TSAQOFAH
Jurnal Penelitian Guru Indonesia

p-ISSN: 2810-0395
e-ISSN: 2810-0042

Terindeks : Dimensions, Scilit, Lens, Semantic, Garuda, Google Scholar, Base, etc

https://doi.org/10.58578/tsaqofah.v5i6.7121

IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN *CANVA* DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS VII PADA MATERI SHOLAT DAN DZIKIR DI SMP NEGERI 2 KABUH

Implementation of Canva Learning Media to Improve Learning Outcomes of Grade VII Students on Prayer and Dhikr Material at SMP Negeri 2 Kabuh

Laila Dwi Nuraini & Wahyudi
Universitas K.H. Abdul Wahab Hasbullah
lailadwinuraini86@gmail.com

Article Info:

Submitted:	Revised:	Accepted:	Published:
Jun 29, 2025	Jul 23, 2025	Aug 5, 2025	Aug 10, 2025

Abstract

This study is motivated by the scarcity of research on the use of digital learning media such as Canva in Islamic Religious Education, particularly for topics that are difficult for students to understand, such as *Sholat* and *Dzikir*. The research aims to examine the implementation of Canva as a learning medium to improve the learning outcomes of Grade VII students at SMP Negeri 2 Kabuh and to identify its supporting and inhibiting factors. A descriptive qualitative approach was employed, with Grade VII students selected purposively as the study subjects. Data were collected through observation, interviews, documentation, and pretest–posttest assessments as supporting data, then analyzed using an interactive analysis technique comprising data reduction, data presentation, and conclusion drawing. The findings show that the use of Canva enhanced students' understanding, motivated learning, and created an interactive and enjoyable learning environment. The improvement in posttest scores compared to

Tsaqofah journal is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License

pretest scores indicates a positive effect on learning outcomes. These findings reinforce visual and multimodal learning theories and highlight the importance of interactive media in education. In conclusion, Canva is effective in improving learning outcomes when supported by teacher training and adequate facilities. The study's implications include strengthening the theoretical basis for using digital media in religious education and providing practical recommendations for teachers and schools to sustainably optimize Canva, as well as opening opportunities for further research on other digital media in Islamic Religious Education across different educational levels.
Keywords: Canva; Digital Learning Media; Islamic Religious Education; Learning Motivation; Learning Outcomes; *Sholat*; *Dzikir*

Abstrak: Penelitian ini dilatarbelakangi oleh minimnya kajian mengenai pemanfaatan media pembelajaran digital seperti Canva dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam, khususnya pada materi yang sulit dipahami siswa seperti Sholat dan Dzikir. Tujuan penelitian adalah mengetahui implementasi media pembelajaran Canva dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII di SMP Negeri 2 Kabuh, serta mengidentifikasi faktor pendukung dan penghambatnya. Pendekatan yang digunakan adalah kualitatif deskriptif dengan subjek siswa kelas VII yang dipilih secara purposif. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dokumentasi, serta pemberian *pretest* dan *posttest* sebagai data pendukung, kemudian dianalisis menggunakan teknik analisis interaktif yang mencakup reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil menunjukkan bahwa penggunaan media Canva mampu meningkatkan pemahaman siswa, memotivasi belajar, dan menciptakan pembelajaran yang interaktif serta menyenangkan. Peningkatan nilai *posttest* dibandingkan *pretest* mengindikasikan adanya pengaruh positif terhadap hasil belajar. Temuan ini memperkuat teori pembelajaran visual dan multimodal, sekaligus menegaskan pentingnya media interaktif dalam pembelajaran. Kesimpulannya, implementasi Canva efektif meningkatkan hasil belajar jika didukung pelatihan guru dan sarana memadai. Implikasi penelitian meliputi penguatan teori penggunaan media digital dalam pembelajaran agama dan rekomendasi praktis bagi guru serta sekolah untuk mengoptimalkan Canva secara berkelanjutan, sekaligus membuka peluang studi lanjutan mengenai media digital lain dalam pembelajaran PAI di berbagai jenjang pendidikan.

Kata Kunci: Canva; Media Pembelajaran Digital; Pendidikan Agama Islam; Motivasi Belajar; Hasil Belajar; Sholat; Dzikir

PENDAHULUAN

Pendiikan merupakan fondasi utama dalam pembangunana sumber daya manusia yang berkualitas. Dalam konteks pendidikan modern, penggunaan teknologi menjadi bagian yang tak terpisahkan. Untuk meningkatkan mutu pembelajaran, pemanfaatan media pembelajaran yang efektif da inofatif telah menjadi perhatian utama diberbagai lembaga pendidikan, termasuk ditingkat menengah pertama. Diera digital, media pembelajan berbasis teknologi menjadi komponen penting karena mampu memfasilitasi interaksi antara guru dan

siswa serta meningkatkan pemahaman terhadap konsep-konsep yang diajarkan (Saleh et al., 2023). Media digital juga mampu mendorong siswa untuk belajar mandiri, meningkatkan kreativitas dan memberikan akses pembelajaran yang lebih luas (Behera, 2023).

Salah satu upaya guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran adalah dengan memilih media yang sesuai dengan tujuan, karakteristik peserta didik, dan materi pembelajaran. Pemilihan media yang tepat dapat meningkatkan efektivitas penyampaian pesan dan memudahkan siswa dalam memahami konsep pembelajaran (A. Suryadi, 2020). Dalam praktiknya, media pembelajaran digital seperti Canva, mendorong siswa untuk terlibat aktif, bukan hanya sebagai penerima informasi. Canva adalah platform desain grafis yang berbasis Web yang menyediakan berbagai template visual seperti poster, pamflet, dan vidio (Yusri, 2020). Canva juga mampu menciptakan lingkungan belajar yang lebih personal dan interaktif, serta meningkatkan motivasi belajar siswa (Mu'affa Fahru Rozaky et al., 2025).

Media visual seperti Canva dinilai efektif karena mampu menyajikan materi secara lebih komunikatif dan menarik. Visualisasi konten membantu menyederhanakan konsep-konsep abstrak agar lebih mudah dipahami oleh siswa (Affandi et al., 2024).. Media digital mampu meningkatkan kualitas pembelajaran melalui kekuatan visual dan interaksivitas yang dimilikinya (Batubara, 2020). Selain itu, media digital juga dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik belajar masing-masing siswa, sehingga proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan bermakna (Hamidah Abdul Shomad Elfin Nikmati, 2024).

Berdasarkan hasil observasi di SMP Negeri 2 Kabuh, guru Pendidikan Aagama Islam belum memnfaatkan Canva sebagai media pembelajaran karena keterbatasan teknis. Selain itu, beberapa siswa mengaku mengalami kesulitan dalam memahami materi Sholat dan Dzikir, dan menilai pembelajaran kurang menarik. Hal ini dapat menyebabkan rendahnya minat dan hasil belajar siswa terhadap materi tersebut, padahal materi sholat dan dzikir merupakan bagian penting dari pembentukan karakter dan spriritualitas siswa.

Sejumlah penelitian menunjukan bahwa pemanfaatan media Canva mampu meningkatan kualitas hasil belajar siswa. Penggunaan Canva dalam pembelajaran Matematika terbukti membantu siswa memahami konsep dengan lebih jelas dan menarik (Purba & Harahap, 2022). Penelitian lain mengungkapkan bahwa penggunaan Canva dalam pembelajaran biologi memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa, terutama karena media ini dapat menyajikan materi secara lebih sistematis (Putri et al., 2023). Selain itu, dalam Ilmu Pendidikan Sosial, Canva terbukti mampu meningkatkan motivasi dan

partisipasi siswa dalm pembelajaran (Khasanah et al., 2024). Selain itu, penggunaan media visual juga efektif dalam memperkuat pesan-pesan keagamaan dalam pembelajaran PAI (Ghani & Sulaiman, 2023).

Meskipun masih sedikit penelitian secara khusus membahas penggunaan media digital Canva dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam, khususnya pada materi Sholat dan Dzikir di jenjang SMP. Padahal,materi tersebut sangat penting dalam membentuk pemahaman dan karakter spiritual siswa. Terbatasnya kajian tersebut menjadi latar belakang penting dalam penelitian ini, yang bertujuan untuk mengekplorasi bagaimana Canva diterapkan dalam proses pembelajaran di kelas VII SMP Negeri 2 Kabuh. Penelitian ini juga akan mengungkap berbagai faktor yang mendorong maupun menghambat penerapan media tersebut di kelas. Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan masukan yang bermanfaat dalam pengembangan pembelajaran PAI bebasis teknologi yang lebih menarik dan mudah dipahami siswa.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Pendekatan ini dipilih karena sesuai dengan tujuan penelitian, yaitu untuk mendeskripsikan dan menjelaskan implentasi media pembelajaran Canva dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII. Pendekatan ini memberikan gambaran secara sistematis dan akurat mengenai fakta-fakta dan karakteristik objektif yang diteliti (Salmaa, 2023). Pendekatan ini juga dianggap cocok untuk mengeksplorasi pengalaman guru dan siswa secara mendetail, serta memahami aspek interaksi pembelajaran digital dalam konteks kelas (Citriadin, 2020).

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 2 Kabuh, Kabupaten Jombang, selama bulan April hingga Mei 2024. Sekolah ini dipilih karena sudah memiliki fasilitas pendukung dalam penggunaan media digital, seperti koneksi internet dan perangkat proyektor, namun dalam prakteknya, media digital seperti Canva belum dimanfaatkan secara maksimal, khususnya dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Hal ini menunjukkan adanya kesenjangan antara potensi teknologi pendidikan yang tersedia dan praktik pemanfaatannya di lapangan (Rusdi et al., 2025). Oleh karena itu, sekolah ini dianggap sesuai untuk meneliti implementasi media pembelajaran berbasis digital.

Subjek dalam penelitian ini terdiri dari guru Pendidikan Agama Islam sebagai pelaksana pembelajaran serta siswa kelas VII sebagai peserta didik yang secara langsung

terlibat dalam penggunaan media Canva selama proses pembelajaran. Pemilihan subjek dilakukan secara purposif, yakni berdasarkan pertimbangan tertentu seperti keterlibatan aktif dalam kegiatan pembelajaran serta kesediaan memberikan informasi melalui wawancara. Teknik purposive memungkinkan pengambilan data dari subjek yang benar-benar relevan dan terlibat langsung dalam konteks penelitian sehingga informasi yang diperoleh bersifat lebih terarah dan mendalam (Sukmawati et al., 2024).

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tiga metode utama, yaitu observasi, wawancara, dokumentasi. Observasi dilakukan secara langsung selama proses pembelajaran berlangsung, untuk mencermati pelaksanaan pembelajaran dan respon siswa terhadap penggunaan media Canva. Wawancara dilakukan secara resmi dan terstruktur kepada kepala sekolah,guru PAI, dengan tujuan menggali lebih dalam pengalaman serta tanggapan mereka terhadap penggunaan media pembelajaran. Dokumentasi digunakan untuk mendukung data lapangan, berupa foto kegiatan pembelajaran, perangkat ajar, hasil kerja siswa, serta hasil evaluasi pembelajaran berupa pretest dan posttes (Sugiyono, 2020). Keabsahan data ditingkatkan melalui teknik triangulasi sumber dan teknik, sehingga temuan yang diperoleh lebih akurat dan objektif (Wardatun & Khadavi, 2025).

HASIL

Penenlitian ini menyajikan temuan-temuan mengenai implementasi media pembelajaran canva dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII pada materi Sholat dan Dzikir di SMP Negeri 2 Kabuh. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, serta pretest dan posttest sebagai data pendukung.

Implementasi Media Pembelajaran Canva

Pembelajaran pendidikan agama islam pada materi Sholat dan Dzikir di kelas VII SMP Negeri 2 Kabuh di implementasikan oleh peneliti dengan memanfaatkan media pembelajaran visual dalam bentuk presentasi interaktif dari Canva. Tujuannya adalah agar siswa dapat memahami materi secara visual dan praktik, sehingga proses belajar lebih bermankan.

a. Perencanaan Pembelajaran

Peneliti menyususn perangkat ajar yang memuat tujuan, langkah-langkah, serta media dan metode yang akan digunakan. Materi pembelajaran dirancang di Canva,

disesuaikan dengan indikator pembelajaran (niat sholat, gerakan sholat, syarat dan rukun sholat, serta bacaan dzikir)

b. Pelaksanaan Pembelajaran

Pada tahap ini peneliti menayangkan materi Sholat dan Dzikir yang sudah dibuat di Canva. Siswa menyimak presentasi visual dan mencatat poin penting. Peneliti juga memberikan penekanan dan penjelasan tambahan. Suasana antusias siswa saat menyimak materi dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. Siswa menyimak materi Sholat dan Dzikir yang disajikan melalui media Canva

Media visual ini terbukti mampu meningkatkan fokus dan keterlibatan siswa. Melalui media Canva, siswa dapat melihat langsung alur gerakan Sholat dan urutan Dzikir, sehingga konsep yang abstrak menjadi lebih nyata. Siswa juga merasa pembelajaran menjadi lebih menarik, tidak membosankan, dan tidak membuat mengantuk.

Peningkatan Hasil Belajar Siswa

Peningkatan hasil belajar siswa merupakan indikator utama keberhasilan implementasi media pembelajaran Canva

a. Hasil pretest dan posttest

Sebelum pemebelajaran, pretest dilakukan untuk mengukur pemahaman awal siswa. Hasilnya menunjukkan bahawa seluruh siswa mendapat nilai dibawah kriteria ketentuan minimal (KKM), mengindikasikan rendahnya pemahaman awal.

Setelah pembelajaran menggunakan Canva, terjadi peningkatan signifikan pada hasil postest. Peningkatan ini menunjukkan. Peningkatan ini membuktikan bahwa penggunaan media Canva efektif. Perbandingan nilai rata-rata dan ketuntasan siswa dapat dilihat dari tabel 1.

Tabel 1. Distribusi frekuensi hasil pretest dan posttest siswa kelas VII

Interval Nilai	Frekuensi Pretetst	Persentase (%) Pretest	Frekuensi Posttest	Persentase (%) Posttest
50-59	20	60,6%	0	00,0%
60-69	13	39,4%	0	00,0%
70-79	0	00,0%	21	63,6%
80-89	0	00,0%	11	33,3%
90-100	0	00,0%	1	3,0%
Total	33	100%	33	100%

b. Peningkatan dari segi sikap dan partisipasi

Selain hasil kognitif, pembelajaran dengan media visual juga berdampak positif pada sikap dan partisipasi siswa. Berdasarkan obsevasi, siswa terlihat:

- Lebih fokus dan antusias
- Lebih aktif dalam bertanya dan berdiskusi
- Lebih percaya diri saat mempraktikan gerakan Sholat

Perubahan ini menunjukkan bahwa media yang menarik dapat membangun motivasi dan keterlibatan emosional siswa.

Faktor Pendukung dan Penghambat

Penelitian ini juga menyertakan faktor-faktor yang mempengaruhi implementasi.

a. Faktor pendukung
   - Sarana dan prasarana : ketersediaan laptop, komputer, proyektor, dan internet yang stabil
   - Komitmen guru : guru memiliki antusiasme dalam memanfaatkan teknologi
   - Dukungan sekolah : Kepala Sekolah mendukung penuh penggunaan media digital
   - Respon siswa : siswa lebih bersemangat dan aktif dalam pembelajaran

b. Faktor penghambat
   - Keterbatasan kompetensi guru : masih ada guru yang belum terbiasa menggunakan aplikasi digital seperti Canva.
   - Jumlah proyektor terbatas : kendala utama adalah keterbatasan sarana, dimana sekolah hanya memiliki satu proyektor untuk digunakan oleh banyak kelas. Kterbatasan ini menjadi penghambat signifikan bagi guru yang ingin mengimplementasikan media visual secara konsisten.

PEMBAHASAN

Implementasi media pembelajaran Canva dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII pada materi Sholat dan Dzikir di SMP Negeri 2 Kabuh menunjukkan hasil yang signifikan. Penelitian ini membuktikan bahwa penggunaan media visual dan interaktif dapat menjadi inofasi evektif dalam mengelola proses pembelajaran. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan nilai posttest yang signifikan dibandingkan dengan nilai pretest pada siswa, menunjukkan bahwa hasil belajar siswa terhadap materi meningkat secara drastis setelah penggunaan Canva. Data dari hasil pretest dan posttest menguatkan temuan ini, dimana seluruh 33 siswa menunjukkan kenaikan nilai. Temuan ini konsisten dengan pendapat (Arsyad A, 2011) yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang baik harus mampu mengomunikasikan pesan secara efektif dan efisien, serta membuat materi pelajaran menjadi lebih menarik dan mudah dipahami. Penggunaan fitur fitur Canva, seperti animasi, grafik, dan vidio berhasil memenuhi kriteria tersebut dan membuat pemeblajaran menjadi lebih menyenangkan.

Faktor kunci keberhasilan juga terletak pada kesesuaian media pembelajaran dengan karakteristik dan kebutuhan siswa. Sesuai dengan penelitian (Ariandini & Ramly, 2023), media pembelajaran yang efektif adalah media yang selaras dengan karakteristik siswa di era digital yang cenderung visual dan interaktif, sehingga pembelajaran lebih bermakna. Peningkatan ini juga diperkuat dengan penelitian (Ariandini & Ramly, 2023) yang menyatakan bahawa media pembelajaran berbasis digital dapat meningkatkan motivasi dan semangat belajar siswa. Dalam konteks ini, Canva tidak hanya meningkatkan aspek kognitif, tetapi juga mempengaruhi dimensi afektif siswa.

Penenlitian ini juga mengidentifikasi faktor pendukung dan penghambat implementasi Canva. Faktor pendukung utama adalah kesiapan guru dan fasilitas sekolah yang memadai, seperti ketersediaan laptop, proyektor, komputer, dan koneksi internet yang stabil. Hal ini sejalan dengan pandangan (Ariandini & Ramly, 2023) yang menekankan pentingnya fasilitas yang memadai untuk kelancaran proses belajar mengajar. Disisi lain, kendala utama yang dihadapi adalah keterbatasan infrastruktur, seperti jumlah proyektor yang terbatas sehingga dapat mengganggu kelancaran proses pembelajaran. Meskipun demikian, dukungan dari pihak sekolah dan semangat guru untuk belajar menjadi modal penting dlaam mengatasi hambatan tersebut.

Temuan ini memiliki implikasi praktis dan teoritis. Secara praktis, guru dapat mempertimbangkan Canva sebagai alat pedagogis yang efektif untuk mengajarkan materi praktik ibadah. Penggunaan Canva tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang lebih positif. Bagi sekolah, temuan ini menekankan perlunya investasi pada infrastruktur teknologi dan dan pelatihan berkelanjutan bagi guru. Secara teoritis, penelitian ini memberikan kontribusi pada pemahaman tentang efektivitas media digital dalam konteks pedidikan agama islam, menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis teknologi relevan dan efektif untuk materi keagamaan.

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diakui. Pertama, penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan studi kasus di satu sekolah, yaitu SMP Negeri 2 Kabuh, sehingga temuannya mungkin tidak dapat digenerilisasi secara luas ke sekolah lain. Kedua, meskipun data menunjukkan peningkatan hasil belajar melalui nilai pretest dan posttest, penelitian ini belum mengukur dampak jangka panjang dari penggunaan media Canva. Penelitian lebih lanjut diperlukan untuk mengetahui seberapa lama peningkatan tersebut bertahan bagi siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat ditarik beberapa kesimpulan utama sebagai berikut :

Ringkasan Hasil Penenlitian

Implementasi media pemebelajaran Canva pada materi Sholat dan Dzikir di kelas VII SMP Negeri 2 kabuh terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan signifikan pada nilai posttest dibandingkan dengan nilai pretest. Selain itu, penggunaan media visual ini berhasil meningkatkan fokus, motivasi, dan partisipasi aktif siswa, serta menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan. Faktor pendukung utamanya adalah ketersediaan fasilitas dan dukungan dari sekolah, sementara faktor penghambatnya adalah keterbatasan kompetensi guru dan jumlah proyektor.

Kontribusi Terhadap Ilmu Pengetahuan

Penenlitian ini memperkuat teori pembelajaran visual dan multimodal dengan menunjukkan efektifitas media digital interaktif dalam konteks pendidikan agama islam. Hal

ini menajdi referensi baru tentang penggunaan Canva untuk materi ibadah, membuktikan bahwa pendekatan berbasis teknologi relevan untuk materi keagamaan.

Rekomendasi Untuk Penelitian Selanjutnya

Disarankan untuk melakukan penelitian lanjutan dengan cakupan yang lebih luas, mengukur dampak jangka panjang dari penggunaan, serta meneliti media digital lain dalam pembelajaran PAI di jenjang pendidikan yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

A. Suryadi. (2020). Teknologi Dan Media Pembelajaran Jilid 2. *CV Jejak*, *Jilid 2*, 121. http://dx.doi.org/10.31219/osf.io/vzkx3

Affandi, A., Ekohariadi, E., & Buditjahjanto, I. G. P. A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Media Infografis Menggunakan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Kreativitas dan Hasil Belajar Siswa di SMKN 6 Surabaya. *Syntax Literate ; Jurnal Ilmiah Indonesia*, *9*(11), 6030–6042. https://doi.org/10.36418/syntax-literate.v9i11.16936

Ariandini, N., & Ramly, R. A. (2023). Penggunaan Multimedia Pembelajaran Interaktif Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Kependidikan Media*, *12*(2), 107–116. https://doi.org/10.26618/jkm.v12i2.11943

Arsyad A. (2011). *Media Pembelajaran*. 23–35.

Batubara, H. H. (2020). Media pembelajaran efektif. In *Semarang: Fatawa* (Vol. 1, Issue November).

Behera, D. K. (2023). Technological Interventions in Education: An Empirical Review of Their Impact on Learning Outcomes. *ALSYSTECH Journal of Education Technology*, *1*(1), 62–77. https://doi.org/10.58578/alsystech.v1i1.1674

Citriadin, Y. (2020). Metode penelitian kualitatif (suatu pendekatan dasar). In *Sanabil Creative*. http://www.academia.edu/download/35360663/METODE_PENELITIAN_KUALITAIF.docx

Ghani, M., & Sulaiman, S. (2023). The Effect of Dhuha Study Activities on the Spiritual Intelligence of Students of Padang State University. *ALSYSTECH Journal of Education Technology*, *1*(1), 89–105. https://doi.org/10.58578/alsystech.v1i1.1722

Hamidah Abdul Shomad Elfin Nikmati. (2024). Pemanfaatan Media Ajar Interaktif Berbasis Digital dalam Meningkatkan Berfikir Kritis Peserta Didik. *Aksiologi : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 327–337. https://doi.org/10.47134/aksiologi.v5i2.270

Khasanah, D. M., Masduki, M., & Haryanto, S. (2024). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Ips. *Khazanah Pendidikan*, *18*(1), 114. https://doi.org/10.30595/jkp.v18i1.21323

Mu'affa Fahru Rozaky, Muhammad Abdul Majid, Lintang Ardipratiwi, Yona Rahmawati, Jeihan Salma Aprillia Sari, & Ali Ismunadi. (2025). Penerapan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V SD Negeri Gondoriyo. *JISPENDIORA Jurnal Ilmu Sosial Pendidikan Dan Humaniora*, *4*(2),

294–307. https://doi.org/10.56910/jispendiora.v4i2.2284

Purba, Y. A., & Harahap, A. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Matematika Di SMPN 1 NA IX-X Aek Kota Batu. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, *6*(2), 1325–1334. https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i2.1335

Putri, S. A., Usman, A., & Slamet, I. P. (2023). Penerapan Media Pembelajaran Biologi Berbasis Canva untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa SMAN 1 Panji. *Jurnal Biologi*, *1*(3), 1–14. https://doi.org/10.47134/biology.v1i3.1966

Rusdi, H., Ervianti, R., Adrias, A., & Zulkarnaini, A. P. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran Digital terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *10*(2), 347–360.

Saleh, M. S., Syahruddin, Saleh, M. S., Azis, I., & Sahabuddin. (2023). *Media Pembelajaran*. 1–77. https://repository.penerbiteureka.com/publications/563021/media-pembelajaran

Salmaa. (2023). Instrumen penelitian. In *Deepublish*. https://penerbitdeepublish.com/instrumen-penelitian/

Sugiyono. (2020). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*.

Sukmawati, N., Setiawan, B., & Ulya, C. (2024). Implementasi Model Pembelajaran Berbasis Proyek Pada Pembelajaran Teks Prosedur: Studi Kasus Di Kelas Vii Smp Negeri 8 Surakarta. *Basastra: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, *11*(2), 542. https://doi.org/10.20961/basastra.v11i2.75113

Wardatun, P. A., & Khadavi, M. J. (2025). Penguatan Nilai Religiusitas Terhadap Pengembangan Diri Siswa Di Man 2 Probolinggo. *TA'LIM : Jurnal Studi Pendidikan Islam*, *8*(1), 107–121. https://doi.org/10.52166/talim.v8i1.8019

Yusri, A. Z. dan D. (2020). *Jurnal Ilmu Pendidikan*, *7*(2), 809–820.