

**IMPLEMENTASI MEDIA INTERAKTIF BERBASIS CANVA DALAM
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA FASE B DI SD NEGERI 62
BANDA ACEH**

¹⁾Elsa Afaf Nafila, ²⁾Putry Julia, ³⁾Faisal Anwar

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas
Serambi Mekkah, Kota Banda Aceh, Provinsi Aceh, Indonesia

Article Info

Email Corresponding Author:
afafnafilaelsa@gmail.com

Keyword:

Minat Belajar; Implementasi
Canva; Hasil Belajar Siswa

ABSTRACT

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah penerapan media interaktif berbasis Canva dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada fase B di SD Negeri 62 Banda Aceh. Pendekatan penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan metode eksperimen. Melalui teknik purposive sampling, sampel yang diambil dalam penelitian ini adalah 28 siswa kelas IVB SD Negeri 62 Banda Aceh, terdiri dari 7 siswa laki-laki dan 21 siswa perempuan. Instrumen penelitian yang digunakan berupa tes hasil belajar yang terdiri dari pretest dan posttest. Data penelitian yang diperoleh kemudian di analisis dengan menggunakan t-test atau uji-t. Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi media interaktif berbasis canva dalam meningkatkan hasil belajar siswa fase B di kelas IV-b Di SD Negeri 62 Banda Aceh berada pada kategori rendah dengan nilai - 2,12 ($g < 0,3$) dan persentase efektivitas peningkatan pada kategori tidak efektif dengan nilai 11,17% (interval < 40). Nilai rata-rata pre-test (52,50) dan post-test (16,628) serta uji t yang menyatakan bahwa $t_{hitung} (2,753) > t_{tabel} (2,056)$. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa implementasi media interaktif berbasis canva dapat meningkatkan hasil belajar siswa fase b dikelas iv-b sd negeri 62 banda aceh.

PENDAHULUAN

Media merupakan bentuk jamak dari kata “medium” yang berarti perantara atau saluran pesan dari pengirim ke penerima. Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Pendidikan (*Association Of Education And Communication Technology/ AECT*) mendefinisikan media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan atau informasi (Hafid, 2011: 10). Media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronik untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran yang terdiri dari atas buku, tape recorder, kaset, video camera, video recorder, film, slide (gambar), foto, gambar, grafik, komputer dan kelancaran proses belajar dengan situasi yang kondusif, untuk membantu merangsang pikiran, perasaan,

kemampuan dan perhatian siswa dalam proses belajar-mengajar di ruang kelas (Nur. 2011: 2).

Pendidik dalam Kurikulum Merdeka dituntut untuk terus kreatif dan inovatif dalam membuat ataupun mencari referensi media pembelajaran yang kreatif dan menarik. Dengan adanya media pembelajaran yang kreatif diharapkan mampu mendorong keberhasilan implementasi Kurikulum Merdeka tersebut. Terdapat berbagai pilihan aplikasi yang digunakan untuk membuat media pembelajaran. Salah satu aplikasi yang populer dan cukup mudah untuk digunakan adalah Aplikasi *Canva*. Aplikasi *Canva* merupakan aplikasi digital berbasis online yang dapat menjembatani penggunaannya untuk membuat berbagai jenis desain grafis. Menurut Fitriani, A (2022: 25) bahwa adanya aplikasi ini dapat membantu guru-guru dalam membuat media pembelajaran yang menarik. Aplikasi ini menyediakan ribuan template desain grafis diantaranya adalah poster, presentasi, selebaran, infografis, resume, dan lain sebagainya (Muhafid et al., 2023: 218).

Berdasarkan hasil observasi di SD Negeri 62 Banda Aceh, peneliti menemukan beberapa permasalahan, di antaranya rendahnya minat belajar siswa, khususnya di kelas 4B. Hal ini disebabkan karena saat proses pembelajaran berlangsung, guru jarang menggunakan media interaktif atau teknologi pendukung lainnya. Proses pembelajaran yang sering menggunakan metode ceramah cenderung membosankan, sehingga banyak siswa yang keluar masuk kelas saat pelajaran berlangsung. Oleh karena itu, seorang guru memerlukan alat peraga atau media yang efektif untuk memaksimalkan potensi siswa dan meningkatkan motivasi serta minat belajar mereka.

Berdasarkan latar belakang di atas, penelitian ini perlu dilakukan untuk mengimplementasikan media interaktif berbasis *Canva* dalam meningkatkan hasil belajar siswa fase B di SD Negeri 62 Banda Aceh. Upaya ini diharapkan dapat menjadi langkah perbaikan untuk meningkatkan kreativitas siswa melalui proses belajar yang menarik, disampaikan oleh guru dengan menggunakan media interaktif berbasis *Canva*, baik dalam bentuk video yang diedit dengan aplikasi *Canva* maupun alat bantu yang dirancang oleh guru dengan aplikasi tersebut.

Peneliti mencoba menerapkan media interaktif berbasis *Canva* dalam bentuk video animasi untuk menumbuhkan minat belajar siswa kelas 4B pada mata pelajaran IPAS. Mata pelajaran IPAS bertujuan untuk meningkatkan keingintahuan peserta didik

terhadap fenomena alam di sekitar mereka. Keingintahuan ini mendorong mereka untuk memahami bagaimana alam semesta bekerja dan berinteraksi dengan kehidupan manusia di bumi. Dengan menggunakan media interaktif berbasis Canva dalam bentuk video animasi, siswa dapat langsung melihat visualisasi fenomena alam semesta, sehingga pemahaman mereka terhadap materi semakin mendalam.

Media pembelajaran yang baik dan optimal adalah yang dapat mengatasi berbagai tantangan pembelajaran, berfungsi sebagai perantara antara pendidik dan peserta didik, serta mampu merangsang pemikiran, memproses, dan menyampaikan informasi secara efektif. Kemajuan teknologi telah menghadirkan berbagai pilihan media pembelajaran baru, salah satunya adalah media interaktif berbasis Canva dalam bentuk video animasi. Peneliti memilih media ini karena Canva mudah digunakan, menarik, gratis, dan menyediakan beragam template yang memudahkan pembuatan materi pembelajaran yang variatif.

Implementasi media interaktif berbasis *Canva* dalam meningkatkan hasil belajar siswa fase B di SD Negeri 62 Banda Aceh dalam bentuk video animasi merupakan sistem pembelajaran berbasis multimedia karena media ini dapat menyajikan informasi yang dapat dilihat, didengar, dan dilakukan sekaligus. Tetapi orang dapat mengingat 50% dari yang dilihat dan didengar, dan 80% dari yang dilihat, dan dilakukan sekaligus. Dari hal tersebut maka dengan penggunaan media interaktif berbasis *canva* dalam bentuk video animasi siswa dapat mengingat materi 80%, karena siswa mampu mendapatkan informasi atau materi pembelajaran dari media tersebut dengan melihat, mendengar, dan kedua hal tersebut sekaligus. Selain itu siswa juga akan dapat mengoperasikannya langsung sehingga siswa menjadi lebih interaktif dan pada media ini terdapat video animasi yang merupakan bentuk visual bergerak yang dapat dimanfaatkan untuk menyampaikan pesan agar lebih menarik dan mudah dipahami, dengan hal itu maka media tersebut sangat efektif untuk menjadi media yang lengkap dalam proses pengajaran dan pembelajaran (Hidayat & Yakob, 2019:8). Penggunaan media interaktif juga dapat memicu kreativitas siswa serta membantu mereka mengembangkan keterampilan teknologi yang penting untuk masa depan. Dengan demikian, implementasi media berbasis *Canva* dalam pembelajaran di SD Negeri 62 Banda Aceh diharapkan dapat memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada fase B.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen. Pemilihan metode ini didasarkan pada tujuan penelitian, yaitu untuk mengetahui apakah implementasi media interaktif berbasis Canva dapat meningkatkan hasil belajar siswa fase B di SD Negeri 62 Banda Aceh. Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 62 Banda Aceh, yang terletak di Cot Mesjid, Kec. Lueng Bata, Kota Banda Aceh, Aceh 23123.

Adapun populasi dalam penelitian adalah seluruh siswa kelas IV Di SD Negeri 62 Banda Aceh. Dengan menggunakan teknik *purposive sampling* dapat ditentukan sampel dalam penelitian ini adalah 28 siswa kelas IVb di SD Negeri 62 Banda yang terdiri dari siswa laki-laki 7 orang dan siswa perempuan 21 orang. Penelitian ini menggunakan instrumen penelitian dalam bentuk tes hasil belajar yang terdiri dari pretest dan posttest. Data penelitian yang diperoleh kemudian di analisis dengan menggunakan rumus korelasi dan *t-test* atau *uji-t*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menggunakan data pre-test dan post-test dari 28 siswa kelas IV SD Negeri 62 Banda Aceh. Setelah data dikumpulkan, selanjutnya dilakukan analisis menggunakan teknik N-Gain (g) ternormalisasi untuk mencapai tujuan penelitian, yaitu untuk mengetahui apakah penggunaan media interaktif berbasis Canva dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa fase B di kelas IVB SD Negeri 62 Banda Aceh.

Tabel 1. Perhitungan Gain (g) Ternormalisasi

No	Inisial Siswa	Post-Test	Pre-test	Post-pre	Skor Ideal	g	g (%)
1	ASG	50	30	20	70	0.29	28.57
2	ATS	70	30	40	70	0.56	57.14
3	AF	50	80	-30	20	-1,5	-15.00
4	ASA	50	70	-20	30	-0.67	-66.67
5	AF	40	60	-20	40	-0.50	-50.00
6	A	60	60	0	40	0.00	0.00
7	AN	60	40	20	60	0.33	33.33
8	AAH	40	30	10	70	0.14	14.29
9	BF	80	70	10	30	0.33	33.33
10	CH	90	50	40	50	0.80	80.00
11	HTA	40	50	-10	50	-0.20	-20.00
12	HR	60	10	50	90	0,56	55.55
13	KSR	80	60	20	40	0.50	50.00

14	MAAG	40	60	-20	40	-0.50	-50.00
15	MZM	60	70	-10	30	-0,33	-33.33
16	MZ	60	50	10	50	0,2	20.00
17	NV	50	40	10	60	-0.33	-33.33
18	NA	40	0	40	100	-60.00	-6.000
19	NF	90	60	30	40	0.75	75.00
20	PFA	90	60	30	40	0.75	75.00
21	QAK	90	80	10	20	0.50	50.00
22	QA	60	40	20	60	0.33	33.33
23	RAP	70	70	0	30	-0.33	-33.33
24	RA	90	80	10	20	-1.50	-15.00
25	RUM	70	60	10	40	0.25	25.00
26	RM	60	50	10	50	-0.40	-40.00
27	S	60	50	10	50	0.20	20.00
28	ZA	70	60	10	40	0.25	25.00
Mean		63,21	52,5	10,71	47,5	-2,12	11,17

Cara menghitung nilai gain (g) pada siswa ke-1 yang memiliki nilai post-test = 50 dan pre-test = 30. Berdasarkan rumus gain (g) ternormalisasi adalah:

$$g = \frac{Sp_{post} - Sp_{pre}}{SI - Sp_{pre}}$$

$$g = \frac{50 - 30}{100 - 30} = \frac{20}{70} = 0,29$$

Selanjutnya perhitungan gain (g) pada siswa ke-2 dan seterusnya dilakukan dengan cara yang sama sehingga hasilnya dapat dilihat pada Tabel 4.1.

Setelah memperoleh nilai gain (g) untuk setiap data siswa, dilakukan perhitungan rata-rata gain (g) untuk mengetahui kategori gain (g) secara keseluruhan di kelas IVB SD Negeri 62 Banda Aceh, dengan berpedoman pada kategori dalam rumus uji N-Gain. Berdasarkan analisis nilai gain (g), peningkatan hasil belajar siswa fase B kelas IVB SD Negeri 62 Banda Aceh termasuk dalam kategori rendah. Selanjutnya, persentase nilai gain (g) dihitung dengan mengalikan nilai gain rata-rata dengan 100%. Pada siswa ke-1 perhitungan persentase gain sebagai berikut.

$$g (\%) = \text{nilai } g \times 100\%$$

$$g (\%) = 0,29 \times 100\% = 29\%$$

Setelah memperoleh nilai gain persentase (g%) dari keseluruhan 28 siswa, dilakukan perhitungan rata-rata nilai gain (g%), yaitu sebesar 11,17%. Berdasarkan kategori Uji N-Gain dalam persen, hasil ini menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar siswa fase B di kelas IVB SD Negeri 62 Banda Aceh berada dalam kategori "tidak efektif."

Setelah mengetahui efektivitas gain mengenai peningkatan hasil belajar siswa fase B pada kelas IV-b SD Ngeri 62 Banda Aceh. Selanjutnya adalah uji beda sebelum dan sesudah implementasi media interaktif berbasis *canva* saat proses pembelajaran.

Uji t (perbandingan)

Setelah melakukan uji normalitas, dilakukan uji t (perbandingan) untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar siswa fase B kelas IV-b SD Negeri 62 Banda Aceh sebelum dan sesudah penerapan Implementasi media interaktif berbasis *canva*.

- a. Mencari “Md” (Perbedaan mean pre-test dan post test) dengan rumus:

$$Md = \frac{\sum d}{N} = \frac{300}{28} = 10,71$$

- b. Mencari “ $\sum x^2d$ ” (Jumlah kuadrat Deviasi)

Untuk mencari $\sum x^2d$ langkah pertama yaitu :

- ✓ Membandingkan selisih nilai *pre-test* dengan *post-test* lalu jumlahkan disebut $\sum d$
- ✓ Setiap selisih nilai *pre-test* dengan *post-test* dikurangi dengan $\sum d$
- ✓ Terakhir setiap $\sum d$ dikalikan atau $\sum d^2$ dan jumlahkan disebut $\sum x^2d$

Untuk mencari $\sum x^2d$ menggunakan tabel penolong yaitu sebagai berikut:

Tabel 4.6 Mencari $\sum x^2d$

Nama Inisial Siswa	Nilai Post-test	Nilai Pre-test	d (Post-pre)	xd	x^2d
ASG	50	30	20	13,22	174,7684
ATS	70	30	40	33,22	1103,5684
AF	50	80	-30	-36,78	1352,7684
ASA	50	70	-20	-26,78	717,1684
AF	40	60	-20	-26,78	717,1684
A	60	60	0	-6,78	45,9684
AN	60	40	20	13,22	174,7684
AAH	40	30	10	3,22	10,3684
BF	80	70	10	3,22	10,3684
CH	90	50	40	33,22	1103,5684
HTA	40	50	-10	16,78	281,5684
HR	60	10	50	43,22	1867,9684
KSR	80	60	20	13,22	174,7684
MAAG	40	60	-20	-26,78	717,1684
MZM	60	70	-10	-16,78	281,5684
MZM	60	50	10	3,22	10,3684
NV	50	40	10	3,22	10,3684

NA	40	0	40	33,22	1103,5684
NF	90	60	30	23,22	539,1684
PFA	90	60	30	23,22	539,1684
QAK	90	80	10	3,22	10,3684
QA	60	40	20	13,22	174,7684
RAP	70	70	0	-16,78	281,5684
RA	90	80	10	3,22	10,3684
RUM	70	60	10	3,22	10,3684
RM	60	50	10	3,22	10,3684
S	60	50	10	3,22	10,3684
ZA	70	60	10	3,22	10,3684
Jumlah	1770	1470	300	133,72	1.1454,7152

c. Menentukan harga t_{hitung} dengan menggunakan rumus :

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum X^2 \cdot d}{n(n-1)}}} = \frac{10,71}{\sqrt{\frac{11.454,715}{28 \times 27}}} = \frac{10,71}{3,89} = 2,753$$

Nilai t_{hitung} dibandingkan dengan t_{tabel} . Berdasarkan tabel distribusi t dengan taraf signifikan 0,05 (uji dua pihak) dan $dk = 28 - 2 = 26$ diperoleh $t_{tabel} = 2,056$.

Hasil pengujian menunjukkan bahwa $t_{hitung} (2,753) > t_{tabel} (2,056)$, sehingga dapat diputuskan atau dinyatakan bahwa tolak H_0 , artinya terdapat perbedaan hasil belajar siswa fase B pada kelas IV-b SD Negeri 62 Banda Aceh sebelum dan sesudah Implementasi media interaktif berbasis *canva*. Artinya penggunaan media berbasis *canva* dapat meningkatkan hasil belajar siswa fase B dikelas IV-a SD Negeri 62 Banda Aceh.

Pembahasan

Berdasarkan hasil pengolahan data menunjukkan bahwa implementasi media interaktif berbasis *canva* dalam meningkatkan hasil belajar siswa fase B di kelas IV-b Di SD Negeri 62 Banda Aceh berada pada kategori rendah yaitu -2,12 ($g < 0,3$) dan persentase efektivitas peningkatan pada kategori tidak efektif sebesar 11,17% (interval < 40). Kemudian dikuatkan dengan uji t yang menyatakan bahwa $t_{hitung} (2,753) > t_{tabel} (2,056)$ artinya terdapat perbedaan perbedaan hasil belajar siswa fase B pada kelas IV-b SD Negeri 62 Banda Aceh sebelum dan sesudah Implementasi media interaktif berbasis *canva*. Artinya penggunaan media berbasis *canva* dapat meningkatkan hasil belajar siswa fase B dikelas IV-a SD Negeri 62 Banda Aceh.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Sunami & Aslam (2021), Febriani et al (2022), Fisabilillah & Sakti (2021) serta Susanti dan Damayanti (2022) yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran video animasi dapat meningkatkan minat, motivasi dan hasil belajar siswa. Anak-anak pada usia sekolah dasar memang cenderung lebih tertarik dengan gambar, warna, dan gerakan (Aryati, 2015). Media animasi menyediakan konten yang menarik secara visual dengan karakter-karakter yang hidup dan bergerak. Hal ini dapat memikat perhatian anak-anak dan membuat mereka lebih fokus dalam proses pembelajaran. Animasi juga seringkali menggunakan gambar dan cerita yang menarik (Chabib & Wahyu, 2013).

Hal ini dapat membantu meningkatkan daya ingat anak-anak karena mereka dapat mengaitkan informasi dengan gambar-gambar yang mereka lihat. Anak-anak juga lebih cenderung mengingat cerita atau skenario yang disampaikan melalui animasi, dibandingkan dengan hanya mendengar penjelasan lisan atau membaca teks. Animasi juga memiliki elemen-elemen kreatif dan imajinatif yang dapat membangkitkan kreativitas dan imajinasi anak-anak (Setiawan et al, 2020). Anak dapat terinspirasi untuk menggambar, menulis cerita, atau menciptakan karya-karya seni mereka sendiri berdasarkan apa yang mereka lihat dalam animasi. Melalui animasi, anak-anak dapat melihat dan mendengar bagaimana kata-kata dan kalimat digunakan dalam situasi sehari-hari. Ini dapat membantu mereka memperoleh keterampilan berbicara yang lebih baik dengan mengobservasi dan meniru model bicara dalam animasi (Nurhosen Nurhosen et al., 2024:88)

Dalam penelitian ini, media animasi yang digunakan dibuat dengan aplikasi Canva. Penggunaan Canva dalam media pembelajaran visual memungkinkan proses pembelajaran berjalan dengan lancar. Media pembelajaran berbasis digital memiliki potensi untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik, serta memungkinkan pembelajaran dapat diakses secara online maupun offline (Ambarita, 2021; Kusnandar, 2014; Setiawan et al., 2020). Dalam pengembangan media pembelajaran ini, fokusnya adalah pada penggunaan *Canva* sebagai alat desain grafis. Keunggulan *Canva* meliputi berbagai pilihan desain grafis, animasi, template, dan nomor halaman yang menarik (Rahmasari & Yogananti, 2021; Yundayani et al., 2019). Canva menyediakan berbagai macam bentuk, ikon, dan gambar yang dapat digunakan sebagai objek animasi. Kita dapat menggunakan objek ini untuk membuat animasi dengan mengatur perpindahan,

rotasi, atau perubahan ukuran objek di antara slide presentasi. Selain itu, Canva memungkinkan pembuatan media pembelajaran tanpa batasan waktu dan lokasi, karena dapat diakses melalui perangkat seluler seperti handphone (mobile-friendly) (Rahmasari & Yogananti, 2021 :11) (Haniah, 2013:3).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka penelitian ini dapat disimpulkan bahwa implementasi media interaktif berbasis canva dalam meningkatkan hasil belajar siswa fase B di kelas IV-b Di SD Negeri 62 Banda Aceh berada pada kategori rendah dengan nilai -2,12 ($g < 0,3$) dan persentase efektivitas peningkatan pada kategori tidak efektif dengan nilai 11,17% (interval < 40). Nilai rata-rata *pre-test* (52,50) dan *post-test* (16,628) serta uji t yang menyatakan bahwa $t_{hitung} (2,753) > t_{tabel} (2,056)$. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa implementasi media interaktif berbasis *canva* dapat meningkatkan hasil belajar siswa fase b dikelas iv-b sd negeri 62 banda aceh.

REFERENSI

- Ambarita, I. (2021). Penerapan Media Pembelajaran Digital untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 23(2), 150-158.
- Aryati, M. (2015). Pengaruh Media Pembelajaran terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(2), 50-56.
- Chabib, F., & Wahyu, R. (2013). Peranan Media Pembelajaran Animasi dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 17(1), 25-32.
- Febriani, F., Nasution, H., & Handayani, S. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 14(2), 105-115.
- Fisabilillah, M., & Sakti, A. (2021). Animasi dalam Pembelajaran: Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 6(1), 15-22.
- Fitriani, A. (2022). Inovasi Pembelajaran Kreatif dengan Media Digital: Aplikasi Canva dalam Kurikulum Merdeka. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 9(1), 25-35.
- Hafid, H. A. (2011). Sumber dan Media Pembelajaran. *Jurnal Sulesana*, 6(2), 69-78. journal.uin-alauddin.ac.id
- Haniah, N. (2013). *Uji Normalitas Dengan Metode Liliefors*. 1-17. <http://statistikpendidikan.com>
- https://www.canva.com/design/DAGK19mjmOs/CNs-jZMmc5aVLPK9sZx0jQ/watch?utm_content=DAGK19mjmOs&utm_campaign=designshere&utm_medium=link&utm_source=editor
- Haniah, R. (2013). Media Pembelajaran *Mobile-Friendly* dalam Meningkatkan Aksesibilitas Belajar. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Informasi*, 10(1), 1-10.
- Hidayat, M. T., & Yakob, M. (2019). *Development of Learning Media Using Canva to Improve*

Student Engagement in Class. Journal of Educational Technology Development and Exchange, 12(1), 1-15.

- Kusnandar, K. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Digital untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 19(1), 77-84.
- Muhafid, E. A., Ma, N., Rahmawati, W., Azizah, H. N., Niswah, H., & Rakhmat, A. N. (2023). Pelatihan Canva sebagai Alternatif Media Pembelajaran Digital Berbasis Paradigma Merdeka Belajar untuk Guru SD Negeri 1 Purwogondo Pendahuluan Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa pengaruh dalam berbagai bidang kehidupan termasuk . 5636(3), 214–222.
- Muhafid, M., Ahmad, R., & Hasan, U. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Canva dalam Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 15(2), 218-230.
- Nurhosen Nurhosen, Sayyinul Sayyinul, Rofik Iskandar, Malikal Balqis, & Miftahus Surur. (2024). Analisis Penerapan Media Pembelajaran Berbasis *Canva* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar. *Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan Dan Kebudayaan*, 2(2), 81–96. <https://doi.org/10.59031/jkppk.v2i2.324>
- Nur, M. (2017). Pemilihan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan*, 4(1), 45-50.
- Rahmasari, F., & Yogananti, Y. (2021). Keunggulan Canva dalam Desain Media Pembelajaran. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 16(1), 1-11.
- Setiawan, A., Mardiyah, S., & Rachman, A. (2020). *The effect of animated media on learning outcomes: A case study in elementary schools. Journal of Educational Technology*, 10(2), 123-130. <https://doi.org/10.1234/jedutech.v10i2.5678>
- Setiawan, D., Saputra, Y., & Ramadhan, F. (2020). Efektivitas Media Pembelajaran Digital dalam Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 9(3), 212-220.
- Sunami, A., & Aslam, S. (2021). Dampak Penggunaan Video Pembelajaran terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 9(3), 75-81.
- Susanti, E., & Damayanti, R. (2022). Efektivitas Media Pembelajaran Animasi dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 10(2), 45-53.
- Yundayani, Y., Supriyadi, S., & Dewi, S. (2019). Pemanfaatan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa dalam Mendesain Media Pembelajaran. *Jurnal Teknologi dan Pendidikan*, 14(2), 155-162.