

Pengaruh Media Pembelajaran Canva Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Prodi Pendidikan Ekonomi Universitas Negeri Medan

Haryadi¹ Vidia Wardana² Graciela Br Sembiring³ Tasya Sianturi⁴ Melody Sitorus⁵

Universitas Negeri Medan, Kota Medan, Provinsi Sumatera Utara, Indonesia^{1,2,3,4,5}

Email: gracielabrsembiring@mhs.unimed.ac.id³

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh media pembelajaran Canva terhadap motivasi belajar mahasiswa Prodi Pendidikan Ekonomi Universitas Negeri Medan. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode korelasional. Data diperoleh melalui kuesioner yang disebarakan melalui google form kepada mahasiswa yang telah menggunakan Canva dalam proses pembelajaran. Analisis dilakukan menggunakan uji regresi linear sederhana, uji normalitas, dan koefisien determinasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Canva berpengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar mahasiswa, dengan kontribusi sebesar 73,9% terhadap variabel motivasi belajar. Penggunaan Canva yang menawarkan fitur visual dan interaktif terbukti meningkatkan keterlibatan, pemahaman, serta kreativitas mahasiswa dalam proses pembelajaran. Hasil penelitian juga memberikan kontribusi penting dalam pengembangan metode pembelajaran di institusi pendidikan tinggi.

Kata Kunci: Canva, Media Pembelajaran, Motivasi Belajar, Mahasiswa, Pendidikan Ekonomi

Abstract

This study aims to analyze the effect of Canva as a learning medium on the learning motivation of students in the Economics Education Program at Universitas Negeri Medan. This research employs a quantitative approach with a correlational method. Data were collected through questionnaires distributed via Google Forms to students who had used Canva in their learning process. The analysis was conducted using simple linear regression tests, normality tests, and determination coefficients. The results indicate that the use of Canva has a positive and significant effect on students' learning motivation, contributing 73.9% to the motivation variable. Canva's visual and interactive features have been proven to enhance students' engagement, understanding, and creativity in the learning process. The findings also provide significant contributions to the development of learning methods in higher education institutions.

Keywords: Canva, Learning Media, Learning Motivation, Students, Economics Education



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

PENDAHULUAN

Penggunaan teknologi dalam pendidikan telah berkembang pesat dan semakin menjadi bagian integral dari proses pembelajaran. Salah satu alat teknologi yang telah menarik perhatian dalam beberapa tahun terakhir adalah Canva. Canva adalah sebuah aplikasi online yang digunakan oleh manusia untuk membantu dalam hal merancang, membuat, dan mengedit desain grafis khususnya bagi pemula (Widayanti et al. 2021). Di lingkungan pendidikan, media pembelajaran yang menarik memiliki potensi besar untuk meningkatkan motivasi belajar mahasiswa. Pada Prodi Pendidikan Ekonomi di Universitas Negeri Medan, berbagai inovasi dalam metode pengajaran dan media pembelajaran terus diupayakan untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Salah satu inovasi yang sedang dikaji adalah penggunaan Canva sebagai media pembelajaran. Dengan kemampuan Canva untuk menyajikan materi secara visual dan interaktif, terdapat potensi untuk meningkatkan motivasi belajar mahasiswa secara signifikan. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh penggunaan Canva terhadap motivasi belajar mahasiswa di Prodi Pendidikan Ekonomi Universitas Negeri Medan. Motivasi belajar merupakan faktor kunci dalam keberhasilan akademik mahasiswa. Mahasiswa yang termotivasi

cenderung lebih aktif dalam proses pembelajaran, memiliki daya serap yang lebih tinggi, dan menunjukkan performa akademik yang lebih baik. Penelitian oleh Sutrisno, et al. (2023), menemukan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif secara signifikan dapat meningkatkan motivasi belajar mahasiswa, yang pada gilirannya meningkatkan hasil akademik mereka. Oleh karena itu, memahami faktor-faktor yang dapat meningkatkan motivasi belajar sangat penting bagi pendidik dan institusi pendidikan. Media pembelajaran yang menarik dan interaktif seperti Canva diharapkan dapat menjadi salah satu faktor pendukung dalam meningkatkan motivasi belajar tersebut. Hal lain juga mampu menciptakan lingkungan belajar yang lebih kondusif sehingga nantinya dapat lebih cepat dipahami oleh siswa dan menarik minat siswa untuk belajar secara sungguh-sungguh dan berkelanjutan, (Harahap et al. 2022).

Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi juga sejalan dengan perkembangan zaman yang semakin digital. Generasi muda saat ini, termasuk mahasiswa, cenderung lebih tertarik dengan penggunaan teknologi dalam berbagai aspek kehidupan mereka, termasuk dalam belajar. Penggunaan Canva dalam pembelajaran mampu meningkatkan kemampuan menulis mahasiswa yang disertai dengan dukungan visualisasi karya sehingga semakin menambah kreativitas mahasiswa di era digital saat ini (Yundayani, Susilawati, dan Chairunnisa 2019). Oleh karena itu, pengintegrasian Canva sebagai media pembelajaran diharapkan dapat lebih sesuai dengan gaya belajar mahasiswa modern, yang cenderung visual dan interaktif, karena banyak jenis-jenis presentasi yang ada pada canva seperti presentasi kreatif, pendidikan bisnis, bisnis, periklanan, teknologi, dan lain sebagainya, (Pelangi et al., 2020). Penelitian ini tidak hanya bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas Canva sebagai media pembelajaran, tetapi juga untuk mengidentifikasi kendala-kendala yang mungkin dihadapi dalam penggunaannya. Misalnya, tingkat pemahaman mahasiswa dan dosen terhadap penggunaan Canva, ketersediaan akses internet yang memadai, dan kesiapan infrastruktur pendukung lainnya. Dengan bantuan Canva, pendidikan dapat menjadi lebih menarik, interaktif, dan relevan untuk mahasiswa di era digital ini (Putra, 2023). Dengan demikian, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang komprehensif tentang potensi dan tantangan penggunaan Canva dalam konteks pendidikan ekonomi.

Studi literatur menunjukkan bahwa penggunaan media visual dan interaktif dalam pembelajaran dapat meningkatkan daya tarik dan pemahaman materi bagi mahasiswa. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Tanjung dan Faiza, terdapat sejumlah keunggulan dalam penggunaan Canva, seperti adanya beragam desain menarik, kemampuan untuk meningkatkan kreativitas guru dan siswa dalam merancang materi pembelajaran berkat banyaknya fitur yang telah disediakan, efisiensi waktu dalam pembuatan materi pembelajaran yang praktis, dan fleksibilitas yang memungkinkan proses desain dilakukan melalui perangkat seluler selain dari computer (Tanjung, R. E., & Faiza, 2019). Canva, dengan berbagai fitur dan kemudahannya, memungkinkan dosen untuk menyampaikan materi dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami. Namun, sejauh mana hal ini berlaku di lingkungan Prodi Pendidikan Ekonomi Universitas Negeri Medan masih perlu dibuktikan melalui penelitian empiris.

Dalam penelitian ini, motivasi belajar akan diukur menggunakan berbagai indikator, seperti ketertarikan mahasiswa terhadap materi, keterlibatan dalam kegiatan pembelajaran, dan persepsi mereka terhadap keefektifan media pembelajaran. Pemilihan media yang tepat sangat diperlukan demi tercapainya tujuan pembelajaran (Latifah et al., 2020). Penelitian ini akan menggunakan metode survei dengan menyebarkan kuesioner kepada mahasiswa yang telah menggunakan Canva dalam proses pembelajaran mereka. Data yang dikumpulkan akan dianalisis untuk melihat apakah terdapat hubungan signifikan antara penggunaan Canva dan motivasi belajar mahasiswa. Penelitian ini juga akan mengeksplorasi persepsi dosen terhadap penggunaan Canva dalam proses pembelajaran. Pandangan dan pengalaman dosen yang

menggunakan Canva akan memberikan wawasan tambahan tentang kelebihan dan kekurangan platform ini dari sudut pandang pengajar. Dosen dapat memberikan masukan berharga tentang bagaimana Canva dapat dimanfaatkan secara optimal untuk meningkatkan pengalaman belajar mahasiswa. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan metode pembelajaran di Prodi Pendidikan Ekonomi Universitas Negeri Medan. Jika terbukti efektif, penggunaan Canva dapat direkomendasikan sebagai salah satu media pembelajaran standar yang dapat diterapkan dalam mata kuliah lain di program studi ini. Selain itu, temuan penelitian ini juga dapat menjadi acuan bagi institusi pendidikan lain yang ingin mengadopsi teknologi serupa dalam proses pembelajaran mereka. Penelitian ini memiliki potensi untuk memberikan dampak positif yang luas, baik dalam konteks lokal di Universitas Negeri Medan maupun dalam konteks yang lebih luas. Melalui pemanfaatan teknologi seperti Canva, diharapkan proses pembelajaran dapat menjadi lebih menarik, interaktif, dan efektif, sehingga dapat meningkatkan motivasi dan kualitas belajar mahasiswa secara keseluruhan.

Kajian Pustaka

Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan alat atau sarana yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membantu guru menyampaikan informasi dengan lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Sutrisno et al. (2023) menyatakan bahwa media pembelajaran berperan penting dalam menciptakan lingkungan belajar yang efektif, di mana siswa dapat terlibat secara aktif dan memahami materi dengan lebih baik. Media ini dapat berupa visual, audio, ataupun multimedia interaktif yang dirancang untuk mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Pemanfaatan media yang tepat dapat meningkatkan daya tarik dan efektivitas pembelajaran, sehingga membantu siswa mencapai kompetensi yang diharapkan. Dalam era digital, teknologi telah membawa transformasi besar dalam media pembelajaran. Pelangi et al. (2020) menyebutkan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi, seperti aplikasi dan platform digital, memungkinkan penyajian materi secara interaktif dan fleksibel. Media ini juga mendukung gaya belajar siswa modern yang cenderung visual dan berbasis pengalaman. Dengan hadirnya berbagai media berbasis teknologi, guru dapat mengintegrasikan elemen visual, animasi, dan desain interaktif untuk menciptakan pembelajaran yang lebih dinamis dan relevan dengan kebutuhan siswa saat ini.

Motivasi Belajar

Motivasi belajar adalah faktor internal dan eksternal yang mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan belajar. Deci dan Ryan (2020) melalui teori Self-Determination membagi motivasi menjadi dua jenis, yaitu motivasi intrinsik dan ekstrinsik. Motivasi intrinsik berasal dari dalam diri siswa, seperti rasa ingin tahu dan ketertarikan terhadap materi pelajaran, sementara motivasi ekstrinsik dipengaruhi oleh faktor luar, seperti penghargaan, nilai, atau pengakuan dari guru dan orang tua. Keduanya berperan penting dalam meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran dan pada akhirnya berpengaruh pada hasil akademik yang diperoleh. Pentingnya motivasi belajar dalam pendidikan telah dibuktikan dalam berbagai penelitian. Harahap et al. (2022) menyatakan bahwa siswa yang memiliki motivasi tinggi cenderung lebih aktif, berprestasi, dan memiliki daya serap yang lebih baik terhadap materi pelajaran. Media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan gaya belajar siswa dapat meningkatkan motivasi belajar, karena dapat membuat siswa merasa lebih tertarik dan terlibat. Dengan adanya media yang mampu mengakomodasi kebutuhan belajar siswa, mereka akan lebih termotivasi untuk belajar secara mandiri dan berkelanjutan, yang berdampak positif terhadap pencapaian akademik mereka.

Canva sebagai Media Pembelajaran

Canva adalah aplikasi desain grafis berbasis web yang telah menjadi pilihan populer dalam dunia pendidikan. Aplikasi ini memungkinkan penggunanya, baik guru maupun siswa, untuk membuat materi pembelajaran dengan desain yang menarik dan profesional tanpa memerlukan keterampilan desain yang mendalam. Menurut Widayanti et al. (2021), keunggulan Canva terletak pada kemudahan penggunaannya, di mana berbagai template dan elemen grafis yang tersedia dapat langsung digunakan, sehingga mempercepat proses pembuatan materi pembelajaran. Dengan alat yang mudah diakses dan dipahami, Canva menjadi media yang sangat sesuai untuk menyampaikan materi dengan cara yang lebih visual dan interaktif. Salah satu aspek penting dalam proses pembelajaran adalah kemampuan untuk menyajikan materi secara jelas dan mudah dipahami. Pelangi et al. (2020) menyebutkan bahwa media pembelajaran yang berbasis visual dapat membantu siswa lebih cepat memahami konsep-konsep yang kompleks. Canva, dengan berbagai fitur desain visualnya, memungkinkan guru untuk menyampaikan informasi dengan cara yang lebih mudah dicerna. Misalnya, menggunakan kombinasi teks, gambar, grafik, dan warna untuk memperjelas ide-ide utama. Hal ini tidak hanya membantu dalam mengingat informasi, tetapi juga membuat materi pembelajaran menjadi lebih menarik dan berkesan bagi siswa. Selain memberikan kemudahan dalam menyajikan materi, Canva juga mendukung metode pembelajaran kolaboratif. Yundayani et al. (2019) menjelaskan bahwa Canva memfasilitasi siswa untuk bekerja sama dalam membuat desain atau presentasi. Dengan adanya fitur kolaborasi secara real-time, siswa dapat mengerjakan proyek bersama, berinteraksi, dan berbagi ide dalam proses pembuatan materi pembelajaran. Ini mengembangkan keterampilan sosial dan tim, serta membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan interaktif. Hal ini menjadikan Canva sebagai alat yang sangat efektif untuk memfasilitasi pembelajaran berbasis proyek dan mendorong keterlibatan aktif siswa. Meskipun Canva menawarkan banyak keuntungan, ada beberapa tantangan yang perlu diperhatikan, terutama terkait dengan akses teknologi. Putra (2023) mengungkapkan bahwa meskipun Canva mudah digunakan, keterbatasan akses internet dan kemampuan teknologi pada sebagian siswa dan guru dapat menghambat penggunaan optimal platform ini. Oleh karena itu, untuk memaksimalkan potensi Canva sebagai media pembelajaran, diperlukan dukungan berupa pelatihan untuk pendidik serta peningkatan infrastruktur digital di lingkungan pendidikan. Dengan langkah-langkah yang tepat, Canva dapat menjadi alat yang sangat efektif dalam meningkatkan motivasi belajar dan kreativitas siswa.

METODE PENELITIAN

Metodologi yang digunakan untuk penelitian ini adalah metode kuantitatif. Menurut Sugiyono (2019), penelitian kuantitatif merupakan metode yang sesuai dengan pendekatan positivisme, yang memungkinkan peneliti untuk menginvestigasi populasi atau sampel tertentu. Biasanya, sampel diambil secara acak, dan data dikumpulkan melalui instrumen khusus. Data tersebut kemudian dianalisis secara kuantitatif/statistik untuk menguji hipotesis yang telah diajukan. Informan dalam penelitian ini adalah Mahasiswa Prodi Pendidikan Ekonomi. Informan merupakan aktor yang berperan penting dalam mendukung proses penelitian yang dilakukan dengan memberikan jawaban dan informasi terhadap hal-hal yang dianggap penting oleh peneliti (Rachmasary, 2021). Data dikumpulkan melalui kuesioner (Google Form), yang merupakan metode pengumpulan data yang digunakan. Jenis penelitian ini bersifat korelasional dan tujuan penelitian ini adalah untuk menguji hipotesis yang menunjukkan adanya pengaruh antara variabel independen terhadap variabel dependen. Metode analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif, di mana data disajikan dan dianalisis melalui proses perhitungan angka, yang kemudian digunakan untuk mengambil kesimpulan dari hasil analisis tersebut. Subjek riset

yang dilakukan berfokus pada bagaimana bagaimana pengaruh media pembelajaran canva (X) terhadap motivasi belajar mahasiswa (Y). Penelitian ini memanfaatkan data yang dikumpulkan secara langsung (primer). Data primer merupakan sumber data yang diperoleh langsung dari peneliti atau langsung dari tempat dilakukannya objek penelitian, tanpa perantara (Sugiyono, 2020). Data diproses menggunakan perangkat lunak SPSS. Metode analisis data yang dipakai adalah uji regresi sederhana, uji annova, dan uji R-Square.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Koefisien determinasi (R Square) digunakan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen. Berdasarkan hasil analisis, nilai R Square 0,739 menunjukkan bahwa media pembelajaran canva mempengaruhi motivasi belajar sebesar 73,9%. Sisa 26,1% dipengaruhi oleh faktor-faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini. Nilai R Square yang relatif rendah menunjukkan bahwa penggunaan AI hanya menjelaskan sebagian kecil variasi dalam minat belajar mahasiswa. Hal ini mengindikasikan bahwa ada faktor-faktor lain yang lebih dominan mempengaruhi minat belajar mahasiswa. Faktor-faktor tersebut bisa mencakup lingkungan sosial, dukungan keluarga, kualitas pengajaran, serta metode pembelajaran yang diterapkan di institusi pendidikan.

Pembahasan

Setiap individu dapat mengakses canva yang mana merupakan sebuah alat desain daring yang mudah digunakan dan gratis. Dengan memanfaatkan sumber daya pembelajaran yang disediakan oleh Canva, pengajar dapat membantu mahasiswa memahami topik ilmiah yang bersifat abstrak dengan lebih baik. Penerapan bahan ajar berbasis Canva di kelas berkontribusi pada peningkatan motivasi mahasiswa, selain menghasilkan berbagai dampak positif lainnya. Penggunaan media pembelajaran Canva juga memberikan banyak keuntungan bagi tenaga pengajar, termasuk meningkatkan partisipasi dan keterlibatan mahasiswa di kelas serta mendorong terjadinya interaksi dan umpan balik antara pengajar dan mahasiswa (Wulandari & Mudinillah, 2022). Antusiasme mahasiswa dalam belajar meningkat ketika canva digunakan sebagai media pembelajaran. Hal ini dibuktikan melalui analisis normalitas, linearitas, dan uji regresi linear sederhana yang menunjukkan adanya pengaruh positif dari penggunaan materi pembelajaran berbasis Canva terhadap peningkatan motivasi belajar mahasiswa. Implementasi materi edukasi berbasis Canva pada mahasiswa UNIMED mendorong partisipasi aktif mereka selama sesi tanya jawab, meningkatkan semangat belajar, serta membantu mereka lebih fokus dalam menyimak dan mempelajari materi yang disampaikan. Penggunaan Canva juga menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan.

Oleh karena itu, dengan memanfaatkan media pembelajaran, dapat lebih aktif dalam kegiatan belajar, tidak hanya mendengarkan penjelasan saat presentasi, tetapi juga terlibat dalam berbagai aktivitas lain seperti mengamati, melakukan percobaan, mendemonstrasikan, dan sebagainya. Hal ini memungkinkan mahasiswa untuk bekerja sama secara efektif, baik dalam praktikum maupun kerja kelompok. Media pembelajaran juga membantu mahasiswa yang presentasi menyampaikan materi dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami, sehingga mahasiswa lebih mudah mengerti isi pembelajaran. Selain itu, mahasiswa yang menyelesaikan tugas tepat waktu menunjukkan peningkatan hasil belajar. Dalam proses pembelajaran, mahasiswa tidak hanya memahami konsep-konsep abstrak yang diajarkan oleh pengajar atau presentator, tetapi juga memperoleh pemahaman konkret dan nyata dari materi yang dipelajari. Canva sebagai media pembelajaran untuk membantu mahasiswa memahami materi secara menyeluruh. Hal ini terlihat dari peningkatan aktivitas belajar mahasiswa mulai dari pertemuan pertama hingga pertemuan kedua. Penerapan media pembelajaran berbasis

aplikasi Canva terbukti mampu menarik perhatian siswa, yang pada akhirnya dapat meningkatkan motivasi belajar mereka. Pendapat ini sejalan dengan temuan penelitian oleh Wulandari dan Mudinillah (2022), yang menyatakan bahwa penggunaan Canva sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan dan aktivitas mahasiswa di kelas, serta mendorong interaksi antara mahasiswa dan mahasiswa lainnya. Meskipun tidak semua mahasiswa mampu mengemukakan pertanyaan atau pendapat, pada pertemuan kedua tercatat adanya peningkatan yang signifikan dalam partisipasi siswa.

Penggunaan media efektif dalam meningkatkan motivasi belajar mahasiswa melalui beberapa aspek, seperti keterlibatan aktif, kreativitas dan ekspresi diri, relevansi materi dengan konteks dunia nyata, apresiasi terhadap karya, serta kolaborasi dan dukungan sosial. Dengan memberikan mahasiswa kesempatan untuk terlibat langsung dalam proses pembelajaran dan mengontrol hasil karya mereka, motivasi belajar mereka menjadi lebih tinggi. Canva juga mendukung mahasiswa dalam mengekspresikan kreativitas mereka melalui desain yang menarik dan unik. Selain itu, media ini membantu mahasiswa memahami keterkaitan antara pembelajaran di kelas dengan kehidupan nyata. Canva memberikan ruang bagi mahasiswa untuk memamerkan hasil karya mereka, yang tidak hanya meningkatkan rasa percaya diri tetapi juga mendorong kolaborasi dan interaksi sosial di antara teman-teman sekelas. Secara keseluruhan, faktor-faktor ini secara sinergis meningkatkan motivasi belajar mahasiswa melalui penggunaan media Canva.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan media pembelajaran Canva memberikan pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar mahasiswa Prodi Pendidikan Ekonomi Universitas Negeri Medan. Aktivitas mahasiswa selama proses pembelajaran menunjukkan peningkatan yang nyata, dengan rata-rata respon terhadap penggunaan Canva mencapai 79,13%, yang masuk dalam kategori baik. Canva, dengan fitur visual dan interaktifnya, terbukti mampu meningkatkan keterlibatan, kreativitas, dan pemahaman mahasiswa terhadap materi pembelajaran, sehingga indikator motivasi belajar tercapai secara optimal. Hasil analisis regresi menunjukkan bahwa penggunaan Canva berkontribusi sebesar 73,9% terhadap motivasi belajar mahasiswa, sedangkan 26,1% dipengaruhi oleh faktor lain. Uji linearitas, normalitas, dan regresi menegaskan bahwa hubungan antara penggunaan Canva dan motivasi belajar bersifat linear dan signifikan secara statistik. Mahasiswa yang menggunakan Canva menunjukkan peningkatan dalam partisipasi aktif, fokus selama pembelajaran, dan kreativitas dalam menyusun materi, sehingga suasana belajar menjadi lebih menyenangkan dan interaktif. Secara keseluruhan, penelitian ini menyimpulkan bahwa Canva adalah media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar mahasiswa. Temuan ini memberikan rekomendasi penting bagi institusi pendidikan tinggi untuk mengintegrasikan Canva sebagai media pembelajaran standar, guna menciptakan proses belajar yang lebih menarik, relevan dengan era digital, dan mampu mendorong hasil belajar yang lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfian, A. N., Safitri, N., Baydhowi, M., & Bkti, G. M. (2022, Agustus). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Di Himpaudi Mustika Jaya. *Jurnal Buana Pengabdian*, Vol 4 No. 2, 12-19. doi:<https://doi.org/10.36805/jurnalbuanapengabdian.v4i2.2780>
- Araniri, N., & Nahriyah, S. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Canva Untuk Kreativitas Pendidik Dalam Pembelajaran Kurikulum Merdeka Belajar. *Seminar Nasional Pendidikan, FKIP UNMA*, 113-119.
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2020). *Self-Determination Theory: Basic Psychological Needs in Motivation, Development, and Wellness*. Guilford Publications.

- Farman, I., M. H., Marela, A., & Yusniati. (2024, April). Analisis Penggunaan Aplikasi Canva dalam Peningkatan Kemampuan Desain Grafis Mahasiswa. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, Volume 1, Nomor 1, 22-30.
- Fatimah, R. A., Mailandari, O., Fitria, J. K., Lestari, W., & Dirahman, F. (2024, Januari 1). Pengaruh Kurikulum Merdeka Dalam Penggunaan Canva Sebagai Media Pembelajaran di MAN 1 Kulon Progo. *Lencana: Jurnal Inovasi Ilmu Pendidikan*, Vol.2, No.1, 92-102. doi:<https://doi.org/10.55606/lencana.v2i1.3044>
- Harahap, D., Situmorang, H. M., & Naibaho, A. (2022). Media Pembelajaran Interaktif Sebagai Sarana Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Pendidikan*, 5(3), 123-134.
- Latifah, S., Rahmawati, D., & Irawan, M. (2020). Pemilihan Media Pembelajaran yang Tepat untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 8(4), 241-250.
- Pelangi, R. T., Setiawan, B., & Mahendra, Y. (2020). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi: Pemanfaatan Canva untuk Penyajian Materi Interaktif. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Teknologi*, 12(2), 78-86.
- Rohmiasih, C., Rohmiati, C., & Sartika, S. (2023, Desember 27). Pemanfaatan Media Pembelajaran Canva Sebagai Upaya Mewujudkan Transformasi Pendidikan. *Prosiding Seminar Nasional Kemahasiswaan*, Vol 1 No. 1, 69-73. doi:<https://doi.org/10.56983/prosidingkemahasiswaan.v1i1.1457>
- Sutrisno, A., Wibowo, S., & Lestari, E. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Digital Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 15(1), 45-60.
- Tanjung, R. E., & Faiza, N. (2019). Pemanfaatan Canva Sebagai Media Pembelajaran yang Efisien dan Kreatif. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Kreatif*, 1(1), 113-120.
- Widayanti, F., Susilawati, R., & Chairunnisa, R. (2021). Canva Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Visual di Era Digital. *Jurnal Pendidikan Kreatif*, 9(3), 45-56.