

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF CANVA
TERHADAP MINAT DAN KREATIVITAS BELAJAR
SISWA KELAS XI SMAK SANTO FRANSISKUS ASISI LARANTUKA

Yohana Hingi Tefa¹, Yoakim Yolanda Mario Leu², Imelda Oliva Wissang³

^{1,2,3} Institut Keguruan dan Teknologi Larantuka

Email : ¹ yohanahingitefa@gmail.com, ² leuhereng@gmail.com,
³ imeldaolivawissang@gmail.com

Diterima: 2/8/2026; Direvisi: 30/9/2026; Diterbitkan: 6/10/2026

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji perbedaan minat dan kreativitas belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan media pembelajaran interaktif berbasis Canva pada siswa kelas XI SMAK Santo Fransiskus Asisi Larantuka. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain pra-eksperimen (*one-group pretest-posttest design*) yang melibatkan 27 siswa sebagai sampel penelitian melalui teknik *total sampling*. Pengumpulan data dilakukan menggunakan kuesioner skala Likert untuk mengukur minat dan kreativitas belajar yang dilengkapi dengan lembar observasi aktivitas belajar, kemudian dianalisis menggunakan uji beda berpasangan (*paired sample t-test*) serta perhitungan ukuran efek (*effect size Cohen's d*). Hasil analisis menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada minat belajar siswa dari rata-rata skor *pretest* sebesar 26,44 menjadi 42,52 pada *posttest* dengan selisih rata-rata 16,07 ($t = 18,59$; $df = 26$; $p < 0,001$; $d = 3,58$). Peningkatan yang signifikan juga terjadi pada kreativitas belajar siswa dari rata-rata skor *pretest* sebesar 25,00 menjadi 43,11 pada *posttest* dengan selisih rata-rata 18,11 ($t = 23,34$; $df = 26$; $p < 0,001$; $d = 4,49$). Nilai *Cohen's d* yang berada pada kategori efek sangat besar mengindikasikan bahwa integrasi media visual interaktif Canva berkontribusi nyata dalam menumbuhkan ketertarikan belajar sekaligus memfasilitasi ekspresi gagasan kreatif siswa di kelas.

Kata kunci: *canva, desain pra-eksperimen, kreativitas belajar, media interaktif, minat belajar.*

ABSTRACT

This study aims to examine differences in students' learning interest and learning creativity before and after the implementation of Canva-based interactive learning media among eleventh-grade students at SMAK Santo Fransiskus Asisi Larantuka. A quantitative approach with a pre-experimental design (*one-group pretest-posttest design*) was utilized, involving 27 students as the research sample selected through total sampling technique. Data were gathered using Likert-scale questionnaires measuring learning interest and creativity, complemented by classroom observation sheets, and subsequently analyzed using paired sample t-tests and effect size calculations (Cohen's *d*). The statistical results demonstrated a significant increase in students' learning interest from a pretest mean of 26.44 to a posttest mean of 42.52 with an average gain of 16.07 ($t = 18.59$; $df = 26$; $p < 0.001$; $d = 3.58$). A significant increase was likewise identified in students' learning creativity, rising from a pretest mean of 25.00 to a posttest mean of 43.11 with an average gain of 18.11 ($t = 23.34$; $df = 26$; $p < 0.001$; $d = 4.49$). The remarkably large effect sizes indicate that the integration of Canva interactive visual media substantially enhances learning engagement and facilitates the articulation of creative ideas in secondary school classrooms.

Keywords: canva, interactive media, learning creativity, learning interest, pre-experimental design.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan pilar strategis dalam mencetak sumber daya manusia yang adaptif terhadap dinamika perkembangan zaman. Kualitas manusia yang unggul tercermin dari penguasaan keterampilan abad ke-21, seperti kemampuan berpikir kritis, pemecahan masalah, komunikasi, serta pemanfaatan teknologi secara kolaboratif. Guru memegang peranan kunci dalam mengorkestrasi proses pembelajaran di kelas agar peserta didik mampu menginternalisasi konsep teoretis menjadi kecakapan praktis yang bermakna. Oleh karena itu, pengembangan kompetensi pedagogis guru melalui pelatihan berkelanjutan menjadi krusial guna menciptakan ekosistem pembelajaran yang inklusif dan progresif (Farida & Hastuti, 2026; Kendek et al., 2026; Setiawati & Nisa, 2026; Susanto et al., 2025; Windarti et al., 2026).

Salah satu tantangan instruksional yang kerap dihadapi guru adalah keterbatasan media dalam menjembatani abstraksi materi ajar, sehingga memicu kejenuhan dan rendahnya partisipasi aktif siswa. Proses pembelajaran memerlukan media interaktif yang tepat guna menciptakan iklim kelas yang merangsang daya serap kognitif peserta didik (Leu, 2024). Penggunaan media berbasis teknologi informasi dan komunikasi tidak sekadar mempercepat transmisi pesan ajar, melainkan menggeser paradigma pembelajaran yang kaku menjadi lebih kontekstual, adaptif, dan menyenangkan (Nursyam, 2019). Media visual interaktif terbukti mampu menarik atensi siswa sekaligus memfasilitasi interaksi dua arah antara pendidik, peserta didik, dan sumber belajar (Citradevi, 2023).

Secara teoretis, media desain grafis seperti Canva dapat merangsang minat dan kreativitas belajar siswa melalui prinsip *cognitive theory of multimedia learning*. Integrasi saluran auditori dan visual secara simultan mampu mengurangi beban kognitif berlebih (*cognitive overload*), sehingga memudahkan siswa memusatkan perhatian pada esensi materi (Citradevi, 2023). Minat belajar terbentuk ketika siswa merasakan keterlibatan emosional dan ketertarikan terhadap sajian visual materi ajar yang estetik dan interaktif (Nursyam, 2019). Sementara itu, ketersediaan kanvas digital yang fleksibel memicu berkembangnya kreativitas belajar, khususnya pada dimensi kelancaran ide (*fluency*), fleksibilitas pola pikir (*flexibility*), serta keaslian representasi konsep (*originality*) (Lestari & Zakiah, 2019).

Platform Canva menawarkan ekosistem kreasi konten digital yang kaya akan elemen tipografi, templat presentasi, bagan infografis, dan animasi yang ramah pengguna. Pemanfaatan fitur-fitur tersebut dalam penugasan berbasis proyek memungkinkan siswa untuk mengekspresikan pemahaman materi dalam bentuk karya visual yang variatif (Syahrir et al., 2023). Sari et al. (2023) melaporkan bahwa penerapan media Canva memberikan kontribusi positif terhadap capaian hasil belajar kognitif siswa kejuruan. Selain itu, Widayat dan Rindrani (2025) menemukan bahwa penugasan kreatif berbasis Canva mendorong siswa sekolah menengah lebih berani mengemukakan gagasan konseptual secara visual.

Kajian terdahulu pada umumnya meneliti dampak aplikasi Canva secara terisolasi pada satu variabel terikat, seperti sebatas hasil belajar kognitif atau kreativitas saja, tanpa mengaitkannya secara mendalam dengan aspek minat afektif siswa. Padahal, minat belajar dan kreativitas merupakan dua konstruk psikologis yang saling menguatkan; minat belajar yang kuat menjadi prasyarat afektif bagi keterlibatan kognitif tingkat tinggi dalam berkreasi (Lestari & Zakiah, 2019). Di samping itu, pengujian empiris mengenai efektivitas media Canva pada sekolah menengah di wilayah kepulauan Nusa Tenggara Timur, seperti di Larantuka, masih sangat terbatas. Penelitian ini bertujuan untuk mengisi kesenjangan tersebut dengan

menganalisis perbedaan minat dan kreativitas belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan media pembelajaran interaktif Canva di SMAK Santo Fransiskus Asisi Larantuka.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode pra-eksperimen (*pre-experimental design*) melalui rancangan perlakuan tunggal sebelum dan sesudah (*one-group pretest-posttest design*). Pendekatan kuantitatif menekankan pada pengujian variabel empiris menggunakan data terukur dan prosedur statistik inferensial (Sugiyono, 2018). Desain ini dipilih guna mengetahui dinamika perubahan skor minat dan kreativitas belajar siswa sebelum dan setelah penerapan media interaktif Canva pada satu kelompok amatan tanpa melibatkan kelompok kontrol. Subjek penelitian mencakup seluruh siswa kelas XI SMAK Santo Fransiskus Asisi Larantuka tahun ajaran 2023/2024 yang berjumlah 27 siswa. Penentuan sampel menggunakan teknik sampel total (*total sampling*), di mana seluruh populasi dijadikan sebagai subjek perlakuan. Objek penelitian terdiri atas media pembelajaran interaktif Canva sebagai perlakuan bebas, serta minat belajar (Y_1) dan kreativitas belajar siswa (Y_2) sebagai variabel terikat. Intervensi media interaktif Canva dilaksanakan selama empat kali pertemuan tatap muka, dengan durasi 2×45 menit pada tiap sesi. Materi pembelajaran disajikan melalui modul presentasi interaktif Canva yang terintegrasi dengan kuis visual, kemudian siswa secara mandiri maupun berkelompok ditugaskan untuk menyusun peta konsep dan infografis ringkasan materi secara langsung pada platform Canva. Guru bertindak sebagai fasilitator yang memberikan pendampingan teknis dan umpan balik terhadap proyek kreatif yang dipresentasikan siswa di akhir sesi pembelajaran.

Pengumpulan data dilakukan menggunakan kuesioner tertutup berbasis skala Likert dengan rentang 1 hingga 5 (Likert, 1932). Kuesioner minat belajar terdiri dari 10 butir pernyataan yang mengukur empat indikator, yaitu rasa senang, perhatian belajar, ketertarikan, dan keterlibatan aktif siswa (Nursyam, 2019). Kuesioner kreativitas belajar terdiri dari 10 butir pernyataan yang mencakup indikator kelancaran berpikir (*fluency*), keluwesan berpikir (*flexibility*), keaslian ide (*originality*), dan keterampilan merinci konsep (*elaboration*) (Lestari & Zakiah, 2019). Kuesioner disebarkan pada tahap awal (*pretest*) sebelum intervensi dan pada tahap akhir (*posttest*) setelah seluruh rangkaian perlakuan selesai, dilengkapi dengan lembar observasi keterlibatan belajar siswa selama pembelajaran berlangsung. Data skor *pretest* dan *posttest* dianalisis menggunakan uji beda berpasangan (*paired sample t-test*) berbantuan perangkat lunak SPSS pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$. Untuk mengukur besar perbedaan dan dampak praktis perlakuan tanpa menggunakan estimasi regresi yang tidak relevan, dihitung ukuran efek (*effect size*) menggunakan metrik *Cohen's d*. Kriteria interpretasi nilai *Cohen's d* mengacu pada klasifikasi baku, di mana nilai $d \geq 0,80$ dikategorikan sebagai efek yang besar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Data penelitian diperoleh dari pengukuran awal (*pretest*) dan pengukuran akhir (*posttest*) terhadap 27 siswa kelas XI SMAK Santo Fransiskus Asisi Larantuka. Hasil analisis deskriptif disajikan pada tabel 1 berikut.

Tabel 1. Rekapitulasi Skor Pretest dan Posttest Minat Belajar Siswa

Variabel	Rata-Rata Pretest	Rata-Rata Posttest	Selisih Rata (D ⁻)	Rata-Rata Standar Selisih (SD)	Deviasi
Minat Belajar (Y_1)	26,44	42,52	16,07	4,495	

Berdasarkan Tabel 1, rata-rata skor minat belajar siswa sebelum penerapan media Canva tercatat sebesar 26,44 dan mengalami peningkatan menjadi 42,52 setelah perlakuan, dengan selisih rata-rata peningkatan sebesar 16,07 poin. Hasil analisis inferensial menggunakan uji *paired sample t-test* menghasilkan nilai t_{hitung} sebesar 18,59 dengan derajat kebebasan (df) 26 pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$. Nilai t_{hitung} tersebut melampaui nilai t_{tabel} ($18,59 > 2,056$) dengan nilai signifikansi $p < 0,001$, sehingga hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Perhitungan ukuran efek (*effect size*) menghasilkan nilai *Cohen's d* sebesar 3,58, yang tergolong dalam kategori efek sangat besar ($d > 0,80$).

Tabel 2. Rekapitulasi Skor Pretest dan Posttest Kreativitas Belajar Siswa

Variabel	Rata-Rata Pretest	Rata-Rata Posttest	Selisih Rata-Rata (D^-)	Standar Deviasi Selisih (SD)
Kreativitas Belajar (Y_2)	25,00	43,11	18,11	4,032

Berdasarkan Tabel 2, nilai rata-rata kreativitas belajar siswa sebelum intervensi tercatat sebesar 25,00 dan meningkat menjadi 43,11 pada saat *posttest*, dengan peningkatan rata-rata skor sebesar 18,11 poin. Uji hipotesis menggunakan *paired sample t-test* menghasilkan nilai t_{hitung} sebesar 23,34 ($df = 26$) yang jauh lebih tinggi daripada nilai t_{tabel} sebesar 2,056 pada tingkat signifikansi $p < 0,001$. Dengan demikian, hipotesis nol ditolak, yang membuktikan adanya perbedaan yang signifikan pada skor kreativitas belajar siswa sebelum dan sesudah intervensi media Canva. Nilai ukuran efek *Cohen's d* untuk variabel kreativitas belajar mencapai 4,49, yang menunjukkan bahwa perlakuan media Canva memberikan dampak peningkatan yang sangat kuat terhadap kreativitas siswa. Ringkasan hasil pengujian komparatif disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Ringkasan Hasil Uji Paired Sample t-Test dan Effect Size

Variabel Terikat	N	Rata-Rata Selisih (D^-)	t_{hitung}	df	p-value	Cohen's d	Kategori Efek
Minat Belajar (Y_1)	27	16,07	18,59	26	$< 0,001$	3,58	Sangat Besar
Kreativitas Belajar (Y_2)	27	18,11	23,34	26	$< 0,001$	4,49	Sangat Besar

Tabel 3 mengonfirmasi efektivitas intervensi media melalui pengujian inferensial *paired sample t-test* dan estimasi *effect size*. Penolakan hipotesis nol dengan taraf signifikansi mutlak membuktikan adanya perbedaan kemampuan afektif serta kognitif yang sangat nyata pascaperlakuan. Tingginya capaian metrik *Cohen's d* yang menempati kategori efek berskala sangat besar menegaskan bahwa pemanfaatan platform desain memberikan kontribusi substansial dalam mengakselerasi minat belajar sekaligus memperkuat daya cipta kreatif siswa secara simultan dan berkelanjutan.

Pembahasan

1. Minat Belajar Siswa Sebelum dan Sesudah Penerapan Canva

Penerapan media pembelajaran interaktif Canva terbukti memberikan perubahan yang signifikan terhadap minat belajar siswa kelas XI SMAK Santo Fransiskus Asisi Larantuka. Peningkatan skor rata-rata minat belajar sebesar 16,07 poin dengan ukuran efek yang sangat besar menunjukkan bahwa lingkungan belajar berbasis visual digital mampu memantik ketertarikan siswa secara mendalam. Lembar observasi kelas mengonfirmasi bahwa siswa memperlihatkan atensi visual yang lebih konsisten, keterlibatan aktif dalam merespons instruksi guru, serta dorongan mandiri untuk mengeksplorasi modul pembelajaran. Transformasi pedagogis ini sejalan dengan teori pembelajaran multimedia, yang menyatakan bahwa integrasi teks, warna, dan visual interaktif memfasilitasi pemrosesan informasi yang lebih efektif dibandingkan metode verbal konvensional (Idris et al., 2026; Ningsih et al., 2025; Sue et al., 2026; Waang, 2023).

Secara teoretis, media Canva memadukan elemen teks, warna, ikon, dan layout dinamis yang secara efektif meminimalkan rasa monoton dalam pembelajaran konvensional (Citradevi, 2023). Tampilan materi ajar yang dikemas secara estetis mampu membangkitkan rasa senang, yang merupakan komponen dasar tumbuhnya minat belajar intrinsik (Nursyam, 2019). Ketika materi yang bersifat abstrak divisualisasikan melalui infografis interaktif, siswa merasa lebih mudah memahami keterkaitan konsep sehingga motivasi untuk terus berpartisipasi meningkat. Implementasi teknologi ini juga berkontribusi pada peningkatan hasil belajar siswa secara konkret, sebagaimana ditunjukkan oleh partisipasi aktif dan perolehan evaluasi formatif yang lebih tinggi (Ayu et al., 2024; Sarhindi & Rostini, 2026; Subroto et al., 2023; Syafarina et al., 2025; Wati et al., 2026).

Temuan ini sejalan dengan penelitian terdahulu oleh Syahrir et al. (2023) yang menegaskan bahwa media grafis digital terbukti efektif meningkatkan ketertarikan belajar siswa di tingkat sekolah menengah. Persamaan penelitian ini dengan temuan sebelumnya terletak pada efektivitas rangsangan multimedia terhadap peningkatan perhatian belajar. Namun demikian, penelitian ini memberikan kontribusi kontekstual baru dengan memperlihatkan bahwa pemanfaatan Canva melalui gawai siswa secara berkelompok tetap memberikan dampak minat yang sangat kuat pada sekolah dengan sarana laboratorium komputer yang terbatas. Lebih lanjut, efektivitas ini diperkuat oleh kemampuan perangkat lunak tersebut dalam menciptakan skenario pembelajaran yang adaptif, memungkinkan guru untuk menyesuaikan penyajian materi dengan karakteristik unik kebutuhan belajar siswa (Ananda et al., 2026; Charen & Saeroji, 2026; Inayah & Suryaman, 2026; Irawaty & Wijayanti, 2026).

2. Kreativitas Belajar Siswa Sebelum dan Sesudah Penerapan Canva

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada skor kreativitas belajar siswa, dengan selisih rata-rata sebesar 18,11 poin dan nilai *Cohen's d* sebesar 4,49. Capaian ini merefleksikan perubahan nyata pada keberanian siswa dalam memproduksi ide-ide orisinal serta memvisualisasikan argumen pelajaran secara terstruktur. Siswa yang pada awalnya pasif dalam menuangkan gagasan mulai menunjukkan inisiatif dalam menggabungkan elemen grafis secara mandiri. Proses ini tidak hanya memacu siswa untuk berpikir kritis dalam menyusun presentasi visual, tetapi juga menumbuhkan literasi digital yang esensial dalam eksplorasi kreatif mereka (Paramitha et al., 2023).

Fitur-fitur desain pada Canva terbukti memfasilitasi indikator utama kreativitas belajar siswa (Lestari & Zakiah, 2019). Keberagaman templat digital merangsang kelancaran berpikir (*fluency*), memungkinkan siswa menuangkan ide awal tanpa terkendala hambatan teknis

menggambar manual. Keluwesan berpikir (*flexibility*) terasah saat siswa mengeksplorasi variasi warna, diagram, dan simbol untuk merepresentasikan sudut pandang yang berbeda. Selain itu, keterampilan merinci konsep (*elaboration*) dan keaslian ide (*originality*) tercermin saat siswa memadukan teks ajar dengan animasi serta ilustrasi tematik ke dalam sebuah karya presentasi yang unik. Hal ini sejalan dengan temuan bahwa pemanfaatan fitur-fitur dan templat interaktif dalam Canva mampu menggali sisi kreativitas peserta didik secara optimal (Lerebulan et al., 2026; Putra et al., 2023).

Hasil ini memperkuat temuan Widayat dan Rindrayani (2025) yang menemukan bahwa media Canva melatih daya cipta dan kemandirian siswa dalam memproduksi karya akademik visual. Perbedaan riset ini terletak pada pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan pengamatan tugas secara langsung di kelas secara kolaboratif. Meskipun demikian, mengingat penelitian ini menggunakan desain pra-eksperimen tanpa kelompok kontrol, peningkatan skor kreativitas ini perlu diinterpretasikan secara berimbang, karena sebagian perubahan performa dapat turut dipengaruhi oleh interaksi teman sebaya serta antusiasme terhadap suasana belajar baru di kelas.

KESIMPULAN

Penerapan media pembelajaran interaktif berbasis Canva terbukti secara meyakinkan menghasilkan peningkatan yang signifikan pada minat sekaligus kreativitas belajar siswa sekolah menengah. Sajian visual yang estetis, dinamis, serta komunikatif mampu memecah kejenuhan instruksional konvensional, sehingga memicu keterlibatan aktif, antusiasme, dan rasa senang siswa selama proses penyerapan materi pelajaran berlangsung. Selain membangkitkan dimensi afektif, ketersediaan beragam templat digital turut memfasilitasi kelancaran gagasan, keluwesan berpikir, serta keaslian daya cipta peserta didik dalam mengonstruksi karya visual mandiri maupun kolaboratif. Secara praktis, temuan ini membawa implikasi pedagogis penting bagi para pendidik untuk tidak lagi membatasi pemanfaatan teknologi sebatas sarana presentasi searah. Guru didorong mengintegrasikan penugasan proyek berbasis *graphic design software* secara berkesinambungan ke dalam kurikulum kelas guna mengasah literasi visual, kemandirian eksplorasi digital, serta pemahaman materi ajar yang lebih kontekstual dan bermakna.

Meskipun menunjukkan hasil yang menjanjikan, kesimpulan riset ini masih terbatas oleh penggunaan desain pra-eksperimen satu kelompok tanpa keberadaan kelompok pembandingan, sehingga potensi bias pematangan alami maupun faktor antusiasme suasana baru belum dapat dikontrol secara penuh. Oleh sebab itu, peneliti di masa depan sangat disarankan untuk menerapkan desain *true experimental* yang melibatkan kelompok kontrol terstandar guna menguji efektivitas intervensi secara lebih komprehensif. Selain itu, perluasan cakupan sampel lintas sekolah di luar wilayah kepulauan dengan karakteristik fasilitas teknologi yang beragam juga penting untuk memperkuat daya generalisasi data. Penyelidikan lanjutan juga diharapkan dapat menggabungkan pendekatan *mixed methods* guna mengeksplorasi proses kognitif mendalam siswa saat mendesain, serta mengamati retensi dampak jangka panjang media digital interaktif terhadap pencapaian prestasi akademik siswa pada berbagai disiplin ilmu lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

Ananda, N. R., Aryanti, E. P., Putri, N. I., Fabila, D. A. S., Permana, F. S. E., Ardiansyah, A., & Tauran, T. (2026). Efektivitas metode pembelajaran *blended learning* menggunakan aplikasi KIPIN di SMA Labschool Unesa 1 Surabaya.

SECONDARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Menengah, 6(3), 1368–1379.
<https://doi.org/10.51878/secondary.v6i3.11366>

- Ayu, F. A. P., Ludia, Fitria, L., Rizkiatin, R. A., & Zulherman. (2024). Implementasi teknologi dalam mendukung pembelajaran IPAS untuk meningkatkan keterlibatan siswa di SDN Susukan 07 Pagi. *Bersatu: Jurnal Pendidikan Bhinneka Tunggal Ika*, 2(6), 10–25. <https://doi.org/10.51903/bersatu.v2i6.802>
- Charen, C., & Saeroji, A. (2026). Implementasi Kurikulum Merdeka pada program keahlian manajemen perkantoran dan layanan bisnis: Studi kasus di SMK Negeri 9 Semarang. *SECONDARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Menengah*, 6(3), 1082–1093. <https://doi.org/10.51878/secondary.v6i3.10275>
- Citradevi, C. P. (2023). Canva sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran IPA: Seberapa efektif? Sebuah studi literatur. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 8(2), 270–275. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v8i2.536>
- Farida, A., & Hastuti, M. S. A. (2026). Transformasi pedagogi abad 21: Mewujudkan ekosistem pendidikan masa depan yang adaptif dan kontekstual. *MANAJERIAL: Jurnal Inovasi Manajemen dan Supervisi Pendidikan*, 6(2), 492–502. <https://doi.org/10.51878/manajerial.v6i2.10770>
- Idris, I., Wahid, A. N., Kusuma, T. D., & Sahono, M. N. (2026). Analisis peran dan efektivitas multimedia dalam transformasi pembelajaran modern. *Router*, 4(1), 1–13. <https://doi.org/10.62951/router.v4i1.834>
- Inayah, L., & Suryaman, M. (2026). Implementasi perencanaan pembelajaran digital berbasis Canva pada mata pelajaran bahasa Inggris: Studi kasus visualisasi materi untuk meningkatkan pemahaman siswa. *ACADEMIA: Jurnal Inovasi Riset Akademik*, 6(4), 3373–3380. <https://doi.org/10.51878/academia.v6i4.15287>
- Irawaty, L., & Wijayanti, R. (2026). Pembaharuan pendidikan di era teknologi digital: Strategi adaptasi pembelajaran dalam menghadapi tantangan abad ke-21. *MANAJERIAL: Jurnal Inovasi Manajemen dan Supervisi Pendidikan*, 6(2), 512–521. <https://doi.org/10.51878/manajerial.v6i2.10769>
- Kendek, M. S., Mataputun, Y., Albaiti, A., Kurniawan, D., Gultom, M., & Kusdianto, K. (2026). Strategi kepemimpinan kepala sekolah dalam penguatan kemitraan Dunia Usaha dan Dunia Industri (DU/DI) untuk peningkatan mutu prakerin berbasis pembelajaran bermakna. *SOCIAL: Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 6(2), 1243–1258. <https://doi.org/10.51878/social.v6i2.11747>
- Lerebulan, K., Ritiau, L., & Hallatu, Y. A. (2026). Pengaruh aplikasi Canva terhadap hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran IPS di kelas V SD. *SOCIAL: Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 6(2), 966–978. <https://doi.org/10.51878/social.v6i2.10424>
- Lestari, I., & Zakiah, L. (2019). *Kreativitas dalam konteks pembelajaran*. Erzatama Karya Abadi.
- Leu, Y. Y. M. (2024). Pelatihan pembuatan Canva sebagai media pembelajaran pada mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia semester IV. *Journal on Education*, 6(4), 18451–18458. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i4.6120>
- Likert, R. (1932). A technique for the measurement of attitudes. *Archives of Psychology*, 22(140), 1–55. <https://doi.org/10.1037/h0071745>
- Ningsih, I. A. A., Susilowati, D., & Madani, M. (2025). Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif mata pelajaran IPA untuk siswa kelas IV SD Negeri 1 NIPA berbasis desktop. *UPGRADE: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 3(1), 11–21. <https://doi.org/10.30812/284wgt46>

- Nursyam, A. (2019). Peningkatan minat belajar siswa melalui media pembelajaran berbasis teknologi informasi. *Ekspose: Jurnal Penelitian Hukum dan Pendidikan*, 18(1), 811–819. <https://doi.org/10.30868/ei.v8i2.483>
- Paramitha, M., Fadllah, S., & Sari, M. (2023). Pengembangan multimedia interaktif berbasis aplikasi Canva pada materi sistem pernapasan. *Jurnal BIOEDUIN: Program Studi Pendidikan Biologi*, 13(2), 58–68. <https://doi.org/10.15575/bioeduin.v13i2.21203>
- Putra, L. D., Salihah, A. F., Pratiwi, N. F., & Safario, A. M. (2023). Pemanfaatan Canva untuk pembelajaran inovatif dan kreatif di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(4), 2530–2535. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i4.5957>
- Sarhindi, S., & Rostini, D. (2026). Manajemen pembelajaran matematika berbasis TIK dalam meningkatkan mutu lulusan SMP. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 6(2), 1170–1185. <https://doi.org/10.53299/jppi.v6i2.4069>
- Sari, W. M., Hermawansa, & Siska, J. (2023). Pengaruh media pembelajaran interaktif berbasis Canva terhadap hasil belajar siswa kelas X TJKT SMKN 1 Seluma. *Computer and Informatics Education Review*, 4(2), 55–62. <https://doi.org/10.37034/cier.v4i2.45>
- Setiawati, A. S., & Nisa, K. R. (2026). Studi kualitatif tentang implementasi profesionalisme guru dalam pelaksanaan pembelajaran di sekolah menengah. *SECONDARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Menengah*, 6(2), 554–563. <https://doi.org/10.51878/secondary.v6i2.9456>
- Subroto, D. E., Supriandi, Wirawan, R., & Rukmana, A. Y. (2023). Implementasi teknologi dalam pembelajaran di era digital: Tantangan dan peluang bagi dunia pendidikan di Indonesia. *Jurnal Pendidikan West Science*, 1(7), 473–480. <https://doi.org/10.58812/jpdws.v1i07.542>
- Sue, M., Bumulo, F., Toralawe, Y., Bahsoan, A., & Damiti, F. (2026). Pengaruh media pembelajaran berbasis aplikasi Canva terhadap minat belajar siswa kelas X pada mata pelajaran ekonomi di SMAN. *SOCIAL: Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 6(2), 846–854. <https://doi.org/10.51878/social.v6i2.10741>
- Sugiyono. (2018). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Susanto, A., Pebriani, R. D., Zahra, S., & Azhar, S. (2025). Mengenal guru menuju profesional. *Indonesian Journal of Education*, 2(1), 441–446. <https://doi.org/10.71417/ije.v2i1.624>
- 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>
- Syahrir, A. P., Zahirah, S. P., & Salamah, U. (2023). Pemanfaatan aplikasi desain grafis Canva dalam pembelajaran multimedia di SMA Negeri 1 Taman. *Prosiding Seminar Nasional Ilmu-Ilmu Sosial (SNIIS)*, 2, 732–742. <https://doi.org/10.26740/sniis.v2i1.1245>
- Waang, G. P. (2023). Maximizing the potential of multimedia in Indonesia: Enhancing engagement, accessibility, and learning outcomes. *Journal of Appropriate Technology*, 9(3), 235–245. <https://doi.org/10.37675/jat.2023.00409>
- Wati, I., Delinda, D., Fitriani, S., Suhartini, S., Rizal, R., & Agustian, D. (2026). Implementasi e-modul interaktif berbasis citizen science untuk meningkatkan hasil belajar dan literasi biodiversitas peserta didik. *SCIENCE: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika dan IPA*, 6(2), 1048–1057. <https://doi.org/10.51878/science.v6i2.8186>

- Widayat, W. W., & Rindrayani, S. R. (2025). Dampak pemanfaatan media Canva terhadap peningkatan kreativitas belajar siswa ekonomi kelas XI di SMAN 1 Tulungagung tahun 2024/2025. *Transformasi Masyarakat: Jurnal Inovasi Sosial dan Pengabdian*, 2(1), 35–44. <https://doi.org/10.61104/tmj.v2i1.214>
- Windarti, E., Amini, Y. N., Indarwati, I., Wahyono, J. T., & Yusuf, A. R. (2026). Analisis kompetensi guru, tantangan pedagogik, dan strategi peningkatan kompetensi guru. *LEARNING: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 6(1), 359–372. <https://doi.org/10.51878/learning.v6i1.7650>