

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS CANVA PADA MATA PELAJARAN INFORMATIKA DI SMK PGRI 1 TULUNGAGUNG

DEVELOPMENT OF CANVA-BASED LEARNING MEDIA IN INFORMATICS SUBJECTS AT SMK PGRI 1 TULUNGAGUNG

Khasbi khoirul Atok ¹,Rico Andhika Putra, ²

^{1,2}Universitas Bhinneka PGRI, Indonesia

email Koresponden : hasbyka123@gmail.com*

Diterima: 21-07-2025

Direvisi: 22-07-2025

Diterbitkan: 22-07-2025

Abstrak: Perkembangan teknologi digital menuntut guru untuk menghadirkan pembelajaran yang lebih interaktif dan kontekstual, khususnya dalam mata pelajaran Informatika di jenjang Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menguji kelayakan media pembelajaran berbasis Canva pada mata pelajaran Informatika kelas X Manajemen Perkantoran di SMK PGRI 1 Tulungagung. Penelitian menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Hasil validasi oleh ahli materi dan media menunjukkan bahwa media ini sangat layak digunakan dengan persentase kelayakan masing-masing 90% dan 95%. Uji coba kepada siswa dalam skala kecil dan besar juga menunjukkan respons positif dengan rata-rata skor di atas 92%. Hasil ini menunjukkan bahwa media berbasis Canva mampu meningkatkan minat belajar, keterlibatan siswa, serta mendukung pencapaian pembelajaran secara lebih efektif dan menyenangkan. Media ini dapat menjadi solusi inovatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran berbasis teknologi di SMK.

Kata Kunci: ADDIE, Canva, Informatika, Media Pembelajaran

Abstract: The advancement of digital technology requires teachers to present more interactive and contextual learning, especially in Informatics subjects at vocational high schools (SMK). This study aims to develop and evaluate the feasibility of Canva-based instructional media for the Informatics subject in grade X Office Management at SMK PGRI 1 Tulungagung. The research employed a Research and Development (R&D) approach using the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Validation results by material and media experts indicated that the media is highly feasible, with feasibility percentages of 90% and 95% respectively. Trials involving small and large groups of students also showed positive responses, with an average score above 92%. These findings demonstrate that Canva-based media can enhance learning motivation, student engagement, and support effective and enjoyable learning outcomes. This media offers an innovative solution to improve the quality of technology-integrated learning in vocational education.

Keywords: ADDIE, Canva, Informatics, Instructional media, Vocational School

Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital telah membawa dampak signifikan dalam dunia pendidikan, mendorong pendidik untuk memanfaatkan berbagai platform digital sebagai sarana pembelajaran. Di era transformasi digital ini, guru tidak hanya berperan sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai fasilitator yang mampu menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan. Salah satu platform yang banyak digunakan adalah Canva,

sebuah aplikasi desain grafis berbasis web yang memungkinkan guru merancang media pembelajaran visual secara menarik dan fungsional (Saputra et al., 2024)

Kebutuhan akan media pembelajaran yang interaktif semakin penting terutama di sekolah menengah kejuruan (SMK), di mana pembelajaran sering kali bersifat teknis dan menuntut pemahaman konseptual yang tinggi. Pada kelas X Manajemen Perkantoran di SMK PGRI 1 Tulungagung, proses pembelajaran mata pelajaran Informatika masih didominasi oleh metode ceramah yang bersifat satu arah. Kondisi ini berdampak pada rendahnya motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses belajar, bahkan ditemukan beberapa siswa yang kurang memperhatikan pembelajaran secara serius (Aisyah et al., 2017). Metode pembelajaran yang kurang variatif dinilai tidak lagi relevan dalam konteks kebutuhan peserta didik abad ke-21 (Sholikhah et al., 2025).

Media pembelajaran merupakan segala bentuk alat bantu yang digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran secara efektif. Menurut National Education Association (NEA), media meliputi segala sesuatu yang dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, dibaca, atau dibicarakan dalam proses penyampaian materi (Ashoumi, 2017). Media tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai sarana yang menjembatani pemahaman siswa terhadap materi yang kompleks melalui visualisasi yang menarik (Kusuma et al., 2025).

Canva sebagai media pembelajaran memiliki keunggulan dalam menyajikan materi dengan elemen-elemen multimedia seperti teks, gambar, animasi, dan video. Hal ini sejalan dengan teori Mayer (2005) yang menyatakan bahwa pembelajaran yang melibatkan elemen multimodal mampu meningkatkan daya serap informasi peserta didik secara signifikan. Dalam konteks pembelajaran Informatika, visualisasi materi menjadi sangat penting karena banyak topik yang bersifat abstrak dan teknis.

Tidak hanya itu, Canva juga mendukung kolaborasi antar siswa dan guru dalam menyusun proyek pembelajaran, menciptakan lingkungan belajar yang aktif dan kreatif. Penelitian Baihaqi et al, (2024) menyebutkan bahwa penggunaan Canva for Education mampu meningkatkan kreativitas siswa dan mempermudah guru dalam menyesuaikan materi dengan kebutuhan peserta didik. Dengan fitur-fitur yang mudah diakses serta tampilan antarmuka yang ramah pengguna, Canva juga dinilai sebagai media yang fleksibel digunakan dalam berbagai kondisi pembelajaran, baik daring maupun luring (Sobandi et al., 2023).

Dari sisi psikopedagogis, media pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan motivasi belajar dan keterlibatan siswa secara aktif dalam pembelajaran. Titin et al. (2023) menekankan bahwa media yang dirancang dengan mempertimbangkan aspek visual dan interaktif berperan dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, yang pada akhirnya berdampak pada peningkatan hasil belajar. Dalam konteks pembelajaran berbasis teknologi, guru juga perlu menyesuaikan materi dengan gaya belajar siswa, agar proses belajar berlangsung lebih efektif (Septianingsih et al., 2025).

Berdasarkan uraian tersebut, maka penelitian ini memfokuskan pada pengembangan media pembelajaran berbasis Canva untuk mata pelajaran Informatika di SMK. Tujuannya adalah untuk mendesain media yang menarik, mudah digunakan, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Penelitian ini juga bertujuan untuk mengevaluasi tingkat kelayakan

media yang dikembangkan berdasarkan validasi ahli dan tanggapan siswa, sehingga dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan media pembelajaran yang lebih kontekstual dan aplikatif.

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE, yang terdiri dari lima tahapan sistematis yaitu: Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Model ini dipilih karena memberikan kerangka kerja yang jelas dan terstruktur dalam pengembangan produk pendidikan, khususnya media pembelajaran berbasis teknologi (Hidayat & Nizar, 2021).

Pada tahap Analysis, peneliti melakukan identifikasi terhadap kebutuhan belajar siswa, kondisi pembelajaran yang sedang berlangsung, serta karakteristik peserta didik dan mata pelajaran Informatika di SMK PGRI 1 Tulungagung. Hasil observasi menunjukkan bahwa guru masih menggunakan metode ceramah sebagai metode utama dalam menyampaikan materi, sehingga siswa cenderung pasif dan kurang tertarik dalam mengikuti pembelajaran (Aisyah et al., 2017). Berdasarkan temuan tersebut, diperlukan media pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik perhatian siswa.

Tahap Design dimulai dengan perumusan tujuan pembelajaran, penyusunan materi, dan pembuatan storyboard sebagai rancangan awal tampilan media. Materi yang disusun meliputi penggunaan perangkat lunak Microsoft Word, Excel, dan PowerPoint, yang merupakan bagian dari kompetensi dasar dalam mata pelajaran Informatika. Dalam desain ini, Canva dipilih karena fleksibilitasnya dalam mengintegrasikan elemen multimedia seperti teks, gambar, video, dan animasi, serta kemudahannya dalam diakses oleh guru dan siswa (Zamhariroh et al., 2025).

Tahap Development dilakukan dengan membuat prototipe media pembelajaran menggunakan platform Canva. Setelah produk awal selesai, dilakukan proses validasi oleh dua ahli, yaitu ahli media dan ahli materi. Validasi ini mencakup aspek isi, tampilan visual, interaktivitas, dan kesesuaian dengan karakteristik peserta didik. Saran dari para ahli digunakan untuk merevisi dan menyempurnakan media sebelum diujicobakan.

Pada tahap Implementation, media pembelajaran diuji coba dalam dua skala, yaitu uji coba kelompok kecil yang melibatkan 9 siswa kelas X MP 2 dan uji coba kelompok besar yang melibatkan 30 siswa kelas X MP 1. Proses implementasi dilaksanakan dalam bentuk kegiatan pembelajaran langsung menggunakan media Canva yang telah dikembangkan. Instrumen yang digunakan meliputi angket penilaian, lembar observasi, dan dokumentasi.

Tahap akhir adalah Evaluation, yang bertujuan untuk mengetahui tingkat efektivitas dan kelayakan media pembelajaran yang telah dikembangkan. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa media memperoleh skor kelayakan sangat tinggi dari para ahli dan mendapat respons positif dari peserta didik. Hal ini menunjukkan bahwa Canva sebagai media pembelajaran dapat digunakan secara optimal untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Informatika di lingkungan SMK (Alwiyah et al., 2015).

Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini bertujuan mengembangkan dan menguji kelayakan media pembelajaran berbasis Canva untuk mata pelajaran Informatika di SMK PGRI 1 Tulungagung. Proses pengembangan dilakukan dengan mengikuti tahapan dalam model ADDIE yang terdiri atas: Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Setiap tahap menghasilkan temuan penting yang menunjang pencapaian tujuan pengembangan.

1. *Analysis* (Analisis)

Tahap ini dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran di kelas X Manajemen Perkantoran. Berdasarkan observasi dan wawancara dengan guru, ditemukan bahwa metode pembelajaran yang digunakan masih dominan berupa ceramah dan penyampaian materi secara verbal. Akibatnya, siswa kurang aktif, mudah bosan, dan tidak fokus saat pembelajaran berlangsung (Rusimah et al., 2024). Pembelajaran Informatika yang seharusnya kontekstual dan aplikatif justru tidak mampu menarik perhatian siswa. Masalah ini mengindikasikan perlunya media pembelajaran yang lebih visual, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik siswa SMK.

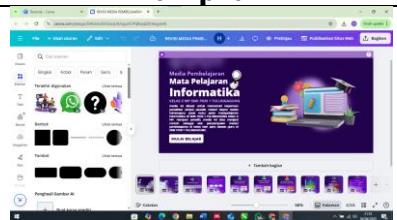
2. *Design* (Perancangan)

Pada tahap desain, peneliti menyusun perencanaan isi media dan bentuk penyajiannya. Materi yang dipilih mengacu pada kompetensi dasar mata pelajaran Informatika, khususnya pengenalan Microsoft Word, Excel, dan PowerPoint. Desain media disusun dalam bentuk presentasi interaktif menggunakan Canva, dengan mengutamakan unsur visual, konsistensi navigasi, dan penyajian materi secara ringkas namun komunikatif. Hal ini sesuai dengan prinsip desain instruksional yang menyatakan bahwa media yang baik harus menarik, mudah digunakan, dan komunikatif (Setiawati et al., 2022).

3. *Development* (Pengembangan)

Tahap ini dilakukan untuk mengembangkan media yang telah dirancang. Proses pengembangan dilakukan menggunakan platform Canva, dengan menghasilkan produk akhir berupa presentasi pembelajaran digital. Media tersebut mengintegrasikan teks, gambar, ikon, animasi, dan video interaktif. Tampilan media dijelaskan dalam Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Tampilan Media

No	Deskripsi Tampilan	Tampilan
1	Tampilan beranda dengan ikon dan judul pelajaran yang menarik.	

No	Deskripsi Tampilan	Tampilan
2	Slide materi Microsoft Word berisi ilustrasi toolbar dan fungsi-fiturnya.	
3	Slide Microsoft Excel menyajikan tabel dan grafik dengan efek animasi.	
4	Slide PowerPoint menyertakan video panduan dan kuis interaktif.	
5	Slide akhir menyajikan tugas proyek berbasis digital sebagai bentuk penilaian akhir.	

Media ini dirancang untuk memenuhi prinsip desain multimedia Mayer (2005), yang menekankan pentingnya kombinasi teks, gambar, dan animasi dalam memperkuat pemahaman siswa. Selain itu, Canva juga memungkinkan penyajian yang fleksibel dan menarik tanpa membutuhkan kemampuan desain tingkat lanjut (Mardhiyana et al., 2022). Selanjutnya, media divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Hasil validasi dapat dilihat pada Tabel 2 berikut.

Tabel 2. Hasil Validasi

Aspek yang Dinilai	Skor Maksimum	Skor Ahli Media	Skor Ahli Materi
Kelayakan Isi	20	19	18
Kesesuaian Media	20	20	19
Bahasa & Penyajian	20	19	18
Visualisasi	20	18	17
Total Skor	80	76 (95%)	72 (90%)

Validasi ini memperkuat temuan Restu dkk (2023), yang menyimpulkan bahwa media video pembelajaran berbasis Canva memenuhi kriteria validitas dari ahli dan mampu meningkatkan minat belajar siswa secara signifikan, sebagaimana terlihat dari hasil angket yang menunjukkan peningkatan dibandingkan kondisi sebelumnya.

4. *Implementation* (Implementasi)

Media yang telah divalidasi diuji coba dalam dua skala: uji coba terbatas (9 siswa) dan uji coba luas (30 siswa). Siswa diminta mempelajari materi menggunakan media Canva, kemudian mengisi angket respons.

Tabel 3. Rata-Rata Respons Siswa terhadap Media Canva

Aspek yang Dinilai	Skor Maksimum	Rata-rata Skor (9 siswa)	Rata-rata Skor (30 siswa)
Tampilan & Visual	4	3.8	3.7
Kemudahan Akses	4	3.6	3.6
Interaktivitas & Animasi	4	3.7	3.8
Kesesuaian Materi	4	3.7	3.6
Rata-rata Total	4	3.7 (92.5%)	3.68 (92%)

Hasil menunjukkan bahwa siswa merespons positif penggunaan media ini. Mereka merasa terbantu dalam memahami materi dan menganggap media menarik serta mudah digunakan. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian Kurniawan & Gustiana (2024), yang menunjukkan bahwa aplikasi Canva berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa, sebagaimana dibuktikan dengan nilai signifikansi sebesar 0,032 pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi.

5. *Evaluation* (Evaluasi)

Evaluasi dilakukan berdasarkan analisis data validasi dan respons siswa. Hasilnya menunjukkan bahwa media ini memenuhi kriteria kelayakan dari aspek konten, tampilan, dan efektivitas pembelajaran. Selain itu, siswa menunjukkan peningkatan motivasi dan ketertarikan belajar.

Secara teoritis, media ini menguatkan pendapat Mayer (2005) tentang efektivitas media multimedia dalam proses belajar. Media ini juga mampu menjawab permasalahan awal berupa kurangnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran Informatika, serta mendorong guru untuk melakukan inovasi pembelajaran berbasis proyek yang sesuai dengan prinsip kurikulum Merdeka (Ardiansyah & Nur handayani, 2025).

Dengan demikian, hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Canva yang dikembangkan telah berhasil memenuhi tujuan pengembangan—yaitu menyediakan media yang interaktif, menarik, layak digunakan, dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran Informatika di SMK.

Pembahasan

Pengembangan media pembelajaran berbasis Canva dalam penelitian ini menunjukkan keberhasilan dalam menjawab kebutuhan pembelajaran Informatika di SMK, khususnya pada kelas X Manajemen Perkantoran di SMK PGRI 1 Tulungagung. Seperti yang diuraikan dalam tahap analisis, pembelajaran yang selama ini hanya mengandalkan metode ceramah cenderung membuat siswa pasif dan kurang tertarik (Aisyah et al., 2017). Dengan pengembangan media yang mengintegrasikan elemen visual, animasi, dan kuis interaktif melalui Canva, siswa menunjukkan peningkatan keterlibatan dan minat belajar yang lebih tinggi.

Keberhasilan media ini dapat dijelaskan dengan teori multimedia learning dari Mayer (2005), yang menyatakan bahwa informasi yang disampaikan melalui gabungan teks, gambar, animasi, dan suara lebih mudah dipahami dan diingat oleh siswa. Tampilan visual yang menarik, seperti ilustrasi toolbar Microsoft Word dan grafik Excel dalam media ini, memungkinkan siswa untuk memahami konsep teknis yang sebelumnya dianggap abstrak. Visualisasi tersebut sejalan dengan pendapat Venty (2023) bahwa media visual mampu menjembatani pemahaman siswa terhadap materi yang kompleks.

Validasi dari ahli media dan materi menunjukkan bahwa media memperoleh skor kelayakan di atas 90%, yang menandakan bahwa isi, penyajian, dan desain visual media Canva ini telah memenuhi standar pedagogis. Temuan ini mendukung hasil penelitian oleh Restu Kurnia (2023), yang menyimpulkan bahwa media video pembelajaran berbasis Canva memenuhi kriteria validitas dari para ahli dan mampu meningkatkan minat belajar siswa secara signifikan.

Sementara itu, hasil uji coba kepada siswa juga menunjukkan respons positif, baik pada kelompok kecil maupun besar, dengan rata-rata skor respons di atas 92%. Siswa menilai media ini menarik, mudah diakses, dan mempermudah pemahaman materi. Temuan ini sejalan dengan penelitian oleh Kurniawan & Gustiana (2024) yang menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Canva berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa, dengan nilai signifikansi 0,032 pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi.

Lebih jauh, media ini juga mendukung pembelajaran berbasis proyek dan kolaborasi yang diusung oleh kurikulum Merdeka, sebagaimana dikemukakan oleh Ardiansyah & Nurhandayani (2025). Melalui fitur interaktif Canva, guru dapat mengarahkan siswa untuk tidak hanya menerima materi, tetapi juga aktif menyusun proyek digital sebagai tugas akhir. Pendekatan ini memungkinkan pembelajaran yang lebih kontekstual, aplikatif, dan relevan dengan dunia kerja.

Dalam hal ini, Canva berperan tidak hanya sebagai media bantu mengajar, tetapi juga sebagai alat transformasi pedagogis guru. Hal ini sejalan dengan temuan Baihaqi et al. (2024) yang menunjukkan bahwa Canva for Education dapat meningkatkan kreativitas siswa sekaligus memudahkan guru dalam menyesuaikan materi ajar dengan karakteristik peserta didik. Guru menjadi lebih inovatif dan berorientasi pada pembelajaran yang berbasis teknologi dan kolaborasi.

Dari aspek psikopedagogis, meningkatnya minat dan motivasi belajar siswa juga didukung oleh teori dari (Tabina et al., 2024) yang menyatakan bahwa media interaktif dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar. Hal

ini tercermin dari antusiasme siswa dalam menggunakan media, serta kemampuan mereka untuk menyelesaikan tugas-tugas digital yang diberikan melalui media tersebut.

Dengan demikian, pengembangan media berbasis Canva ini bukan hanya memenuhi aspek teknis dari model ADDIE, tetapi juga berhasil menjawab tantangan pendidikan abad ke-21. Media ini berfungsi sebagai jawaban terhadap kebutuhan akan pembelajaran Informatika yang interaktif, relevan, dan mampu mengakomodasi gaya belajar generasi digital. Penelitian ini juga mempertegas pentingnya inovasi media digital dalam pendidikan kejuruan, dan dapat dijadikan referensi untuk pengembangan media sejenis di mata pelajaran lain atau jenjang pendidikan berbeda.

Kesimpulan

Penelitian ini berhasil mengembangkan media pembelajaran berbasis Canva yang layak dan efektif untuk digunakan dalam mata pelajaran Informatika di SMK. Media dirancang secara interaktif, visual, dan kontekstual, serta disesuaikan dengan karakteristik peserta didik. Hasil validasi oleh ahli menunjukkan bahwa media memenuhi kriteria kelayakan dari segi isi, penyajian, dan tampilan visual, sementara tanggapan siswa menunjukkan bahwa media ini menarik, mudah dipahami, dan membantu dalam memahami materi Microsoft Word, Excel, dan PowerPoint. Pengembangan ini mampu menjawab kebutuhan akan media inovatif yang mendukung pembelajaran menyenangkan dan meningkatkan keterlibatan aktif siswa. Selain itu, media ini menjadi alternatif strategis bagi guru dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran dan sejalan dengan prinsip kurikulum Merdeka yang mendorong pembelajaran berbasis proyek dan kreativitas.

Berdasarkan hasil penelitian ini, disarankan agar guru Informatika maupun mata pelajaran lain di SMK mulai memanfaatkan Canva sebagai media pembelajaran alternatif yang interaktif, mudah digunakan, dan sesuai dengan karakteristik siswa saat ini. Pengembangan media Canva juga dapat diperluas ke berbagai materi lain, baik yang bersifat praktik maupun teori, di jenjang SMK maupun SMA, dengan penambahan fitur evaluasi, kuis, serta video tutorial yang lebih kompleks. Untuk memperoleh hasil yang lebih komprehensif, diperlukan penelitian lanjutan guna mengukur pengaruh media ini terhadap peningkatan hasil belajar secara kuantitatif dalam jangka panjang, termasuk efektivitasnya dalam pembelajaran daring maupun hybrid. Selain itu, pihak sekolah dan dinas pendidikan diharapkan mendukung pelatihan bagi guru dalam mengembangkan media digital berbasis Canva sebagai upaya mendorong inovasi pembelajaran di sekolah.

Referensi

- Aisyah, A., Jaenudin, R., & Koryati, D. (2017). Analisis faktor penyebab rendahnya hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 15 Palembang. *Jurnal Profit*, 4(1), 1–11. <https://core.ac.uk/download/pdf/267824826.pdf>
- Alwiyah.A, Dewi, Elmi.Y, Nur.R, Roslyn.R, S. (2015). *Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Canva Terhadap Minat Belajar Siswa Di Mata Pelajaran Informatika*. 2, 77–87.
- Ardiansyah, L., & Nur handayani, A. (2025). Pemanfaatan Pembelajaran Diferensiasi Dalam Mata Pelajaran Informatika Untuk Mendukung Kurikulum Merdeka. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10, 2477–2143.

- Ashoumi, H. (2017). Pendayagunaan Media Pembelajaran untuk Memaksimalkan Kompetensi PAI. *Al-Idaroh: Jurnal Studi Manajemen Pendidikan Islam*, 1(2), 42–56. <https://doi.org/10.54437/alidaroh.v1i2.18>
- Baihaqi, I., & Fadly, A. (2024). Optimalisasi Penggunaan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Kreativitas dan Kualitas Pembelajaran Siswa Kelas VII SMP Muhammadiyah 22 Pamulang. 2464–2470.
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)*, 1(1), 28–38. <https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>
- Kurniawan, A., & Gustiana, E. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Aplikasi Canva Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi di MTsN 3 Kuningan. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 5(5), 5668–5683. <https://doi.org/10.54373/imeij.v5i5.1870>
- Kusuma, M. W., Nuramalia, T., Ain, T. Q., & Heryadi, Y. (2025). *Persepsi Siswa terhadap Penggunaan Media Video Animasi dalam Pembelajaran Energi dan Perubahannya di Sekolah Dasar Students' Perception of the Use of Animated Video Media in Energy and Its Changes Learning in Elementary School*. 12(1), 37–64. <https://doi.org/https://doi.org/10.32678/ibtidai.v12i1.11367>
- Restu Kurnia, I., & Titin Sunaryati. (2023). Media Pembelajaran Video Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(3), 1357–1363. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i3.5579>
- Rusimah, R., Sadtyadi, H., & Widodo, U. (2024). Penggunaan Peer Teaching Method Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Ipa Siswa Kelas V Sdn Tubokarto. *Jubaedah: Jurnal Pengabdian Dan Edukasi Sekolah (Indonesian Journal of Community Services and School Education)*, 4(1), 64–75.
- Saputra, M. I. B., & Rohman, M. A. (2024). Transformasi Digital: Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Yang Inovatif Dan Kolaboratif Dalam Pendidikan Sd/Mi. *Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 2(2), 61–65. <https://doi.org/10.56997/pgmi.v2i2.1461>
- Septianingsih, D. N., Alkhayya, N., Mardiana, N., & Setiyoko, D. T. (2025). Peran Teknologi dalam Penggunaan Media Belajar Bagi Siswa Sekolah Dasar. *Journal on Education*, 7(2), 10309–10318. <https://doi.org/10.31004/joe.v7i2.8041>
- Setiawati, T., Kurdi, M. S., Kurdi, M. S., Ery, A. P., & Sarira, M. T. (2022). Strategi pembelajaran yang komunikatif berbasis media siniar. *Jurnal Komunikasi Profesional*, 6(5), 414–422. <https://doi.org/10.25139/jkp.v6i5.4795>
- Sholikhah, H., Suci Maryana, A., Sasmita, F. E., Sunan, U., & Surabaya, G. (2025). Inovasi Strategi Pembelajaran Abad 21 dan Peran Guru dalam Menghadapi Tantangan Pendidikan Modern. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9(1), 4239–4247.
- Sobandi, A., Yuniarisih, T., Meilani, R. I., & Indriarti, R. (2023). Pemanfaatan Fitur Aplikasi Canva dalam Perancangan Media Pembelajaran berbasis Pendekatan Microlearning. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 8(1), 98–109. <https://doi.org/10.17509/jpm.v8i1.51920>
- Tabina, M. H. C. T., Mubarok, A. I., Sari, I. M., Nabela, Y. A., Fakhriyah, F., & Fajrie, N. (2024). Analisis Media Pembelajaran Interaktif Dalam Minat Belajar Siswa Kelas 5 SD 03 Tergo. *Jurnal Cendekia Ilmiah*, 3(5), 2493–2502.
- Titin, T., Yuniarti, A., Shalihat, A. P., Amanda, D., Ramadhini, I. L., & Virnanda, V. (2023). Memahami Media Untuk Efektifitas Pembelajaran. *JUTECH: Journal Education and Technology*, 4(2), 111–123. <https://doi.org/10.31932/jutech.v4i2.2907>
- Venty, V. (2023). Penggunaan Media Visual untuk Meningkatkan Pemahaman Komsep

- Pecahan di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika (Jipm)*, 1(2), 52–59.
<https://doi.org/10.56854/jipm.v1i2.298>
- Zamhariyah, N. M., Soraya, I., & Kurjum, M. (2025). *Analisis Model ASSURE dalam Pembelajaran SKI Berbasis Digital Storytelling: Penggunaan Plotagon Sebagai Media Interaktif*. 09(2023), 97–115.