

PENGARUH METODE DISKUSI BERBANTUAN CANVA TERHADAP MOTIVASI BELAJAR MATERI DAMPAK SOSIAL INFORMATIKA KELAS X TKJ

Anisa Fitriani¹, Febi Warta Nur Ani²

^{1,2}Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi, Fakultas Sains dan Teknologi, Institut Teknologi Mojokari, Nganjuk, Indonesia

Corresponding Email: anisafiriani01@gmail.com

ABSTRACT *The low level of student engagement in informatics learning requires particular attention, as the nature of the subject Social Impacts of Informatics demands more than merely listening to the teacher's explanation. This is especially critical given that the intended learning outcomes necessitate the ability to analyze the social, economic, and legal consequences of informatics development. This study aims to determine the influence of the discussion method assisted by the Canva application on students' learning motivation in the Informatics subject, specifically the Social Impact of Informatics material, for grade X TKJ students at SMKN 1 Bagor. This study employed a quantitative approach with a quasi-experimental design using a Non-Equivalent Control Group Design. The research subjects consisted of students from class X TKJ 1 as the control group (36 students) and class X TKJ 2 as the experimental group (35 students), determined using a saturated sampling technique. Learning motivation data were collected through a Likert-scale questionnaire based on six indicators of learning motivation according to Hamzah B. Uno (2023) and analyzed using the Independent Samples t-Test with the assistance of SPSS version 25. The results showed that the average learning motivation score of the experimental group increased from 65.77 (pretest) to 90.66 (posttest), while the control group increased from 62.58 to 73.78. The Independent Samples t-Test obtained a significance value (Sig. 2-tailed) of 0.012 (<0.05), so H_0 was rejected and H_a was accepted. Thus, it can be concluded that the discussion method assisted by the Canva application has a significant influence on students' learning motivation in the Informatics subject for grade X TKJ at SMKN 1 Bagor.*

Keywords: *Canva Application; Discussion Method; Informatics; Learning Motivation; Vocational High School.*

ABSTRAK Rendahnya keterlibatan siswa pada pembelajaran informatika perlu mendapat perhatian khusus karena karakter materi Dampak Sosial Informatika menuntut lebih sekadar mendengarkan penjelasan guru, mengingat capaian pembelajaran menuntut kemampuan menganalisis dampak sosial, ekonomi, dan hukum dari perkembangan informatik. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan metode diskusi berbantuan aplikasi Canva terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Informatika materi Dampak Sosial Informatika kelas X TKJ di SMKN 1 Bagor. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain kuasi-eksperimen tipe Non-Equivalent Control Group Design. Subjek penelitian terdiri atas siswa kelas X TKJ 1 sebagai kelompok kontrol (36 siswa) dan kelas X TKJ 2 sebagai kelompok eksperimen (35 siswa) yang ditentukan menggunakan teknik sampling jenuh. Data motivasi belajar dikumpulkan melalui angket skala Likert berdasarkan enam indikator motivasi belajar menurut Hamzah B. Uno (2023) dan dianalisis menggunakan uji Independent Samples t-Test dengan bantuan program SPSS versi 25. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata skor motivasi belajar kelompok eksperimen meningkat dari 65,77 (pretest) menjadi 90,66 (posttest), sedangkan kelompok kontrol meningkat dari 62,58 menjadi 73,78. Hasil uji Independent Samples t-Test memperoleh nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,012

($<0,05$), sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode diskusi berbantuan aplikasi Canva memberikan pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Informatika kelas X TKJ di SMKN 1 Bagor.

Kata Kunci: Aplikasi Canva; Informatika; Metode Diskusi; Motivasi Belajar; SMK

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang pesat menuntut generasi muda menguasai kompetensi digital sejak di bangku sekolah. Informatika membekali peserta didik dengan kemampuan berpikir komputasional dan literasi digital, dengan salah satu elemennya adalah Dampak Sosial Informatika yang membahas pengaruh perkembangan teknologi terhadap kehidupan sosial, ekonomi, dan hukum di masyarakat. Penyajian materi yang menarik terbukti berperan penting dalam menumbuhkan motivasi belajar peserta didik, namun kondisi tersebut belum sepenuhnya tercermin pada pembelajaran Informatika kelas X TKJ di SMKN 1 Bagor.

Pembelajaran pada semester genap tahun ajaran 2025/2026 masih didominasi metode ceramah dengan media yang sangat terbatas. Dari 35 siswa yang diamati, hanya sekitar 8 siswa yang aktif bertanya atau menanggapi penjelasan guru, sementara sisanya pasif dan kurang terlibat dalam diskusi. Kondisi ini menjadi acuan pembelajaran kelompok kontrol, sedangkan kelompok eksperimen memperoleh pembelajaran dengan metode diskusi yang lebih terstruktur dan didukung Canva.

Rendahnya keterlibatan siswa tersebut perlu mendapat perhatian khusus karena karakter materi Dampak Sosial Informatika menuntut lebih dari sekadar mendengarkan penjelasan guru, mengingat capaian pembelajaran menuntut kemampuan menganalisis dampak sosial, ekonomi, dan hukum dari perkembangan informatika. Uno (2023) menjelaskan bahwa motivasi belajar adalah dorongan yang muncul dalam diri siswa yang menghasilkan keinginan untuk belajar, perhatian terhadap proses belajar, serta usaha mencapai tujuan pendidikan. Sikap pasif yang teramati menjadi petunjuk awal adanya masalah motivasi belajar yang perlu dinilai lebih lanjut dengan alat ukur yang tepat.

Metode diskusi dipandang sebagai pilihan yang tepat untuk mendorong partisipasi aktif siswa. Ruslandi, Qomariyah, dan Sumitra (2025) menemukan bahwa penerapan metode diskusi meningkatkan partisipasi aktif siswa dan menciptakan suasana belajar yang lebih hidup. Dukungan media visual seperti Canva juga terbukti penting; Hapsari, Hadiwiyono, dan Pramono (2024) menemukan bahwa pemanfaatan Canva di SMK Negeri 6 Semarang memberikan kontribusi terhadap motivasi belajar sebesar 55,8%. Gabungan metode diskusi yang teratur dan media Canva dapat saling melengkapi: diskusi memberi ruang siswa untuk berargumentasi dan menganalisis isu, sedangkan Canva membantu menyajikan materi dan ringkasan diskusi secara lebih menarik.

Penelitian terdahulu umumnya menguji metode dan media secara terpisah. Julianti dan Delianti (2025) meneliti *problem-based learning* berbantuan Canva terhadap hasil belajar; Sari dan Setiawan (2021) serta Ruslandi dkk. (2025) membuktikan efektivitas diskusi terhadap keaktifan; sedangkan Romadhoni (2024) dan Hapsari dkk. (2024) menunjukkan Canva berpengaruh terhadap motivasi belajar. Sejauh penelusuran pustaka, belum ditemukan penelitian yang menguji metode diskusi berbantuan Canva sebagai satu kesatuan perlakuan terhadap motivasi belajar pada materi Dampak Sosial Informatika di SMK. Kebaruan penelitian ini terletak pada tiga hal: (1) metode diskusi dan Canva diuji bersama sebagai satu perlakuan; (2) variabel yang diukur adalah motivasi belajar, bukan hasil belajar atau keaktifan; dan (3) konteks materi bersifat reflektif dan kontekstual yang belum disentuh penelitian kombinasi sebelumnya.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan (1) mengidentifikasi motivasi belajar siswa kelas X TKJ sebelum dan setelah penerapan metode diskusi berbantuan Canva, dan (2) mengetahui perbedaan motivasi belajar antara siswa yang diajar dengan metode diskusi berbantuan Canva dan metode konvensional pada materi Dampak Sosial Informatika.

2. METODOLOGI PENELITIAN

2.1 Desain dan Partisipan Penelitian

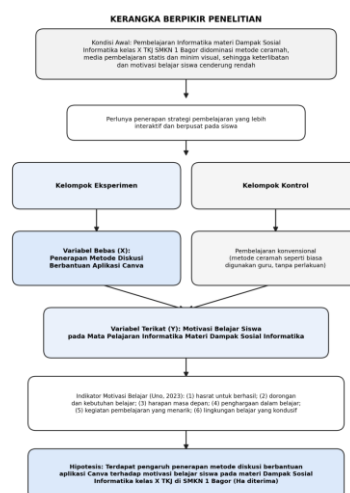
Penelitian ini menggunakan desain kuantitatif kuasi-eksperimental tipe *Non-Equivalent Control Group Design* untuk menilai dampak intervensi diskusi berbasis Canva terhadap motivasi belajar siswa. Rancangan penelitian disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Desain *Non-Equivalent Control Group Design*

Kelompok	Pengukuran Awal	Perlakuan	Pengukuran Akhir
Eksperimen	O1	X	O2
Kontrol	O3	-	O4

Keterangan: O = skor motivasi belajar; X = perlakuan diskusi berbantuan Canva.

Penelitian dilaksanakan di SMKN 1 Bagor, Kabupaten Nganjuk pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas X program Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ), yaitu kelas X TKJ 1 (36 siswa) dan X TKJ 2 (35 siswa). Sampel ditentukan dengan teknik *total sampling*; kelas X TKJ 2 ditetapkan sebagai kelompok eksperimen yang memperoleh perlakuan metode diskusi berbantuan Canva, sedangkan kelas X TKJ 1 menjadi kelompok kontrol dengan pembelajaran konvensional.



Gambar 1. Kerangka Berpikir Penelitian

2.2 Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data

Data motivasi belajar dikumpulkan melalui angket skala Likert empat poin (1-4) yang disusun berdasarkan enam indikator motivasi belajar menurut Uno (2023), yaitu hasrat untuk berhasil, dorongan dan kebutuhan belajar, harapan masa depan, penghargaan dalam belajar, kegiatan belajar yang menarik, dan lingkungan belajar yang kondusif. Angket diberikan dua kali, yaitu *pretest* sebelum perlakuan dan *posttest* sesudah perlakuan. Data pendukung diperoleh melalui observasi pendahuluan dan observasi keterlaksanaan pembelajaran pada kelompok eksperimen.

Uji coba instrumen dilakukan pada 35 responden di luar sampel penelitian. Uji validitas menggunakan korelasi Product Moment Pearson dengan taraf signifikansi 5% ($r_{\text{tabel}} = 0,334$); hasilnya menyatakan 29 dari 30 pernyataan valid, dengan satu item (A02) dinyatakan tidak valid. Uji reliabilitas dengan *Cronbach's Alpha* terhadap 29 butir valid menghasilkan koefisien sebesar 0,956 (kategori sangat reliabel), sehingga instrumen layak digunakan untuk pengumpulan data penelitian.

2.3 Teknik Analisis Data

Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif (*mean*, standar deviasi, nilai minimum dan maksimum) dan statistik inferensial berbantuan SPSS versi 25. Uji prasyarat meliputi uji normalitas Shapiro-Wilk dan uji homogenitas Levene. Pengujian hipotesis menggunakan *Independent Samples t-Test* apabila data berdistribusi normal, dengan kriteria H_a diterima jika nilai signifikansi $< 0,05$. Efektivitas peningkatan motivasi belajar dihitung dengan uji N-Gain menggunakan rumus berikut.

$$g = \frac{(S_{\text{post}} - S_{\text{pre}})}{(S_{\text{maks}} - S_{\text{pre}})} \quad (1)$$

dengan g adalah nilai N-Gain, S_{post} adalah skor *posttest*, S_{pre} adalah skor *pretest*, dan S_{maks} adalah skor maksimum ideal. Kriteria interpretasi: $g > 0,70$ (tinggi), $0,30 \leq g \leq 0,70$ (sedang), dan $g < 0,30$ (rendah). Pengujian hipotesis menggunakan rumus uji t dua sampel independen berikut.

$$t = \frac{(\bar{X}_1 - \bar{X}_2)}{\sqrt{(S_1^2/n_1 + S_2^2/n_2)}} \quad (2)$$

dengan $\bar{X}_1$ dan $\bar{X}_2$ adalah rata-rata skor motivasi belajar kelompok eksperimen dan kontrol, S_1^2 dan S_2^2 adalah varians masing-masing kelompok, serta n_1 dan n_2 adalah jumlah subjek tiap kelompok.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Hasil

Skor motivasi belajar siswa diperoleh dari angket *pretest* dan *posttest* pada kelompok eksperimen dan kontrol. Ringkasan hasil disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Ringkasan Skor Motivasi Belajar Siswa

Kelompok	Tes	Total Skor	Rata-rata	Peningkatan
Kontrol (n=36)	Pretest	2253	62,58	-
Kontrol (n=36)	Posttest	2656	73,78	11,20
Eksperimen (n=35)	Pretest	2302	65,77	-
Eksperimen (n=35)	Posttest	3173	90,66	24,89

Sumber: Data hasil angket motivasi belajar yang telah diolah (2026).

Rata-rata motivasi belajar kelompok eksperimen meningkat 24,89 poin, jauh lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol yang meningkat 11,20 poin. Statistik deskriptif lengkap disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Statistik Deskriptif Skor Motivasi Belajar

Kelas	Tes	N	Min	Maks	Rata-rata (SD)
Eksperimen	Pretest	35	45	82	65,77 (9,09)
Eksperimen	Posttest	35	79	116	90,66 (6,32)
Kontrol	Pretest	36	45	78	62,58 (8,65)
Kontrol	Posttest	36	68	79	73,78 (2,80)

Sumber: Hasil Analisis Data SPSS versi 25 (2025).

Observasi keterlaksanaan pembelajaran pada kelompok eksperimen menunjukkan peningkatan dari pertemuan kedua ke pertemuan ketiga, sebagaimana disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran

Pertemuan	Skor	Skor Maks.	Persentase	Kategori
II	38	56	67,86%	Baik
III	46	56	82,14%	Sangat Baik
Rata-rata	42	56	75,00%	Baik

Sumber: Hasil Observasi Penelitian (2025).

Uji prasyarat analisis menunjukkan data berdistribusi normal dan homogen. Hasil uji normalitas Shapiro-Wilk disajikan pada Tabel 5 dan hasil uji homogenitas Levene pada Tabel 6.

Tabel 5. Hasil Uji Normalitas (Shapiro-Wilk)

Kelas	Tes	Statistik	df	Sig.
Kontrol	Pretest	0,951	36	0,120
Kontrol	Posttest	0,961	36	0,238
Eksperimen	Pretest	0,942	35	0,063
Eksperimen	Posttest	0,974	35	0,568

Data berdistribusi normal karena seluruh nilai Sig. > 0,05.

Tabel 6. Hasil Uji Homogenitas Varians (Levene)

Uji	Levene Stat.	df1/df2	Sig.
Based on Mean	1,133	1 / 69	0,291

Data homogen karena nilai Sig. > 0,05.

Efektivitas peningkatan motivasi belajar dianalisis menggunakan uji N-Gain, dengan hasil pada Tabel 7.

Tabel 7. Hasil Uji N-Gain

Kelas	Rata-rata N-Gain	Kategori
Eksperimen	0,4676	Sedang
Kontrol	0,3326	Sedang

Sumber: Hasil Analisis Data SPSS versi 25 (2025).

Pengujian hipotesis dengan *Independent Samples t-Test* menghasilkan nilai signifikansi Levene's Test sebesar 0,048 (<0,05), sehingga interpretasi mengacu pada baris *Equal Variances Not Assumed*, sebagaimana disajikan pada Tabel 8.

Tabel 8. Hasil Uji Hipotesis (*Independent Samples t-Test*)

Asumsi Varians	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Diff.
Equal Variances Assumed	-2,611	69	0,011	-3,202
Equal Variances Not Assumed	-2,602	63,90	0,012	-3,202

Sumber: Hasil Analisis Data SPSS versi 25 (2025).

Nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) pada baris Equal Variances Not Assumed sebesar 0,012 (<0,05), sehingga H₀ ditolak dan H_a diterima. Temuan ini membuktikan bahwa penerapan metode diskusi berbantuan Canva berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar siswa kelas X TKJ pada materi Dampak Sosial Informatika.

Sebagai bagian dari perlakuan, media pembelajaran berbasis Canva disusun mencakup topik tokoh penting sejarah komputer, dampak ekonomi, aspek hukum, dan peluang karier informatika. Contoh tampilan media ditunjukkan pada Gambar 2 dan Gambar 3.



Gambar 2. Slide Canva Materi Tokoh Penting Sejarah Komputer



Gambar 3. Slide Canva Materi Peluang Karier Informatika

3.2 Pembahasan

Pada kondisi awal (*pretest*), rata-rata motivasi belajar kelompok eksperimen (65,77) dan kontrol (62,58) relatif setara dan sama-sama berada pada kategori rendah, sehingga kedua kelompok dapat dianggap sebagai kelompok pembandingan yang layak. Kondisi ini sejalan dengan pengamatan pendahuluan yang menunjukkan pembelajaran masih didominasi ceramah dengan media terbatas, sehingga siswa cenderung pasif.

Setelah perlakuan, kedua kelompok mengalami peningkatan motivasi belajar, tetapi peningkatan pada kelompok eksperimen (24,89 poin) jauh lebih besar dibandingkan kelompok kontrol (11,20 poin). Penurunan standar deviasi *posttest* kelompok eksperimen (6,32) dibandingkan *pretest* (9,09) mengindikasikan peningkatan motivasi belajar yang lebih merata pada seluruh siswa. Peningkatan ini sejalan dengan temuan Nawir (2024) yang melaporkan bahwa metode diskusi berbantuan Canva berpengaruh besar terhadap motivasi belajar kelompok eksperimen dibandingkan kelompok kontrol.

Hasil uji *Independent Samples t-Test* menunjukkan nilai signifikansi 0,012 ($<0,05$), sehingga H_a diterima. Temuan ini memperkuat kerangka teori motivasi belajar Uno (2023) bahwa kualitas proses pembelajaran berperan sentral dalam memacu dorongan internal siswa. Melalui metode diskusi, siswa memperoleh kesempatan menyampaikan pendapat, bertanya, dan menanggapi argumentasi teman sekelas, sementara Canva menyajikan materi secara visual melalui kombinasi teks, gambar, warna, dan ikon sehingga konsep abstrak pada materi Dampak Sosial Informatika lebih mudah dipahami. Hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran yang meningkat dari 67,86% menjadi 82,14% turut memperkuat konsistensi penerapan perlakuan selama penelitian berlangsung.

Nilai N-Gain kelompok eksperimen (0,4676) yang lebih tinggi daripada kelompok kontrol (0,3326), meskipun keduanya berada pada kategori sedang, menegaskan bahwa metode diskusi berbantuan Canva lebih efektif meningkatkan motivasi belajar dibandingkan pembelajaran konvensional. Temuan ini konsisten dengan penelitian Hapsari, Hadiwiyono, dan Pramono (2024) serta Romadhoni (2024) yang menunjukkan Canva berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar, dan penelitian Ruslandi, Qomariyah, dan Sumitra (2025) serta Sari dan Setiawan (2021) yang membuktikan metode diskusi efektif meningkatkan keaktifan siswa. Penelitian ini melengkapi temuan tersebut dengan menggabungkan kedua perlakuan sekaligus pada konstruk motivasi belajar.

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Pertama, penelitian hanya dilaksanakan di satu sekolah sehingga generalisasi hasil perlu dilakukan secara hati-hati. Kedua, subjek penelitian terbatas pada siswa kelas X program keahlian Teknik Komputer dan Jaringan. Ketiga, perlakuan hanya berlangsung dalam waktu relatif singkat sehingga belum menggambarkan dampak jangka panjang. Keempat, pengukuran motivasi belajar bergantung pada laporan diri siswa melalui angket yang berpotensi dipengaruhi subjektivitas responden.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar siswa kelas X TKJ pada materi Dampak Sosial Informatika sebelum perlakuan berada pada kondisi yang relatif setara antara kelompok eksperimen (65,77) dan kelompok kontrol (62,58), dengan mayoritas siswa berada pada kategori rendah. Setelah perlakuan, motivasi belajar kedua kelompok meningkat, tetapi peningkatan pada kelompok eksperimen (24,89 poin, dari 65,77 menjadi 90,66) jauh lebih besar dibandingkan kelompok kontrol (11,20 poin, dari 62,58 menjadi 73,78). Hasil uji *Independent Samples t-Test* menunjukkan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,012 ($<0,05$), sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, penerapan metode diskusi berbantuan aplikasi Canva terbukti memberikan pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Informatika materi Dampak Sosial Informatika kelas X TKJ di SMKN 1 Bagor. Temuan ini mengimplikasikan bahwa guru Informatika dapat mempertimbangkan penggabungan metode diskusi dengan media visual digital seperti Canva sebagai strategi pembelajaran alternatif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, khususnya pada materi yang bersifat reflektif dan kontekstual. Mengingat keterbatasan cakupan lokasi, subjek, dan durasi perlakuan pada penelitian ini, penelitian selanjutnya disarankan memperluas konteks sekolah, jenjang, maupun variabel yang diteliti, misalnya keterampilan berpikir kritis atau hasil belajar kognitif, guna memperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai dampak intervensi media pembelajaran digital.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Bapak Supriyono, S.Kom., M.A.P. selaku Kepala SMKN 1 Bagor atas izin, dukungan, dan fasilitas yang diberikan selama proses penelitian berlangsung. Ucapan terima kasih juga penulis sampaikan kepada Ibu Dyah Eka Rahmawati, S.Kom, selaku guru mata pelajaran Informatika kelas X TKJ yang telah banyak membantu dan membimbing penulis selama pelaksanaan penelitian di lapangan. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Ibu Febi Warta Nur Ani, M.Pd. selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran untuk memberikan arahan, masukan, serta bimbingan yang sangat berharga sejak tahap penyusunan proposal hingga penyelesaian artikel ini. Tidak lupa, penulis mengucapkan terima kasih kepada seluruh dosen Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi, Institut Teknologi Mojokari, atas ilmu dan bekal yang telah diberikan selama masa perkuliahan. Ucapan terima kasih secara khusus juga penulis sampaikan kepada seluruh siswa kelas X TKJ 1 dan X TKJ 2 SMKN 1 Bagor yang telah bersedia berpartisipasi sebagai responden dan bekerja sama dengan baik selama proses pengambilan data penelitian. Terakhir, penulis mengucapkan terima kasih kepada keluarga, sahabat, dan seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu, atas doa, dukungan, dan motivasi yang diberikan sehingga penelitian ini dapat terselesaikan dengan baik.

REFERENSI

Berangka, D., & Yerwuan, H. (2021). Pengaruh metode diskusi terhadap motivasi belajar pendidikan agama katolik pada siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Obaa Kabupaten Mappi. *Jurnal Masalah Pastoral*, 9(2), 12–23.

- Fazriyah, M., Yulianti, R., & Saraswati, D. (2023). Pengaruh penggunaan media pembelajaran canva terhadap motivasi belajar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD*, 9(3), 104–111.
- Habi. (2024). Penggunaan media visual dalam pembelajaran informatika untuk meningkatkan pemahaman dampak sosial informatika. *INFONTIKA: Jurnal Pendidikan Informatika*, 3(2).
- Hapsari, S. W., Hadiwiyono, & Pramono, A. (2024). Pengaruh media aplikasi canva terhadap motivasi belajar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD*, 10(1), 2359–2371.
- Hermawan, A. (2020). Literasi digital dan dampak sosial teknologi. Erlangga.
- Julianti, R., & Delianti, D. (2025). Pengaruh model PBL berbantuan canva terhadap motivasi belajar. *TSAQOFAH*, 5(6), 6400–6408.
- Kusuma, A. (2022). Membangun lingkungan belajar yang inklusif untuk meningkatkan motivasi. Pustaka Pelajar.
- Nawir. (2024). Pengaruh penggunaan media canva terhadap motivasi belajar siswa SMK. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*.
- Ngadha, M., Nanga, M., Ledu, M., Dhiu, K., & Lawe, Y. O. (2023). Penerapan metode diskusi untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar. *Jurnal Citra Pendidikan Anak*, 2(1), 36–46.
- Pramesti, A., & Alwi, M. (2024). Pemanfaatan aplikasi canva sebagai media pembelajaran di sekolah dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD*.
- Rahayu, S., & Hidayat, A. (2023). Integrasi etika digital dalam kurikulum SMK teknik. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 13(1).
- Rahmah, N., Rejeki, S., & Sari, P. (2025). Pemanfaatan canva dalam pembelajaran interaktif. *Jurnal INSIS*.
- Romadhoni, A. (2024). Penggunaan aplikasi canva dalam proses pembelajaran. *Jurnal Citra Pendidikan*, 4(1), 1561–1569.
- Ruslandi, Qomariyah, S., & Sumitra, A. (2025). Peran metode pembelajaran diskusi dalam meningkatkan keaktifan siswa. *Katalis Pendidikan*, 2(1), 79–90.
- Ruszayanthi, D., dkk. (2024). Media pembelajaran visual berbasis canva terhadap fokus perhatian siswa. *Jurnal Impian*.
- Sardiman, A. M. (2021). Interaksi dan motivasi belajar mengajar. Rajawali Pers.
- Sholikhah, A., & Syah, M. (2024). Penerapan metode diskusi untuk meningkatkan pemahaman konsep. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin Ilmu*, 1(3), 67–71.
- Sugiyono. (2023). Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Alfabeta.
- Uno, H. B. (2023). Teori motivasi dan pengukurannya: Analisis di bidang pendidikan. Bumi Aksara.