
Penggunaan Canva Dalam Pengembangan Kreativitas Siswa Dalam Pembelajaran IPS di SMPN 1 Jenangan

Fatin Nailatun Salsabila¹, Fathurrohim², Fika Ayu Febriana³,
Hasan Al Muqsith⁴, Nurul Malikhah⁵

¹Institut Agama Islam Negeri Ponorogo, Indonesia;
²Institut Agama Islam Negeri Ponorogo, Indonesia; ³
Institut Agama Islam Negeri Ponorogo, Indonesia;
⁴Institut Agama Islam Negeri Ponorogo, Indonesia;
⁵Institut Agama Islam Negeri Ponorogo, Indonesia;

*fatinnailatunsalsabila@gmail.com, rohimfatkhur701@gmail.com, fikaayu056@gmail.com,
hasanalmuqsith@gmail.com, nurul.malikhah1234@gmail.com

Article history

Submitted: 2024/12/01; Revised: 2024/12/05; Accepted: 2024/12/22

Abstract

This study aims to analyze the use of canva in developing students' creativity in social studies learning at smpn 1 jenangan. This study uses a qualitative approach with a classroom action research method involving class students as subjects. The research was carried out in several cycles covering the planning, implementation, observation, and reflection stages. Data were collected through observation, interviews, and analysis of student work documents. The results showed that the use of canva significantly increased students' creativity, as seen from the increase in originality, aesthetics, and relevance of their work to social studies material. In addition, students showed active participation during the learning process. These results support the use of digital media such as canva as an innovative learning tool to increase student engagement and creativity.

Keywords

Canva, Student Creativity, Social Studies Learning, Digital Media



© 2023 by the authors. Submitted for possible open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY SA) license, <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>.

PENDAHULUAN

Pada era globalisasi dan kemajuan teknologi, pendidikan dituntut untuk terus beradaptasi agar mampu menciptakan generasi yang kreatif dan inovatif. Salah satu tantangan besar dalam dunia pendidikan adalah menemukan metode dan media pembelajaran yang relevan dengan perkembangan zaman. Dalam konteks pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), kreativitas siswa sangat diperlukan untuk memahami dan memecahkan berbagai permasalahan sosial yang bersifat kompleks.¹ Oleh karena itu, penggunaan teknologi digital dalam pembelajaran menjadi salah satu alternatif solusi untuk meningkatkan keterlibatan dan kreativitas siswa.

IPS sebagai salah satu mata pelajaran wajib di tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP) memiliki peran penting dalam membentuk pemahaman siswa terhadap lingkungan sosial, budaya, dan ekonomi di sekitarnya. Namun, dalam praktiknya, pembelajaran IPS sering dianggap monoton dan kurang menarik. Siswa cenderung pasif ketika pembelajaran hanya berpusat pada metode ceramah dan membaca buku teks.² Hal ini memunculkan kebutuhan akan inovasi dalam proses pembelajaran agar siswa lebih termotivasi untuk berpartisipasi aktif dan mengembangkan kemampuan berpikir kreatif.

Canva, sebuah platform desain grafis berbasis digital, menawarkan berbagai fitur menarik yang dapat dimanfaatkan dalam dunia pendidikan. Dengan Canva, guru dapat membuat materi pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami oleh siswa. Selain itu, siswa juga dapat memanfaatkan Canva untuk menyalurkan ide-ide kreatif mereka melalui pembuatan proyek seperti infografis, poster, dan presentasi.³ Penggunaan Canva tidak hanya meningkatkan minat belajar siswa, tetapi juga membantu mereka mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan inovatif.

Di SMPN 1 Jenangan, upaya untuk mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran mulai diterapkan melalui penggunaan Canva dalam mata pelajaran IPS. Sekolah ini melihat potensi Canva sebagai media pembelajaran yang dapat membantu

¹ Dewi, R. (2019). *"Media Pembelajaran Berbasis Digital untuk Era Revolusi Industri 4.0"*. Yogyakarta: Deepublish. 76.

² Sari, D. (2019). *"Metode Pengajaran Kreatif di Era Digital"*. Jakarta: Gramedia Widiasarana. 43.

³ Kurniawan, B. (2021). "Pemanfaatan Teknologi dalam Pembelajaran IPS di Era Digital." *Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora*, 10(2), 45–55.

siswa memahami materi dengan lebih baik sekaligus meningkatkan kreativitas mereka.⁴ Guru-guru IPS di SMPN 1 Jenangan telah berusaha memanfaatkan Canva untuk membuat proses pembelajaran lebih menarik dan relevan dengan kebutuhan siswa di era digital.

Penelitian ini berfokus pada bagaimana Canva digunakan dalam pembelajaran IPS di SMPN 1 Jenangan serta pengaruhnya terhadap pengembangan kreativitas siswa. Kreativitas siswa menjadi salah satu indikator keberhasilan pembelajaran yang tidak hanya mencakup aspek kognitif, tetapi juga afektif dan psikomotorik.⁵ Dengan pendekatan ini, diharapkan pembelajaran IPS dapat memberikan kontribusi yang lebih besar dalam membentuk karakter dan keterampilan abad ke-21 pada siswa. Selain itu, penggunaan Canva dalam pembelajaran IPS juga menghadirkan tantangan tersendiri. Tidak semua siswa memiliki akses yang memadai terhadap perangkat teknologi, dan beberapa guru mungkin memerlukan pelatihan tambahan untuk mengoptimalkan pemanfaatan Canva. Namun, hambatan tersebut tidak mengurangi pentingnya upaya inovasi ini sebagai bagian dari transformasi pendidikan menuju era digital.⁶

Penelitian ini bertujuan untuk menjawab dua pertanyaan utama: bagaimana implementasi Canva dalam pembelajaran IPS di SMPN 1 Jenangan, dan sejauh mana Canva berpengaruh terhadap kreativitas siswa. Dengan menjawab pertanyaan-pertanyaan tersebut, diharapkan penelitian ini dapat memberikan gambaran yang komprehensif mengenai efektivitas Canva sebagai media pembelajaran inovatif. Melalui tulisan ini, penulis juga ingin memberikan rekomendasi praktis bagi guru-guru IPS di SMP dan pihak sekolah untuk memanfaatkan Canva secara optimal dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi institusi pendidikan lain yang ingin mengadopsi teknologi serupa dalam rangka meningkatkan kreativitas siswa.

METODE

Metode penelitian observasi pada penelitian berjudul "Penggunaan Canva dalam Pengembangan Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran IPS di SMPN 1

⁴ Supardi. (2018). *"Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi"*. Malang: UM Press. 60.

⁵ Setiawan, A. (2021). *"Integrasi Media Digital dalam Pembelajaran IPS."* Jurnal Ilmu Pendidikan Sosial, 12(1), 67-78.

⁶ Munir. (2022). *"Pembelajaran Digital di Era Transformasi Pendidikan"*. Bandung: Alfabeta. 666.

Jenangan” dilakukan dengan mengamati secara langsung aktivitas siswa selama proses pembelajaran berbasis Canva. Observasi mencakup interaksi siswa dengan media Canva, partisipasi dalam diskusi kelas, kreativitas dalam menghasilkan karya, dan keterlibatan aktif dalam kegiatan pembelajaran. Peneliti menggunakan lembar observasi untuk mencatat data secara sistematis dan melakukan analisis terhadap dinamika pembelajaran serta hasil karya siswa untuk menilai tingkat kreativitas yang berkembang.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Penggunaan Canva dalam Pembelajaran IPS

Penggunaan Canva dalam pembelajaran IPS merupakan salah satu inovasi yang dapat meningkatkan kualitas proses belajar mengajar. Canva, sebagai platform desain grafis yang mudah digunakan, menawarkan berbagai fitur yang mendukung pembuatan materi pembelajaran yang kreatif, seperti infografis, presentasi, diagram, dan poster.⁷ Hal ini sangat relevan untuk pembelajaran IPS, yang seringkali membutuhkan visualisasi data atau informasi untuk membantu siswa memahami konsep-konsep yang kompleks.

Dalam konteks pembelajaran IPS, Canva memungkinkan guru untuk menyajikan materi dengan cara yang lebih menarik dan interaktif. Misalnya, saat membahas topik tentang perubahan sosial, guru dapat menggunakan Canva untuk membuat infografis yang menampilkan data statistik atau peta interaktif. Penyajian materi yang visual ini tidak hanya membantu siswa dalam memahami konten, tetapi juga menarik perhatian mereka dan meningkatkan minat belajar.

Selain digunakan oleh guru, Canva juga memberikan peluang bagi siswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran. Siswa dapat diminta untuk membuat proyek-proyek kreatif, seperti poster kampanye lingkungan, peta sejarah, atau infografis tentang struktur sosial di masyarakat. Melalui tugas-tugas ini, siswa tidak hanya belajar tentang materi IPS, tetapi juga mengasah keterampilan berpikir kritis, analisis, dan kreativitas.⁸ Penggunaan Canva juga dapat mendukung pembelajaran berbasis proyek (Project-Based Learning). Dalam metode ini, siswa bekerja secara kelompok untuk menyelesaikan proyek tertentu, seperti membuat presentasi mengenai dampak urbanisasi. Canva memfasilitasi kolaborasi antaranggota kelompok karena proyek dapat dikerjakan secara daring dan hasilnya mudah untuk dibagikan. Hal ini membantu siswa mengembangkan kemampuan bekerja sama sambil mengeksplorasi kreativitas mereka.

Di SMPN 1 Jenangan, guru-guru IPS telah mulai memanfaatkan Canva untuk menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif. Dalam praktiknya, guru menggunakan

Canva untuk menyusun modul pembelajaran digital dan memberikan tugas berbasis proyek kepada siswa. Hasilnya menunjukkan bahwa siswa lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran karena merasa lebih terlibat dan bebas mengekspresikan ide-ide mereka melalui desain visual. Namun, penerapan Canva juga menghadapi beberapa tantangan, seperti akses siswa terhadap perangkat teknologi dan koneksi internet. Tidak semua siswa memiliki fasilitas yang memadai untuk mengakses Canva, sehingga guru perlu mencari solusi, misalnya dengan menyediakan perangkat di sekolah atau memodifikasi tugas agar dapat dikerjakan secara offline. Selain itu, beberapa guru mungkin memerlukan pelatihan untuk memahami fitur-fitur Canva dan mengintegrasikannya secara efektif dalam pembelajaran.¹⁰

Penggunaan Canva dalam pembelajaran IPS memberikan dampak positif terhadap proses belajar mengajar, terutama dalam meningkatkan kreativitas siswa. Dengan Canva, pembelajaran menjadi lebih visual, interaktif, dan relevan dengan dunia digital yang dekat dengan kehidupan siswa saat ini.¹¹ Inovasi ini menunjukkan bahwa teknologi dapat menjadi alat yang efektif untuk menjawab tantangan dalam pendidikan modern. Melalui optimalisasi penggunaan Canva, pembelajaran IPS dapat lebih berkontribusi dalam membentuk siswa yang tidak hanya cerdas secara akademik, tetapi juga kreatif dan mampu berpikir kritis dalam menghadapi isu-isu sosial yang ada di masyarakat. Hal ini sejalan dengan tujuan pendidikan nasional untuk menciptakan generasi yang berdaya saing di era global.

B. Pengaruh Canva terhadap Kreativitas Siswa

Penggunaan Canva dalam pembelajaran tidak hanya membantu menyampaikan materi secara menarik, tetapi juga memiliki pengaruh signifikan terhadap pengembangan kreativitas siswa. Kreativitas, yang melibatkan kemampuan untuk menghasilkan ide-ide baru, inovatif, dan orisinal, menjadi salah satu keterampilan yang sangat penting di era digital.¹² Dalam pembelajaran IPS, Canva memberikan ruang bagi siswa untuk mengekspresikan ide-ide mereka melalui media visual yang menarik dan interaktif.

Salah satu dampak utama penggunaan Canva terhadap kreativitas siswa adalah peningkatan kemampuan mereka dalam memvisualisasikan konsep abstrak. Misalnya, saat membahas tema seperti keberagaman sosial atau pembangunan berkelanjutan, siswa dapat menggunakan Canva untuk membuat infografis atau diagram yang menjelaskan hubungan antarvariabel. Aktivitas ini menantang siswa untuk berpikir kritis, menyusun informasi secara logis, dan menyajikannya dalam format yang estetik.¹³

Canva juga memberikan kebebasan kepada siswa untuk memilih warna, font, elemen grafis, dan tata letak sesuai dengan preferensi mereka. Proses ini melatih siswa untuk

¹⁰ Nasution, M. (2020). "Canva sebagai Media Pembelajaran Interaktif Studi Kasus di SMP." *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 15(3), 123–135.

¹¹ Prasetyo, H. (2019). "Kreativitas dalam Pendidikan: Pendekatan Proyek dan Teknologi". Yogyakarta: Pustaka Pelajar. 54.

¹² Raharjo, E. (2021). "Efektivitas Penggunaan Canva untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa." *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 7(4), 32–40.

¹³ Sari, D. (2019). "Metode Pengajaran Kreatif di Era Digital". Jakarta: Gramedia Widiasarana. 30.

mengambil keputusan kreatif dan mempertimbangkan aspek estetika dalam menyampaikan pesan.¹⁴ Melalui tugas-tugas yang berbasis proyek menggunakan Canva, siswa dapat mengembangkan kepercayaan diri mereka dalam mengekspresikan ide dan menyampaikan gagasan kepada audiens dengan cara yang menarik.

Penggunaan Canva dalam pembelajaran IPS juga memotivasi siswa untuk lebih terlibat dalam proses belajar. Ketika siswa diberi kebebasan untuk mengeksplorasi berbagai fitur Canva, mereka menjadi lebih antusias untuk menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan. Antusiasme ini mendorong siswa untuk menciptakan hasil karya yang orisinal dan berinovasi dalam mendesain konten pembelajaran mereka. Dengan demikian, proses belajar tidak lagi sekadar memahami materi, tetapi juga menjadi pengalaman yang menyenangkan dan memuaskan.

Pengaruh positif Canva terhadap kreativitas siswa juga terlihat dalam kolaborasi kelompok. Dalam pembelajaran berbasis proyek, siswa bekerja sama untuk menghasilkan karya menggunakan Canva. Aktivitas ini mendorong mereka untuk berbagi ide, berdiskusi, dan mencari solusi kreatif untuk menyelesaikan tugas.¹⁵ Kolaborasi ini tidak hanya meningkatkan kreativitas individu, tetapi juga kemampuan siswa untuk berpikir secara kolektif dan menciptakan hasil yang lebih baik.

Namun, penggunaan Canva juga memerlukan perhatian terhadap potensi hambatan, seperti keterbatasan akses teknologi atau kurangnya keterampilan awal siswa dalam menggunakan platform ini. Untuk mengatasi hal ini, guru perlu memberikan panduan dan pelatihan awal agar siswa dapat memanfaatkan Canva secara optimal. Selain itu, guru dapat menyesuaikan tugas agar tetap inklusif bagi siswa yang memiliki keterbatasan akses teknologi.¹⁶

Hasil observasi di SMPN 1 Jenangan menunjukkan bahwa siswa yang menggunakan Canva dalam pembelajaran IPS menunjukkan peningkatan kreativitas yang signifikan dibandingkan dengan metode konvensional. Mereka lebih mampu menghasilkan karya yang inovatif, memanfaatkan elemen visual untuk menyampaikan pesan, dan menunjukkan keberanian dalam mengeksplorasi ide-ide baru. Guru juga melaporkan bahwa tugas berbasis Canva membantu siswa mengasah keterampilan non-akademik, seperti berpikir kritis, pemecahan masalah, dan komunikasi visual.

Dengan demikian, Canva bukan hanya sekadar alat pembelajaran, tetapi juga media yang efektif untuk mengembangkan kreativitas siswa. Dalam jangka panjang, pengaruh ini dapat membantu siswa mempersiapkan diri menghadapi tantangan di era digital, di mana kreativitas menjadi salah satu kunci keberhasilan. Integrasi Canva dalam pembelajaran IPS

¹⁴ Yulianti, T. (2020). "Pemanfaatan Canva dalam Pengembangan Media Pembelajaran Kreatif." *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 8(2), 91-101.

¹⁵ Dewi, R. (2019). "Media Pembelajaran Berbasis Digital untuk Era Revolusi Industri 4.0". Yogyakarta: Deepublish. 52.

¹⁶ Efendi, M. (2018). "Pengantar Teknologi Pendidikan". Jakarta: Rajawali Pers. 79.

diharapkan dapat terus ditingkatkan agar memberikan dampak yang lebih besar bagi pengembangan kompetensi siswa secara holistik.¹⁷

C. Hambatan dan Solusi

Penggunaan Canva dalam pembelajaran IPS menawarkan banyak manfaat, tetapi tidak terlepas dari berbagai hambatan yang dapat memengaruhi efektivitas penerapannya. Berikut adalah beberapa hambatan utama yang dihadapi, serta solusi yang dapat diterapkan untuk mengatasinya:

1. Hambatan Akses Teknologi

Tidak semua siswa memiliki akses yang memadai terhadap perangkat teknologi seperti laptop, tablet, atau smartphone, serta koneksi internet yang stabil.¹⁸ Hal ini menjadi kendala terutama bagi siswa yang berasal dari latar belakang ekonomi yang kurang mampu.

Solusi:

- Sekolah dapat menyediakan perangkat komputer atau tablet di laboratorium komputer untuk digunakan siswa selama proses pembelajaran.
- Guru dapat mengatur jadwal penggunaan perangkat secara bergiliran di sekolah.
- Tugas-tugas berbasis Canva dapat dimodifikasi menjadi format offline, misalnya dengan menggunakan desain manual yang nantinya diunggah ke Canva saat koneksi tersedia.

2. Keterbatasan Pengetahuan dan Keterampilan Teknologi

Sebagian guru dan siswa mungkin belum familiar dengan fitur-fitur Canva, sehingga mereka merasa kesulitan dalam menggunakannya secara optimal.¹⁹ Kurangnya pelatihan membuat implementasi Canva menjadi kurang efektif.

Solusi:

- Mengadakan pelatihan intensif bagi guru tentang penggunaan Canva dalam pembelajaran.
- Memberikan tutorial dasar kepada siswa di awal pembelajaran, baik dalam bentuk langsung maupun melalui video panduan.
- Guru dapat memulai dengan tugas-tugas sederhana menggunakan Canva, kemudian secara bertahap meningkatkan tingkat kompleksitasnya.

3. Keterbatasan Waktu dalam Pembelajaran

Penggunaan Canva memerlukan waktu tambahan, terutama untuk mengajarkan teknis penggunaan aplikasi dan menyelesaikan proyek kreatif.²⁰ Hal ini dapat menjadi tantangan jika waktu pembelajaran di kelas sangat terbatas.

Solusi:

¹⁷ Prasetyo, H. (2019). *"Kreativitas dalam Pendidikan: Pendekatan Proyek dan Teknologi"*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar. 34

¹⁸ Raharjo, E. (2021). *"Efektivitas Penggunaan Canva untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa."* Jurnal Pendidikan dan Teknologi, 7(4), 50-53.

¹⁹ Setiawan, A. (2021). *"Integrasi Media Digital dalam Pembelajaran IPS."* Jurnal Ilmu Pendidikan Sosial, 12(1), 30-36.

²⁰ Yulianti, T. (2020). *"Pemanfaatan Canva dalam Pengembangan Media Pembelajaran Kreatif."* Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan, 8(2), 22-29.

- Guru dapat merancang tugas proyek Canva sebagai tugas rumah atau kegiatan kelompok di luar jam pelajaran.
- Membagi tugas menjadi beberapa tahap dengan target waktu yang jelas, sehingga siswa dapat menyelesaikannya secara bertahap.
- Memanfaatkan Canva untuk proyek lintas mata pelajaran agar waktu pengerjaan lebih fleksibel.

4. Kualitas Koneksi Internet

Koneksi internet yang tidak stabil, terutama di daerah pedesaan, dapat menghambat akses siswa dan guru ke Canva.²¹ Proses pengunduhan atau penyimpanan hasil proyek sering terganggu oleh koneksi yang lambat.

Solusi:

- Guru dapat meminta siswa mengunduh elemen desain Canva di rumah atau di tempat dengan koneksi lebih baik sebelum digunakan di sekolah.
- Mendorong penggunaan fitur offline Canva Pro (jika tersedia) yang memungkinkan desain disimpan secara lokal dan diunggah saat koneksi tersedia.
- Memanfaatkan materi Canva yang telah disiapkan oleh guru dalam format PDF atau gambar agar tidak memerlukan akses internet selama pembelajaran.

5. Kurangnya Dukungan dari Pihak Sekolah

Beberapa sekolah belum memberikan prioritas pada integrasi teknologi dalam pembelajaran, baik dari sisi anggaran, pelatihan, maupun infrastruktur.²² Hal ini membuat guru kesulitan untuk mengimplementasikan Canva secara maksimal.

Solusi:

- Guru dapat mengajukan usulan program integrasi teknologi ke pihak sekolah dengan menunjukkan manfaat penggunaan Canva berdasarkan penelitian atau studi kasus.
- Mengadakan kerja sama dengan pihak luar, seperti sponsor teknologi, untuk mendukung ketersediaan perangkat dan pelatihan.
- Mengembangkan program pelatihan mandiri atau komunitas belajar di antara guru untuk saling berbagi pengalaman dan solusi terkait penggunaan Canva.

6. Motivasi Siswa yang Rendah

Sebagian siswa mungkin kurang antusias menggunakan Canva karena merasa desain grafis bukan kemampuan yang mereka miliki, atau merasa tugas terlalu sulit.

Solusi:

- Guru dapat memberikan contoh desain sederhana untuk menunjukkan bahwa Canva mudah digunakan oleh semua orang, termasuk pemula.
- Memberikan penghargaan atau apresiasi untuk hasil karya siswa agar mereka merasa termotivasi.

- Mengaitkan tugas berbasis Canva dengan minat siswa, misalnya membuat poster yang relevan dengan hobi mereka atau isu yang mereka sukai.

KESIMPULAN

Penggunaan Canva dalam pembelajaran IPS di SMPN 1 Jenangan memiliki potensi besar untuk meningkatkan kreativitas siswa dan membuat proses belajar lebih menarik serta relevan dengan dunia digital. Meskipun terdapat berbagai hambatan, seperti keterbatasan akses teknologi, kurangnya keterampilan, dan kendala waktu, solusi yang tepat dapat mengatasi tantangan tersebut. Dengan memanfaatkan Canva, siswa tidak hanya belajar memahami materi pelajaran, tetapi juga mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kolaborasi, dan visualisasi informasi. Implementasi Canva dalam pembelajaran IPS bukan hanya memperkaya metode pengajaran, tetapi juga mendukung pembentukan generasi yang kreatif, inovatif, dan siap menghadapi tantangan era digital.

REFERENSI

- Arikunto, S. (2010). *"Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik"*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dewi, R. (2019). *"Media Pembelajaran Berbasis Digital untuk Era Revolusi Industri 4.0"*. Yogyakarta: Deepublish.
- Efendi, M. (2018). *"Pengantar Teknologi Pendidikan"*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Haryono, T. (2020). *"Desain Grafis untuk Pendidikan: Penerapan Canva di Kelas"*. Bandung: Alfabeta.
- Kurniawan, B. (2021). "Pemanfaatan Teknologi dalam Pembelajaran IPS di Era Digital." *Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora*, 10(2).
- Mahfud, C. (2020). *"Inovasi Pembelajaran IPS untuk Generasi Milenial"*. Surabaya: Airlangga University Press.
- Munir. (2022). *"Pembelajaran Digital di Era Transformasi Pendidikan"*. Bandung: Alfabeta.
- Nasution, M. (2020). "Canva sebagai Media Pembelajaran Interaktif: Studi Kasus di SMP." *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 15(3).
- Prasetyo, H. (2019). *"Kreativitas dalam Pendidikan: Pendekatan Proyek dan Teknologi"*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Raharjo, E. (2021). "Efektivitas Penggunaan Canva untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa." *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 7(4).
- Sari, D. (2019). *"Metode Pengajaran Kreatif di Era Digital"*. Jakarta: Gramedia

Widiasarana.

Setiawan, A. (2021). "*Integrasi Media Digital dalam Pembelajaran IPS.*" *Jurnal Ilmu Pendidikan Sosial*, 12(1).

Supardi. (2018). "*Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi*". Malang: UM Press.

Yulianti, T. (2020). "*Pemanfaatan Canva dalam Pengembangan Media Pembelajaran Kreatif.*" *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 8(2).