

## Pengembangan Media Pembelajaran Digital Berbasis Canva untuk Meningkatkan Keterlibatan Mahasiswa dalam Pembelajaran Daring

Sekreningsih Nita<sup>1\*</sup>, Erny Untari<sup>2</sup>, Kelik Sussolaikah<sup>3</sup>, M. Hafidz Rifai<sup>4</sup>

<sup>1,2,3,4</sup>Universitas PGRI Madiun, Indonesia

<sup>1</sup>[nita@unipma.ac.id](mailto:nita@unipma.ac.id), <sup>2</sup>[erny.untari@unipma.ac.id](mailto:erny.untari@unipma.ac.id), <sup>3</sup>[kelik@unipma.ac.id](mailto:kelik@unipma.ac.id), <sup>4</sup>[muhammad\\_2305101077@unipma.ac.id](mailto:muhammad_2305101077@unipma.ac.id)



### Histori Artikel:

Diajukan: 22 Juni 2025

Disetujui: 21 Juli 2025

Dipublikasi: 23 Juli 2025

### Kata Kunci:

Daring; Digital; Visual;  
Grafis; Canva

*Digital Transformation Technology (Digitech) is an Creative Commons License This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International (CC BY-NC 4.0).*

### Abstrak

Perkembangan teknologi informasi semakin maju dan mendorong pembaharuan dalam proses pembelajaran, terutama di masa pasca pandemi yang menuntut bagi pendidik untuk bisa berinovasi dalam menciptakan media pembelajaran yang menarik. Khususnya di mata kuliah metode numerik pada mahasiswa prodi Teknik Industri UNIPMA. Pada saat pembelajaran daring berlangsung muncul permasalahan yaitu mahasiswa tidak ada perhatian dan berpartisipasi aktif serta kurangnya motivasi untuk belajar. Hal tersebut disebabkan karena materi yang disajikan terlalu monoton dan kurangnya media visual yang menarik. Faktor keterlibatan mahasiswa merupakan indikator penting untuk mencapai keberhasilan dalam pembelajaran daring, yang berkorelasi langsung dengan pencapaian hasil belajar. Banyak beredar platform desain grafis yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang bersifat visual, salah satunya adalah canva. Metode dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif dan data sekunder yang diperoleh dari Sumber data menggunakan pencarian kajian literatur bersumber dari Research Gate dan Google Scholar (2023-2025). Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran digital berbasis Canva yang dirancang secara pedagogis dan kontekstual, serta mengevaluasi dampaknya terhadap peningkatan keterlibatan mahasiswa dalam proses pembelajaran daring. Hasil dari penelitian dapat menjadikan kontribusi nyata dalam pengembangan strategi pembelajaran yang inovatif, inklusif, dan adaptif terhadap kebutuhan generasi digital saat ini. Hasil akhir menunjukkan bahwa aplikasi Canva efektif dimanfaatkan sebagai media pembelajaran digital yang kreatif, inovatif dan kolaboratif, sehingga dapat membantu pendidik dalam penyampaian materi dan memudahkan peserta didik untuk memahami materi pembelajaran yang dilakukan secara daring.

## PENDAHULUAN

Di Era perkembangan teknologi digital saat ini telah membawa perubahan yang signifikan khususnya pada proses pembelajaran di Perguruan Tinggi. Pembelajaran berbasis digital bermanfaat sebagai sarana edukasi modern, praktis serta produktif, (Afifah et al., 2025). Pendidik (dosen) membutuhkan media pembelajaran sebagai sarana untuk menyampaikan materi ajar, terutama di masa pasca pandemi seperti saat ini proses pembelajaran daring masih berlangsung dan semakin meluas, hal ini menuntut pendidik / dosen dan institusi pendidikan untuk berinovasi dalam menciptakan media pembelajaran yang menarik, interaktif dan mampu mempertahankan keterlibatan mahasiswa. Tantangan utama dalam pembelajaran daring adalah menurunnya partisipasi aktif dan motivasi belajar pada mahasiswa. Selain itu minimnya interaksi, materi yang disajikan terlalu monoton, serta kurangnya media visual yang menarik menjadi penyebab utama rendahnya keterlibatan mahasiswa yang mengambil mata kuliah metode numerik secara daring di prodi Teknik Industri UNIPMA. Faktor keterlibatan mahasiswa merupakan indikator penting untuk mencapai keberhasilan dalam pembelajaran, yang berkorelasi langsung dengan pencapaian hasil belajar. Banyak beredar platform desain grafis yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran digital yang bersifat visual, salah satunya adalah canva. Peneliti memilih canva karena fitur-fitur yang tersedia seperti infografis, video presentasi serta animasi sederhana yang dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas dalam penyampaian materi dan daya tarik pembelajaran secara visual, interaktif serta mudah untuk diakses (Farisia et al., 2024). Selain fitur yang disediakan lumayan lengkap, canva sebagai media pembelajaran digital secara sistematis dan terstruktur masih relative terbatas digunakan di lingkungan Perguruan Tinggi. Belum banyak peneliti yang membahas tentang pengembangan media berbasis canva dapat meningkatkan keterlibatan mahasiswa dalam konteks pembelajaran daring.

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran digital berbasis Canva yang dirancang secara pedagogis dan kontekstual, serta mengevaluasi dampaknya terhadap peningkatan keterlibatan mahasiswa dalam proses pembelajaran daring. Hasil dari penelitian ini dapat menjadikan kontribusi

nyata dalam pengembangan strategi pembelajaran yang inovatif, inklusif, dan adaptif terhadap kebutuhan generasi digital saat ini. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi Canva efektif dimanfaatkan sebagai media pembuatan video pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan kolaboratif, sehingga dapat membantu pendidik dalam penyampaian materi dan memudahkan peserta didik untuk memahami materi pembelajaran. Pendapat yang disampaikan oleh (Pembelajaran et al., 2024) bahwa Canva sebagai salah satu aplikasi desain grafis yang dapat digunakan untuk mendukung pembelajaran, karena memiliki fitur-fitur dan menyediakan banyak template menarik yang mudah untuk digunakan. (Monoarfa, 2021) berpendapat sama memilih canva sebagai aplikasi yang cocok digunakan untuk menjelaskan materi ajar, disamping berbasis visual juga lebih mutakhir karena ada kolaborasi antara pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) sesuai yang dibutuhkan.

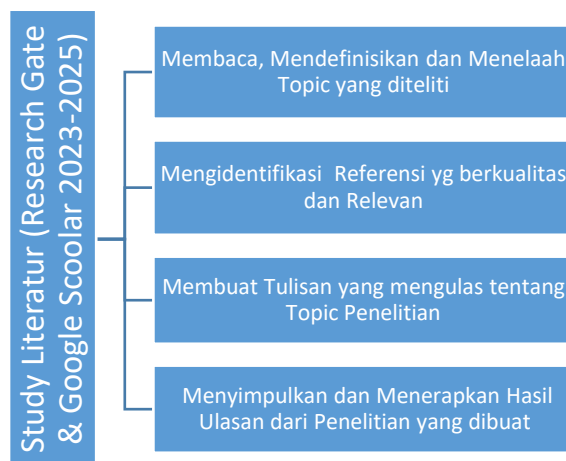
## STUDI LITERATUR

Menurut (Wulandari et al., 2025) Media pembelajaran adalah alat atau sarana yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran yang dapat membantu pendidik dalam menyampaikan informasi menjadi lebih menarik dan mudah untuk dipahami oleh peserta didik. Canva merupakan aplikasi online yang mempunyai bermacam-macam template dan fitur yang dapat membantu dosen (pengajar/pendidik) serta peserta didik (mahasiswa) mudah dalam proses pembelajaran berbasis teknologi, (Oktavia et al., 2024). Pada aplikasi *Canva* juga menawarkan banyak fitur yang menarik, diantaranya beragam jenis tema, *template*, *font* yang berguna untuk desain grafis yaitu, grafik, poster, spanduk, brosur, undangan, bisa edit foto dokumen serta konten visual lain, (Sobandi et al., 2023). Canva sebagai salah satu aplikasi yang dapat digunakan untuk perancangan media pembelajaran visual berupa video. Cara penggunaan Canva Design pun cukup mudah dengan banyak pilihan variasi desain.

Canva dapat digunakan oleh pendidik untuk merancang materi pembelajaran melalui *template- template*, poster, video, infografis, bahkan media presentasi. Banyaknya desain yang menarik pada aplikasi Canva dapat memudahkan pendidik dalam mendesain video pembelajaran sebagai media penyampaian materi pembelajaran, sehingga peserta didik tidak mudah bosan dalam mengikuti proses pembelajaran. Canva merupakan sebuah tool desain grafis yang membantu pengguna merancang desain kreatif secara online. Menurut (Kamila Cahyani Masdar et al., 2024), dengan pemilihan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa serta secara cepat dapat membantu mencapai tujuan dari pembelajaran yang telah ditetapkan. Hal ini tidak lepas dari kreativitas guru dalam melakukan kegiatan pembelajaran, dengan cara penggunaan media pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. (Syahrir<sup>1</sup> et al., 2023) juga mengatakan aplikasi Canva dapat digunakan untuk semua siswa di tingkat pendidikan mulai SD sampai Perguruan Tinggi. Oleh karena itu Canva mudah dicari secara online melalui *Google Play Store* atau dengan buka situs website ([www.canva.com](http://www.canva.com)). Canva dapat dijadikan sebagai media pendukung untuk dapat meningkatkan motivasi belajar dan dapat meningkatkan proses pembelajaran lebih maksimal. Canva sebagai tool desain grafis yang dapat membantu bagi pengguna untuk merancang desain kreatif secara online. Komponen penting dalam upaya untuk peningkatan pendidikan adalah memanfaatkan media pembelajaran yang efektif dan inovatif. (Mawarni et al., 2024) menyatakan bahwa media pembelajaran sebagai faktor pendukung untuk meningkatkan aktivitas dalam proses pembelajaran menjadi lebih maksimal. Dengan mengintegrasikan Canva, diharapkan media yang dikembangkan menjadi inovatif, interaktif, dan dapat meningkatkan pemahaman serta keterampilan siswa dalam mempelajari materi yang disampaikan. Pada aplikasi *Canva* mempunyai banyak kelebihan, tidak hanya mampu membuat presentasi dengan video pembelajaran saja, tetapi juga mampu untuk mendesain lainnya, seperti poster, *curriculum vitae* (CV), story di instagram, label, undangan, edit foto, bahkan desain untuk *website*, dan masih banyak beragam *template* yang dapat diakses melalui *website Canva*, (Pratama et al., 2023)

## METODE

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dan data sekunder, yaitu data diperoleh secara tidak langsung, yaitu dengan mengambil data dari penelitian-penelitian terdahulu yang relevan dengan topik penelitian ini. Sumber data menggunakan pencarian kajian literatur bersumber dari *Research Gate* dan *Google Scholar* (2023-2025) yang berupa artikel jurnal dan prosiding. Dalam pencarian jurnal menggunakan kata kunci (AND, OR, NOT dan AND NOT) untuk mempermudah pencarian jurnal yang diinginkan. Selain itu kata kunci lain yang digunakan yaitu “Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran” yang terbit pada tahun 2023-2025. Adapun tahapan dalam studi literatur antara lain : a) membaca, mendefinisikan serta menelaah topik yang akan diteliti, b) mengidentifikasi referensi yang berkualitas dan relevan, c) berdasarkan referensi yang didapat kemudian disusun matriks sintesis selanjutnya, d) membuat tulisan yang mengulas tentang topik penelitian, dan terakhir e) menyimpulkan dan menerapkan hasil ulasan dari penelitian yang telah dibuat, (Siregar et al., 2024). Berikut gambar dari tahapan-tahapan penelitian :



Gambar 1. Tahapan Metode Penelitian

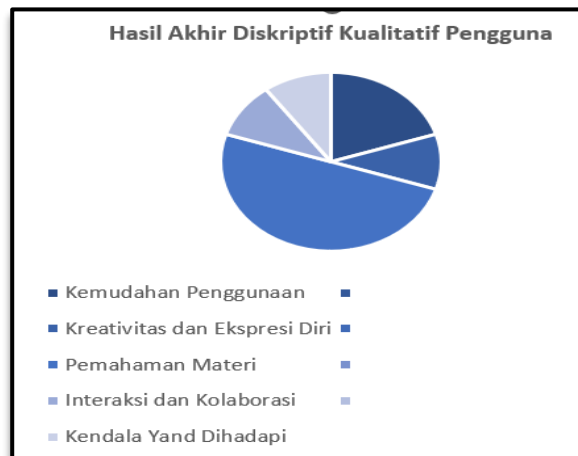
Penjelasan alur dari tahapan penelitian, pertama peneliti melakukan pencarian (*research gate*) jurnal/artikel dari peneliti lain melalui *google scholar* untuk tahun 2023 s/d 2025; hasil temuan kemudian ditelaah, dimaknai serta diidentifikasi sesuai topic yang diteliti; selanjutnya diidentifikasi dan dipilih referensi yang berkualitas dan relevan; berikutnya dimulai penulisan yang mengulas tentang topic yang sudah ditentukan dalam penelitian; tahap akhir membuat simpulan dan hasilnya untuk diterapkan dalam proses pembelajaran.

### HASIL

Hasil penelitian diperoleh dari 20 artikel yang terkait penggunaan media pembelajaran canva pada mata kuliah metode numerik mahasiswa Prodi Teknik Industri Unipma. Pada tahap awal penelitian ini yang dilakukan peneliti adalah merumuskan masalah dan mengumpulkan data penelitian melalui pencarian jurnal elektronik. Berdasarkan hasil penelusuran mendapatkan artikel yang relevan dengan penelitian yaitu sebanyak 20 artikel/jurnal. Kemudian data artikel diolah dengan metode merangkum serta menentukan intisari hasil dari penelitian dalam menggunakan media pembelajaran canva untuk mata kuliah Metode Numerik. Berikutnya data dilaporkan dengan cara menggunakan metode deskriptif kualitatif. Data dikumpulkan melalui wawancara mendalam dan observasi selama proses pembelajaran berlangsung. Hasil Pengamatan dan wawancara sebagai berikut :

1. Kemudahan Penggunaan : peserta didik (mahasiswa) menunjukkan bahwa aplikasi canva sebagai media pembelajaran sangat user-friendly, mudah untuk diakses dan dalam menggunakan fitur-fitur dasar seperti pemilihan template, teks dan gambar.
2. Kreativitas dan Ekspresi Diri : mahasiswa merasa dengan canva sangat membantu dalam mengekspresikan kreativitas secara bebas dan dapat memotivasi diri untuk lebih aktif dalam membuat karya visual.
3. Pemahaman Materi : dengan canva mahasiswa menyatakan lebih mudah memahami materi yang disampaikan secara mendalam dan mahasiswa merasa mampu menggabungkan bermacam-macam elemen visual yang dapat mendukung penjelasan konsep secara lebih rinci.
4. Interaksi dan Kolaborasi : dalam proses pembelajaran, canva dapat memfasilitasi kolaborasi antara antar mahasiswa. Siswa dapat saling memberi masukan sehingga tercipta suasana belajar yang menyenangkan, interaktif serta berorientasi pada Kerjasama.
5. Kendala yang dihadapi : meskipun canva banyak manfaatnya, ada beberapa kendala dari mahasiswa dalam proses pembelajaran yaitu ketidak stabilan dalam koneksi internet serta kekurangan pemahaman awal pada fitur tertentu yang ada di canva.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa penggunaan canva sebagai model pembelajaran dapat memberikan dampak positif dan memotivasi, menambah kreativitas serta pemahaman pada peserta didik (mahasiswa). Media canva dapat dipakai sebagai alat yang efektif untuk meningkatkan partisipasi aktif dan kolaborasi dalam proses pembelajaran. Sedangkan kendala teknis sangat perlu untuk diatasi agar dalam menggunakan canva dapat lebih optimal. Hasil akhir dari simpulan diatas bisa terlihat dalam bentuk grafik seperti di bawah ini .



Gambar 2. Hasil Akhir Pengguna

## PEMBAHASAN

Hasil Pembahasan dari analisis artikel ilmiah yang telah diperoleh tentang media pembelajaran berbasis canva antara lain, pada penelitian yang telah dilakukan oleh (Oktavia et al., 2024), dengan memanfaatkan canva sebagai media pembelajaran dapat menciptakan pembelajaran yang interaktif dan memudahkan dalam pemahaman konsep materi ajar. Sedangkan peneliti lain mengatakan bahwa media pembelajaran merupakan alat perantara yang digunakan untuk menyampaikan materi ajar ke siswa dengan sarana tertentu agar siswa dapat mengerti dan menerima pengetahuan dengan cepat dari pengajar, (Harida et al., 2023). Dikatakan juga oleh (Purnama, 2019) tentang tujuan penelitiannya untuk menganalisa potensi, kondisi, proses pengembangan, karakteristik, tingkat kemenarikan serta ke-efektifan pada pengembangan media pembelajaran yang berbasis canva. (Yuliana et al., 2023) juga mengatakan bahwa untuk seorang pendidik seharusnya mempunyai media pembelajaran yang terbaru dan menarik khususnya dalam menyampaikan materi ajar kepada peserta didik, salah satunya aplikasi canva yang dapat digunakan untuk perancangan media pembelajaran berupa video. Selain pernyataan dari dyan tersebut (Wulandari et al., 2025) dalam penelitiannya menggunakan canva bertujuan untuk mengevaluasi dari integritas canva dalam proses pembelajaran guna untuk mengevaluasi integrasi pada canva dalam pembelajaran.

(Rahmawati & Nurafni, 2024) mengatakan bahwa canva sebagai platform desain online yang memungkinkan bagi pengguna menciptakan desain untuk poster, pamflet, presentasi serta postingan di media sosial. (Jurnal et al., 2025), dengan pendekatan kontekstual dibantu dengan Aplikasi Canva, penilaian oleh validator yang ahli di bidang media dan ahli materi telah menyatakan bahwa pengembangan bahan ajar masuk dalam kategori “Sangat Layak” agar bisa diimplementasikan oleh mahasiswa. Diperoleh respon dari para pengguna yang menyatakan pengembangan bahan ajar yang telah dilakukan masuk dalam kategori “Sangat Baik” jika digunakan untuk kegiatan belajar Matematika.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh (Putra et al., 2023) bahwa dengan memanfaatkan aplikasi Canva dapat meningkatkan pembelajaran yang kreatif, inovatif, serta kolaboratif. (Syahrir<sup>1</sup> et al., 2023) juga mengatakan tentang manfaat Canva sebagai aplikasi desain grafis yang mampu mendukung serta dapat memudahkan dalam pembuatan infografis dalam pembelajaran, selain itu Canva sebagai aplikasi intuitif yang memiliki banyak pilihan font dan warna yang beragam sehingga sangat cocok digunakan mahasiswa dalam mendukung proses pembelajaran.

Menurut (Sekolah, 2025), aplikasi canva yang dapat diunduh pada App Store atau Play Store serta dapat diakses pada situs web ini menawarkan dua jenis layanan, yaitu gratis dan berbayar. Jika gratis template yang disediakan terbatas, sebaliknya yang berbayar lebih beragam. Keuntungan canva yang berbasis online selalu dapat mengupdate beragam template design dan fitur-fitur terbaru yang dapat diunduh dan digunakan secara gratis, oleh karena itu Canva lebih unggul jika dibandingkan dengan aplikasi sejenis lain (seperti : Microsoft Powerpoint, Macromedia Flash, Filmora, Kine Master, dan sebagainya yang biasa digunakan dalam pembuatan video pembelajaran). Keunggulan lain bagi pemula, Canva lebih mudah digunakan dan dipelajari serta diaplikasikan di berbagai kalangan, mulai usia muda hingga dewasa dari berbagai latar belakang ilmu.

Selain berbagai macam keunggulan yang telah disebutkan oleh peneliti diatas , canva juga memiliki kekurangan antara lain akses internet yang tidak stabil akan menghambat bagi pendidik dalam menyampaikan materi, karena canva hanya bisa digunakan secara online (terhubung internet), namun bisa diatasi dengan menggunakan wifi. Pendapat dari (Pratama et al., 2023) bahwa canva selain dapat digunakan untuk mendesain presentasi, juga dapat untuk mendesain video pembelajaran, akses melalui beranda, pilih slide video yang diinginkan untuk didesain, kemudian masukkan pada *template* video yang ada di *Canva*. Di dalam canva ada beberapa template berbayar (tidak gratis), kadang desain yang dipilih ada kesamaan desain yang dimiliki oleh orang lain, bisa sama dari template, gambar serta warna, tidak menjadi masalah, tergantung dari pengguna dalam memilih desain yang berbeda.

Jadi, dengan memanfaatkan media interaktif canva sebagai alat bantu memiliki potensi besar untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran yang dapat menciptakan suasana belajar menyenangkan serta meningkatkan partisipasi aktif pada peserta didik, (Fimansyah et al., 2025) media pembelajaran canva merupakan media pembelajaran yang bisa meningkatkan kreativitas bagi pendidik dan memudahkan dalam memberikan materi pembelajaran. Media pembelajaran canva dapat didesain sendiri oleh pendidik maupun melalui ahli pengeditan atau editor, dimana aplikasi canva mempunyai fitur editing lebih menarik untuk dibuat sebagai media pembelajaran baik itu berupa gambar, power point, video maupun teks.

### KESIMPULAN

Secara keseluruhan, canva adalah alat yang efektif untuk meningkatkan pemahaman dan motivasi mahasiswa dalam proses pembelajaran. Dengan fitur-fitur visual yang interaktif, canva membantu mahasiswa menjadi lebih terlibat, kreatif, dan efektif dalam belajar. Dengan menggunakan aplikasi Canva terbukti efektif sebagai media pembelajaran, membantu pendidik dalam membuat materi menjadi lebih menarik dan interaktif, serta dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Hasil akhir menunjukkan bahwa aplikasi Canva efektif dimanfaatkan sebagai media pembelajaran digital yang kreatif, inovatif, dan kolaboratif, sehingga dapat membantu pendidik (dosen) dalam penyampaian materi ajar 'metode numerik' yang memudahkan peserta didik (mahasiswa) untuk memahami materi dan berhasil melibatkan (berpartipasi aktif) mahasiswa dalam pembelajaran yang dilakukan secara daring.

### REFERENSI

- Afifah, N., Tang, J., & Zain, S. (2025). *Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Canva terhadap Hasil Belajar Dasar-Dasar Kejuruan Siswa Kelas X APHP UPT SMK Negeri 8 Pinrang*. 5, 733–742.
- Farisia, Fitriyah, A., Dzulkarami, D., Jannah, S. W., & Irsyad, A. S. (2024). Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia MI/SD. *Jurnal Pendidikan Transformatif*, 3(3), 51–61.
- Fimansyah, A., Imandha, P., Studi, P., Guru, P., Dasar, S., Sultan, U., Tirtayasa, A., Serang, K., Banten, P., Serang, K., & Banten, P. (2025). *Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Canva pada Mteri Wujud Zat dan Perubahannya di Kelas IV SDN Gelam*. 3(1), 163–168.
- Harida, Hasanah Nur, & Anas Arfandi. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Canva Pada Dasar Desain Grafis Peserta Didik Di Smk. *Seminar Nasional Dies Natalis 62, 1*, 402–411. <https://doi.org/10.59562/semnasdies.v1i1.1013>
- Jurnal, J., Lamada, M., Karim, S. A., & Killian, F. A. (2025). *Pengembangan Media Pembelajaran Mata Kuliah Elektronika Analog dan Digital Berbasis Canva pada Jurusan Teknik Informatika dan Komputer Universitas Negeri Makassar Universitas Negeri Makassar Email : Fadilaauliakilian@gmail.com Article Info Article history*. 04(01).
- Kamila Cahyani Masdar, A., Belajar Peserta Didik, P., Nadira, L., & Murnika, Y. (2024). Pemilihan Media Pembelajaran Yang Tepat Untuk Meningkatkan Hasil. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 1(3), 76–85. <https://doi.org/10.62383/edukasi.v1i3>.
- Mawarni, E., Yulianti, Y., & Sulistyowati, P. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Canva pada Materi Implementasi Nilai-Nilai Pancasila Jenjang Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(4), 2660–2671. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i4.8184>
- Monoarfa. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Canva dalam Meningkatkan Kompetensi Guru. *Seminar Nasional Hasil Pengabdian*, 1–7.
- Oktavia, S., Yanti, N., Pembelajaran, M., Merdeka, K., & Media, P. A. (2024). *Penggunaan Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Berdasarkan Kurikulum Merdeka Di Madrasah Aliyah Negeri Rejang Lebong 1*. 8(2), 312–325.
- Pembelajaran, M., Tingkat, D. I., & Dasar, S. (2024). 1, 2, 3 123. 5(1).

- Pratama, R., Alamsyah, M., Siburian, M. F., Marhento, G., & Jupriadi, J. (2023). Pemanfaatan Canva Sebagai Media Pembelajaran IPA di Madrasah Aliyah. *EduBiologia: Biological Science and Education Journal*, 3(1), 40. <https://doi.org/10.30998/edubiologia.v3i1.16070>
- Purnama, M. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Kinemaster untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 28(2), 104–115. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/chemined/article/view/3124%0Ahttps://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/chemined/article/view/3124/3239>
- 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>
- Rahmawati, A., & Nurafni, N. (2024). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Canva pada Materi Pecahan dalam Meningkatkan Numerasi Matematika di SD. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9(3), 1842–1849. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v9i3.1392>
- Sekolah, P. D. I. (2025). *Pemanfaatan Canva Dalam Pembelajaran Interaktif: Meningkatkan Kualitas*. 6(1), 441–450.
- Siregar, T. M., Hijriyanti, P., Siagian, N. P., Sirait, L. T., Simanjuntak, H. S., & Sinaga, M. C. (2024). *Pemanfaatan Canva sebagai Media Pembelajaran Interaktif untuk Memvisualisasikan dan Memahami Bentuk Irisan Kerucut Pada Siswa*. 8, 44986–44992.
- Sobandi, A., Yuniarsih, T., Meilani, R. I., & Indriarti, R. (2023). Pemanfaatan Fitur Aplikasi Canva dalam Perancangan Media Pembelajaran berbasis Pendekatan Microlearning. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 8(1), 98–109. <https://doi.org/10.17509/jpm.v8i1.51920>
- Syahrir<sup>1</sup>, A. P., Zahirah<sup>2</sup>, S. P., & Salamah<sup>3</sup>, U. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Desain Grafis Canva dalam Pembelajaran Multimedia di SMA Negeri 1 Taman. *Prosiding Seminar Nasional*, 1, 732–742.
- Wulandari, H. T., Murtiyasa, B., Susanto, H., Studi, P., Pendidikan, A., & Surakarta, U. M. (2025). *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti Integrasi Teknologi Canva Dalam Pembelajaran: Peningkatan Literasi Digital Melalui Komik Digital*. 12, 426–435.
- Yuliana, D., Baijuri, A., Suparto, A. A., Seituni, S., & Syukria, S. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Video Pembelajaran Kreatif, Inovatif, Dan Kolaboratif. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI)*, 6(2), 247–257. <https://doi.org/10.37792/jukanti.v6i2.1025>