

Efektivitas Multimedia Interaktif Canva terhadap Keterampilan Berpikir Kritis dan Sosial Siswa pada Pembelajaran IPS Sekolah Dasar

Novia Hardiyanti⁽¹⁾, Dumiyati^{(2)*}, Djoko Apriono⁽³⁾, Minto Santoso⁽⁴⁾

^{1,2,3}Universitas PGRI Ronggolawe, Jawa Timur, Indonesia

⁴Universitas Islam Blitar Blitar, Jawa Timur, Indonesia

Email: ¹12noviah@gmail.com, ²dumiyatis65@gmail.com,
³djoko.apriono17@gmail.com, ⁴indonesiasentosa86@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini bertujuan menguji efektivitas multimedia pembelajaran interaktif berbasis Canva dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan keterampilan sosial siswa pada pembelajaran IPS di sekolah dasar. Penelitian ini menerapkan desain kuasi eksperimen *Pretest-Posttest Control Group* dengan subjek 33 siswa kelas IV UPT SDN Campurejo 1 Tuban, terdiri atas 18 siswa kelas eksperimen yang belajar dengan Canva dan 15 siswa kelas kontrol yang belajar secara konvensional. Instrumen penelitian meliputi tes hasil belajar, observasi keterampilan berpikir kritis, dan keterampilan sosial. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada kelas eksperimen. Nilai rata-rata keterampilan berpikir kritis meningkat dari 48 menjadi 85 dengan *N-Gain* 0,73 (kategori tinggi), sedangkan keterampilan sosial meningkat dari 64 menjadi 92 dengan *N-Gain* 0,69 (kategori sedang–tinggi). Uji Wilcoxon Signed-Rank Test membuktikan peningkatan signifikan dalam tiap kelas ($p < 0,05$), sementara uji Mann-Whitney U-Test mengindikasikan perbedaan signifikan antara kelompok eksperimen dan kontrol ($p < 0,05$). Persentase efektivitas keseluruhan mencapai 89,17% yang termasuk kategori sangat efektif. Dengan demikian, Canva terbukti efektif sebagai multimedia interaktif yang mendukung penguasaan konsep IPS, pengembangan keterampilan berpikir kritis, serta keterampilan sosial siswa, sekaligus memperkuat pembelajaran abad ke-21 di sekolah dasar.

Tersedia Online di

http://journal.unublitar.ac.id/pendidikan/index.php/Riset_Konseptual

Sejarah Artikel

Diterima pada : 01-09-2025

Disetujui pada : 30-09-2025

Dipublikasikan pada : 25-01-2025

Kata Kunci:

Efektivitas, Multimedia pembelajaran interaktif, Canva, keterampilan berpikir kritis, keterampilan sosial, IPS, sekolah dasar,

DOI:

http://doi.org/10.28926/riset_konseptual.v9i4.1396

PENDAHULUAN

Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) memiliki urgensi penting dalam membekali siswa sekolah dasar dengan kemampuan memahami fenomena sosial sekaligus membentuk karakter sesuai dengan nilai-nilai kehidupan bermasyarakat (Gentala & Dasar, 2023; Ratnawati, 2013). Selain itu, IPS juga berperan dalam menanamkan kearifan lokal yang menjadi dasar penguatan identitas budaya serta sarana bagi siswa untuk belajar menghargai keberagaman dalam kehidupan sosial (Novia Hardiyanti, 2025). Dalam konteks abad ke-21, pembelajaran IPS tidak hanya berfokus pada penguasaan pengetahuan, tetapi juga menekankan keterampilan berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi, dan kreativitas sebagai kompetensi utama yang harus dikembangkan sejak dini (Zainuddin, 2017). Keterampilan berpikir kritis dan keterampilan sosial merupakan fondasi penting yang mendukung siswa untuk menganalisis masalah sosial, bekerja sama, bersikap toleran, serta menumbuhkan empati terhadap lingkungan sekitar (Suryani Sri, 2024). Namun, kondisi di lapangan memperlihatkan bahwa banyak siswa cenderung pasif, enggan menyampaikan pendapat, dan memiliki partisipasi yang terbatas dalam diskusi kelompok. Hal ini mengakibatkan keterampilan berpikir kritis dan keterampilan sosial siswa dalam Perkembangan pembelajaran IPS belum memenuhi ekspektasi yang diinginkan.

Upaya mengatasi permasalahan ini memerlukan penggunaan media pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan tepat sasaran bagi kebutuhan siswa

(Ellyzabeth, Dumiyati, 2022). Menurut (Mayer, 2021), multimedia interaktif mampu meningkatkan pemahaman konsep sekaligus memperkuat motivasi belajar melalui integrasi teks, gambar, audio, dan animasi. pernyataan ini sesuai dengan pendapat (Fadillah et al., 2024) yang menyatakan bahwa penggunaan multimedia dalam proses pembelajaran memungkinkan menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna karena melibatkan berbagai indera siswa. Lebih lanjut, (Indriawan Irjus et al., 2020) menegaskan bahwa media digital interaktif dapat membantu siswa mengorganisasi informasi, meningkatkan keterlibatan, dan memperkuat hasil belajar. Salah satu platform yang dapat dimanfaatkan guru adalah Canva, karena memfasilitasi berbagai fitur desain yang sederhana untuk digunakan serta memungkinkan pembuatan platform pembelajaran interaktif yang atraktif dan kontekstual (Marpaung et al., 2024).

Penelitian sebelumnya menunjukkan efektivitas penggunaan multimedia dalam konteks pembelajaran. (Barra et al., 2018) menyatakan bahwa penerapan media digital berpotensi meningkatkan keterlibatan siswa selama diskusi kelas. Selanjutnya, (Dumiyati et al., 2019) menegaskan bahwa pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dapat memperkuat partisipasi kolaboratif serta komunikasi antar siswa. Temuan-temuan ini memperkuat anggapan bahwa multimedia pembelajaran interaktif berbasis Canva dapat mendukung peningkatan keterampilan berpikir kritis dan keterampilan sosial siswa SD, terutama pada pembelajaran IPS (Suryani Sri, 2024).

Berdasarkan uraian sebelumnya, fokus penelitian ini adalah menilai efektivitas multimedia pembelajaran interaktif berbasis Canva dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis serta keterampilan sosial siswa sekolah dasar. Hasil penelitian diharapkan tidak hanya memberikan kontribusi teoretis dalam pengembangan kajian terkait efektivitas media interaktif, tetapi juga memberikan panduan praktis bagi guru untuk merancang pembelajaran IPS yang lebih kontekstual, efektif, serta selaras dengan Kurikulum Merdeka dan penguatan Profil Pelajar Pancasila.

METODE

Penelitian ini menerapkan pendekatan kuasi (Hastjarjo, 2019) eksperimen dengan desain *Pretest-Posttest Control Group*, yang dianggap sesuai untuk mengevaluasi efektivitas media pembelajaran dalam konteks kelas nyata (). Desain ini memungkinkan perbandingan peningkatan hasil belajar dan keterampilan siswa antara kelompok yang menerima perlakuan dan kelompok kontrol, sehingga validitas internal penelitian tetap terjaga meskipun penelitian dilakukan di lapangan.

Subjek penelitian adalah siswa kelas IV UPT SDN Campurejo 1 Tuban yang terbagi ke dalam dua kelas paralel dengan jumlah keseluruhan 33 siswa. Kelas A yang berjumlah 18 siswa ditetapkan sebagai kelompok eksperimen dan memperoleh pembelajaran menggunakan multimedia interaktif berbasis Canva. Sementara itu, kelas B yang terdiri atas 15 siswa ditetapkan sebagai kelompok kontrol dan mendapatkan pembelajaran dengan pendekatan konvensional.

Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan tes hasil belajar, observasi keterampilan berpikir kritis, serta observasi keterampilan sosial. Tes hasil belajar diberikan untuk mengukur tingkat penguasaan konsep siswa melalui pretest dan posttest berupa soal pilihan ganda yang bertujuan untuk mengukur peningkatan penguasaan konsep IPS. Sementara itu, instrumen observasi keterampilan berpikir kritis digunakan untuk menilai kemampuan siswa dalam menganalisis, mengevaluasi, serta menyampaikan pendapat. Adapun instrumen observasi keterampilan sosial difokuskan pada aspek komunikasi, kerja sama, dan interaksi antar siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Data untuk penelitian ini dikumpulkan dari hasil pretest dan posttest siswa. yang digunakan untuk menilai penguasaan konsep IPS, serta dari hasil observasi terhadap keterampilan berpikir kritis dan keterampilan sosial siswa selama pembelajaran dengan memanfaatkan multimedia interaktif berbasis Canva. Data tes mencerminkan capaian kognitif siswa, sedangkan data observasi memberikan gambaran mengenai

perkembangan keterampilan berpikir kritis dan keterampilan sosial, sehingga hasil penelitian menjadi lebih komprehensif dalam menilai efektivitas aktivitas belajar.

Analisis data penelitian dilakukan dengan menghitung nilai rata-rata, persentase, serta *N-Gain* untuk menilai tingkat peningkatan hasil belajar siswa. Selanjutnya, uji statistik non-parametrik, yaitu *Wilcoxon Signed-Rank Test* dan *Mann-Whitney U-Test*, diterapkan untuk menguji perbedaan signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dengan demikian, tingkat peningkatan hasil belajar dapat dinilai secara kuantitatif sekaligus diperiksa signifikansinya secara statistik. Menurut (Sari & Pratikto, 2022) penggunaan analisis statistik dalam penelitian pengembangan sangat penting untuk memberikan bukti empiris yang objektif mengenai efektivitas perlakuan yang diterapkan. Dengan demikian, efektivitas multimedia pembelajaran dinyatakan berhasil apabila terjadi peningkatan capaian hasil belajar, keterampilan berpikir kritis, dan keterampilan sosial pada kelompok eksperimen, peningkatan tersebut terbukti secara signifikan melebihi kelompok kontrol.

HASIL dan PEMBAHASAN

Pada bagian ini dipaparkan hasil penelitian yang bersumber dari pengolahan data pretest dan posttest siswa di kelas eksperimen serta kontrol. Analisis dilakukan untuk menilai sejauh mana multimedia pembelajaran interaktif berbasis Canva mampu meningkatkan hasil belajar, sekaligus menumbuhkan keterampilan berpikir kritis dan keterampilan sosial siswa dalam proses pembelajaran IPS. Dengan pendekatan ini, efektivitas media pembelajaran dapat diobservasi secara komprehensif baik dari aspek kognitif maupun aspek sosial.

Selain itu, bagian ini juga menyajikan hasil uji statistik, meliputi *Wilcoxon Signed-Rank Test*, *Mann-Whitney U-Test*, serta perhitungan *N-Gain*, yang digunakan untuk menentukan kategori peningkatan yang dicapai oleh siswa. Hasil penelitian kemudian diinterpretasikan dan dibandingkan dengan teori serta temuan penelitian terdahulu untuk memperkuat argumen dan memberikan landasan ilmiah. Untuk memberikan pemahaman yang lebih komprehensif terkait hasil analisis, berikut disajikan rekapitulasi data nilai pretest dan posttest, perhitungan *N-Gain*, serta hasil uji *Wilcoxon* dan *Mann-Whitney* pada aspek hasil belajar, keterampilan berpikir kritis, dan keterampilan sosial siswa.

Tabel 1. Rekapitulasi analisis pretest, posttest, N-Gain, dan uji statistik

Aspek	Kelas	Pretest	Posttest	N-Gain (Kategori)	Uji Wilcoxon (p)	Uji Mann-Whitney (p)	Keterangan
Hasil Belajar	Eksperimen	62	90	0,63 (Sedang)	0,000 (Sig.)	0,001 (Sig.)	Peningkatan signifikan, lebih tinggi pada eksperimen
	Kontrol	61	74	0,35 (R-Sedang)	0,012 (Sig.)		Peningkatan rendah-sedang
Berpikir Kritis	Eksperimen	48	85	0,73 (Tinggi)	0,000 (Sig.)	0,000 (Sig.)	Peningkatan signifikan, lebih tinggi pada eksperimen
	Kontrol	47	65	0,44 (Sedang)	0,023 (Sig.)		Peningkatan sedang
Keterampilan Sosial	Eksperimen	64	92	0,69 (S-Tinggi)	0,000 (Sig.)	0,002 (Sig.)	Peningkatan signifikan, lebih tinggi pada eksperimen
	Kontrol	63	75	0,38 (R-Sedang)	0,031 (Sig.)		Peningkatan rendah-sedang

Berdasarkan Tabel 1 dapat dilihat data menunjukkan bahwa peningkatan terjadi pada kedua kelompok, baik eksperimen maupun kontrol, pada hasil belajar, keterampilan berpikir kritis, dan keterampilan sosial pasca pembelajaran. Namun, peningkatan pada kelas eksperimen jauh lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol, sebagaimana ditunjukkan oleh nilai *N-Gain* yang lebih besar serta hasil uji *Mann-Whitney* yang signifikan pada ketiga aspek. Hal ini mengindikasikan bahwa penggunaan multimedia pembelajaran interaktif berbasis Canva memberikan dampak yang lebih signifikan dalam menumbuhkan keterampilan berpikir kritis dan keterampilan sosial siswa secara lebih efektif daripada pembelajaran konvensional.

a) **Hasil Belajar Siswa**

Hasil belajar IPS siswa pada kelas eksperimen mengalami peningkatan yang signifikan. Nilai rata-rata pretest sebesar 62 meningkat menjadi 90 pada posttest, dengan *N-Gain* sebesar 0,63 yang termasuk dalam kategori sedang. Sementara itu, kelas kontrol hanya mengalami peningkatan dari 61 menjadi 74, dengan *N-Gain* 0,35, berada pada kategori rendah–sedang. Berdasarkan hasil uji *Wilcoxon Signed-Rank Test*, peningkatan pada kedua kelas terbukti signifikan (kelas eksperimen $p = 0,000$; kelas kontrol $p = 0,012$). Selain itu, uji *Mann-Whitney U-Test* menghasilkan nilai $p = 0,001$, yang menegaskan bahwa terdapat perbedaan signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah penerapan perlakuan. Berdasarkan temuan tersebut, pemanfaatan Canva terbukti mampu meningkatkan pemahaman konsep IPS secara lebih efektif daripada pembelajaran konvensional. Temuan ini mendukung penelitian (Irawan et al., 2025) bahwa penggunaan media berbasis digital lebih efektif meningkatkan pemahaman konsep siswa dibanding pembelajaran konvensional.

b) **Keterampilan Berpikir Kritis**

Pada aspek keterampilan berpikir kritis, siswa kelas eksperimen mengalami peningkatan dari skor rata-rata 48 pada pretest menjadi 85 pada posttest, dengan *N-Gain* 0,73 yang termasuk dalam kategori tinggi. Sebaliknya, siswa kelas kontrol hanya meningkat dari 47 menjadi 65, dengan *N-Gain* 0,44, tergolong dalam kategori sedang. Hasil uji *Wilcoxon* menunjukkan bahwa kedua kelas mengalami peningkatan yang signifikan (kelas eksperimen $p = 0,000$; kelas kontrol $p = 0,023$). Namun demikian, uji *Mann-Whitney* menghasilkan nilai $p = 0,000$, yang menegaskan mengindikasikan adanya perbedaan signifikan antara kelompok eksperimen dan kontrol Hasil ini sejalan dengan temuan (Nariswari, 2024) yang menyatakan media interaktif mampu mendorong siswa untuk menganalisis, mengevaluasi, dan menarik kesimpulan lebih baik dibanding metode tradisional. Berdasarkan temuan, pemanfaatan Canva mampu mengembangkan keterampilan berpikir kritis siswa secara lebih efektif melalui aktivitas interaktif dan analisis kontekstual.

c) **Keterampilan Sosial**

Pada aspek keterampilan sosial, kelas eksperimen menunjukkan peningkatan yang cukup menonjol. Rata-rata skor siswa meningkat dari 64 menjadi 92, dengan *N-Gain* 0,69 yang tergolong dalam kategori sedang–tinggi. Sebaliknya, kelas kontrol hanya menunjukkan peningkatan yang lebih rendah dari 63 menjadi 75, dengan *N-Gain* 0,38, termasuk kategori rendah–sedang. Berdasarkan uji *Wilcoxon*, kedua kelas mengalami peningkatan yang signifikan (kelas eksperimen $p = 0,000$; kelas kontrol $p = 0,031$). Selanjutnya, uji *Mann-Whitney* memberikan nilai $p = 0,002$, yang menegaskan adanya perbedaan signifikan antara kelompok eksperimen dan kontrol setelah perlakuan diterapkan. Temuan penelitian mengindikasikan bahwa Canva memiliki efektivitas yang lebih tinggi dalam mengembangkan keterampilan sosial siswa, khususnya komunikasi, kerja sama, dan sikap yang menunjukkan peningkatan kemampuan saling menghargai antar siswa dibandingkan dengan pendekatan

pembelajaran konvensional. Hasil ini sesuai dengan penelitian (Huljanah & Zai, 2025) bahwa media audio-visual interaktif mampu meningkatkan minat belajar sekaligus interaksi sosial antar siswa.

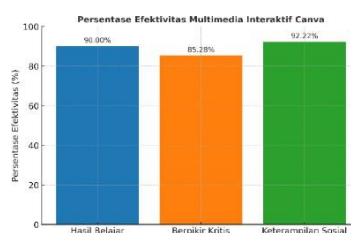
d) Efektivitas Keseluruhan

Secara keseluruhan, hasil analisis menunjukkan bahwa multimedia pembelajaran interaktif berbasis Canva memiliki efektivitas yang sangat baik untuk mendukung peningkatan hasil belajar, keterampilan berpikir kritis, dan keterampilan sosial siswa. Persentase efektivitas yang diperoleh adalah 90,00% untuk hasil belajar, 85,28% untuk keterampilan berpikir kritis, dan 92,22% untuk keterampilan sosial. Rata-rata efektivitas keseluruhan mencapai 89,17%, yang termasuk kategori sangat efektif. Untuk lebih jelasnya, data efektivitas rincian lebih lanjut dapat dilihat pada Tabel 2 berikut.

Tabel 2. Persentase efektivitas pembelajaran dengan Canva

Aspek	Persentase Efektivitas (%)	Kategori
Hasil Belajar	90,00	Sangat Efektif
Berpikir Kritis	85,28	Sangat Efektif
Keterampilan Sosial	92,22	Sangat Efektif
Rata-rata	89,17	Sangat Efektif

Dari data tersebut terlihat bahwa efektivitas tertinggi terdapat pada aspek keterampilan sosial (92,22%), diikuti oleh hasil belajar (90,00%), sedangkan keterampilan berpikir kritis juga berada pada kategori sangat efektif dengan capaian 85,28%. Nilai rata-rata keseluruhan sebesar 89,17% menegaskan bahwa efektivitas pembelajaran berbasis Canva tidak hanya terletak pada satu aspek tertentu, tetapi merata mencakup aspek kognitif maupun sosial siswa. Hal ini mengindikasikan bahwa Canva tidak hanya mendukung pemahaman konsep, tetapi juga sangat kuat dalam memfasilitasi interaksi, kerja sama, dan komunikasi antar siswa. Visualisasi efektivitas ditunjukkan pada diagram batang berikut.



Gambar 1. Persentase efektivitas multimedia interaktif Canva pada hasil belajar, keterampilan berpikir kritis, dan keterampilan sosial siswa

Gambar 1 menunjukkan bahwa efektivitas tertinggi terdapat pada aspek keterampilan sosial (92,22%), diikuti hasil belajar (90,00%), dan keterampilan berpikir kritis (85,28%). Rata-rata efektivitas sebesar 89,17% menegaskan bahwa penggunaan Canva terbukti efektif tidak hanya dalam meningkatkan pemahaman kognitif, dan sekaligus mendukung peningkatan keterampilan berpikir kritis serta interaksi sosial siswa dalam konteks pembelajaran IPS.

Temuan ini sejalan dengan penelitian (Irawan et al., 2025) yang menyatakan bahwa media interaktif berbasis teknologi mampu meningkatkan hasil belajar sekaligus mendorong keterampilan analitis siswa. Selain itu, hasil ini juga mendukung pandangan (Chamami1, 2024) bahwa media berbasis audio-visual interaktif dapat memperkuat aspek sosial melalui peningkatan komunikasi dan kerja sama. Dengan demikian, hasil ini menegaskan bahwa Canva merupakan media pembelajaran

interaktif yang layak digunakan guru IPS di sekolah dasar, karena mampu mengintegrasikan aspek kognitif dan sosial siswa dalam satu paket pembelajaran yang inovatif (Nur Endah Fajarwati¹, 2024; Sari & Pratikto, 2022).

KESIMPULAN

Hasil penelitian memberikan bukti bahwa multimedia pembelajaran interaktif berbasis Canva dapat memicu perubahan signifikan dalam proses pembelajaran IPS pada tingkat sekolah dasar. Penggunaan Canva terbukti tidak hanya meningkatkan pemahaman konsep secara kognitif, dan sekaligus memperkuat keterampilan berpikir kritis serta mendorong perkembangan keterampilan sosial siswa. Bukti empiris dari hasil analisis menunjukkan bahwa kelas yang menggunakan Canva menunjukkan perkembangan yang lebih efektif daripada kelas yang dibimbing menggunakan pendekatan pembelajaran konvensional. Hal ini mengindikasikan bahwa integrasi Canva dalam proses belajar dapat menjadi solusi nyata untuk menjawab tantangan pembelajaran abad ke-21.

Keberhasilan pemanfaatan Canva juga disebabkan kemampuannya dalam menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan berfokus pada siswa. Fitur desain visual yang beragam dan fleksibilitas penggunaannya menjadikan Canva sebagai media yang tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga mengajak siswa terlibat aktif dalam membangun pemahaman. Dengan demikian, Canva menempatkan siswa sebagai subjek utama pembelajaran yang berinteraksi, berdiskusi, dan bekerja sama dalam menemukan makna dari materi yang dipelajari.

Berdasarkan perspektif implementasi, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan Canva dapat dengan mudah diintegrasikan dalam praktik pembelajaran di kelas. Kehadiran media ini mendukung peran guru dalam merancang pembelajaran yang sejalan dengan prinsip Kurikulum Merdeka, yakni pembelajaran yang kontekstual, kolaboratif, kreatif, serta responsif terhadap kebutuhan peserta didik. Lebih dari sekadar sarana penyampaian materi, Canva memberikan ruang bagi guru untuk mengembangkan strategi pembelajaran inovatif yang berorientasi pada penguasaan konsep sekaligus penguatan karakter, pengembangan keterampilan sosial, dan penumbuhan kemandirian belajar siswa.

Secara keseluruhan, simpulan penelitian ini menegaskan bahwa multimedia interaktif berbasis Canva merupakan media pembelajaran yang efektif, inovatif, dan relevan untuk diintegrasikan dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar. Canva berperan penting dalam menghubungkan aspek kognitif, analitis, dan sosial siswa menjadi satu pengalaman belajar yang utuh, bermakna, dan kontekstual. Dengan segala kelebihanannya, Canva layak direkomendasikan sebagai media pembelajaran modern yang dapat memperkaya praktik pendidikan, meningkatkan mutu pembelajaran, dan mendukung terwujudnya tujuan pendidikan yang holistik.

UCAPAN TERIMAKASIH

Ucapan terima kasih disampaikan kepada Direktorat Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (DPPM), Direktorat Jenderal Riset dan Pengembangan, Kementerian Pendidikan Tinggi, Sains, dan Teknologi, atas dukungan pendanaan yang telah diberikan melalui skema Penelitian Tesis Magister (PTM) Tahun Anggaran 2025, yang telah digunakan untuk menunjang pelaksanaan penelitian ini.

DAFTAR RUJUKAN

Barra, E., Aguirre Herrera, S., Pastor Caño, J. Y., & Quemada Vives, J. (2018). Using multimedia and peer assessment to promote collaborative e-learning. In *New Review of Hypermedia and Multimedia* (Vol. 20, Issue 2, pp. 103–121). Taylor and Francis Ltd. <https://doi.org/10.1080/13614568.2013.857728>

- Chamami¹, S. S. Y. H. (2024). *PENGARUH STRATEGI PEMBELAJARAN DIFERENSIASI DENGAN MEDIA CANVA TERHADAP CRITICAL THINKING DAN KECAKAPAN SOSIAL SISWA PELAJARAN IPS DI SMP ISLAM NURUL ULUM BANGKALAN.*
- Dumiyati, D., Wardhono, A., & Nurfalah, E. (2019). Kepraktisan Dan Keefektifan Penerapan Model Pembelajaran Berbasis ICT. *JPEKA: Jurnal Pendidikan Ekonomi, Manajemen Dan Keuangan*, 3(1), 1. <https://doi.org/10.26740/jpeka.v3n1.p1-14>
- Fadillah, H. H., Anggraini, F., Natasya, S., Hamyar, N. R., Saffany, A., Nasution, Y. S., & Agustia, N. R. (2024). *Format Pembelajaran Multimedia.*
- Gentala, J., & Dasar, P. (2023). Konsep Dasar IPS dan Implementasinya di Sekolah. *Desember*, 8(2), 225–237. <https://doi.org/10.22437/gentala.v4i1.xxxxx>
- Hastjarjo, T. D. (2019). Rancangan Eksperimen-Kuasi. *Buletin Psikologi*, 27(2), 187. <https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.38619>
- Huljanah, M., & Zai, E. K. (2025). Efektivitas Media Pembelajaran Digital untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Riset Sosial Humaniora Dan Pendidikan*, 5, 54–62.
- Indriawan Irijus, W. H. N. U. H., Bagus, G., & Denpasar. (2020). *MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA I Made Arsa Wiguna.* <https://www.researchgate.net/publication/342304272>
- Irawan, B., Zanda, N., & Safira, N. (2025). *PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL.* 9(6), 398–404.
- Marpaung, D. W., Wiryanto, & Tatag Yuli Eko Siswono. (2024). Canva-Based MPI Analysis of Critical Thinking Skills for Class VI Elementary School Mathematics Story Problems. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 7(4), 3443–3454. <https://doi.org/10.31949/jee.v7i4.11796>
- Mayer, R. E. (2021). *MULTIMEDIA LEARNING.*
- Nariswari, N. R. (2024). Pengaruh Sosial Media Digital Terhadap Kemampuan Berfikir Kritis Dan Daya Fokus Masyarakat Indonesia. *Jurnal VICIDI*, 14(2), 134–144. <https://doi.org/10.37715/vicidi.v14i2.5191>
- Novia Hardiyanti. (2025). Snackfruit Village Festival: A Study of the Revitalization of Local Cultural Values from an Ethno-Social Perspective. *Journal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*, 17(1), 10–16. <https://doi.org/10.37304/jpips.v17i1.21255>
- Nur Endah Fajarwati¹, A. R. 2, A. E. S. 3, H. M. Z. (2024). *PEMANFAATAN APLIKASI CANVA UNTUK MENINGKATKAN EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN IPS DI KELAS 6 SEKOLAH DASAR.*
- Ellyzabeth, Dumiyati, Et. al. (2022). Digitalisasi Sebagai Pengembangan Model. In *Global Eksekutif Teknologi* (Vol. 6, Issue 2). <https://books.google.com/books?hl=en&lr=&id=hx5-EAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA4&dq=teori+gestalt&ots=HtDgCFMqRn&sig=c9EAZ4DE52A2Yixel7xEZDu8zTs>
- Ratnawati, E. (2013). *PENTINGNYA PEMBELAJARAN IPS TERPADU.*
- Sari, M. L., & Pratikto, H. (2022). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi canva: Efektif dalam meningkatkan berfikir kritis dan hasil belajar peserta didik. 2(2), 236–245. <https://doi.org/10.17977/um066v2i22022p236-245>
- Sari, M. L., & Pratikto, H. (2022). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi canva: Efektif dalam meningkatkan berfikir kritis dan hasil belajar peserta didik. 2(2), 236–245. <https://doi.org/10.17977/um066v2i22022p236-245>
- Suryani Sri, Z. M. A. E. A. (2024). Pengembangan multimedia interaktif berbantuan canva untuk menumbuhkan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran ilmu pengetahuan sosial.
- Zainuddin, M.-. (2017). Model Pembelajaran Kolaborasi Meningkatkan Partisipasi Siswa, Keterampilan Sosial, dan Prestasi Belajar IPS. *Jurnal Ilmiah Ilmu Sosial*, 3(1), 75–83. <https://doi.org/10.23887/jiis.v3i1.11474>