

TRANSFORMASI PEMBELAJARAN IPS MELALUI MEDIA KOMUNIKASI VISUAL CANVA DI SMP

Irmawati

Universitas Islam Negeri Sunan Kudus, Kudus, Indonesia

irma09@ms.iainkudus.ac.id

Abstract

Social Studies education at Junior High School (SMP) still faces low student conceptual understanding, caused not only by the complexity of the material but also by the limited use of visual media that supports learning. This study aims to develop Canva-based visual communication media as a valid, interesting, and effective innovation in IPS learning in improving students' conceptual understanding. The research method used is Research and Development (R&D) through the stages of needs analysis, media design, prototype development, expert validation, limited trials, and product revision. The media developed is an Interactive infographic on the material of Economic Activities and Social Interactions. The results of expert validation showed a very good level of feasibility with an average score of 90%. The results of the learning trial showed an increase in student conceptual understanding as indicated by an increase in the average pretest and posttest scores of 25 points. In addition, the use of Canva-based media increased students' learning motivation, active participation, and visual literacy. This study recommends the use of Canva as an IPS learning medium that supports student-centered learning. The limitations of the study lie in the limited scope of the subject which is still one class.

Keywords: *Canva, Social Studies, Visual Media*

Abstrak

Pendidikan IPS di SMP masih mengalami rendahnya pemahaman konsep siswa, yang disebabkan tidak hanya oleh kompleksitas materi, tetapi juga

minimnya penggunaan media visual yang mendukung pembelajaran. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media komunikasi visual berbasis Canva sebagai inovasi pembelajaran IPS yang valid, menarik, dan efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa. Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) melalui tahapan analisis kebutuhan, perancangan media, pengembangan prototipe, validasi ahli, uji coba terbatas, dan revisi produk. Media yang dikembangkan berupa infografis Interaktif pada materi Aktivitas Ekonomi dan Interaksi Sosial. Hasil validasi ahli menunjukkan tingkat kelayakan sangat baik dengan skor rata-rata 90% hasil uji coba pembelajaran memperlihatkan peningkatan pemahaman konsep siswa yang ditunjukkan oleh kenaikan skor rata-rata *pretest* dan *posttest* sebesar 25 poin. Selain itu, penggunaan media berbasis Canva meningkatkan motivasi belajar, partisipasi aktif, serta literasi visual siswa. Penelitian ini merekomendasikan pemanfaatan Canva sebagai media pembelajaran IPS yang mendukung pembelajaran berpusat pada siswa. Keterbatasan penelitian terletak pada cakupan subjek yang masih terbatas ada satu kelas.

Kata kunci: Canva, IPS, Media Visual

A. Pendahuluan

Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP) memainkan peran krusial dalam membentuk pemahaman siswa tentang struktur sosial, perubahan budaya, faktor geografis, dan interaksi dalam masyarakat. Melalui pembelajaran IPS, siswa diharapkan mampu mengembangkan cara berpikir kritis, analitis, dan kontekstual terhadap berbagai fenomena sosial di sekitar. Namun, dalam praktik pembelajaran di berbagai sekolah, masih banyak ditemukan pendekatan yang bersifat konvensional. Guru cenderung mengandalkan metode ceramah dan buku teks, sementara penyajian materi didominasi oleh teks tertulis dengan minim dukungan visualisasi pedagogis. Kondisi tersebut menyebabkan pembelajaran menjadi kurang menarik, siswa mudah merasa bosan, serta mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep IPS yang bersifat abstrak, seperti interaksi sosial, keragaman budaya, demografi, dan dinamika historis (Farika et al., 2020).

Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media visual dalam pembelajaran IPS dapat meningkatkan partisipasi dan pemahaman siswa. Penelitian tentang penggunaan media visual gambar dalam pembelajaran IPS melaporkan adanya peningkatan perhatian siswa yang signifikan dibandingkan pembelajaran tanpa media visual (Agustini, 2014). Temuan serupa juga ditunjukkan dalam penelitian yang menyatakan bahwa media visual mampu membantu siswa mengembangkan imajinasi serta mempermudah pemahaman materi IPS yang sulit dijelaskan melalui pendekatan konvensional (Amalia & Hapsari, 2018). Hasil-hasil tersebut mengindikasikan bahwa visualisasi berperan penting dalam visualisasi berperan penting dalam menjembatani konsep abstrak IPS agar lebih mudah dipahami oleh peserta didik.

Sejalan dengan temuan tersebut, pembelajaran IPS yang dirancang secara aktif dan partisipatif terbukti mampu meningkatkan keterampilan berpikir kritis serta kualitas diskusi siswa. Penerapan metode pembelajaran yang mendorong keterlibatan siswa secara langsung menjadikan proses pembelajaran IPS lebih bermakna dan tidak bersifat pasif, karena siswa diberi ruang untuk berdiskusi, mengemukakan pendapat, serta merefleksikan fenomena sosial yang dipelajari (Nur, Fiani, & Rizqina, 2024). Temuan ini menegaskan bahwa pemahaman konsep IPS akan lebih optimal apabila siswa dilibatkan secara aktif dalam proses belajar, didukung oleh strategi dan media pembelajaran yang tepat.

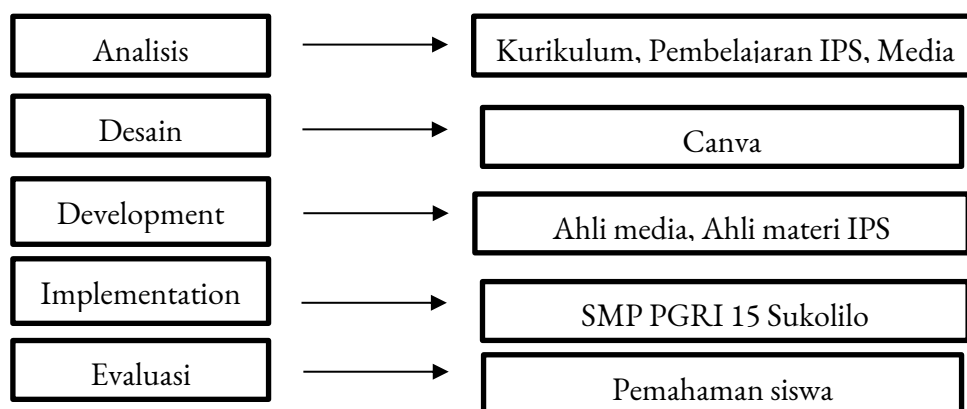
Seiring dengan perkembangan teknologi dan meningkatnya akses internet, tersedia berbagai aplikasi desain grafis berbasis web yang memungkinkan guru dan siswa mengembangkan media visual secara mandiri tanpa memerlukan keahlian desain profesional. Salah satu aplikasi yang banyak dimanfaatkan dalam dunia pendidikan adalah Canva, sebuah platform desain grafis yang menyediakan beragam template, ikon, grafis, gambar, dan fitur *drag-and-drop*. Canva membuka peluang bagi guru untuk mengembangkan poster, infografis, dan media visual lainnya secara cepat dan fleksibel sesuai dengan kebutuhan pembelajaran (Tahsinia et al., 2025).

Penelitian terbaru mulai mempelajari bagaimana Canva bisa digunakan dalam pendidikan. Beberapa studi menunjukkan bahwa menggunakan Canva sebagai media pembelajaran dapat membuat siswa lebih terlibat, lebih termotivasi, dan lebih memahami materi pelajaran, termasuk pelajaran IPS. Namun, ketika kita lihat kajian literatur, sebagian besar penelitian masih fokus pada sekolah dasar atau pelajaran lain di luar IPS. Penelitian yang secara khusus mengkaji pengembangan media komunikasi visual berbasis Canva pada pembelajaran IPS di tingkat SMP, terutama yang menelaah validitas desain dan dampaknya terhadap pemahaman konsep secara komprehensif, masih relatif terbatas (Khasanah et al., 2024).

Kondisi tersebut menegaskan adanya celah penelitian yang perlu diisi. Rendahnya pemahaman konsep IPS pada siswa tidak semata-mata disebabkan oleh kompleksitas materi, tetapi juga oleh minimnya visualisasi pedagogis yang bermakna dan terancang dengan baik (Ayi Badruzaman, Sadjaruddin Nurdin, 2015). Oleh karena itu, penelitian ini memiliki urgensi untuk menghadirkan inovasi media pembelajaran yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga dirancang sesuai prinsip-prinsip pedagogis. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media komunikasi visual berbasis Canva yang dirancang khusus untuk pembelajaran IPS di SMP serta menguji kelayakan dan efektivitasnya dalam meningkatkan pemahaman siswa. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi praktis bagi guru dalam mengimplementasikan pembelajaran yang lebih inovatif dan relevan dengan tuntutan era digital.

B. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D) yang bertujuan untuk mengetahui kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan produk media pembelajaran yang dikembangkan (Amali & Kurniawati, 2019). Desain pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE. Model ADDIE adalah salah satu model desain sistem pembelajaran yang memperlihatkan tahapan dasar dalam sistem pembelajaran yang mudah untuk dilakukan (Arofah & Cahyadi, 2019). Alasannya peneliti memilih menggunakan metode pengembangan ADDIE dikarenakan model pengembangan ini memiliki keunggulan pada tahapan kerja yang sistematis, berikut tahapan dari model ADDIE.



Gambar 1. Diagram ADDIE

Tahap awal penelitian yaitu analisis kurikulum yang digunakan, pembelajaran IPS, media yang digunakan. Tahap desain produk dibuat berbantuan aplikasi Canva. Pada tahap ketiga yaitu pengembangan, produk di uji validasi oleh para ahli yang relevan sesuai dengan bidang media dan bidang materi. Pada tahap berikutnya implementasi melalui uji kepraktisan oleh guru dan siswa. Tahap akhir yaitu evaluasi yang dilakukan untuk mengetahui keefektifan media melalui skor *pre-test* dan *post-test*.

Penelitian ini dilaksanakan di kelas VIII SMP PGRI 15 Sukolilo pada semester I tahun ajaran 2025/2026. Subjek peneliti ini adalah guru dan 25 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan angket dan tes. Angket yang digunakan untuk

mengetahui ukuran dari kelayakan media yang telah dibuat peneliti menurut ahli dan kepraktisan media menurut siswa dan guru. Tes digunakan untuk mengetahui keefektifan media.

Teknik analisis data meliputi analisis data kualitatif dan kuantitatif. Data kuantitatif berupa saran dan komentar untuk perbaikan media. Data kuantitatif berupa penelitian dalam bentuk angka. Teknik analisis data meliputi analisis data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif berupa saran dan komentar untuk perbaikan media. Data kuantitatif berupa penelitian dalam bentuk angka. Pernyataan mengetahui skala *likert* menurut (Elisa Mawarni & Sulistyowati, 2024) penelitian yang diberikan berupa skor dengan kriteria (1) tidak setuju, (2) kurang setuju, (3) setuju, dan (4) sangat setuju. Analisis lebih lanjut membandingkan hasil penelitian tiap aspek dengan tingkat kelayakan yang diharapkan, digunakan teknik presentase dalam menganalisis data dengan rumus sebagai berikut:

Analisis kelayakan dan kepraktisan dapat diperoleh dari rumus :

$$\text{Kepraktisan} = \frac{\text{skor item yang diperoleh}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

(Febriandi, 2013)

Analisis keefektifan media pembelajaran diukur *pre-test* peserta didik kemudian dilakukan uji *N-Gain* dengan rumus sebagai berikut perhitungan keefektifan dapat menggunakan rumus sebagai berikut:

$$< N - Gain > = \frac{X_{\text{posttest}} - X_{\text{pretest}}}{X_{\text{maksimum}} - X_{\text{pretest}}}$$

(Abdul Wahab & Azhar, 2021)

C. Hasil dan Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan media komunikasi visual berbasis Canva berkontribusi positif terhadap peningkatan pemahaman konsep siswa pada mata pelajaran IPS kelas VIII. Penelitian ini difokuskan pada pengembangan media infografis interaktif dengan materi “Kegiatan Ekonomi dan Interaksi Sosial”. Proses perancangan melibatkan guru dan siswa sebagai pengguna awal (*end-users*) melalui

pemberian masukan terhadap desain media, sehingga produk yang dihasilkan sesuai dengan karakteristik peserta didik dan kebutuhan pembelajaran. Pendekatan partisipatif ini sejalan dengan temuan Nur (2023) yang menegaskan bahwa keterlibatan pengguna dalam pengembangan media pembelajaran IPS dapat meningkatkan relevansi materi dan efektivitas penyampaian konsep.

Pada tahap analisis, ditemukan bahwa pembelajaran IPS masih didominasi oleh penggunaan buku teks dan metode ceramah, sementara pemanfaatan media visual berbasis teknologi belum optimal. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya keterlibatan siswa dan kesulitan dalam memahami konsep IPS yang bersifat abstrak. Temuan ini menguatkan hasil penelitian Muhtador dkk. (2022) yang menyatakan bahwa pembelajaran IPS konvensional cenderung kurang mampu menstimulus pemahaman konseptual dan berpikir kritis siswa apabila tidak didukung media visual yang kontekstual.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan tersebut, dikembangkan media infografis interaktif berbasis Canva yang dirancang sesuai dengan karakteristik siswa SMP dan tujuan pembelajaran IPS. Proses perancangan media melibatkan guru dan siswa sebagai pengguna awal (*end-users*) melalui pemberian masukan terhadap desain awal, sehingga produk yang dihasilkan lebih kontekstual dan relevan dengan kebutuhan pembelajaran di kelas. Strategi ini sejalan dengan kajian Nur dan Khansa' (2025) yang menegaskan bahwa media pembelajaran berbasis digital akan lebih efektif apabila disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dan konteks sosial pembelajaran.

Berdasarkan hasil validasi ahli materi dan ahli media, media komunikasi visual berbasis Canva memperoleh skor kelayakan rata-rata sebesar 90% dengan kategori "sangat baik". Penilaian tersebut mencakup aspek kesesuaian materi dengan kompetensi dasar IPS, kejelasan pengkajian konsep, keterpaduan elemen visual, serta kemudahan penggunaan media dalam konteks pembelajaran. Temuan ini menunjukkan bahwa Canva tidak hanya berfungsi sebagai alat desain visual, tetapi juga dapat juga

dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang valid secara pedagogis dan efektif dalam menyampaikan konsep IPS di tingkat SMP.

Hasil penelitian ini sejalan dengan temuan (Habibah et al., 2025) serta diperkuat oleh penelitian Muhtador dan Nur (2024) yang menyimpulkan bahwa media visual digital berbasis infografis mampu meningkatkan pemahaman konsep dan motivasi belajar siswa IPS apabila dirancang dengan memperhatikan prinsip desain visual dan tujuan pembelajaran. Dengan demikian, pengembangan media berbasis Canva memiliki potensi strategis sebagai inovasi pembelajaran IPS yang adaptif terhadap perkembangan teknologi dan karakteristik generasi digital.

Tabel 1. Hasil Validasi Media oleh Ahli

Validator	Aspek Penilaian Utama	Skor (%)	Kategori
Ahli Materi	Kesesuaian KD, kedalaman konsep, keakuratan isi	92	Sangat Baik
Ahli Media	Desain visual, keterbatasan, kemudahan penggunaan	88	Sangat Baik
Rata-rata		90	Sangat Baik

Tabel 2. Perbandingan Nilai Pretest dan Posttest

Jenis Tes	Nilai Rata-rata
Pretest	60
Posttest	85
Selisih	25 poin

Data kuantitatif hasil pretes dan posttest menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata sebesar 25 poin setelah siswa mengikuti pembelajaran menggunakan media berbasis Canva. Peningkatan ini mengidentifikasi bahwa visualisasi konsep melalui infografis dan poster digital mampu membantu siswa memahami materi IPS yang bersifat abstrak dengan lebih konkret dan kontekstual. Siswa tidak hanya mampu mengingat informasi, tetapi juga dapat mengaitkan konsep IPS dengan fenomena

kehidupan sehari-hari. Temuan ini memperkuat pandangan bahwa media visual bereperan penting dalam mendukung pemrosesan informasi dan pemaknaan konsep pembelajaran, sebagaimana ditegaskan oleh (Irfandi Lahamando, Lukman, n.d.) mengenai efektivitas representasi grafis dalam meningkatkan retensi dan pemahaman konseptual peserta didik.

Hasil observasi selama proses pembelajaran menunjukkan bahwa penggunaan media Canva mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar. Siswa tidak hanya berperan sebagai penerima informasi, tetapi juga terlibat dalam aktivitas kreatif seperti mengamati, mendiskusikan, dan mendesain ulang materi visual sesuai dengan pemahaman mereka. Kondisi ini mencerminkan penerapan prinsip pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student-centered learning*), di mana siswa memiliki peran aktif dalam membangun pengetahuan (Maryatun & Kusumadewi, n.d.). Temuan ini sejalan dengan (Aini et al., 2024) yang menegaskan bahwa media digital kreatif seperti Canva dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan komunikasi melalui kreativitas kolaborasi di kelas.

Dari perspektif teori pembelajaran, efektivitas media berbasis Canva dapat dijelaskan melalui teori *Multimedia Learning* yang dikemukakan oleh Mayer. Teori ini menegaskan bahwa pembelajaran akan lebih efektif apabila informasi disajikan melalui kombinasi elemen verbal (teks) dan visual (gambar, grafik, atau ilustrasi) yang terintegrasi secara bermakna. (Muhammad Faisal & Hardyanti, 2024) yang menekankan pentingnya integrasi teks dan visual (gambar atau grafik) dalam memori kerja siswa. Selain itu, penerapan prinsip desain komunikasi visual sebagai Dalam pembelajaran IPS, Canva berperan sebagai sarana komunikasi visual sebagaimana dikemukakan Robin & Tinkler (2018) tercermin dalam pengaturan warna, tipografi, dan tata letak yang membantu mengarahkan perhatian siswa pada informasi esensial. Hal ini memperkuat temuan (Herawati et al., 2025) bahwa kombinasi visual dan verbal yang tepat dapat menghasilkan pemahaman konsep yang lebih mendalam

Selain peningkatan pemahaman konsep, penelitian ini juga menunjukkan adanya peningkatan literasi visual siswa. Siswa belajar menafsirkan makna simbol, warna, peta dan grafis sebagai bagian dari pesan pembelajaran IPS. Dalam konteks IPS, kemampuan literasi visual menjadi sangat penting karena siswa dihadapkan pada berbagai representasi data sosial dan geografis. Temuan ini konsisten dengan hasil penelitian (Mala et al., 2023) yang menunjukkan bahwa literasi visual melalui media digital berpengaruh positif terhadap kemampuan interpretatif dan analisis siswa terhadap isu-isu sosial.

Data kuesioner menunjukkan bahwa sekitar 85% siswa menyatakan media berbasis Canva membantu mereka memahami materi dengan lebih mudah dan menyenangkan. Sementara guru menilai media ini lebih praktis, fleksibel, dan mudah diintegrasikan dengan pembelajaran daring maupun luring. Penilaian positif dari siswa dan guru tersebut mengidentifikasi bahwa media komunikasi visual berbasis Canva tidak hanya efektif dari sisi kognitif, tetapi juga mendukung kenyamanan dan keberlanjutan implementasi pembelajaran di kelas.

Media ini tidak hanya meningkatkan pemahaman konsep siswa, tetapi juga mendorong motivasi belajar, partisipasi aktif, dan pengembangan literasi visual. Temuan ini memperkuat posisi Canva sebagai media pembelajaran digital yang sejalan dengan tuntutan pendidikan pada abad ke – 21 yang menekankan literasi digital, kolaborasi, dan kemampuan berfikir kritis (Fiqri & Sangkala, 2025). Dengan demikian, pemanfaatan media komunikasi visual berbasis Canva berpotensi menjadi alternatif strategis bagi guru IPS dalam menghadirkan pembelajaran yang lebih kontekstual, inovasi, dan relevan dengan karakteristik peserta didik di era digital.

D. Simpulan

Pengembangan media komunikasi visual berbasis Canva dalam pembelajaran IPS kelas VIII menunjukkan tingkat kelayakan yang tinggi dari aspek materi maupun desain visual, serta mampu menyajikan konsep IPS secara lebih sistematis, ringkas, dan mudah

dipahami oleh siswa. Media ini terbukti efektif dalam mendukung proses pembelajaran, khususnya pada materi Interaksi Antar Ruang Indonesia, karena visualisasi infografis dan poster digital membantu siswa mengidentifikasi keterkaitan antar konsep, menganalisis dampak sosial-ekonomi, serta mengaitkan materi pembelajaran dengan fenomena kehidupan sehari-hari. Temuan ini mengindikasikan bahwa kesulitan pemahaman konsep IPS tidak semata-mata disebabkan oleh kompleksitas materi, tetapi juga dipengaruhi oleh keterbatasan penggunaan media visual yang bermakna dalam pembelajaran

Selain berdampak pada peningkatan pemahaman konsep, penggunaan media berbasis Canva juga mendorong meningkatnya motivasi belajar, partisipasi aktif, dan literasi visual siswa, sehingga pembelajaran menjadi lebih kontekstual dan berpusat pada siswa. Media ini memiliki potensi untuk diimplementasikan secara lebih luas dalam pembelajaran IPS maupun mata pelajaran lain yang memiliki karakteristik materi abstrak. Oleh karena itu, disarankan agar guru mengoptimalkan pemanfaatan media komunikasi visual digital sebagai bagian dari strategi pembelajaran inovatif, serta penelitian selanjutnya dapat mengembangkan dan menguji media serupa pada skala yang lebih luas, durasi pembelajaran yang lebih panjang, dan membandingkannya dengan jenis media digital lainnya guna memperoleh gambaran efektivitas yang lebih komprehensif.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Wahab, J., & Azhar, M. (2021). *Efektivitas Pembelajaran Statistika Pendidikan Menggunakan Uji Peningkatan N-Gain di PGMI*. 5(2), 1039–1045.
- Agustini, I. M. (2014). *PENGUNAAN MEDIA VISUAL GAMBAR DALAM*.
- Aini, N., Prastiyono, H., Imron, A., Studi, P., Pendidikan, S., Ilmu, F., & Politik, I. (2024). *Pengaruh Media Poster Digital Berbasis Aplikasi Canva Terhadap Peningkatan Kreativitas Siswa Pada Pembelajaran IPS Kelas VIII di SMPN 09 Gresik*. 4(3), 105–113.
- Amali, K., & Kurniawati, Y. (2019). *Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Sains Teknologi Masyarakat pada Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar*. 2(2), 191–202.
- Amalia, D., & Hapsari, S. (2018). *THE EFFECT OF VISUAL MEDIA ON SOCIAL STUDIES*

- LEARNING. 5(1), 1–7.
- Arofah, R., & Cahyadi, H. (2019). *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model*. 3(1), 35–43. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- Ayi Badruzaman, Sadjaruddin Nurdin, S. A. (2015). *PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA VISUAL TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI PETA*. 118–128.
- Elisa Mawarni, Y., & Sulistyowati, P. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Canva pada Materi Implementasi Nilai-Nilai Pancasila Jenjang Sekolah Dasar*. 8(4), 2660–2671.
- Farika, A., Setyawan, A., & Citrawati, T. (2020). *Identifikasi Pemahaman Konsep Siswa dalam Muatan IPS Kelas V SDN Mlajah 1 Bangkalan*. 10(1), 16–19.
- Febriandi, F. L. A. S. E. R. (2013). *PENGEMBANGAN BAHAN AJAR MATEMATIKA BERBASIS PROBLEM BASED LEARNING PADA SISWA KELAS V SD*. 255–269.
- Fiqri, M. A., & Sangkala, I. (2025). *Meningkatkan Keterampilan Desain Media Pembelajaran Melalui Canva Bagi Tenaga Pendidik SMP Muhammadiyah Takkalasi*. 12(1), 62–71.
- Habibah, K., Ragil, I., Atmojo, W., & Chrysti, K. (2025). *The Effectiveness of Canva ' s Interactive Media-Assisted Discovery Learning on Social Sciences Learning Outcomes Viewed from the Critical Thinking Skills*. 9(2), 340–348.
- Herawati, N., Nuryani, N., Saputra, A. E., & Banyuasin, S. D. N. (2025). *Pemanfaatan Canva dalam Pembelajaran Interaktif: Kajian Kualitatif Politeknik Prasetya Mandiri , Indonesia berfokus pada pemanfaatan Canva dalam pembelajaran interaktif untuk siswa Sekolah Dasar ,. 4.*
- Irfandi Lahamando, Lukman, Z. (n.d.). *Literature Analysis : The Development of Interactive Learning Media Using the Canva Application in Social Studies Learning in Elementary School Analisis Literatur : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Canva Pada Pembelajaran IPS d*. 8(2), 585–596.
- Khasanah, D. M., Haryanto, S., Surakarta, M., & Info, A. (2024). *PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS CANVA*. 18(1), 114–117. <https://doi.org/10.30595/jkp.v18i1.21323>
- Mala, N. N., Martono, B., & Mardiana, N. (2023). *Metafora : Jurnal Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Penggunaan Media Infografis Digital Berbasis Aplikasi Canva Sebagai Peningkat Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Teks Anekdote*. 10(2), 101–108. <https://doi.org/10.30595/mtf.v10i2.18639>
- Maryatun, I. B., & Kusumadewi, N. (n.d.). *pada Pembelajaran Taman Kanak-Kanak Kelompok B (Studi Kasus di Sekolah Laboratorium Rumah Citta)*.
- Muhammad Faisal, L. R., & Hardyanti, D. (2024). *PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA ANIMASI TERHADAP HASIL BELAJAR DAN MOTIVASI BELAJAR SISWA*. 01(04), 18–22.
- Muhtador, A., & Nur, D. M. M. (2024). *Media visual digital dan transformasi pembelajaran IPS di sekolah menengah*. Jurnal Dinamika Pendidikan, 9(1), 66–80.
- Nur, D. M. M. (2023). *Inovasi media pembelajaran IPS berbasis digital di sekolah menengah*. Jurnal Tadris IPS, 8(2), 101–115.

- Nur, D. M. M., & Khansa', I. (2025). Penerapan media digital interaktif untuk meningkatkan pemahaman konsep IPS siswa SMP. *JIMU: Jurnal Ilmiah Multidisipliner*, 3(4), 210–221.
- Nur, M. M., Fiani, D. M., & Rizqina, Y. M. (2024). Penerapan metode Snowball Throwing untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan diskusi peserta didik pada mata pelajaran IPS. *Ijtimaiya: Journal of Social Science and Teaching*, 8(2).
- Tahsinia, J., Sutinah, T., & Suryaman, M. (2025). *PEMANFAATAN APLIKASI CANVA SEBAGAI MEDIA*. 6(9), 1390–1402.