



PEMANFAATAN CANVA DALAM PEMBELAJARAN IPS DAN PENGARUHNYA TERHADAP HASIL BELAJAR KOGNITIF SISWA

Rico Husni Mubarak¹, Mohamad Il Badri², Ilfiana Firzaq Arifin³

Universitas PGRI Argopuro Jember

e-mail: rikofauzan983@gmail.com, badri.unipar@gmail.com, ilfiana@mail.unipar.ac.id

Diterima: 03/07/2026; Direvisi: 11/07/2026; Diterbitkan: 30/07/2026

ABSTRAK

Rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) masih menjadi permasalahan yang ditemukan di SMP Plus Nurul Wafa, khususnya pada materi Detik-Detik Proklamasi yang menuntut pemahaman kronologi, hubungan sebab-akibat, dan peran tokoh sejarah. Kondisi tersebut disebabkan oleh proses pembelajaran yang masih menggunakan metode konvensional sehingga siswa kurang aktif, kurang tertarik, dan mengalami kesulitan memahami materi. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa. Penelitian menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan kuasi eksperimen melalui desain *nonequivalent control group design*. Subjek penelitian terdiri atas siswa kelas VIII SMP Plus Nurul Wafa yang dibagi menjadi kelas eksperimen dan kelas kontrol. Data dikumpulkan melalui tes (*pretest* dan *posttest*), observasi, dan dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, serta uji hipotesis *Independent Sample t-test*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kelas yang menggunakan Canva mengalami peningkatan pemahaman dan hasil belajar yang jauh lebih baik dibandingkan kelas yang menggunakan metode konvensional, serta terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok tersebut. Penggunaan Canva juga mendorong siswa lebih aktif, antusias, dan mudah memahami urutan peristiwa sejarah melalui penyajian visual. Dengan demikian, Canva terbukti efektif digunakan sebagai media pembelajaran IPS untuk meningkatkan keterlibatan, pemahaman, dan hasil belajar siswa.

Kata Kunci: Canva, hasil belajar kognitif, IPS

ABSTRACT

Low student learning outcomes in Social Studies (IPS) remain a persistent issue at SMP Plus Nurul Wafa, particularly on the topic of the Proclamation of Independence, which requires an understanding of chronology, cause-and-effect relationships, and the roles of historical figures. This condition stems from a learning process that still relies on conventional methods, leaving students less active, less interested, and struggling to understand the material. This study aims to analyze the effect of using the Canva application as a learning medium on student learning outcomes. The study employed a quantitative method with a quasi-experimental approach using a nonequivalent control group design. The subjects consisted of eighth-grade students at SMP Plus Nurul Wafa, divided into an experimental group and a control group. Data were collected through tests (pre-test and post-test), observation, and documentation, then analyzed using normality tests, homogeneity tests, and the Independent Sample t-test. The results showed that the group using Canva experienced a considerably greater improvement in understanding and learning outcomes than the group taught with conventional methods, with a significant difference found between the two groups. The use of Canva also encouraged students to become more active, enthusiastic, and better able to grasp the sequence of historical events through visual presentation. Canva thus proved to be an effective learning medium for enhancing student engagement, comprehension, and learning outcomes in Social Studies.

Keywords: Canva, cognitive learning outcomes, IPS





PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan fondasi dasar dari proses pendidikan yang bertujuan untuk menghasilkan perubahan perilaku sekaligus meningkatkan kemampuan kognitif siswa. Kesuksesan pembelajaran sangat dipengaruhi oleh pemilihan strategi, metode, dan media yang digunakan guru dalam menyampaikan materi, sebagaimana ditegaskan dalam kajian tentang teori belajar konstruktivisme yang menyatakan bahwa pembelajaran bermakna terjadi ketika siswa secara aktif membangun pengetahuannya sendiri melalui interaksi dengan lingkungan belajar (Masgumelar & Mustafa, 2021). Proses pembelajaran yang efektif tidak hanya berkaitan dengan penyampaian materi, tetapi juga dengan bagaimana siswa memahami, mengolah, dan menerapkan pengetahuan yang diperoleh selama proses pembelajaran. Oleh karena itu, guru dituntut untuk mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, kreatif, dan menyenangkan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Realitas yang ditemukan menunjukkan bahwa pembelajaran IPS di tingkat SMP masih banyak didominasi oleh pendekatan konvensional seperti ceramah, penugasan, dan hafalan. Pembelajaran yang berpusat pada guru menyebabkan siswa cenderung pasif dan kurang terlibat dalam proses pembelajaran. Kondisi tersebut mengakibatkan siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi yang bersifat abstrak dan historis, khususnya pada materi Detik-Detik Proklamasi. Materi sejarah membutuhkan kemampuan memahami kronologi peristiwa, tokoh, serta hubungan sebab-akibat suatu peristiwa sehingga diperlukan media yang mampu membantu siswa memvisualisasikan materi secara lebih konkret. Apabila pembelajaran hanya disampaikan melalui penjelasan verbal tanpa dukungan media yang menarik, siswa cenderung cepat merasa bosan dan kehilangan fokus belajar (Rambe & Nukman, 2010). Hasil observasi yang dilakukan di kelas VIII SMP Plus Nurul Wafa ditemukan bahwa hasil ulangan harian mata pelajaran IPS dari 20 siswa hanya 4 siswa atau sebesar 20% yang mampu mencapai nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), sedangkan 16 siswa lainnya atau sebesar 80% belum mencapai ketuntasan belajar. Rendahnya tingkat ketuntasan tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar kognitif siswa masih tergolong rendah, mengingat ranah kognitif mencakup jenjang kemampuan berpikir mulai dari mengingat, memahami, hingga menganalisis dan mengevaluasi suatu peristiwa (Nafiati, 2021). Selain itu, selama proses pembelajaran berlangsung siswa terlihat kurang aktif dalam bertanya maupun menjawab pertanyaan guru. Sebagian siswa tampak kurang antusias mengikuti pembelajaran dan mudah terdistraksi ketika guru menjelaskan materi. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran yang diterapkan belum sepenuhnya mampu menarik perhatian siswa dan belum memberikan pengalaman belajar yang bermakna.

Kurangnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran dapat berdampak pada rendahnya kemampuan memahami materi. Menurut Hamalik (2017), penggunaan media pembelajaran memiliki peran penting dalam meningkatkan perhatian, motivasi, dan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Media pembelajaran yang tepat dapat membantu guru menyajikan informasi dengan lebih jelas, sekaligus memudahkan siswa dalam memahami dan mengingat materi yang sedang dipelajari. Perancangan media berbasis multimedia yang tepat sasaran bahkan terbukti mampu meningkatkan kualitas proses pembelajaran secara keseluruhan di jenjang sekolah dasar maupun menengah (Kamila et al., 2024). Dalam konteks pembelajaran IPS, penggunaan media visual menjadi penting karena materi sejarah lebih mudah dipahami apabila disajikan dalam bentuk gambar, video, *timeline*, maupun infografis, sebagaimana ditemukan dalam analisis penggunaan media berbasis teknologi pada pembelajaran IPAS di





sekolah dasar yang menunjukkan peningkatan pemahaman konsep siswa terhadap materi yang bersifat abstrak (Fitri et al., 2024).

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi pada era digital saat ini memberikan peluang besar dalam pengembangan media pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif. Pemanfaatan teknologi digital dalam pendidikan memungkinkan proses pembelajaran menjadi lebih fleksibel, menarik, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik abad ke-21. Media pembelajaran digital dapat memadukan berbagai elemen multimedia termasuk teks, grafis, audio, animasi, dan video sehingga menjadikan pembelajaran lebih beragam dibandingkan pendekatan tradisional. Menurut Mayer (2014), pembelajaran yang memadukan unsur visual dan verbal mampu meningkatkan proses kognitif siswa karena informasi diterima melalui lebih dari satu indra. Dengan demikian, penggunaan media digital berpotensi meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa secara lebih optimal. Salah satu media pembelajaran digital yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran adalah aplikasi Canva. Canva merupakan platform desain grafis berbasis digital yang menyediakan berbagai fitur untuk membuat media visual seperti presentasi, poster, infografis, video pembelajaran, dan berbagai desain edukatif lainnya dengan mudah dan menarik. Canva memiliki berbagai templat siap pakai yang memudahkan guru dalam menyusun materi pembelajaran secara kreatif tanpa harus memiliki kemampuan desain profesional, sekaligus mendukung penciptaan pembelajaran yang lebih inovatif dan menyenangkan di sekolah dasar maupun menengah (Putra et al., 2023).

Dalam pembelajaran IPS, aplikasi Canva dapat digunakan untuk menyajikan materi sejarah dalam bentuk *timeline* peristiwa, infografis tokoh, peta konsep, maupun visualisasi kronologi sejarah. Penyajian materi secara visual dinilai mampu membantu siswa memahami hubungan antarperistiwa secara lebih sistematis, sebagaimana ditunjukkan dalam pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis Canva pada mata pelajaran IPS yang terbukti membantu siswa menyusun pemahaman konsep secara lebih terstruktur (Puspitasari et al., 2024). Penggunaan Canva juga memungkinkan siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran melalui kegiatan diskusi, presentasi, maupun proyek pembuatan media sederhana. Dengan demikian, Canva tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu penyampaian materi, tetapi juga sebagai media yang dapat meningkatkan keterlibatan dan aktivitas belajar siswa (Mayer, 2020).

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan Canva dalam pembelajaran memberikan pengaruh positif terhadap proses dan hasil belajar siswa. Penelitian yang dilakukan oleh Alawiyah (2024) menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis Canva mampu meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran IPS. Penelitian Rahmadyani dan Ma'arif (2025) juga menemukan bahwa Canva dapat meningkatkan motivasi belajar siswa karena penyajian materi menjadi lebih menarik dan tidak monoton. Selain itu, Ratnasari, Lasmawan, dan Parmiti (2025) menyatakan bahwa penggunaan Canva dalam pembelajaran berbasis proyek mampu meningkatkan keterlibatan siswa dan hasil belajar secara signifikan. Temuan tersebut sejalan dengan hasil penelitian pada mata pelajaran IPA di sekolah dasar yang mengungkap bahwa media berbasis Canva memberikan pengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik (Indriani, 2024), serta penelitian pada muatan IPAS yang menunjukkan bahwa media interaktif berbasis Canva cukup efektif dalam meningkatkan pencapaian belajar siswa kelas IV sekolah dasar (Kurniawan et al., 2024). Pada jenjang yang berbeda, penerapan Canva sebagai media pembelajaran Pendidikan Pancasila melalui penelitian tindakan kelas juga terbukti mampu meningkatkan capaian





akademik siswa secara bertahap dari siklus ke siklus (Fajrina et al., 2025). Temuan-temuan tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran digital berbasis Canva memiliki potensi besar untuk diterapkan dalam proses pembelajaran di sekolah, termasuk pada mata pelajaran yang menuntut pemahaman konsep dan kronologi seperti IPAS dan IPS (Hasanah & Sukartono, 2024).

Meskipun demikian, sebagian besar penelitian terdahulu lebih banyak berfokus pada aspek motivasi belajar, kreativitas, dan keterlibatan siswa. Penelitian yang secara khusus mengkaji pengaruh penggunaan aplikasi Canva terhadap hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran IPS, khususnya materi Detik-Detik Proklamasi di tingkat SMP, masih relatif terbatas. Selain itu, sebagian penelitian sebelumnya hanya meneliti penggunaan Canva sebagai media pendukung tanpa menguji secara mendalam efektivitasnya melalui pendekatan eksperimen. Kondisi tersebut menunjukkan adanya *research gap* yang perlu dikaji lebih lanjut agar diperoleh bukti empiris mengenai efektivitas penggunaan Canva terhadap hasil belajar kognitif siswa.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat dipahami bahwa rendahnya hasil belajar kognitif siswa dipengaruhi oleh kurang optimalnya penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif. Oleh karena itu, diperlukan suatu media pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, aktif, dan kontekstual sehingga siswa dapat memahami materi secara lebih mudah. Dalam hal ini, aplikasi Canva dipandang sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang relevan dengan perkembangan teknologi pendidikan saat ini. Penggunaan Canva diharapkan mampu membantu guru menyampaikan materi IPS secara lebih visual dan menarik sehingga dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi Detik-Detik Proklamasi.

Sejalan dengan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan aplikasi Canva terhadap hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran IPS materi Detik-Detik Proklamasi di kelas VIII SMP Plus Nurul Wafa. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan media pembelajaran digital serta menjadi referensi bagi guru dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran IPS di sekolah.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian kuasi eksperimen (*quasi experimental research*). Desain penelitian yang digunakan adalah *nonequivalent control group design*. Desain ini dipilih karena subjek penelitian merupakan kelas yang sudah terbentuk secara alami (*intact group*) sebagai kelas reguler di sekolah, sehingga peneliti tidak memungkinkan untuk melakukan penempatan siswa secara acak murni (*random assignment*) ke dalam kelompok eksperimen dan kontrol tanpa mengganggu jadwal dan struktur kelas yang telah berjalan. Untuk mengatasi keterbatasan tidak adanya randomisasi tersebut, kesetaraan kemampuan awal kedua kelompok dikontrol melalui pemberian *pretest* sebelum perlakuan, sehingga perbedaan hasil belajar pada *posttest* dapat lebih diyakini sebagai akibat dari perlakuan (penggunaan Canva) dan bukan karena perbedaan kemampuan awal antarkelompok.

Penelitian dilaksanakan di SMP Plus Nurul Wafa pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Subjek penelitian adalah siswa kelas VIII yang berjumlah 40 siswa, terbagi menjadi 20 siswa kelas eksperimen dan 20 siswa kelas kontrol.



Pembelajaran pada materi Detik-Detik Proklamasi dilaksanakan dalam 4 pertemuan (1 pretest, 2 perlakuan, 1 posttest), dengan alokasi waktu 4 x 40 menit setiap pertemuan pada kedua kelompok. Tahapan pembelajaran pada masing-masing kelompok disusun sebagai berikut:

Kelas eksperimen (menggunakan Canva):

1. Pendahuluan apersepsi, penyampaian tujuan pembelajaran.
2. Guru menyajikan materi menggunakan media Canva berbentuk slide presentasi interaktif yang memuat teks, gambar tokoh, kuis, timeline kronologi, game edukasi, infografis, serta video Detik-Detik Proklamasi.
3. Siswa mengerjakan LKPD berbasis Canva secara individu
4. Diskusi dan presentasi hasil kerja menggunakan tampilan visual Canva.
5. Penguatan konsep oleh guru dan refleksi pembelajaran.

9

1. Pendahuluan apersepsi, penyampaian tujuan pembelajaran.
2. Guru menyampaikan materi melalui metode ceramah dengan media cetak/papan tulis (tanpa Canva).
3. Siswa mengerjakan LKPD cetak secara individu/kelompok.
4. Tanya jawab dan penguatan konsep oleh guru.
5. Refleksi pembelajaran.

Perbedaan perlakuan antara kedua kelompok terletak pada media dan cara penyajian materi: kelas eksperimen menggunakan visualisasi Canva berupa slide presentasi interaktif yang memuat teks, gambar, ilustrasi peristiwa, timeline kronologi, infografis, serta video pembelajaran tentang Detik-Detik Proklamasi, sedangkan kelas kontrol menggunakan metode ceramah dan media cetak konvensional. Kedua kelompok diberikan materi, indikator pembelajaran, alokasi waktu, dan instrumen evaluasi yang sama, sehingga variabel yang membedakan hanya media/metode penyampaian.

Instrumen tes hasil belajar kognitif (*pretest* dan *posttest*) dikembangkan sendiri oleh peneliti berdasarkan indikator pencapaian kompetensi pada materi Detik-Detik Proklamasi. Instrumen disusun dalam bentuk pilihan ganda yang berjumlah 20 butir soal yang mengacu pada kisi-kisi soal.

Sebelum digunakan, instrumen divalidasi melalui validasi ahli (*expert judgment*) oleh dosen ahli sejarah dan satu guru mata pelajaran IPS SMP Plus Nurul untuk menilai kesesuaian isi, konstruksi, dan bahasa soal terhadap indikator. Hasil validasi ahli menunjukkan instrumen [layak digunakan dengan dinyatakan valid]. Selanjutnya, instrumen diujicobakan kepada siswa di luar sampel penelitian untuk mengetahui validitas butir dan reliabilitas soal, dengan hasil uji validitas korelasi Product Moment Pearson yang menunjukkan bahwa seluruh butir soal memiliki nilai r hitung lebih besar daripada r tabel sebesar 0,444 pada taraf signifikansi 5%, sehingga seluruh butir soal dinyatakan valid. Sementara itu, hasil uji reliabilitas menunjukkan nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,842, yang termasuk dalam kategori reliabilitas tinggi.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi tes, observasi, dan dokumentasi. Tes digunakan untuk memperoleh data hasil belajar kognitif siswa melalui *pretest* dan *posttest*. Observasi dilakukan untuk mengetahui aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung, sedangkan dokumentasi digunakan untuk melengkapi data penelitian berupa nilai siswa, foto kegiatan, dan perangkat pembelajaran.

Teknik analisis data menggunakan statistik deskriptif dan inferensial. Statistik deskriptif digunakan untuk mengetahui nilai rata-rata hasil belajar siswa, sedangkan statistik inferensial digunakan untuk menguji hipotesis penelitian. Sebelum uji hipotesis dilakukan, terlebih dahulu dilakukan uji normalitas menggunakan Shapiro-Wilk dan uji homogenitas menggunakan uji Levene. Data dinyatakan normal dan homogen apabila nilai signifikansi (*Sig.*) > 0,05. Selanjutnya, uji hipotesis dilakukan menggunakan *independent sample t-test* untuk mengetahui perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kriteria pengujian yaitu apabila nilai signifikansi (*Sig.*) < 0,05 maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, yang berarti terdapat pengaruh penggunaan aplikasi Canva terhadap hasil belajar kognitif siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

A. Hasil Belajar Siswa Kelas VIII SMP Plus Nurul Wafa

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa kelas VIII SMP Plus Nurul Wafa pada mata pelajaran IPS materi *Detik-Detik Proklamasi* masih tergolong rendah. Kondisi tersebut diketahui berdasarkan hasil pretest yang diberikan kepada kelas kontrol dan kelas eksperimen sebelum pelaksanaan pembelajaran.

Tabel 1. Hasil Pretest Siswa

Kelas	Jumlah Siswa	Rata-rata Pretest
Kontrol	20	61,45
Eksperimen	20	61,20

Berdasarkan Tabel 1 diketahui bahwa rata-rata nilai pretest kelas kontrol sebesar 61,45, sedangkan rata-rata nilai pretest kelas eksperimen sebesar 61,20. Hasil tersebut menunjukkan bahwa kemampuan awal kedua kelas relatif sama sebelum diberikan perlakuan pembelajaran.

Selain memiliki rata-rata nilai yang hampir sama, sebagian besar siswa pada kedua kelas juga belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Hal tersebut menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa dalam memahami materi *Detik-Detik Proklamasi* masih tergolong rendah sehingga diperlukan suatu perlakuan pembelajaran yang diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

B. Pengaruh Canva terhadap Hasil Belajar Siswa

Setelah proses pembelajaran selesai dilaksanakan, siswa pada kelas kontrol dan kelas eksperimen diberikan posttest untuk mengetahui hasil belajar setelah memperoleh perlakuan pembelajaran yang berbeda. Kelas kontrol mengikuti pembelajaran menggunakan metode konvensional, sedangkan kelas eksperimen menggunakan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran.

Tabel 2. Perbandingan Nilai Pretest dan Posttest

Kelas	Rata-rata Pretest	Rata-rata Posttest	Peningkatan
Kontrol	61,45	69,20	7,75
Eksperimen	61,20	79,80	18,60

Berdasarkan Tabel 2 diketahui bahwa hasil belajar siswa pada kedua kelas mengalami peningkatan setelah proses pembelajaran. Namun demikian, peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Kelas eksperimen mengalami peningkatan sebesar 18,60 poin, sedangkan kelas kontrol mengalami peningkatan sebesar 7,75 poin.

Untuk mengetahui apakah perbedaan hasil belajar kedua kelas tersebut signifikan, dilakukan pengujian prasyarat analisis yang meliputi uji normalitas dan uji homogenitas sebelum dilakukan uji hipotesis.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas Shapiro–Wilk

Data	Sig.
Pretest Kelas Kontrol	0,214
Posttest Kelas Kontrol	0,176
Pretest Kelas Eksperimen	0,221
Posttest Kelas Eksperimen	0,189

Berdasarkan Tabel 3 diketahui bahwa seluruh data memiliki nilai signifikansi lebih besar dari 0,05. Dengan demikian, data hasil penelitian berdistribusi normal sehingga memenuhi salah satu syarat untuk dilakukan analisis statistik parametrik.

Selanjutnya dilakukan uji homogenitas untuk mengetahui kesamaan varians antara kedua kelompok penelitian.

Tabel 4. Hasil Uji Homogenitas

Statistik Levene	Sig.
1,024	0,327

Berdasarkan Tabel 4 diketahui bahwa nilai signifikansi sebesar 0,327, sehingga varians data kedua kelompok dinyatakan homogen. Dengan terpenuhinya syarat normalitas dan homogenitas, data layak dianalisis menggunakan uji *Independent Sample t-test*.

Selanjutnya dilakukan pengujian hipotesis untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh penggunaan Canva terhadap hasil belajar siswa.

Tabel 5. Hasil Uji Independent Sample t-test

Variabel	Sig. (2-tailed)	Keterangan
Hasil Belajar	0,001	Signifikan

Berdasarkan Tabel 5 diketahui bahwa hasil uji *Independent Sample t-test* menunjukkan nilai signifikansi kurang dari 0,05. Hasil tersebut menunjukkan adanya perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah diberikan perlakuan pembelajaran yang berbeda.

C. Efektivitas Canva terhadap Hasil Belajar Siswa

Efektivitas penggunaan Canva dalam pembelajaran IPS dapat dilihat dari besarnya peningkatan hasil belajar yang dicapai oleh siswa pada kelas eksperimen dibandingkan kelas kontrol.

Tabel 6. Perbandingan Peningkatan Hasil Belajar Siswa

Kelas	Pretest	Posttest	Peningkatan
Kontrol	61,45	69,20	7,75
Eksperimen	61,20	79,80	18,60

Berdasarkan Tabel 6 diketahui bahwa peningkatan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan Canva menghasilkan peningkatan hasil belajar yang lebih besar dibandingkan pembelajaran konvensional.

Selain ditunjukkan oleh peningkatan nilai posttest, selama proses pembelajaran siswa pada kelas eksperimen juga menunjukkan keterlibatan belajar yang lebih baik. Siswa terlihat lebih aktif mengikuti pembelajaran, lebih fokus memperhatikan materi, serta lebih mudah memahami materi Detik-Detik Proklamasi yang disajikan melalui media Canva. Temuan



tersebut menjadi bagian dari hasil observasi selama pelaksanaan penelitian dan menunjukkan bahwa penggunaan Canva mampu mendukung proses pembelajaran secara lebih optimal dibandingkan pembelajaran konvensional.

Pembahasan

A. Hasil Belajar Siswa Kelas VIII SMP Plus Nurul Wafa

Hasil penelitian menunjukkan bahwa Tingkat pengetahuan awal sebagian besar siswa Kelas VIII di SMP Plus Nurul Wafa pada mata pelajaran IPS dengan materi Detik Detik Proklamasi tidak memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), yang menunjukkan bahwa pemahaman mereka terhadap materi tersebut sebelum intervensi masih belum memadai. Temuan tersebut mengindikasikan bahwa siswa mengalami kesulitan dalam memahami informasi secara menyeluruh, khususnya terkait urutan peristiwa, hubungan sebab-akibat, serta peran tokoh-tokoh penting yang terlibat dalam Proklamasi Kemerdekaan Indonesia.

Hasil belajar yang kurang memuaskan mengindikasikan bahwa pendekatan pembelajaran sebelumnya masih kurang membantu siswa dalam meningkatkan pemahaman terhadap materi IPS. Menurut Nafiati (2021) dalam kajiannya mengenai revisi taksonomi Bloom, hasil belajar kognitif merupakan kemampuan siswa dalam mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, dan menciptakan pengetahuan setelah mengikuti proses pembelajaran. Berdasarkan teori tersebut, rendahnya hasil belajar awal siswa menunjukkan bahwa kemampuan kognitif siswa masih berada pada tahap memahami (*understanding*) dan mengingat (*remembering*) yang belum berkembang secara optimal. Akibatnya, siswa belum mampu menghubungkan fakta-fakta sejarah menjadi suatu pemahaman yang utuh sehingga hasil belajar yang diperoleh masih rendah.

Temuan penelitian ini juga dapat dijelaskan melalui temuan Rambe & Nukman (2025) yang menyatakan bahwa hasil belajar dipengaruhi oleh faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal meliputi perhatian, minat, motivasi, dan kesiapan belajar siswa, sedangkan faktor eksternal meliputi metode pembelajaran, media pembelajaran, lingkungan belajar, serta interaksi antara guru dan siswa selama proses pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti, rendahnya hasil belajar siswa tidak hanya dipengaruhi oleh kemampuan awal siswa, tetapi juga oleh proses pembelajaran yang masih didominasi metode ceramah dengan pemanfaatan media pembelajaran yang terbatas. Kondisi tersebut menyebabkan siswa cenderung menerima informasi secara pasif sehingga perhatian, minat, dan keterlibatan mereka selama pembelajaran belum berkembang secara optimal. Akibatnya, siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi secara mendalam yang pada akhirnya berdampak pada rendahnya hasil belajar.

Karakteristik materi Detik-Detik Proklamasi turut memperkuat kondisi tersebut. Materi ini menuntut siswa memahami kronologi peristiwa, hubungan sebab-akibat, serta keterkaitan antartokoh dan peristiwa sejarah. Apabila materi hanya disampaikan melalui penjelasan verbal tanpa didukung media pembelajaran yang mampu memvisualisasikan kronologi peristiwa, siswa cenderung mengalami kesulitan dalam membangun pemahaman secara menyeluruh. Kondisi tersebut menyebabkan siswa kurang mampu mengingat urutan peristiwa maupun menjelaskan hubungan antarperistiwa sehingga hasil belajar yang diperoleh belum mencapai tingkat yang diharapkan.

Temuan penelitian ini konsisten dengan hasil penelitian Suteja et al., (2024) yang menunjukkan bahwa hasil belajar IPS siswa sebelum penerapan media pembelajaran berbasis Canva masih tergolong rendah. Penelitian tersebut menjelaskan bahwa rendahnya hasil belajar dipengaruhi oleh rendahnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran, kurangnya minat belajar,



serta penyampaian materi yang masih bersifat konvensional sehingga siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi IPS. Kesamaan temuan tersebut menunjukkan bahwa rendahnya hasil belajar IPS masih menjadi permasalahan yang banyak ditemukan pada jenjang SMP, terutama ketika pembelajaran belum didukung oleh media yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa.

Hasil penelitian ini juga memperkuat temuan Ismah & Musyarofah, (2024) yang menyatakan bahwa rendahnya pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran berdampak langsung terhadap rendahnya hasil belajar yang diperoleh. Semakin rendah tingkat pemahaman siswa terhadap materi, semakin rendah pula kemampuan siswa dalam mencapai indikator pembelajaran yang telah ditetapkan. Dengan demikian, pemahaman materi merupakan salah satu faktor penting yang menentukan keberhasilan belajar siswa. Selain itu, Bila et al., (2024) menjelaskan bahwa keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran berpengaruh terhadap terbentuknya pemahaman konsep yang lebih baik. Sebaliknya, apabila siswa kurang aktif dalam memperhatikan penjelasan guru, bertanya, maupun berdiskusi, maka pemahaman terhadap materi cenderung rendah sehingga berdampak pada hasil belajar. Kondisi tersebut sesuai dengan temuan penelitian ini, di mana pada tahap awal pembelajaran siswa masih menunjukkan partisipasi yang rendah sehingga pemahaman terhadap materi Detik-Detik Proklamasi belum berkembang secara optimal.

Berdasarkan keseluruhan pembahasan tersebut dapat dipahami bahwa rendahnya hasil belajar awal siswa merupakan akibat dari keterkaitan berbagai faktor, yaitu rendahnya perhatian dan minat belajar siswa, penggunaan metode pembelajaran yang masih konvensional, keterbatasan media pembelajaran, serta karakteristik materi sejarah yang memerlukan penyajian secara visual dan kronologis. Sintesis antara temuan penelitian, teori, dan hasil penelitian terdahulu menunjukkan bahwa proses pembelajaran perlu didukung oleh media yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa sekaligus mempermudah mereka memahami hubungan antarkonsep dalam materi sejarah. Oleh karena itu, pada tahap selanjutnya diterapkan penggunaan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran untuk mengatasi permasalahan tersebut dan meningkatkan hasil belajar siswa.

B. Pengaruh Canva terhadap Hasil Belajar Siswa

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Canva memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas VIII SMP Plus Nurul Wafa pada mata pelajaran IPS materi Detik-Detik Proklamasi. Pengaruh tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis digital mampu membantu siswa memahami materi pembelajaran dengan lebih baik dibandingkan pembelajaran yang menggunakan metode konvensional. Dengan demikian, penggunaan Canva tidak hanya berperan sebagai media penyampaian informasi, tetapi juga sebagai sarana yang mampu meningkatkan kualitas proses belajar sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa.

Pengaruh tersebut dapat dijelaskan melalui karakteristik Canva sebagai platform desain grafis yang menyediakan berbagai fitur untuk menyajikan materi pembelajaran secara visual, seperti infografis, presentasi, ilustrasi, *timeline*, gambar, video, serta berbagai template pembelajaran yang menarik. Penyajian materi melalui kombinasi teks, gambar, warna, dan visualisasi menjadikan informasi lebih mudah dipahami oleh siswa. Pada materi Detik-Detik Proklamasi, penggunaan Canva membantu siswa memahami hubungan antarperistiwa, urutan kronologi, serta peran tokoh dalam proses Proklamasi Kemerdekaan Indonesia secara lebih sistematis dibandingkan penyampaian materi secara verbal.



Temuan penelitian ini sejalan dengan teori *Multimedia Learning* yang dikemukakan oleh Richard E. Mayer. Mayer (2020) menjelaskan bahwa pembelajaran akan berlangsung lebih efektif apabila informasi disajikan melalui kombinasi unsur visual dan verbal secara bersamaan. Integrasi kedua unsur tersebut membantu siswa mengolah informasi melalui saluran visual dan verbal sehingga pemahaman terhadap materi menjadi lebih baik. Pada penelitian ini, penggunaan Canva memungkinkan siswa memperoleh informasi sejarah melalui infografis, ilustrasi, gambar tokoh, dan *timeline*, sehingga materi yang bersifat kronologis menjadi lebih mudah dipahami dibandingkan pembelajaran yang hanya mengandalkan penjelasan guru.

Selain itu, hasil penelitian ini juga dapat dijelaskan melalui kajian Nafiati (2021) mengenai revisi taksonomi Bloom pada ranah kognitif. Nafiati menjelaskan bahwa peningkatan hasil belajar mencerminkan adanya peningkatan kemampuan kognitif siswa dalam memahami, mengingat, dan mengolah informasi yang diperoleh selama proses pembelajaran. Meningkatnya hasil belajar siswa pada kelas eksperimen menunjukkan bahwa penggunaan Canva mampu membantu siswa membangun pemahaman yang lebih baik terhadap materi pembelajaran sehingga kemampuan kognitif siswa berkembang secara lebih optimal dibandingkan sebelum diberikan perlakuan.

Meskipun hasil belajar siswa pada kelas kontrol juga mengalami peningkatan, peningkatan tersebut tidak sebesar yang terjadi pada kelas eksperimen. Kondisi ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran pada dasarnya tetap memberikan pengaruh terhadap peningkatan hasil belajar karena seluruh siswa memperoleh materi yang sama. Namun, penggunaan metode pembelajaran konvensional menyebabkan proses belajar masih berpusat pada guru sehingga kesempatan siswa untuk membangun pemahaman melalui pengalaman belajar yang lebih aktif menjadi terbatas. Sebaliknya, pada kelas eksperimen, penggunaan Canva mampu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan berpusat pada siswa sehingga peningkatan hasil belajar yang diperoleh menjadi lebih tinggi.

Temuan penelitian ini konsisten dengan penelitian Goe et al., (2025) yang menyatakan bahwa penggunaan Canva dalam pembelajaran IPS mampu meningkatkan hasil belajar siswa karena materi disajikan secara lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami. Penelitian tersebut menjelaskan bahwa media visual mampu meningkatkan perhatian, minat, serta keterlibatan siswa selama proses pembelajaran sehingga pemahaman terhadap materi menjadi lebih baik. Kesamaan hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan Canva memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan hasil belajar melalui penyajian materi yang lebih efektif.

Hasil penelitian ini juga memperkuat temuan Suteja et al., (2024) yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis Canva mampu meningkatkan hasil belajar IPS karena membantu siswa memahami materi melalui penyajian informasi yang lebih sistematis dan menarik. Selain itu, Utami et al., (2026) menjelaskan bahwa Canva mampu meningkatkan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran sehingga siswa lebih mudah memahami materi yang dipelajari. Sintesis dari kedua penelitian tersebut memperlihatkan bahwa keberhasilan penggunaan Canva tidak hanya dipengaruhi oleh tampilan media yang menarik, tetapi juga oleh kemampuannya dalam menciptakan proses pembelajaran yang lebih aktif dan bermakna.

Apabila dibandingkan dengan penelitian-penelitian sebelumnya, penelitian ini memiliki karakteristik yang berbeda karena mengkaji penggunaan Canva pada mata pelajaran IPS, khususnya materi Detik-Detik Proklamasi di kelas VIII SMP Plus Nurul Wafa. Materi





tersebut memiliki karakteristik kronologis yang menuntut siswa memahami urutan peristiwa, hubungan sebab-akibat, serta keterkaitan antarperistiwa sejarah. Oleh karena itu, penyajian materi melalui media visual seperti *timeline*, infografis, dan ilustrasi yang tersedia pada Canva menjadi lebih sesuai dengan karakteristik materi sehingga memberikan pengaruh yang lebih optimal terhadap hasil belajar siswa.

Berdasarkan keseluruhan pembahasan tersebut, dapat dipahami bahwa pengaruh penggunaan Canva terhadap hasil belajar tidak hanya ditunjukkan oleh adanya perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, tetapi juga oleh perubahan proses belajar yang terjadi selama pembelajaran berlangsung. Canva mampu meningkatkan perhatian, keterlibatan, dan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran melalui penyajian informasi yang lebih visual, sistematis, dan interaktif. Dengan demikian, penggunaan Canva dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar IPS, terutama pada materi yang bersifat kronologis dan memerlukan visualisasi konsep.

C. Efektivitas Canva terhadap Hasil Belajar Siswa

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Canva tidak hanya memberikan pengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa, tetapi juga efektif digunakan sebagai media pembelajaran IPS pada materi Detik-Detik Proklamasi. Efektivitas tersebut tercermin dari tercapainya tujuan pembelajaran melalui peningkatan pemahaman siswa terhadap materi setelah mengikuti proses pembelajaran menggunakan Canva. Dengan demikian, efektivitas penggunaan Canva tidak hanya diukur dari meningkatnya hasil belajar siswa, tetapi juga dari kemampuannya dalam menciptakan proses pembelajaran yang lebih bermakna dan memudahkan siswa memahami materi.

Efektivitas penggunaan Canva berkaitan dengan karakteristik media yang mampu menyajikan informasi secara visual, sistematis, dan menarik. Materi Detik-Detik Proklamasi merupakan materi yang menuntut siswa memahami urutan peristiwa, hubungan sebab-akibat, serta keterkaitan antartokoh dalam proses sejarah. Penyajian materi menggunakan *timeline*, ilustrasi, gambar tokoh, infografis, dan kombinasi warna pada Canva membantu siswa membangun pemahaman secara bertahap sehingga konsep-konsep yang sebelumnya bersifat abstrak menjadi lebih konkret. Kondisi tersebut membuat siswa lebih mudah menghubungkan setiap peristiwa sejarah menjadi satu rangkaian informasi yang utuh.

Temuan penelitian ini dapat dijelaskan melalui teori media pembelajaran yang dikemukakan oleh Hamalik, (2017), yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran mampu meningkatkan perhatian, minat, motivasi, serta pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Media yang sesuai dengan karakteristik materi akan membantu siswa menerima informasi secara lebih efektif sehingga tujuan pembelajaran lebih mudah tercapai. Dalam penelitian ini, Canva mampu menjalankan fungsi tersebut karena materi IPS yang bersifat kronologis disajikan dalam bentuk visual yang menarik sehingga memudahkan siswa memahami isi pembelajaran.

Efektivitas penggunaan Canva juga sejalan dengan teori *Multimedia Learning* yang dikemukakan oleh Mayer, (2020). Menurut Mayer, pembelajaran akan berlangsung lebih efektif apabila informasi disampaikan melalui kombinasi unsur visual dan verbal yang saling melengkapi. Kombinasi tersebut membantu mengurangi beban kognitif siswa sekaligus meningkatkan kemampuan mereka dalam mengolah dan menyimpan informasi. Pada penelitian ini, Canva mampu mengintegrasikan teks, gambar, ikon, warna, dan ilustrasi ke



dalam satu media pembelajaran sehingga siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih jelas, terstruktur, dan mudah dipahami.

Penggunaan Canva juga menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif. Selama proses pembelajaran berlangsung, siswa menunjukkan perhatian yang lebih tinggi, lebih fokus mengikuti penjelasan guru, serta lebih antusias dalam mengamati materi yang disajikan. Keterlibatan siswa yang lebih baik tersebut menunjukkan bahwa Canva tidak hanya berfungsi sebagai media penyampai informasi, tetapi juga sebagai sarana yang mampu meningkatkan kualitas interaksi antara guru, materi, dan siswa selama proses pembelajaran. Kondisi inilah yang pada akhirnya berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

Hasil penelitian ini didukung oleh penelitian Pare et al., (2024) yang menyatakan bahwa penggunaan Canva sebagai media pembelajaran mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran melalui penyajian materi yang lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa siswa lebih aktif mengikuti pembelajaran sehingga hasil belajar yang diperoleh meningkat secara signifikan. Temuan serupa juga dikemukakan oleh Mutnaim et al., (2024) yang menjelaskan bahwa Canva mampu meningkatkan kualitas proses pembelajaran karena membantu siswa memahami materi melalui penyajian visual yang lebih sistematis. Kesamaan hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa efektivitas Canva tidak hanya terlihat pada peningkatan nilai siswa, tetapi juga pada meningkatnya kualitas proses pembelajaran yang berlangsung di kelas.

Apabila dibandingkan dengan pembelajaran konvensional, penggunaan Canva memberikan pengalaman belajar yang lebih sesuai dengan karakteristik siswa pada era digital. Penyajian materi yang menarik membuat siswa lebih mudah memusatkan perhatian terhadap materi pembelajaran, sedangkan visualisasi yang sistematis membantu siswa memahami hubungan antarperistiwa sejarah secara lebih jelas. Oleh karena itu, efektivitas Canva tidak hanya ditunjukkan melalui peningkatan hasil belajar, tetapi juga melalui kemampuannya dalam menciptakan pembelajaran yang lebih efisien, menarik, dan berpusat pada siswa.

Berdasarkan keseluruhan pembahasan tersebut dapat disimpulkan bahwa Canva merupakan media pembelajaran yang efektif digunakan dalam pembelajaran IPS, khususnya pada materi Detik-Detik Proklamasi. Efektivitas tersebut didukung oleh kemampuan Canva dalam menyajikan materi secara visual, meningkatkan perhatian dan keterlibatan siswa, mempermudah proses memahami konsep sejarah, serta membantu tercapainya tujuan pembelajaran secara lebih optimal. Temuan ini menunjukkan bahwa Canva layak dijadikan salah satu alternatif media pembelajaran digital yang dapat dimanfaatkan guru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPS di tingkat SMP.

KESIMPULAN

Hasil belajar siswa sebelum penggunaan aplikasi Canva masih tergolong rendah, yang menunjukkan bahwa pemahaman siswa terhadap materi Detik-Detik Proklamasi belum optimal akibat pembelajaran yang masih didominasi metode konvensional. Setelah diterapkan, penggunaan aplikasi Canva terbukti memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa, di mana kelas yang menggunakan Canva menunjukkan peningkatan pemahaman yang jauh lebih baik dibandingkan kelas yang tetap menggunakan metode konvensional. Temuan ini menegaskan bahwa penyajian materi sejarah secara visual dan sistematis melalui Canva membantu siswa memahami kronologi peristiwa, hubungan sebab-akibat, serta peran tokoh dalam Proklamasi Kemerdekaan Indonesia dengan lebih mudah.



Selain berpengaruh terhadap hasil belajar, aplikasi Canva juga terbukti efektif digunakan sebagai media pembelajaran IPS. Penyajian materi dalam bentuk infografis, ilustrasi, dan *timeline* sejarah mampu meningkatkan perhatian, keterlibatan aktif, dan antusiasme siswa selama proses pembelajaran berlangsung, sekaligus mengurangi kecenderungan siswa untuk pasif seperti pada pembelajaran konvensional. Dengan demikian, Canva dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran digital yang layak dimanfaatkan guru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPS, khususnya pada materi yang bersifat kronologis dan menuntut visualisasi konsep, seperti materi Detik-Detik Proklamasi di kelas VIII SMP Plus Nurul Wafa.

DAFTAR PUSTAKA

- Alawiyah, N. N. (2024). Pengaruh media pembelajaran audio visual berbasis Canva terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS. *Buletin Ilmiah Pendidikan*, 3(2), 65–71. <https://doi.org/10.56916/bip.v3i2.965>
- Bila, S. S., Asnewastri, Hutaeruk, A. F., & Chandra, S. (2024). Pengaruh model pembelajaran problem based learning terhadap hasil belajar IPS peserta didik di kelas VIII-6 MTs Mesra Pematangsiantar T.A. 2023/2024. *Jurnal Nagur*, 2(1), 40–50. <https://jurnal.usi.ac.id/index.php/nagur/id/article/view/1215>
- Fajrina, W., Sapta, A., & Safari, D. I. R. (2025). Penerapan media Canva sebagai inovasi pembelajaran dalam upaya meningkatkan hasil belajar Pancasila siswa SD. *Epistema*, 6(1), 60–71. <https://doi.org/10.21831/ep.v6i1.87204>
- Fitri, D. A., Soleh, M., Sari, N. M., Sirait, L. T., Hastuti, N. W., Nurrahmah, S., Lita, & Darmawan, H. (2024). Analisis penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar. *Jurnal Inovasi, Evaluasi, dan Pengembangan Pembelajaran*, 4(3), 391–397. <https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i3.383>
- Goe, Y., Maryati, S., & Rusiyah. (2025). Pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis Canva terhadap hasil belajar siswa pada materi bumi sebagai ruang kehidupan. *Geosfera: Jurnal Penelitian Geografi*, 4(1), 29–38. <https://ejurnal.ung.ac.id/index.php/geojpg/article/view/31230>
- Hamalik, O. (2017). *Kurikulum dan pembelajaran*. Bumi Aksara.
- Hasanah, O. N., & Sukartono. (2024). Penerapan pembelajaran berdiferensiasi dalam Kurikulum Merdeka pada mata pelajaran IPAS di sekolah dasar. *ELSE (Elementary School Education Journal)*, 8(1), 204–213. <https://doi.org/10.30651/else.v8i1.20798>
- Indriani, C. (2024). Pengaruh penggunaan aplikasi Canva dalam media pembelajaran IPA di sekolah dasar. *Jurnal Inovasi, Evaluasi, dan Pengembangan Pembelajaran*, 4(2), 330–339. <https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i2.505>
- Ismah, F., & Musyarofah, M. (2024). Pengaruh penerapan pendekatan saintifik terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VIII di SMP Negeri 3 Bangsalsari tahun pelajaran 2023/2024. *Tsaqifa: Jurnal Pendidikan Islam*, 3(2), 103–112. <https://doi.org/10.24014/tsaqifa.v3i2.32411>
- Kamila, N., Annas, F., & Oktavia, S. (2024). Perancangan media pembelajaran berbasis multimedia untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar. *Journal of Educational Management and Strategy (JEMAST)*, 3(1), 43–49. <https://doi.org/10.57255/jemast.v3i01.586>
- Kurniawan, A. A., Rahmawati, N. D., & Dian, K. (2024). Pengaruh media pembelajaran interaktif Canva terhadap hasil belajar IPAS pada peserta didik kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Inovasi, Evaluasi, dan Pengembangan Pembelajaran*, 4(2), 179–187. <https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i2.466>



- Masgumelar, N. K., & Mustafa, P. S. (2021). Teori belajar konstruktivisme dan implikasinya dalam pendidikan dan pembelajaran. *GHAITSA: Islamic Education Journal*, 2(1), 49–57. <https://siducat.org/index.php/ghaitsa/article/view/188>
- Mayer, R. E. (Ed.). (2014). *The Cambridge handbook of multimedia learning* (2nd ed.). Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/CBO9781139547369>
- Mayer, R. E. (2020). *Multimedia learning* (3rd ed.). Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/9781316941355>
- Mutnaim, F. P., Nadila, A. M., Lathifa, D. Z., & Nur, D. M. M. (2024). Peran aplikasi Canva sebagai media visual untuk mengoptimalkan proses belajar mengajar pada mata pelajaran IPS kelas VIII di SMP Negeri 1 Grobogan. *Arima: Jurnal Sosial dan Humaniora*, 2(2), 188–190. <https://doi.org/10.62017/arima.v2i2.3006>
- Nafiati, D. A. (2021). Revisi taksonomi Bloom: Kognitif, afektif, dan psikomotorik. *Humanika: Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum*, 21(2), 151–172. <https://doi.org/10.21831/hum.v21i2.29252>
- Pare, M. M. S., Jariyah, A., & Wao, Y. P. (2024). Pengaruh penggunaan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas VII SMP Negeri 1 Maurole. *Bio-Edu: Jurnal Pendidikan Biologi*, 12(1), 1–6. <https://ejournal.uncm.ac.id/index.php/bio/article/view/1445>
- Puspitasari, K., Rohmah, M., & Afifah, S. (2024). Pengembangan lembar kerja peserta didik (LKPD) berbasis aplikasi Canva pada mata pelajaran IPS. *JECO: Journal of Economic Education and Eco-Technopreneurship*, 2(2), 64–72. <https://doi.org/10.30599/jeco.v2i2.583>
- Putra, L. D., Salihah, A. F., Pratiwi, N. F., & Safario, A. M. (2023). Pemanfaatan Canva untuk pembelajaran inovatif dan kreatif di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(4), 2530–2535. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i4.5957>
- Rahmadyani, D. E. P., & Ma'arif, I. B. (2025). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Canva untuk meningkatkan hasil belajar siswa di MA Al-Bairuny. *YASIN*, 5(5), 5152–5167. <https://doi.org/10.58578/yasin.v5i5.7293>
- Ratnasari, M., Lasmawan, I. W., & Parmiti, D. P. (2025). Pengaruh model pembelajaran berbasis proyek berbantuan aplikasi Canva terhadap motivasi dan hasil belajar IPS. *Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan Indonesia*, 15(1). https://ejournal2.undiksha.ac.id/index.php/jurnal_ep/article/view/4806
- Suteja, I. K., Kertih, I. W., & Suastika, I. N. (2024). Pengembangan media pembelajaran berbasis Canva untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pelajaran IPS di SMP Negeri 6 Abang. *Ekuitas: Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 12(1), 131–144. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/EKU/article/view/83221>
- Utami, N. K. T. P., Kertih, I. W., & Indrayani, L. (2026). Media pembelajaran interaktif Canva untuk meningkatkan keterlibatan siswa (*student engagement*) dalam pembelajaran IPS topik "Daerahku Kebanggaanku" kelas V SD. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 6(1), 592–605. <https://doi.org/10.53299/jppi.v6i1.3890>