

Jurnal JTIK (Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi)

DOI: <https://doi.org/10.35870/jtik.v9i3.3827>

Implementasi Pengembangan Media Interaktif Berbasis Website Canva untuk Meningkatkan Minat Belajar Murid TK Go Ceria Cipayung

Dessyanti Ryantina¹, Rodhiyah², Eva Widiyanti³, Wealty Sweet Charollyn Pasaribu^{4*}, Satria Wira Yudha⁵
^{1,2,3,4*,5} Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Teknik, Sekolah Tinggi Ilmu Komputer Cipta Karya Informatika, Kota Jakarta Timur, Daerah Khusus Ibukota Jakarta, Indonesia.

article info

Article history:

Received 17 February 2025
Received in revised form
27 February 2025
Accepted 20 March 2025
Available online July 2025.

Keywords:

Learning Media; Student;
Canva.

Kata Kunci:

Media Pembelajaran; Guru Tk;
Canva.

abstract

This study aims to develop and test the effectiveness of Canva-based interactive learning media in increasing the learning interest of Go Ceria Cipayung Kindergarten students. The research method used is a qualitative approach with observation and interview techniques. The interactive media developed is in the form of a website that integrates animation features, interactive quizzes, and design elements that are appropriate for the age of kindergarten children. Evaluation was conducted through pre-test and post-test using learning interest scale. The results showed an increase in interest in learning, with 8 out of 10 children successfully completing the test with high scores based on observations and interviews with teachers. The findings indicate that utilizing Canva in early childhood learning can be an innovative solution to increase children's learning engagement and motivation.

abstrak

Media interaktif yang dikembangkan berbentuk website yang mengintegrasikan fitur animasi, kuis interaktif, serta elemen desain yang sesuai dengan usia anak TK. Evaluasi dilakukan melalui pre-test dan post-test menggunakan skala minat belajar. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan minat belajar yaitu 8 dari 10 anak berhasil mengerjakan dengan nilai yang tinggi berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru. Temuan ini mengindikasikan bahwa pemanfaatan Canva dalam pembelajaran anak usia dini dapat menjadi solusi inovatif untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar anak.

Corresponding Author. Email: ryantina2002@gmail.com ^{1}.

Copyright 2025 by the authors of this article. Published by Lembaga Otonom Lembaga Informasi dan Riset Indonesia (KITA INFO dan RISET). This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License. 

1. Pendahuluan

Pendidikan berperan penting dalam mengembangkan potensi peserta didik, baik dalam aspek pengetahuan, keterampilan, maupun pembentukan karakter. Perkembangan pesat dalam bidang media interaktif menjadikannya sebagai alternatif efektif dalam kegiatan pembelajaran (Kamila & Kowiyah, 2022). Pendidikan, khususnya pada tahap anak usia dini, memiliki peranan yang vital dalam mempersiapkan generasi penerus bangsa, baik dari segi karakter maupun keterampilan dasar yang akan mereka bawa ke jenjang pendidikan selanjutnya (Putri *et al.*, 2024). Proses pendidikan tersebut adalah hak setiap individu, yang harus diterima sesuai dengan standar mutu dan pelayanan dasar yang terintegrasi dan konsisten antara lembaga-lembaga terkait (Ningrum *et al.*, 2024). Taman Kanak-Kanak (TK) merupakan tahap awal pendidikan formal yang sangat menentukan dalam membentuk karakter dan keterampilan anak. Peran guru TK sangatlah penting dalam menciptakan pembelajaran yang efektif dan menyenangkan bagi anak-anak (Aryanti *et al.*, 2024). Salah satu tantangan yang dihadapi oleh guru TK adalah menyusun materi pembelajaran yang menarik dan interaktif bagi anak-anak. Pendidikan anak usia dini sangatlah krusial karena berhubungan langsung dengan kesiapan mereka untuk memasuki pendidikan formal serta perkembangan menyeluruh yang diperlukan (Nau & Sulistyani, n.d.).

Guru TK memiliki peran kunci dalam membentuk karakter dan dasar pembelajaran anak-anak. Namun, dalam melaksanakan tugasnya, mereka sering kali menghadapi tantangan yang kompleks dan beragam. Sebagai pendidik di pendidikan anak usia dini, guru TK harus dapat menangani berbagai faktor yang memengaruhi kualitas pengajaran dan perkembangan anak. Beberapa tantangan yang seringkali muncul antara lain keberagaman perkembangan anak, kemajuan teknologi, penyusunan konten pembelajaran yang relevan dan menarik, serta keterbatasan akses terhadap pelatihan lanjutan (Rahmawati & Nurafni, 2024). Berdasarkan permasalahan tersebut, salah satu solusi yang dapat diterapkan adalah pengembangan media pembelajaran interaktif. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan motivasi belajar anak, membuat mereka lebih

antusias dalam memahami materi baru, serta menghindari rasa jenuh dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan bagian penting dalam sistem pendidikan yang dapat membantu penyampaian informasi secara lebih sistematis dan efektif. Dengan penggunaan media yang tepat, proses belajar mengajar dapat menjadi lebih menarik, interaktif, dan meningkatkan keterlibatan siswa (Heriyanti & Sari, n.d.; Sari *et al.*, 2022). Dalam era digital saat ini, teknologi menawarkan berbagai peluang untuk meningkatkan kreativitas guru dalam merancang materi pembelajaran yang menarik dan interaktif. Beragam aplikasi yang tersedia memberikan alternatif bagi guru untuk menyajikan materi dengan cara yang lebih efektif dan menarik. Salah satu aplikasi yang dapat digunakan adalah Canva, sebuah platform desain grafis yang menyediakan berbagai template dan elemen desain yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Canva memungkinkan guru untuk menciptakan media pembelajaran yang tidak hanya menarik tetapi juga mudah digunakan dalam berbagai perangkat, baik itu desktop maupun ponsel pintar (Dewi *et al.*, 2022). Canva memiliki banyak keunggulan yang membuatnya sangat cocok untuk digunakan dalam pembelajaran anak usia dini, antara lain fleksibilitas dalam pembuatan desain, tampilan visual yang menarik, efisiensi waktu, serta kemampuan berkolaborasi dalam tim. Selain itu, aplikasi ini juga menyediakan fitur animasi dan video, yang dapat digunakan untuk menciptakan pembelajaran yang lebih dinamis dan interaktif (Harmoko Arifin *et al.*, 2024).

Penggunaan Canva dalam media pembelajaran memungkinkan siswa untuk lebih aktif dan kreatif, serta memberi kebebasan bagi mereka untuk bereksresi melalui desain visual. Namun, meskipun banyak penelitian yang mendukung penggunaan media interaktif dalam pembelajaran, pemanfaatan Canva sebagai media pembelajaran di pendidikan anak usia dini masih terbatas. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis Canva dan menguji efektivitasnya dalam meningkatkan minat belajar siswa. Saat ini, mayoritas guru TK masih mengandalkan buku dan papan tulis dalam proses pembelajaran, yang dapat membuat siswa merasa bosan dan kurang termotivasi untuk belajar. Keterbatasan materi ajar yang disampaikan dengan metode konvensional menyebabkan guru kesulitan

dalam memvisualisasikan materi sehingga anak-anak kesulitan untuk memahami dan membayangkan materi yang diajarkan (Andreansyah *et al.*, 2023). Proses belajar melalui permainan dapat merangsang motivasi belajar anak dan menjadikan proses belajar lebih menyenangkan. Pembelajaran interaktif sangat penting pada usia dini, karena tidak hanya dapat mengurangi kebosanan, tetapi juga meningkatkan kualitas pembelajaran dan memudahkan anak-anak dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru. Hal ini memungkinkan terciptanya suasana pembelajaran yang lebih efisien dan menarik bagi anak-anak (Anjani *et al.*, 2023).

2. Metodologi Penelitian

Penelitian ini menggunakan dua sumber data utama, yaitu observasi dan wawancara dengan guru di TK Go Ceria Cipayung. Selain itu, data sekunder juga diperoleh dari referensi literatur yang mencakup teori media pembelajaran, teori minat belajar pada anak usia dini, serta penelitian sebelumnya terkait penggunaan media interaktif dalam pembelajaran. Data yang dikumpulkan meliputi hasil observasi terhadap perilaku dan minat belajar siswa, serta umpan balik dari guru terkait pengujian media yang dilakukan selama tahap implementasi. Data ini digunakan untuk mengevaluasi efektivitas media interaktif yang dikembangkan dalam meningkatkan minat belajar siswa di TK Go Ceria Cipayung.

Tabel 1. Dataset

No	Teknik pengumpulan data	Sasaran	Data yang diperoleh
1	Observasi	Paud/ TK Go Ceria Cipayung	Kegiatan Akademik di TK Go Ceria Cipayung
2	Wawancara	Guru di PAUD/ TK Go Ceria Cipayung	Masalah banyak anak yang saat ini mengalami bosan dan tidak termotivasi untuk belajar Karena belum adanya alat bantu yang dapat mempermudah guru dalam memberi materi

Tahap pertama dalam penelitian ini adalah melakukan observasi terhadap kondisi pembelajaran di TK Go Ceria Cipayung. Informasi yang dikumpulkan mencakup minat belajar anak, preferensi pembelajaran, dan respons terhadap materi yang disampaikan. Selain itu, wawancara dengan guru dilakukan untuk menggali informasi lebih dalam mengenai kebutuhan dan hambatan yang dihadapi dalam proses pembelajaran (Admelia *et al.*, 2022). Hasil wawancara menunjukkan bahwa guru telah menggunakan media seperti klip gambar dan video sebagai alat bantu pembelajaran, meskipun terkendala oleh waktu dalam menyiapkan perlengkapan, terutama infocus. Guru juga mengungkapkan bahwa multimedia interaktif belum pernah digunakan, dan meskipun pihak sekolah belum menyediakan, beberapa guru berinisiatif menggunakan media dari luar, seperti YouTube. Guru juga menyatakan bahwa materi yang memerlukan upaya lebih dalam pengajarannya adalah materi mengenai tumbuhan dan sumber kehidupan

di bumi, mengingat kesulitan siswa dalam memahami berbagai detail pada bagian-bagian tumbuhan. Dalam hal ini, penggunaan media digital dianggap penting agar siswa lebih mudah memahami dan menyerap materi. Selain itu, guru menyarankan agar media berbasis teknologi dapat digunakan baik melalui smartphone maupun komputer agar lebih fleksibel dan dapat diakses di mana saja dan kapan saja. Berdasarkan data yang terkumpul, dilakukan kategorisasi dan analisis untuk mengidentifikasi masalah yang paling relevan dan perlu diatasi melalui pengembangan media interaktif yang menggunakan bahasa yang mudah dipahami anak-anak. Beberapa guru juga diminta memberikan umpan balik terkait media yang dikembangkan. Untuk mengevaluasi efektivitas media interaktif, dilakukan beberapa tahap pengujian, yaitu pengujian awal (pre-test) untuk mengukur minat belajar siswa, uji coba media di kelas untuk mengamati keterlibatan dan minat belajar siswa, dan pengujian pasca-implementasi (post-test) untuk mengevaluasi perubahan dalam minat belajar setelah

penggunaan media. Data dari pengujian ini akan dianalisis untuk menentukan keberhasilan pengembangan media interaktif. Peneliti juga akan mengumpulkan data evaluasi di akhir periode pengujian untuk melihat peningkatan pemahaman materi oleh siswa setelah menggunakan media interaktif. Dengan pendekatan ini, diharapkan dapat diperoleh gambaran yang komprehensif mengenai efektivitas penggunaan media interaktif berbasis Canva dalam meningkatkan minat belajar siswa di TK Go Ceria Cipayung.

3. Hasil dan Pembahasan

Hasil

Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan produk multimedia interaktif berbentuk website yang terhubung langsung dengan Canva, yang dapat diakses melalui komputer, laptop, maupun ponsel. Produk ini dirancang untuk mendukung proses pembelajaran oleh guru, baik di dalam maupun di luar kelas. Website Canva ini menyajikan capaian pembelajaran, alur tujuan pembelajaran (ATP), tujuan pembelajaran, serta materi pembelajaran dalam bentuk multimedia. Materi ini dapat diakses melalui website Canva dan memberikan berbagai pilihan gaya belajar yang sesuai dengan kebutuhan siswa, seperti membaca materi, belajar melalui musik pembelajaran, atau menonton video (Nur Anissa & Marlina Limbong, 2024). Pada tahap awal dalam pengembangan multimedia interaktif ini, metode kualitatif digunakan, dengan analisis sebagai langkah pertama. Tujuan dari analisis ini adalah untuk membentuk dasar dan pedoman dalam proses pengembangan media. Berdasarkan wawancara dengan guru di TK Go Ceria Cipayung, ditemukan bahwa pembelajaran saat ini masih mengandalkan buku pegangan dan interaksi langsung sebagai bahan ajar utama. Guru-guru di sana belum memanfaatkan teknologi secara maksimal karena keterbatasan sarana yang ada di sekolah dan fokus utama mereka lebih pada pengembangan karakter siswa. Penggunaan multimedia interaktif oleh guru dalam proses pembelajaran juga belum diterapkan. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan media interaktif yang dapat menghadirkan pengalaman pembelajaran baru, meningkatkan minat belajar siswa, dan mempermudah pemahaman materi tanpa

menimbulkan rasa kebosanan. Pada tahap implementasi, peneliti melakukan pengaturan dan pelaksanaan evaluasi untuk mengukur tingkat kepraktisan produk yang telah dikembangkan. Sebagaimana dijelaskan dalam latar belakang, kegiatan ini dimulai dengan analisis kebutuhan (Ciptaningtyas *et al.*, 2022). Setelah melakukan studi literatur dan mengkaji berbagai penelitian terkait, peneliti menemukan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Canva di Indonesia, khususnya oleh guru TK, masih sangat terbatas. Oleh karena itu, disarankan agar dilakukan pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis Canva, yang dapat merangsang motivasi guru dan mendorong mereka untuk lebih produktif dalam membuat pembelajaran yang interaktif dan menarik. Desain awal produk yang dikembangkan kemudian divalidasi oleh para guru untuk mengevaluasi tingkat kepraktisannya sebelum diuji coba kepada peserta didik. Pada tahap ini, produk berupa tautan web yang telah selesai dibuat harus melewati proses validasi untuk menilai kelayakannya. Validasi dilakukan dengan tujuan untuk mengukur apakah produk tersebut siap digunakan atau tidak. Hasil evaluasi berupa saran dan komentar dari para guru akan menjadi panduan bagi peneliti dalam proses pengembangan multimedia interaktif lebih lanjut.



Gambar 1. Tampilan awal



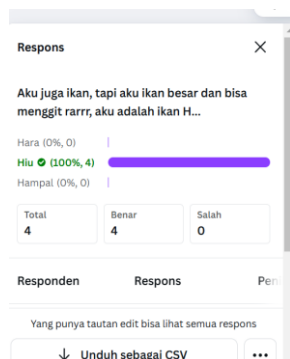
Gambar 2. Tampilan quiz



Gambar 3. Tampilan Benar



Gambar 4. Tampilan salah



Gambar 5. Hasil pengerjaan quiz

Pada tanggal 9 Januari 2025, peneliti melakukan pengujian terhadap peserta didik dengan melibatkan mereka dalam penggunaan multimedia interaktif. Selama pengujian, siswa diminta untuk memperhatikan dengan seksama dan memahami semua informasi yang disajikan melalui media tersebut. Para siswa menunjukkan kenyamanan dalam menggunakan multimedia interaktif dan terlihat antusias selama proses pembelajaran. Materi yang disampaikan telah diekspor dalam bentuk tautan web, dan para guru diminta untuk membawa perangkat pribadi, baik ponsel maupun laptop, untuk

memfasilitasi fokus individu selama kegiatan. Selama pengujian, para guru juga menunjukkan pemahaman yang baik mengenai dasar-dasar penggunaan Canva. Hasil pelaksanaan pengujian di kelas menunjukkan bahwa siswa dapat dengan mudah memanfaatkan produk yang telah dikembangkan. Mereka menunjukkan minat yang tinggi terhadap aktivitas belajar dan menunjukkan antusiasme yang signifikan saat menggunakan multimedia interaktif. Penggunaan media berbasis visual dan interaktif terbukti meningkatkan fokus siswa dalam pembelajaran, yang menandakan efektivitas penggunaan multimedia interaktif dalam meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran.



Gambar 6. Implementasi pada siswa



Gambar 7. Pengenalan Aplikasi Media Pembelajaran Interaktif

Pembahasan

Penelitian ini mengembangkan dan menguji efektivitas penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Canva untuk meningkatkan minat belajar siswa di TK Go Ceria Cipayung. Hasil pengujian

menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif berbasis website yang terhubung dengan Canva dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Platform Canva ini menyajikan materi dalam berbagai bentuk multimedia, seperti teks, gambar, video, dan animasi, yang disesuaikan dengan preferensi gaya belajar siswa, seperti membaca materi, belajar melalui musik pembelajaran, dan menonton video. Hal ini sesuai dengan temuan Nur Anissa & Marlina Limbong (2024) yang menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Canva dapat meningkatkan hasil belajar siswa, terutama di kelas yang membutuhkan pendekatan visual dan interaktif. Selama pengujian, siswa menunjukkan kenyamanan dan antusiasme yang tinggi saat menggunakan media ini. Mereka dapat dengan mudah mengakses dan memanfaatkan fitur-fitur yang disediakan oleh Canva, seperti animasi dan kuis, yang dirancang sesuai dengan usia mereka. Hasil ini konsisten dengan temuan Andreansyah *et al.* (2023), yang mengungkapkan bahwa penggunaan media interaktif berbasis Canva mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, terutama pada materi yang membutuhkan penjelasan visual yang lebih jelas. Dengan menggunakan media berbasis visual dan interaktif, siswa terlihat lebih fokus dan aktif berpartisipasi dalam pembelajaran.

Selain itu, penggunaan tautan web yang dapat diakses melalui berbagai perangkat, baik komputer, laptop, maupun ponsel, memberikan fleksibilitas bagi siswa untuk belajar kapan saja dan di mana saja. Kemudahan akses ini sangat penting, karena memungkinkan siswa untuk terlibat lebih aktif dalam proses belajar, tanpa terbatas oleh ruang dan waktu. Hal ini juga memperkuat pendapat Fauziah *et al.* (2022), yang menyatakan bahwa media digital yang dapat diakses melalui berbagai perangkat akan meningkatkan efektivitas pembelajaran. Pengujian juga melibatkan guru-guru yang menunjukkan pemahaman yang baik mengenai penggunaan Canva setelah pelatihan singkat. Meskipun sebelumnya mereka tidak terbiasa dengan aplikasi ini, mereka dapat mengoperasikan media pembelajaran berbasis Canva dengan baik, yang menunjukkan bahwa pelatihan yang tepat dapat meningkatkan keterampilan teknologi guru, seperti yang disarankan oleh Harmoko Arifin *et al.* (2024). Oleh karena itu,

pelatihan lebih lanjut sangat dibutuhkan untuk memaksimalkan pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran, khususnya bagi guru-guru yang belum berpengalaman dengan media interaktif. Meskipun hasil penelitian ini menunjukkan hasil yang positif, beberapa tantangan masih ada, terutama terkait dengan keterbatasan sarana di sekolah dan kebutuhan pelatihan lanjutan untuk mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran berbasis Canva. Sebagian guru masih menghadapi kesulitan dalam memanfaatkan teknologi secara maksimal karena kurangnya fasilitas dan pelatihan. Oleh karena itu, penting untuk menyediakan pelatihan berkelanjutan dan fasilitas yang mendukung agar media pembelajaran interaktif dapat dimanfaatkan secara maksimal oleh para pendidik, sebagaimana yang telah dibahas oleh Kamila & Kowiyah (2022) dan Ciptaningtyas *et al.* (2022). Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis Canva dapat meningkatkan minat belajar siswa di TK Go Ceria Cipayang. Dengan mengintegrasikan media interaktif yang berbasis visual dan animasi, pembelajaran menjadi lebih menarik, efektif, dan dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Oleh karena itu, penggunaan media berbasis Canva sangat disarankan untuk diterapkan di sekolah lain guna mendukung peningkatan kualitas pembelajaran.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Canva yang dikembangkan dalam penelitian ini telah berhasil. Penggunaan media video animasi yang dibuat dengan aplikasi Canva terbukti dapat meningkatkan efektivitas serta kegembiraan dalam proses pembelajaran di tingkat Taman Kanak-Kanak (TK). Selain itu, pemanfaatan multimedia interaktif yang dilengkapi dengan tautan web sangat praktis dan efektif dalam membantu guru menyampaikan materi di kelas, mempercepat pemahaman siswa, serta membuat pembelajaran lebih menarik dan interaktif. Diharapkan pengembangan produk ini dapat memberikan kemudahan bagi peserta didik dalam memahami materi dengan baik. Penggunaan aplikasi Canva dalam pembelajaran juga terbukti berpengaruh

positif terhadap hasil belajar siswa dan mempermudah guru dalam menyampaikan materi di TK Go Ceria Cipayung. Penelitian ini tidak hanya mengembangkan media pembelajaran, tetapi juga memberikan solusi praktis bagi guru, sekaligus menerapkan pendekatan berbasis teknologi yang relevan dengan perkembangan pendidikan masa kini.

5. Ucapan Terima Kasih

Penulis juga mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

- 1) Ibu Rodhiyah yang telah memberikan arahan, bimbingan, dan masukan yang sangat berharga selama proses penulisan jurnal ini.
- 2) Orang tua tercinta yang selalu memberikan dukungan dan semangat kepada penulis.
- 3) Teman Teman kelompok yang selalu membantu dan menemani dalam suka dan duka.

6. Daftar Pustaka

- Admelia, M., Farhana, N., Agustiana, S. S., Fitri, A. I., & Nurmalia, L. (2022). Efektifitas penggunaan aplikasi Canva dalam pembuatan modul pembelajaran interaktif Hypercontent di Sekolah Dasar Al Ikhwan. *KACANEGERA Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 5(2), 177.
- Andreansyah, A., & Wulandari, A. (2023). PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI PENYAJIAN DATA MELALUI MEDIA INTERAKTIF BERBASIS CANVA. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 10(4), 869-883. <https://doi.org/10.38048/jipcb.v10i4.1798>.
- Arifin, A. H., Pratiwi, W. R., Andriyansah, A., & Sultan, Z. (2024). Peningkatan kreativitas guru PAUD di kota tangerang dalam membuat media pembelajaran berbasis canva. *Journal Of Human And Education (JAHE)*, 4(1), 151-157.
- Aryanti, P. G., Lailany, A. A., Amelia, I., Regita, A. N. H., Setiawan, K., & Yel, M. B. (2024). Media interaktif pembelajaran berbasis multimedia menggunakan Adobe Flash untuk TK dan PAUD. *AJAD: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1). <https://doi.org/10.59431/ajad.v4i1.282>.
- Ciptaningtyas, W., Mukmin, B. A., & Putri, K. E. (2022). E-Book interaktif berbasis Canva sebagai inovasi sumber belajar materi sistem pencernaan manusia kelas V SD. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 10(2), 160-174. <https://doi.org/10.22219/jp2sd.v10i2.21788>.
- Dewi, O. A., Hayati, L., Hikmah, N., & Sarjana, K. (2022). Pengembangan bahan ajar interaktif berbasis Canva pada materi lingkaran. *Journal of Classroom Action Research*, 5(3). <https://doi.org/10.29303/jcar.v5i3.5169>.
- Fauziah, Z., Shofiyuddin, A., & Rofiana, H. (2022). Implementasi media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Canva pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam. *Madinah: Jurnal Studi Islam*, 9(1), 7-18. <https://doi.org/10.58518/madinah.v9i1.1356>.
- Iramaynti, I., Nurjannah, N., Heriyanti, A., Mirna, M., & Sari, F. (2023). Pelatihan dan Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Canva Education di MTs Nurul Izzah. *AKM: Aksi Kepada Masyarakat*, 4(1), 73-82.
- Kamila, Z., & Kowiyah, K. (2022). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Canva pada materi pecahan untuk siswa sekolah dasar. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(1), 72-83. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i1.1663>.
- Nau, S., & Sulistyani, N. (2023). Pengembangan Modul Pembelajaran Interaktif Berbasis Computational Thinking Menggunakan Canva. *Mathematical Proceedings of The Widya Mandira Catholic University*, 1(1), 66-76.
- Ningrum, M. L. C., Rahayu, S., & Sesanti, N. R. (2024). Pengembangan e-book interaktif berbasis Canva pada materi pecahan untuk

meningkatkan pemahaman konsep. *Pijar: Jurnal Penelitian Bidang Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(1), 24–32.
<https://doi.org/10.56393/pijar.v4i1.2510>.

Nur Anissa, F., & Marlina Limbong, A. N. (2024). Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Canva untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII di SMP Islam Tambora. *Journal of Learning and Educational Technology*, 1(1).