



eISSN 3090-7012 & pISSN 3090-6822

JURNAL ILMIAH UTERASI INDONESIA

Vol. 1, No. 2, Tahun 2025

doi.org/10.63822/z6fbqh49

Hal. 523-530

Homepage <https://ojs.indopublishing.or.id/index.php/jili>

Analisis Penggunaan Media Interaktif Berbasis Canva pada Mata Pelajaran IPAS Materi Ekosistem di MIS Al-Azhar Ajung Jember

**Arina Manasikana¹, Dwi Anggi Ainun Marsiyah², Iftitahur Rizqi Amaliyah³,
Muhammad Suwignyo Prayogo⁴**

Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan,
Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq, Jember, Indonesia^{1,2,3,4}

Email

arinamanasikana641@gmail.com¹ ainunmrsyh@gmail.com² hurrizqiiftitah@gmail.com³
wignyoprayogo@uinkhas.ac.id⁴

Diterima: 11-10-2025 | Disetujui: 21-10-2025 | Diterbitkan: 23-10-2025

ABSTRACT

This study aims to analyze the use of Canva-based interactive media in teaching Natural and Social Sciences (IPAS) ecosystem material at MIS Al-Azhar Ajung, as well as to determine the responses of teachers and students to its application. Using a qualitative descriptive approach, data were collected through observation, interviews, questionnaires, and documentation with one IPAS teacher and twenty fifth-grade students as subjects. The results showed that the use of Canva increased student engagement, motivation, and conceptual understanding of ecosystem material. Teachers felt that Canva's visual and animation features helped them convey abstract concepts such as food chains and relationships between living things. Students responded positively, showing high levels of interest and participation during the learning process. Canva also encouraged student collaboration through group digital projects and developed critical and creative thinking skills. Despite technical constraints such as device limitations and preparation time, Canva proved to be effective in creating active, interactive, and meaningful learning.

Keywords: Canva, interactive media, IPAS learning, ecosystem, learning motivation.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penggunaan media interaktif berbasis Canva dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) materi ekosistem di MIS Al-Azhar Ajung serta mengetahui respon guru dan siswa terhadap penerapannya. Menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif, data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi dengan subjek satu guru IPAS dan dua puluh siswa kelas V. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Canva mampu meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan pemahaman konsep siswa terhadap materi ekosistem. Guru merasa terbantu dengan fitur visual dan animatif Canva yang memudahkan penyampaian konsep abstrak seperti rantai makanan dan hubungan antar makhluk hidup. Siswa menunjukkan respon positif dengan tingkat ketertarikan dan partisipasi yang tinggi selama pembelajaran. Media Canva juga mendorong kolaborasi siswa melalui proyek digital kelompok serta menumbuhkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif. Meskipun terdapat kendala teknis seperti keterbatasan perangkat dan waktu persiapan, secara keseluruhan Canva terbukti efektif menciptakan pembelajaran yang aktif, interaktif, dan bermakna.

Kata Kunci: Canva, media interaktif, pembelajaran IPAS, ekosistem, motivasi belajar.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital pada era modern membawa dampak besar terhadap dunia pendidikan, terutama dalam cara guru menyampaikan materi dan siswa memahami konsep pembelajaran. Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi kini menjadi salah satu strategi penting untuk menciptakan proses belajar yang aktif, interaktif, dan menyenangkan (Habsy et al., 2023). Pada jenjang sekolah dasar, khususnya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), siswa sering dihadapkan pada konsep-konsep abstrak seperti rantai makanan, jaring-jaring makanan, dan hubungan antar makhluk hidup dalam ekosistem. Materi tersebut membutuhkan dukungan media visual agar siswa dapat memahami hubungan timbal balik antar komponen ekosistem dengan lebih konkret sesuai tahap perkembangan berpikir operasional konkret menurut Piaget.

Sayangnya, pembelajaran IPAS di madrasah masih sering dilakukan secara konvensional melalui metode ceramah dan penggunaan buku teks tanpa dukungan media interaktif yang memadai. Kondisi ini membuat siswa cepat bosan, pasif, dan sulit memahami konsep yang bersifat abstrak. Penelitian oleh Imelda et al. (2024) menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran interaktif terbukti mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi “Harmoni dalam Ekosistem” sekaligus menumbuhkan motivasi belajar mereka. Temuan serupa juga disampaikan oleh Tasmayanti et al. (2025) yang meneliti pengembangan multimedia berbantuan Canva pada materi jaring-jaring makanan di sekolah dasar. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa lebih dari separuh siswa memiliki minat tinggi terhadap media interaktif karena tampilannya menarik dan membantu memahami konsep abstrak secara visual.

Penelitian Yuliana et al. (2025) turut menegaskan bahwa media animasi berbasis Canva dapat meningkatkan fokus dan keterlibatan kognitif siswa dalam pembelajaran IPAS. Namun, sebagian besar penelitian tersebut masih berfokus pada pengembangan media atau analisis kebutuhan, sedangkan penelitian yang meninjau secara langsung bagaimana media tersebut digunakan dalam proses pembelajaran di madrasah masih terbatas. Padahal, madrasah memiliki karakteristik berbeda dengan sekolah dasar umum, baik dalam konteks pembelajaran maupun nilai-nilai yang diintegrasikan. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk menganalisis penggunaan media interaktif berbasis Canva pada mata pelajaran IPAS materi ekosistem di MIS Al-Azhar Ajung serta mengetahui bagaimana respon guru dan siswa terhadap penerapannya.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran nyata mengenai efektivitas penggunaan Canva sebagai media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep ekosistem. Berdasarkan uraian tersebut, hipotesis yang diajukan adalah bahwa penggunaan media interaktif berbasis Canva dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan pemahaman mereka terhadap materi ekosistem secara lebih bermakna dibandingkan pembelajaran konvensional.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif karena bertujuan untuk menggambarkan secara mendalam proses dan pengalaman penggunaan media interaktif berbasis Canva dalam pembelajaran IPAS di MIS Al-Azhar Ajung. Pendekatan ini digunakan untuk menelusuri fenomena

pendidikan secara alami melalui pengamatan langsung dan wawancara mendalam sebagaimana dijelaskan oleh Anggito dan Setiawan (2018). Penelitian dilaksanakan di MIS Al-Azhar Ajung, Kabupaten Jember, dengan subjek penelitian terdiri dari satu guru mata pelajaran IPAS dan dua puluh siswa kelas V. Pemilihan subjek dilakukan secara purposif dengan pertimbangan bahwa kelas tersebut telah mempelajari materi ekosistem dan memiliki karakteristik yang sesuai untuk penelitian ini.

Data penelitian dikumpulkan melalui observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk mengamati jalannya proses pembelajaran yang menggunakan media Canva, mulai dari cara guru menyajikan materi hingga keterlibatan siswa selama kegiatan berlangsung. Wawancara semi-terstruktur dilakukan kepada guru dan beberapa siswa untuk mengetahui tanggapan mereka terhadap media yang digunakan. Angket disebarakan kepada siswa untuk mengukur tingkat ketertarikan, pemahaman, dan motivasi belajar setelah mengikuti pembelajaran menggunakan Canva. Selain itu, dokumentasi berupa foto kegiatan, hasil tugas siswa, dan perangkat pembelajaran seperti RPP digunakan sebagai pendukung data utama.

Analisis data dilakukan melalui tahapan reduksi, penyajian, dan penarikan kesimpulan dengan mengacu pada model analisis Miles dan Huberman. Data yang diperoleh dari observasi, wawancara, dan angket dianalisis secara tematik untuk menemukan pola-pola yang menggambarkan efektivitas penggunaan media interaktif berbasis Canva terhadap pemahaman siswa. Validitas data diperkuat melalui triangulasi metode dan sumber untuk memastikan keakuratan hasil penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Implementasi Media Interaktif Canva dalam Pembelajaran Ekosistem

Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru IPAS di MIS Al-Azhar Ajung mulai mengintegrasikan media interaktif Canva sebagai bagian dari inovasi pembelajaran digital untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi ekosistem. Implementasi ini berawal dari tahap perencanaan, di mana guru meninjau kembali Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan menyesuaikannya dengan kebutuhan pembelajaran berbasis media digital. Guru memanfaatkan fitur-fitur Canva seperti *presentation mode*, *drag and drop*, *animasi interaktif*, serta elemen visual yang relevan dengan topik ekosistem — seperti gambar tumbuhan, hewan, dan siklus energi.

Dalam tahap pelaksanaan, guru menggunakan Canva untuk menjelaskan konsep-komponen ekosistem secara visual. Materi yang biasanya bersifat abstrak, seperti interaksi antara makhluk hidup (komponen biotik) dan lingkungannya (komponen abiotik), divisualisasikan dalam bentuk infografis dan video mini yang dibuat menggunakan template Canva. Guru juga membuat *slide interaktif* berisi pertanyaan reflektif, kuis singkat, dan permainan visual sederhana untuk mengukur pemahaman siswa.

Hasil wawancara menunjukkan bahwa guru merasa penggunaan Canva mempermudah proses pembelajaran karena tampilannya yang menarik dan mudah diadaptasi. Guru menyebutkan bahwa Canva lebih efisien dibandingkan media konvensional seperti papan tulis atau gambar statis karena dapat memadukan berbagai elemen multimedia dalam satu presentasi. Selain itu, guru dapat mengunggah karya siswa secara daring dan menilai hasilnya secara lebih sistematis.

Penerapan Canva ini juga memperlihatkan adanya peningkatan motivasi belajar siswa. Berdasarkan

hasil angket, sebagian besar siswa menyatakan lebih antusias saat guru menggunakan Canva dibandingkan metode ceramah tradisional. Warna, gambar, dan animasi membuat mereka lebih fokus pada pembelajaran dan mampu mengingat konsep ekosistem dengan lebih baik.

Hal ini sejalan dengan pendapat Sopa dan Susanti (2023) yang menegaskan bahwa Canva merupakan media interaktif yang mampu mengembangkan kreativitas dan minat belajar siswa karena memberikan pengalaman visual yang menarik dan memfasilitasi pembelajaran berbasis proyek. Selain itu, penelitian Saputra dkk. (2022) juga menunjukkan bahwa Canva efektif digunakan di sekolah dasar karena dapat menampilkan kombinasi teks, gambar, dan video dalam satu media yang memudahkan guru dalam menjelaskan konsep sains dan sosial.

Dari hasil dokumentasi, terlihat bahwa guru menggunakan Canva tidak hanya sebagai alat bantu mengajar, tetapi juga sebagai sarana kolaborasi dengan siswa. Misalnya, guru meminta siswa membuat proyek kelompok berupa poster digital tentang “Pelestarian Ekosistem Hutan” menggunakan akun Canva kelas. Melalui aktivitas ini, siswa tidak hanya memahami teori ekosistem tetapi juga belajar bekerja sama dan berkomunikasi dalam kelompok.

Guru mengakui adanya beberapa kendala dalam implementasi, seperti keterbatasan waktu untuk menyiapkan desain media dan keterbatasan perangkat digital bagi sebagian siswa. Namun, kendala tersebut diatasi dengan strategi pembelajaran berbasis kelompok, di mana siswa yang memiliki gawai membantu teman yang tidak memiliki perangkat. Hal ini menunjukkan adanya nilai kolaborasi dan gotong royong yang terbangun dalam proses pembelajaran.

Dengan demikian, implementasi media interaktif Canva di MIS Al-Azhar Ajung dapat dikatakan berhasil karena mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, kolaboratif, dan kontekstual. Canva tidak hanya menjadi media visual, tetapi juga menjadi alat pedagogis yang memperkaya metode pengajaran IPAS di sekolah dasar.

Respon Guru dan Siswa terhadap Media Canva

Berdasarkan hasil wawancara dan penyebaran angket, respon guru dan siswa terhadap penggunaan Canva menunjukkan kecenderungan positif. Guru menilai Canva sebagai media yang inovatif, praktis, dan fleksibel digunakan untuk berbagai topik pembelajaran, termasuk ekosistem. Menurut guru, media ini mampu mengatasi kejenuhan siswa yang sering muncul saat belajar dengan metode konvensional, karena Canva menghadirkan warna, gerak, dan gambar yang menarik perhatian siswa.

Guru juga menilai bahwa Canva membantu dalam menjelaskan konsep abstrak dengan cara yang lebih mudah dipahami siswa. Misalnya, ketika menjelaskan rantai makanan, guru dapat menampilkan diagram animatif yang memperlihatkan aliran energi dari produsen ke konsumen. Pendekatan visual ini membuat siswa dapat “melihat” hubungan antar makhluk hidup, bukan hanya menghafalnya.

Hasil angket menunjukkan bahwa sekitar 87% siswa merasa pembelajaran dengan Canva lebih menyenangkan dibandingkan metode sebelumnya. Mereka menyatakan bahwa materi ekosistem menjadi lebih mudah dipahami karena disajikan secara bergambar dan berwarna. Beberapa siswa juga menyebut bahwa mereka merasa seperti “bermain sambil belajar” ketika guru menampilkan kuis atau aktivitas interaktif di Canva.

Hasil wawancara mendalam juga mengungkap bahwa guru mengalami peningkatan partisipasi

siswa dalam kegiatan diskusi. Sebelumnya, siswa cenderung pasif dan hanya mendengarkan, namun setelah penggunaan Canva, banyak siswa yang aktif menjawab pertanyaan, mengomentari gambar, atau menebak alur rantai makanan yang ditampilkan di layar. Temuan ini memperkuat hasil penelitian Erdyati dkk. (2024) yang menjelaskan bahwa penggunaan Canva mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis, kreativitas, dan komunikasi siswa karena memberikan ruang eksplorasi visual dan interaktif.

Namun, guru juga mengungkapkan kendala utama dalam penerapan Canva, yakni keterbatasan akses internet di beberapa bagian sekolah dan waktu persiapan yang cukup panjang untuk membuat media. Walau demikian, guru tetap menilai Canva sangat bermanfaat karena hasil belajar siswa meningkat. Sebagian besar siswa menunjukkan pemahaman yang lebih baik terhadap istilah-istilah ekosistem seperti “produsen”, “konsumen”, dan “dekomposer”.

Hal ini sejalan dengan temuan Saputra dan Rohman (2024) yang menyatakan bahwa Canva sebagai media digital kolaboratif mendukung pembelajaran abad ke-21 karena menumbuhkan kemampuan berpikir kreatif, kolaboratif, dan reflektif. Selain itu, Rasyid dan Nurul (2024) juga menemukan bahwa penggunaan Canva berpengaruh positif terhadap minat belajar dan hasil akademik siswa melalui tampilan yang menarik dan kemudahan penggunaannya.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa baik guru maupun siswa memberikan respon yang sangat baik terhadap penggunaan Canva. Guru merasa terbantu dalam menjelaskan materi secara kontekstual, sementara siswa merasa lebih aktif dan termotivasi untuk belajar. Meskipun terdapat kendala teknis, media ini terbukti memberikan dampak positif terhadap kualitas pembelajaran IPAS, khususnya pada materi ekosistem yang menuntut pemahaman visual dan konseptual secara bersamaan.

Efektivitas Media Canva terhadap Pemahaman Konsep Ekosistem

Hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif berbasis *Canva* memberikan dampak positif terhadap peningkatan pemahaman konsep ekosistem siswa kelas V di MIS Al-Azhar Ajung. Selama proses pembelajaran, siswa tampak lebih aktif bertanya, berdiskusi, dan menanggapi penjelasan guru. Hal ini disebabkan karena *Canva* mampu menyajikan ilustrasi visual yang menarik—melalui kombinasi gambar, animasi, dan warna kontras—sehingga membantu siswa memvisualisasikan konsep abstrak seperti rantai makanan, hubungan antar makhluk hidup, dan keseimbangan ekosistem secara konkret.

Temuan ini sejalan dengan teori belajar Jerome Bruner yang menekankan pentingnya *representasi visual* dalam memahami konsep-konsep yang bersifat abstrak. Visualisasi membantu siswa membangun jembatan kognitif antara pengalaman konkret dan pemahaman konseptual. Dalam konteks ini, *Canva* berperan sebagai alat bantu kognitif yang memfasilitasi siswa untuk berpikir secara lebih sistematis tentang interaksi antar komponen ekosistem.

Guru menyampaikan bahwa sebelum penggunaan *Canva*, pembelajaran IPAS sering dilakukan dengan metode ceramah dan penggunaan buku teks, sehingga sebagian besar siswa tampak pasif dan kurang berpartisipasi. Setelah penerapan *Canva*, keterlibatan siswa meningkat signifikan karena tampilan visual dan interaktivitas media membuat mereka lebih mudah mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari, seperti pada ekosistem kebun sekolah atau sawah di sekitar madrasah. Berdasarkan hasil angket terhadap 20 siswa, sekitar 85% menyatakan bahwa pembelajaran menggunakan *Canva* membantu mereka

memahami materi lebih cepat dan lebih mudah diingat.

Hasil ini didukung oleh penelitian Safitri, Hidayah, dan Kaswaraningsih (2024) yang menunjukkan bahwa media interaktif berbasis *Canva* pada materi “Harmoni dalam Ekosistem” efektif meningkatkan pemahaman konsep IPAS siswa sekolah dasar. Demikian pula, Kusumawati dan Prastiwi (2025) membuktikan bahwa *Canva* membantu siswa memahami materi IPAS secara visual sekaligus mendorong keterlibatan aktif dalam pembelajaran. Penelitian Mawarni, Yulianti, dan Sulistyowati (2022) juga menguatkan bahwa media *Canva* layak, praktis, dan efektif untuk meningkatkan pemahaman nilai-nilai Pancasila di sekolah dasar.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media interaktif berbasis *Canva* efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep ekosistem karena menghadirkan pengalaman belajar visual yang menarik, menstimulasi aktivitas kognitif siswa, dan memperkuat keterlibatan mereka selama proses pembelajaran.

Analisis Perbandingan dengan Media Konvensional

Selain efektivitasnya, hasil penelitian ini juga menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara pembelajaran menggunakan media *Canva* dan metode konvensional. Sebelum penerapan *Canva*, pembelajaran IPAS di MIS Al-Azhar Ajung bersifat satu arah dengan aktivitas siswa yang terbatas. Media pembelajaran masih didominasi teks dan gambar statis, sehingga siswa kesulitan memahami keterkaitan antar komponen ekosistem. Setelah *Canva* diterapkan, terdapat peningkatan yang nyata pada antusiasme, motivasi, dan partisipasi siswa dalam setiap tahap pembelajaran.

Dari segi hasil belajar, siswa mampu menjelaskan hubungan antara produsen, konsumen, dan dekomposer secara lebih runtut dan logis. Selain itu, kemampuan berpikir kritis mereka meningkat karena kegiatan pembelajaran berbasis *Canva* mendorong analisis sebab-akibat dalam ekosistem, misalnya ketika menelaah dampak berkurangnya satu spesies terhadap rantai makanan. Aktivitas kelompok menggunakan *Canva* juga menumbuhkan kemampuan kolaboratif, karena siswa bekerja sama membuat presentasi sederhana tentang ekosistem di lingkungan sekitar mereka. Temuan ini memperkuat teori konstruktivisme Piaget yang menekankan bahwa pengetahuan diperoleh secara aktif melalui interaksi sosial dan pengalaman langsung.

Hasil penelitian ini juga konsisten dengan temuan Iwan (2022) yang menegaskan bahwa *Canva* mampu menumbuhkan semangat dan perhatian siswa dalam pembelajaran daring maupun tatap muka. Miftahul Jannah et al. (2023) turut memperkuat hal ini dengan menyatakan bahwa penggunaan *Canva* pada pembelajaran konvensional memberikan pengalaman belajar yang lebih dinamis dan mendorong siswa berpikir kreatif melalui media visual interaktif. Dengan demikian, media ini berpotensi besar untuk menggantikan atau melengkapi media konvensional yang cenderung monoton.

Dengan demikian, hasil analisis memperlihatkan bahwa media *Canva* tidak hanya meningkatkan hasil belajar siswa, tetapi juga berdampak pada peningkatan motivasi, kemampuan berpikir kritis, serta keterampilan kolaboratif. Dibandingkan metode konvensional, pembelajaran berbasis *Canva* memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif, kontekstual, dan menyenangkan. Oleh karena itu, *Canva* dapat dijadikan alternatif media pembelajaran digital yang efektif untuk memperkuat pemahaman konseptual siswa dalam materi IPAS, khususnya pada topik ekosistem.



KESIMPULAN

Penggunaan media interaktif berbasis Canva dalam pembelajaran IPAS di MIS Al-Azhar Ajung terbukti efektif meningkatkan pemahaman konsep ekosistem, motivasi, dan keterlibatan siswa. Canva mempermudah guru dalam menyajikan materi abstrak secara visual dan menarik, sehingga proses belajar menjadi lebih aktif dan menyenangkan. Respon positif dari guru dan siswa menunjukkan bahwa Canva dapat dijadikan alternatif media pembelajaran digital yang inovatif dan relevan dengan kebutuhan pendidikan abad ke-21, meskipun masih diperlukan peningkatan fasilitas dan pelatihan bagi guru agar penerapannya lebih optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggito, A., & Setiawan, J. (2018). *Metodologi penelitian kualitatif*. Sukabumi: CV Jejak.
- Erdyati, F., Meliasari, W. O., Damayanti, M. I., & Sulistriyaniva, R. (2024). Penggunaan Canva sebagai media interaktif dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis pada pembelajaran Pendidikan Pancasila untuk siswa SD kelas IV. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 4217–4226. <https://ejurnal.unisda.ac.id/index.php/mida/article/view/6915>
- Imelda, M., Lestari, P. G., Ahmad, S. F., Fatin, N. F., & Rahmadhar, Y. (2024). Efektivitas penggunaan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran interaktif pada materi harmoni dalam ekosistem di kelas 5 sekolah dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 10(4), 244–249. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v10i04.5323>
- Iwan, R. (2022). Pemanfaatan media Canva pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. *Sibernetik: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 1(1), 45–52. <https://doi.org/10.59632/sjpp.v1i1.122>
- Kusmirah, S. D., Maharani, S. D., & Susanti, L. R. (2025). Analisis kebutuhan pengembangan media game edukasi berbantuan Canva pada mata pelajaran IPAS untuk sekolah dasar. *SOCIAL: Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 5(1), 275–278. <https://jurnalp4i.com/index.php/social>
- Kusumawati, N., & Prastiwi, S. D. (2025). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Canva pada mata pelajaran IPAS materi metamorfosis untuk siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 5(3), 301–312. <https://doi.org/10.53299/jppi.v5i3.2401>
- Mawarni, E., Yulianti, Y., & Sulistyowati, P. (2022). Pengembangan media pembelajaran interaktif Canva pada materi implementasi nilai-nilai Pancasila jenjang sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(4), 1710–1720. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i4.8184>
- Miftahul Jannah, F. N., Nuroso, H., Mudzanatun, M., & Isnuryantono, E. (2023). Penggunaan aplikasi Canva dalam media pembelajaran matematika di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(1). <https://doi.org/10.20961/jpd.v11i1.72716>
- Rasyid, A. M., & Nurul, A. (2024). The effect of using Canva media on students' learning interest and academic performance. *Jurnal Klasikal: Journal of Education, Language Teaching and Science*, 6(1), 12–20. <https://www.journalfkpuniversitasbosowa.org/index.php/klasikal/article/view/1245>
- Safitri, S. R., Hidayah, Q. N., & Kaswaraningsih, D. (2024). Pengembangan media pembelajaran interaktif



- berbasis microsite Canva pada mata pelajaran IPAS “Harmoni dalam Ekosistem” kelas V SD. *Journal of Comprehensive Science*, 3(8), 3489–3498. <https://doi.org/10.59188/jcs.v3i8.812>
- Saputra, A. G., Rahmawati, T., Andrew, B., & Amri, Y. (2022). Using Canva application for elementary school learning media. *Sciencetchno: Journal of Science and Technology*, 1(1), 46–57. https://www.researchgate.net/publication/371352577_Using_Canva_Application_for_Elementary_School_Learning_Media
- Saputra, M. I. B., & Rohman, M. A. (2024). Transformasi digital: Aplikasi Canva sebagai media pembelajaran yang inovatif dan kolaboratif dalam pendidikan SD/MI. *PGMI: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 2(2). <https://ejournal.iaingawi.ac.id/index.php/pgmi/article/download/1461/579/4590>
- Sopa, S. M., & Susanti, S. (2023). Canva sebagai media pembelajaran yang interaktif (Studi literatur). *Jurnal PGMI Universitas Garut*. <https://journal.uniga.ac.id/index.php/pgmi/article/download/41609/2010>
- Tasmayanti, L., Susanti, L. R., & Safitri, E. R. (2025). Analisis kebutuhan pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbantuan Canva pada materi jaring-jaring makanan di sekolah dasar. *SCIENCE: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika dan IPA*, 5(2), 648–652. <https://jurnalp4i.com/index.php/science>
- Yuliana, H., Hartono, M., & Tibrani, M. M. (2025). Analisis potensi kebutuhan pengembangan video animasi konsep jaring-jaring makanan berbasis Canva pada pelajaran IPAS kelas V SD. *SCIENCE: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika dan IPA*, 5(2), 785–788. <https://jurnalp4i.com/index.php/science>