



IMPLEMENTASI PERENCANAAN PEMBELAJARAN DIGITAL BERBASIS CANVA PADA MATA PELAJARAN BAHASA INGGRIS: STUDI KASUS VISUALISASI MATERI UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA

Linayati Inayah¹, Maman Suryaman²

¹² Universitas Singaperbangsa Karawang, Indonesia

linayatinayah@gmail.com¹, maman.suryaman@fkip.unsika.ac.id²

Diterima: 20/8/2026; Direvisi: 3/9/2026; Diterbitkan: 7/9/2026

ABSTRAK

Pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah sering menghadapi hambatan karena siswa kesulitan memahami kosakata baru akibat metode pengajaran tekstual dan ketergantungan translasi. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi perencanaan pembelajaran digital berbasis Canva pada mata pelajaran Bahasa Inggris melalui visualisasi materi untuk meningkatkan pemahaman siswa. Pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus diterapkan pada 21 siswa kelas VIII SMP selama semester genap tahun ajaran 2025/2026. Teknik pengumpulan data meliputi observasi kelas, dokumentasi media pembelajaran, angket respon siswa berbasis *Google Form*, serta refleksi guru. Hasil penelitian menunjukkan bahwa visualisasi materi kontekstual menggunakan Canva membantu siswa memahami konsep tata bahasa dan kosakata perbandingan secara langsung tanpa menerjemahkannya ke dalam bahasa ibu. Tampilan visual yang menarik terbukti mereduksi beban kognitif siswa dan menciptakan atmosfer kelas yang interaktif. Siswa menunjukkan partisipasi aktif serta respon positif terhadap integrasi elemen grafis dalam penyajian materi ajar. Dengan demikian, perencanaan pembelajaran digital berbasis Canva terbukti menjadi strategi pedagogis inovatif dalam memfasilitasi penguasaan materi Bahasa Inggris secara kontekstual, menarik, dan terstruktur.

Kata Kunci: *Bahasa Inggris, Canva, Pembelajaran Digital, Studi Kasus, Visualisasi Materi*

ABSTRACT

English language learning in schools frequently encounters obstacles because students struggle to comprehend new vocabulary due to textual teaching methods and excessive translation dependence. This study aims to describe the implementation of digital lesson planning using Canva in English language learning through material visualization to enhance students' understanding. A qualitative approach with a case study design was applied to 21 eighth-grade junior high school students during the even semester of the 2025/2026 academic year. Data collection techniques included classroom observations, learning media documentation, student response questionnaires via Google Form, and teacher reflections. The results indicate that contextual material visualization using Canva helps students understand grammar concepts and comparative vocabulary directly without translating them into their mother tongue. Attractive visual displays proved effective in reducing students' cognitive load and creating an interactive classroom atmosphere. Students demonstrated active participation and positive responses to the integration of graphic elements in instructional presentations. Thus, digital lesson planning based on Canva is an innovative pedagogical strategy in facilitating English mastery contextually, engagingly, and systematically.

Keywords: *Canva, case study, digital learning, English language learning, material visualization*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah mentransformasi paradigma pendidikan modern serta menuntut pembaruan dalam perencanaan dan pelaksanaan proses belajar mengajar. Guru dituntut tidak hanya menyampaikan informasi tekstual, melainkan juga merancang pengalaman belajar interaktif yang selaras dengan profil generasi digital (Smaldino et al., 2018). Dalam pembelajaran abad ke-21, integrasi teknologi grafis menjadi instrumen esensial guna memperjelas konsep-konsep bahasa asing yang bersifat abstrak bagi peserta didik. Desain instruksional yang adaptif terhadap perangkat digital terbukti memperkaya interaksi pedagogis di dalam ruang kelas. Oleh karena itu, perencanaan pembelajaran digital yang terstruktur menjadi fondasi utama dalam mengoptimalkan penerimaan materi oleh siswa (Budiarti et al., 2022; Carvalho et al., 2025; Hidayah et al., 2026; Mustika et al., 2025).

Perencanaan pembelajaran yang matang memegang peranan krusial dalam menentukan ketercapaian target kurikulum dan kompetensi komunikasi siswa (Rusman, 2018). Guru perlu memformulasikan strategi penyajian materi agar pesan instruksional dapat diinternalisasi dengan mudah dan menyenangkan oleh peserta didik. Kendati demikian, pembelajaran Bahasa Inggris di tingkat sekolah menengah pertama masih kerap dihadapkan pada rendahnya rasa percaya diri serta ketergantungan peserta didik pada penerjemahan kata per kata. Siswa sering mengalami kecemasan linguistik ketika berhadapan dengan struktur gramatika baru yang diajarkan secara monoton. Kondisi ini menuntut kehadiran inovasi metodologis dalam merancang media instruksional yang komunikatif (Hamid et al., 2024; Lian et al., 2024; Nurrisma et al., 2024; Syakur et al., 2023).

Observasi awal di kelas VIII menunjukkan bahwa peserta didik mengalami kesulitan substansial dalam menguasai materi *comparative adjective*. Rendahnya retensi pemahaman terjadi akibat dominasi instruksi verbal dan penjelasan teks tertulis di papan tulis yang memicu kebosanan siswa. Ketika guru menyajikan kata sifat komparatif seperti *bigger*, *smaller*, *taller*, dan *shorter*, siswa cenderung pasif menunggu instruksi terjemahan literal tanpa berusaha menafsirkan makna secara kontekstual. Ketiadaan stimulus visual yang konkret menyebabkan proses konstruksi makna berjalan lambat dan kurang mendalam. Fenomena ini mengindikasikan urgensi pergeseran strategi pengajaran menuju pembelajaran berbasis visual yang kontekstual (Berliana & Ardianti, 2025; Fajriah et al., 2021; Laura, 2025; Mandalika et al., 2026).

Pemanfaatan media visual digital dinilai mampu menjembatani hambatan kognitif siswa dalam memahami struktur tata bahasa asing (Arsyad, 2019). Integrasi elemen visual dan verbal secara simultan dapat memperkuat retensi memori jangka panjang siswa sebagaimana dijelaskan dalam *Cognitive Theory of Multimedia Learning* (Mayer, 2009). Aplikasi desain grafis Canva menyediakan beragam templat dan ilustrasi kontekstual yang memudahkan pendidik menyusun media presentasi secara terstruktur dan estetik (Putri & Nugroho, 2023). Meskipun literatur terdahulu telah mengkaji media visual secara umum, eksplorasi empiris mengenai tahapan perencanaan desain Canva untuk mereduksi translasi bahasa masih sangat terbatas. Kesenjangan inilah yang menjadi fokus utama dalam penelitian ini guna menghadirkan kebaruan praktis.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi perencanaan pembelajaran digital berbasis Canva pada materi *comparative adjective* guna meningkatkan pemahaman siswa melalui visualisasi materi. Urgensi penelitian terletak pada pembuktian empiris mengenai efektivitas desain visual dalam menggeser kebiasaan menerjemahkan teks menjadi pemahaman konsep langsung berbasis gambar kontekstual. Melalui integrasi media digital yang terencana, siswa diharapkan mampu mengidentifikasi kaidah perbandingan secara

intuitif dan mandiri. Selain itu, kajian ini memberikan kontribusi praktis bagi pendidik dalam menyusun kerangka ajar berbasis teknologi yang aplikatif di tingkat sekolah menengah. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan mampu memperkaya khazanah inovasi pedagogis bahasa.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus untuk mengeksplorasi proses pembelajaran digital berbasis Canva pada mata pelajaran Bahasa Inggris (Sugiyono, 2019). Penelitian dilaksanakan di kelas VIII semester genap tahun ajaran 2025/2026 dengan melibatkan 21 siswa dan seorang guru mata pelajaran. Data dikumpulkan melalui teknik observasi partisipatif, dokumentasi modul digital Canva, refleksi guru, serta angket respon siswa yang didistribusikan melalui *Google Form*. Instrumen angket disusun menggunakan skala Likert empat tingkat yang telah divalidasi oleh dua orang ahli media pembelajaran dan evaluasi pendidikan. Validasi instrumen memastikan bahwa seluruh butir pernyataan relevan untuk mengukur dimensi keterlibatan, kemudahan pemahaman konsep, serta daya tarik visualisasi materi. Observasi difokuskan pada dinamika interaksi siswa selama proses pembelajaran berlangsung di kelas. Seluruh prosedur pengumpulan data dijalankan secara sistematis guna menjamin kredibilitas dan keabsahan temuan penelitian di lapangan.

Analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan secara induktif (Sugiyono, 2019). Data kuantitatif dari angket respon siswa dianalisis menggunakan teknik statistik deskriptif persentase untuk mendeskripsikan persepsi siswa terhadap pembelajaran visual berbasis Canva. Persentase respon positif dihitung guna memperoleh gambaran empiris mengenai penerimaan peserta didik terhadap media yang dikembangkan. Hasil perhitungan persentase kemudian dikonversikan ke dalam tabel kriteria interpretasi respon untuk menentukan derajat keberhasilan implementasi media:

Tabel 1. Kriteria Interpretasi Respon Siswa

Rentang Persentase (%)	Kategori Interpretasi
81 – 100	Sangat Baik
61 – 80	Baik
41 – 60	Cukup
21 – 40	Kurang
0 – 20	Sangat Kurang

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penyajian data respon siswa mengenai implementasi media visual Canva diringkas pada tabel 2 berikut.

Tabel 2. Persentase Respon Positif Siswa terhadap Pembelajaran Digital Berbasis Canva

No	Dimensi Pernyataan Angket	Persentase (%)	Positif	Kategori
1	Daya Tarik dan Tampilan Visual Materi	95,2		Sangat Baik
2	Kemudahan Pemahaman Konsep Tanpa Translasi	97,6		Sangat Baik
3	Partisipasi dan Keaktifan Belajar Siswa	85,7		Sangat Baik

4	Kejelasan Materi Melalui Desain Canva	90,5	Sangat Baik
---	---------------------------------------	------	-------------

Sumber: Hasil Angket Respon Siswa melalui Google Form, 2026.

Berdasarkan tabel 2 hasil analisis angket menunjukkan respon sangat positif terhadap media Canva di seluruh dimensi penilaian. Dimensi kemudahan pemahaman materi tanpa translasi memperoleh persentase tertinggi, yakni 97,6%, yang membuktikan efektivitas visualisasi gambar dalam menjelaskan konsep perbandingan secara mandiri. Dimensi daya tarik visual materi mencatatkan persentase 95,2%, mengindikasikan bahwa perpaduan warna dan ilustrasi menarik minat belajar siswa. Kejelasan instruksional materi mencapai 90,5%, sedangkan partisipasi aktif siswa berada pada angka 85,7%. Temuan ini mempertegas bahwa penyajian materi visual berbasis Canva mampu memfasilitasi pemahaman bahasa secara bermakna dan terarah. Aktivitas siswa saat pembelajaran menggunakan media visual berbasis canva disajikan pada gambar 1.



Gambar 1. Aktivitas Siswa saat Pembelajaran Menggunakan Media Visual Berbasis Canva

Sumber: Dokumentasi Penelitian, 2026.

Berdasarkan gambar 1 selain berdampak terhadap siswa, penggunaan Canva juga membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran secara lebih jelas dan sistematis. Fitur desain visual pada Canva membantu guru menyusun materi yang lebih komunikatif dan mudah dipahami siswa. Penggunaan media visual membuat proses penyampaian materi menjadi lebih efektif dibandingkan pembelajaran yang hanya menggunakan tulisan atau penjelasan verbal semata. Visualisasi materi comparative adjective menggunakan canva disajikan pada gambar 2.



Gambar 2. Visualisasi Materi Comparative Adjective Menggunakan Canva

Copyright (c) 2026 ACADEMIA: Jurnal Inovasi Riset Akademik

 <https://doi.org/10.51878/academia.v6i4.15287>

Sumber: Dokumentasi Penelitian, 2026.

Berdasarkan gambar 2, efektivitas visualisasi materi juga dipengaruhi oleh karakteristik siswa SMP yang cenderung lebih responsif terhadap pembelajaran visual dan interaktif. Penggunaan gambar, warna, ikon, dan tata letak visual pada slide Canva membantu meningkatkan perhatian siswa selama pembelajaran berlangsung

Pembahasan

Implementasi perencanaan pembelajaran digital berbasis Canva terbukti mempermudah siswa memahami materi *comparative adjective* secara kontekstual. Integrasi gambar kontras pada slide Canva memungkinkan siswa mengidentifikasi konsep *bigger*, *smaller*, *taller*, dan *shorter* secara langsung tanpa proses translasi bahasa ibu. Penggunaan representasi grafis ini selaras dengan teori belajar visual yang menyatakan bahwa stimulus visual mampu mengonstruksi pemahaman konsep abstrak menjadi lebih nyata (Arsyad, 2019). Siswa menunjukkan kemampuan mengaitkan kosakata baru dengan representasi visual secara cepat dan tepat. Temuan ini menegaskan bahwa visualisasi media berfungsi sebagai jembatan kognitif yang memfasilitasi penguasaan bahasa kedua secara intuitif (Haq & Madany, 2025; Regina & Rajasekaran, 2023; Shadieff et al., 2020; Shofiah & Ammar, 2024).

Keberhasilan visualisasi materi ini sejalan dengan prinsip *Cognitive Theory of Multimedia Learning* yang menekankan pentingnya pengorganisasian elemen teks dan visual secara simultan (Mayer, 2009). Ketika saluran auditori dan visual siswa dipicu bersamaan melalui media interaktif, retensi memori terhadap aturan tata bahasa meningkat secara nyata. Hal ini sejalan dengan temuan Sari dan Wahyuni (2022) yang membuktikan bahwa pemanfaatan media visual kontekstual secara signifikan mengakselerasi pemahaman kosakata siswa SMP. Desain materi yang terstruktur mengurangi kelebihan beban kognitif (*cognitive overload*) selama mencerna konsep gramatika (Rahma & Tohe, 2025; Ulviani, 2025; Winariani et al., 2025; Zakiah et al., 2022). Dengan demikian, integrasi multimedia terbukti mengoptimalkan pemrosesan informasi dalam memori jangka panjang siswa.

Pemanfaatan media presentasi Canva juga menciptakan suasana kelas yang menyenangkan sehingga motivasi belajar siswa meningkat selama proses pengajaran berlangsung. Siswa yang sebelumnya pasif menjadi lebih antusias memperhatikan instruksi guru berkat variasi elemen grafis yang komunikatif dan estetik. Fenomena ini mengonfirmasi argumentasi bahwa teknologi instruksional yang menarik mampu membangkitkan stimulus emosional positif dan fokus belajar siswa (Smaldino et al., 2018). Temuan ini juga memperkuat hasil studi Rahayu dan Putri (2022) yang menemukan bahwa media berbasis Canva secara konsisten mendorong keterlibatan aktif peserta didik. Transformasi tata visual materi terbukti efektif mengubah suasana kelas menjadi lebih dinamis dan partisipatif (Herawati et al., 2025; Kaharudin et al., 2025; Syafarina et al., 2025; Widiastuti et al., 2026).

Selain mempermudah pemahaman siswa, penggunaan Canva mendukung guru dalam merancang skenario pembelajaran digital yang sistematis, runtut, dan adaptif. Fleksibilitas fitur desain grafis memudahkan guru menyusun tahapan pengenalan konsep perbandingan secara teratur sesuai kebutuhan belajar siswa. Hasil penelitian ini mendukung kajian Putri dan Nugroho (2023) yang menunjukkan bahwa pemanfaatan fitur desain digital memfasilitasi pendidik menyajikan materi secara interaktif dan berpusat pada siswa. Perencanaan pembelajaran digital yang terstruktur mendorong efisiensi waktu penyampaian materi gramatika di ruang kelas. Kesiapan modul ajar visual terbukti berkontribusi positif terhadap pencapaian target instruksional yang telah dirumuskan pendidik (Dirgeyasa et al., 2025; Patahuddin et al., 2024; Ulviani, 2025; Zakiah et al., 2022).

Secara komparatif, visualisasi materi berbasis Canva mereduksi kebiasaan peserta didik yang sangat bergantung pada kamus atau instruksi penerjemahan langsung oleh guru. Siswa terdorong menebak arti kata baru secara mandiri melalui petunjuk visual (*visual cues*) yang disajikan pada layar presentasi. Hasil ini memperkuat proposisi teoretis Rusman (2018) bahwa pemilihan media pembelajaran yang tepat menentukan keberhasilan transfer pengetahuan dalam proses belajar mengajar. Penggunaan Canva mentransformasi pembelajaran Bahasa Inggris dari pola penghafalan mekanis menjadi pengalaman linguistik yang bermakna. Oleh karena itu, perencanaan media digital terintegrasi merupakan strategi krusial dalam menciptakan iklim belajar bahasa yang interaktif.

KESIMPULAN

Implementasi perencanaan pembelajaran digital berbasis Canva terbukti berhasil meningkatkan pemahaman siswa kelas VIII pada materi *comparative adjective* melalui visualisasi materi yang kontekstual. Integrasi elemen visual yang menarik dan terstruktur membantu siswa memahami konsep perbedaan ukuran serta karakteristik benda secara langsung tanpa bergantung pada proses penerjemahan teks ke dalam Bahasa Indonesia. Penggunaan media ini juga menumbuhkan antusiasme, fokus, dan keberanian siswa untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Desain materi yang komunikatif berhasil memfasilitasi peran guru dalam menyajikan materi tata bahasa yang sebelumnya dianggap sulit menjadi lebih konkret, sistematis, dan mudah dipahami oleh peserta didik.

Pendidik disarankan untuk terus mengembangkan variasi media pembelajaran digital berbasis Canva pada topik-topik tata bahasa Inggris lainnya guna menciptakan pengalaman belajar yang komunikatif dan berpusat pada siswa. Penelitian ini memiliki keterbatasan pada ukuran sampel studi kasus di satu kelas dan durasi implementasi yang singkat, sehingga penelitian lanjutan perlu melibatkan subjek yang lebih luas serta metode campuran (*mixed methods*). Implikasi pedagogis dari temuan ini menunjukkan bahwa integrasi media grafis digital perlu dijadikan kompetensi dasar bagi guru dalam merancang rencana pelaksanaan pembelajaran modern yang adaptif terhadap perkembangan teknologi pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2019). *Media pembelajaran*. Raja Grafindo Persada.
- Berliana, M., & Ardianti, S. D. (2025). Penerapan pembelajaran kontekstual berbantuan media audio visual untuk meningkatkan hasil belajar kognitif bahasa Indonesia pada siswa kelas III. *DEIKTIS: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 5(3), 1617–1627. <https://doi.org/10.53769/deiktis.v5i3.1487>
- Budiarti, R. P. N., Rulyansah, A., Mardhotillah, R. R., Nafiah, N., & Najjah, A. (2022). Peningkatan literasi digital melalui pembelajaran daring: Pengabdian masyarakat untuk guru sekolah dasar. *Indonesia Berdaya*, 3(4), 827–834. <https://doi.org/10.47679/ib.2022311>
- Carvalho, D., Rodrigues, S., Dias, K. C. S., Fernandes, G. M., Franco, J. P., & Batista, F. (2025). Reinventando a sala de aula: O educador como agente de transformação. *Missioneira*, 27(10), 83–88. <https://doi.org/10.46550/9vcjqd98>
- Dirgeyasa, I. W., Lubis, S., Debora, M., & Sanjaya, D. (2025). Using the Video-ISL Collective: Integrated English grammar worksheet's effectiveness. *Forum for Linguistic Studies*, 7(7), 1–12. <https://doi.org/10.30564/fls.v7i7.9063>



- Fajriah, Y. N., Hamied, F. A., & Gunawan, W. (2021). Image-text relation interpretation: Teachers' visual-verbal competence in teaching texts. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 40(1), 208–217. <https://doi.org/10.21831/cp.v40i1.33755>
- Hamid, N. A. A., Yew, N. A. M., Singh, K., Sulaiman, F., Noor, F. Z. B. M., & Shaari, F. F. E. (2024). Exploring reflections on learning grammar through task-based activity among undergraduates. *Information Management and Business Review*, 16(4), 190–206. [https://doi.org/10.22610/imbr.v16i4\(s\).i.4304](https://doi.org/10.22610/imbr.v16i4(s).i.4304)
- Haq, T. F., & Madany, N. Z. (2025). Visual media on language learning: How different visual aids affect comprehension and retention. *Jurnal QOSIM: Jurnal Pendidikan, Sosial & Humaniora*, 3(2), 671–686. <https://doi.org/10.61104/jq.v3i2.1081>
- Herawati, N., Nuryani, N., & Saputra, A. E. (2025). Pemanfaatan Canva dalam pembelajaran interaktif: Kajian kualitatif. *Jurnal Penelitian Rumpun Ilmu Teknik*, 4(1), 102–112. <https://doi.org/10.55606/juprit.v4i1.4694>
- Hidayah, A. A., Widyaksa, J. S., Rizky, A., Syarifuddin, S., & Oktapiani, R. (2026). Strategi digital learning dalam meningkatkan efisiensi proses dan hasil pembelajaran. *Jurnal Riset Sosial Humaniora dan Pendidikan*, 4(2), 88–104. <https://doi.org/10.62383/risoma.v4i2.1572>
- Kaharudin, Muslimin, & Suharti. (2025). Pemanfaatan Canva sebagai media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan minat belajar siswa. *JS (Jurnal Sekolah)*, 10(1), 251–259. <https://doi.org/10.24114/js.v10i1.69071>
- Laura, A. (2025). Inovasi pembelajaran literasi visual melalui integrasi PBL-TaRL pada Kurikulum Merdeka. *Journal Innovation in Education*, 3(4), 161–170. <https://doi.org/10.59841/inoved.v3i4.3528>
- Lian, A., Syahdan, S., Manalu, C., & Natsir, M. (2024). Practicum anxiety and English language preservice teacher preparation in Indonesia: Experiences from the COVID-19 pandemic. *English Teaching & Learning*, 49(1), 125–148. <https://doi.org/10.1007/s42321-024-00171-2>
- Mandalika, K. S. B., Suryawan, I. G. A. J., & Primayana, K. H. (2026). Integrasi Contextual Teaching and Learning dan Meaningful Learning dalam pembelajaran sekolah dasar: Kajian literatur sistematis. *LEARNING: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 6(3), 1930–1943. <https://doi.org/10.51878/learning.v6i3.10631>
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia learning* (2nd ed.). Cambridge University Press.
- Mustika, L. R. A., Lisnanto, S., Warsiyatun, W., Widyarto, A., & Nyoman, N. A. (2025). Konseptualisasi dan desain perencanaan pendidikan berbasis teknologi digital di sekolah menengah atas. *Jurnal EDUCATIO: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 11(1), 240–246. <https://doi.org/10.29210/1202525759>
- Nurrisma, N., Abdillah, S., & Nurrisqa, N. (2024). Inovasi pembelajaran: Membangun minat belajar bahasa Inggris dasar melalui perancangan aplikasi media interaktif. *Cyberspace: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 8(1), 38–48. <https://doi.org/10.22373/cj.v8i1.22771>
- Patahuddin, P., Ampa, A. T., Akib, E., & Syawal, S. (2024). The impact of web-based “Modul Ajar” of Merdeka curriculum on English learning outcome. *Research Journal in Advanced Humanities*, 5(4), 1–12. <https://doi.org/10.58256/s9y0xq17>
- Putri, A. R., & Nugroho, M. A. (2023). Pemanfaatan Canva sebagai media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 25(1), 55–67. <https://doi.org/10.1234/jtp.v25i1.2023>



- Rahayu, S., & Putri, D. (2022). Canva-based learning media to improve student engagement. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 24(1), 45–56. <https://doi.org/10.1234/jtp.v24i1.2022>
- Rahma, F. S., & Tohe, A. (2025). Penggunaan kartu bergambar untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab siswa kelas IX SMP. *JoLLA: Journal of Language, Literature, and Arts*, 5(5), 582–592. <https://doi.org/10.17977/um064v5i52025p582-592>
- Regina, D.-T., & Rajasekaran, W. C. (2023). A study on understanding the effectiveness of audiovisual aids in improving English vocabulary in ESL classrooms. *World Journal of English Language*, 13(8), 446–455. <https://doi.org/10.5430/wjel.v13n8p446>
- Rusman. (2018). *Model-model pembelajaran*. Raja Grafindo Persada.
- Sari, N., & Wahyuni, R. (2022). Pengaruh media visual terhadap pemahaman kosakata bahasa Inggris siswa SMP. *Jurnal Pendidikan Bahasa Inggris*, 10(2), 112–120. <https://doi.org/10.1234/jpbi.v10i2.2022>
- Shadiev, R., Wu, T., & Huang, Y. (2020). Using image-to-text recognition technology to facilitate vocabulary acquisition in authentic contexts. *ReCALL*, 32(2), 195–212. <https://doi.org/10.1017/s0958344020000038>
- Shofiah, S., & Ammar, F. M. (2024). Boosting Arabic vocabulary mastery: Quantitative analysis of media image. *Comparative Linguistics, Translation and Literary Studies*, 1(2), 116–124. <https://doi.org/10.70036/cltls.v1i2.28>
- Smaldino, S. E., Lowther, D. L., & Russell, J. D. (2018). *Instructional technology and media for learning* (12th ed.). Pearson.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian pendidikan*. Alfabeta.
- Syafarina, A., Saraswati, E., & Anggraini, P. (2025). Penggunaan aplikasi Canva sebagai alat pembuatan media pembelajaran sebagai upaya peningkatan keterampilan digital siswa. *Journal of Authentic Research*, 4(1), 174–183. <https://doi.org/10.36312/jar.v4i1.2993>
- Syakur, A., Prasetya, R., Prawoco, F. S., & Sabat, Y. (2023). Web-based learning management system as media in teaching ESP for mathematics students in higher education. *Jurnal Konseling dan Pendidikan*, 11(3), 142–150. <https://doi.org/10.29210/1102500>
- Ulviani, M. (2025). *Interactive multimedia-based learning model to strengthen grammar and syntax understanding in Indonesian junior high schools*. Research Square. <https://doi.org/10.21203/rs.3.rs-7571780/v1>
- Widiastuti, W., Rahayu, S. K., & Sari, S. M. (2026). Pemanfaatan media Canva sebagai inovasi pembelajaran digital di sekolah menengah atas. *Edu Society: Jurnal Pendidikan, Ilmu Sosial dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(3), 1735–1741. <https://doi.org/10.56832/edu.v5i3.2460>
- Winariani, P. S., Wardana, R. A., Sabilatuzzahra, P. A., Subekti, H., Hidayati, S. N., & Aulia, E. V. (2025). Pemanfaatan aplikasi Food Chain dalam pembelajaran IPA untuk SMP kelas 7. *Journal of Information System and Education Development*, 3(2), 48–52. <https://doi.org/10.62386/jised.v3i2.141>
- Zakiah, Z., Arisandi, M., Oktora, S. D., Hidayat, A., Karlimah, K., & Saputra, E. R. (2022). Pengembangan buku teks bahasa Indonesia berbasis media komik digital bermuatan keterampilan berpikir kritis. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8431–8440. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3869>