

PEMANFAATAN CANVA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA

Kaharudin¹, Muslimin², Suharti³

Pendidikan Informatika, STKIP Harapan Bima¹²³

Surel: kaharudin1567@gmail.com

Abstract: This study aims to analyze the effectiveness of utilizing Canva as an interactive learning medium in enhancing student learning interest among 12th-grade students at SMK Pelita Harapan Bima. The digital era demands transformation in education from conventional learning approaches toward interactive digital technology utilization. Canva, as an online design platform, offers an innovative solution for creating engaging and user-friendly learning media. This research employs a qualitative approach with descriptive analysis methods. Data were collected through interviews and observations involving 12th-grade students and teachers as informants. Source triangulation techniques were used to ensure data credibility. The results show that Canva utilization provides significant positive impacts on student learning interest and motivation. The platform creates a more dynamic and engaging learning atmosphere, facilitates material comprehension through attractive visualizations, and develops students' digital skills. From teachers' perspectives, Canva simplifies learning material creation with drag-and-drop features and ready-to-use templates. Despite some technical constraints such as unstable internet connections and adaptation time required by some students, the benefits obtained are far greater. This study concludes that Canva is effective as an innovative alternative for interactive learning media in the digital era to enhance student learning interest.

Keywords: Canva, interactive learning media, learning interest, educational technology, digital learning.

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas pemanfaatan Canva sebagai media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas 12 SMK Pelita Harapan Bima. Era digital menuntut transformasi dalam dunia pendidikan dari pembelajaran konvensional menuju pemanfaatan teknologi digital yang interaktif. Canva sebagai platform desain berbasis online menawarkan solusi inovatif untuk menciptakan media pembelajaran yang menarik dan mudah digunakan. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode analisis deskriptif. Data dikumpulkan melalui wawancara dan observasi terhadap siswa kelas 12 dan guru sebagai informan. Teknik triangulasi sumber digunakan untuk memastikan kredibilitas data. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan Canva memberikan dampak positif yang signifikan terhadap minat dan motivasi belajar siswa. Platform ini menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis dan menarik, memudahkan pemahaman materi melalui visualisasi yang menarik, serta mengembangkan keterampilan digital siswa. Dari perspektif guru, Canva memudahkan pembuatan materi pembelajaran dengan fitur drag-and-drop dan template siap pakai. Meskipun terdapat beberapa kendala teknis seperti koneksi internet yang tidak stabil dan waktu adaptasi yang diperlukan beberapa siswa, manfaat yang diperoleh jauh lebih besar. Penelitian ini menyimpulkan bahwa Canva efektif sebagai alternatif inovatif media pembelajaran interaktif di era digital untuk meningkatkan minat belajar siswa.

Kata kunci: Canva, media pembelajaran interaktif, minat belajar, teknologi pendidikan, pembelajaran digital

PENDAHULUAN

Di era modern, berbagai segi kehidupan telah mengalami transformasi akibat kemajuan teknologi, salah satunya bidang pendidikan. Pendidikan ialah bidang yang selalu berubah dan diperbarui seiring dengan perkembangan zaman. Salah satu faktor yang mendorong evolusi ini adalah kehadiran teknologi. Khususnya teknologi digital (Lathifah, 2024). Kemajuan sudah mentransformasi secara fundamental cara kita berinteraksi dengan informasi, budaya dan proses pembelajaran akibat kenajuan teknologi. Hal ini ditandai dengan transisi dari sistem pembelajaran konvensional menuju penggunaan teknologi digital (Hasnida et al., 2024). Dengan adanya perkembangan teknologi ini sangat memberikan perubahan dalam dunia pendidikan, sehingga hal tersebut dapat mendorong manusia untuk beradaptasi terhadap perkembangannya (Naila et al., 2024).

Media pembelajaran interaktif mampu menciptakan pengalaman belajar yang kontekstual bagi siswa, seperti dalam menyajikan materi secara lebih nyata, sehingga dapat memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran (Gulo & Harefa, 2022). Media pembelajaran interaktif ialah pembelajaran yang menggunakan teknologi digital untuk menyampaikan materi dan memfasilitasi interaksi aktif antara peserta didik dan materi. Media pembelajaran yang tepat sesuai kebutuhan dapat menciptakan proses pembelajaran yang lebih efektif dan efisien. Sehingga materi yang diajarkan guru dapat dipahami siswa dengan lebih optimal (Junaidi, 2019).

Canva adalah satu platform desain berbasis online yang bisa

digunakan oleh guru dalam menciptakan media pembelajaran. Aplikasi canva ini menyediakan berbagai template desain grafis seperti presentasi, poster, brosur, banner, edit foto, logo dan lain sebagainya (Wulandari & Mudinillah, 2022). Canva memiliki fitur unggulan yang memungkinkan siswa dapat mengunduh desain yang dibuat dalam beragam format (PDF, PNG dan JPG) atau menyimpan secara online serta berbagi langsung melalui media sosial, sehingga mempermudah proses pengiriman tugas langsung kepada guru (Siswanjaya, 2021).

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan, bahwa kurangnya minat belajar siswa diakibatkan oleh beberapa faktor yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor internal seperti kurangnya motivasi sedangkan faktor eksternal yaitu kurangnya fasilitas komputer yang disediakan dan media pembelajaran. Proses pembelajaran yang kurang interaktif yaitu pembelajaran menggunakan metode konvensional dengan pendekatan teacher-centered yang menjadikan siswa sebagai penerima pasif informasi melalui metode ceramah monoton tanpa variasi media atau teknologi interaktif. Untuk itu, integrasi teknologi informasi menjadi suatu keharusan (Rahmawati et al., 2024). Pemanfaatan aplikasi canva sebagai media pembelajaran yang menarik untuk dikaji, khususnya dalam kaitan dengan dampak kemajuan era digital yang dimana mengoptimalkan efisiensi pekerjaan. Dalam konteks pendidikan, siswa dibimbing untuk menguasai kompetensi baru yang terkaitan dengan pemanfaatan teknologi, internet dan kemampuan literasi visual siswa terhadap proses pembelajaran (Miftahul Jannah et al., 2023).

Dengan memanfaatkan media pembelajaran menggunakan aplikasi Canva, proses pembelajaran dapat menciptakan suasana belajar yang kondusif dan nyaman. Penggunaan media digital dalam pembelajaran dapat menumbuhkan antusiasme belajar siswa. Selain itu, materi pelajaran dapat diakses kembali kapan saja karena media ini mendukung penggunaan secara daring maupun luring (Analicia & Yogica, 2021). Canva dapat digunakan untuk keperluan pembelajaran dengan penyediaan template khusus pendidikan yang dapat dimanfaatkan sebagai media ajar interaktif (Irsan et al., 2021). Media pembelajaran dapat dimanfaatkan dengan platform canva dengan dukungan teknologi computer atau smartphone, sehingga cocok untuk diterapkan dalam sistem pembelajaran daring (Mahardika et al., 2021).

Temuan penelitian yang dilakukan oleh Wulandari & Mudinillah (2022), mengkaji efektivitas penggunaan aplikasi canva sebagai media pembelajaran IPA SD. Penelitiannya fokus pada mata pelajaran IPA dan menemukan bahwa canva efektif meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh Purba & Harahap (2022), Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Matematika Di SMPN 1 NA IX-X Aek Kota Batu menemukan bahwa penggunaan aplikasi canva sebagai media pembelajaran matematika menunjukkan hasil yang positif. Baik siswa maupun guru menunjukkan ketertarikan dalam penggunaan aplikasi tersebut. Penggunaan canva sebagai media visual terbukti memudahkan pemahaman siswa terhadap materi matematika yang disampaikan.

Berdasarkan uraian diatas, Penelitian ini memfokuskan analisis dampak canva terhadap minat belajar siswa kelas 12 SMKs Pelita Harapan Bima, berbeda dengan penelitian sebelumnya lebih fokus pada tingkat SD atau SMP. Penelitian pada jenjang SMK memiliki karakteristik Unik karena siswa sudah memiliki literasi digital yang lebih baik. Pemanfaatan canva tidak hanya digunakan sebagai penyampaian materi, tetapi juga sebagai sarana untuk melatih keterampilan desain grafis, kreativitas serta kolaborasi antar siswa. Untuk itu penelitian ini menganalisis efektivitas pemanfaatan canva sebagai media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan minat belajar siswa.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan pendekatan kualitatif, dimana data informasi dalam penelitian menyajikan dalam bentuk uraian kata maupun kalimat. Metode yang digunakan Penelitian ini menggunakan analisis deskriptif, yakni memaparkan fakta atau data yang diperoleh dari lapangan. Subjek dalam penelitian ini melibatkan diswa kelas 12 SMKs Pelita Harapan Bima. Sementara Informannya adalah guru kelas 12.

Teknik pengumpulan data dilakukan menggunakan wawancara atau interview dan observasi. Wawancara dilakukan melalui tanya jawab dengan pihak-pihak terkait. Sedangkan Observasi dilaksanakan dengan cara peneliti mengamati secara langsung proses pembelajaran. Untuk memastikan keabsahan data, digunakan uji kredibilitas melalui teknik triangulasi sumber. Data hasil wawancara yang telah ditranskripsikan kemudian divalidasi kembali oleh responden. Selanjutnya,

data hasil wawancara dan observasi dianalisis dengan cara ditranskripkan secara individual. Setelah seluruh data terkumpul, tahap berikutnya adalah melakukan analisis dengan cara mengolah data tersebut. Teknik analisis data menggunakan pendekatan kualitatif dengan model interaktif teori Miles dan Huberman yang meliputi tahapan pengumpulan data, reduksi data, penyajian data serta penarikan kesimpulan atau verifikasi (Qomariddin & Sa'diyah, 2024).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan penelitian yang dilakukan di SMKs Pelita Harapan Bima, dapat disimpulkan menunjukkan bahwa pemanfaatan Canva sebagai pembelajaran interaktif berkontribusi secara signifikan terhadap keterlibatan, motivasi dan minat siswa dalam kegiatan belajar. Hasil observasi memperlihatkan bahwa pemanfaatan Canva sebagai media pembelajaran interaktif mampu menciptakan kondisi kelas bertambah dinamis dan membangkitkan antusiasme. Siswa terlihat lebih antusiasme dalam mengikuti pelajaran, terutama ketika mereka membuat desain maupun presentasi menggunakan Canva. berbagai fitur yang tersedia oleh Canva memungkinkan siswa untuk menyalurkan ide dan kreativitas mereka dalam bentuk yang menyenangkan, seperti pembuatan poster, infografis, maupun presentasi dengan tampilan visual yang menarik.

Pada tahap interview terhadap guru, pemanfaatan canva dalam pembelajaran mempermudah penyampaian materi. Melalui Fitur drag-and-drop dan berbagai pilihan template siap pakai, guru dapat merancang materi yang lebih menarik sekaligus mudah

dipahami oleh siswa. Waktu yang dibutuhkan dalam membuat materi bervariasi tergantung pada desain dan tujuan pembelajaran. Namun, dengan menggunakan template guru dapat membuat media pembelajaran dalam waktu yang relative singkat. Guru juga menyatakan bahwa pembelajaran menjadi lebih efektif setelah menggunakan Canva karena siswa lebih terlibat dalam membuat desain dan juga memahami materi dengan lebih baik. Canva juga dapat diakses menggunakan handpone dan digunakan kapan saja untuk belajar desain.

Setelah itu siswa mengatakan bahwa menggunakan canva dapat membuat siswa lebih termotivasi untuk belajar dibandingkan menggunakan media konvensional. Siswa menyatakan pemanfaatan Canva dalam proses pembelajaran terasa lebih menarik dan menyenangkan karena mereka dapat berkreasi dan melihat langsung hasil desain mereka. Siswa menyebutkan bahwa materi yang di sajikan dengan desain menarik lebih mudah dipahami. Namun, sebagian dari siswa mengeluhkan keterbatasan perangkat dan jaringan internet yang terkadang menghambat penggunaan Canva secara optimal.

Dimensi yang paling menonjol dari penerapan Canva adalah pengaruhnya terhadap pertambahan motivasi belajar peserta didik. Hasil penelitian ini memperlihatkan bahwa kebanyakan siswa menunjukkan peningkatan semangat belajar yang substansial sepanjang kegiatan pembelajaran, sedangkan beberapa pelajar yang mempertahankan level ketertarikan yang konsisten seperti sebelum penerapan platform tersebut. pertambahan semangat ini dapat diatributkan pada karakteristik

pembelajaran yang lebih dinamis, berbasis visual, dan menyediakan kesempatan bagi siswa untuk menyalurkan daya kreativitas mereka melalui platform digital. Transformasi pendekatan pembelajaran dari konvensional menuju digital interaktif membuat kegiatan belajar menjadi lebih menarik sekaligus memberikan pengalaman yang lebih bermakna bagi mayoritas peserta didik.

Dari aspek kemudahan penggunaan, hasil penelitian menunjukkan kebanyakan siswa menyatakan bahwa Canva mudah dipahami dan dioperasikan bahkan oleh pengguna pemula. Interface yang user-friendly dan tersedianya template siap pakai berkontribusi signifikan terhadap kemudahan adaptasi ini. Namun demikian, beberapa siswa mengakui memerlukan waktu adaptasi yang lebih panjang, yang dapat dikaitkan dengan perbedaan tingkat literasi digital individual dan gaya belajar masing-masing siswa. Pemanfaatan Canva memberikan dampak positif terhadap siswa dalam memahami materi pelajaran, peningkatan kreativitas serta memotivasi untuk lebih aktif dalam pembelajaran. Namun, kendala seperti menghadapi permasalahan koneksi internet yang tidak optimal, yang berimplikasi pada fluiditas akses terhadap platform Canva serta proses pengunduhan atau pengunggahan template dan produk karya.

Implementasi Canva mendorong terciptanya pembelajaran yang lebih interaktif dimana peran siswa bergeser dari objek penerima informasi menjadi subjek yang aktif menciptakan konten pembelajaran. Melalui penerapan Canva dalam pembelajaran, penelitian ini menunjukkan bahwa platform desain grafis tersebut berperan besar dalam

menghadirkan proses pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik. Media pembelajaran yang tepat sesuai kebutuhan bisa membuat proses belajar mengajar lebih efektif dan efisien. Tahap awal yang dilakukan oleh guru ialah memberikan penjelasan dasar mengenai penggunaan Canva, kemudian dilanjutkan dengan penugasan pembuatan media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang dipelajari. Dengan berbagai fitur desain yang tersedia, siswa tidak hanya memahami konsep akademik, melainkan memperoleh keterampilan digital yang dapat dimanfaatkan dalam berbagai konteks (Karmaley et al., 2025).

Penggunaan teknologi yang familiar bagi siswa generasi digital menciptakan motivasi intrinsik untuk belajar. Sementara itu, kemampuan untuk membagikan hasil karya melalui media sosial memberikan motivasi ekstrinsik yang positif, sesuai dengan kelebihan yang disebutkan Siswanjaya (2021) tentang kemampuan sharing hasil desain melalui berbagai platform. Platform Canva memungkinkan siswa untuk mengekspresikan kreativitas mereka dalam membuat media pembelajaran. Hal ini mendukung temuan Yuliana et al., (2023) bahwa penggunaan platform Canva mampu menciptakan pembelajaran yang lebih inovatif, kreatif serta kolaboratif.

Canva memfasilitasi pembelajaran kolaboratif dimana siswa dapat bekerja sama dalam satu proyek, saling memberikan feedback, dan berbagi ide kreatif. Ini menciptakan lingkungan belajar yang supportif dan meningkatkan keterampilan sosial siswa. Canva memberikan dampak signifikan terhadap peningkatan pemahaman dan kompetensi pendidik dalam membuat media pembelajaran daring. Canva juga

dapat mempermudah pendidik maupun siswa untuk melaksanakan kegiatan belajar kapan saja dan dimana saja (Yuliana et al., 2023). Canva menawarkan tingkat fleksibilitas yang tinggi dalam mengembangkan media pembelajaran yang dapat disesuaikan dengan gaya belajar dan kebutuhan masing-masing individu (Arianto, 2023).

Peningkatan minat serta motivasi belajar siswa meningkat signifikan. Berdasarkan wawancara yang dilakukan, dapat di simpulkan bahwa penggunaan canva membuat siswa merasa senang, bersemangat serta tertarik dalam belajar. Media pembelajaran interaktif berbasis digital dianggap lebih menyenangkan dibandingkan pembelajaran menggunakan metode konvensional. Yang membuat siswa lebih bersemangat, ketika mereka membuat desain atau menyelesaikan tugas yang diberikan. Inilah yang membuat peningkatan motivasi siswa dalam pembelajaran.

Penggunaan canva sebagai alat pembelajaran sangat membantu siswa memahami materi. Sebelum menggunakan canva siswa mengalami kesulitan memahami konsep dalam materi yang diajarkan. Metode pembelajaran konvensional membuat siswa sulit mengaitkan teori dengan Implementasi praktis, sehingga pemahaman cenderung dangkal. Setelah menggunakan canva sebagai media pembelajaran, terjadi transformasi signifikan dalam cara penyampaian materi. Dengan fitur desain visual yang intuitif, guru dapat membuat infografis interaktif, diagram alur algoritma yang mudah dipahami, dan presentasi multimedia yang menggabungkan teks, gambar, dan elemen-elemen lainnya.

Media canva membantu siswa memahami materi karna memberikan pengalaman praktis langsung dalam mengoperasikan platform digital. Melalui canva, siswa dapat mempelajari konsep-konsep desain grafis digital, manipulasi gambar, penggunaan template, serta mengembangkan keterampilan teknis seperti pengelolaan file digital. Selain itu, penggunaan canva juga memungkinkan siswa untuk mengintegrasikan berbagai elemen multimedia seperti teks, gambar, serta vidio kedalam satu platform. Dengan menggunakan canva, siswa lebih antusias dan termotivasi untuk membuat desain yang kreatif dan menarik dikarnakan terciptanya media pembelajaran lebih menarik, interaktif, dan tidak membosankan dengan berbagai elemen-elemen visual yang varatif. Sehingga, berhasil menarik perhatian siswa, meningkatkan antusiasme, keterlibatan aktif, dan meningkatkan minat serta motivasi belajar siswa.

Meskipun implementasi Canva menunjukkan hasil yang sangat positif, penelitian ini juga mengidentifikasi beberapa tantangan atau hambatan seperti mengalami kendala koneksi internet yang lambat yang berdampak pada kelancaran akses ke platform Canva dan proses upload/download template serta hasil karya. Dalam proses pembelajaran, siswa kehilangan waktu belajar karena menunggu loading, sulit mengikuti instruksi guru secara real-time. Kendala tersebut diakibatkan jauhnya jangkauan jaringan dari tempat pusat jaringan ke kelas belajar sehingga untuk mengatasi itu mengharuskan siswa mendekati pusat jaringan atau menggunakan data seluler pribadi dari handphone untuk mendapatkan koneksi jaringan yang bagus. Meskipun terkenal

dengan kemudahan penggunaannya, canva ternyata menghadirkan tantangan bagi sebagian siswa yang belum akrab dengan dunia desain grafis, sehingga mereka membutuhkan waktu untuk membiasakan diri dengan fiturnya (Herawati et al., 2025).

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, pemanfaatan canva sebagai media pembelajaran interaktif terbukti efektif dalam peningkatan minat, motivasi, keterlibatan dan kreativitas siswa. Walaupun terdapat beberapa hambatan teknis yang perlu diatasi, manfaat yang diperoleh jauh lebih signifikan, khususnya dalam aspek peningkatan motivasi, minat belajar siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang dilakukan di SMK Pelita Harapan Bima menujukan bahwa canva sebagai media pembelajaran interaktif berhasil meningkatkan minat belajar siswa secara signifikan. Platform ini memberikan suasana kelas menjadi dinamis, menarik, serta meningkatkan antusiasme siswa terutama dalam berkreasi membuat dasain atau presentasi. Canva juga memudahkan pemahaman materi yang sebelumnya sulit melalui infografis, diagram visual, dan presentasi multimedia yang memadukan teks, gambar, dan vidio. Platform ini juga mudah dioperasikan dengan interface yang user-friendly dan template siap pakai, dapat diakses melalui berbagai perangkat termasuk handphone, serta memberikan fleksibilitas pembelajaran kapan saja. Selain meningkatkan pemahaman konsep akademik, Canva juga mengembangkan keterampilan digital siswa dalam desain grafis, manipulasi gambar, dan pengelolaan file digital, sekaligus memfasilitasi

pembelajaran kolaboratif. Dari perspektif pendidik, fitur drag-and-drop dan juga berbagai macam template yang memudahkan guru menciptakan materi pelajaran yang menarik dalam waktu singkat, membuat pembelajaran lebih efektif karena siswa lebih terlibat. Meskipun terdapat beberapa kendala teknis seperti koneksi jaringan internet kurang stabil, keterbatasan perangkat, dan waktu adaptasi yang diperlukan beberapa siswa, namun manfaat yang diperoleh jauh lebih besar terutama dalam meningkatkan minat serta motivasi belajar. Karna itu, Canva dijadikan alternatif inovatif sebagai media pembelajaran interaktif di era digital.

DAFTAR RUJUKAN

- Analicia, T., & Yogica, R. (2021). Media Pembelajaran Visual Menggunakan Canva pada Materi Sistem Gerak. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(2), 260–266.
- Arianto, D. (2023). Pelatihan Media Pembelajaran Inovatif. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 04(01), 16–23.
- Gulo, S., & Harefa, A. O. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint. *JURNAL PENDIDIKAN*, 1(1), 291–299.
- Hasnida, S. S., Adrian, R., & Siagian, nico A. (2024). Tranformasi Pendidikan Di Era Digital. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia (JUBPI)*, 2(1), 110–116.
- Herawati, N., Nuryani, N., Saputra, A. E., & Banyuasin, S. D. N. (2025). *Pemanfaatan Canva dalam Pembelajaran Interaktif: Kajian*

- Kualitatif Politeknik Prasetiya Mandiri, Indonesia berfokus pada pemanfaatan Canva dalam pembelajaran interaktif untuk siswa Sekolah Dasar, . 4.*
- Irsan, I., G, A. L. N., Pertiwi, A., & R, F. (2021). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Inovatif Menggunakan Canva. *Jurnal Abdidas*, 2(6), 1412–1417. <https://doi.org/10.31004/abdidas.v2i6.498>
- Junaidi, J. (2019). Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Diklat Review : Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Pelatihan*, 3(1), 45–56. <https://doi.org/10.35446/diklatreview.v3i1.349>
- Karmaley, M. L., Setyowati, R. R. B., Budianto, O. K., & Marsella, E. (2025). Pengenalan dan Pelatihan Desain Kreatif dengan Canva untuk Peserta Didik SD Kanisius Notoyudan. *Prosiding KONSTELASI*, 2(1), 445–455.
- Lathifah, A. S. (2024). Pemanfaatan Teknologi Digital dalam Pembelajaran Konstruktivisme : Meningkatkan Kualitas Pendidikan di Era Digital. *JURNAL PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN (JURDIKBUD)*, 4(1), 69–76.
- Mahardika, A. I., Wiranda, N., & Pramita, M. (2021). Pembuatan Media Pembelajaran Menarik Menggunakan Canva Untuk Optimalisasi Pembelajaran Daring. *Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Masyarakat*, 4(3), 275–281.
- <https://doi.org/10.29303/jppm.v4i3.2817>
- Miftahul Jannah, F. N., Nuroso, H., Mudzanatun, M., & Isnuryantono, E. (2023). Penggunaan Aplikasi Canva dalam Media Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(1). <https://doi.org/10.20961/jpd.v11i1.72716>
- Naila, F., Adriansyah, F., Paulina, E., & Dewi, S. (2024). Analisis Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran Mahasiswa Ilmu Komunikasi 2024. *Prosiding Seminar Nasional Ilmu Ilmu Sosial*, 3, 711–718.
- Purba, Y. A., & Harahap, A. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Matematika Di SMPN 1 NA IX-X Aek Kota Batu. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 06(02), 1325–1334.
- Qomariddin, & Sa'diyah, H. (2024). Kajian Teoritis tentang Teknik Analisis Data dalam Penelitian Kualitatif: Perspektif Spradley, Miles dan Huberman. *Journal of Management, Accounting and Administration*, 1(2), 77–84.
- Rahmawati, L., Ambulani, N., Desty Febrian, W., Widyatiningtyas, R., & Sukma Rita, R. (2024). Pemanfaatan Aplikasi Canva Dalam Penyusunan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi. *Community Development Journal*, 5(1), 129–136.
- Siswanjaya, S. (2021). Penggunaan Canva pada Pembelajaran Berbasis

Proyek untuk Meningkatkan Keterampilan dan Motivasi Menulis Siswa. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 5(2), 421–442. <https://doi.org/10.26811/didaktika.v5i2.259>

Wulandari, T., & Mudinillah, A. (2022). Efektivitas Penggunaan Aplikasi CANVA sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 2(1), 102–118. <https://doi.org/10.32665/jurmia.v2i1.245>

Yuliana, D., Baijuri, A., Suparto, A. A., Seituni, S., & Syukria, S. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Video Pembelajaran Kreatif, Inovatif, Dan Kolaboratif. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI)*, 6(2), 247–257. <https://doi.org/10.37792/jukanti.v6i2.1025>