Jurnal Pengabdian Multidisiplin

Volume 6 Nomor 3, 2026

Kuras Institute

Scidac Plus

Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva sebagai Pendukung *Deep Learning* dalam Pembelajaran Sejarah

Rendi Marta Agung[1]*, Nuryuana Dwi Wulandari[2], Ilham Rabbani[1], Rena Setianingrum[1], Aghiatun Khasanah Wulandari[1]

[1]Universitas Muhammadiyah Purwokerto, Indonesia

[2]IKIP PGRI Wates, Indonesia

rendimartaagung@ump.ac.id*

Abstrak

Perkembangan teknologi digital menuntut guru untuk mengembangkan inovasi pembelajaran yang kreatif, interaktif, dan berorientasi pada penguatan kompetensi peserta didik. Dalam pembelajaran sejarah, penggunaan media pembelajaran yang masih konvensional berpotensi menyebabkan rendahnya keterlibatan peserta didik dalam memahami peristiwa, menganalisis hubungan sebab-akibat, serta merefleksikan nilai-nilai historis dalam kehidupan sehari-hari. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru sejarah dalam merancang dan mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis Canva sebagai pendukung pendekatan *deep learning*. Kegiatan dilaksanakan melalui metode pelatihan partisipatif yang meliputi tahap identifikasi kebutuhan, penyampaian materi, demonstrasi penggunaan Canva, praktik pembuatan media pembelajaran, pendampingan, serta evaluasi hasil kegiatan. Materi pelatihan mencakup pengenalan fitur Canva, pengembangan presentasi interaktif, integrasi elemen visual dan multimedia, serta perancangan aktivitas pembelajaran yang mendorong pembelajaran bermakna (*meaningful learning),* pembelajaran berkesadaran (*mindful learning*), dan pembelajaran menggembirakan (*joyful learning*). Hasil kegiatan diharapkan menunjukkan peningkatan pengetahuan dan keterampilan guru dalam memanfaatkan Canva untuk menghasilkan media pembelajaran sejarah yang menarik, kontekstual, dan interaktif. Selain itu, kegiatan ini diharapkan mendorong guru untuk mengintegrasikan teknologi digital dalam pembelajaran sejarah sehingga peserta didik tidak hanya menguasai fakta dan kronologi sejarah, tetapi juga mampu mengembangkan kemampuan berpikir historis, berpikir kritis, kreativitas, dan refleksi terhadap nilai-nilai sejarah. Dengan demikian, pelatihan ini menjadi salah satu upaya strategis dalam mendukung transformasi pembelajaran sejarah yang inovatif dan berorientasi pada pembelajaran mendalam.

Kata Kunci: Canva, Media Pembelajaran Interaktif, Pembelajaran Sejarah, *Deep Learning*

Artikel ini menggunakan lisensi Creative Commons Attribution 4.0 International License

© 2026 Penulis

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan, khususnya dalam proses perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran (Kruse et al., 2023). Transformasi digital menuntut guru untuk tidak hanya menguasai materi pembelajaran, tetapi juga memiliki kemampuan dalam memanfaatkan teknologi sebagai sarana untuk menciptakan pengalaman belajar yang inovatif, interaktif, dan bermakna (Majeed et al., 2025). Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran menjadi salah satu strategi penting untuk meningkatkan kualitas pendidikan sekaligus menjawab kebutuhan peserta didik yang semakin akrab dengan lingkungan digital. Dalam konteks ini, guru dituntut untuk mengembangkan kompetensi pedagogis dan profesional agar mampu mengintegrasikan teknologi secara tepat dalam proses pembelajaran (Selwyn, 2012). Salah satu bidang pembelajaran yang membutuhkan inovasi media digital adalah pembelajaran sejarah.

Pembelajaran sejarah memiliki karakteristik yang berbeda dengan bidang ilmu lainnya karena berkaitan dengan peristiwa masa lalu, kronologi, ruang, waktu, tokoh, perubahan, keberlanjutan, serta hubungan sebab-akibat (De Felice et al., 2023). Materi sejarah sering kali bersifat abstrak karena peserta didik tidak dapat menyaksikan secara langsung peristiwa yang telah terjadi pada masa lampau. Kondisi tersebut menuntut guru untuk mampu menghadirkan representasi peristiwa sejarah melalui media pembelajaran yang menarik, kontekstual, dan mudah dipahami (Shulman, 2019). Apabila pembelajaran sejarah hanya berorientasi pada penyampaian informasi dan hafalan fakta, peserta didik berpotensi mengalami kesulitan dalam mengembangkan kemampuan berpikir historis, memahami konteks peristiwa, serta menghubungkan pembelajaran sejarah dengan kehidupan masa kini (Lee, 2023). Pembelajaran sejarah pada hakikatnya tidak hanya bertujuan untuk memberikan pengetahuan mengenai peristiwa masa lalu, tetapi juga mengembangkan kemampuan berpikir kritis, interpretasi, analisis sumber, pemahaman kronologis, dan kesadaran sejarah (Pratama et al., 2024).

Wineburg (2018)menjelaskan bahwa berpikir historis membutuhkan kemampuan untuk mengevaluasi sumber, memahami konteks sejarah, serta membangun interpretasi berdasarkan bukti. Sejalan dengan itu, Seixas & Morton, 2013) menekankan pentingnya konsep-konsep berpikir historis, seperti signifikansi sejarah, penggunaan bukti, kontinuitas dan perubahan, sebab dan akibat, perspektif historis, serta dimensi etis sejarah. Oleh karena itu, pembelajaran sejarah membutuhkan pendekatan dan media yang mampu mendorong peserta didik untuk terlibat aktif dalam proses konstruksi pengetahuan, bukan sekadar menerima informasi dari guru.

Salah satu pendekatan pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan tersebut adalah *deep learning* atau pembelajaran mendalam (Fullan et al., 2018). Pendekatan ini menekankan proses pembelajaran yang tidak berhenti pada penguasaan informasi, tetapi mendorong peserta didik untuk memahami konsep secara komprehensif, menghubungkan pengetahuan dengan konteks kehidupan, serta mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan reflektif. Dalam implementasinya, pembelajaran mendalam diarahkan pada tiga prinsip utama, yaitu *mindful learning* (pembelajaran berkesadaran), *meaningful learning* (pembelajaran bermakna), dan *joyful learning* (pembelajaran menggembirakan) (Rosiyati et al., 2025). Ketiga prinsip tersebut relevan dengan karakteristik pembelajaran sejarah karena peserta didik perlu membangun kesadaran terhadap makna peristiwa masa lalu, menghubungkan nilai-nilai sejarah dengan realitas kehidupan, serta memperoleh pengalaman belajar yang menarik dan menyenangkan. Implementasi pembelajaran mendalam membutuhkan dukungan strategi, metode, dan media pembelajaran yang sesuai. Salah satu alternatif yang dapat dimanfaatkan oleh guru adalah penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Canva (Gehred, 2020) .

Canva merupakan platform desain digital yang menyediakan berbagai fitur untuk mengembangkan materi pembelajaran dalam bentuk presentasi, infografis, poster, video, dan berbagai produk visual lainnya (Alfian et

al., 2024). Kemudahan penggunaan serta ketersediaan berbagai elemen desain memungkinkan guru mengembangkan media pembelajaran tanpa harus memiliki keterampilan desain grafis tingkat lanjut. Selain itu, pemanfaatan unsur visual, audio, video, animasi, dan tautan interaktif dapat membantu menyajikan materi sejarah secara lebih menarik dan sistematis (Nisa et al., 2025). Mayer (2024) menjelaskan bahwa pembelajaran multimedia yang dirancang dengan memperhatikan integrasi unsur visual dan verbal dapat mendukung proses pemahaman informasi apabila disesuaikan dengan prinsip-prinsip pembelajaran multimedia. Pemanfaatan Canva dalam pembelajaran sejarah memiliki potensi untuk menghadirkan pengalaman belajar yang lebih kontekstual dan partisipatif (Badrudin, 2023). Guru dapat mengembangkan kronologi peristiwa sejarah melalui lini masa interaktif, menyajikan visualisasi tokoh dan peninggalan sejarah, membuat peta persebaran kerajaan, menyusun infografis hubungan sebab-akibat, serta mengintegrasikan video dan pertanyaan reflektif dalam media pembelajaran (Muhammad et al., 2025). Pengembangan media tersebut dapat mendukung peserta didik dalam mengamati, membandingkan, menganalisis, dan menginterpretasikan informasi sejarah. Dengan demikian, Canva tidak hanya dimanfaatkan sebagai alat untuk memperindah tampilan materi, tetapi juga sebagai sarana pedagogis untuk mendukung pembelajaran yang berorientasi pada pengembangan kemampuan berpikir historis dan pembelajaran mendalam.

Meskipun demikian, pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran belum sepenuhnya diikuti oleh kemampuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang interaktif dan berorientasi pada kebutuhan peserta didik. Sebagian guru masih menghadapi kendala dalam memilih fitur teknologi yang sesuai, merancang tampilan media secara sistematis, mengintegrasikan unsur multimedia, serta menghubungkan penggunaan media digital dengan tujuan pembelajaran (Wulandari et al., 2023). Penggunaan aplikasi digital terkadang masih terbatas pada pembuatan presentasi konvensional yang berfungsi sebagai alat penyampaian materi, belum sepenuhnya diarahkan untuk membangun aktivitas belajar yang mendorong eksplorasi, kolaborasi, analisis, dan refleksi. Kondisi ini menunjukkan bahwa peningkatan kompetensi guru dalam mengembangkan media pembelajaran digital perlu dilakukan melalui kegiatan pelatihan dan pendampingan yang terstruktur (Saroro & Wardhani, 2024).

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan kegiatan pengembangan kompetensi guru yang tidak hanya berorientasi pada penguasaan keterampilan teknis dalam mengoperasikan aplikasi digital, tetapi juga pada kemampuan pedagogis dalam merancang dan mengintegrasikan teknologi ke dalam proses pembelajaran. Dalam konteks pembelajaran sejarah, kompetensi yang perlu dikembangkan mencakup kemampuan mentransformasikan materi sejarah menjadi representasi visual dan multimedia, merancang aktivitas pembelajaran interaktif, serta mengintegrasikan teknologi dengan tujuan pengembangan keterampilan berpikir historis peserta didik. Kompetensi tersebut penting agar pemanfaatan teknologi tidak sekadar menghasilkan media pembelajaran yang menarik secara visual, tetapi juga mampu memfasilitasi peserta didik dalam memahami kronologi, menganalisis hubungan sebab-akibat, mengevaluasi sumber sejarah, membandingkan perspektif, dan membangun interpretasi berdasarkan bukti sejarah.

Atas dasar kebutuhan tersebut, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dirancang dalam bentuk pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis Canva bagi guru sejarah dengan mengintegrasikan pendekatan pembelajaran mendalam (*deep learning*). Kontribusi utama kegiatan ini terletak pada penguatan kompetensi pedagogis-digital guru sejarah, khususnya kemampuan mengembangkan media pembelajaran yang menghubungkan substansi materi sejarah, desain multimedia, interaktivitas, dan pengembangan keterampilan berpikir historis. Melalui kegiatan ini, guru tidak hanya dilatih menggunakan berbagai fitur Canva, tetapi juga dibimbing untuk mengidentifikasi karakteristik materi sejarah, menentukan bentuk representasi visual yang sesuai, merancang aktivitas belajar yang melibatkan peserta didik, serta mengembangkan evaluasi pembelajaran yang mendorong proses analisis dan refleksi sejarah.

Secara lebih khusus, kegiatan ini memberikan kontribusi dalam mengembangkan kemampuan guru untuk menghasilkan media pembelajaran sejarah yang memenuhi tiga aspek utama. Pertama, aspek representasi materi sejarah, yaitu kemampuan menyajikan informasi sejarah melalui lini masa, peta historis, infografis, visualisasi tokoh, dan hubungan kausalitas secara sistematis dan berbasis sumber. Kedua, aspek desain pengalaman belajar, yaitu kemampuan mengintegrasikan aktivitas eksplorasi, kolaborasi, diskusi, dan refleksi ke dalam media pembelajaran berdasarkan prinsip mindful learning, meaningful learning, dan joyful learning. Ketiga, aspek penguatan keterampilan berpikir historis, yaitu kemampuan merancang pertanyaan, tugas, dan aktivitas interaktif yang mendorong peserta didik untuk mengidentifikasi bukti sejarah, memahami konteks, membandingkan perspektif, serta menyusun interpretasi terhadap suatu peristiwa sejarah.

Dengan demikian, kegiatan ini tidak hanya berkontribusi terhadap peningkatan literasi digital guru, tetapi juga memperkuat kapasitas guru dalam mengembangkan desain pembelajaran sejarah yang inovatif, kontekstual, dan berorientasi pada pembentukan kemampuan berpikir historis. Produk media pembelajaran yang dihasilkan melalui pelatihan diharapkan dapat menjadi perangkat pedagogis yang aplikatif dan berkelanjutan, sekaligus menjadi alternatif pengembangan pembelajaran sejarah yang mengintegrasikan teknologi digital dengan pendekatan pembelajaran mendalam.

METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan menggunakan pendekatan partisipatif melalui metode pelatihan dan pendampingan (*training and mentoring*). Pendekatan ini dipilih karena memungkinkan peserta terlibat secara aktif dalam setiap tahapan kegiatan, mulai dari identifikasi kebutuhan, penguatan pemahaman konseptual, praktik penggunaan teknologi, pengembangan produk media pembelajaran, hingga evaluasi hasil pelatihan. Fokus utama kegiatan adalah meningkatkan kompetensi guru sejarah dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis Canva yang terintegrasi dengan prinsip deep learning.

Sasaran dan Lokasi Kegiatan

Sasaran kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah guru-guru mata pelajaran sejarah pada jenjang pendidikan menengah atas di kabupaten Banyumas. Pemilihan peserta didasarkan pada kebutuhan peningkatan kompetensi dalam pemanfaatan teknologi digital untuk mengembangkan media pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik pembelajaran sejarah pada forum MGMP Sejarah. Kegiatan dilaksanakan melalui kerja sama dengan mitra pendidikan yang menjadi sasaran program pengabdian.

Tahapan Pelaksanaan

Kegiatan Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilakukan melalui lima tahapan utama sebagai berikut.

a. **Tahap Persiapan dan Identifikasi**

Kebutuhan Tahap persiapan dilakukan melalui koordinasi dengan mitra pengabdian untuk menentukan kebutuhan pelatihan, karakteristik peserta, jadwal kegiatan, serta sarana dan prasarana yang diperlukan. Identifikasi kebutuhan dilakukan untuk memperoleh gambaran mengenai kemampuan awal guru dalam memanfaatkan Canva, pengalaman mengembangkan media pembelajaran digital, serta kendala yang dihadapi dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran sejarah. Hasil identifikasi digunakan sebagai dasar penyusunan materi dan rancangan pelatihan.

b. Tahap Sosialisasi dan Penguatan Konseptual

Pada tahap ini, peserta diberikan pemahaman mengenai urgensi pemanfaatan media pembelajaran digital dalam pendidikan sejarah. Materi pelatihan meliputi karakteristik media pembelajaran interaktif, prinsip desain media digital, pemanfaatan Canva dalam pembelajaran, serta konsep *deep learning* yang mencakup *mindful learning*, *meaningful learning*, dan *joyful learning*. Penguatan konseptual bertujuan agar guru tidak hanya memahami aspek teknis penggunaan aplikasi, tetapi juga mampu menghubungkan pengembangan media dengan tujuan pedagogis dan capaian pembelajaran sejarah.

c. Tahap Pelatihan dan Praktik Pembuatan Media Berbasis Canva

Tahap pelatihan merupakan kegiatan inti yang dilaksanakan melalui demonstrasi dan praktik langsung (*hands-on training*). Peserta diperkenalkan pada fitur-fitur Canva yang dapat digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran sejarah, seperti desain presentasi interaktif, infografis sejarah, lini masa peristiwa, peta sejarah, integrasi gambar, video, animasi, dan tautan interaktif. Selanjutnya, peserta diarahkan untuk membuat media pembelajaran berdasarkan materi sejarah yang diajarkan di sekolah masing-masing. Pengembangan media dilakukan dengan memperhatikan tiga prinsip pembelajaran mendalam, yaitu: (1) *mindful learning*, melalui penyajian materi dan pertanyaan pemantik yang mendorong kesadaran serta keterlibatan aktif peserta didik; (2) *meaningful learning*, melalui pengembangan konten yang menghubungkan peristiwa sejarah dengan konteks kehidupan dan lingkungan peserta didik; serta (3) *joyful learning*, melalui pemanfaatan elemen visual, multimedia, dan aktivitas interaktif yang menciptakan pengalaman belajar menyenangkan.

d. Tahap Pendampingan dan Pengembangan

Produk Setelah praktik pembuatan media, peserta memperoleh pendampingan untuk menyempurnakan produk yang telah dikembangkan. Pendampingan difokuskan pada aspek kesesuaian materi sejarah, ketepatan informasi, kualitas desain visual, keterpaduan unsur multimedia, interaktivitas, serta kesesuaian media dengan prinsip pembelajaran mendalam. Produk yang dihasilkan kemudian ditinjau berdasarkan aspek kelayakan isi, desain pembelajaran, dan pemanfaatan teknologi. Tahap ini bertujuan memastikan bahwa media yang dikembangkan tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga memiliki fungsi pedagogis dalam mendukung proses pembelajaran sejarah.

e. Tahap Evaluasi dan Refleksi

Evaluasi kegiatan dilakukan untuk mengetahui ketercapaian tujuan pelatihan dan perubahan kompetensi peserta. Evaluasi dilaksanakan melalui pre-test dan post-test untuk mengukur peningkatan pengetahuan peserta mengenai media pembelajaran interaktif, Canva, dan prinsip *deep learning*. Selain itu, evaluasi produk dilakukan menggunakan lembar penilaian yang mencakup aspek kualitas konten, desain visual, interaktivitas, relevansi materi sejarah, dan integrasi prinsip pembelajaran mendalam. Refleksi dilakukan melalui diskusi dan umpan balik peserta mengenai manfaat pelatihan, kendala yang dihadapi, serta peluang penerapan media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran di sekolah.

Teknik Pengumpulan dan Analisis Data

Data kegiatan pengabdian dikumpulkan melalui beberapa teknik, yaitu observasi, angket, tes pengetahuan, dokumentasi, dan penilaian produk. Observasi digunakan untuk mengetahui partisipasi dan keterlibatan peserta selama pelatihan. Angket digunakan untuk mengidentifikasi kebutuhan serta respons

peserta terhadap pelaksanaan kegiatan. Pre-test dan post-test digunakan untuk mengukur perubahan pengetahuan peserta sebelum dan setelah pelatihan. Sementara itu, penilaian produk digunakan untuk mengetahui kualitas media pembelajaran interaktif yang berhasil dikembangkan oleh peserta.

Indikator Keberhasilan Kegiatan

Keberhasilan kegiatan pengabdian diukur berdasarkan empat indikator utama, yaitu: (1) peningkatan pengetahuan guru mengenai pemanfaatan Canva dan konsep pembelajaran mendalam; (2) peningkatan keterampilan guru dalam membuat media pembelajaran interaktif berbasis Canva; (3) tersedianya produk media pembelajaran sejarah yang memenuhi aspek kelayakan isi, desain, dan interaktivitas; serta (4) meningkatnya kesiapan guru dalam mengintegrasikan media pembelajaran digital ke dalam proses pembelajaran sejarah. Keempat indikator tersebut digunakan sebagai dasar untuk mengevaluasi keberhasilan pelaksanaan program dan merumuskan tindak lanjut kegiatan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan dalam bentuk pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis Canva sebagai pendukung *deep learning* dalam pembelajaran sejarah. Kegiatan ini ditujukan kepada guru sejarah sebagai upaya meningkatkan kompetensi dalam memanfaatkan teknologi digital untuk mengembangkan media pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan interaktif. Pelaksanaan kegiatan terdiri atas beberapa tahapan, yaitu persiapan, penyampaian materi, demonstrasi penggunaan Canva, praktik pembuatan media pembelajaran, pendampingan, dan evaluasi. Setiap tahapan dirancang untuk memberikan pengalaman belajar secara bertahap kepada peserta, mulai dari penguasaan konsep hingga keterampilan menghasilkan produk media pembelajaran. Pada tahap penyampaian materi, peserta memperoleh pengetahuan mengenai karakteristik media pembelajaran interaktif, pemanfaatan Canva dalam pendidikan, serta konsep *deep learning* yang mencakup *mindful learning, meaningful learning*, dan *joyful learning*. Materi tersebut memberikan pemahaman mengenai pentingnya mengintegrasikan teknologi digital dengan tujuan pedagogis dalam pembelajaran sejarah.

Peningkatan Pengetahuan dan Keterampilan Guru

Hasil pelaksanaan pelatihan diarahkan pada peningkatan pengetahuan dan keterampilan guru dalam memanfaatkan Canva sebagai sarana pengembangan media pembelajaran. Peningkatan kompetensi mencakup kemampuan mengenali fitur Canva, memilih template, mengatur komposisi visual, mengintegrasikan elemen multimedia, serta mengembangkan konten pembelajaran sejarah. Melalui demonstrasi dan praktik langsung, peserta memperoleh pengalaman dalam menggunakan berbagai fitur Canva untuk menghasilkan media pembelajaran digital. Aktivitas praktik memberikan kesempatan kepada peserta untuk mengembangkan desain berdasarkan materi sejarah yang relevan dengan kebutuhan pembelajaran di sekolah. Evaluasi peningkatan pengetahuan dilakukan melalui pre-test dan post-test. Kedua instrumen tersebut digunakan untuk mengidentifikasi perubahan pemahaman peserta mengenai penggunaan Canva, karakteristik media interaktif, dan integrasi prinsip pembelajaran mendalam. Hasil evaluasi dapat disajikan melalui perbandingan nilai rata-rata sebelum dan sesudah pelatihan.

Produk Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva

Salah satu luaran utama kegiatan adalah produk media pembelajaran sejarah berbasis Canva yang dikembangkan oleh peserta. Produk tersebut dirancang dengan mengintegrasikan unsur teks, gambar, ilustrasi, warna, video, animasi, dan elemen interaktif untuk membantu penyajian materi sejarah. Beberapa bentuk media pembelajaran yang menjadi fokus pengembangan meliputi: Presentasi interaktif sejarah untuk menyampaikan materi secara visual dan sistematis. Infografis sejarah untuk menyajikan informasi mengenai tokoh, peristiwa, dan perkembangan sejarah. Timeline sejarah untuk menggambarkan kronologi dan hubungan antarperistiwa. Peta sejarah digital untuk memvisualisasikan ruang dan persebaran peradaban. Media kuis dan refleksi interaktif untuk mendorong keterlibatan peserta didik dalam memahami materi. Produk yang dikembangkan diarahkan agar dapat digunakan secara langsung dalam kegiatan pembelajaran serta disesuaikan dengan karakteristik materi dan kebutuhan peserta didik.

Integrasi Media Canva dengan Prinsip *Deep Learning*

Hasil pengembangan media pembelajaran juga diarahkan pada integrasi tiga prinsip pembelajaran mendalam. Integrasi tersebut terlihat dalam rancangan aktivitas dan penyajian konten pembelajaran sejarah. Pada prinsip *mindful learning*, media dikembangkan dengan menghadirkan pertanyaan pemantik, visualisasi sumber sejarah, dan aktivitas pengamatan untuk mendorong keterlibatan serta kesadaran peserta didik dalam proses pembelajaran. Pada prinsip *meaningful learning*, media dirancang dengan menghubungkan materi sejarah dengan konteks kehidupan peserta didik, lingkungan sosial, dan kearifan lokal. Penyajian materi melalui infografis, peta, dan lini masa membantu peserta didik memahami hubungan antara peristiwa masa lalu dan kehidupan masa kini. Pada prinsip *joyful learning*, penggunaan elemen visual, ilustrasi, animasi, video, dan kuis interaktif diarahkan untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.

Evaluasi dan Luaran Kegiatan

Evaluasi kegiatan dilakukan melalui pengamatan terhadap partisipasi peserta, pengukuran pengetahuan, penilaian produk media, dan refleksi pelaksanaan pelatihan. Aspek penilaian produk meliputi kesesuaian materi sejarah, ketepatan informasi, kualitas desain visual, interaktivitas, serta kesesuaian dengan prinsip pembelajaran mendalam. Secara umum, kegiatan ini menghasilkan beberapa luaran yang menjadi dasar pengembangan pembelajaran sejarah berbasis teknologi digital, yaitu peningkatan pemahaman mengenai penggunaan Canva, keterampilan merancang media pembelajaran, produk media pembelajaran interaktif, serta rancangan integrasi media dengan prinsip *mindful learning, meaningful learning*, dan *joyful learning*.

Pembahasan

Canva sebagai Inovasi Media Pembelajaran Digital dalam Pendidikan Sejarah

Pemanfaatan Canva dalam pembelajaran sejarah merupakan salah satu alternatif inovasi media pembelajaran yang dapat membantu guru menyajikan materi secara lebih visual, komunikatif, dan interaktif. Karakteristik pembelajaran sejarah yang berkaitan dengan peristiwa masa lalu, kronologi, tokoh, ruang, dan waktu membutuhkan dukungan media yang mampu merepresentasikan informasi secara sistematis. Penggunaan media visual memungkinkan guru menyajikan berbagai informasi sejarah yang sebelumnya hanya disampaikan melalui penjelasan verbal dan teks. Materi mengenai perkembangan kerajaan, revolusi, kolonialisme, pergerakan nasional, hingga perubahan sosial dapat divisualisasikan melalui infografis, lini masa, peta, dan presentasi multimedia. Temuan konseptual ini sejalan dengan (Mayer, 2020) yang

menjelaskan bahwa pembelajaran multimedia dapat mendukung proses pemahaman melalui integrasi informasi verbal dan visual. Penggunaan kombinasi teks, gambar, dan unsur multimedia yang dirancang secara tepat dapat membantu peserta didik mengorganisasikan informasi dan membangun pemahaman terhadap materi pembelajaran. Selain itu, (Mayer, 2009) menekankan pentingnya pengelolaan beban kognitif dalam desain pembelajaran multimedia. Oleh karena itu, pengembangan media Canva perlu memperhatikan kesederhanaan desain, relevansi gambar, keterbacaan teks, dan keterpaduan informasi agar peserta didik tidak mengalami beban informasi yang berlebihan. Dalam konteks pelatihan ini, Canva tidak hanya ditempatkan sebagai aplikasi desain grafis, tetapi sebagai perangkat pedagogis yang membantu guru mengembangkan pengalaman belajar sejarah secara lebih menarik dan kontekstual.

Penguatan Kompetensi Digital dan Pedagogis Guru

Pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis Canva memiliki relevansi dengan pengembangan kompetensi profesional dan pedagogis guru. Kemampuan memanfaatkan teknologi digital tidak cukup hanya didasarkan pada penguasaan aspek teknis aplikasi, tetapi juga membutuhkan pemahaman mengenai bagaimana teknologi dapat digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran. (Phillips et al., 2025) melalui konsep *Technological Pedagogical Content Knowledge* (TPACK) menjelaskan bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran membutuhkan keterpaduan antara pengetahuan teknologi, pedagogi, dan materi pembelajaran (Herring et al., 2016). Kerangka tersebut relevan dengan pelatihan ini karena guru sejarah tidak hanya dituntut menguasai fitur Canva, tetapi juga harus mampu mengembangkan desain media yang sesuai dengan karakteristik materi sejarah dan strategi pembelajaran (Antonietti et al., 2022). Pengembangan media berbasis Canva memberikan kesempatan kepada guru untuk mengintegrasikan pengetahuan sejarah dengan pendekatan pedagogis dan teknologi digital. Sebagai contoh, ketika mengajarkan materi sejarah kerajaan-kerajaan Nusantara, guru dapat mengembangkan peta persebaran kerajaan, lini masa perkembangan politik, serta infografis aktivitas ekonomi dan perdagangan. Penggunaan media tersebut memungkinkan penyajian materi secara lebih terpadu. Nurhikmah et al., (2024) menjelaskan bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran dipengaruhi oleh berbagai faktor, termasuk kompetensi guru, ketersediaan sumber daya, dan dukungan lingkungan pendidikan. Dengan demikian, pelatihan dan pendampingan menjadi strategi penting untuk membantu guru mengatasi hambatan dalam pemanfaatan teknologi digital. Hasil kegiatan ini memperlihatkan pentingnya pelatihan yang menggabungkan penjelasan konseptual dan praktik langsung. Pendekatan tersebut memberikan kesempatan kepada guru untuk mengembangkan keterampilan secara aplikatif dan menghasilkan produk yang relevan dengan kebutuhan pembelajaran.

Integrasi Canva dengan Pendekatan *Deep Learning*

Kontribusi utama kegiatan pengabdian ini terletak pada integrasi penggunaan Canva dengan prinsip deep learning. Integrasi tersebut menjadi penting karena keberhasilan penggunaan media pembelajaran tidak hanya diukur berdasarkan tampilan visual, tetapi juga berdasarkan kemampuannya dalam mendorong pemahaman konseptual, keterlibatan aktif, dan refleksi peserta didik (Savitri & Ratri, 2025) . Pendekatan pembelajaran mendalam dalam konteks pendidikan Indonesia menekankan tiga prinsip utama, yaitu *mindful learning, meaningful learning*, dan *joyful learning* (Jamaludin & Sedek, 2024) . Ketiga prinsip tersebut dapat diintegrasikan melalui desain media pembelajaran sejarah yang dirancang secara sistematis. Pertama, *mindful learning* berkaitan dengan kesadaran peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran. Media Canva dapat digunakan untuk menyajikan sumber sejarah, gambar peninggalan masa lalu, dan pertanyaan pemantik yang mendorong peserta didik mengamati serta menganalisis informasi. Melalui aktivitas tersebut, peserta didik diarahkan untuk terlibat secara aktif dalam membangun pemahaman. Kedua, *meaningful learning*

menekankan keterkaitan antara materi pembelajaran dan pengalaman nyata peserta didik. Dalam pembelajaran sejarah, prinsip ini dapat diterapkan dengan menghubungkan peristiwa masa lalu dengan kondisi sosial, budaya, dan lingkungan masyarakat saat ini. Pengembangan infografis sejarah lokal, peta budaya, dan visualisasi perubahan sosial dapat membantu peserta didik memahami relevansi sejarah dalam kehidupan. Ketiga, *joyful learning* menekankan pengalaman belajar yang menyenangkan dan mendorong motivasi. Pemanfaatan elemen multimedia, ilustrasi, animasi, dan kuis interaktif melalui Canva dapat memberikan variasi pengalaman belajar. Namun, penggunaan elemen visual tetap harus memperhatikan relevansi terhadap tujuan pembelajaran sehingga tidak sekadar menjadi unsur dekoratif (Maya Ulyani & Widuri Indah Dwi Jayanti, 2025) . Dengan demikian, integrasi Canva dan pembelajaran mendalam perlu ditempatkan dalam kerangka desain pembelajaran yang mengutamakan aktivitas berpikir, pemahaman, dan refleksi peserta didik.

Relevansi Media Interaktif terhadap Pengembangan *Historical Thinking Skills*

Pembelajaran sejarah memiliki orientasi penting dalam mengembangkan *historical thinking skills* atau keterampilan berpikir historis. Keterampilan tersebut mencakup kemampuan memahami kronologi, menganalisis sebab-akibat, menginterpretasikan sumber sejarah, memahami perspektif masa lalu, dan mengidentifikasi perubahan serta keberlanjutan. Wineburg (2001) menjelaskan bahwa berpikir historis bukan sekadar mengingat fakta, tetapi melibatkan proses interpretasi dan evaluasi terhadap bukti sejarah. Sejalan dengan itu, (Seixas & Morton (2013) mengembangkan enam konsep utama berpikir historis, yaitu signifikansi sejarah, penggunaan bukti, kontinuitas dan perubahan, sebab dan akibat, perspektif historis, serta dimensi etis sejarah. Media pembelajaran berbasis Canva dapat digunakan untuk mendukung pengembangan keterampilan tersebut melalui berbagai aktivitas pembelajaran. Infografis dan lini masa dapat digunakan untuk membantu peserta didik memahami kronologi dan hubungan sebab-akibat. Peta sejarah dapat digunakan untuk menganalisis hubungan geografis dengan perkembangan peradaban. Sementara itu, penyajian gambar dan dokumen sejarah dapat digunakan sebagai sumber untuk mengembangkan kemampuan interpretasi dan evaluasi bukti. Gómez-Carrasco et al., (2022) juga menegaskan pentingnya pengembangan pendidikan sejarah sebagai bidang kajian yang berkaitan dengan struktur pengetahuan, pendekatan intelektual, dan dimensi sosial. Oleh karena itu, penggunaan teknologi digital perlu diarahkan untuk memperkaya proses pembelajaran sejarah, bukan sekadar menggantikan media konvensional. Berdasarkan perspektif tersebut, pengembangan media Canva dalam kegiatan pengabdian ini memiliki potensi untuk mendukung guru dalam merancang pembelajaran yang berorientasi pada penguatan keterampilan berpikir historis. Meskipun demikian, dampak langsung terhadap keterampilan berpikir historis peserta didik masih perlu diuji melalui implementasi media dalam pembelajaran di kelas.

Implikasi Pelatihan terhadap Transformasi Pembelajaran Sejarah

Pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis Canva memiliki implikasi terhadap transformasi pembelajaran sejarah, khususnya dalam pengembangan praktik pembelajaran yang adaptif terhadap perkembangan teknologi digital. Guru tidak lagi hanya berperan sebagai penyampai informasi, tetapi juga sebagai perancang pengalaman belajar yang memungkinkan peserta didik melakukan eksplorasi, analisis, dan refleksi terhadap peristiwa sejarah. Penggunaan media digital memberikan peluang untuk mengembangkan pembelajaran yang lebih kolaboratif dan partisipatif. Guru dapat merancang aktivitas kelompok melalui analisis infografis, penyusunan lini masa, interpretasi sumber sejarah, serta presentasi hasil eksplorasi peserta didik (Agung & Fadli, 2023). Aktivitas tersebut dapat memperkuat keterlibatan peserta didik sekaligus memberikan ruang bagi pengembangan kreativitas dan kemampuan berpikir kritis. Dari

perspektif pengembangan profesional guru, kegiatan pelatihan juga memberikan dasar bagi pembentukan budaya inovasi pembelajaran. Kompetensi yang diperoleh dapat dikembangkan melalui praktik berkelanjutan, kolaborasi antarguru, dan pertukaran produk media pembelajaran. Meskipun demikian, keberhasilan transformasi pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh ketersediaan aplikasi digital. Faktor kompetensi guru, kesesuaian materi, fasilitas teknologi, akses internet, dan karakteristik peserta didik juga perlu diperhatikan (Agung et al., 2023). Oleh karena itu, kegiatan pelatihan perlu dilanjutkan dengan pendampingan implementasi media dalam pembelajaran nyata. Secara keseluruhan, pelatihan ini memberikan kontribusi pada penguatan kompetensi guru dalam mengintegrasikan teknologi digital dan pendekatan pembelajaran mendalam. Canva berpotensi menjadi sarana pendukung inovasi pembelajaran sejarah apabila penggunaannya dirancang berdasarkan prinsip pedagogis yang tepat, berorientasi pada pengembangan pemahaman, dan memperhatikan karakteristik pendidikan sejarah.

KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat melalui pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis Canva sebagai pendukung *deep learning* dalam pembelajaran sejarah telah dilaksanakan melalui pendekatan partisipatif yang meliputi tahap persiapan dan identifikasi kebutuhan, sosialisasi dan penguatan konseptual, demonstrasi penggunaan Canva, praktik pembuatan media pembelajaran, pendampingan pengembangan produk, serta evaluasi dan refleksi. Kegiatan ini menyasar guru-guru sejarah pada jenjang pendidikan menengah atas di Kabupaten Banyumas. Pelaksanaan pelatihan tidak hanya berorientasi pada penguasaan fitur aplikasi Canva, tetapi juga memberikan penguatan pemahaman mengenai desain media pembelajaran digital, karakteristik materi sejarah, dan integrasi prinsip *mindful learning*, *meaningful learning*, serta *joyful learning* dalam proses pembelajaran.

Hasil konkret kegiatan berupa peningkatan pemahaman dan keterampilan guru dalam memanfaatkan Canva untuk merancang media pembelajaran sejarah yang lebih visual, sistematis, dan interaktif. Kompetensi yang dikembangkan meliputi kemampuan memilih dan mengombinasikan elemen visual, mengintegrasikan teks, gambar, video, dan animasi, serta menyusun konten sejarah dalam berbagai bentuk media, seperti presentasi interaktif, infografis sejarah, lini masa peristiwa, peta sejarah digital, dan kuis interaktif. Selain itu, guru memperoleh pengalaman dalam merancang aktivitas pembelajaran yang menghubungkan materi sejarah dengan konteks kehidupan peserta didik, mendorong keterlibatan aktif, dan memberikan ruang bagi kegiatan pengamatan serta refleksi. Produk media yang dikembangkan diarahkan untuk mendukung pemahaman kronologi, analisis hubungan sebab-akibat, dan interpretasi informasi sejarah. Meskipun demikian, dampak langsung penggunaan media terhadap peningkatan keterampilan berpikir historis peserta didik masih memerlukan pengujian melalui implementasi pembelajaran di kelas.

Kontribusi utama kegiatan ini terletak pada penguatan kompetensi pedagogis-digital guru sejarah, khususnya dalam mengintegrasikan pengetahuan materi sejarah, keterampilan pedagogis, dan pemanfaatan teknologi digital melalui pengembangan media pembelajaran berbasis Canva. Integrasi tersebut menjadikan Canva tidak sekadar sebagai perangkat desain visual, tetapi sebagai sarana pedagogis untuk mendukung penerapan pembelajaran mendalam melalui prinsip *mindful learning*, *meaningful learning*, dan *joyful learning*. Sebagai tindak lanjut, diperlukan pendampingan implementasi produk media pembelajaran di sekolah, penyempurnaan produk berdasarkan pengalaman penggunaannya di kelas, serta pengembangan kolaborasi antarguru melalui forum MGMP Sejarah untuk berbagi dan mengembangkan media pembelajaran secara berkelanjutan. Evaluasi lanjutan juga perlu dilakukan untuk mengukur efektivitas media terhadap keterlibatan belajar, pemahaman materi, dan keterampilan berpikir historis peserta didik. Dengan demikian,

kegiatan ini diharapkan dapat menjadi landasan bagi pengembangan inovasi pembelajaran sejarah yang adaptif terhadap perkembangan teknologi digital, kontekstual, dan berorientasi pada pembelajaran mendalam.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) Universitas Muhammadiyah Purwokerto yang telah memberikan dukungan dan fasilitasi sehingga kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dapat terlaksana dengan baik. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada Universitas Muhammadiyah Purwokerto atas dukungan institusional dalam pelaksanaan kegiatan ini. Apresiasi dan penghargaan diberikan kepada seluruh mitra pengabdian, khususnya para guru sejarah di kabupaten Banyumas yang telah berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis Canva. Partisipasi, antusiasme, dan kerja sama seluruh pihak telah memberikan kontribusi penting terhadap kelancaran kegiatan serta pencapaian tujuan pengabdian kepada masyarakat ini.

DAFTAR PUSTAKA

Agung, R. M., & Fadli, M. R. (2023). Using Google Meet in History Learning to Support Distance Learning in the Digital Age. *HISTORIA : Jurnal Program Studi Pendidikan Sejarah*, *11*(2). https://doi.org/10.24127/hj.v11i2.7518

Agung, R. M., Septianingsih, S., & Jazimah, I. (2023). IMPLEMENTASI PENDIDIKAN KARAKTER CINTA TANAH AIR DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH. *Jurnal Pendidikan Sejarah Indonesia*, *6*(2), 229–238.

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). https://doi.org/10.31599/mwdwxy87

Antonietti, C., Cattaneo, A., & Amenduni, F. (2022). Can teachers' digital competence influence technology acceptance in vocational education? *Computers in Human Behavior*, *132*. https://doi.org/10.1016/j.chb.2022.107266

Badrudin, B. (2023). Pemanfaatan Media Digital Berbasis Canva Dalam Pembelajaran Sejarah. *KALA MANCA: JURNAL PENDIDIKAN SEJARAH*, *11*(1). https://doi.org/10.69744/kamaca.v11i1.202

De Felice, S., Hamilton, A. F. D. C., Ponari, M., & Viglioccо, G. (2023). Learning from others is good, with others is better: The role of social interaction in human acquisition of new knowledge. *Philosophical Transactions of the Royal Society B: Biological Sciences*, *378*(1870). https://doi.org/10.1098/rstb.2021.0357

Efifani Krismitha Saroro, & Indah Setyo Wardhani. (2024). Media Pembelajaran Inovatif. *CENDEKIA: Jurnal Ilmu Sosial, Bahasa Dan Pendidikan*, *4*(4). https://doi.org/10.55606/cendekia.v4i4.3312

Fullan, M., Quinn, J., & McEachen, J. (2018). *Deep Learning: Engage the World, Change the World*. Corwin Press.

Gehred, A. P. (2020). Canva. *Journal of the Medical Library Association*, *108*(2). https://doi.org/10.5195/jmla.2020.940

Gómez-Carrasco, C. J., Rodríguez-Medina, J., López-Facal, R., & Monteagudo-Fernández, J. (2022). A review of literature on history education: An analysis of the conceptual, intellectual and social structure of a knowledge domain (2000–2019). *European Journal of Education*, *57*(3). https://doi.org/10.1111/ejed.12508

Herring, M. C., Koehler, M. J., & Mishra, P. (2016). Handbook of technological pedagogical content knowledge (TPACK) for educators: Second edition. In *Handbook of Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK) for Educators: Second Edition*. https://doi.org/10.4324/9781315771328

Jamaludin, N. F., & Sedek, S. F. (2024). CANVA as a Digital Tool for Effective Student Learning Experience. *Journal of Advanced Research in Computing and Applications*, *33*(1). https://doi.org/10.37934/arca.33.1.2233

Kruse, O., Rapp, C., Anson, C. M., Benetos, K., Cotos, E., Devitt, A., & Shibani, A. (2023). Digital writing technologies in higher education: Theory, research, and practice. In *Digital Writing Technologies in Higher Education: Theory, Research, and Practice*. https://doi.org/10.1007/978-3-031-36033-6

Lee, B. N. (2023). Adapting History Education for the 21st Century: Integrating Technology and Critical Thinking Skills. *SPEKTA (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat : Teknologi Dan Aplikasi)*, *4*(2). https://doi.org/10.12928/spekta.v4i2.8572

Majeed, M., Chaudhary, A., & Chadha, R. (2025). DIGITAL TRANSFORMATION IN THE CUSTOMER EXPERIENCE. In *Digital Transformation in the Customer Experience*. https://doi.org/10.1201/9781003560449

Maya Ulyani, & Widuri Indah Dwi Jayanti. (2025). The Utilization of Canva in Project Based Learning (PjBL) to Enhance the Students' Writing Skills. *Sintaksis : Publikasi Para Ahli Bahasa Dan Sastra Inggris*, *3*(1). https://doi.org/10.61132/sintaksis.v3i1.1412

Mayer, R. (2020). Multimedia Learning. In *Multimedia Learning*. https://doi.org/10.1017/9781316941355

Mayer, R. E. (2009). Multimedia learning, second edition. In *Multimedia Learning, Second Edition*. https://doi.org/10.1017/CBO9780511811678

Mayer, R. E. (2024). The Past, Present, and Future of the Cognitive Theory of Multimedia Learning. *Educational Psychology Review*, *36*(1). https://doi.org/10.1007/s10648-023-09842-1

Muhammad, Hendra, & Muslim. (2025). Pemanfaatan Aplikasi Canva dalam Pembuatan Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Indonesia*, *2*(2). https://doi.org/10.71049/441naw23

Nisa, I., Ainia, N., & Nur, D. M. M. (2025). Pemanfaatan Aplikasi Canva dalam Penyusunan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi. *RUKASI: Jurnal Ilmiah Perkembangan Penedidikan Dan Pembelajaran*, *2*(2).

Nurhikmah, H., Ramli, A. M., Sujarwo, Bena, B. A., Arwadi, F., Syawaluddin, A., & Malik, I. D. (2024). Teachers' Readiness in Online Learning: Digital Literacy-Self-Efficacy, Pedagogical Competence, Attitude, Infrastructure, and Management Support. *Electronic Journal of E-Learning*, *22*(8). https://doi.org/10.34190/ejel.22.8.3358

Phillips, M., Baran, E., Mishra, P., & Koehler, M. J. (2025). Handbook of Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK) for Educators, Third Edition. In *Handbook of Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK) for Educators, Third Edition*. https://doi.org/10.4324/9781032635194

Pratama, R. A., Saputra, M. A., & Hikmawaty, L. (2024). Enhancing historical consciousness in history education through integrating STEM approach and historical thinking skill. *Journal of Education and Learning*, *18*(1). https://doi.org/10.11591/edulearn.v18i1.20890

Rosiyati, D., Erviana, R., Fadilla, A., Sholihah, U., & Musrikah. (2025). PENDEKATAN DEEP LEARNING DALAM KURIKULUM MERDEKA Deep Learning Approach In Independent Curriculum. *Journal of Mathematics Education*, *4*(2).

Savitri, F. A., & Ratri, D. P. (2025). Canva as a Creative Digital Learning Media for English Learning: A Student Perception Study. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, *14*(2 Mei). https://doi.org/10.58230/27454312.2184

Seixas, P., & Morton, T. (2013). The Big Six Historical Thinking Concepts. In *The Big Six Historical Thinking Concepts*.

Selwyn, N. (2012). Education in a digital world: Global perspectives on technology and education. In *Education in a Digital World: Global Perspectives on Technology and Education*. https://doi.org/10.4324/9780203108178

Shulman, L. S. (2019). Those who understand: Knowledge growth in teaching. *Profesorado*, *23*(3). https://doi.org/10.30827/profesorado.v23i3.11230

Wineburg, S. (2001). *Historical Thinking and Other Unnatural Acts*. Temple University Press.

Wineburg, S. (2018). *Why Learn History (When It's Already on Your Phone)*. University of Chicago Press.

Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, *5*(2). https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074