

INOVASI PEMBELAJARAN FISIKA MELALUI EFEK VISUALISASI CANVA TERHADAP PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA

Nelmi Hasan¹, Syamsuriana Basri², Reski Idamayanti³, Napsawati⁴, Agussalim⁵

Universitas Muslim Maros, Indonesia^{1,2,3,4,5}
nelmyhasan@gmail.com*

Abstract: *Innovation in physics learning through the effects of Canva visualization on improving student learning outcomes.. This study aims to analyze the impact of using Canva as a media tool in physics learning on students' learning outcomes. The method used is a quasi-experimental design with a pretest-posttest control group, conducted with 10th-grade students at MA Darussalam Barandasi, Maros Regency. The experimental group used Canva as a media tool, while the control group employed conventional learning methods. The results showed that the average posttest score of the experimental group (83,16) was significantly higher than that of the control group (47,75), with a significant difference ($p < 0.001$). The N-Gain analysis showed significant improvement in the experimental group, with most students falling in the medium category (0,55) and a small number in the high category (0,85). These findings suggest that the visualizations presented through Canva are effective in enhancing students' understanding of abstract physics concepts. Therefore, the use of Canva as a learning media tool is recommended to improve students' learning outcomes in secondary schools.*

Keywords: *canva, learning outcomes, physics learning, visual media.*

Abstrak: **Inovasi pembelajaran fisika melalui efek visualisasi canva terhadap peningkatan hasil belajar siswa.** Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media Canva dalam pembelajaran fisika terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Metode yang digunakan adalah eksperimen semu dengan desain *pretest-posttest control group* pada siswa kelas X di MA Darussalam Barandasi, Kabupaten Maros. Kelas eksperimen menggunakan media Canva, sementara kelas kontrol menggunakan pembelajaran konvensional. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata *posttest* kelas eksperimen (83,16) jauh lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol (47,75), dengan perbedaan signifikan ($p < 0,001$). Uji *N-Gain* menunjukkan peningkatan hasil belajar yang signifikan di kelas eksperimen, dengan mayoritas siswa berada dalam kategori sedang (0,55) dan sebagian kecil dalam kategori tinggi (0,85). Temuan ini mengindikasikan bahwa visualisasi yang disajikan melalui Canva efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep-konsep fisika yang abstrak. Oleh karena itu, penggunaan Canva sebagai media pembelajaran disarankan untuk meningkatkan hasil belajar siswa di sekolah menengah.

Kata kunci: canva; hasil belajar; media visual; pembelajaran fisika.

PENDAHULUAN

Pendidikan berperan penting dalam Pembelajaran fisika di sekolah sering kali dianggap sulit oleh sebagian besar siswa, terutama dalam memahami konsep-konsep abstrak dan rumit. Pembelajaran yang hanya bergantung pada teks dan penjelasan verbal sering kali tidak cukup untuk menyampaikan materi secara efektif kepada siswa dengan berbagai gaya belajar yang berbeda (Kansil et al., 2024). Dalam konteks pembelajaran sains, khususnya fisika, tantangan yang dihadapi adalah bagaimana mengubah materi yang bersifat abstrak menjadi lebih mudah dipahami siswa (Nyoman et al., 2025). Oleh karena itu, penting untuk mencari metode pembelajaran yang lebih menarik dan efektif dalam membantu siswa memahami konsep fisika secara lebih mendalam.

Seiring perkembangan teknologi, berbagai inovasi media pembelajaran mulai dimanfaatkan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran (Septiyaningsih et al., 2024). Salah satu pendekatan yang dapat mengatasi tantangan ini adalah dengan menggunakan visualisasi (Jullyantama et al., 2024). Visualisasi dalam pembelajaran memungkinkan siswa untuk melihat konsep-konsep yang sulit dipahami dalam bentuk gambar, grafik, dan diagram yang lebih mudah dicerna. Dalam hal ini, Canva, sebuah platform desain grafis, menawarkan potensi besar untuk mengembangkan media pembelajaran yang menarik dan interaktif (Nuraini et al., 2021). Canva memungkinkan guru untuk membuat berbagai visualisasi yang menarik, seperti infografis, poster, dan slide presentasi, yang dapat memperjelas konsep-konsep fisika dengan cara yang lebih visual dan intuitif (Rahmah, 2025).

Penelitian terdahulu menunjukkan efektivitas penggunaan media pembelajaran digital. Penggunaan Canva pada pembelajaran fisika SMA dapat meningkatkan partisipasi siswa hingga 35% (Nurhadi, 2025). Temuan ini sejalan dengan studi yang dilakukan oleh Wibowo, Johansyah, dan Astrina (2022) yang menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar pada materi kompleks melalui

penggunaan media visual interaktif. Lebih lanjut, Cintami, Purwanto, dan Hamdani (2024) membuktikan bahwa integrasi Canva dalam model *problem-based learning* efektif dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah fisika siswa.

Penelitian ini menawarkan kebaruan dengan menguji secara empiris pengaruh media visual Canva terhadap peningkatan hasil belajar fisika siswa melalui desain *pretest-posttest control group*. Fokus penelitian bukan hanya pada ketertarikan atau keterlibatan, tetapi pada perolehan skor hasil belajar kognitif, sehingga dapat memberikan bukti kuantitatif efektivitas media ini. Selain itu, penelitian dilaksanakan di MA Darussalam Barandasi, yang representatif bagi sekolah dengan keterbatasan sumber daya teknologi, sehingga hasilnya diharapkan relevan untuk pengembangan strategi pembelajaran di sekolah-sekolah serupa.

Berdasarkan latar belakang tersebut, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui gambaran penggunaan Canva dalam pembelajaran fisika serta menganalisis pengaruhnya terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Hasil penelitian diharapkan dapat menjadi referensi bagi guru fisika dalam merancang pembelajaran inovatif berbasis visualisasi digital yang efektif, sekaligus memberikan masukan bagi sekolah dan pemangku kebijakan pendidikan dalam mendorong pemanfaatan teknologi pembelajaran.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu (quasi-experiment). Desain penelitian yang digunakan adalah *pretest-posttest control group* design, di mana terdapat dua kelompok yang dibandingkan, yaitu kelas eksperimen yang diberi perlakuan menggunakan media pembelajaran Canva dan kelas kontrol yang mengikuti pembelajaran konvensional. Pemilihan metode ini dimaksudkan untuk menguji pengaruh penggunaan Canva terhadap hasil belajar fisika siswa secara terukur.

Penelitian dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2024/2025 di MA Darussalam

Barandasi, Kabupaten Maros. Populasi penelitian mencakup seluruh siswa kelas X madrasah tersebut. Sampel ditentukan dengan teknik proportional sampling, sehingga terpilih kelas X MIPA 1 sebanyak 19 siswa sebagai kelompok eksperimen, dan kelas X MIPA 2 sebanyak 20 siswa sebagai kelompok kontrol.

Instrumen penelitian berupa tes hasil belajar berbentuk pilihan ganda yang telah melalui validasi pakar dan uji validitas butir soal menggunakan korelasi *Pearson Product Moment*. Reliabilitas instrumen diuji menggunakan SPSS versi 31.0 untuk memastikan konsistensi pengukuran. Tes diberikan dua kali, yaitu *pretest* untuk mengukur kemampuan awal dan *posttest* untuk mengetahui capaian setelah pembelajaran.

Pengumpulan data dilakukan melalui tiga teknik. Pertama, tes pilihan ganda untuk mengukur hasil belajar ranah kognitif. Kedua, observasi untuk mencatat aktivitas siswa selama pembelajaran, termasuk keterlibatan mereka saat menggunakan media Canva. Ketiga, dokumentasi untuk merekam proses pelaksanaan pembelajaran dan bukti pendukung penelitian. Prosedur penelitian dilakukan secara bertahap. Tahap persiapan meliputi observasi awal, penyusunan perangkat pembelajaran (modul ajar, soal *pretest* dan *posttest*), serta perizinan. Tahap pelaksanaan diawali dengan pemberian

pretest kepada kedua kelompok, dilanjutkan pembelajaran dengan media Canva pada kelas eksperimen dan metode ceramah papan tulis pada kelas kontrol, kemudian diakhiri dengan *posttest* pada kedua kelompok. Tahap akhir adalah pengolahan data untuk dianalisis.

Analisis data dilakukan dengan dua pendekatan. Pertama, analisis deskriptif untuk menggambarkan nilai minimum, maksimum, rata-rata, dan standar deviasi hasil belajar. Kedua, analisis inferensial yang meliputi uji normalitas (*Shapiro-Wilk*), uji homogenitas (*Levene's Test*), dan *uji-t independen* untuk mengetahui perbedaan hasil belajar antar kelompok. Selain itu, dilakukan perhitungan *N-Gain* untuk mengukur besarnya peningkatan hasil belajar. Semua analisis dilakukan menggunakan program SPSS versi 31.0 pada taraf signifikansi 5%.

HASIL

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui gambaran penggunaan media Canva dalam pembelajaran fisika serta menganalisis pengaruhnya terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Analisis data dilakukan secara deskriptif dan inferensial berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil analisis deskriptif disajikan pada tabel 1.

Tabel 1. Hasil analisis statistik deskriptif hasil belajar fisika

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
<i>Pretest</i> kelas kontrol	20	15	35	25.00	4.867
<i>Posttest</i> kelas kontrol	20	35	65	47.75	8.955
<i>Pretest</i> kelas eksperimen	19	15	40	25.53	5.985
<i>Posttest</i> kelas eksperimen	19	65	95	83.16	6.710
Valid N (<i>listwise</i>)	29				

Pada Tabel 1, nilai rata-rata *pretest* kedua kelompok relatif sama, dengan kelas kontrol memiliki rata-rata 25,00 dan nilai terendah 15 serta tertinggi 35, sedangkan kelas eksperimen memiliki rata-rata 25,53 dengan nilai terendah 15 dan tertinggi 40. Hal ini menunjukkan bahwa sebelum pembelajaran dimulai, kedua kelompok memiliki kemampuan awal yang serupa. Setelah pembelajaran, rata-rata nilai *posttest* kelas kontrol

meningkat menjadi 47,75 (dengan rentang nilai 35–65), yang menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar, namun tidak terlalu signifikan. Sementara itu, kelas eksperimen menunjukkan peningkatan yang lebih signifikan dengan rata-rata nilai *posttest* 83,16 yang menggambarkan dampak positif yang lebih besar dari penggunaan media Canva dalam pembelajaran fisika. Perbedaan peningkatan hasil belajar antara kedua

kelompok ini menunjukkan efektivitas penggunaan Canva dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi fisika yang

diajarkan. Selanjutnya hasil uji normalitas dijabarkan pada tabel 2.

Tabel 2. Hasil uji normalitas

	Statistic	df	Sig.
<i>Pretest</i> kelas kontrol	.923	19	.127
<i>Posttest</i> kelas kontrol	.938	19	.247
<i>Pretest</i> kelas eksperimen	.923	19	.131
<i>Posttest</i> kelas eksperimen	.906	19	.062

Hasil uji statistik menunjukkan nilai Sig. untuk *pretest* dan *posttest* baik pada kelas kontrol maupun eksperimen berada di atas level signifikansi 0,05. Untuk kelas kontrol, nilai Sig. pada *pretest* (0,127) dan *posttest* (0,247) serta pada kelas eksperimen untuk *pretest* (0,131) dan *posttest* (0,062) semuanya lebih besar dari 0,05,

yang menunjukkan bahwa tidak ada perbedaan yang signifikan antara skor *pretest* dan *posttest* di kedua kelompok tersebut. Hal ini mengindikasikan bahwa perubahan hasil belajar dalam kedua kelompok tidak cukup signifikan secara statistik. Selanjutnya hasil uji homogenitas dijabarkan pada tabel 3.

Tabel 3. Hasil uji homogenitas *pretest*

	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
<i>Pretest</i> Based on Mean	.613	1	37	.439
hasil Based on Median	.351	1	37	.557
belajar Based on Median and with adjusted df	.351	1	35.050	.557
siswa Based on trimmed mean	.494	1	37	.487

Tabel 4. Hasil uji homogenitas *posttest*

	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
<i>Posttest</i> Based on Mean	2.819	1	37	.102
hasil Based on Median	1.874	1	37	.179
belajar Based on Median and with adjusted df	1.874	1	36.170	.179
siswa Based on trimmed mean	2.925	1	37	.096

Pada tabel 3 dan 4 adalah hasil uji normalitas Shapiro–Wilk menunjukkan semua data memiliki nilai signifikansi $> 0,05$ sehingga terdistribusi normal. Uji homogenitas Levene's Test juga menghasilkan signifikansi $> 0,05$, yang berarti varians kedua kelompok homogen baik pada *pretest* maupun *posttest*.

Selanjutnya Uji *N-Gain* bertujuan untuk mengukur sejauh mana peningkatan hasil belajar siswa setelah mengikuti suatu proses pembelajaran. Adapun hasil uji *N-Gain* dijabarkan pada Tabel 5.

Tabel 5. Hasil uji *N-Gain*

Nilai <i>N-Gain</i>	Kategori	Frekuensi	Rata-rata
$g > 0,77$	Tinggi	8	0,85
$0,30 \leq g \leq 0,77$	Sedang	22	0,55
$g > 0,30$	Rendah	9	0,19
	Rata -rata keseluruhan		0,53

Tabel 5 menunjukkan bahwa sebagian besar siswa (22 dari 39) mengalami peningkatan hasil belajar dalam kategori sedang dengan rata-rata *N-Gain* 0,55, yang mengindikasikan bahwa pembelajaran memberikan dampak positif yang cukup baik. Sebagian kecil siswa (8 siswa) mengalami peningkatan yang tinggi, menunjukkan manfaat besar dari pembelajaran yang diterapkan. Namun, ada 9 siswa yang mengalami peningkatan rendah, yang mungkin disebabkan oleh kesulitan dalam memahami materi atau faktor lain yang memengaruhi hasil belajar mereka. Secara keseluruhan, rata-rata *N-Gain* 0,53 menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar yang cukup signifikan di mayoritas siswa.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media Canva dalam pembelajaran fisika memberikan pengaruh positif yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Berdasarkan data yang diperoleh, kelas eksperimen yang menggunakan Canva menunjukkan rata-rata *posttest* 83,16, jauh lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang hanya mencapai 47,75. Selisih 35,41 poin ini sangat signifikan, diperkuat oleh hasil uji-t independen dengan nilai signifikansi $< 0,001$. Ini menunjukkan bahwa peningkatan yang terjadi bukanlah hasil kebetulan, melainkan akibat perlakuan pembelajaran yang berbeda, di mana penggunaan media Canva terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Temuan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang melaporkan bahwa integrasi media Canva dalam pembelajaran mampu meningkatkan partisipasi siswa. Hal ini karena Canva memfasilitasi penyajian materi yang lebih visual dan interaktif, yang pada gilirannya membuat pembelajaran lebih menarik dan mudah dipahami (Pomalo, 2022). Canva memungkinkan guru untuk membuat representasi grafis, animasi, dan visualisasi lainnya yang menjelaskan konsep-konsep yang kompleks, seperti gaya dan gerak dalam fisika. Visualisasi ini sangat bermanfaat, terutama bagi siswa yang lebih mudah memahami materi melalui pengalaman visual konkret (Siregar, 2024). Pandangan ini juga sejalan dengan teori konstruktivisme yang dikemukakan

oleh Anderson, yang menekankan pentingnya mengaitkan konsep yang dipelajari dengan pengalaman konkret, agar pemahaman siswa menjadi lebih mendalam dan bermakna.

Selain itu, hasil uji *N-Gain* yang menunjukkan kategori tinggi untuk kelas eksperimen semakin memperkuat bukti bahwa Canva efektif sebagai media pembelajaran. Rata-rata *N-Gain* yang tinggi pada kelas eksperimen menunjukkan bahwa peningkatan yang terjadi tidak hanya sebatas pada kemampuan mengingat informasi, tetapi juga mencakup pemahaman dan penerapan konsep-konsep fisika. Hasil ini sejalan dengan temuan dari Wibowo et al. (2022), yang menunjukkan bahwa penggunaan media visual interaktif dapat meningkatkan hasil belajar hingga 40% pada materi yang kompleks, seperti mekanika dan termodinamika, yang sering menjadi tantangan bagi siswa dalam memahami konsep-konsep abstrak.

Hasil analisis data pretest menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa pada kedua kelompok berada pada kondisi yang setara. Kesetaraan ini memberikan indikasi kuat bahwa perbedaan capaian hasil belajar pada tahap *posttest* merupakan dampak langsung dari intervensi media pembelajaran yang diterapkan. Dengan demikian, signifikansi perbedaan skor *posttest* membuktikan efektivitas implementasi platform Canva di kelas eksperimen. Temuan ini selaras dengan penelitian Cintami et al. (2024) yang menyatakan bahwa media berbasis visual seperti Canva mampu mengoptimalkan keterlibatan kognitif serta pemahaman siswa melalui tampilan yang menarik.

Pemanfaatan alat bantu visual melalui Canva secara substansial meningkatkan partisipasi dan pemahaman konseptual peserta didik dalam berbagai konteks disiplin ilmu, termasuk pada bidang kewirausahaan dan pendidikan agama (Astuti et al., 2024; Readytama & Suryaningsih, 2025). Antarmuka platform yang *user-friendly* mendukung implementasi model pembelajaran berbasis proyek yang menstimulasi kreativitas dan kolaborasi, sebagai elemen kunci efektivitas pembelajaran (Ekowati et al., 2024; Jamaludin & Sedek, 2024). Lebih lanjut, integrasi media visual ini mempermudah penyederhanaan konsep yang abstrak sehingga materi menjadi

lebih aksesibel (Astuti et al., 2024). Di sisi lain, kompetensi pendidik dalam desain grafis berbasis Canva juga berkontribusi pada peningkatan kualitas instruksional dan kepercayaan diri dalam mengelola komunikasi di kelas (Sulistianingsih et al., 2024). Penggunaan Canva menciptakan ekosistem pembelajaran yang interaktif dan berorientasi pada peningkatan luaran akademik siswa.

Penelitian ini juga menemukan beberapa kendala yang perlu diperhatikan dalam implementasi Canva sebagai media pembelajaran. Salah satu tantangan utama adalah keterbatasan waktu yang tersedia untuk memperkenalkan berbagai fitur Canva kepada siswa dan kebutuhan akan koneksi internet yang stabil (Subhan et al., 2025; Widiastuti, 2024). Oleh karena itu, untuk memaksimalkan manfaat penggunaan Canva dalam pembelajaran, perlu ada dukungan pelatihan teknis yang memadai bagi guru serta peningkatan fasilitas jaringan di sekolah-sekolah, agar media pembelajaran digital ini dapat digunakan secara optimal.

Hasil penelitian ini menegaskan bahwa penggunaan Canva sebagai media pembelajaran sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar fisika, khususnya dalam membantu siswa memahami konsep-konsep yang lebih abstrak. Keunggulan Canva terletak pada kemampuannya untuk menghadirkan materi pembelajaran yang tidak hanya informatif, tetapi juga menarik dan interaktif. Hal ini membuat Canva layak direkomendasikan sebagai media pembelajaran yang inovatif di sekolah menengah, terutama untuk mata pelajaran sains, di mana visualisasi konsep sangat penting untuk meningkatkan pemahaman siswa. Dengan menggunakan *Project-Based Learning* (PBL), siswa tidak hanya mendapatkan pemahaman teori tetapi juga mengembangkan keterampilan pemecahan masalah, kerjasama, dan komunikasi, yang sangat penting dalam pembelajaran. Selain itu, nilai karakter seperti tanggung jawab dan kreativitas juga berkembang melalui proyek yang melibatkan penggunaan Canva.

KESIMPULAN

Penelitian ini membuktikan bahwa penggunaan media Canva dalam pembelajaran fisika berpengaruh signifikan terhadap

peningkatan hasil belajar siswa. Penerapan Canva membuat siswa lebih mudah memahami konsep-konsep abstrak melalui visualisasi yang menarik dan interaktif, sehingga capaian belajar kognitif meningkat secara nyata dibandingkan pembelajaran konvensional. Rata-rata nilai *posttest* kelas eksperimen jauh lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol, didukung oleh hasil uji statistik yang menunjukkan perbedaan signifikan. Temuan ini mengimplikasikan bahwa integrasi media berbasis desain grafis seperti Canva dapat menjadi strategi pembelajaran efektif pada mata pelajaran sains, khususnya di sekolah dengan tantangan dalam penyajian materi abstrak. Dukungan pelatihan guru dan penyediaan fasilitas teknologi menjadi faktor penting untuk memaksimalkan pemanfaatan media ini di lingkungan pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Astuti, B., Mahdalena, M., & Susianti, M. (2024). Canva in the classroom: insights into high school students' views on its role in islamic education. *PPSDP International Journal of Education*, 3(2). <https://doi.org/10.59175/pijed.v3i2.348>
- Cintami, A. D., Purwanto, A., & Hamdani, D. (2024). Pengaruh problem based learning model berbantuan aplikasi canva terhadap kemampuan pemecahan masalah fisika siswa SMA. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika*, 15(2), 186–195. <https://doi.org/10.26877/jp2f.v15i2.17679>
- Ekowati, M. A. S., Poernomo, M. H., Silvano, G., & Saputra, U. W. (2024). Utilization of CapCut and Canva as learning media to enhance visual learning effectiveness in environmental education at SMP Kanisius Sumber. *Asian Journal of Environmental Research*, 1(3). <https://doi.org/10.69930/ajer.v1i3.256>
- Jamaludin, N. F., & Sedek, S. F. (2024). CANVA as a digital tool for effective student learning experience. *Journal of Advanced Research in Computing and Applications*, 33(1). <https://doi.org/10.37934/arca.33.1.2233>
- Jullyantama, D. P., Tanjung, L. A., & Nursulistiyo, E. (2024). Meningkatkan pemahaman konsep fisika melalui simulasi berbasis web di live worksheets. *Jurnal Praktik Baik Pembelajaran Sekolah Dan Pesantren*, 3(01), 37–46. <https://doi.org/10.56741/pbpsp.v3i01.479>

- Kansil, I. C., Masturoh, I., & Hanwar, D. (2024). Multisensory learning: Improving conceptual understanding through an intuitive sensory approach. *Journal of Pedagogi*, 1(6), 56–64. <https://doi.org/10.62872/7ygyx095>
- Nuraini, M., Susilaningih, S., & Wedi, A. (2021). Pengembangan multimedia interaktif materi perubahan wujud benda bagi siswa sekolah dasar. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 4(1), 33–40. <https://doi.org/10.17977/um038v4i12021p033>
- Nurhadi, M. A. (2025). Pengaruh Model pembelajaran terpadu tipe shared dan kecerdasan spiritual terhadap keterampilan berpikir kritis fisika SMA. *ALFARISI: Jurnal Pendidikan MIPA*, 7(2).
- Nyoman, N., Putu, S., & Nisrina, N. (2025). Reimagining physics education: Addressing student engagement, curriculum reform, and technology integration for learning. *International Journal of Ethnoscience and Technology in Education*, 2(1), 158–181. <https://doi.org/10.33394/ijete.v2i1.14058>
- Pomalo, N. (2022). Pengaruh implementasi media pembelajaran interaktif berbasis Canva terhadap partisipasi siswa pada mata pelajaran informatika. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Vokasional*, 7(1), 22–31. <https://doi.org/10.23960/jptiv.v7i1.30068>.
- Rahmah, R. N. (2025). Pemanfaatan canva dalam pembelajaran interaktif: Meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah. *Proceeding International Seminar of Islamic Studies*, 6(1), 441–450.
- Readytama, E. T., & Suryaningsih, T. (2025). Efektivitas pembelajaran menggunakan aplikasi canva sebagai upaya meningkatkan minat belajar mata kuliah enterpreneur 1 Universitas Bhinneka PGRI. *Aksioma*, 2(8). <https://doi.org/10.62335/aksioma.v2i8.1605>.
- Septianingsih, D. N., Alkhayya, N., Mardiana, N., & Setiyoko, D. T. (2024). Peran Teknologi dalam penggunaan media belajar bagi siswa sekolah dasar. *Journal on Education*, 7(02), 10309–10318.
- Siregar, H. (2024). Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar dalam pembelajaran PAI. *Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*, 2(2). <https://ejournal.edutechjaya.com/index.php/jitk/article/view/791>
- Subhan, M., Salsabiela, D. F., & Kencana, S. (2025). Teknik dan tantangan penggunaan canva sebagai media pembelajaran di sekolah. *Indopedia (Jurnal Inovasi Pembelajaran Dan Pendidikan)*, 3(2), 380–390.
- Sulistianingsih, N., Hasbullah, H., & Martono, G. H. (2024). Analisis dampak pelatihan canva dalam komunikasi visual. *JPPMI*, 1(2). <https://doi.org/10.71094/jppmi.v1i2.52>
- Wibowo, T., Johansyah, R., & Astrina, V. (2022). Efektifitas aplikasi canva untuk meningkatkan motivasi belajar siswa masa kini. *J-Symbol*, 10(2), 103–107.
- Widiastuti, D. E. (2024). The implementation of Canva as a digital learning tool in English learning at vocational school. *English Learning Innovation (Englie)*, 5(2), 264–276. <https://doi.org/10.22219/englie.v5i2.34839>