancara dengan beberapa siswa juga menyatakan bahwa mereka sangat senang dan termotivasi pada pembelajaran dengan media Canva. Mereka merasa bahwa belajar dengan media visual Canva membuat mereka lebih mudah memahami materi terlebih dalam media Canva tersebut disajikan gambar-gambar dan video-video sehingga siswa mendapatkan gambaran langsung tentang materi. Selain itu, mereka juga menyatakan melalui kuis yang dikemas menjadi permainan dalam Canva sangat menyenangkan karena mereka merasa tingkat daya saing mereka menjadi naik dan ingin selesai terlebih dahulu. Hal tersebut memperlihatkan bahwa dengan permainan dalam pembelajaran maka siswa memiliki daya juang yang tinggi.

Kutipan wawancara dengan subjek:

- Peneliti : apakah kalian senang dengan pembelajaran hari ini?*  
*Subjek 1 : senang bu*  
*Subjek 2 : iya bu senang sekali karena belajarnya boleh pakai hp*  
*Subjek 3 : senang bu karena belajar pakai media membuat kami lebih memahami materi*  
*Peneliti : mengapa kalian senang belajar menggunakan media yang berbasis teknologi seperti ini?*  
*Subjek 2 : karena media seperti ini bisa diakses dari hp bu, kami senang jika belajar boleh pakai hp*  
*Subjek 4 : ada materi yang gambar dan tidak bisa kami bayangkan gambarnya tapi karena di dalam Canva itu memberika video ilustrasinya maka kami jadi paham bu*

(wawancara, 16 Oktober 2024)

Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan media berbasis Canva dapat meningkatkan motivasi siswa. Melalui media Canva siswa dapat memanfaatkan gadget mereka secara positif dalam pembelajaran. Pemaparan materi dan kuis yang dikemas melalui permainan di dalam Canva membuat siswa sangat aktif, antusias, dan senang mengikuti pelajaran di kelas. Siswa juga tidak terlihat bosan dan mengantuk selama mengikuti pelajaran dengan menggunakan media Canva. Siswa sangat senang mengikuti pelajaran yang menggunakan Canva karena dengan Canva, pelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif (Pratama et al., 2023). Penggunaan Canva dalam pembelajaran memberikan dampak positif terutama pada motivasi belajar siswa (Nurindah et al., 2024).

Pada penelitian ini, siswa merasa senang belajar menggunakan Canva karena Canva dapat mereka akses menggunakan gadget mereka sehingga mereka tidak perlu menggandakan modul *hard copy*. Selain itu, mereka tidak mendapatkan kesulitan dalam mengakses materi dan kuis melalui Canva. Sejalan dengan hal tersebut, Siburian et al. (2024) menyatakan bahwa platform Canva mudah untuk diakses karena dapat diakses melalui komputer maupun hp sehingga siswa merasa nyaman menggunakannya. Siswa merasa senang dan termotivasi dalam pembelajaran menggunakan Canva ini karena aplikasi Canva ini dapat menunjang semua gaya belajar mereka, baik visual, auditori, maupun kinestetik. Melalui Canva ini, guru dapat menampilkan gambar untuk siswa visual, video atau suara untuk siswa auditori, dan membuat permainan yang memerlukan gerak siswa untuk siswa kinestetik. Penelitian yang telah dilakukan oleh Siburian et al. (2024) menjelaskan bahwa media Canva ini sangat sesuai untuk berbagai tipe belajar siswa termasuk visual, audio, dan kinestetik sehingga kegiatan belajar mengajar menggunakan media Canva bermanfaat dan efektif dalam pembelajaran karena media tersebut dapat membantu siswa untuk memahami materi. Selain efektif dalam membantu siswa dalam memahami materi, Canva juga efisien untuk membantu menarik perhatian siswa terhadap pembelajaran.

## PENUTUP

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan media Canva membuat siswa sangat antusias mengikuti pembelajaran karena tampilan materi lebih menarik dan interaktif. Tampilan-tampilan materi, gambar-gambar, dan video-video yang disematkan pada Canva menarik minat belajar siswa sehingga siswa termotivasi dan fokus pada pembelajaran. Rasa ingin tahu siswa tentang atau pada media Canva sangat tinggi sehingga mereka tidak jenuh atau bosan dalam mengikuti pembelajaran. Pada kegiatan pembelajaran, guru memberikan kuis yang dikemas menjadi bentuk permainan dalam Canva pada siswa sehingga motivasi siswa lebih tinggi dalam mengerjakan soal-soal yang diberikan. Melalui permainan dalam Canva ini terlihat bahwa siswa memiliki daya saing yang tinggi karena mereka bersaing untuk menyelesaikan soal terlebih dahulu. Berdasarkan hal tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis Canva dapat diterapkan pada pembelajaran untuk meningkatkan motivasi siswa. Canva merupakan suatu media yang berhubungan dengan teknologi digital sesuai dengan kebutuhan dan minat siswa zaman sekarang. Oleh karena itu, para guru diharapkan untuk merancang media, metode, maupun strategi pembelajaran sesuai dengan kebutuhan siswa dan zaman sehingga siswa berminat dan termotivasi dalam pembelajaran. Ketika siswa senang dan termotivasi dalam pembelajaran maka akan berdampak pada hasil pembelajaran mereka. Selain itu, semua guru diharapkan dapat memanfaatkan teknologi dengan baik. Guru juga diharapkan untuk dapat mencari website serta aplikasi pembuatan media selain Canva.

## DAFTAR PUSTAKA

- Haeruddin, R. A., Bustan, & Husen. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Upaya Meningkatkan Kreativitas Siswa di SMA Negeri 1 Takalar. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Pembelajaran*, 5(2), 821–826. <https://www.ejournal-jp3.com/index.php/Pendidikan/article/view/588>
- Moleong, L. J. (2016). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Remaja Rosdakarya.
- Nurindah, S., Surani, D., & Hidayat, A. (2024). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Canva Untuk Meningkatkan Kreativitas dan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran TIK di Kelas 8 SMP IT Bina Bangsa. *Journal of Citizen Research and Development*, 1(2), 424–431. <https://doi.org/10.57235/jcrd.v1i2.3484>
- Pratama, M. P., Sampelolo, R., & Tulak, T. (2023). Mengembangkan Materi Pembelajaran Interaktif dengan Canva untuk Pendidikan di SMP. *Resona: Jurnal Ilmiah Pengabdian Masyarakat*, 7(2), 290–297. <https://journal.stiem.ac.id/index.php/resona/article/view/1843>
- Romadhoni, A. M. (2024). Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Sarana Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Siswa Dalam Belajar Authors. *Jurnal Citra Pendidikan*, 4(1), 1561–1569. <https://jurnalilmiahcitrabakti.ac.id/jil/index.php/jcp/article/view/3094>
- Sardiman. (2018). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Raja Grafindo Persada.
- Sari, A. K., Hayat, M. S., & Hendra WW, D. (2023). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas XI Mipa 7 di Sma 9 Semarang. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru*, 1429–1435. <https://conference.upgris.ac.id/index.php/psnppg/article/view/4101>
- Sibirian, R., Manullang, H., & Tamba, D. (2024). Penggunaan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Kreativitas dan Ketertarikan Siswa dalam Pembelajaran. *Prosiding Seminar Nasional Dan Gelar Karya Produk Hasil Pembelajaran*, 1246–1254. <https://prosiding.ikipgribojonegoro.ac.id/index.php/SNGK/article/view/2548>
- Suciliyana, Y., & Rahman, L. O. A. (2020). Augmented reality sebagai media pendidikan kesehatan untuk anak usia sekolah. *Jurnal Surya Muda*, 2(1), 39–53. <https://doi.org/10.38102/jsm.v2i1.51>

- Wibowo, T., Johansyah, R., & Astrina, V. (2022). Efektifitas aplikasi Canva untuk meningkatkan motivasi belajar siswa masa kini. *J-Symbol*, 10(2), 103–107. <https://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/BINDO/article/view/26645>
- Zaman, B., Pungsanti, P. T., & Handayani, S. (2023). Peningkatan Kemampuan Pembuatan Materi Iklan Produk UMKM Desa Truko Kendal Menggunakan Canva. *Tematik*, 3(1), 228–236. <https://doi.org/10.26623/tmt.v3i1.6373>