

Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Canva Untuk Meningkatkan Kreativitas dan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran TIK di Kelas 8 SMP IT Bina Bangsa

Siti Nurindah¹ Dewi Surani² Amat Hidayat³

Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi, Universitas Bina Bangsa, Kota Serang, Banten, Indonesia^{1,2}

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Bina Bangsa, Kota Serang, Banten, Indonesia³

Email: Indahcece9@gmail.com¹ dewi.surani@binabangsa.ac.id² amathidayat01@gmail.com³

Abstrak

Perkembangan pesat teknologi informasi dan komunikasi (TIK) yang membawa perubahan signifikan dalam pendidikan, termasuk penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi. SMPIT Bina Bangsa menghadapi tantangan dalam meningkatkan kreativitas dan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran TIK. Penggunaan media pembelajaran berbasis Canva dianggap berpotensi mengatasi masalah ini. Tujuan penelitian adalah mengevaluasi efektivitas penggunaan Canva dalam meningkatkan kreativitas dan motivasi belajar siswa kelas 8 pada mata pelajaran TIK di SMPIT Bina Bangsa. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan rekomendasi praktis bagi guru dan sekolah dalam mengimplementasikan media pembelajaran berbasis teknologi. Metode penelitian menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara terstruktur dengan guru TIK dan perwakilan siswa kelas 8, observasi langsung, dokumentasi, serta kuesioner online. Analisis data menggunakan teknik analisis tematik dan triangulasi untuk memastikan validitas temuan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Canva memberikan dampak positif signifikan terhadap kreativitas dan motivasi belajar siswa. Siswa menunjukkan peningkatan keterampilan desain, antusiasme dalam mengikuti pelajaran, dan kemampuan menghasilkan karya visual yang inovatif. Faktor pendorong meliputi kemudahan penggunaan Canva, variasi tugas, dan relevansi dengan dunia nyata. Faktor penghambat termasuk keterbatasan akses teknologi dan risiko fokus berlebihan pada aspek visual. Kesimpulannya, integrasi Canva dalam pembelajaran TIK terbukti efektif meningkatkan kreativitas dan motivasi belajar siswa. Namun, perlu strategi untuk mengatasi tantangan seperti menyediakan pelatihan memadai dan memastikan akses teknologi yang merata. Penelitian ini memberikan wawasan berharga tentang pemanfaatan teknologi dalam pendidikan dan dapat menjadi acuan bagi institusi pendidikan lain yang ingin mengadopsi media pembelajaran berbasis teknologi.

Kata Kunci: Media pembelajaran Canva, Kreativitas Siswa, Motivasi Belajar, Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK), SMPIT Bina Bangsa

Abstract

The rapid development of information and communication technology (ICT) has brought significant changes to education, including the use of technology-based learning media. SMPIT Bina Bangsa faces challenges in enhancing students' creativity and learning motivation in ICT subjects. The use of Canva-based learning media is considered to have the potential to address this issue. The research aims to evaluate the effectiveness of using Canva in improving the creativity and learning motivation of 8th-grade students in ICT subjects at SMPIT Bina Bangsa. This study is expected to provide practical recommendations for teachers and schools in implementing technology-based learning media. The research method uses a qualitative descriptive approach. Data collection was conducted through structured interviews with ICT teachers and 8th-grade student representatives, direct observation, documentation, and online questionnaires. Data analysis used thematic analysis techniques and triangulation to ensure the validity of the findings. The results show that the use of Canva has a significant positive impact on students' creativity and learning motivation. Students demonstrated improved design skills, enthusiasm in following lessons, and the ability to produce innovative visual

works. Driving factors include the ease of use of Canva, task variety, and real-world relevance. Inhibiting factors include limited access to technology and the risk of excessive focus on visual aspects. In conclusion, the integration of Canva in ICT learning proves effective in enhancing students' creativity and learning motivation. However, strategies are needed to overcome challenges such as providing adequate training and ensuring equal access to technology. This research provides valuable insights into the use of technology in education and can serve as a reference for other educational institutions wishing to adopt technology-based learning media.

Keywords: Canva Learning Media, Student Creativity, Learning Motivation, Information and Communication Technology (ICT), SMPIT Bina Bangsa



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

PENDAHULUAN

Saat ini, dunia pendidikan berkembang pesat. Perubahan-perubahan di era revolusi industri 4.0 menuntut manusia untuk menjadi penggerak utama dalam kehidupan. Tingkat pendidikan suatu negara mencerminkan kemajuannya; semakin tinggi indikator pendidikan, semakin maju negara tersebut. Salah satu tujuan Indonesia, seperti tercantum dalam Undang-Undang Dasar 1945, adalah mencerdaskan kehidupan bangsa. Menurut Trianto (2007), pendidikan yang baik mempersiapkan peserta didik tidak hanya untuk karir atau jabatan, tetapi juga untuk menghadapi tantangan sehari-hari (Trianto, 2007). Di era digital, perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah mengubah berbagai aspek kehidupan, termasuk pendidikan. Pembelajaran kini tidak lagi terbatas pada metode konvensional, melainkan telah beralih ke metode yang lebih interaktif dan inovatif. Salah satu inovasi efektif dalam pendidikan adalah penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi. Canva, platform desain grafis berbasis web, dapat digunakan untuk menciptakan materi pembelajaran yang menarik dan interaktif (Putra Pratama et al., 2023).

Canva adalah platform desain grafis online yang menyediakan berbagai fitur desain seperti presentasi, poster, pamflet, grafik, dan spanduk. Penggunaan Canva dapat membantu guru dalam mendesain materi ajar, menghemat waktu, dan memudahkan penjelasan bahan ajar. (Handayani et al., 2023). Canva, dengan fitur user-friendly dan beragam template desain menarik, memiliki potensi besar sebagai media pembelajaran. Penggunaannya dalam proses pembelajaran dapat membuat pengalaman belajar lebih menyenangkan dan kreatif bagi siswa. Canva juga memungkinkan guru menyajikan materi secara interaktif, meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Teori Sistem dari Csikszentmihalyi (2015) menyatakan bahwa kreativitas muncul dari interaksi antara individu, bidang pengetahuan (domain), dan komunitas (lapangan). Dalam pendidikan, lingkungan belajar yang mendukung dan media pembelajaran inovatif seperti Canva dapat berperan sebagai domain dan lapangan yang mendukung pengembangan kreativitas siswa (Csikszentmihalyi, 2015).

Penelitian oleh Suciliyana (2020) menunjukkan bahwa media pembelajaran digital dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dengan menyediakan pengalaman yang lebih menarik dan interaktif. Menggunakan Canva, siswa dapat merasa puas menyelesaikan proyek menantang dan bermakna, yang pada akhirnya meningkatkan motivasi mereka untuk terus belajar (Suciliyana et al., 2020). Menurut Rizky (2016), motivasi belajar memiliki indikator-indikator berikut: ketekunan dalam menghadapi tugas, ketahanan terhadap kesulitan (tidak mudah menyerah), minat pada berbagai masalah dewasa, preferensi untuk bekerja mandiri, kebosanan pada tugas rutin, dan kemampuan mempertahankan pendapatnya (Rizky et al., 2016): Motivasi berfungsi sebagai pendorong usaha dalam mencapai prestasi, mendorong seseorang untuk berusaha dan menentukan arah tindakan menuju tujuan. Penggunaan media

pembelajaran berbasis Canva diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran TIK di kelas 8 SMPIT Bina Bangsa. Melalui Canva, siswa dapat terlibat dalam pembelajaran yang lebih dinamis dan memuaskan, sehingga meningkatkan motivasi intrinsik mereka. Landasan teori ini memberikan kerangka yang kuat untuk memahami bagaimana media pembelajaran berbasis teknologi dapat mendukung peningkatan motivasi belajar siswa.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif, yang bersifat alamiah dan melibatkan berbagai aspek untuk menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari guru dan siswa. Tujuannya adalah untuk memberikan informasi berdasarkan hasil pengamatan (Sugiyono, 2019). Menurut Lexy J. Moleong (2007), sumber data kualitatif meliputi kata-kata lisan atau tertulis yang diperhatikan peneliti serta benda-benda yang diamati secara detail untuk memahami makna tersirat dalam dokumen atau objek tersebut. Meskipun sumber data sebaiknya asli, fotokopi atau tiruan dapat diterima jika disertai bukti pengesahan yang kuat (Moleong, 2007). Sumber data tersebut seharusnya asli, namun apabila susah didapat, fotokopi atau tiruan tidak terlalu menjadi masalah, selama dapat diperoleh bukti pengesahan yang kuat kedudukannya.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan pada guru TIK dan siswa kelas 8 di SMPIT Bina Bangsa, sebuah sekolah menengah pertama berbasis Islam Terpadu yang terletak di daerah perkotaan Serang dengan fasilitas pendidikan yang memadai. SMPIT Bina Bangsa memiliki lingkungan belajar yang kondusif dan mendukung pengembangan karakter serta akademik siswa. Identitas subyek penelitian adalah siswa kelas 8, yang berusia antara 13-14 tahun dan sedang berada dalam tahap transisi dari pendidikan dasar menuju pendidikan menengah. Subjek penelitian terdiri dari 20 siswa dengan proporsi gender seimbang antara laki-laki dan perempuan, yang berasal dari latar belakang sosial ekonomi beragam, mayoritas termasuk ekonomi menengah ke atas. Orang tua siswa umumnya berpendidikan baik dan memiliki pekerjaan stabil, mendukung pendidikan anak-anak mereka. Kondisi sosial ekonomi yang baik memberikan akses pada teknologi dan perangkat digital, penting untuk penggunaan media pembelajaran berbasis Canva. Canva, sebagai platform desain grafis, memungkinkan pembuatan materi ajar yang menarik dan interaktif, diharapkan dapat meningkatkan kreativitas dan motivasi belajar siswa (Jannah et al., 2023). Salah satu temuan utama adalah bahwa penggunaan Canva meningkatkan kreativitas siswa dalam menyelesaikan tugas dan proyek TIK. Canva menyediakan alat yang mudah digunakan untuk menciptakan desain grafis menarik, memungkinkan siswa mengekspresikan ide dengan cara visual dan inovatif.



Gambar 1. Hasil Proyek (Canva) Siswa

Perbandingan karya siswa sebelum dan sesudah menggunakan Canva menunjukkan peningkatan signifikan dalam kualitas dan orisinalitas, dengan variasi warna, layout, dan elemen grafis yang lebih kaya. Penelitian ini bertujuan mengevaluasi efektivitas Canva sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan kreativitas dan motivasi siswa di mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) di kelas 8 SMPIT Bina Bangsa. Temuan penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Canva memberikan dampak positif yang signifikan terhadap dua aspek utama tersebut. Penggunaan Canva dalam pembelajaran Kurikulum Merdeka menawarkan banyak potensi, tetapi juga melibatkan sejumlah tantangan bagi peserta didik. Salah satu tantangan yang dihadapi oleh peserta didik adalah keterampilan teknologi. Tidak semua siswa mungkin memiliki tingkat keterampilan yang sama dalam menggunakan platform seperti Canva. Beberapa peserta didik mungkin merasa canggung atau kurang percaya diri dalam memanfaatkan teknologi, dan ini dapat menjadi hambatan bagi mereka dalam memahami penggunaan Canva sebagai alat pembelajaran. menurut Hidayatul Mustofa: 2023. Sebagai contoh, penelitian oleh Henrie, Halverson, dan Graham (2015) mengeksplorasi penggunaan teknologi dalam pendidikan dan menemukan bahwa penggunaan alat digital seperti Canva dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran (Henrie, C. R., Halverson, L. R., & Graham, 2015). Mereka menyarankan bahwa integrasi teknologi dapat memfasilitasi pembelajaran yang lebih berpusat pada siswa, memungkinkan mereka untuk mengembangkan keterampilan kreatif dan problem-solving.

Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Canva Dalam Meningkatkan Kreativitas dan Motivasi Belajar Siswa

1. **Kreativitas Siswa.** Temuan menunjukkan bahwa penggunaan Canva meningkatkan kreativitas siswa, membuat mereka lebih terampil dalam mendesain presentasi dan materi visual lainnya. Amabile (2018) menyatakan bahwa kreativitas dalam pendidikan dapat ditingkatkan dengan alat dan metode yang merangsang imajinasi dan ekspresi siswa. Canva menawarkan berbagai template dan elemen desain yang memudahkan ekspresi ide secara visual. Penelitian oleh Safira et al. (2023) juga mendukung temuan ini, menunjukkan bahwa media pembelajaran digital, seperti aplikasi desain grafis, dapat meningkatkan kreativitas siswa dibandingkan metode konvensional. Hal ini sejalan dengan hasil di SMPIT Bina Bangsa, di mana siswa yang menggunakan Canva menghasilkan poster dan presentasi yang lebih inovatif dan estetis (Safira, P. N., & Murikah, 2023).
2. **Motivasi Belajar.** Penggunaan Canva juga berdampak positif pada motivasi belajar siswa, dengan meningkatkan antusiasme mereka dalam pelajaran TIK dan menyelesaikan tugas. Deci dan Ryan (2016) dalam teori motivasi intrinsik dan ekstrinsik menyatakan bahwa lingkungan belajar yang menarik dan interaktif dapat meningkatkan motivasi intrinsik siswa. Canva, dengan antarmuka yang mudah digunakan dan fitur menarik, menciptakan lingkungan belajar yang lebih menyenangkan (Ryan et al., 2015).

Studi Wijaya (2018) mendukung temuan ini, menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi dapat meningkatkan motivasi siswa, dengan siswa yang menggunakan alat digital menunjukkan partisipasi dan ketekunan lebih tinggi dibandingkan metode tradisional. Pengamatan di SMPIT Bina Bangsa sejalan dengan temuan ini, di mana siswa lebih aktif dan termotivasi saat menggunakan Canva (Wijaya & Arismunandar, 2018). Studi Wijaya (2018) mendukung temuan ini, menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi dapat meningkatkan motivasi siswa, dengan siswa yang menggunakan alat digital menunjukkan partisipasi dan ketekunan lebih tinggi dibandingkan metode tradisional. Pengamatan di SMPIT Bina Bangsa sejalan dengan temuan ini, di mana siswa lebih aktif dan termotivasi saat menggunakan Canva.

3. Integrasi Canva dalam pembelajaran TIK. Penggunaan Canva dalam pembelajaran sejalan dengan teori konstruktivisme, yang menyatakan bahwa pembelajaran adalah proses aktif di mana siswa membangun pengetahuan baru berdasarkan pengalaman mereka. Piaget (2015) berpendapat bahwa siswa belajar lebih baik ketika terlibat langsung dan menggunakan alat yang mendukung eksperimen dan kreativitas. Canva menyediakan platform yang mendukung pembelajaran aktif dan kreatif, sesuai dengan prinsip konstruktivisme.

Teori multimedia Mayer (2017) juga mendukung penggunaan Canva, karena menggabungkan teks dan gambar dalam pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman dan retensi informasi. Canva memungkinkan siswa menggabungkan teks dan elemen visual, membantu mereka memahami konsep TIK dengan lebih baik. Integrasi Canva dalam pembelajaran TIK di SMPIT Bina Bangsa menawarkan pengalaman belajar yang lebih variatif dan menarik, sekaligus memperkaya pemahaman siswa terhadap teknologi informasi dan komunikasi. Canva menyediakan alat intuitif untuk membuat presentasi, infografis, dan desain visual lainnya, membuka potensi kreatif siswa dan memberikan pengalaman belajar yang mendalam. Penelitian menunjukkan bahwa Canva juga meningkatkan motivasi belajar dengan memberikan tugas yang menantang dan relevan dengan kehidupan siswa. Hal ini sesuai dengan teori motivasi yang menekankan pentingnya hubungan antara tujuan pembelajaran yang bermakna dan kegiatan menarik bagi siswa. Secara keseluruhan, penelitian ini membuktikan bahwa integrasi Canva dalam pembelajaran TIK dapat meningkatkan kreativitas dan motivasi siswa. Dengan terus mengembangkan pendekatan ini, pendidik dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan mempersiapkan siswa menghadapi tantangan teknologi di masa depan.

Faktor Pendorong Dan Penghambat Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Canva Terhadap Motivasi Belajar Siswa

Hasil penelitian mengenai penggunaan Canva sebagai media pembelajaran di kelas 8 SMPIT Bina Bangsa menunjukkan beberapa faktor yang mempengaruhi motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran TIK:

1. Faktor Pendorong:

- a. Kemudahan Penggunaan: Canva memiliki antarmuka intuitif dan mudah digunakan, yang memudahkan siswa untuk fokus pada kreativitas tanpa terkendala masalah teknis. Ini meningkatkan kepercayaan diri siswa dan mendorong mereka untuk lebih aktif dalam pembelajaran.
- b. Variasi Tugas: Canva menawarkan berbagai template dan alat desain yang memungkinkan guru untuk membuat tugas-tugas yang beragam dan menarik. Ini mengurangi kebosanan siswa terhadap tugas rutin dan mempertahankan minat mereka dalam jangka panjang.
- c. Relevansi dengan Dunia Nyata: Penggunaan Canva memperkenalkan siswa pada keterampilan desain yang relevan dengan dunia profesional, meningkatkan minat mereka terhadap masalah-masalah yang biasanya dihadapi orang dewasa seperti branding dan komunikasi visual.
- d. Kebebasan Berkreasi: Canva memberikan kebebasan bagi siswa untuk bereksperimen dengan berbagai elemen desain, mendorong kreativitas dan kemandirian dalam belajar.
- e. Umpan Balik Visual: Siswa dapat melihat hasil karya mereka secara langsung, memberikan kepuasan instan dan motivasi untuk terus memperbaiki desain mereka.
- f. Kolaborasi: Fitur kolaborasi dalam Canva memungkinkan siswa untuk bekerja sama dalam proyek, meningkatkan interaksi dan pembelajaran peer-to-peer.

2. Faktor Penghambat:

- a. Keterbatasan Akses Teknologi: Beberapa siswa mungkin mengalami kesulitan akses ke perangkat atau koneksi internet yang diperlukan untuk menggunakan Canva secara efektif di luar sekolah.
- b. Kurva Pembelajaran: Meskipun Canva relatif mudah digunakan, beberapa siswa mungkin memerlukan waktu untuk membiasakan diri dengan fitur-fiturnya, yang dapat menimbulkan frustrasi awal.
- c. Fokus Berlebihan pada Aspek Visual: Ada risiko bahwa siswa terlalu fokus pada aspek desain dan mengabaikan konten atau pemahaman konseptual dari materi TIK yang diajarkan.
- d. Ketergantungan pada Template: Beberapa siswa mungkin terlalu mengandalkan template yang tersedia, yang dapat membatasi kreativitas mereka dalam jangka panjang.
- e. Perbedaan Kemampuan Individu: Variasi dalam keterampilan desain dan teknologi antar siswa dapat menyebabkan kesenjangan dalam kinerja dan motivasi.
- f. Keterbatasan Waktu: Mengintegrasikan Canva ke dalam kurikulum yang sudah padat dapat menjadi tantangan, terutama jika waktu yang dialokasikan untuk mata pelajaran TIK terbatas.
- g. Kualitas Koneksi Internet: Kinerja Canva sangat bergantung pada kualitas koneksi internet, yang dapat menjadi masalah jika infrastruktur sekolah tidak memadai.

Untuk memaksimalkan efektivitas penggunaan Canva, penting bagi guru untuk menyeimbangkan faktor-faktor pendorong dan mengatasi faktor-faktor penghambat. Strategi yang dapat diterapkan meliputi:

1. Menyediakan pelatihan dan dukungan teknis yang memadai bagi siswa dan guru.
2. Merancang tugas yang menekankan keseimbangan antara kreativitas desain dan pemahaman konsep TIK.
3. Mendorong siswa untuk bereksperimen di luar template yang tersedia.
4. Memastikan akses yang adil ke teknologi bagi semua siswa.
5. Mengalokasikan waktu yang cukup untuk proyek berbasis Canva dalam kurikulum.
6. Memperbaiki infrastruktur teknologi sekolah untuk mendukung penggunaan Canva secara optimal.

Dengan mengelola faktor-faktor ini, Canva dapat secara efektif meningkatkan motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran TIK dan mempersiapkan mereka dengan keterampilan yang relevan untuk era digital.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai penggunaan Canva untuk meningkatkan kreativitas dan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran TIK di kelas 8 SMPIT Bina Bangsa, dapat disimpulkan bahwa Canva memberikan kontribusi positif dalam pendidikan.

1. Canva meningkatkan efektivitas pembelajaran dengan menyediakan alat intuitif untuk membuat konten visual yang menarik dan relevan, memungkinkan siswa mengeksplorasi ide baru dan mengembangkan keterampilan desain grafis. Penggunaan Canva juga efektif dalam meningkatkan kreativitas dan motivasi belajar siswa, membantu mereka mengekspresikan ide secara visual dan mengembangkan keterampilan desain.
2. Penggunaan Canva sebagai media pembelajaran memiliki berbagai faktor pendorong dan penghambat. Faktor pendorong meliputi kemudahan penggunaan, variasi tugas, relevansi dengan dunia nyata, kebebasan berkreasi, umpan balik visual langsung, dan fitur kolaborasi

yang mendukung pembelajaran peer-to-peer. Hal ini meningkatkan kreativitas, kepercayaan diri, dan motivasi siswa. Namun, terdapat juga faktor penghambat seperti keterbatasan akses teknologi, kurva pembelajaran awal, risiko fokus berlebihan pada aspek visual, ketergantungan pada template, perbedaan kemampuan individu, keterbatasan waktu dalam kurikulum, dan ketergantungan pada kualitas koneksi internet. Faktor-faktor ini dapat mempengaruhi efektivitas penggunaan Canva dan perlu dipertimbangkan dalam implementasinya di lingkungan pembelajaran.

Saran: Sebagai saran berdasarkan hasil penelitian, disarankan agar pendidik lebih mendorong integrasi media pembelajaran seperti Canva dalam kurikulum TIK untuk memperluas kreativitas dan motivasi belajar siswa. Pelatihan terhadap guru mengenai penggunaan Canva secara efektif juga diperlukan untuk memaksimalkan manfaatnya. Selain itu, evaluasi terus-menerus terhadap implementasi Canva dalam pembelajaran dapat membantu dalam memperbaiki pendekatan pengajaran yang telah ada. Dengan demikian, sekolah dapat memanfaatkan teknologi ini sebagai sarana untuk mengembangkan keterampilan visual dan motivasi belajar siswa secara berkelanjutan.

DAFTAR PUSTAKA

- Csikszentmihalyi, M. (2015). *The systems model of creativity: The collected works of Mihaly Csikszentmihalyi*. Springer.
- Handayani, S., Prodi, D., Fisika, T., Tarbiyah, F., Keguruan, I., Syekh, U., Hasan, A., & Padangsidempuan, A. A. (2023). Manfaat Canva untuk Melatih Kreativitas Pembuatan Mind Map Mata Kuliah Alat-Alat Ukur dan Instrumentasi. *Jurnal Inovasi Pendidikan Sains Dan Terapan (INTERN)*, 2(2), 51–61. <https://doi.org/10.58466/INTERN.V2I2.1171>
- Henrie, C. R., Halverson, L. R., & Graham, C. R. (2015). Measuring student engagement in technology-mediated learning. *A Review. Computers & Education*.
- Jannah, F. N. M., Nuroso, H., Mudzanatun, M., & Isnuryantono, E. (2023). Penggunaan Aplikasi Canva dalam Media Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(1), 138–146. <https://doi.org/10.20961/IPD.V11I1.72716>
- Moleong, L. J. (2007). *Metodologi penelitian kualitatif edisi revisi*. <http://library.stik-ptik.ac.id>
- Putra Pratama, M., Sampelolo, Rigel, Tulak, T., Kristen, U., & Toraja, I. (2023). Mengembangkan Materi Pembelajaran Interaktif Dengan Canva Untuk Pendidikan Di SMP. *RESONA: Jurnal Ilmiah Pengabdian Masyarakat*, 7(2), 290–297. <https://doi.org/10.35906/RESONA.V7I2.1843>
- Rizky, O. :, Maburri, A., & Yogyakarta, U. N. (2016). Pengaruh Reward Terhadap Motivasi Belajar Ipa Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah Piyaman. *Basic Education*, 5(32), 3-064-3.072. <https://journal.student.uny.ac.id/pgsd/article/view/5073>
- Romayati Keswara, U., Arif Wahyudi, D., Erni Puspita Sari, W., Keperawatan Malahayati Bandar Lampung, A., Keperawatan STIKes Aisyah Pringsewu, I., & Pujokerto Kecamatan Trimurjo Kabupaten Lampung Tengah, P. (2019). Pengetahuan, Sikap Dan Peran Tenaga Kesehatan Terhadap Penerapan Pola Hidup Bersih Dan Sehat (PHBS) Rumah Tangga. *Holistik Jurnal Kesehatan*, 13(1), 37–47. <https://doi.org/10.33024/HJK.V13I1.1128>
- Ryan, R. M., Deci, E. L., Grolnick, W. S., & La Guardia, J. G. (2015). The Significance of Autonomy and Autonomy Support in Psychological Development and Psychopathology. *Developmental Psychopathology: Second Edition*, 1, 795–849. <https://doi.org/10.1002/9780470939383.CH20>
- Safira, P. N., & Murikah, I. (2023). Peningkatan Partisipasi Dan Hasil Belajar Peserta Didik Dengan Berbantuan Metode Pembelajaran Berbasis Games. *Jurnal Program Pendidikan Profesi Guru (JPROPPG)*, 1(1), 44–56.

- Suciliyana, Y., Ode Abdul Rahman, L., Komunitas, K., Ilmu Keperawatan Universitas Indonesia, F., Dasar Keperawatan dan Keperawatan Dasar, D., & Ilmu Keperawatan, F. (2020). Augmented Reality Sebagai Media Pendidikan Kesehatan Untuk Anak Usia Sekolah. *Jurnal Surya Muda*, 2(1), 39–53. <https://doi.org/10.38102/JSM.V2I1.51>
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, R&D*. Alfabeta.
- Trianto, A. (2007). *Bahasa Indonesia: -Jilid 1*. Esis.
- Wijaya, H. (Hengki), & Arismunandar, A. (Arismunandar). (2018). Pengembangan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Berbasis Media Sosial. *Jurnal Jaffray*, 16(2), 175–196. <https://doi.org/10.25278/IJ71.V16I2.302>