Bilangan : Jurnal Ilmiah Matematika, Kebumian dan Angkasa
Volume. 3 Nomor. 3, Juni 2025
e-ISSN : 3032-7113; p-ISSN : 3032-6389, Hal. 70-79
DOI: https://doi.org/10.62383/bilangan.v3i3.538
Available online at: https://journal.arimsi.or.id/index.php/Bilangan

Pengaruh Persepsi Atas Penggunaan Media Interaktif Canva dan Minat Belajar terhadap Hasil Belajar Matematika di SMPN 2 Cianjur

Dede Nurhayati [1*], Supardi [2]
[1-2] Fakultas Pascasarjana, Universitas Indraprasta PGRI, Indonesia

Alamat: Jl. Nangka a No. 58 C/TB Simatupang, Tanjung Barat, Jakarta Selatan 12530
Korespondensi penulis: dedenurhayati02@guru.smp.belajar.id

Abstract: *Canva learning media is an online learning platform for graphic design in various creative designs to facilitate its users such as designing posters, infographics and presentations. Not only for designing but can be used as a learning medium for teachers, students and schools in classroom learning. The purpose of this study was to determine the influence of perceptions on the use of Canva interactive media and students' learning interests on students' Mathematics learning outcomes at SMPN 2 Cianjur. This study uses a Quantitative Approach with the Survey method. The research design used is multiple linear regression analysis. The research sample was 35 students at SMPN 2 Cianjur. Based on the results of the research data analysis, 76% of responses were obtained based on the questionnaire distributed, respondents agreed that there was an influence of perceptions on the use of Canva interactive media and students' learning interests on mathematics learning outcomes.*

Keywords: *Canva interactive media, Learning interest, Learning outcomes*

Abstrak: Media pembelajaran canva merupakan salah satu platform pembelajaran daring untuk desain grafis dalam berbagai desain kreatif guna memudahkan penggunanya seperti mendesain poster, infografis dan presentasi. Tidak hanya untuk mendesain saja tetapi dapat di gunakan sebagai media pembelajaran bagi guru, siswa dan sekolah dalam pembelajaran di kelas. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh persepsi atas penggunaan media interaktif Canva dan minat belajar siswa terhadap hasil belajar Matematika siswa di SMPN 2 Cianjur. Penelitian ini menggunakan Pendekatan Kuantitatif dengan metode Survey. Desain penelitian yang digunakan adalah analisis regresi linear ganda. Sampel penelitian berjumlah 35 siswa di SMPN 2 Cianjur. Berdasarkan hasil analisis data penelitian diperoleh sebanyak 76% respon berdasarkan angket yang disebar, responden menyatakan setuju bahwa ada pengaruh persepsi atas penggunaan media interaktif Canva dan minat belajar siswa terhadap hasil belajar matematika.

Kata kunci: Media interaktif Canva, Minat belajar, Hasil belajar

1. PENDAHULUAN

Menurut Kamus besar bahasa indonesia (2015), “Pengaruh adalah daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang, benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan, atau perbuatan seseorang” Menurut Harsiwi, (2020) menyatakan bahwa, “Media pembelajaran adalah salah satu komponen pembelajaran yang sangat penting sebagai jembatan dalam penyampaian materi. Penggunaan media dalam pembelajaran dapat memberikan dampak positif dan manfaat yang sangat luar biasa dalam memudahkan proses belajar siswa, Minat belajar peserta didik krusial pada proses pembelajaran karena akan mempengaruhi penilaian akhir pembelajaran (Matondang, 2021). Penanda ketertarikan belajar siswa mencakup rasa senang, minat, fokus, dan partisipasi mereka pada proses belajar (Purwoko dkk., 2021). Indikator-indikator tersebut berfungsi untuk menilai tingkat ketertarikan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Pada proses pembelajaran, pemahaman konsep sama signifikansinya dengan minat belajar.

Received: May 01, 2025; Revised: May 15, 2025; Accepted: May 31, 2025; Published: Juni 02, 2025

Pemahaman konsep adalah kemampuan peserta didik dalam memahami aspek-aspek utama setelah proses belajar (Rahmah dkk., 2019). Diharapkan pemahaman terhadap konsep ini dapat membantu siswa dalam mengaplikasikan pengetahuan yang telah mereka miliki ke dalam kehidupan sehari-hari. Berdasarkan revisi taksonomi Bloom, indikator penguasaan konsep mencakup enam tingkatan, yaitu: mengingat (C1), memahami (C2), menerapkan (C3), menganalisis (C4), mensintesis (C5), dan mengevaluasi (C6) (Anderson & Krathwohl, 2001). Indikator-indikator ini pada akhirnya digunakan sebagai alat untuk mengukur sejauh mana siswa telah menguasai suatu konsep. Masih adanya penggunaan metode ceramah yang dominan dalam pembelajaran tidak memastikan kesuksesan belajar siswa (Hutauruk, Maulina, & Manik, 2018; Suarni, 2019).

Proses belajar, penguasaan metode, pendekatan, dan penggunaan media memiliki peranan yang sangat penting. Ketepatan dalam memilih metode dan media menjadi penentu utama keberhasilan dalam mencapai tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan sangat diperlukan agar siswa dapat terlibat secara aktif dan merasakan pengalaman belajar yang menyenangkan berdasarkan hasil observasi di SMPN 2 Cianjur, diketahui bahwa minat belajar peserta didik terhadap mata pelajaran Matematika masih tergolong rendah, yang terlihat dari hasil belajar mereka. Hal ini juga diperkuat oleh hasil wawancara dengan guru kelas VII di SMPN 2 Cianjur, yang menyatakan bahwa peserta didik belum menunjukkan ketertarikan untuk berkonsentrasi dalam pembelajaran Matematika dalam durasi yang panjang. Mereka cenderung mudah merasa bosan dan kehilangan fokus, terutama ketika pembelajaran disampaikan hanya melalui metode ceramah. Berdasarkan data survei PISA, hasil observasi awal, serta wawancara, dapat disimpulkan bahwa minat belajar siswa di Indonesia masih tergolong rendah. Oleh karena itu, diperlukan upaya untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Salah satu cara yang dapat dilakukan adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran, karena hal ini dapat mendorong semangat belajar siswa dan membuat proses pembelajaran di kelas menjadi lebih menarik serta tidak monoton.

Penggunaan aplikasi *Canva* dalam kegiatan belajar mengajar dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran, sehingga siswa lebih terlibat dan tidak mudah merasa bosan. Tampilan visual yang menarik dari aplikasi *Canva* juga mampu menarik perhatian siswa selama pembelajaran berlangsung. Selain itu, pemanfaatan aplikasi ini sejalan dengan kebiasaan siswa yang sudah terbiasa menggunakan teknologi dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karenanya, peserta didik tidak mengalami kesulitan dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam proses pembelajaran (Hapsari & Zulherman, 2021). .”Canva

merupakan website dan aplikasi yang paling populer saat ini untuk bidang desain grafis dan brand building. Canva merupakan sebuah perusahaan rintisan yang berbasis di australia dan banyak membantu masyarakat untuk mendapatkan desain bagus serta menarik tanpa membutuhkan banyak usaha. Canva menjembatani penggunanya untuk dengan mudah merancang berbagai jenis material kreatif secara online. Mulai dari mendesain kartu ucapan, poster, brosur, infografik, hingga presentasi. Berdasarkan penjelasan diatas penulis menyatakan bahwa "Fungsi canva adalah sebagai media desain untuk memudahkan orang lain dalam membuat karya yang berbentuk tulisan maupun media secara mudah dengan fitur-fitur yang sudah di sediakan dalam canva maka pengguna tidak perlu repot-repot mencari.

Hasil belajar adalah perubahan perilaku atau kemampuan yang diperoleh seseorang setelah mengikuti suatu proses pembelajaran. Hasil ini mencakup pengetahuan, keterampilan, sikap, atau nilai-nilai yang diperoleh dan bisa diamati atau diukur. Dalam belajar individu menggunakan kemampuan pada ranah-ranah yaitu: (1) Kognitif yaitu kemampuan yang berkenaan dengan pengetahuan penalaran atau pikiran terdiri dari kategori pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis sintesis, dan evaluasi. (2) Afektif yaitu kemampuan yang mengutamakan perasaan, emosi, dan reaksi-reaksi yang berbeda dengan penalaran yang terdiri dari kategori penerimaan, partisipasi, penilaian, sikap, organisasi dan pembentukan pola hidup.(3) Psikomotorik yaitu kemampuan yang mengutamakan keterampilan penyesuaian pola gerakan, dan kreatifitas.((Benjamin Bloom), Menurut Sudjana (2029) Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajar. Ini mencerminkan tingkat penguasaan terhadap tujuan instruksional. Minat belajar juga merupakan aspek pembangun motivasi, fenomena yang terbentuk akibat interaksi sosial, dan keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar. Minat belajar merupakan faktor penting yang mendorong proses pembelajaran serta berperan besar dalam keberhasilan siswa, sehingga perlu mendapatkan perhatian khusus. Materi pelajaran akan lebih mudah dipahami dan diingat apabila siswa memiliki ketertarikan terhadap pelajaran tersebut. Sebaliknya, jika siswa tidak tertarik, maka penjelasan guru cenderung diabaikan. "Menurut Ricardo, (2017) Menyatakan bahwa, "Minat belajar merupakan faktor pendorong siswa dalam belajar yang didasari atas ketertarikan atau rasa senang dan keinginan siswa untuk belajar. Oleh karena itu, di tengah pesatnya perkembangan teknologi, penggunaan Canva dalam kegiatan pembelajaran bisa menjadi solusi, karena dapat diakses dengan mudah melalui perangkat elektronik seperti aplikasi maupun situs web Canva. Menurut Pelangi (2020), Canva ialah platform

digital berbasis online yang menawarkan beragam fitur menarik, meliputi presentasi, brosur, pamflet, poster, resume, spanduk, serta yang lainnya.

Adanya hal tersebut memudahkan akses dan proses pembelajaran di kelas tidak membosankan dan monoton. Aplikasi Canva menyediakan berbagai pilihan desain menarik yang dapat membantu meningkatkan kreativitas guru dan siswa dalam membuat media pembelajaran. Berkat fitur-fiturnya yang lengkap, aplikasi ini mempermudah dan mempercepat proses desain, sehingga pembuatan media pembelajaran bisa dilakukan secara praktis hanya dengan menggunakan perangkat seluler, tanpa harus memakai laptop. (Tanjung & Faiza, 2019). Tanjung dan Faiza (2019) dalam (V.A. Fitria et al., 2021) mengungkapkan bahwasannya penggunaan Canva pada pembuatan media pembelajaran menawarkan berbagai manfaat. Platform ini memungkinkan para guru untuk menghasilkan berbagai desain yang disertai dengan template, animasi, dan penomoran halaman, yang mampu meningkatkan efisiensi waktu serta kreativitas. Guru serta siswa dapat mengembangkan media yang menarik untuk keperluan presentasi, seperti slide, poster, serta mind mapping. (Triningsih, 2021) mengemukakan bahwasanya penggunaan Canva mendukung guru dan peserta didik dalam menerapkan keterampilan, kreativitas, serta berbagai manfaat lainnya. Hal ini terjadi karena desain yang dibuat menggunakan Canva mampu menarik minat peserta didik terhadap materi pelajaran, sehingga secara tidak langsung meningkatkan motivasi belajar mereka, dan mendapatkan hasil belajar yang diharapkan. Penelitian yang dilakukan didukung oleh penelitian serupa sebagai penguat, adapun hasil analisis serupa yang di ungkapkan oleh Adelbertus Gading Ananta Putra dkk, 2024. Yang dinyatakan dalam jurnal yang berjudul *Pengaruh Media Pembelajaran Canva Interaktif Terhadap Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar* mendapatkan hasil bahwa berdasarkan hasil perhitungan menggunakan pendekatan skala Likert dalam penelitian ini mendapatkan persentase sebesar 75,38%. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan media canva interaktif mendapatkan respon positif dimana responden setuju bahwa media tersebut bisa meningkatkan minat belajar. Peserta didik sangat antusias pada keterlaksanaan pembelajaran didalam kelas dengan menyimak materi menggunakan media canva interaktif.

Media Canva interaktif ialah sebuah platform pembelajaran digital yang bisa ditampilkan dalam berbagai format seperti teks,animasi film, grafik, musik, kuis,powerpoint interaktif, permainan, serta aktivitas lainnya yang bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan serta partisipasi siswa dalam proses belajar (Aulia, n.d.). Berdasarkan uraian permasalahan yang telah dijabarkan, minat belajar yang ada di

Indonesia khususnya di kelas VII SMPN 2 Cianjur masih tergolong rendah. Dalam rangka meningkatkan hasil belajar siswa, alternatif yang bisa dipakai oleh seorang pendidik salah satunya ialah dengan memakai media interaktif canva. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk membuktikan dan mengetahui seberapa besar pengaruh persepsi atas penggunaan media interaktif canva dan minat belajar siswa terhadap hasil belajar matematika. Peneliti akan berfokus pada siswa kelas bawah, yaitu kelas VII agar peneliti juga dapat mengajak siswa dan pendidik untuk mengimplementasikan teknologi dalam pembelajaran melalui media interaktif canva. Selain itu, dengan adanya penelitian peneliti juga berharap ini bisa mejadi referensi tambahan pendidik untuk menumbuhkan semangat berliterasi melalui digitalisasi pembelajaran. Dengan memperhatikan latar belakang, identifikasi masalah, serta batasan masalah yang telah dipaparkan sebelumnya, maka perumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut." Apakah terdapat pengaruh persepsi atas penggunaan media Canva dan minat belajar siswa terhadap hasil belajar dalam pembelajaran Matematika pada peserta didik SMPN 2 Cianjur.

2. METODE PENELITIAN

Berdasarkan permasalahan dan tujuan yang ingin di capai, maka penelitian ini berusaha menjelaskan informasi yang mendalam mengenai pengaruh atas penggunaan media interaktif Canva dan minat belajar siswa terhadap hasil belajar matematika. Secara umum penelitian ini menggunakan pedekatan kuantitatif dengan metode survei dengan desain penelitian analisis regresi linear berganda, ada dua variable bebas yaitu persepsi atas penggunaan media interaktif canva untuk melihat hubungan antara pengaruh persepsi atas penggunaan media interaktif canva (X1) dan minat belajar siswa (X2) serta satu variabel terikat yaitu hasil belajar matematika (Y) Dengan sampel penelitian sebanyak 35 peserta didik dengan jenis kelamin 19 siswa perempuan dan 16 siswa laki-laki. Teknik pengambilan data pada penelitian ini dengan cara menyebarkan Instrument pada angket kuesioner melalui grup *whatsaap (WA)* berupa *googleform (GF).* Adapun Teknik pengukurran data menggunakan skala Likert dengan pilihan seperti **"sangat setuju", "setuju", "netral", "tidak setuju", dan sangat tidak setuju".** Skala Likert dirancang untuk mengukur sikap, pendapat, atau persepsi seseorang terhadap suatu pernyataan, dengan memberikan rentang pilihan tanggapan yang menunjukkan tingkat persetujuan atau ketidaksetujuan. Teknik pengumpullan data dengan angket/kuesioner.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan penelitian menggunakan skala Likert yang di analisis pada aplikasi spss 22 statistika diperoleh penjabaran sebagai berikut

Tabel 1. Perhitungan Analisis Uji Korelasi Perepsi Dan Minat Belajar Siswa

Model Summary[b]				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.625[a]	.873	.869	3.726
a. Predictors: (Constant), Minat Belajar, Persepsi Atas Media Pembelajaran Interaktif Canva				
b. Dependent Variable: Hasil Belajar Matematika				

Tabel di atas menunjukan besarnya nilai korelasi antara R yaitu sebesarr 0,625 dan di jelaskan besarnya prosentase pengaruh variable bebas terhadap variael terikat yang diisebut determinasi yang merupakan hasil dari pengkuadratan R dari output tersebut diperoleh koefisen determinasi (R2) sbesar 0,873.

Tabel 2. Hasil Perhitungan Pengujian Signifikansi Koefisien Regresi Variabel X1 dan x2 Terhadap Y

ANOVA[a]

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	7314.788	2	151.031	84.500	.000[b]
	Residual	1068.762	32	13.880		
	Total	8383.550	34			

a. Dependent Variable: Hasil Belajar

b. Predictors: (Constant), Minat Belajar, Persepsi Atas Media Pembelajaran Interaktif Canva

Dari output tersebut terlihat bahwa F hitung = 84.500 dengan Tingkat signifikansi/probabilitas 0,000 < 0,05 dan memberikan kontribusi 69%. Yang berarti persepsi siswa atas media pembelajaran dan minat siswa mampu menjelaskan 76% perubahan hasil belajar. Hasil analisis tersebut diperkuat dengan teori dari (Slameto, 2010) faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar dapat dibedakan menjadi dua yaitu factor internal dan eksternal. Faktor internal diataranya kesehatan, inteligensi, perhatian, minat, bakat, motivasi, kedisiplinan. Persepsi dan minat siswa merupakan salah satu factor internal internal. Semakin tinggi persepsi dan minat siswa maka akan semakin tinggi hasil belajar yang di peroleh. Namun apabila Semakin rendah persepsi dan minat siswa maka akan semakin rendah pula hasil belajar yang di peroleh siswa.

Kedua variabel yakni persepsi atas penggunaan media interraktif dan minat belajar ada pengaruhnya terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VII di SMPN 2 Cianjur. Kemudian peneliti menganalisis terkait tentang pengaruh masing-masing variable terhadap hasil belajar Matematika. Analisis menggunakkan SPSS 25 diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Perhitungan Regresi Ganda Variabel X1 dan X2 terhadap Y

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients		
		B	Std. Error	Beta	t	Sig.
1	(Constant)	14.357	2.744		2.558	.012
	Persepsi Atas Media Pembelajaran Interaktif Canva	.511	.093	.259	4.922	.000
	Minat Belajar	.717	.027	.688	1.032	.000

Dari perhitungan hasil instrument penelitian dapat dinyatakan terdapat pengaruh yang signifikan persepsi siswa atas media pembelajaran dan minat belajar siswa terhadap hasil belajar Matematika pada siswa SMPN 2 Cianjur, hal ini di buktikan dengan perolehan nilai t_{hitung} = 4.922 dan sig 0,000 < 0,05 dengan kontribusi persepsi siswa atas media interaktif canva dalam rangka meningkatkan hasil belajar matematika sebesar 23,31%. Temuan analisis ini didukung oleh teori yang menyatakan bahwa prestasi belajar dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik dari dalam diri maupun dari lingkungan luar. Salah satu faktor yang berperan penting adalah persepsi peserta didik terhadap media pembelajaran yang digunakan. Menurut Sadiman, dkk. (2009) Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa untuk belajar. Contohnya seperti video, audio, gambar, dan alat peraga. Pemilihan media yang tepat dalam kegiatan pembelajaran adalah hal yang penting untuk kelancaran proses pemebelajaran. Media pembelajaran sebagai perantara penyampaian informasi kepada siswa sehingga harus mempertimbangkan ketepatannnya dengan tujuan pembelajaran. Penggunaan media yang tepat akan mempermudah peserta didik dalam menerima materi pembelajaran Matematika. Dari hasil perhitungan instrumen penelitian dapat dinyatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan minat terhadap hasil belajar Matematika di SMPN 2 Cianjur Hal ini dibuktikan dengan perolehan t_{hitung} = 1.032 dan Sig. 0,000 < 0,05. Dengan kontribusi motivasi terhadap pembelajaran matematika.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan tentang pengaruh persepsi atas penggunaan media interaktif Canva dan minat belajar siswa terhadap hasil belajar pada mata pelajaran Matematika kelas VII SMP Negeri 2 Cianjur adalah Terdapat pengaruh signifikan media pembelajaran canva terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Matematika. Hal ini dapat dibuktikan dengan hasil perhitungan data menunjukan nilai signifikan yaitu 0,000 dimana nilai signifikan < 0,05 dengan demikian maka dapat disimpulkan terdapat pengaruh media pembelajaran interaktif canva dan minat belajar siswa terhadap hasil belajar matematika. hal ini berarti bahwa semakin positif persepsi siswa tentang penggunaan media pembelajaran interaktif yang digunakan maka akan baik pula hasil belajar siswa pada mata pelajaran maematika.

Saran

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pandangan positif terhadap penggunaan Canva sebagai media pembelajaran interaktif dapat memberikan dampak yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar. Oleh karena itu, guru dianjurkan untuk terus berinovasi dan kreatif dalam memanfaatkan Canva agar proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, menarik, serta selaras dengan karakteristik materi matematika. Karena minat belajar siswa berperan penting dalam mempengaruhi hasil belajar, maka guru dan pihak sekolah perlu menciptakan suasana belajar yang mendukung, menyenangkan, dan mampu memotivasi siswa. Penggunaan pendekatan pembelajaran aktif serta media visual seperti Canva dapat menjadi solusi efektif dalam hal ini. Karena minat belajar siswa berperan penting dalam mempengaruhi hasil belajar, maka guru dan pihak sekolah perlu menciptakan suasana belajar yang mendukung, menyenangkan, dan mampu memotivasi siswa. Penggunaan pendekatan pembelajaran aktif serta media visual seperti Canva dapat menjadi solusi efektif dalam hal ini.

DAFTAR REFERENSI

Agustin, A., Surani, D., & Kurniawan, B. S. (2024). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Informatika Di Kelas X. *Jati (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika), 8*(3), 3545-3548.

Agustin Diah Dwi, L. E. S. T. A. R. I. (2024). *Pengembangan Media Interaktif Berbasis Canva Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Dengan Menggunakan Media Gambar Berseri Di Sd Negeri 216 Palembang*. [Doctoral dissertation, Universitas Pgri Palembang].

Andriani, A., Putri, S. D., Nurjannah, S., Novrianti, S. C., & Fauziyah, Z. (2024). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Canva Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas Xi Sma. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran (Jrpp)*, *7*(4), 15196-15199.

Andreansyah, A., & Wulandari, A. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Penyajian Data Melalui Media Interaktif Berbasis Canva. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, *10*(4), 869-883.

Darwis, D., Atmono, D., Ratumbuysang, M. F. N. G., & Hasanah, M. (2024). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi Canva Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Ma Ibitidaussalam. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (Jupe)*, *12*(1), 85-91.

Ginayah, R., Iswara, P. D., & Karlina, D. A. (2024). Pengembangan Media Interaktif Menggunakan Aplikasi Canva Untuk Keterampilan Membaca Permulaan. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, *8*(4), 1770-1784.

Meylinda, M., Putri, D. H., & Risdianto, E. (2024). Pengaruh Model Problem Based Learning (Pbl) Berbantuan Media Animasi Berbasis Canva Terhadap Hasil Belajar Fisika Di Sma. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika*, *15*(2), 196-203.

Pebriyanto, R., & Hermawan, H. (2024). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Canva Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Materi Matriks Kelas Xi Sman 1 Cigugur. *Indo-Mathedu Intellectuals Journal*, *5*(4), 4618-4627.

Sa'diyah, F. (2024). *Pengaruh Efektivitas Media Pembelajaran Canva Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas Viii Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Di Mtsn 6 Sleman Yogyakarta*. [Doctoral dissertation, Universitas Islam Indonesia].

Sari, W. M., Hermawansa, H., & Siska, J. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Tjkt Smkn 1 Seluma. *Computer And Informatics Education Review*, *4*(02), 53-57.

Saza, M. F. (2023). *Pengaruh media pembelajaran canva for education terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran ski di kelas xi ips man 1 jakarta*. [Bachelor's thesis, Jakarta: FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta].

Sholehah, S. H., Pramasdyahsari, A. S., & Nugroho, A. A. (2023). PENGARUH MODEL PBL BERBANTUAN CANVA TERHADAP HASIL BELAJAR PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS IV. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, *9*(2), 3237-3246.

Sipahutar, N., Ayu, C., & Hidayat, A. (2024). Pengaruh Pendekatan Kepala Sekolah Terhadap Kinerja Dan Kompetensi Guru Dalam Penggunaan Media Canva di Sekolah Dasar Negeri 009 Bukit Lembah Subur. *Jurnal Intelek Insan Cendikia*, *1*(8), 4030-4040.

Wola Mayang Sari, W. (2023). *PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN INTERKTIF BERBASIS CANVA TERHADAP HASIL BELAJAR PADA MATA PELAJARAN DASAR-DASAR TEKNIK JARINGAN KOMPUTER DAN TELEKOMUNIKASI DI KELAS X TJKT SMKN 1 SELUMA*. [Doctoral dissertation, Universitas Dehasen Bengkulu].

Wulandari, S. A., Wahyuni, S. D., & Sari, E. P. (2024). Pengaruh Persepsi Atas Penggunaan Media Interaktif dan Minat Belajar Terhadap Kemampuan Menulis Narasi. *JUPENSAL: Jurnal Pendidikan Universal*, *1*(4), 607-614.