

## Pemanfaatan Aplikasi Canva AI dalam Merancang Pembelajaran di Tingkat SMP untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa

Nurjannah<sup>1</sup>, Suryani<sup>2</sup>, Fitri Mahyuni<sup>3</sup>, Siti Mayang Sari<sup>4</sup>

<sup>1,2,3,4</sup> Universitas Bina Bangsa Getsempena, Banda Aceh, Indonesia

Email: [nurjannaharun01@gmail.com](mailto:nurjannaharun01@gmail.com)<sup>1</sup>, [suryani809211@gmail.com](mailto:suryani809211@gmail.com)<sup>2</sup>,  
[fitrimahyuni608@gmail.com](mailto:fitrimahyuni608@gmail.com)<sup>3</sup>, [mayang@bbg.ac.id](mailto:mayang@bbg.ac.id)<sup>4</sup>

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pemanfaatan aplikasi Canva berbasis kecerdasan buatan (Canva AI) dalam merancang pembelajaran di tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP) serta dampaknya terhadap motivasi belajar siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode pra-eksperimen melalui desain one group pretest-posttest. Subjek penelitian adalah siswa SMP yang mengikuti pembelajaran menggunakan media pembelajaran yang dirancang dengan Canva AI. Data motivasi belajar siswa dikumpulkan melalui angket yang telah divalidasi. Analisis data dilakukan dengan membandingkan skor motivasi belajar sebelum dan sesudah penerapan pembelajaran berbasis Canva AI. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Canva AI dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Peningkatan motivasi tersebut dipengaruhi oleh tampilan media yang menarik, kemudahan penyajian materi, serta meningkatnya keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Oleh karena itu, Canva AI dapat dimanfaatkan secara praktis sebagai media pembelajaran inovatif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di tingkat SMP.

**Kata Kunci:** *Canva AI, Motivasi Belajar, Pembelajaran.*

### *Utilizing the Canva AI Application in Designing Learning at the Junior High School Level to Increase Student Learning Motivation*

### Abstract

*This study aims to examine the use of the artificial intelligence-based Canva application (Canva AI) in designing learning activities at the junior high school level and its impact on students' learning motivation. This research employed a quantitative approach using a pre-experimental method with a one-group pretest-posttest design. The participants of this study were junior high school students who took part in learning activities using instructional media developed with Canva AI. Data on students' learning motivation were collected through a validated questionnaire. The data were analyzed by comparing students' motivation scores before and after the implementation of Canva AI-based learning. The results show that students' learning motivation increased after the use of Canva AI in the learning process. This increase was influenced by visually attractive learning materials, ease of content delivery, and active student participation during lessons. Therefore, Canva AI can be considered an effective and innovative learning medium to improve students' learning motivation at the junior high school level.*

**Keywords:** *Canva AI, Learning Motivation, Learning.*

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan, khususnya dalam proses pembelajaran di sekolah. Guru dituntut untuk mampu memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran yang menarik, efektif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Hal ini penting karena motivasi belajar siswa merupakan faktor utama dalam menentukan keterlibatan dan keberhasilan pembelajaran. Motivasi belajar mencerminkan dorongan internal dan eksternal siswa untuk terlibat dalam proses belajar secara aktif dan bertahan dalam menyelesaikan tugas pembelajaran yang diberikan oleh guru. Penelitian terdahulu menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran digital dapat meningkatkan motivasi belajar siswa karena proses pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan tidak monoton dibandingkan dengan media konvensional (Agung et al., 2025) (Ruszayanti et al., 2024), (Abdul et al., 2023).

Media pembelajaran digital seperti video interaktif, simulasi, permainan edukatif, dan platform berbasis aplikasi dapat memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih dinamis serta mempermudah pemahaman materi pembelajaran. Kajian literatur menunjukkan bahwa penggunaan media digital dalam pembelajaran mampu meningkatkan partisipasi dan motivasi belajar siswa di jenjang sekolah menengah karena suasana belajar yang lebih interaktif dan relevan dengan minat generasi digital saat ini (Ndona & Kalkautsar, 2025), (Eka Arianti, 2025).

Salah satu aplikasi yang dapat dimanfaatkan dalam perancangan media pembelajaran adalah Canva. Aplikasi Canva memungkinkan guru untuk membuat materi pembelajaran visual seperti infografis, poster, dan video pembelajaran dengan desain yang menarik serta proses pembuatan yang praktis. Penelitian juga menemukan bahwa penggunaan media berbasis Canva dapat meningkatkan motivasi belajar siswa karena elemen visual yang ditampilkan lebih menarik dan dapat memfasilitasi pemahaman materi (Hidayat, 2024), (Surbakti, 2025), (Suastika & Sanjaya, 2025).

Meski demikian, pemanfaatan kecerdasan buatan (AI) dalam Canva (Canva AI) sebagai alat bantu perancangan materi pembelajaran masih relatif baru dan perlu ditelaah lebih jauh dalam konteks pembelajaran di tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP). Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengkaji pemanfaatan aplikasi Canva AI dalam merancang pembelajaran di tingkat SMP serta dampaknya terhadap motivasi belajar siswa. Hasil penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi praktis bagi guru dalam memilih media pembelajaran digital yang inovatif dan efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

## METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode pra-eksperimen. Desain penelitian yang digunakan adalah one group pretest–posttest, yaitu satu kelompok subjek penelitian diberikan perlakuan berupa pembelajaran berbasis Canva AI, kemudian dibandingkan motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan tersebut. Desain ini dipilih untuk melihat perubahan motivasi belajar siswa setelah penerapan media pembelajaran berbasis Canva AI. Penelitian dilaksanakan di salah satu Sekolah Menengah Pertama (SMP) dalam wilayah kabupaten Aceh Besar. Dilaksanakan pada awal semester

ganjil tahun ajaran 2025/2026. Subjek penelitian yang digunakan adalah siswa(i) kelas VII yang dipilih secara purposive sesuai dengan kebutuhan penelitian. Jumlah subjek disesuaikan dengan kondisi kelas yang menjadi sasaran penelitian yaitu 14 siswa laki-laki dan 12 siswa perempuan. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara menggunakan angket motivasi belajar siswa. Angket disusun berdasarkan indikator motivasi belajar yang meliputi minat belajar, perhatian siswa, keterlibatan dalam pembelajaran, dan ketekunan dalam menyelesaikan tugas. Instrumen angket telah melalui uji validitas dan reliabilitas sebelum digunakan dalam penelitian (Assingkily, 2021). Analisis data dilakukan dengan membandingkan skor motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan. Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif untuk melihat peningkatan motivasi belajar siswa setelah penerapan pembelajaran berbasis Canva AI.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian diperoleh dari angket motivasi belajar siswa yang diberikan sebelum (pretest) dan sesudah (posttest) penerapan pembelajaran menggunakan media berbasis Canva AI. Angket motivasi belajar disusun berdasarkan empat indikator, yaitu minat belajar, perhatian siswa, keterlibatan dalam pembelajaran, dan ketekunan belajar.

Tabel 1. Skor Rata-Rata Motivasi Belajar Siswa

Tahap Pengukuran	Skor rata-rata	Kategori
Pretest	66,3	Sedang
Posttest	83,4	Tinggi

Berdasarkan Tabel 1, terlihat adanya peningkatan skor rata-rata motivasi belajar siswa setelah diterapkannya pembelajaran berbasis Canva AI. Skor rata-rata motivasi belajar pada tahap pretest berada pada kategori sedang, sedangkan pada tahap posttest meningkat ke kategori tinggi.

Tabel 2. Peningkatan Motivasi Belajar Berdasarkan Indikator Motivasi

Indikator Motivasi	Pretest	Posttest	Keterangan
Minat belajar	66,2	84,7	Meningkat
Perhatian siswa	65,4	83,5	Meningkat
Keterlibatan pembelajaran	64,5	82,8	Meningkat
Ketekunan belajar	63,8	83,2	Meningkat

Berdasarkan Tabel 2, seluruh indikator motivasi belajar mengalami peningkatan setelah pembelajaran menggunakan Canva AI. Peningkatan tertinggi terjadi pada indikator minat belajar, sedangkan peningkatan terendah terdapat pada indikator perhatian siswa, meskipun tetap menunjukkan peningkatan yang positif.

### Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan aplikasi Canva AI dalam perancangan pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa SMP. Peningkatan motivasi ini tercermin dari meningkatnya minat, perhatian, keterlibatan, dan ketekunan siswa setelah mengikuti pembelajaran berbasis Canva AI. Temuan ini sejalan dengan teori

motivasi belajar yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran yang menarik dan relevan dengan karakteristik peserta didik dapat meningkatkan dorongan belajar siswa secara internal maupun eksternal (Yeti & Sari, 2023). Penyajian materi secara visual melalui gambar, warna, dan tata letak yang menarik dapat membantu siswa memproses informasi dengan lebih baik dan meningkatkan fokus belajar. (Nastuti & Sari, 2023), (Khasanah et al., 2024) (Suastika & Sanjaya, 2025) menjelaskan bahwa media visual berperan penting dalam menarik perhatian siswa dan memperjelas pesan pembelajaran. Canva AI memungkinkan guru menyajikan materi secara visual dan sistematis, sehingga siswa lebih mudah memahami materi dan lebih termotivasi untuk belajar.

Hasil penelitian ini juga didukung oleh penelitian empiris yang menunjukkan bahwa penggunaan Canva sebagai media pembelajaran berpengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa. Penelitian oleh (Ruszayanthi et al., 2024) dalam Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis Canva mampu meningkatkan minat dan keaktifan siswa karena tampilannya menarik dan mudah digunakan. Jurnal ini dapat diakses secara online melalui portal jurnal nasional terbuka. Penelitian (Agung et al., 2025) (Rusdi, 2025) dalam Jurnal Teknologi Pendidikan menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran digital berbasis desain visual meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah menengah karena pembelajaran menjadi lebih interaktif dan tidak membosankan. Temuan tersebut memperkuat hasil penelitian ini bahwa media digital seperti Canva AI dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan. Keunggulan Canva AI terletak pada kemudahan penggunaan dan dukungan fitur berbasis kecerdasan buatan yang membantu guru merancang media pembelajaran secara cepat dan efektif (Sari et al., 2025). Hal ini sejalan dengan penelitian (Ikram et al., 2025), (Latif et al., 2025), (Khasanah et al., 2024) dalam EduTech Journal yang menyatakan bahwa pemanfaatan teknologi berbasis AI dalam pembelajaran dapat meningkatkan kualitas penyajian materi dan keterlibatan siswa. Dengan demikian, Canva AI dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang praktis dan aplikatif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa SMP. Pemanfaatan aplikasi Canva AI juga memberikan berbagai manfaat praktis bagi guru dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran. Canva AI membantu guru menyusun media pembelajaran yang menarik, sistematis, dan mudah disesuaikan dengan kebutuhan materi serta karakteristik siswa SMP. Fitur berbasis kecerdasan buatan yang tersedia dalam Canva AI, seperti rekomendasi desain otomatis, template siap pakai, dan pengaturan visual yang mudah, menjadikan proses perancangan pembelajaran lebih efisien. Manfaat Canva AI dalam merancang pembelajaran dapat dilihat pada Tabel berikut.

Tabel 3. Manfaat Aplikasi Canva AI dalam Merancang Pembelajaran

Aspek Pembelajaran	Manfaat Canva AI	Dampak dalam pembelajaran
<b>Perancangan media</b>	Menyediakan template dan desain otomatis	Guru lebih cepat menyusun media pembelajaran
<b>Tampilan visual</b>	Desain menarik, warna dan ilustrasi variatif	Meningkatkan minat dan perhatian siswa
<b>Penyajian materi</b>	Materi dapat disajikan secara ringkas dan visual	Mempermudah pemahaman konsep
<b>Keterlibatan siswa</b>	Media interaktif dan kontekstual	Siswa lebih aktif dan antusias
<b>Efisiensi waktu</b>	Proses desain lebih praktis tanpa keahlian khusus	Guru fokus pada proses pembelajaran
<b>Aksesibilitas</b>	Dapat diakses melalui berbagai perangkat	Pembelajaran lebih fleksibel

Berdasarkan Tabel 3, terlihat bahwa Canva AI tidak hanya berperan sebagai alat bantu desain, tetapi juga sebagai media pembelajaran yang mendukung efektivitas proses belajar mengajar. Manfaat tersebut berkontribusi pada terciptanya suasana pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif, sehingga berdampak positif terhadap motivasi belajar siswa. Dengan demikian, penggunaan Canva AI dapat menjadi solusi praktis bagi guru SMP dalam mengembangkan pembelajaran berbasis teknologi yang inovatif dan mudah diterapkan.

Berikut ini adalah tampilan Canva AI yang dirancang oleh guru dan digunakan dalam proses pembelajaran.

**Tujuan Pembelajaran**

Setelah mempelajari materi ini, siswa diharapkan mampu:

- Memahami konsep kindness (kebaikan) dan happiness (kebahagiaan) dalam kehidupan sehari-hari
- Mengidentifikasi ungkapan-ungkapan tentang kebaikan dan kebahagiaan dalam Bahasa Inggris
- Membaca dan memahami teks naratif tentang kindness and happiness
- Menulis kalimat sederhana tentang pengalaman kebaikan dan kebahagiaan
- Menggunakan vocabulary terkait kindness and happiness dalam konteks yang tepat

Gambar 1. Desain Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Canva AI dalam Pelajaran Bahasa Inggris

## Penjelasan Materi

### What is Kindness? 🤝

Kindness adalah kebaikan atau perbuatan baik yang kita lakukan kepada orang lain tanpa mengharapkan imbalan. Kindness bisa berupa kata-kata yang menyenangkan, tindakan membantu, atau sikap peduli terhadap sesama.

### What is Happiness? 😊

Happiness adalah perasaan bahagia, senang, atau gembira. Happiness sering muncul ketika kita melakukan kebaikan atau menerima kebaikan dari orang lain.

### 💡 Hubungan Kindness dan Happiness

Ketika kita berbuat baik (kindness), kita tidak hanya membuat orang lain bahagia, tetapi kita juga merasakan kebahagiaan (happiness) dalam diri kita sendiri!

Gambar 2. Penjelasan Materi pelajaran Bahasa Inggris menggunakan aplikasi Canva AI

Gambar 3. Desain Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Canva AI dalam Pelajaran IPA

Gambar 1 dan 2 menunjukkan contoh desain pembelajaran mata pelajaran Bahasa Inggris yang dirancang menggunakan aplikasi Canva AI. Tampilan visual pada desain ini memadukan elemen warna, ilustrasi, ikon, serta tipografi yang menarik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik tingkat SMP. Pemanfaatan fitur Canva AI memungkinkan guru menyusun materi pembelajaran secara lebih kreatif dan sistematis, sehingga konten pembelajaran tidak hanya bersifat informatif tetapi juga atraktif. Desain visual yang menarik ini berperan dalam meningkatkan perhatian dan minat belajar siswa sejak awal pembelajaran, yang pada akhirnya berdampak positif terhadap motivasi belajar mereka.

Selain itu, penggunaan Canva AI membantu guru menghemat waktu dalam merancang media pembelajaran karena tersedianya template dan rekomendasi desain berbasis kecerdasan buatan.

Gambar 3 memperlihatkan desain pembelajaran mata pelajaran IPA yang juga dikembangkan dengan menggunakan aplikasi Canva AI. Desain ini menampilkan penyajian materi yang lebih kontekstual melalui kombinasi teks, gambar ilustratif, dan tata letak yang terstruktur. Visualisasi konsep IPA yang disajikan secara menarik memudahkan siswa dalam memahami materi yang bersifat abstrak. Dengan dukungan Canva AI, guru dapat menyesuaikan desain pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik materi IPA. Hal ini berkontribusi dalam menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, interaktif, dan bermakna, sehingga mampu meningkatkan motivasi belajar siswa di tangkat SMP.

Secara keseluruhan, kedua gambar tersebut menunjukkan bahwa pemanfaatan aplikasi Canva AI dalam merancang pembelajaran dapat menjadi alternatif media pembelajaran digital yang efektif. Desain pembelajaran yang menarik secara visual terbukti mampu meningkatkan keterlibatan siswa, menumbuhkan minat belajar, serta mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Desain pembelajaran yang menarik dan kontekstual juga mendukung terbentuknya motivasi intrinsik siswa. Berdasarkan Self-Determination Theory, motivasi belajar akan meningkat apabila pembelajaran mampu memenuhi kebutuhan psikologis siswa, yaitu rasa kompeten, otonomi, dan keterkaitan dengan lingkungan belajar (Nursyam et al., n.d.). Canva AI memungkinkan guru menyajikan materi secara kreatif dan relevan dengan karakteristik siswa SMP, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna. Dengan demikian, pemanfaatan aplikasi Canva AI dalam merancang pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai media visual, tetapi juga sebagai strategi pedagogis yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis Canva AI secara signifikan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa di tingkat SMP. Temuan ini sejalan dengan studi yang telah dilakukan sebelumnya yaitu (Yeti & Sari, 2023) Menunjukkan bahwa Pemanfaatan Canva dapat meningkatkan minat belajar siswa dan membantu visualisasi objek yang tidak dapat diamati langsung dalam kehidupan sehari-hari. Canva sebagai sarana pembelajaran digital dapat meningkatkan antusiasme dan motivasi siswa karena karakter visual yang menarik dan penggunaannya yang mudah dipahami siswa. (Rahmani et al., 2024) Menemukan pengaruh positif penggunaan alat pembelajaran Canva terhadap motivasi dan prestasi belajar siswa di SMP, melengkapi temuan nilai motivasi. (Maritza Agustin et al., 2025) Dalam Jurnal Media dan Teknologi Pendidikan mengonfirmasi bahwa multimedia pembelajaran interaktif (termasuk Canva) meningkatkan motivasi belajar siswa dalam topik IPA.

Dari berbagai studi tersebut, terlihat konsistensi temuan bahwa media pembelajaran berbasis Canva termasuk yang berbasis fitur AI untuk desain dan visual mampu meningkatkan motivasi belajar siswa di berbagai jenjang.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan aplikasi Canva berbasis kecerdasan buatan (Canva AI) dalam merancang pembelajaran di tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP) dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Peningkatan motivasi belajar terlihat dari meningkatnya minat, perhatian, keterlibatan, dan ketekunan siswa setelah diterapkannya pembelajaran menggunakan media berbasis Canva AI. Penggunaan Canva AI membantu guru dalam menyajikan materi pembelajaran secara visual, menarik, dan mudah dipahami. Selain itu, kemudahan penggunaan dan ketersediaan fitur berbasis AI menjadikan proses perancangan media pembelajaran lebih praktis dan efisien. Dengan demikian, Canva AI dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran inovatif yang efektif untuk mendukung proses pembelajaran dan meningkatkan motivasi belajar siswa di tingkat SMP.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdul, M., Asrori, R., & Purwananti, Y. S. (2023). *Pengembangan Konten Canva Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*. 10(2), 242–252. *adminjurnalpena,+PAGE+84-90*. (n.d.).
- Agung, I. M., Wicaksono, L., Sumantri, R. J., Siswoyo, J., Lampung, U., Belajar, M., & Lantai, S. (2025). *Pemanfaatan Media Pembelajaran Canva untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Materi Senam Lantai Kelas VII SMP Negeri 6 Natar*. 9(2), 153–167.
- Assingkily, M. S. (2021). *Metode Penelitian Pendidikan: Panduan Menulis Artikel Ilmiah dan Tugas Akhir*. Yogyakarta: K-Media.
- Eka Arianti, N. A. (2025). *Pengaruh Media Digital Interaktif terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Menengah*. 14, 88–95.
- Hidayat, S. (2024). 1,3 3 2. 7(2). <https://doi.org/10.54396/saliha.v7i2.1426>
- Ikram, D., Nasir, M., Keguruan, F., & Makassar, U. M. (2025). *Pemanfaatan Media Pembelajaran Canva untuk Meningkatkan Efektivitas Proses Belajar-Mengajar*. 12(1), 84–90.
- Khasanah, D. M., Haryanto, S., Surakarta, M., & Info, A. (2024). *PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS CANVA*. 18(1), 114–117. <https://doi.org/10.30595/jkp.v18i1.21323>
- Latif, S. A., Rifa, S., Wulandari, F., & Ningsih, Y. (2025). *Penerapan Media Pembelajaran Digital Berbasis Canva untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SMP Al-Hikam Burneh Bangkalan*. 3(4), 164–171.
- Maritza Agustin, I Made Citra Wibawa, & Wayan Eka Paramartha. (2025). Interactive Learning Multimedia to Increase Student Motivation in Science Learning on the Photosynthesis Topic for Grade IV Elementary School. *Jurnal Media Dan Teknologi Pendidikan*, 5(2), 351–362.
- Nastuti, S., & Sari, S. M. (2023). *THE ADVANTAGES OF THE CANVA APPLICATION IN*. 691–696.
- Ndona, Y., & Kalkautsar, M. (2025). *Jurnal mudabbir. Jurnal Research and Education Studies*, 3(1), 11–20.
- Nursyam, A., Studi, P., Matematika, P., Pendidikan, I., Bone, U. M., & Pendahuluan, A. (n.d.). *PEMANFAATAN APLIKASI CANVA SEBAGAI MEDIA MOTIVASI BELAJAR*

MATEMATIKA SISWA KELAS VIII. 10, 256–268.

Rahmani, H. N., Surakarta, U. M., Surakarta, U. M., & Surakarta, U. M. (2024). *Sosiologi*. 394–398.

Rusdi, H. (2025). *PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR* Herlina. 10.

Ruszayanthi, D., Herlinawati, A., & Rahmawati, D. (2024). *Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Canva untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SMAN 1 Penajam Paser Utara*. 4(2), 117–122.

Sari, S. M., Bangsa, B., & Aceh, B. (2025). *AI-Science Learning with a Deep Learning Approach to Improve Inclusive Student Learning Outcomes*. 12(4), 1217–1224.

Suastika, I. N., & Sanjaya, D. B. (2025). *Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbantuan Canva untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar pada Mata Pelajaran PKn*. 5, 1557–1565.

Surbakti. (2025). *Jurnal Tematik. Upaya Meningkatkan Hasil Belajar PKN Siswa Dengan Menggunakan Model Talking Stick Materi Sistem Pemerintahan Pusat.*, Vol. 1(1), 1–8.

Yetti, V. D., & Sari, S. M. (2023). *Effectiveness of Using CANVA Application as a Learning Media for Creative Products and Entrepreneurship*. 184–193.