Original Article

e-ISSN: 2775-5037
p-ISSN: 2614-3917

Riwayat

Original Article

Pengaruh Modul Digital Berbasis Canva terhadap Minat Belajar Mahasiswa pada Materi Sejarah Renaissance (Studi Kuasi-Eksperimen di IKIP Saraswati)

Kristoforus Bagas Romualdi[1]✉, I Ketut Arya Sentana Mahartha[2], Astrini Eka Putri[3], Eko Wahyu Junaidi[4]
[1,3,4]Pendidikan Sejarah, FKIP, Universitas Tanjungpura, Pontianak
[2]Pendidikan Sejarah, FISH, Universitas Negeri Manado, Manado
Correspondence Author: kristoforus.bagas.romualdi@fkip.untan.ac.id✉

Abstrak:

Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh penggunaan modul pembelajaran berbasis Canva terhadap minat belajar mahasiswa pada sub materi sejarah Renaissance. Pendekatan penelitian yang diterapkan adalah kuantitatif dengan metode kuasi-eksperimen dan desain Nonequivalent Control Group Design. Sampel terdiri dari 56 mahasiswa Pendidikan Sejarah IKIP Saraswati yang dibagi menjadi 28 orang di kelompok eksperimen dan 28 orang di kelompok kontrol. Instrumen yang digunakan berupa angket minat belajar berskala Likert yang diberikan sebelum dan sesudah perlakuan. Hasilnya, minat belajar pada kelompok eksperimen lebih tinggi dibandingkan kontrol dengan selisih skor 13,14 poin. Hal tersebut diperkuat oleh hasil Independent Sample t-Test yang menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara skor post-test kedua kelompok (p= 0,003). Selain itu, nilai effect size (Cohen's d) sebesar 1,40 mengindikasikan adanya pengaruh yang besar. Dengan demikian, modul digital berbasis Canva terbukti mempunyai pengaruh terhadap minat belajar mahasiswa pada sub materi sejarah Renaissance.

Kata Kunci: Modul Digital, Canva, Minat, Renaissance

Pendahuluan

Proses pembelajaran di abad ke-21 harus berfokus tidak hanya pada transmisi pengetahuan, tetapi juga pada pengembangan pemikiran kritis dan keterampilan kreatif pada siswa di semua tingkatan (Muhali, 2019). Untuk mencapai tujuan tersebut, proses pembelajaran harus dirancang agar berlangsung secara efektif, partisipatif, dan mengesankan bagi peserta didik. Pemanfaatan sarana pembelajaran inovatif menjadi salah satu kunci utama untuk menciptakan suasana belajar yang berbeda (Romualdi, Sudrajat, & Aman, 2023). Oleh karena itu, pendidik seperti dosen memiliki peran sentral dalam memilih dan mengembangkan media yang sesuai dengan kebutuhan mahasiswa dan tuntutan zaman sehingga dapat meningkatkan minat belajar (Sembiring & Nugraha,

https://jurnal.usk.ac.id/riwayat

Received: Aug 12, 2025 – Revised: Sep 13, 2025- Accepted: Sep 27, 2025 - Published online: Oct 13, 2025

2022; Romualdi & Firmansyah, 2024).

Salah satu unsur internal terpenting yang mempengaruhi kelancaran proses akademis adalah keinginan untuk belajar (Herpratiwi & Tohir, 2022). Mahasiswa yang sangat termotivasi untuk mempelajari materi sendiri umumnya lebih aktif, terlibat, dan berdedikasi. Sebaliknya, rendahnya minat belajar dapat berakibat pada partisipasi yang pasif serta pemahaman materi yang dangkal (Uyun, Yuli Bahriah, & Fitriani, 2022; Herpratiwi & Tohir, 2022). Oleh karena itu, dibutuhkan inovasi pembelajaran sebagai alat oleh pendidik untuk memperkenalkan materi ajar baru yang lebih terfokus, mendalam, dan menarik (Romualdi & Sudrajat, 2024).

Dalam konteks pembelajaran bagi mahasiswa program studi keguruan, penggunaan inovasi teknologi oleh dosen selama perkuliahan dapat menjadi teladan bagi mahasiswa dalam mengintegrasikan dan mengembangkan teknologi saat mereka nantinya mengajar di ruang kelas secara langsung (Romualdi & Firmansyah, 2024). Salah satu inovasi yang potensial adalah pemanfaatan media pembelajaran berupa modul digital (Romualdi & Firmansyah, 2024). Bahan ajar digital sendiri hasil dari pengembangan bahan ajar konvensional yang disusun melalui pemanfaatan teknologi, sehingga mampu menyajikan materi pembelajaran secara lebih menarik (Daryanto, 2013; Hasanudin, Kurniati, & Septiani, 2022). Termasuk dalam konteks ini, modul digital dapat mendukung seperti materi sejarah Renaissance.

Materi sejarah Renaissance sendiri mengandung kompleksitas konsep dan latar historis yang memerlukan pendekatan pembelajaran yang kreatif dan kontekstual. Namun, berdasarkan hasil observasi, ditemukan bahwa mahasiswa sering kali mengalami kesulitan dalam mengaitkan periode Renaissance dengan dampaknya terhadap perkembangan peradaban modern. Kesulitan tersebut membuat minat mereka terhadap materi ini menjadi kurang. Padahal, materi ini penting karena merupakan fondasi dari lahirnya pemikiran rasional dan kemajuan ilmu pengetahuan di Eropa. Oleh karena itu, perlu diterapkan pendekatan didaktik, termasuk melalui modul digital, yang memungkinkan penjelasan hubungan sejarah dengan cara yang menarik dan mudah dipahami.

Modul digital memiliki keunggulan dalam fleksibilitas akses dan keterlibatan belajar. Siswa dapat menggunakan gawai elektronik untuk menilik materi pembelajaran di berbagai situasi (Aurelia, Cahyani, Hakim, & Arif, 2024). Hal ini mendorong pembelajaran independen, yang memungkinkan siswa belajar sesuai kemampuan siswa. Lebih jauh lagi, menurut penelitian oleh Almahera et al (Almahera, Jauhari, & Nafi'ah, 2023), aetelah menggunakan materi modul sejarah digital, antusiasme belajar siswa meningkat dari 49,8% menjadi 89,8%.

Selain itu, modul digital mampu meningkatkan interaktivitas dan motivasi belajar melalui integrasi elemen multimedia seperti video, animasi, dan gambar (Ratnawati, Rafianti, Bagaskara, & Afriliansyah, 2024; Suhernawati & Vebrianto, 2025). Elemen ini menjadikan proses belajar lebih menarik dan tidak monoton sebagaimana yang sering terjadi pada modul konvensional. Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa dimungkinkan untuk membuat modul pengajaran sejarah digital berdasarkan materi Renaissance menggunakan Canva sebagai alat bantu pengajaran (Romualdi & Firmansyah, 2024). Namun, perlu dilaksanakan riset lanjutan untuk guna menganalisis pengaruh media tersebut terhadap minat belajar mahasiswa.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti bertujuan untuk menguji pengaruh modul pembelajaran berbasis Canva pada sub materi Renaissance. Fokus penelitian ini adalah untuk melihat dampaknya secara spesifik terhadap minat belajar mahasiswa Program

Studi Pendidikan Sejarah. Ditargetkan penelitian ini dapat menginformasikan para dosen di IKIP Saraswati mengenai saran strategi pengajaran yang kreatif. Selain itu, studi ini juga akan menyumbangkan bukti ilmiah mengenai efektivitas Canva sebagai alat bantu pengajaran sejarah modern.

Metode

Penelitian ini menggunakan metode Nonquivalent Control Group Design, suatu pendekatan kuantitatif dengan metodologi kuasi eksperimen. Desain ini dipilih karena tidak memungkinkan peneliti melakukan pengacakan subjek secara penuh, namun tetap memungkinkan perbandingan efek perlakuan antar kelompok. Subjek penelitian adalah dua angkatan mahasiswa Program Studi Pendidikan Sejarah IKIP Saraswati sudah menjalani mata kuliah sejarah Eropa. Kelas dipilih menggunakan teknik purposive sampling dengan mempertimbangkan kesamaan karakteristik awal serta kemudahan dalam pemberian perlakuan.

Kelas pertama sebanyak 28 mahasiswa ditetapkan sebagai kelompok eksperimen yang memperoleh perlakuan berupa penggunaan modul pembelajaran berbasis Canva pada sub materi Renaissance. Kelas kedua sebanyak 28 mahasiswa menjadi kelompok kontrol yang mempelajari materi serupa menggunakan modul konvensional berbasis teks sebagaimana biasa digunakan dalam perkuliahan. Instrumen penelitian ini dibuat dengan menggunakan kuesioner tentang minat pendidikan mahasiswa, menggunakan skala Likert yang reliabilitasnya telah dikonfirmasi sebelum pengumpulan data. Angket disebarkan dalam dua tahap, yaitu tes awal sebelum perlakuan dan tes akhir setelah perlakuan, guna mengukur perubahan tingkat minat belajar pada setiap kelompok.

Data sebelum dilakukannya tes dan setelah tes diuji dengan teknik statistik inferensial, yang didahului oleh uji prasyarat yang mencakup uji normalitas menggunkan Kolmogorov–Smirnov dan uji homogenitas menggunakan Levene's Test guna memastikan kesesuaian dengan asumsi uji parametrik. Setelah data memenuhi asumsi distribusi umum dan varians yang homogen, pengujian hipotesis utama dikerjakan dengan Independent Sample t-Test guna melihat ketidaksamaan rerata yang signifikan dari kedua kelompok. Selain itu, untuk mengukur besar pengaruh perlakuan, digunakan analisis effect size memakai rumus Cohen's d, yang memberikan gambaran sejauh mana intervensi modul digital berbasis Canva berdampak terhadap minat belajar mahasiswa secara praktis. Seluruh analisis dilakukan dengan tingkat signifikansi 0,05 sebagai batas penentuan perbedaan signifikan menurut uji sains.

Hasil dan Pembahasan

Hasil

1. Analisis Statistik Deskriptif

Studi ini melibatkan dua kelompok mahasiswa Program Studi Pendidikan Sejarah IKIP Saraswati yang masing-masing menerima perlakuan berbeda dalam pembelajaran sub materi Renaissance. Kelompok eksperimen diberikan modul pembelajaran berbasis Canva, sementara kelompok kontrol menggunakan modul konvensional berbasis teks. Pengukuran dilaksanakan melalui pemberian angket pre-test dan post-test minat belajar berskala Likert.

Tabel 1. Hasil Statistik Deskriptif

Kelompok	N	Rata-rata	Simpangan Baku	Minimum	Maksimum
Eksperimen (Pre)	28	69,21	5,89	58	78
Kontrol (Pre)	28	68,57	6,11	56	79
Eksperimen (Post)	28	82,35	5,12	73	90
Kontrol (Post)	28	74,18	6,45	62	85

Data tersebut mengindikasikan bahwa sebelum perlakuan, tingkat minat belajar antara kedua kelompok relatif seimbang. Setelah perlakuan, kelompok eksperimen menunjukkan rata-rata peningkatan minat belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok kontrol..

2. Selisih Skor Minat Pre-Test dan Post-Test

Guna mengidentifikasi peningkatan minat belajar mahasiswa secara kuantitatif, dilakukan perbandingan antara nilai rerata pre-test dan post-test pada tiap kelompok yang didapat dari statistik deskriptif. Skor pre-test dan post-test merupakan hasil perhitungan rerata dari total respon angket yang diberikan sebelum dan sesudah perlakuan. Selisih skor dihitung dengan cara mengurangkan skor rerata sebelum perlakuan dari skor rerata setelah perlakuan pada tiap kelompok. Perbandingan ini digunakan agar memperoleh gambaran awal efektivitas perlakuan sebelum dilakukan uji statistik inferensial.

Tabel 2. Selisih Skor Pre-test dan Post-test

Kelompok	Pre-test	Post-test	Selisih
Eksperimen	69,21	82,35	+13,14
Kontrol	68,57	74,18	+5,61

Tabel di atas menunjukkan baik kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol menunjukkan adanya peningkatan skor minat belajar. Namun, peningkatan skor grup eksperimen lebih tinggi daripada kelompok kontrol, yaitu sebesar 13,14 poin dibandingkan dengan 5,61 poin. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan modul digital berbasis Canva memiliki efek lebih besar dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Perbedaan selisih ini kemudian dianalisis lebih lanjut dalam pengujian hipotesis melalui uji-t untuk menentukan signifikansi statistiknya.

3. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan terlebih dahulu sebagai uji prasyarat sebelum pengujian hipotesis. Tahap ini bermaksud guna mengetahui apakah data dalam masing-masing kelompok terdistribusi secara normal (Fitri, et al., 2023). Pengujian memanfaatkan metode Kolmogorov–Smirnov dengan tingkat signifikansi sebesar 0,05. Suatu data dianggap lolos tes ini apabila nilai signifikansinya lebih besar dari 0,05 ($p > 0,05$)

Kristoforus Bagas Romualdi et al. (2025). https://doi.org/10.24815/jr.v8i3.48693

Tabel 3. Uji Normalitas

Kelompok	N	Statistik K-S	Sig. (p)	Distribusi
Eksperimen	28	0,128	0,164	Normal
Kontrol	28	0,139	0,113	Normal

Merujuk pada Tabel 3, skor signifikansi uji Kolmogorov-Smirnov pada grup eksperimen tercatat sebesar 0,164, sedangkan pada grup kontrol sebesar 0,113. Semua grup lebih dari 0,05, jadi dapat ditarik kesimpulan bahwasanya data post-test pada kedua kelompok berdistribusi normal. Hasil tersebut menandakan bahwa asumsi normalitas terpenuhi, sehingga berikutnya peneliti melakukan uji homogenitas. Hasil uji homogenitas akan menjadi penentu apakah pengujian hipotesis memakai uji parametrik atau non parametrik.

4. Uji Homogenitas

Setelah melalui uji Kolmogorov–Smirnov, tahap selanjutnya yang juga dilakukan adalah menguji homogenitas varians antar kelompok. Pengujian ini dilakukan untuk menentukan apakah varians baik kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol memiliki data yang homogen (Fitri, et al., 2023). Proses pengujian diterapkan menggunakan teknik Levene's Test pada taraf signifikan 0,05. Suatu data dianggap memenuhi asumsi homogenitas jika nilai signifikansi yang didapat unggul dari 0,05 ($p > 0,05$).

Tabel 4. Uji Homogenitas

Variabel	F	df1	df2	Sig. (p)	Keterangan
Minat Belajar	1,234	1	54	0,272	Homogen ($p > 0,05$)

Pada Tabel 4 disajikan hasil analisis Levene dengan signifikansi sebesar 0,272. Skor tersebut lebih besar dari 0,05 yang menandakan varians antar kelompok adalah homogen. Dengan hasil tersebut, data dapat dinyatakan memenuhi asumsi homogenitas varians, yang menjadi prasyarat penting dalam penggunaan uji-t dua sampel independen. Pemenuhan kedua prasyarat ini memperkuat validitas prosedur analisis inferensial yang diterapkan pada penelitian ini.

5. Uji t-Sampel Independen

Setelah data dinyatakan lolos uji asumsi sebelumnya, analisis berikutnya dilaksanakan dengan uji-t sampel independen. Pengujian ini dilakukan guna menentukan signifikansi perbedaan skor rerata antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang tidak saling berpasangan (Syafriani, Darmana, Syuhada, & Sari, 2023). Pada lingkup penelitian ini, uji-t bertujuan guna mengetahui pengaruh penggunaan modul pembelajaran digital berbasis Canva dan modul berbasis konvensional terhadap minat belajar mahasiswa. Pengujian dilakukan pada skor post-test untuk mengukur pengaruh perlakuan yang diberikan.

Tabel 5. Hasil Uji-t Sampel Independen

Kelompok	Sample	Rerata	Std. Dev.	T	Df	Signifikan (2-tailed)
Eksperimen (Post)	28	82,35	5,12	3,125	54	0,003
Kontrol (Post)	28	74,18	6,45			

Sebagaimana ditunjukkan hasil uji-t pada Tabel diatas, mengindikasikan beda rerata skor post-test antara kelompok eksperimen (M = 82,35) dan kelompok kontrol (M = 74,18). Nilai signifikansi tercatat sebesar 0,003 menunjukkan bahwa skor tersebut signifikan karena taraf uji ada pada taraf α = 0,05. Oleh karena itu, penggunaan modul pembelajaran berbasis Canva berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan minat belajar mahasiswa. Nilai t-hitung sebesar 3,125 dan df = 54 memperkuat kesimpulan bahwa perbedaan yang terjadi bukan disebabkan oleh kebetulan semata.

6. Uji Effect Size

Setelah dilakukan uji-t mengindikasikan adanya perbedaan signifikan pada skor post-test, analisis dilanjutkan dengan menghitung besarnya pengaruh menggunakan uji *effect size*. Uji ini dilakukan guna mengukur seberapa besar dampak perlakuan (modul pembelajaran berbasis Canva) pada variabel terikat, yaitu minat belajar mahasiswa. Teknik yang digunakan adalah Cohen's d dengan hasil antara lain:

Tabel 6. Hasil Uji Effect Size

$Mean_1$ (Eksperimen)	**$Mean_2$ (Kontrol)**	**SD_{Pooled}**	**Cohen's d**
82,35	74,18	5,82	1,40

Berdasarkan perhitungan Cohen's d pada Tabel 6, diperoleh nilai sebesar 1,40. Nilai ini termasuk dalam kategori "besar" menurut interpretasi Cohen (1988), yang menyatakan bahwa d ≥ 0,80 menunjukkan efek yang kuat. Dengan demikian, penggunaan modul berbasis Canva memiliki pengaruh besar terhadap peningkatan minat belajar mahasiswa dibandingkan dengan perlakuan konvensional. Hasil ini memperkuat temuan sebelumnya bahwa modul tersebut efektif digunakan dalam pembelajaran sejarah.

Pembahasan

Peningkatan signifikan skor rata-rata minat belajar pada kelompok eksperimen dari 69,21 menjadi 82,35 menunjukkan bahwa modul pembelajaran berbasis Canva tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga berhasil mengaktivasi keterlibatan emosional mahasiswa. Dalam konteks materi Renaissance yang sarat elemen artistik, visualisasi melalui Canva mampu menghadirkan kembali semangat zaman secara konkret dan memikat. Temuan ini menguatkan pandangan Paivio (1971) pada teori *Dual Coding* yang menyebut bahwa penyajian informasi melalui kombinasi verbal dan visual secara bersamaan akan lebih efektif untuk diproses dan diingat (Pajriah & Budiman, 2017). Dengan kata lain, modul pembelajaran berbasis Canva tidak sekadar dekoratif, tetapi fungsional dalam meningkatkan afeksi terhadap materi.

Uji-t independen menunjukkan nilai signifikansi 0,003 yang mempertegas yakni

perbedaan skor pada kedua kelompok terjadi secara signifikan, bukan karena faktor random. Fakta ini mengindikasikan bahwa mahasiswa yang belajar melalui modul digital berbasis Canva mengindikasikan minat yang lebih besar apabila dibanding dengan siswa yang belajar dengan pendekatan konvensional. Peningkatan minat belajar ini dapat dilihat juga dari selisih skor pre-test dan post-test. Kelompok eksperimen mengalami peningkatan sebesar 13,14 poin, jauh lebih tinggi dibandingkan peningkatan kelompok kontrol yang hanya 5,61 poin. Hasil ini konsisten dengan temuan dari Almahera dkk (2023) yang memperlihatkan adanya peningkatan minat belajar siswa setelah menggunakan modul berbasis Canva.

Perhitungan *effect size* meneguhkan adanya pengaruh yang kuat dalam penelitian ini. Dengan nilai Cohen's d sebesar 1,40, penelitian ini mengindikasikan bahwa pengaruh modul Canva terhadap minat belajar mahasiswa tergolong besar. Hal ini menegaskan bahwa modul Canva efektif tidak hanya dari sisi statistik, tetapi juga memberikan dampak praktis yang signifikan dalam meningkatkan keterlibatan emosional serta minat belajar mahasiswa. Ini juga memperkuat premis bahwa pendekatan pembelajaran yang memanfaatkan prinsip multimedia memiliki potensi besar untuk mengubah motivasi belajar peserta didik dalam hal ini mahasiswa (Romualdi & Sudrajat, 2024).

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan kebutuhan pendidikan abad ke-21 yang berfokus pada perlunya proses pembelajaran yang interaktif dan inovatif (Sinaga, 2023). Penggunaan teknologi oleh dosen, seperti yang dilakukan dalam penelitian ini, dapat menjadi teladan bagi mahasiswa keguruan dalam mengintegrasikan teknologi saat mereka nantinya mengajar (Romualdi & Firmansyah, 2024). Modul digital juga memberikan fleksibilitas akses, memungkinkan mahasiswa untuk belajar mandiri sesuai dengan kecepatan mereka sendiri (Syafitri & Kurniawati, 2022) yang lebih lanjut mendukung peningkatan minat belajar.

Media canva merupakan salah satu platfrom desain grafis digital yang memungkinkan pengguna membuat berbagai macam media visual secara efisien dan menarik. Pemanfaatan Canva memungkinkan penyampaian materi pembelajaran lebih interaktif sekaligus meningkatkan daya tarik. Dengan banyaknya fitur desain dan template, aplikasi ini bermanfaat bagi guru untuk menyampaikan materi pendidikan dengan metode yang mudah dipahami menggunakan berbagai alat bantu visual (Rosyad, 2024). Dengan materi dan konten pengajaran yang menarik, Canva dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik. Penggunaan modul digital Canva juga menyederhanakan pembelajaran berbasis teknologi bagi guru, sehingga meningkatkan kreativitas, keterampilan, dan manfaatnya (Wulandari & Mudinillah, 2022).

Kesimpulan

Studi ini menunjukkan bahwa minat siswa dalam mempelajari sub materi Renaissance dipengaruhi secara signifikan oleh penggunaan modul digital berbasis Canva. Fenomena tersebut dapat dilihat pada selisih skor pre-test dan post-test yang lebih besar pada kelompok eksperimen, yakni sebesar 13,14 poin dibandingkan 5,61 poin pada kelompok kontrol. Setelah perlakuan, hasil uji-t dua sampel independen mengkonfirmasi temuan tersebut, nilai signifikansi 0,003 ($p < 0,05$) mengindikasikan adanya perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol..

Perhitungan effect size juga memperoleh nilai Cohen's d sebesar 1,40, yang tergolong tinggi, mengindikasikan bahwa efek tersebut praktis substansial dan signifikan secara statistik. Modul digital berbasis Canva terbukti tidak hanya menarik secara

estetika, tetapi juga efektif dalam meningkatkan keinginan belajar dan keterlibatan emosional mahasiswa. Hal ini menjadi bukti bahwa pendekatan visual interaktif mampu merangsang minat belajar pada materi sejarah yang kompleks.

Namun, terdapat keterbatasan dalam penelitian ini terutama dalam hal generalisasi. Penelitian di masa depan disarankan untuk mereplikasi studi ini menggunakan sampel yang lebih luas dan beragam dari berbagai institusi untuk meningkatkan validitas eksternal dan kemampuan generalisasi hasil. Pengujian pada mahasiswa dengan karakteristik demografis yang berbeda akan semakin menguatkan bukti efektivitas modul digital berbasis Canva terhadap minat belajar sejarah mahasiswa.

Daftar Pustaka

Almahera, A. F., Jauhari, N., & Nafi'ah, U. (2023). E-modul Sejarah sebagai Inovasi Bahan Terbuka Digital Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Integrasi dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial, 3*(2), 94-10. doi:10.17977/um063v3i22023p94-103

Aurelia, A. H., Cahyani, D. A., Hakim, L., & Arif, A. (2024). Pengembangan Modul Digital Mata Pelajaran Akuntansi Perusahaan Jasa Berbasis Aplikasi Flipbook Di Sekolah Menengah Kejuruan. *PESHUM : Jurnal Pendidikan, Sosial dan Humaniora, 4*(1), 1396-1408. doi:https://doi.org/10.56799/peshum.v4i1.7167

Daryanto. (2013). *Menyusun Modul:Bahan Ajar untuk Persiapan Guru dalam Mengajar*. Yogyakarta: Gava Media.

Fitri, A., Rahim, R., Nurhayati, Pagiling, A. S., Natsir, I., Munfarikhatin, A., . . . Anugrah, N. E. (2023). *Dasar-dasar Statistika untuk Penelitian*. Medan: Yayasan Kita Menulis.

Hasanudin, A. S., Kurniati, & Septiani, M. (2022). Karakteristik Modul Digital Berbasis Interactive Flipbook Pada Mata Kuliah Evaluasi Program untuk Mendorong Pembelajaran Self Integrated di Perguruan Tinggi. *PROSIDING TEKNOLOGI PENDIDIKAN*, *1*, pp. 1-7.

Herpratiwi, H., & Tohir, A. (2022). Learning Interest and Discipline on Learning Motivation. *International Journal of Education in Mathematics, Science and Technology, 10*(2), 424–435. doi:https://doi.org/10.46328/ijemst.2290

Muhali. (2019). Pembelajaran Inovatif Abad Ke-21. *Jurnal Penelitian dan Pengkajian Ilmu Pendidikan: e-Saintika, 3*(2), 25-50. doi:https://doi.org/10.36312/E-SAINTIKA.V3I2.126

Pajriah, S., & Budiman, A. (2017). PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN DUAL CODING TERHADAP PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN SEJARAH (Studi Penelitian Kuasi Eksperimen pada Siswa Kelas XI di SMA Informatika Ciamis). *Jurnal Artefak: History and Education*, 77-86. doi:https://dx.doi.org/10.25157/ja.v4i1.737

Ratnawati, S. A., Rafianti, R., Bagaskara, R. S., & Afriliansyah, M. D. (2024). PELATIHAN PEMBUATAN E-MODUL MENGGUNAKAN FLIP BUILDER DAN MENGUBAHNYA MENJADI FLIPBOOK PADA GURU IPS UPT SMPN MGMP GUGUS DEWI SARTIKA, KECAMATAN TAPUNG, KABUPATEN KAMPAR. *JOURNAL OF COMMUNITY DEDICATION, 4*(4), 1074–1082.

Romualdi, K. B., & Firmansyah, A. (2024). Pengembangan Modul Pembelajaran Sejarah Berbasis Digital pada Sub Materi Renaissance Melalui Aplikasi Canva. *J-CEKI : Jurnal Cendekia Ilmiah, 3*(6), 8176-8186. doi:https://doi.org/10.56799/jceki.v3i6.5766

Romualdi, K. B., & Sudrajat, A. (2024). Development of Multimedia-Based Learning Videos to Increase Learning Motivation in History for Grade XI Social Science Students in Senior High School. *Jurnal Inovasi Pembelajaran, 10*(1), 80-97. doi:https://doi.org/10.22219/jinop.v10i1.25708

Romualdi, K. B., Sudrajat, & Aman. (2023). Development of Genially Interactive Multimedia on Materials for the National Movement Organization for Middle

School Students. *Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan, 15*(2), 1166-1180. doi:10.35445/alishlah.v15i2.3139

Rosyad, Muh.Sabilar, dkk. (2024). Pengaruh Media Canva Terhadap Minat Belajar Siswa PAI di Kelas X TKJ 1. *Jurnal Pendidikan Islam,5(2). https://e-jurnal.stitnurussalam.ac.id/index.php/alwihdah/article/download/210/46*

Sembiring, M. G., & Nugraha, Y. A. (2022). Lecturer Soft-Skills Competencies Development Model: Supporting Learning in Digital Era and "Kampus Merdeka" Program. *JHSS (Journal of Humanities and Social Studies), 6*(3), 276–281. doi:https://doi.org/10.33751/jhss.v6i3.5800

Sinaga, A. V. (2023). Peranan Teknologi dalam Pembelajaran untuk Membentuk Karakter dan Skill Peserta Didik Abad 21. *Journal on Education, 6*(1), 2836-2846.

Suhernawati, & Vebrianto, R. (2025). Evaluasi E-Modul Berbasis Canva Pada Mata Pelajaran Fikih Kelas VII Tema Salat Fardhu Dalam Kondisi Tertentu. *Jurnal Jendela Pendidikan, 5*(1), 95-107. doi:https://doi.org/10.57008/jjp.v5i01.1233

Syafitri, A., & Kurniawati, Y. (2022). ELECTRONIC MODULE (E-MODULE) AS INNOVATIVE LEARNING MEDIA TO INCREASE KNOWLEDGE AMONG NURSING STUDENTS. *Journal of Maternity Care and Reproductive Health, 5*(2), 85-94. doi:doi:https://doi.org/10.36780/jmcrh.v

Syafriani, D., Darmana, A., Syuhada, F. A., & Sari, D. P. (2023). *BUKU AJAR STATISTIK UJI BEDA UNTUK PENELITIAN PENDIDIKAN (CARA DAN PENGOLAHANNYA DENGAN SPSS)*. Purbalingga: Eureka Media Aksara.

Uyun, M., Yuli Bahriah, Y. B., & Fitriani, F. (2022). Interest and learning motivation with student participation. *Psikoislamedia, 7*(2), 1119-1133. doi:https://doi.org/10.22373/psikoislamedia.v7i2.13794

Wulandari, T., & Mudinillah, A. (2022). Efektivitas Penggunaan Aplikasi CANVA sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD. Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA), 2(1), 102-118.