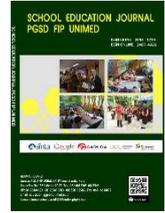




SCHOOL EDUCATION JOURNAL PGSD FIP UNIMED

Volume 15 No. 3 September 2025

The journal contains the result of education research, learning research, and service of the public at primary school, elementary school, senior high school and the university
<https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/school>



PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA CANVA TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA KELAS 5 SEKOLAH DASAR

Padli Ibnu Naji¹, Rita Kusumah²

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Pendidikan Sosial Dan Teknologi
Universitas Muhammadiyah Kuningan, Indonesia^{1,2}

Surel: fadlibnu02@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to analyze the effect of Canva media on students' learning interest in Natural and Social Sciences (IPAS) in fifth grade elementary schools. Initial observations showed low student interest due to monotonous media use, with only 16 out of 40 students achieving the Minimum Completion Criteria (KKM). This methodology involved two meetings: one meeting without Canva media and one meeting with Canva media. Data were collected using a valid questionnaire, measuring indicators such as student attention and engagement. The results showed an increase in student learning interest from 72% to 84% after the use of Canva media. These findings indicate that Canva helps create an engaging learning environment with presentation designs, infographics, and interactive quizzes, effectively enhancing student creativity and learning outcomes.

Keywords: Interest in Learning, Learning Media, Canva Application, Science Lessons

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh media Canva terhadap minat belajar siswa dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di kelas V SD. Observasi awal menunjukkan rendahnya minat siswa akibat penggunaan media yang monoton, dengan hanya 16 dari 40 siswa mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Metodologi melibatkan dua pertemuan: satu tanpa media Canva dan satu lagi dengan media tersebut. Data dikumpulkan menggunakan angket yang valid, mengukur indikator seperti perhatian dan keterlibatan siswa. Hasil menunjukkan peningkatan minat belajar siswa dari 72% menjadi 84% setelah penggunaan media Canva. Temuan ini menunjukkan bahwa Canva membantu menciptakan suasana belajar yang menarik dengan desain presentasi, infografis, dan kuis interaktif, meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa secara efektif.

Kata Kunci: Minat Belajar, Media Pembelajaran, Aplikasi Canva, Pelajaran IPAS

Copyright (c) 2025 Padli Ibnu Naji¹, Rita Kusumah²

✉ Corresponding author

Email : fadlibnu02@gmail.com

HP : 085722106824

ISSN 2355-1720 (Media Cetak)

ISSN 2407-4926 (Media Online)

Received 27 July 2025, Accepted 30 September 2025, Published 30 September 2025

DOI: [10.24114/sejpsd.v15i3.68017](https://doi.org/10.24114/sejpsd.v15i3.68017)

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha perencanaan yang baik menciptakan lingkungan belajar optimal, mendukung siswa mengembangkan potensi melalui eksplorasi dan kreativitas. Dengan memanfaatkan teknologi, pendidikan dapat menjadi lebih efektif dan relevan, mendorong siswa untuk belajar secara kreatif dan mandiri (Kurniawan dkk., 2024 : 179). Pendidikan bertujuan untuk membantu siswa memahami konsep serta meningkatkan minat belajar. Dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), proses yang aktif dan menarik sangat penting untuk meningkatkan kompetensi siswa. Meskipun pendidikan IPAS memungkinkan siswa mengeksplorasi diri dan lingkungan, banyak yang menghadapi tantangan karena ruang lingkup materi yang luas dan metode pembelajaran yang kurang menarik (Pratiwi dkk., 2024 : 449).

Dari pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa perkembangan teknologi telah mengubah pendidikan menjadi lebih efektif dan relevan. Teknologi memberikan akses ke berbagai sumber belajar dan menciptakan pengalaman pembelajaran yang interaktif, meningkatkan minat dan keterlibatan siswa. Guru tetap memiliki peran penting dalam mengarahkan proses pembelajaran dan melakukan evaluasi. Keberhasilan pendidikan diukur tidak hanya dari nilai akademik, tetapi juga dari kemampuan siswa untuk terlibat dan bersemangat dalam belajar, dengan teknologi sebagai kunci untuk mencapai tujuan tersebut.

Minat belajar berpengaruh besar terhadap tercapainya tujuan pendidikan. Siswa yang memiliki minat tinggi cenderung menunjukkan sikap positif, seperti rasa ingin tahu yang besar, keberanian menghadapi tantangan, dan keinginan untuk terus belajar

hal ini sejalan dengan ungkapan Sarbaitinil dkk., (2024: 369) menyatakan bahwa Dengan minat yang tinggi, siswa tidak hanya belajar untuk memenuhi kewajiban, tetapi juga untuk pengembangan diri secara berkelanjutan, sikap ini membuat mereka lebih siap menghadapi perubahan, mengatasi hambatan, dan mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Hal ini selaras dengan Sinta & Fanreza, (2024. : 847) mengatakan bahwa keaktifan siswa merujuk pada keterlibatan dan minat belajar mereka dalam proses pembelajaran, yang membantu mereka mengoptimalkan potensi yang dimiliki. Dengan berpikir kritis dan terlibat secara aktif, siswa dapat mencapai hasil belajar yang lebih baik.

Minat belajar siswa sangat penting selama pembelajaran, karena dengan adanya minat, siswa dapat belajar dengan baik. Tingkat minat siswa terlihat dari cara mereka mengikuti dan memperhatikan pelajaran. Minat juga merupakan faktor kunci dalam pengembangan potensi dan keberhasilan belajar siswa. Peran guru sangat penting dalam memberikan motivasi dan dorongan kepada siswa untuk meningkatkan minat belajar (Nurfatihmah & Shamad, 2023 : 81).

Uraian diatas peneliti menyimpulkan bahwa minat belajar berpengaruh besar terhadap pencapaian tujuan pendidikan. Siswa dengan minat tinggi menunjukkan sikap positif, seperti rasa ingin tahu dan keberanian menghadapi tantangan, yang membuat mereka lebih siap untuk mengatasi hambatan dan mencapai tujuan pembelajaran. Minat yang kuat mendorong siswa untuk tidak hanya memenuhi kewajiban, tetapi juga untuk pengembangan diri secara berkelanjutan. Keaktifan siswa, yang berkaitan dengan keterlibatan dan minat

belajar, membantu mereka mengoptimalkan potensi yang dimiliki, sehingga menghasilkan proses pembelajaran yang lebih baik. Minat belajar juga terlihat dari cara siswa mengikuti pelajaran, menjadikannya faktor kunci dalam pengembangan potensi dan keberhasilan. Guru memiliki peran penting dalam memberikan motivasi dan dorongan untuk meningkatkan minat belajar siswa.

Berdasarkan hasil observasi peneliti melakukan wawancara dengan salah satu Guru Wali Kelas 5 dalam wawancara tersebut ia mengungkapkan bahwa dalam menyampaikan pembelajaran dikelas khususnya pada mata pelajaran IPAS siswa cenderung kurang antusias dan partisipatif dikarenakan media yang digunakan monoton sehingga minat belajar mereka berkurang dalam mengikuti mata pelajaran IPAS. Adapun temuan lain dari peneliti yaitu siswa kurang bisa mengungkapkan apa yang sudah di pelajari khususnya pada pelajaran IPAS. Sehingga nilai pada mata pelajaran IPAS mengenai materi “Harmoni dalam Ekosistem” hanya 16 dari 40 siswa yang mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal). Sisanya 24 siswa masih mengalami kesulitan dalam mata pelajaran IPAS dan belum mencapai KKM yang telah ditetapkan oleh sekolah. KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal), yang dibuat dengan mempertimbangkan karakteristik mata pelajaran, siswa, dan institusi pendidikan, digunakan untuk menentukan ketuntasan belajar siswa dalam setiap mata pelajaran. KKM untuk pelajaran IPAS di SDN 2 Babakanreuma adalah 75.

Permasalahan ini di perkuat oleh hasil analisis yang sudah di lakukan Pratiwi ia menemukan rendahnya hasil belajar siswa dapat dikaitkan dengan beberapa faktor,

seperti pembelajaran yang berpusat pada guru, terbatasnya variasi metode mengajar yang menyebabkan kebosanan dan kepasifan siswa, serta penggunaan media pembelajaran yang jarang, sehingga berkurangnya semangat siswa terhadap proses pembelajaran. Untuk meningkatkan proses pembelajaran dan mencapai hasil yang diinginkan, peneliti menggunakan *Canva* sebagai media pembelajaran. Karena desainnya yang menarik dengan berbagai template dan fitur sehingga dapat menarik minat siswa dan membuat mereka lebih terlibat dalam proses pembelajaran (Pratiwi dkk., 2024 : 455).

Menurut Jeshica Febiwanty & Mustika, (2024 : 18) minat belajar siswa adalah motivasi yang diberikan oleh guru selama belajar. Dalam hal ini, peran guru sebagai fasilitator sangat penting. Ada banyak cara untuk mendorong siswa agar aktif belajar, salah satunya melalui penggunaan media pembelajaran yang saat ini sangat beragam dan berkembang. Dengan pendekatan yang tepat, proses pembelajaran dapat menjadi lebih efektif dan menyenangkan bagi siswa.

Hal ini sejalan dengan ungkapan Oktaviona Hajar dkk (2023 : 6406) mengatakan bahwa untuk meningkatkan minat belajar, Guru harus mengubah cara pembelajaran yang biasanya membosankan menjadi lebih menarik. Dengan membuat lingkungan belajar yang interaktif dan menyenangkan, siswa akan lebih termotivasi untuk berpartisipasi. Penggunaan media pembelajaran yang kreatif, alat bantu visual, serta aktivitas yang menyenangkan dapat membantu menarik perhatian minat belajar siswa dan membuat mereka lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran.

Menurut (Indriani, 2024 : 336)

Penggunaan media pembelajaran aplikasi *canva* dapat menjadi rujukan penting dalam proses pembelajaran inovatif, khususnya dalam pembelajaran IPAS. *Canva* merupakan platform yang unik, menarik, dan inovatif, sehingga sangat cocok digunakan sebagai media pembelajaran yang efektif. Dengan berbagai fitur dan kemudahan yang ditawarkan, *canva* dapat membantu guru menciptakan materi yang menarik dan interaktif, mendukung proses belajar yang lebih kreatif dan efektif bagi siswa.

Dari permasalahan diatas dapat disimpulkan bahwa rendahnya minat dan partisipasi siswa dalam pelajaran IPAS disebabkan oleh penggunaan media pembelajaran yang monoton. Hanya 16 dari 40 siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), sementara 24 siswa mengalami kesulitan. Analisis juga mengungkapkan bahwa metode pembelajaran yang lebih berfokus pada peran guru dan minimnya interaksi antara siswa. variasi dalam pengajaran berkontribusi pada masalah ini. Penggunaan media pembelajaran yang menarik, seperti Canva, direkomendasikan untuk meningkatkan partisipasi siswa dalam proses belajar. Peran guru sebagai fasilitator sangat penting dalam menciptakan lingkungan yang interaktif dan menyenangkan. Dengan pendekatan yang tepat dan alat yang kreatif, diharapkan siswa akan lebih termotivasi dan memperoleh hasil yang lebih baik dalam pelajaran IPAS. Oleh karena itu, peneliti meyakini bahwa penerapan media yang bervariasi dan menarik, seperti Canva, dapat menjadi solusi yang efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa serta membantu mereka memahami dan menguasai materi pelajaran dengan lebih baik.

Hal ini diperkuat oleh Juliana Sinta

Dewi, (2023 : 6) Penggunaan aplikasi *canva* dalam media pembelajaran IPAS di SD terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa. Tanggapan positif dari siswa menunjukkan bahwa mereka menyukai media *canva*, terutama dalam bentuk video animasi, yang membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan. Oleh karena itu, penggunaan *canva* sangat disarankan untuk meningkatkan kreativitas guru dan hasil belajar siswa. Fitur menarik yang ditawarkan oleh *canva* membantu menciptakan desain-desain yang menarik, memungkinkan guru menyampaikan pemahaman dengan lebih konkret dan jelas. Hal ini tidak hanya memotivasi siswa untuk belajar, tetapi juga berkontribusi pada peningkatan hasil belajar mereka.

Dari pernyataan tersebut, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran yang beragam dan menarik, seperti Canva, terbukti dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam pelajaran IPAS. Penggunaan aplikasi *canva* terbukti efektif dalam membuat proses belajar lebih menyenangkan, terutama dengan fitur video animasi yang disukai siswa. Tanggapan positif ini menunjukkan bahwa *canva* dapat memotivasi siswa agar lebih terlibat dan memperhatikan dengan lebih baik. Peran guru sangat penting dalam membuat suasana belajar interaktif dan menyenangkan. Dengan pendekatan yang tepat, penggunaan *canva* dapat meningkatkan kreativitas guru dan hasil belajar siswa. Fitur menarik yang ditawarkan oleh *canva* memungkinkan pengajaran yang lebih konkret dan jelas, yang pada gilirannya berkontribusi pada peningkatan hasil belajar. Oleh karena itu, *canva* menjadi rujukan penting dalam proses pembelajaran inovatif, khususnya dalam pembelajaran IPAS, dan sangat direkomendasikan sebagai media

pembelajaran yang efektif.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh media *Canva* terhadap minat belajar siswa dalam mata pelajaran IPAS.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dimana menurut (Soesana dkk., 2023: 2-4) menyatakan bahwa penelitian kuantitatif adalah penelitian ilmiah yang sistematis terhadap bagian-bagian dan fenomena serta hal-hal yang terkait di dalamnya. Desain penelitian yang digunakan oleh peneliti pada penelitian ini berupa penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian *Pre-Experimental Design*. Desain penelitian yang digunakan yaitu desain *One Grup Pretest-Posttest Design*:

Tabel 1. Data Nilai Siswa

Descriptive Statistics

	N	Rang e	Mini mum	Maxi mum	Mean	Std. Devia tion	Varia nce
	Statis tic	Statis tic	Statis tic	Statist ic	Statis tic	Std. Error	Statis tic
AngketA wal	40	21	30	51	43.35	.910	5.758
AngketAk hir	40	0	60	60	60.00	.000	.000
Valid N (listwise)	40						

Berdasarkan tabel 1. Seperti disebutkan di atas, skor rata-rata pada angket awal yang mengukur minat belajar siswa adalah 43,35, dengan skor tertinggi adalah 30 dan terendah adalah 51. Kemudian minat belajar siswa dari angket akhir memperoleh nilai sebesar 60.

Analisis Data

Uji Normalitas

Tabel 2. Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
	ic	df	Sig.	ic	df	Sig.
PretestMinatBelajar	.119	40	.159	.947	40	.062
PosttestMinatBelajar	.120	40	.148	.981	40	.716

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan hasil uji normalitas pada angket minat awal dan minat belajar akhir, maka dapat dilihat bahwa nilai signifikansi uji normalitas minat belajar awal sebesar 0,062 dan minat belajar akhir sebesar 0,716. Ini berarti hasil uji normalitas lebih besar dari 0,05. Maka dapat disimpulkan bahwa data angket minat belajar awal dan minat belajar akhir berdistribusi normal.

Uji Hipotesis

Tabel 3. Test of Homogeneity of Variances

	Levene Statistic	df1	df2	Sig.	
MinatBelajar	Based on Mean	1.335	19	54	.201
Siswa	Based on Median	.484	19	54	.958
	Based on Median and with adjusted df	.484	19	20.27 7	.941
	Based on trimmed mean	1.278	19	54	.237

Media *canva* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas 5 Sekolah Dasar. Berdasarkan tabel diatas, hasil uji homogenitas minat belajar awal dan akhir yaitu sebesar 0,201 artinya lebih besar dari 0,05. Maka dapat disimpulkan bahwa untuk

angket belajar awal dan akhir bersifat homogen.

Uji Independent Samples Test

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui apakah H_0 diterima atau ditolak. H_0 akan diterima jika signifikansi (-2-tailed) $> 0,05$. Sebaliknya jika signifikansi (2-tailed) $< 0,05$ maka H_0 ditolak. Karena data berdistribusi normal dan bersifat homogen, maka untuk uji hipotesis ini akan menggunakan *paired sampel t test* (Uji t) yang akan diuji melalui SPSS versi 25. Adapun hasil *paired sampel t test* (Uji t) terhadap angket minat belajar awal siswa dan angket minat belajar akhir siswa dapat dilihat pada tabel:

Tabel 4. Paired Samples Test

	Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval of the Difference		t	Sig. (2-tailed)
				Lower	Upper		
Paired Differences							
Minat belajar siswa sebelum - Minat belajar siswa sesudah	-4.65	.736		-10.36	-7.387	12.069	.000

Berdasarkan hasil *paired sampel t test* (Uji t) maka dapat diketahui bahwa nilai signifikansi (2-tailed) sebesar $< 0,000$ artinya lebih kecil dari $0,05$. Maka dilihat dari dasar pengambilan keputusan uji t yaitu nilai signifikansi (2-tailed) lebih kecil dari $0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya hasil

pengujian hipotesis menunjukkan bahwa terdapat pengaruh minat belajar siswa secara signifikan setelah di terapkannya media *canva* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas 5 Sekolah Dasar.

Pembahasan

Pembelajaran dilaksanakan pada hari selasa 20 Mei 2025 dengan menggunakan media *canva*. Media *canva* ini berisi mengenai proses bagaimana rantai makanan dan jaring-jaring makanan didalam ekosistem berjalan. Selain itu peneliti juga menjelaskan proses rantai makanan dari mulai produsen, konsumen primer, konsumen skunder, konsumen tersier, puncak rantai makanan dan pengurai.

Peneliti melakukan penelitian pada kelas V sebagai populasi. Penelitian ini dilakukan sebanyak 2 kali pertemuan, yakni pertemuan 1 sebelum diterapkan media *canva* dan pertemuan 2 dengan menerapkan media *canva*. Sebelum penelitian dilakukan peneliti terlebih dahulu melakukan uji validasi angket kepada dosen ahli yaitu Ibu Yani Fitriyani M.pd. Berdasarkan hasil uji coba angket memenuhi kriteria valid dan reliabel terdapat 15 dari 20 item pernyataan angket yang dinyatakan layak untuk digunakan dalam penelitian. Pernyataan angket sesuai dengan indikator minat belajar siswa yang terdiri atas 4 indikator, diantaranya yaitu, (1) perasaan senang, (2) perhatian siswa, (3) ketertarikan siswa, (4) keterlibatan siswa.

Berdasarkan hasil data penelitian yang telah dikumpulkan dan dilakukan maka akan menjawab rumusan masalah yang telah ditetapkan. Diketahui bahwa terdapat peningkatan minat belajar Siswa setelah digunakannya media *canva* pada pembelajaran IPAS kelas 5 Sekolah Dasar.

Berdasarkan pengolahan data yang sesuai

dengan rumus nilai rata-rata minat belajar Siswa, maka dapat dilihat data penelitian sebelum diterapkannya media *canva* memiliki persentase 72%. Hal tersebut karena media yang digunakan oleh Guru monoton sehingga minat belajar Siswa pada mata pelajaran IPAS menurun.

Sedangkan sesudah diterapkannya media *canva* pada mata pelajaran IPAS memiliki persentase 84%, artinya minat belajar Siswa naik setelah digunakannya media *canva*. Hal ini karena dengan digunakannya media *canva* membuat proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan serta adanya partisipasi Siswa, antusias Siswa dalam pembelajaran. Ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan sebelum diterapkannya media *canva* dengan sesudah diterapkannya media *canva*.

Penggunaan aplikasi *canva* dalam media pembelajaran IPAS di SD terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa. Tanggapan positif dari siswa menunjukkan bahwa mereka menyukai media *canva*, terutama dalam bentuk video animasi dan gambar yang menarik yang membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan. Oleh karena itu, penggunaan *canva* sangat disarankan untuk meningkatkan kreativitas guru dan hasil belajar siswa (Juliana Sinta Dewi, 2023 : 6).

Telah dikemukakan sebelumnya bahwa dalam pengujian hipotesis digunakan uji *Paired Simple t-test* dengan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$. Syarat yang harus dipenuhi untuk pengujian hipotesis adalah data yang diperoleh berdistribusi normal dan mempunyai variansi yang homogen.

Hasil pengolahan data dengan menggunakan *software SPSS versi 25 for windows* pada analisis uji *Kolmogorof Smirnov* data sebelum digunakannya media *canva* $\text{sig.}_{hitung} = 0,062$ ($0,062 > 0,05$) dan

data sesudah digunakannya media *canva* adalah $\text{sig.}_{hitung} = 0,716$ ($0,716 > 0,05$). Hal ini sesuai dengan ketentuan uji normalitas bahwa data tersebut berdistribusi normal. Pada analisis uji *Lavene Statistic* untuk kesamaan variansi pada angket diperoleh nilai $\text{Sig.} = 0,201$, hal ini menunjukkan bahwa $\text{Sig.} > \alpha$ ($0,201 > 0,05$), maka data skor minat belajar Siswa mempunyai variansi yang homogen.

Selanjutnya adalah hasil pengolahan data untuk uji hipotesis dengan menggunakan *software SPSS versi 25 for windows* maka dapat diketahui bahwa nilai signifikansi (2-tailed) sebesar $< 0,000$ artinya lebih kecil dari 0,05. Maka dilihat dari dasar pengambilan keputusan *t test* yaitu nilai signifikansi (2-tailed) lebih kecil dari 0,05, maka H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya hasil pengujian hipotesis menunjukkan bahwa terdapat pengaruh minat belajar siswa secara signifikan setelah di terapkannya media *canva* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas 5 Sekolah Dasar.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengaruh penggunaan media *canva* terhadap minat belajar Siswa pada mata pelajaran IPAS kelas 5 SDN 2 Babakanreuma maka dapat disimpulkan bahwa: Berdasarkan hasil perhitungan nilai rata-rata Siswa sebelum digunakannya media *canva* adalah 72% sehingga dapat dikatakan bahwa minat belajar siswa sebelum digunakannya media *canva* tergolong kurang.

Sedangkan hasil perhitungan nilai rata-rata Siswa sesudah digunakannya media *canva* adalah 86% sehingga dapat dikatakan bahwa minat belajar Siswa sesudah digunakannya media *canva* tergolong baik. Hal ini karena dengan digunakannya media

canva membuat proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan serta adanya partisipasi Siswa, antusias Siswa dalam pembelajaran Sehingga ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan sebelum diterapkannya media *canva* dengan sesudah diterapkannya media *canva*.

DAFTAR RUJUKAN

- Kurniawan AA, Rahmawati ND, Dian K. (2024). *Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Canva terhadap Hasil Belajar IPAS pada Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar*. J Inovasi, Eval dan Pengembangan Pembelajaran. 2024;4(2):179-187.
[doi:10.54371/jiepp.v4i2.466](https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i2.466)
- Pratiwi AE, Ferryka PZ. (2024). *Pembelajaran M. Upaya Peningkatan Hasil Belajar IPA Kelas VI Pada Materi Sistem Tata Surya Melalui Penggunaan Media Pembelajaran Canva*. 2024;10(1):449-460.
- Sarbitinil, Muzakkir, Muhammad Yasin, Irfan Sepria Baresi, Muhammadong. (2024). *Menumbuhkan Minat Belajar Siswa melalui Metode Pembelajaran Kreatif*. J Int Multidiscip Res. 2024;2(2):367-379.
[doi:10.62504/jimr75xf4w76](https://doi.org/10.62504/jimr75xf4w76)
- Sinta R, Fanreza R. (2024). *Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa melalui Media Digital Canva dalam Pembuatan Video Pembelajaran Ibadah Praktis pada Mata Pelajaran Fiqih di MTs Darul Ulum Budi Agung*. EduInovasi J Basic Educ Stud. 2024;4(2):846-853.
[doi:10.47467/edu.v4i2.2239](https://doi.org/10.47467/edu.v4i2.2239)
- Nurfatimah A, Shamad I. (2023). *Peran Guru Pendidikan Agama Islam dalam Menumbuhkan Minat Belajar Siswa di SDN 24 Maros Andi*. 2023;2.
- Jeshica Febiwanty, Mustika D. (2024). *Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Siswa Terhadap Pembelajaran Ipa Pada Anak Kelas V Di SD Negeri 1 Bukit Batu*. J Inov Penelit Ilmu Pendidik Indones. 2024;1(1):18-25.
[doi:10.31004/fjzks46](https://doi.org/10.31004/fjzks46)
- Oktaviona Hajar, Suharmono Kasiyun, Rudi Umar Susanto A. (2023). *Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V di Sekolah Dasar*. Ar-Ruzz Media Grup. 2023;06(01):6404-6413.
- Indriani C. (2024). *Pengaruh Penggunaan Aplikasi Canva dalam Media Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*. J Inovasi, Eval dan Pengemb Pembelajaran. 2024;4(2):330-339.
[doi:10.54371/jiepp.v4i2.505](https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i2.505)
- Juliana Sinta Dewi Program. (2023). *Efektivitas Penggunaan Aplikasi Canva Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sebagai Media Pembelajaran IPA*. COMPASS J Educ Couns. 2023;1(2):181-186.
[doi:10.58738/compass.v1i2.301](https://doi.org/10.58738/compass.v1i2.301)
- Soesana A, Subakti H, Salamun S, et al. (2023). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Yayasan Kita Menulis.