

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN APLIKASI CANVA TERHADAP MINAT BELAJAR IPS SISWA

Andi Nur Siti Ayni^{1*}, Muhammad Idris Jafar², Mujahidah³

¹ Universitas Negeri Makassar
email: andinursitiayni@gmail.com

² Universitas Negeri Makassar
email : idrispgsd@gmail.com

³ Universitas Negeri Makassar
email : mujahidah@unm.ac.id

(Received: 12-05-2024; Reviewed: 17-06-2024; Revised: 15-07-2024; Accepted: 20-08-2024; Published: 24-11-2024)



©2024–GSEJ adalah Jurnal yang diterbitkan oleh sains global institut. Ini adalah artikel dengan akses terbuka dibawah licensi CC BY-NC-4.0 (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>).

ABSTRACT

Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif jenis eksperimen yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh signifikan minat belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran aplikasi Canva. Desain penelitian yang digunakan adalah one group pretest-posttest design. Populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas V SDN 234 Pattiro dengan sampel sebanyak 24 siswa yang dipilih dengan teknik sampling jenuh. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah angket untuk mengetahui minat belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran aplikasi Canva. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis statistik deskriptif dan inferensial. Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif diperoleh bahwa pre-nontest minat belajar IPS siswa berada pada kategori rendah dan post-nontest minat belajar IPS siswa berada pada kategori tinggi. Berdasarkan hasil analisis statistik inferensial menggunakan uji paired samples test menunjukkan bahwa nilai $\text{sig } 0,000 < 0,05$ yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan minat belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran aplikasi Canva di kelas V SDN 234 Pattiro. Kesimpulan penelitian ini yaitu terdapat pengaruh penggunaan media aplikasi Canva terhadap minat belajar siswa kelas V SDN 234 Pattiro Kecamatan Mare Kabupaten Bone

Keywords: Media Pembelajaran; Canva; Minat Belajar.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu hal terpenting dalam kehidupan manusia dan pola pikir bisa mengubah tingkah laku manusia menuju ke arah yang lebih baik. Pendidikan juga merupakan suatu usaha dari setiap bangsa dan negara untuk mewariskan pengetahuan dari generasi ke generasi. Pendidikan tersebut juga diharapkan menciptakan siswa yang berkualitas dan berdaya saing yang tinggi untuk menghadapi persaingan di era globalisasi dewasa ini. Guru dituntut untuk lebih kreatif dan inovatif memanfaatkan teknologi yang ada untuk membuat suatu media pembelajaran yang menarik bagi siswanya, sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung dengan cepat, efisien, dan efektif tanpa batasan ruang dan waktu. Pembelajaran yang efektif membutuhkan penunjang seperti media pembelajaran. Media pembelajaran digunakan untuk membantu guru dan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran menurut Melinda (2021). Penggunaan media pembelajaran dapat membantu guru dalam proses penyampaian materi kepada siswa. Bagi siswa, media pembelajaran dapat membantu

siswa memahami materi yang disampaikan oleh guru dengan lebih nyata terutama pembelajaran yang dirasa membosankan oleh siswa.

Pembelajaran IPS menurut Larasati (2020) dinilai membosankan bagi siswa karena mengandung banyak konsep, baik abstrak maupun konkret. Konsep tersebut disampaikan oleh guru dengan metode pembelajaran yang monoton dan kurang didukung dengan penggunaan media pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran IPS belum tercapai sepenuhnya. Siswa hanya duduk, mendengarkan, membaca buku, dan menjawab pertanyaan semampunya tanpa benar-benar memahami apa yang dipelajari, hal tersebut yang akhirnya membuat siswa bosan pada saat pembelajaran sehingga berdampak pada rendahnya minat belajar siswa dalam pembelajaran IPS. *Canva* merupakan suatu aplikasi yang dapat digunakan guru dalam membuat media pembelajaran. *Canva* merupakan aplikasi desain secara online, yang menyediakan beragam desain grafis yang terdiri atas; presentasi, poster, pamflet, grafik, spanduk, kartu undangan, edit foto dan cover facebook Wulandari & Mudinillah (2022). *Canva* sangat mempermudah guru dalam mendesain media pembelajaran, sebagaimana Triningsih (2021) menyampaikan bahwa *Canva* mempermudah guru serta siswa dalam melaksanakan proses pembelajaran berbasis teknologi, keterampilan, kreativitas, beserta manfaat lain, hal ini dikarenakan hasil desain menggunakan *Canva* mampu meningkatkan ketertarikan siswa dalam kegiatan pembelajaran dan meningkatkan motivasi minat dengan penyajian bahan ajar serta materi secara menarik.

Melalui aplikasi *Canva* dapat meningkatkan minat belajar siswa serta mengembangkan kreativitas siswa serta guru dalam menyediakan media pembelajaran. Penggunaan *Canva* sebagai media pembelajaran sudah cukup untuk memfasilitasi siswa dalam mencapai kecakapan abad 21 yang memiliki kriteria dalam menciptakan belajar yang variatif dan tidak monoton, pembelajaran yang memanfaatkan multisumber, pemanfaatan teknologi untuk mencapai tujuan pembelajaran (Miftahul, 2023). Menurut Tanjung (2019), minat belajar perlu mendapatkan perhatian karena minat merupakan salah satu aspek yang mendorong belajar dan penunjang keberhasilan siswa. Ketika seorang individu sudah tertarik pada suatu hal, otomatis akan tertarik pada objek tersebut bahkan jiwanya telah tercurahkan kepada apa yang sedang diperhatikan. Siswa yang berminat terhadap pelajaran akan semangat serta cenderung tekun belajar, berbeda dengan siswa yang sikapnya hanya menerima pelajaran. Jika siswa memiliki minat belajar maka dia akan cenderung aktif dalam pembelajaran serta menguasai materi yang telah disampaikan oleh guru. Minat belajar yang tinggi akan mendorong siswa untuk lebih semangat belajar. Oleh sebab itu, meningkatkan minat belajar siswa merupakan salah satu aspek penting untuk memotivasi siswa serta dapat meningkatkan minat belajar.

Pemanfaatan *Canva* dalam pembuatan media pembelajaran memiliki banyak kelebihan yaitu; dengan *Canva* kita bisa membuat berbagai jenis desain yang dilengkapi dengan beragam fitur animasi, template serta penomoran halaman yang dapat mendorong kreativitas serta efisiensi waktu baik bagi guru atau pun siswa dalam kegiatan mendesain media yang menarik yang dapat digunakan sebagai bahan presentasi, berupa slide, mind mapping dan poster. Hal ini dikarenakan adanya banyak fitur yang telah tersedia, seperti memuat '*drag and drop*' yang mempermudah pengguna dalam mengaplikasikannya, bahkan siswa dapat berkolaborasi dalam proses mendesain sehingga siswa dapat mengerjakan secara berkelompok. Sama halnya dengan Pelangi (2020) yang menyatakan bahwa aplikasi *Canva* memiliki kelebihan, yakni sebagai berikut: (1) tersedia desain menarik yang beragam; (2) meningkatkan kreativitas baik guru atau pun siswa dalam membuat media pembelajaran dengan memanfaatkan beragam fitur yang tersedia; (3) hemat waktu serta praktis dalam mendesain media pembelajaran; (4) kegiatan mendesain dapat dilakukan dengan menggunakan laptop atau gawai.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Hajar (2023) menunjukkan bahwa ada pengaruh media pembelajaran menggunakan aplikasi *Canva* terhadap mata pelajaran Bahasa Indonesia terhadap peningkatan minat belajar siswa di SDN Warugunung 1 Surabaya. Penelitian serupa juga dilakukan oleh Sulistiyowati (2023) menunjukkan bahwa Pemanfaatan media *Canva* efektif untuk meningkatkan minat dan hasil belajar IPA. Hal ini sejalan dengan penelitian Ristyanti (2022) menunjukkan bahwa

hal ini menunjukkan bahwa Media *Canva* dengan bantuan QR Code memberikan pengaruh yang signifikan terhadap minat belajar IPS Siswa SD Negeri 220 Gresik.

Berdasarkan pra penelitian yang dilakukan peneliti melalui observasi pada tanggal 28 sampai 29 Agustus 2023 di SDN 234 Pattiro Kecamatan Mare Kabupaten Bone, ditemukan fakta bahwa dari aspek guru yaitu guru kurang bervariasi dalam menerapkan media pembelajaran, dan dari aspek siswa yaitu siswa kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran, sehingga rendahnya minat belajar siswa pada pembelajaran IPS dikarenakan penyampaian materi yang terlalu monoton. Selain observasi yang ditemukan di atas, peneliti juga melakukan wawancara dengan guru yaitu minimnya pengetahuan tentang media pembelajaran, salah satunya adalah seperti *Canva*, sehingga siswa kurang berminat dalam mengikuti proses pembelajaran. Untuk mengatasi masalah tersebut, peneliti akan menggunakan aplikasi *Canva* pada siswa kelas V SDN 234 Pattiro Kecamatan Mare Kabupaten Bone.

METODE

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Jenis penelitian ini adalah *Pre-Eksperimental*. Penelitian ini menggunakan desain penelitian *one group pre-nontest-post-nontest design* ini terdiri atas satu kelompok yang telah ditentukan. Di dalam rancangan ini dilakukan tes sebanyak dua kali, yaitu sebelum diberi perlakuan disebut *pre-nontest* dan sesudah perlakuan disebut *post-nontest*. Adapun populasi dalam penelitian ini yaitu siswa kelas V SDN 234 Pattiro yang berjumlah 24 orang dengan rincian 10 laki-laki dan 14 perempuan. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini ialah *non probability* berupa teknik sampling jenuh. Adapun sampel dalam penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas V SDN 234 Pattiro yang berjumlah 24 orang. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan pemberian lembar angket. Adapun prosedur penelitian yang akan dilakukan peneliti dalam penelitian ini yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan dan tahap penulisan laporan. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu analisis statistik deskriptif dan inferensial.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Analisis Statistik Deskriptif

Analisis Statistik Deskriptif dimaksudkan untuk memperoleh minat belajar siswa kelas V SDN 234 Pattiro melalui angket awal (*pre-nontest*) dan angket akhir (*post-nontest*). nilai *pre-nontest* yang diperoleh paling rendah oleh siswa sebesar 41 dan yang paling tinggi yaitu sebesar 65. Setelah dilakukan pengolahan data diperoleh skor rata-rata minat belajar siswa kelas V SDN 234 Pattiro sebelum penggunaan media pembelajaran berbasis *Canva* 53,67 dengan nilai standar deviasi 7,938. Nilai tengah yang terurut dari nilai terendah sampai nilai tertinggi adalah 54,50. Nilai yang sering muncul adalah 43 yang artinya minat belajar siswa tersebut memiliki jumlah terbanyak yang diperoleh siswa. Nilai sum dari data *Pre-nontest* adalah keseluruhan jumlah data *pre-nontest* yaitu 1288.

Jika minat belajar siswa dikelompokkan ke dalam 5 kategori, maka diperoleh distribusi frekuensi dan persentase sebagai berikut :

Tabel 1 Distribusi Frekuensi dan Persentase Nilai *Pre-nontest* Minat Belajar Siswa Kelas V SDN 234 Pattiro

| No | Kategori | Frekuensi | % |
|---------------|----------|-----------|------|
| 1 | Tinggi | 5 | 20% |
| 2 | Sedang | 6 | 25% |
| 3 | Rendah | 13 | 55% |
| Jumlah | | 24 | 100% |

Sumber : IBM SPSS Statistic 25

Pada tabel di atas, menunjukkan bahwa dari 24 orang siswa kelas V SDN 234 Pattiro, terdapat 5 orang siswa (20%) berada pada kategori tinggi. Terdapat 6 orang siswa (25%) yang berada pada kategori sedang. Serta tidak terdapat 13 orang siswa (55%) yang berada pada kategori rendah. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa *Pre-nontest* minat belajar IPS siswa berada pada kategori rendah

Nilai *Post-nontest* yang diperoleh paling rendah oleh siswa 65 dan yang paling tinggi yaitu sebesar 95. Setelah dilakukan pengolahan data diperoleh skor rata-rata minat belajar siswa kelas V SDN 234 Pattiro setelah penggunaan media pembelajaran aplikasi *Canva* adalah 79,00 dengan nilai standar deviasi 8,628. Nilai tengah yang terurut dari nilai terendah sampai nilai tertinggi adalah 80,00. Nilai yang sering muncul adalah 80 yang artinya minat belajar siswa tersebut memiliki jumlah terbanyak yang diperoleh siswa. Jika minat belajar siswa dikelompokkan ke dalam 5 kategori, maka diperoleh distribusi frekuensi dan persentase sebagai berikut:

Tabel 2 Distribusi Frekuensi dan Persentase Nilai *Post-nontest* Minat Belajar Siswa kelas V SDN 234 Pattiro

| No | Kategori | Frekuensi | % |
|---------------|----------|-----------|------|
| 1 | Tinggi | 24 | 100% |
| 2 | Sedang | - | - |
| 3 | Rendah | - | - |
| Jumlah | | 24 | 100% |

Sumber : IBM SPSS Statistic 25

Pada tabel di atas, menunjukkan bahwa dari 24 orang siswa kelas V, terdapat 24 orang siswa (100%) yang berada pada kategori tinggi dan tidak terdapat siswa yang berada pada kategori sedang dan rendah (0%). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa *Post-nontest* minat belajar IPS siswa berada pada katgeori tinggi

2. Analisis Statistik Inferensial

Hasil analisis statistik inferensial dimaksudkan untuk menjawab hipotesis penelitian yang telah dirumuskan. Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan signifikan penggunaan media pembelajaran aplikasi *Canva* terhadap minat belajar siswa. Dalam penelitian ini digunakan uji *Paired Sample t-Test* dengan program IBM SPSS Statistic Version 25, dengan cara membandingkan t_{hitung} dengan t_{tabel} . Syarat uji *Paired Sample t-Test* adalah memiliki data berdistribusi normal.

Tabel 3 Hasil Uji Hipotesis *Pre-nontest* dan *Post-nontest*

| Data | T | Df | Nilai Probabilitas | Keterangan |
|---------------------|--------|----|--------------------|---------------|
| <i>Pre-nontest</i> | 10,230 | 24 | 0,000 | 0,000 < 0,05= |
| <i>Post-nontest</i> | | | | Ada Perbedaan |

Sumber : IBM SPSS Statistic Version 25

Berdasarkan tabel di atas, menunjukkan bahwa nilai Sig adalah 0,000 yang berarti $< 0,05$, maka H_0 ditolak yang berarti terdapat perbedaan signifikan minat belajar siswa sebelum dan setelah penggunaan media pembelajaran aplikasi *Canva* di kelas V SDN 234 Pattiro. Jika nilai t_{hitung} sebesar 10,230 dibandingkan nilai t_{tabel} dengan $\alpha = 5\%$ dan $df = 24$, diperoleh t_{tabel} sebesar 1,711. Maka t_{hitung} memiliki nilai lebih besar dari pada t_{tabel} ($10,230 > 1,711$). Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan secara signifikan. Adanya pembeda yang signifikan antara minat belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran aplikasi *Canva*, menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media aplikasi *Canva* terhadap minat belajar siswa kelas V SDN 234 Pattiro.

Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif ditemukan bahwa gambaran minat belajar siswa pada kelas eksperimen sebelum diberikan perlakuan penggunaan media pembelajaran aplikasi *Canva* berada pada kategori rendah dengan perolehan *mean* sebesar 53,67. Adapun rinciannya yaitu terdapat 5 siswa berada kategori tinggi, 6 siswa berada pada kategori sedang dan 13 siswa berada pada kategori rendah. Hal tersebut disebabkan oleh pemilihan media pembelajaran yang tepat juga dapat berpengaruh pada minat belajar siswa. Hal ini tergantung pada kreativitas guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran dan penggunaan media pembelajaran yang mampu meningkatkan minat belajar siswa (Triningsih, 2021). Temuan ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Ratna (2020), yang menyebutkan bahwa rendahnya minat belajar siswa dalam pembelajaran IPS disebabkan oleh penggunaan media yang relevan dan kurang menarik minat siswa.

Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif ditemukan bahwa gambaran minat belajar siswa kelas V SDN 234 Pattiro setelah menggunakan media pembelajaran aplikasi *Canva* melalui *Post-nontest* diperoleh rata-rata sebesar 79,00 atau berada pada kategori tinggi. Adapun rinciannya 24 siswa berada pada kategori tinggi. Berdasarkan hasil *Post-nontest*, maka minat belajar siswa meningkat dibandingkan sebelum diberikan perlakuan penggunaan media pembelajaran aplikasi *Canva*. Hal ini diperkuat oleh penelitian Oktaviona (2023), yang menyebutkan bahwa penggunaan media pembelajaran aplikasi *Canva* dapat membantu dalam pembuatan media pembelajaran. Salah satu aspek yang paling berpengaruh dalam proses belajar mengajar adalah media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran meningkatkan minat belajar siswa dan menjaga kegiatan belajar mengajar di kelas agar tidak monoton dan bervariasi. Menurut Arsyad (2017), media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dan informasi dalam pembelajaran, menarik perhatian dan minat siswa untuk belajar, serta membantu mereka menerima materi visual, membangkitkan kreativitas dan imajinasi siswa. Media pembelajaran yang menarik akan mempengaruhi minat belajar siswa (Zulfadewina, 2020).

Dilihat dari analisis data yaitu analisis statistik deskriptif dan inferensial ditemukan bahwa minat belajar siswa sebelum dan setelah penggunaan media pembelajaran aplikasi *Canva* mengalami peningkatan dari nilai rata-rata 53,67 menjadi 79,00. Hal ini menunjukkan bahwa peningkatan minat belajar siswa pada hasil *post-nontest* lebih tinggi dibandingkan dengan hasil *pre-nontest*. Minat belajar perlu mendapatkan perhatian karena minat merupakan salah satu aspek yang mendorong belajar dan penunjang keberhasilan siswa. Jika siswa tertarik pada pelajaran, isi pelajaran dicatat dengan benar. Begitupun sebaliknya, tanpa adanya minat belajar siswa terhadap apa yang telah disampaikan oleh guru tidak didengarkan atau diperhatikan. Siswa yang berminat terhadap pelajaran akan semangat serta tekun dalam belajar. Minat belajar yang tinggi akan mendorong siswa untuk lebih semangat belajar. Oleh sebab itu, meningkatkan minat belajar siswa merupakan salah satu aspek penting dalam proses pembelajaran (Oktaviona, 2023). Media pembelajaran aplikasi *Canva* dalam pembelajaran IPS dapat membuat para pendidik menyampaikan pesan kepada siswa dengan efektif serta memberikan kemudahan dalam pemberian materi yang mudah dipahami dan lebih menarik. Menurut Pelangi (2020), aplikasi *Canva* merupakan program desain online yang menyediakan berbagai fitur yang menarik seperti presentasi, pamflet, poster, brosur, spanduk, resume dan lain sebagainya. Cara menggunakan aplikasi *Canva* sangat mudah serta dapat digunakan untuk semua golongan, sehingga bisa membantu para pendidik untuk menyampaikan materi pembelajaran dengan sangat menarik dan dapat membantu siswa dalam pengembangan kreativitas dan imajinasinya. Dari gambaran visual yang dipaparkan melalui aplikasi *Canva* mampu menciptakan minat belajar siswa yang lebih baik.

Berdasarkan uji hipotesis melalui uji-t dengan menggunakan *Paired Sample T-test* pada *post-nontest* diperoleh nilai t hitung sebesar 10,230. Kemudian nilai t hitung dibandingkan dengan nilai t_{tabel} dengan 5%. Berdasarkan df 24 maka nilai t_{tabel} sebesar 1,711, karena nilai t_{hitung} lebih besar dari pada t_{tabel} maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan signifikan penggunaan media pembelajaran aplikasi *Canva* terhadap minat belajar siswa kelas V SDN 234

Pattiro. Hal ini diperkuat oleh penelitian yang dilakukan oleh Oktaviona (2023), yang menunjukkan bahwa rata-rata minat belajar yang tidak menggunakan media pembelajaran *Canva* termasuk dalam kategori rendah, rata-rata minat belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran aplikasi *Canva* masuk dalam katgeori tinggi dan perbandingan keduanya menghasilkan perbedaan yang cukup signifikan, menandakan ada pengaruh media pembelajaran menggunakan aplikasi *Canva* terhadap peningkatan minat belajar siswa. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Ira (2023), yang menunjukkan bahwa penggunaan media aplikasi *Canva* dalam pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar siswa.

Penelitian ini membuktikan bahwa penggunaan media pembelajaran aplikasi *Canva* dapat meningkatkan minat belajar siswa. Dalam penggunaannya, *Canva* memberikan kemudahan bagi guru dalam melaksanakan pembelajaran dengan memanfaatkan keterampilan dan kreativitas teknologi. Penggunaan media pembelajaran *Canva* juga mempermudah dan menghemat waktu bagi guru merancang materi pembelajaran serta memberikan kemudahan dan menjelaskan materi kepada siswa.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan rumusan masalah, hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa minat belajar siswa kelas V SDN 234 Pattiro sebelum penggunaan media pembelajaran aplikasi *Canva* berada pada kategori rendah, minat belajar siswa kelas V SDN 234 Pattiro sesudah penggunaan media pembelajaran aplikasi *Canva* berada pada kategori tinggi dan terdapat pengaruh penggunaan media aplikasi *Canva* terhadap minat belajar siswa kelas V SDN 234 Pattiro. Berdasarkan kesimpulan hasil penelitian yang telah diuraikan, maka guru untuk menggunakan media pembelajaran aplikasi *Canva* sebagai alternatif media pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar siswa, siswa agar kedepannya mampu menumbuhkan minat belajarnya dalam mengikuti proses pembelajaran dan peneliti selanjutnya untuk menggunakan media pembelajaran aplikasi *Canva* pada mata pelajaran yang berbeda.

Ucapan Terima Kasih

Ucapan terima kasih diberikan kepada Bapak Drs. Muhammad Idris Jafar, M.Pd. dan Ibu Mujahidah, S.Pd.I., M.Pd.I. selaku pembimbing I dan pembimbing II yang telah meluangkan waktu, tenaga dan pikiran dalam memberikan kritik dan saran yang membangun dalam penulisan penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad. 2017. *Media Pembelajaran*. Jakarta: UIN Press.
- Azwar. 2021. *Penyusun Skala Psikologi*: Yogyakarta: Pustaka Belajar
- Elihami, E., Suparman, S., Busa, Y., & Saharuddin, A. 2019. Pembelajaran Kooperatif Model Think-Pair-Share Dalam Dunia Iptek. *Prosiding*, 4(1).
- FIP UNM. 2023. *Panduan Tugas Akhir Mahasiswa*. Makassar: Badan Penerbit UNM
- Friantini, R. N., & Winata, R. 2019. Analisis minat belajar pada pembelajaran matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia*, 4(1), 6–11.
- Hajar. 2023. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Canva* pada Dasat Desain Greafik Siswa. *Prosiding Seminar Nasional*. Universitas Negeri Makassar.
- Hasan. 2021. Pemanfaatan aplikasi *Canva* sebagai media pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia jenjang SMA/MA. *Jurnal Sasindo Unpam*, 8(2), 79–96.
- Hidayah, F. F. 2019. Analisis minat belajar siswa pada materi senyawa hidrokarbon ditinjau dari perspektif gender. *EDUSAINTEK*, 3.
- Ira. 2023. Media Pembelajaran Video Berbasis *Canva* untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Education FKIP UNMA*, 9(3), 1357-1363.

- Isnaini, K. N., Sulistiyani. 2021. Pelatihan desain menggunakan aplikasi *Canva*. *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 5(1), 291–295.
- Larasati, D. A. 2020. Pengaruh media peta berbasis konstruktivistik terhadap hasil belajar IPS siswa sekolah dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 3.
- Melinda, T. 2021. *Canva* Sebagai Media Pembelajaran IPA Materi Perpindahan Kalor SD. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 5(2). <http://jurnal.unikastpaulus.ac.id/index.php/jipd/article/view/848/451>
- Miftahul. 2023. Pengaruh Media Pembelajaran *Canva* For Education Terhadap Minat Belajar Siswa. *Skripsi*. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah.
- Mudinillah, A. 2022. Efektivitas Penggunaan Aplikasi *Canva* sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah*, 2(1), 102–118.
- Muhamad, A. J. 2023. *Pengembangan Media Audio Visual Berbasis Canva Dalam Muatan Pembelajaran Ipa Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Iv Sdn 1 Suranadi*. Universitas_Muhammadiyah_Mataram.