



## Global Journal Education Science and Technology (GJST)

<https://jurnal.sainsglobal.com/index.php/gist>

Volume 1, Nomor 2 bulan Juli 2024

e-ISSN: 2762-1438

DOI.10.35458

### PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS CANVA TERHADAP MINAT BELAJAR SBdP SISWA KELAS V SDN 149 TAMALALA KECAMATAN BONTOTIRO KABUPATEN BULUKUMBA

**Awaluddin Muin, Achmad Shabir, Nurmila Syam**

<sup>1</sup>Universitas Negeri Makassar

Email: [awaluddin.muin@unm.ic.id](mailto:awaluddin.muin@unm.ic.id)

<sup>2</sup>Universitas Negeri Makassar

Email: [achmadshabir@unm.ic.id](mailto:achmadshabir@unm.ic.id)

<sup>3</sup>Universitas Negeri Makassar

Email: [nurmilasyam03@gmail.com](mailto:nurmilasyam03@gmail.com)

#### Artikel info

Received: 02-04-2024

Revised: 03-05-2024

Accepted: 04-06-2024

Published, 25-07-2024

#### Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi dengan Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva di SDN 149 Tamalala Kecamatan Bontotiro Kabupaten Bulukumba. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan minat belajar siswa dengan menerapkan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva pada mata pelajaran SBdP kelas V SDN 149 Tamalala Kecamatan Bontotiro Kabupaten Bulukumba. Jenis penelitian ini adalah pre-eksperimental yang dilakukan pada siswa kelas V SDN 149 Tamalala dengan jumlah subjek 18 siswa. Data hasil penelitian diperoleh menggunakan angket gambaran minat belajar siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu pretest dan posttest. Teknik analisis data yaitu dengan analisis deskriptif dan inferensial. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan bahwasanya minat belajar SBdP siswa meningkat melalui pembelajaran dengan menggunakan Media Interaktif Berbasis Canva. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata (mean) sebelum penggunaan media yaitu 48,50 dan setelah penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis canva hasil posttest siswa meningkat dengan nilai rata-rata (mean) 59,89. Dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan minat belajar SBdP siswa sebelum dan setelah penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis canva pada siswa kelas V SDN 149 Tamalala Kecamatan Bontotiro Kabupaten Bulukumba.

#### Keywords:

Media  
pembelajaran  
berbasis canva,  
Minat, SBdP.

artikel global journal education and learning dengan akses terbuka  
dibawah  
lisensi CC BY-4.0



### PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu proses yang bertujuan untuk mengembangkan potensi dan

mencerdaskan individu dengan baik. Manusia dan pendidikan adalah dua hal berbeda yang tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Pendidikan adalah sebuah proses pendewasaan dalam hidup yang senantiasa dijalani oleh setiap manusia untuk mengembangkan wawasan, keterampilan maupun kepribadian. Pendidikan tidak hanya tentang memberikan pengetahuan dan keterampilan, tetapi juga tentang membentuk karakter dan kepribadian individu. Hal ini penting dalam upaya memberantas kebodohan, mengatasi kemiskinan, meningkatkan taraf hidup masyarakat, dan membangun kehormatan bangsa. Oleh sebab itu, pendidikan menjadi kebutuhan bagi tiap manusia sebagai sarana untuk mengekspresikan diri, menemukan jati diri.

Pendidikan memiliki peran yang sangat signifikan dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan peningkatan potensi sumber daya manusia, terutama generasi muda di Indonesia. Dalam era teknologi yang semakin canggih seperti sekarang, penting bagi pengajar dan peserta didik untuk memiliki pemahaman tentang teknologi guna meningkatkan kualitas pendidikan. Salah satu pendekatan pembelajaran yang efektif dan kreatif adalah melalui penggunaan media pembelajaran sebagai sumber referensi dalam proses pengajaran. Dengan memanfaatkan media pembelajaran sebagai alat bantu, pendidik dan peserta didik dapat mengembangkan keterampilan baru dan menciptakan konten yang relevan dalam pembelajaran.

Seorang guru membutuhkan semacam alat peraga atau media dalam proses pembelajaran untuk memaksimalkan potensi siswanya dan meningkatkan minat belajarnya. Alat yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi atau gagasan selama proses pembelajaran dapat disebut sebagai “media pembelajaran”, dan tujuannya adalah untuk memotivasi peserta didik agar minat belajar mereka meningkat. Media pembelajaran adalah alat yang sangat penting dalam proses pembelajaran, baik di dalam kelas maupun di luar kelas. Pendidik dan peserta didik perlu memahami penggunaan media pembelajaran untuk menciptakan pengalaman belajar yang kreatif, inovatif, dan kolaboratif. Media pembelajaran memiliki manfaat besar, termasuk meningkatkan kemampuan berpikir siswa, mendorong kreativitas, dan membuat siswa lebih aktif dalam belajar.

Terdapat beberapa media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Pada penelitian ini media yang akan digunakan yaitu media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi canva. Menurut Amini & Pujiharti (2021) canva merupakan sebuah perangkat desain grafis yang membantu penggunanya untuk dengan mudah membuat dan merancang beragam karya kreatif. Oleh karena itu, pemanfaatan media pembelajaran aplikasi canva dapat digunakan dalam proses pembelajaran karena dapat memudahkan guru dalam membuat sebuah media pembelajaran dengan pemaparan materi yang lebih menarik sehingga meningkatkan minat belajar siswa.

Aplikasi canva adalah salah satu pendukung proses pembuatan media pembelajaran. Pada aplikasi canva menyediakan berbagai macam alat desain grafis mulai dari poster, kartu undangan, sampul/cover, photo editor, dan pembuatan video. Tidak hanya itu, canva juga mudah diakses tersedia diperangkat desktop maupun mobile. Dengan itu pengguna dapat menciptakan berbagai desain apapun dan dapat dilakukan kapanpun dan dimanapun. Pemanfaatan media pembelajaran berbasis aplikasi canva dapat digunakan diberbagai mata pelajaran salah satunya mata pelajaran SBdP. Karena canva adalah alat desain grafis yang serbaguna, sehingga dapat digunakan untuk membuat berbagai jenis materi pembelajaran, proyek, dan dokumen untuk berbagai mata pelajaran.

Menurut Hutami & Setyaningrum (2021) Pembelajaran SBdP merupakan salah satu

mata pelajaran yang ada di setiap jenjang sekolah salah satunya adalah disekolah dasar, peraturan pemerintah nomor 19 tahun 2005 tentang standar nasional pendidikan menyebutkan bahwa pendidikan seni budaya meliputi berbagai aspek kehidupan. Pembelajaran yang berkenaan dengan seni budaya dan keterampilan diintegrasikan ke dalam mata pelajaran seni budaya dan prakarya (SBdP).

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Penelitian kuantitatif adalah sebuah penelitian yang berlandaskan pada filsafat postivisme, digunakan untuk meneliti populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen, analisis data dengan menggunakan statistik serta bertujuan untuk menguji sebuah hipotesis (Sugiyono, 2022). Adapun jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif model eksperimen dengan menggunakan Pre-Experimental. Subjek dalam penelitian ini yaitu siswa kelas V SDN 149 Tamalala Kecamatan Bontotiro Kabupaten Bulukumba dengan jumlah sampel 18 siswa. Pengumpulan data dalam penelitian ini diperoleh dari angket, Teknik analisis data yang digunakan yaitu teknik analisis deskriptif dan inferensial.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### Hasil

#### 1. Analisis Statistik Deskriptif

Analisis statistik deskriptif dimaksud untuk memperoleh gambaran minat belajar siswa dalam pembelajaran di kelas V SDN 149 Tamalala Kecamatan Bontotiro Kabupaten Bulukumba melalui pemberian pretest dan posttes. Pretest dilakukan untuk mengetahui kondisi awal siswa sebelum diberikan perlakuan, sedangkan posttest untuk mengetahui minat belajar SBdP siswa dengan menggunakan media pembelajaran berbasis canva. Adapun datanya dapat dilihat sebagai berikut:

##### a. Data *Pretest* minat belajar siswa

*Pretest* dilakukan pada hari Senin 05 Februari 2024 dengan jumlah subjek penelitian 18 orang. Setelah data pretest diperoleh, kemudian diolah menggunakan program *IBM SPSS Statistic Version 25*, untuk mengetahui data deskriptif skor nilai *pretest* siswa. Data hasil *pretest* dan *posttest* dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4.1.** Deskripsi Skor Nilai *Pretest* dan *Posttest* siswa

Statistik Deskriptif	Pretest	Posttest
Jumlah Sampel (n)	18	18
Rata-rata ( <i>Mean</i> )	48,50	59,89
Median	49,00	60,00
Modus	44	60
Standar Deviasi	6,483	2,587

Sumber : *IBM SPSS Statistic 25*

Berdasarkan tabel 4.1 di atas, data pretest sebelum diberikan perlakuan memiliki nilai rata-rata (*mean*) adalah 48,50. Nilai tengah (*median*) yang terurut dari nilai terendah sampai nilai tertinggi adalah 49,00. Modus (*mode*) atau data yang sering muncul adalah 44 yang

artinya minat belajar siswa tersebut memiliki jumlah atau frekuensi terbanyak yang diperoleh oleh siswa. Simpangan baku (standar deviasi) minat belajar siswa adalah 6,483 yang artinya minat belajar siswa sebelum diberikan perlakuan bervariasi karena nilai sebenarnya menjauhi 0, data bersifat heterogen.

Pada data posttest setelah pemberian perlakuan, memiliki rata-rata (*mean*) 59,89. Nilai tengah (*median*) dari data minat belajar siswa adalah 60,00. Modus atau (*mode*) atau data yang sering muncul adalah 60 yang artinya nilai tersebut memiliki jumlah atau frekuensi terbanyak yang diperoleh oleh siswa. Adapun simpangan baku (standar deviasi) minat belajar siswa adalah 2,587 yang artinya minat belajar siswa bervariasi karena nilai sebenarnya menjauhi 0, data bersifat heterogen. Jika skor pretest dan posttest minat belajar siswa dikelompokkan ke dalam lima kategori, maka diperoleh daftar distribusi frekuensi dan persentase pada tabel berikut:

**Tabel 4.2** Distribusi skor nilai *pretest* angket siswa

Rerata Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase
$X > 3,4$	Sangat Tinggi	1	6%
$2,5 \leq X \leq 3,4$	Tinggi	14	78%
$1,6 < X \leq 2,5$	Rendah	3	16%
$X \leq 1,6$	Sangat Rendah	0	0
Jumlah Siswa		18	100%

Sumber: *IBM SPSS Statistic 25*

Berdasarkan hasil analisis deskriptif yang telah dilakukan maka hasil *pretest* angket siswa berada pada kategori tinggi. Tabel di atas menunjukkan bahwa 1 siswa yang masuk dalam kategori sangat tinggi dengan persentase sebanyak 6% dan 14 siswa masuk dalam kategori tinggi dengan persentase 78%. Selanjutnya siswa yang masuk dalam kategori rendah sebanyak 3 siswa dengan persentase 16%.

**Tabel 4.3** Distribusi skor nilai *posttest* angket siswa

Rerata Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase
$X > 3,4$	Sangat Tinggi	14	78%
$2,5 \leq X \leq 3,4$	Tinggi	4	22%
$1,6 < X \leq 2,5$	Rendah	0	0
$X \leq 1,6$	Sangat Rendah	0	0
Jumlah Siswa		18	100%

Sumber: *IBM SPSS Statistic 25*

Tabel di atas menunjukkan 14 siswa yang masuk dalam kategori sangat tinggi dengan persentase sebanyak 78% dan 4 orang siswa yang masuk dalam kategori tinggi dengan persentase 22%. Berdasarkan hasil analisis deskriptif yang telah dilakukan dapat dikatakan bahwa hasil pretest siswa berada pada kategori tinggi, hal ini dapat dilihat berdasarkan rata-rata (*mean*) minat belajar siswa secara keseluruhan adalah 48,50. Sedangkan hasil posttest

minat belajar siswa berada pada kategori sangat tinggi, hal ini dapat dilihat berdasarkan tabel di atas dengan nilai rata-rata (mean) 59,89 dengan persentase sebesar 78%.

## **2. Analisis Statistik Inferensial**

Hasil analisis statistik inferensial dimaksudkan untuk menjawab hipotesis penelitian yang telah dirumuskan. Sebelum melakukan analisis statistik inferensial terlebih dahulu dilakukan uji asumsi yaitu uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis.

### a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak. Pengolahan uji normalitas menggunakan program *IBM SPSS Statistik Version 25*. Uji normalitas pada penelitian ini menggunakan *Kolmogorov-Smirnov*. Data dapat berdistribusi apabila nilai probabilitas pada output *Kolmogorov-Smirnov* lebih besar daripada nilai yang ditentukan, yaitu 5% (0,05). Rangkuman data hasil uji normalitas *pretest* dan *posttest* siswa dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4.4** Hasil Uji Normalitas Data *Pretest* dan *Posttest*

Data	Nilai Probabilitas	Keterangan
<i>Pretest</i>	0,321	$0,321 > 0,05 = \text{Normal}$
<i>Posttest</i>	0,603	$0,603 > 0,05 = \text{Normal}$

Sumber: *IBM SPSS Statistic 25*

Berdasarkan data di atas, menunjukkan bahwa hasil uji homogenitas *pretest* dan *posttest* dikatakan homogen karena nilai probabilitasnya lebih besar daripada 0,05.

### b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah data dari sampel yang digunakan homogen. Pengolahan uji homogenitas menggunakan program *IBM SPSS Statistik Version 25*. Uji homogenitas pada penelitian ini menggunakan *Uji Levene*. Data dikatakan homogen apabila nilai probabilitas pada output *Levene Statistic* lebih besar daripada nilai yang ditentukan, yaitu 5% (0,05). Rangkuman data hasil uji homogenitas *pretest* dan *posttest* dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4.4.** Hasil Uji Homogenitas *Pretest* dan *Posttest* Minat Belajar Siswa

Data	Nilai Probabilitas	Keterangan
<i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	0,015	$0,015 > 0,05 = \text{Homogen}$

Sumber: *IBM SPSS Statistic 25*

Berdasarkan data di atas, menunjukkan bahwa hasil uji homogenitas *pretest* dan *posttest* dikatakan homogen karena nilai probabilitasnya lebih besar daripada 0,05. Setelah memperoleh hasil uji homogenitas, selanjutnya dilakukan uji parametrik atau uji-t karena syarat yang harus dipenuhi sebelum melakukan uji parametrik atau uji-t adalah kelompok yang diujinya harus homogen.

### c. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui apakah media pembelajaran interaktif berbasis canvas berpengaruh terhadap minat belajar siswa. Dalam penelitian ini digunakan uji *Paired Sample t-Test* dengan program *IBM SPSS Statistik Version 25*, dengan cara membandingkan  $t_{\text{hitung}}$  dengan  $t_{\text{tabel}}$ . Nilai probabilitas yang digunakan yaitu 5% atau 0,05%, hasil pengujian dapat dikatakan memiliki perbedaan dari kedua data berpasangan adalah

apabila nilai signifikan lebih kecil dari nilai probabilitas ( $Sig.<0,05\%$ ). Rangkuman data dari hasil uji *Paired Sample t-Test* data *pretest* dan *posttest* dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4.6 Hasil Uji Paired Sample t-Test Data Pretest dan Posttest**

<b>Data</b>	<b>Nilai Sig.</b>	<b>Keterangan</b>
<i>Pretest - Posttest</i>	0,000	$0,000 < 0,05 =$ Terdapat Perbedaan

Sumber: IBM SPSS Statistic 25

Dari hasil uji *Paired Sample t-Test* didapatkan nilai signifikan sebesar 0,000 lebih kecil dari tingkat alfa 5% (0,05) sehingga terdapat perbedaan rata-rata data *pretest* sebelum penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis canva dengan data *posttest* setelah penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis canva. Berdasarkan penjelasan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis canva terhadap minat belajar SBdP siswa.

## Pembahasan

### **1. Minat Belajar SBdP Siswa Kelas V SDN 149 Tamalala Sebelum dan Sesudah Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Canva**

Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif ditemukan gambaran minat belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis canva terlihat pada data *pretest* yang dilakukan sebelum diberikan perlakuan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis canva berada pada kategori tinggi dengan perolehan nilai *mean* sebesar 48,50. Setelah diberikan perlakuan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis canva, minat belajar SBdP siswa berada pada kategori sangat tinggi, minat belajar siswa meningkat dengan perolehan *mean* sebesar 59,89. Berdasarkan hal tersebut dapat dikatakan bahwa terdapat peningkatan minat belajar siswa berdasarkan data *pretest* dan *posttest* sebesar 11,39% yang merupakan persentase kenaikan minat belajar siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan melalui penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis canva.

Sesuai dengan hasil perhitungan data rata-rata (*mean*) diperoleh sesudah diberikan perlakuan memperoleh nilai lebih besar dibandingkan sebelum diberikan perlakuan, maka penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis canva dapat mempengaruhi minat belajar SBdP siswa. Hal ini disebabkan karena penggunaan media pembelajaran merupakan salah satu faktor penting yang berperan dalam membangkitkan minat belajar siswa. Hal tersebut diperkuat dengan pendapat menurut Ismail (2017) yang menjelaskan bahwa suatu proses pembelajaran yang berlangsung dalam suasana yang menyenangkan dan berkesan akan menarik minat siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran.

### **2. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva Terhadap Minat Belajar SBdP Siswa Kelas V SDN 149 Tamalala**

Dapat dilihat dari hasil analisis data yaitu analisis deskriptif dan analisis inferensial. Secara deskriptif minat belajar SBdP siswa sebelum dan setelah penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis canva mengalami peningkatan sebesar 11,39%. Hal ini menunjukkan bahwa peningkatan minat belajar siswa berdasarkan hasil *posttest* lebih tinggi dibandingkan dengan hasil *pretest*.

Pada analisis data statistik inferensial terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Uji normalitas *pretest* dan *posttest* minat belajar siswa pada

penelitian ini menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov* dan diperoleh data semua berdistribusi normal. Setelah itu dilakukan uji homogenitas *pretest* dan *posttest* dengan menggunakan uji *Levene Statistic* dan dinyatakan semua data bersifat homogen.

Uji hipotesis melalui uji-t dengan menggunakan uji *Paired Sample t-Test* pada data *pretest* dan *posttest* diperoleh  $t_{hitung}$  sebesar 8,785. Kemudian nilai  $t_{hitung}$  dibandingkan dengan  $t_{tabel}$  dengan taraf 5%. Berdasarkan  $df = 17$  maka nilai  $t_{tabel}$  sebesar 1,73961, maka nilai  $t_{hitung}$  lebih besar daripada  $t_{tabel}$  maka,  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Untuk nilai signifikansi sebesar 0,000. Karena nilai signifikansi tersebut lebih kecil daripada taraf signifikansi (0,000 < 0,05) maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima.

Minat belajar yang diperoleh oleh siswa tidak hanya dilihat dari aspek kognitif saja namun juga efektif dan psikomotorik siswa yang mengalami perubahan. Dalam hal ini perubahan psikomotorik siswa dapat dilihat dalam tindakan fisik siswa saat menerapkan apa yang dipelajari dalam pelajaran tertentu. Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis canva dalam mata pelajaran SBdP membuat siswa memberikan perhatian yang lebih besar untuk mengetahui sesuatu, seperti siswa bertanya apabila belum dapat mengerti materi pelajaran. Siswa juga lebih fokus pada saat proses belajar mengajar berlangsung.

Berdasarkan pemaparan diatas maka, dapat disimpulkan bahwa, terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis canva terhadap minat belajar SBdP siswa kelas V SDN 149 Tamalala. Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis canva memberikan suasana yang menyenangkan dan tidak terkesan tegang bagi siswa serta tidak membosankan sehingga membuat siswa lebih tertarik dan mengurangi kejemuhan dari siswa. Hal ini dapat membangkitkan semangat belajar siswa. Jika situasi tersebut berlangsung secara terus menerus maka akan membuat proses pembelajaran menjadi lebih efektif. Sesuai dengan pendapat Sulistiyowati (2023) bahwa pembelajaran dengan memanfaatkan media pembelajaran interaktif berbasis canva akan lebih menarik bagi siswa. Siswa dapat dengan aktif mendengarkan dan memperhatikan guru melalui media yang digunakan selama pembelajaran. Media yang digunakan secara efektif dapat berakibat pada efisiensi penggunaan waktu dan meringankan beban guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.

Guru sebagai fasilitator perlu menguasai media pembelajaran interaktif berbasis canva pada saat digunakan ketika kegiatan pembelajaran dilakukan, dan juga guru perlu menyiapkan dan mendesain media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi canva semenarik mungkin terlebih dahulu sebelum digunakan dan diajarkan agar siswa lebih fokus dan tertarik pada saat pembelajaran.

## PENUTUP

Berdasarkan rumusan masalah dan hasil penelitian, maka dikemukakan kesimpulan sebagai berikut:

1. Minat belajar SBdP siswa kelas V SDN 149 Tamalala Kecamatan Bontotiro Kabupaten Bulukumba sebelum penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis canva, minat belajar siswa berada pada kategori tinggi, sedangkan setelah penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis canva minat belajar siswa meningkat dan berada pada kategori sangat tinggi.
2. Terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis canva. Hal ini karena adanya perbedaan rata-rata hasil *pretest* dan *posttest* minat belajar siswa. Dengan

adanya perbedaan rata-rata maka terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis canva terhadap minat belajar SBdP siswa kelas V SDN 149 Tamalala Kecamatan Bontotiro Kabupaten Bulukumba.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Amini, S. K. (2021). Pengembangan Canva sebagai Media Pembelajaran Ekonomi di SMP Pondok Pesantren Tholabie Malang. <http://ejurnal.budiutomomalang.ac.id/index.php/ecoducation>, 204-217.
- Fery Setyaningrum, H. A. (2021). Pembentukan kreativitas melalui pembelajaran SBdP siswa kelas IV pada materi melukis . *Jurnal Taman Cendekia*, Vol. 05, No.01.
- Ismail. (2017). *Strategi Pembelajaran Agama Islam Berbasis P.A.I.K.E.M Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan*. Semarang: RaSAIL Media Group.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif* (Setiyawami (ed); III). Penerbit Alfabeta, Bandung.
- Sulistiyowati, F. N. (2023). Efektivitas media canva terhadap minat dan hasil belajar IPA siswa. *Journal on Education*, 5883-5891.