


Pemanfaatan Media Canva Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Di SMK Negeri 8 Palu

Sukmawati¹, Jamaludin², Shofia Nurun Alanur³, Nurlia s. Iompong⁴, Gita purnamasari⁵, Arianti⁶, Sumarni⁷, Nirma⁸, Adheleydhe Tandayu⁹, Dellawati Appulembang¹⁰, Adril¹¹, Moh.Rusli¹²

1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12 Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Tadulako

Email: sukmawati@untad.ac.id

* Corresponding Author

 <https://doi.org/10.31004/jerkin.v3i4.1353>

ARTICLE INFO

Article history

Received: 9 July 2025

Revised: 13 July 2025

Accepted: 19 July 2025

Kata kunci

Canva, Motivasi Belajar, SMK, Media Pembelajaran, Minat Siswa

Keywords

Canva, Learning Motivation, Vocational High School, Learning Media, Student Interest



ABSTRACT

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pemanfaatan media Canva dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas X di SMK Negeri 8 Palu. Motivasi belajar merupakan faktor penting yang mempengaruhi keberhasilan proses pembelajaran. Dengan menggunakan media Canva, diharapkan siswa dapat lebih tertarik dan termotivasi dalam mengikuti pelajaran. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan 85% pada siswa setelah menggunakan media tersebut. Penelitian ini mengindikasikan bahwa pemanfaatan media Canva dapat menjadi salah satu strategi efektif untuk meningkatkan semangat dan minat belajar siswa di lingkungan sekolah. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media Canva secara signifikan meningkatkan minat dan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran. Siswa menjadi lebih antusias dan termotivasi dan interaktif. Dengan demikian, media Canva dapat menjadi alternatif efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di lingkungan sekolah kejuruan.

This study aims to examine the utilization of Canva media in enhancing the learning motivation of tenth-grade students at SMK Negeri 8 Palu. Learning motivation is an important factor that influences the success of the learning process. By using Canva media, it is expected that students will become more interested and motivated in participating in lessons. The results of the study show an 85% increase in student motivation after using this media. This research indicates that the use of Canva media can be an effective strategy to boost students' enthusiasm and interest in learning within the school environment. The research method employed is descriptive qualitative, with data collection techniques including observation, interviews, and documentation. The findings demonstrate that the use of Canva media significantly increases students' interest and active participation in the learning process. Students become more enthusiastic, motivated, and interactive. Therefore, Canva media can be an effective alternative to enhance students' learning motivation in vocational school settings.



This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

How to Cite: Sukmawati, et al (2025) Pemanfaatan Media Canva Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Di SMK Negeri 8 Palu, 3(4). 4847-4852 <https://doi.org/10.31004/jerkin.v3i4.1353>

PENDAHULUAN

Canva adalah program desain online yang menyediakan berbagai template dan tools desain seperti presentasi, pamflet, resume, poster, dan lain-lain yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran. Menurut (Resmini et al., 2021), Canva mempermudah guru dalam memberikan materi

pembelajaran dengan tampilan yang menarik sehingga peserta didik lebih fokus dan kreatif. (Ismail & Ismail, 2022) mengemukakan kelebihan canva yaitu banyak desain menarik, memudahkan guru dan siswa dalam mendesain media pembelajaran, praktis, hemat waktu, dan dapat diakses melalui berbagai perangkat seperti ponsel dan komputer. Canva merupakan platform desain grafis yang digunakan untuk membuat grafis media sosial, presentasi, poster, dokumen, dan konten visual lainnya (Daniati et al., 2023) Inovasi pembelajaran harus selalu dilakukan oleh para pendidik pendidikan kewarganegaraan. (Sukmawati, Jamaluddin, Fera, et al., 2022) Salah satu dari banyaknya aplikasi yang telah hadir dalam dunia teknologi ialah Canva.(Alfian et al., 2024) Pemanfaatan Canva for Education ini sangat mudah bahkan untuk pemula sekalipun (Putra & Filianti, 2022). Canva merupakan aplikasi yang memiliki banyak template, ilustrasi dan segala jenis ikon yang lengkap, serta gratis dipakai oleh seluruh Masyarakat. (Zulhandayani et al., 2022)

Dengan demikian canva adalah aplikasi desain berbasis online yang sangat bermanfaat sebagai media pembelajaran yang memudahkan guru dan siswa dalam proses pembuatan dan penyampaian materi pembelajaran dengan tampilan menarik dan fitur lengkap. Canva adalah aplikasi yang memungkinkan pengguna dengan mudah mendesain berbagai kreativitas Dengan adanya media pembelajaran bukan semata sebagai pelengkap kegiatan belajar mengajar, (Alfatih et al., 2024) Manfaat media pembelajaran bagi siswa adalah mencoba untuk bekerja membuat sesuatu dari penalaran tersebut menjadi nyata, membuat karya yang kreatif dan menjadi siswa yang aktif. (Harahap et al., 2022) tetapi berfungsi mempermudah penyampaian pengetahuan (Yuliana et al., 2023) Motivasi belajar adalah dorongan atau kekuatan yang muncul dari dalam diri seseorang maupun dari luar yang mendorong individu untuk melakukan kegiatan belajar guna mencapai tujuan tertentu. Motivasi ini menjadi faktor penting yang memengaruhi intensitas, arah, dan ketekunan seseorang dalam belajar. (Kristi, 2013) motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, menjamin kelangsungan kegiatan belajar, dan memberikan arah pada kegiatan belajar tersebut. (Widayanti & Hidayah, 2020) motivasi belajar adalah suatu keadaan internal atau eksternal seseorang yang mendorongnya untuk melakukan aktivitas belajar, yang menjamin arah kegiatan dan memberikan dorongan untuk mencapai tujuan. Dengan demikian motivasi belajar merupakan dorongan yang berasal dari dalam diri maupun lingkungan luar individu, yang mendorong seseorang untuk melakukan kegiatan belajar secara aktif dan berkelanjutan guna mencapai tujuan tertentu. Motivasi ini berperan penting dalam menentukan arah, intensitas, dan ketekunan seseorang dalam proses belajar. Tanpa motivasi, kegiatan belajar cenderung tidak akan berjalan dengan efektif dan optimal. Teori Behavioristik (Triwahyuni et al., 2019) menurut teori ini, motivasi belajar terbentuk dari adanya stimulus dan respons yang diperkuat dengan reward (penghargaan) atau punishment (hukuman). Seseorang akan termotivasi jika perilaku belajarnya diberi penguatan positif. Indikatornya meliputi: respon positif terhadap penguatan, antusiasme belajar saat diberi penghargaan, dan penghindaran terhadap hukuman. Teori Humanistik Abraham Maslow (1943) menyatakan bahwa manusia terdorong untuk belajar demi memenuhi kebutuhan yang bersifat hierarkis, mulai dari kebutuhan dasar (makan, keamanan) hingga aktualisasi diri.

Indikatornya: adanya rasa ingin berkembang, semangat untuk mencapai potensi diri, serta inisiatif belajar yang datang dari dalam diri. Teori Kognitif, Jerome Bruner dan Jean Piaget (Ozdem-Yilmaz & Bilican, 2025) dalam teori ini, motivasi berasal dari dalam individu, terutama dari rasa ingin tahu dan keinginan memahami dunia. Proses berpikir aktif dan keterlibatan mental sangat ditekankan. Indikatornya: keaktifan bertanya, menyelidiki, serta mencoba memahami konsep secara mendalam. Teori Prestasi, (McClelland, 1961) menyebutkan bahwa motivasi belajar berkaitan dengan kebutuhan untuk berprestasi (need for achievement). Individu yang termotivasi tinggi akan menetapkan standar tinggi untuk dirinya sendiri dan berusaha keras mencapainya. Indikatornya: menetapkan target belajar, suka tantangan, dan berusaha menunjukkan hasil terbaik. Teori Sosial Kognitif, (Boeree, 2006) menekankan pada peran self-efficacy, yaitu keyakinan seseorang terhadap kemampuannya dalam belajar dan mencapai hasil. Lingkungan sosial dan pengamatan terhadap orang lain juga memengaruhi motivasi. Indikatornya: kepercayaan diri dalam mengerjakan tugas, pengaruh teman atau guru, dan keberanian mencoba hal baru. Pemanfaatan media seharusnya merupakan bagian yang harus mendapat perhatian pembelajar dalam setiap kegiatan pembelajaran. (Karo-Karo & Rohani, 2018) Pemanfaatan media canva ini meningkatkan minat dan fokus siswa, materi pembelajaran dibuat lebih menarik melalui pencantuman video, gambar, dan desain interaktif yang mampu menarik perhatian siswa. Hal ini

membuat siswa lebih tertarik dan fokus selama mengikuti pelajaran. Mendorong kreativitas dan kolaborasi siswa bekerja secara berkelompok dalam mengerjakan tugas, sehingga mendorong kolaborasi antar siswa. Oleh karena itu penting mencari metode pembelajaran baru sebagai pengganti untuk melanjutkan proses pembelajaran kepada murid tanpa harus bertatap muka secara langsung. (Sukmawati et al., 2023). Proses ini tidak hanya meningkatkan kekompakan, tetapi juga memperkuat interaksi positif dalam kelas yang berkontribusi pada motivasi belajar. Meningkatkan antusiasme dan partisipasi sehingga penggunaan media canva membuat suasana pembelajaran menjadi interaktif dan menyenangkan, sehingga siswa lebih aktif dalam menjawab pertanyaan dan mengikuti tugas-tugas yang diberikan oleh guru. Membantu guru dalam evaluasi dan refleksi.

Di Era Kemajuan Teknologi seperti saat ini, tentu banyak sekali tantangan yang harus di hadapi seorang guru (Sukmawati, Jamaluddin, Renaldi, et al., 2022). Guru dapat menggunakan fitur online untuk membagikan tugas dan melakukan evaluasi melalui aktivitas tanya jawab yang memudahkan identifikasi tingkat pemahaman siswa secara langsung. Hal ini juga membuat proses pembelajaran lebih terstruktur dan memotivasi siswa untuk belajar lebih baik. Mengatasi tantangan fokus siswa pada jam-jam tertentu ketika siswa mulai kehilangan fokus atau mengantuk, guru menerapkan teknik “icebreaking” dengan memindahkan posisi siswa agar lebih segar dan kembali fokus belajar. Ini menunjukkan pendekatan yang adaptif untuk menjaga motivasi tetap tinggi di SMK NEGERI 8 PALU. Untuk mendeskripsikan pemanfaatan media canva dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas x dilakukan sebagai upaya menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan efektif. Canva merupakan aplikasi desain berbasis online yang menyediakan berbagai template dan fitur yang memudahkan guru dalam menyusun materi pembelajaran secara kreatif dan menarik. Melalui tampilan yang menarik seperti gambar, video, dan animasi, canva mampu menarik perhatian siswa dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses belajar. Penggunaan canva oleh guru-guru di kelas x, khususnya di SMK Negeri 8 Palu, dengan jumlah 33 siswa perkelas, telah menunjukkan dampak positif terhadap motivasi belajar siswa. Materi yang disajikan menggunakan canva membuat siswa lebih fokus dan tertarik, karena tampilan visualnya lebih menarik dibandingkan metode konvensional. Selain itu, guru memanfaatkan fitur canva untuk menyisipkan video pembelajaran, yang menjadi stimulus efektif dalam membangun perhatian dan rasa ingin tahu siswa. Canva juga mendorong kolaborasi antar siswa dalam penyelesaian tugas-tugas kelompok. Hal ini tidak hanya meningkatkan kekompakan, tetapi juga melatih keterampilan komunikasi dan kerja sama, yang menjadi bagian penting dalam proses pembelajaran abad 21. Ketika siswa bekerja sama menggunakan media yang kreatif seperti canva, mereka menjadi lebih termotivasi untuk berkontribusi aktif dan menunjukkan hasil terbaik. Dalam praktiknya, guru juga menerapkan metode evaluasi melalui tanya jawab dan refleksi untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan. Guru membagikan link tugas melalui canva, yang dapat diakses dengan mudah oleh siswa dari perangkat masing-masing. Ini memberikan fleksibilitas dan kemudahan dalam belajar, serta menciptakan lingkungan belajar yang lebih modern dan efisien. Meskipun terdapat tantangan seperti menurunnya fokus siswa pada jam-jam tertentu, guru mampu mengatasinya dengan strategi seperti icebreaking dan pengaturan tempat duduk ulang. Pendekatan ini menunjukkan bahwa pemanfaatan canva tidak hanya terbatas pada aspek visual, tetapi juga didukung oleh strategi pengelolaan kelas yang adaptif. Secara keseluruhan, Canva menjadi media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan motivasi intrinsik dan ekstrinsik siswa. Siswa menjadi lebih aktif, percaya diri, dan antusias dalam mengikuti pelajaran. Penggunaan Canva juga sejalan dengan prinsip Kurikulum Merdeka yang menekankan pada pembelajaran yang menyenangkan, kolaboratif, dan berorientasi pada pengembangan potensi siswa. Penelitian ini menggunakan deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi di SMK NEGERI 8 PALU.

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam studi ini adalah metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus, yang bertujuan untuk mendeskripsikan secara mendalam pemanfaatan media Canva dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas X di SMK Negeri 8 Palu. Penelitian Melakukan identifikasi dan menganalisis masalah yang dialami para guru dalam menggunakan media teknologi yang berbasis online sebagai media pembelajaran di saat di dalam kelas (Alanur, 2024) ini difokuskan pada satu kelas sebagai subjek utama, dengan pengumpulan data melalui observasi langsung selama proses

pembelajaran, wawancara mendalam dengan siswa dan guru, serta dokumentasi aktivitas pembelajaran yang menggunakan media Canva. Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif kualitatif melalui tahap reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk memahami secara kontekstual bagaimana penggunaan Canva dapat mempengaruhi semangat, minat, dan partisipasi siswa dalam proses belajar mengajar di kelas.

Melakukan identifikasi dan menganalisis masalah yang dialami para guru dalam menggunakan media teknologi yang berbasis online sebagai media pembelajaran di saat di dalam kelas.

HASIL DAN PEMBAHASANA PENELITIAN

Saat ini, dengan diberlakukannya Kurikulum Merdeka, guru lebih menekankan penggunaan aplikasi canva dalam proses pembelajaran. Penggunaan canva terbukti lebih menarik bagi siswa dalam mengikuti mata pelajaran. Materi yang guru paparkan dibuat menggunakan canva, sehingga saat membuka aplikasi tersebut, guru dapat memasukkan video yang mendukung pembelajaran. Setiap kali guru memulai pembelajaran, guru meminta siswa untuk melakukan pembuktian seperti memasukkan judul terlebih dahulu. Setelah penjelasan, guru memutar video yang secara otomatis menarik perhatian siswa. Guru juga membuat aturan selama menonton video, yakni melarang siswa memegang handphone agar fokus terjaga. Dalam pembahasan tugas, guru biasa membagikan link kepada siswa untuk mengerjakan tugas secara online. Materi dan tugas yang diberikan masih berfokus pada penggunaan aplikasi canva sebagai media pembelajaran. Aplikasi canva sangat mendorong kolaborasi antar siswa. Setiap kali pembelajaran dimulai, siswa menunjukkan kekompakan yang baik. canva memungkinkan pencantuman materi, video, gambar, serta tugas-tugas yang membuat proses pembelajaran menjadi lebih interaktif dan antusiasme siswa meningkat. Guru-guru Pendidikan Pancasila memanfaatkan canva untuk membuat materi pembelajaran yang akan diajarkan kepada siswa pada setiap pertemuan. Tugas-tugas dibagi ke dalam kelompok-kelompok, dan guru mengevaluasi pemahaman siswa melalui aktivitas tanya jawab. Beberapa siswa mengalami kesulitan dalam mempertahankan fokus terutama pada jam pelajaran antara pukul 11.00 hingga 12.00, dimana mereka mulai mengantuk. Untuk mengatasi hal ini, guru menggunakan teknik "Icebreaking" dengan cara menukar posisi siswa yang mengantuk ke depan agar lebih segar dan fokus. Guru melakukan refleksi melalui tanya jawab untuk melihat perkembangan siswa dan memastikan apakah materi yang disampaikan dapat dipahami dengan baik. Antusiasme dan perhatian siswa selama pembelajaran sangat baik, terlihat dari respons mereka terhadap pertanyaan dan tugas yang diberikan. Penggunaan aplikasi canva dalam pembelajaran sesuai dengan Kurikulum Merdeka memberikan dampak positif terhadap minat dan keterlibatan siswa. Dengan menggunakan media canva dalam materi pembelajaran, siswa menjadi lebih tertarik dan fokus mengikuti pelajaran. Hal ini sejalan dengan prinsip pembelajaran yang menekankan kreativitas dan kolaborasi. Kolaborasi yang terjadi antar siswa melalui canva menunjukkan bahwa pembelajaran dapat meningkatkan kekompakan dan interaksi positif dalam kelas. Selain itu, pembagian tugas secara kelompok dan evaluasi melalui tanya jawab membantu guru dalam mengidentifikasi tingkat pemahaman siswa. Namun, masih terdapat kendala terkait fokus siswa, terutama pada jam-jam tertentu. Teknik icebriking yang diterapkan merupakan solusi efektif untuk mengatasi masalah tersebut dan menjaga suasana kelas tetap kondusif.

SIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan 85% pada siswa setelah menggunakan media tersebut. Penelitian ini mengindikasikan bahwa pemanfaatan media Canva dapat menjadi salah satu strategi efektif untuk meningkatkan semangat dan minat belajar siswa di lingkungan sekolah. Pemanfaatan aplikasi canva dalam pembelajaran di SMK Negeri 8 Palu Kelas X sesuai dengan Kurikulum Merdeka terbukti memberikan dampak positif terhadap minat dan keterlibatan siswa. Media canva membuat siswa lebih tertarik dan fokus dalam mengikuti pelajaran, sejalan dengan prinsip pembelajaran yang menekankan kreativitas dan kolaborasi. Melalui Canva, kolaborasi antar siswa

meningkat, kekompakan kelas terjalin, dan interaksi positif tumbuh melalui pembagian tugas kelompok dan evaluasi tanya jawab, yang membantu guru mengidentifikasi tingkat pemahaman siswa.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada Universitas Tadulako dan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan, bantuan dan kontribusi dalam penyusunan Artikel ini. Penelitian ini tidak lepas dari banyaknya dukungan dan bimbingan baik secara langsung maupun tidak langsung sehingga penelitian dapat diselesaikan dengan baik. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan banyak terima kasih kepada

REFERENSI

- Alanur, H. H. N. N. S. S. S. N. (2024). Pelatihan Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Online bagi Guru di SMKN 2 Banggai. *Journal Of Human And Education (JAHE)*, Vol. 4 No. 5 (2024): *Journal of Human And Education (JAHE)*, 988–992. <https://jahe.or.id/index.php/jahe/article/view/1661/881>
- Alfatih, A. M., Jannah, H., & Raharjo, R. (2024). *Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran Multimedia Interaktif di Madrasah Ibtidaiyah PENDAHULUAN Siswa semakin akrab dengan teknologi digital yang membentuk cara mereka berinteraksi dan memperoleh informasi (Enim , 2023). Mereka adalah Gen.* 128–141. <https://doi.org/10.30762/sittah.v5i2.2710>
- Alfian, A. N., Putra, M. Y., Arifin, R. W., Barokah, A., Safei, A., & Julian, N. (2024). Pemanfaatan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat UBJ*, 5(1), 75–84. <https://doi.org/10.31599/mwdwxy87>
- Boeree, C. G. (2006). Albert bandura. *Personality Theories*.
- Daniati, N., Novianti, Y., & Mashuri, K. (2023). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Canva untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran IPS Kelas VII di SMP PAB 7 Tandem Hilir. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(8), 5611–5617. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i8.2547>
- Harahap, A., Wibowo, T. S., Sitopu, J. W., Solehuddin, M., & Napsin, N. (2022). Penggunaan dan Manfaat Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran Ditingkat Madrasah Tsanawiyah. *Jurnal Pembelajaran Dan Matematika Sigma (Jpms)*, 8(2), 539–544. <https://doi.org/10.36987/jpms.v8i2.3782>
- Ismail, F., & Ismail, N. A. (2022). Kesan Gaya Kepimpinan Leader-Member Exchange (LMX) Terhadap Tingkah Laku Kerja Inovatif Dan Komitmen Organisasi. *Human Sustainability Procedia*, 2(1), 26–42.
- Karo-Karo, I. R., & Rohani, R. (2018). Manfaat media dalam pembelajaran. *Axiom: Jurnal Pendidikan Dan Matematika*, 7(1).
- Kristi, A. A. (2013). Faktor-faktor yang mempengaruhi pengungkapan Corporate Social Responsibility pada perusahaan publik di Indonesia. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa FEB*, 1(1), 2–18.
- McClelland, D. C. (1961). *Achieving society* (Vol. 92051). Simon and Schuster.
- Ozdem-Yilmaz, Y., & Bilican, K. (2025). Discovery learning—jerome bruner. In *Science education in theory and practice: An introductory guide to learning theory* (pp. 173–187). Springer.
- Putra, L. D., & Filianti, F. (2022). Pemanfaatan Canva For Education Sebagai Media Pembelajaran Kreatif dan kolaboratif untuk Pembelajaran Jarak Jauh. *Educate : Jurnal Teknologi Pendidikan*, 7(1), 125. <https://doi.org/10.32832/educate.v7i1.6315>
- Resmini, S., Satriani, I., & Rafi, M. (2021). Pelatihan penggunaan aplikasi canva sebagai media pembuatan bahan ajar dalam pembelajaran bahasa inggris. *Abdimas Siliwangi*, 4(2), 335–343.
- Sukmawati, Jamaluddin, Fera, Mayangsari, Ma'rifatika, N., Fatimah, S., Hidayah, N., & Febrianto. (2022). Inovasi Pembelajaran Menggunakan Media Papan Buletin Pada Pembelajaran PPKN. *Jurnal Kewarganegaraan*, 6(1), 672–679.
- Sukmawati, S., Anita, A., Jamaluddin, J., & Hanis, H. (2023). Implementasi Pembelajaran Tatap Muka Terbatas Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Dimasa Pandemi Covid-19. *Jurnal*

- Kewarganegaraan*, 20(1), 53. <https://doi.org/10.24114/jk.v20i1.43280>
- Sukmawati, S., Jamaluddin, J., Renaldi, R., & ... (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Tebak Kata Untuk Meningkatkan Semangat Belajar Siswa PPKn. *Jurnal ...*, 6(1), 680–684. <http://journal.upy.ac.id/index.php/pkn/article/view/2598>
- Triwahyuni, E., Lolongan, R., & Riswan, R. (2019). *Peranan konsep teori behavioristik BF Skinner terhadap motivasi dalam menghadiri persekutuan ibadah.*
- Widayanti, J., & Hidayah, A. (2020). Rivalrous Thinking and Athletes' Behaviors Reflected in Janus Metz's Borg vs McEnroe (2017). *Metaphor*, 2(1), 59–78.
- Yuliana, D., Bajuri, A., Suparto, A. A., Seituni, S., & Syukria, S. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Video Pembelajaran Kreatif, Inovatif, Dan Kolaboratif. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI)*, 6(2), 247–257. <https://doi.org/10.37792/jukanti.v6i2.1025>
- Zulhandayani, F., Rezeki, K. S., & Lubis, M. J. (2022). Pemanfaatan Canva Sebagai Media Penyampaian Informasi Bagi Kepemimpinan Sekolah. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 11(2), 148–154. <https://doi.org/10.32832/tek.pend.v11i2.7066>