

S A W E R I G A D I N G

Volume 31

Nomor 2, Desember 2025

Halaman 668—680

CANVA SEBAGAI MEDIA INTERAKTIF DALAM PEMBELAJARAN ARTIKEL ILMIAH POPULER: ANALISIS PERSEPSI SISWA

(*Canva As An Interactive Media in Learning Popular Scientific Articles: an Analysis Perception*)

Putri Andhini, Sabrina Ghina Fauziyyah, Siti Nurjanah, Abdul Rozak*, Juwanda
Universitas Swadaya Gunung Jati

Jl . Perjuangan, Karyamulya, Kec. Kesambi, Kota Cirebon, Indonesia

Pos-el: putriandhini05022003@gmail.com, sabrinaghinaf26@gmail.com,
snurjannah3120@gmail.com, abdurrozak58@ugj.ac.id, juwanda@ugj.ac.id

Naskah Diterima 18 Juli 2025; Direvisi Akhir 11 November 2025;
Disetujui 14 Desember 2025

DOI: <https://doi.org/10.26499/sawer.v31i2.1598>

Abstract

This study aims to describe the perceptions of eighth-grade students regarding the use of the canva application as an interactive learning medium for popular scientific articles. The research employed a descriptive qualitative method, with data collected through questionnaires distributed to 32 students of class VIII G at MTs Negeri 4 Cirebon. The results indicate that students' perceptions across four indicators—acceptance, understanding, evaluation, and reaction—are categorized as highly positive. Canva is considered effective in capturing attention, enhancing creativity, and fostering motivation and active participation. These findings align with Keller's ARCS model, Mayer's Cognitive Theory of Multimedia Learning, and Vygotsky's Zone of Proximal Development. Overall, Canva is recommended as an innovative interactive learning medium that supports the development of students' digital literacy in modern learning contexts.

Keywords: Popular Scientific Articles, Canva, Interactive Learning Media

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan persepsi siswa kelas VIII terhadap penggunaan aplikasi canva sebagai media pembelajaran interaktif pada materi artikel ilmiah populer. Metode yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan pengumpulan data melalui kuesioner kepada 32 siswa kelas VIII G di MTs Negeri 4 Cirebon. Hasil penelitian menunjukkan bahwa persepsi siswa terhadap empat indikator—penerimaan, pemahaman, penilaian, dan reaksi berada pada kategori sangat positif. Aplikasi canva dinilai efektif dalam menarik perhatian, meningkatkan kreativitas, serta menumbuhkan motivasi dan partisipasi aktif siswa. Temuan ini sejalan dengan teori ARCS Keller, *Cognitive Theory of Multimedia Learning* Mayer, dan *Zone of Proximal Development* Vygotsky. Secara keseluruhan, canva dapat direkomendasikan sebagai media pembelajaran interaktif yang inovatif dan mendukung pengembangan literasi digital siswa dalam pembelajaran modern.

Kata-kata kunci: Artikel Ilmiah Populer, Canva, Media Pembelajaran Interaktif

PENDAHULUAN

Dalam era digital pembelajaran yang menggunakan teknologi adalah keharusan di era komputer dan internet yang terus berkembang. Media interaktif memiliki kemampuan untuk meningkatkan keterlibatan siswa, motivasi mereka, dan

pemahaman mereka tentang apa yang mereka pelajari. Akibatnya, penggunaan media interaktif semakin diminati. Canva adalah platform desain grafis yang mudah digunakan dan dioperasikan oleh banyak orang dan memiliki banyak fitur visual dan

interaktif yang membantu siswa membuat ide kreatif, ini adalah salah satu media interaktif yang paling banyak digunakan dalam dunia pendidikan. Canva dianggap memiliki potensi besar untuk membantu siswa mengembangkan ide dan menyajikannya secara menarik, terutama dalam pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya dalam menulis artikel ilmiah populer.

Dalam penggunaan canva, sejauh mana siswa benar-benar merasakan manfaat, apakah canva hanya berfungsi sebagai alat bantu untuk membantu siswa belajar, atau dapat membantu mereka menjadi lebih kreatif dan aktif dalam menyajikan? Peneliti menggunakan pertanyaan ini untuk melihat bagaimana siswa melihat penggunaan canva sebagai media pembelajaran interaktif. Menurut penelitian Lestari (2025), yang menunjukkan peluang dan hambatan teknologi generatif dalam pendidikan, penting bagi pendidik untuk mengetahui bagaimana siswa melihat media digital agar penggunaan media digital dapat lebih efektif (Lestari, 2025).

Media pembelajaran sangat penting sebagai cara yang menarik dan interaktif untuk menyampaikan informasi. Mereka juga dapat membantu siswa memahami lebih baik materi dan meningkatkan daya ingat mereka. Dengan demikian, masalah yang dirumuskan dalam penelitian ini adalah bagaimana siswa melihat penggunaan aplikasi canva sebagai media interaktif dalam pembelajaran artikel ilmiah populer. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana siswa melihat penggunaan aplikasi canva sebagai media interaktif dalam pembelajaran artikel ilmiah populer. Kesimpulan dari penelitian ini mungkin menunjukkan bahwa canva membantu pembelajaran artikel ilmiah populer.

KERANGKA TEORI

Kata "media" berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari "medium," yang secara harfiah berarti

perantara atau penghubung. Secara umum, media mengacu pada segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi dari sumber ke penerima (Permana et al., 2024). Media juga merupakan dapat mengubah konsep atau gagasan yang abstrak menjadi lebih konkret dan lebih mudah dipahami. Menurut penelitian terdahulu (N. Fitria, dkk.) Media berfungsi sebagai perantara dalam penyampaian informasi dari sumber ke penerima. Selain itu, media juga berperan dalam mengubah konsep atau gagasan yang abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami (Azzahra & Kharisma, 2025).

Media pembelajaran juga dapat mencakup berbagai jenis bahan atau alat edukatif yang mendukung proses belajar mengajar dengan menyampaikan informasi dan materi pembelajaran dalam bentuk visual, audio, atau gabungan keduanya (Riyanti & Lapasau, 2023). Oleh karena itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai media pembelajaran yang digunakan di sekolah Kabupaten Cirebon.

Peneliti melaksanakan observasi di MTs Negeri 4 Cirebon, Kabupaten Cirebon, dan menemukan permasalahan dalam penggunaan media pembelajaran. Pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya pada materi artikel ilmiah populer, guru belum pernah memanfaatkan media interaktif. Hal ini terjadi karena kurangnya pemahaman guru mengenai jenis-jenis media interaktif yang dapat digunakan serta adanya peraturan sekolah yang melarang siswa membawa ponsel. Namun, jika diperlukan, wakil kepala sekolah memberikan izin bagi siswa untuk membawa ponsel dengan syarat dikumpulkan kembali setelah pelajaran selesai. Meskipun demikian, guru bahasa Indonesia tersebut belum pernah mencoba menggunakan media interaktif, akibatnya, ia mengalami kesulitan dalam mengajarkan materi artikel ilmiah populer, terutama karena siswa cenderung malas membaca, yang berdampak pada keterbatasan kosakata mereka dalam menuangkan ide atau gagasan dalam tulisan, selain itu, efektivitas

pembelajaran menjadi kurang optimal karena metode yang digunakan masih berpusat pada ceramah, sehingga siswa kurang termotivasi untuk menyimak dan hal ini berdampak pada keterampilan menulis mereka diskusi kelompok juga tidak berjalan dengan baik, karena banyak siswa yang hanya bergantung pada teman mereka dalam mengerjakan tugas menulis teks artikel ilmiah populer. Penggunaan media pembelajaran memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, terutama dengan perkembangan zaman yang menuntut pemanfaatan media interaktif agar proses pembelajaran lebih menarik dan efektif.

Media pembelajaran interaktif adalah kombinasi dari media pembelajaran visual, audio, dan audiovisual yang melibatkan interaksi dua arah antara media dan peserta didik (Ayudianti et al., 2023). Menurut penelitian terdahulu, (Jafnihirda et al., 2023). Penggunaan media interaktif dalam pendidikan bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa, mempermudah pemahaman dan penyimpanan informasi, serta mendukung pendekatan pembelajaran yang berfokus pada siswa dengan memenuhi berbagai gaya belajar dan kebutuhan individu.

Berdasarkan hasil observasi, guru meyakini bahwa penggunaan media interaktif sangat membantu dalam proses pembelajaran, karena memungkinkan siswa untuk berkreativitas sesuai dengan keinginan mereka, dengan adanya media interaktif, siswa dapat lebih aktif dan termotivasi dalam belajar, namun, penggunaan media interaktif juga memiliki dampak negatif, seperti potensi siswa mengakses aplikasi lain yang tidak terkait dengan pembelajaran, seperti *WhatsApp*, *game*, atau media sosial lainnya. Oleh karena itu, diperlukan pengawasan dan bimbingan yang tepat agar media interaktif dapat dimanfaatkan secara optimal dalam mendukung proses belajar mengajar. Adapun, tantangan lain yang dihadapi adalah tidak semua siswa memiliki ponsel atau perangkat yang mendukung, sehingga

diperlukan solusi alternatif agar seluruh siswa dapat merasakan manfaat dari penggunaan media interaktif dalam pembelajaran (Denniss & Lindberg, 2025).

Menurut pendapat guru, penggunaan media interaktif sangat membantu siswa dalam memahami pembelajaran, karena siswa merasa lebih senang saat menulis menggunakan media tersebut. Dengan adanya media interaktif, proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Media interaktif juga memungkinkan siswa untuk lebih bereksplorasi dalam menyampaikan ide dan kreativitas mereka, namun, dalam penerapannya, guru tetap perlu memastikan bahwa penggunaan media interaktif dilakukan secara efektif dan tidak mengalihkan perhatian siswa dari tujuan utama pembelajaran. Media interaktif banyak jenisnya salah satunya yang dapat membantu siswa untuk menulis artikel ilmiah populer yaitu media interaktif canva (Fassi et al., 2025).

Canva merupakan platform desain berbasis web yang juga dapat diunduh pada perangkat android. Aplikasi ini menawarkan berbagai fitur yang sangat berguna untuk keperluan pendidikan Peserta didik dapat lebih mudah memahami pelajaran karena tampilan teks, animasi, grafik, dan video disesuaikan dengan preferensi tampilan yang diinginkan, sehingga mereka lebih fokus dalam memperhatikan materi yang disajikan secara menarik (Pratiwi et al., 2025).

Artikel ilmiah populer merupakan materi pembelajaran Bahasa Indonesia untuk siswa kelas VIII sesuai Kurikulum Merdeka. Artikel ini bertujuan menyampaikan informasi dengan bahasa yang mudah dipahami agar tidak menimbulkan kesalahpahaman (Wulan, 2024). Penulisan artikel ilmiah populer penting dikuasai peserta didik karena merupakan bagian dari pembelajaran Bahasa Indonesia. Secara umum, artikel ilmiah populer adalah karya ilmiah yang menggunakan bahasa sederhana agar

menarik dan mudah dipahami masyarakat.(Nurjamilah & Suharyan, 2023)

Alasan peneliti meneliti mengenai persepsi siswa terhadap aplikasi canva sebagai media interaktif dalam materi artikel ilmiah populer di kelas VIII adalah untuk mengetahui seberapa menyenangkan pengalaman belajar dengan menggunakan media interaktif, serta sejauh mana siswa dapat mengemukakan ide dan gagasan terkait materi yang dibahas. Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis persepsi siswa terhadap aplikasi canva dalam pembelajaran materi artikel ilmiah populer serta untuk menjelaskan aplikasi canva dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi khususnya menulis artikel ilmiah populer.

Penelitian oleh Hasanah, dkk., (2025) bahwa media pembelajaran interaktif dapat membantu siswa dalam memahami pengetahuan secara akurat dan mendalam, meningkatkan kemampuan berpikir, serta membentuk karakter mereka. Dalam proses belajar, penggunaan alat peraga terbukti sangat efektif di setiap tahap, terutama dalam membangkitkan motivasi dan minat belajar siswa (Hasanah et al., 2025).

Perbedaan dari penelitian terdahulu dengan penelitian kami yaitu lebih spesifik konteksnya (materi artikel ilmiah populer, kelas VIII). Menggunakan empat indikator persepsi (attention, understanding, evaluation, reaction). Menunjukkan hubungan langsung antara canva dan peningkatan kreativitas, motivasi, serta pemahaman siswa.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Pendekatan ini dipilih karena bertujuan untuk memperoleh pemahaman yang mendalam mengenai persepsi siswa terhadap penggunaan aplikasi canva sebagai media pembelajaran interaktif pada materi artikel ilmiah populer. Metode deskriptif kualitatif dianggap tepat karena berfokus pada penggambaran fenomena secara alami, berdasarkan pandangan dan pengalaman

langsung responden tanpa manipulasi variabel.

Subjek penelitian adalah siswa kelas VIII G MTs Negeri 4 Cirebon yang berjumlah 32 orang. Pemilihan subjek dilakukan dengan teknik purposive sampling, yaitu pemilihan peserta secara sengaja berdasarkan pertimbangan bahwa kelas tersebut telah menggunakan canva dalam kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi artikel ilmiah populer.

Instrumen penelitian yang digunakan adalah angket (kuesioner) tertutup dan terbuka yang disusun berdasarkan empat indikator persepsi, yaitu: (1) penerimaan (*attention/reception*), (2) pemahaman (*understanding*), (3) penilaian (*evaluation/judgment*), dan (4) reaksi (*response/reaction*). Setiap indikator terdiri atas 10 pernyataan yang diukur dengan skala Likert empat tingkat, yaitu: *Sangat Setuju (SS)*, *Setuju (S)*, *Tidak Setuju (TS)*, dan *Sangat Tidak Setuju (STS)*.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui penyebaran angket kepada siswa secara langsung di kelas setelah kegiatan pembelajaran menggunakan canva selesai dilaksanakan. Peneliti juga melakukan observasi sederhana terhadap aktivitas siswa selama proses pembelajaran untuk memperkuat hasil kuesioner.

Teknik analisis data dilakukan melalui tiga tahapan, yaitu: (1) Reduksi data, dengan menyeleksi dan menyederhanakan hasil kuesioner untuk memperoleh data relevan; (2) Penyajian data, dalam bentuk tabel, diagram, dan uraian deskriptif untuk menunjukkan kecenderungan persepsi siswa pada tiap indikator; (3) Penarikan kesimpulan, dengan menafsirkan hasil analisis secara kualitatif berdasarkan teori ARCS Keller, Teori Kognitif Multimedia Mayer, dan Teori *Zone of Proximal Development* Vygotsky.

PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis persepsi siswa terhadap

penggunaan aplikasi canva sebagai media interaktif dalam pembelajaran artikel ilmiah pada siswa kelas VIII G. Metode pengumpulan data dilakukan menggunakan kuesioner yang disebarluaskan kepada 32 siswa.

Kuesioner terdiri dari empat indikator presepsi dan masing-masing terdapat 10 pernyataan dengan skala jawaban: Sangat Setuju (SS); Setuju (S); Tidak Setuju (TS); Sangat Tidak Setuju (STS).

Tabel 1. Penerimaan Siswa terhadap Penggunaan Canva sebagai Media Pembelajaran Interaktif

Pernyataan	SS	S	TS	STS
1. Tertarik saat pertama kali guru memperkenalkan Canva	40%	60%	0%	0%
2. Tampilan Canva menarik perhatian untuk memulai pembelajaran	36,7%	63,3%	0%	0%
3. Langsung memberi perhatian saat dijelaskan cara menggunakan Canva	30%	70%	0%	0%
4. Merasa aplikasi Canva mudah menarik perhatian dalam belajar	33,3%	66,7%	0%	0%
5. Melihat desain Canva menarik untuk menyajikan artikel ilmiah	43,3%	56,7%	0%	0%
6. Semangat mengikuti pembelajaran saat guru menggunakan Canva	36,7%	63,3%	0%	0%
7. Memberi perhatian penuh saat menggunakan Canva di kelas	33,3%	63,3%	3,3%	0%
8. Canva sesuai dengan kebutuhan dalam membuat desain	26,7%	73,3%	0%	0%
9. Termotivasi menyelesaikan tugas saat menggunakan Canva	30%	66,7%	3,3%	0%
10. Ingin mengikuti pembelajaran selanjutnya dengan Canva	26,7%	70%	3,3%	0%

Berdasarkan tabel 1 di atas, aspek penerimaan (*attention/reception*) memperlihatkan bahwa sebagian besar siswa memberikan tanggapan positif terhadap penggunaan canva dalam pembelajaran. Sebanyak 27,1% siswa memilih "Sangat Setuju" dan 65,6% memilih "Setuju". Hal ini mengindikasikan bahwa canva efektif dalam menarik perhatian serta menumbuhkan minat belajar siswa sejak pertama kali diperkenalkan oleh guru. Daya tarik visual yang dimiliki canva menjadi faktor penting yang meningkatkan fokus dan antusiasme siswa selama proses pembelajaran.

Keterlibatan aktif siswa dalam memperhatikan penjelasan guru juga memperkuat bahwa canva mampu menciptakan pembelajaran yang interaktif. Dengan demikian, canva berpotensi menjadi media yang efektif dalam mendorong keterlibatan kognitif dan afektif siswa, dalam pembelajaran berlangsung (Kim et al., 2025).

Keterlibatan siswa dapat dilihat dari tingginya persentase peserta didik yang menunjukkan antusiasme saat mengikuti pembelajaran menggunakan canva. Meski demikian, analisis data juga mengidentifikasi temuan minor yang patut diperhatikan. Sebanyak 20% siswa merasa kurang termotivasi dalam menyelesaikan tugas, sedangkan 13,3% menilai fitur canva belum sepenuhnya memenuhi kebutuhan desain mereka. Hal ini menunjukkan adanya tantangan individual yang kemungkinan terkait dengan perbedaan gaya belajar, tingkat penguasaan keterampilan teknis, dan preferensi masing-masing siswa terhadap media digital (Rozak et al., 2023).

Temuan tersebut menegaskan bahwa walaupun sebagian besar siswa menunjukkan antusiasme, guru perlu menerapkan strategi diferensiasi dalam pembelajaran berbasis canva. Dengan pendekatan yang lebih adaptif, seperti memberikan bimbingan teknis tambahan atau menyediakan opsi desain yang lebih beragam, kendala yang dialami kelompok minor dapat diminimalkan sehingga semua siswa dapat memperoleh pengalaman belajar yang optimal.

Berdasarkan hasil analisis data Kualitatif, disimpulkan bahwa pemanfaatan canva sebagai media pembelajaran interaktif mendapatkan tanggapan yang sangat positif dari siswa kelas VIII, sebagian besar siswa memberikan respon "Setuju" dan "Sangat Setuju" terhadap kemampuan canva dalam menarik perhatian, meningkatkan motivasi belajar, serta menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan dan mendorong partisipasi aktif dalam mendukung pemahaman materi serta keterlibatan siswa, khususnya dalam kegiatan penyajian artikel ilmiah populer, meskipun sebagian siswa belum sepenuhnya termotivasi atau merasa cocok dengan fitur canva, tidak ditemukan penolakan signifikan terhadap media ini. Hal ini menunjukkan bahwa canva memiliki potensi sebagai inovasi pembelajaran berbasis teknologi, yang

dapat meningkatkan hasil belajar serta membentuk pengalaman pembelajaran yang relevan, interaktif, dan bermakna (Rozak et al., 2019).

Tabel 2. Pemahaman Siswa terhadap Canva sebagai Media Pembelajaran Artikel Ilmiah

Pernyataan	SS	S	TS	STS
1. Memahami fungsi utama Canva setelah dijelaskan guru	25%	75%	0%	0%
2. Mengerti cara menggunakan Canva untuk artikel ilmiah	30%	70%	0%	0%
3. Penjelasan guru membantu memahami langkah membuat artikel	35%	65%	0%	0%
4. Memahami fitur dasar Canva (teks, gambar, template)	20%	80%	0%	0%
5. Canva membantu mengeksplorasi gagasan tulisan	25%	75%	0%	0%
6. Memahami manfaat Canva dalam kreativitas menulis	25%	75%	0%	0%
7. Membedakan hasil artikel ilmiah manual dan Canva	30%	70%	0%	0%
8. Memahami struktur artikel ilmiah populer	25%	75%	0%	0%
9. Menjelaskan kembali cara menggunakan Canva	20%	70%	10%	0%
10. Canva membantu pahami materi Bahasa Indonesia	35%	65%	0%	0%

Berdasarkan tabel 2, sebagian besar siswa menunjukkan tingkat pemahaman tinggi terhadap penggunaan canva dalam pembelajaran artikel ilmiah populer. Dominasi tanggapan "SS" dan "S" memperlihatkan bahwa canva berkontribusi besar terhadap pemahaman konsep, penerapan fitur, serta kemampuan siswa dalam mengidentifikasi struktur dan manfaat media pembelajaran visual. menunjukkan bahwa mayoritas siswa telah memiliki tingkat pemahaman yang baik terhadap penggunaan canva dalam pembelajaran artikel ilmiah populer. Hal ini ditunjukkan oleh tingginya persentase jawaban "Setuju" dan "Sangat Setuju" pada seluruh pernyataan, terutama terkait pemahaman terhadap fungsi dasar aplikasi seperti menambahkan teks, gambar, dan memilih template, dengan 80% siswa menyatakan setuju dan 20% sangat setuju. Sebanyak 96,7% siswa menyatakan bahwa penjelasan guru membantu mereka memahami tahapan penyajian artikel. Canva berperan secara efektif sebagai media untuk membangun pemahaman awal siswa mengenai struktur serta teknik penyajian artikel ilmiah populer. Canva tidak hanya berperan sebagai alat teknis, tetapi juga sebagai sarana pembelajaran yang efektif dan lebih mudah dipahami. Maka dari itu, keberadaan canva dalam

proses pembelajaran memberikan kontribusi strategis dalam memperkuat pemahaman siswa secara konseptual maupun praktis.

Terdapat beberapa hal penting yang perlu menjadi perhatian. sebagian besar siswa mengakui bahwa canva membantu mendorong kreativitas dalam penyajian, masih terdapat 10–16,7% siswa yang belum sepenuhnya merasakan manfaat tersebut. Bahkan, pada aspek kemampuan menjelaskan kembali penggunaan canva kepada teman, tercatat 23,3% siswa merasa belum yakin. Ketidakseimbangan ini menunjukkan bahwa pemahaman terhadap fungsi dasar canva cukup baik, proses transfer pengetahuan serta penguatan aspek kognitif melalui eksplorasi mandiri masih perlu dioptimalkan.

Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan canva tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai media yang mendukung pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi pembelajaran. Dengan demikian, canva dalam proses pembelajaran memberikan kontribusi signifikan terhadap peningkatan pemahaman siswa, meskipun masih diperlukan strategi lanjutan untuk memperkuat aspek kolaborasi dan refleksi dalam proses belajar (Gehred, 2020). Berdasarkan hasil analisis pada aspek pemahaman (*interpretation/understanding*), dapat disimpulkan bahwa penggunaan canva dalam pembelajaran artikel ilmiah populer secara signifikan meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi. Sebagian besar siswa menunjukkan pemahaman yang kuat terhadap fungsi dasar canva, fitur-fitur canva dan penyajian artikel ilmiah populer dalam canva. Oleh karena itu, diperlukan strategi pembelajaran yang kolaboratif, reflektif, dan berkelanjutan, agar canva tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai sarana yang dapat memperkuat pemahaman dan keterampilan berpikir kritis siswa secara menyeluruh (Hommes et al., 2025).

Tabel 3. Penilaian terhadap Pembelajaran Canva sebagai Media Pembelajaran Interaktif

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1.	Saya menilai penggunaan Canva dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif saya dalam menulis.	33,3%	66,7%	0%	0%
2.	Saya menilai Canva dapat digunakan tidak hanya untuk Bahasa Indonesia, tetapi juga pelajaran lain.	23,3%	76,7%	0%	0%
3.	Saya menilai bahwa waktu yang digunakan untuk belajar menggunakan Canva cukup efisien.	26,7%	73,3%	0%	0%
4.	Saya percaya bahwa Canva layak digunakan secara rutin dalam pembelajaran Bahasa Indonesia	30%	63,3%	6,7%	0%
5.	Saya menganggap bahwa Canva memberikan kebebasan berekspresi dalam menyampaikan ide dan gagasan.	26,7%	66,7%	6,7%	0%
6.	Saya menilai hasil pekerjaan saya lebih menarik saat menggunakan Canva dibandingkan dengan media di buku tulis.	23,3%	70%	6,7%	0%
7.	Menurut saya, penggunaan Canva membuat proses belajar menjadi lebih bermakna dan tidak membosankan.	30%	66,7%	3,3%	0%
8.	Saya menilai Canva sangat membantu dalam meningkatkan kreativitas saya.	33,3%	63,3%	3,3%	0%
9.	Menurut saya, pembelajaran menggunakan Canva lebih baik dibandingkan metode ceramah biasa.	23,3%	73,3%	3,3%	0%
10.	Saya menilai bahwa Canva adalah media pembelajaran yang efektif untuk memahami materi dan tugas.	26,7%	70%	3,3%	0%

Berdasarkan tabel 3, terlihat bahwa sebagian besar siswa memberikan tanggapan positif terhadap penggunaan canva sebagai media pembelajaran interaktif. Persentase tertinggi berada pada kategori "Sangat Setuju" dan "Setuju" di seluruh pernyataan, menunjukkan bahwa canva dianggap mampu meningkatkan kreativitas, efisiensi belajar, serta motivasi siswa dalam memahami materi artikel ilmiah populer. Hal ini terlihat dari dominasi tanggapan "Setuju" dan "Sangat Setuju" pada hampir seluruh pernyataan, dengan rata-rata persetujuan yang mendekati atau mencapai 100%. Pada pernyataan ketiga, 83,3% siswa sangat setuju bahwa canva berkontribusi dalam meningkatkan kreativitas mereka. Sebanyak 73,3% siswa sangat setuju bahwa canva memberikan kebebasan dalam mengekspresikan ide dan gagasan, yang menunjukkan bahwa media ini tidak hanya bersifat informatif, tetapi juga memfasilitasi ekspresi kreatif.

Sebanyak 40% siswa menyatakan sangat setuju dan 60% menyatakan setuju dalam memberikan penilaian bahwa pembelajaran dengan menggunakan canva lebih efektif dibandingkan dengan metode pembelajaran tradisional. Dalam hal ini menguatkan anggapan bahwa penggunaan media interaktif dapat meningkatkan kualitas pengalaman belajar. Pada pernyataan 8, 80% siswa menunjukkan bahwa proses belajar dengan canva dapat

menggunakan waktu secara efisien, meskipun sebagian siswa mungkin merasa bahwa prosesnya lebih lambat dibandingkan dengan metode pembelajaran tradisional (Elia et al., 2024)

Temuan ini menyatakan bahwa canva tidak hanya dapat digunakan dari segi fungsionalitasnya, tetapi juga memiliki potensi besar untuk diadaptasi dalam konteks pembelajaran yang lebih luas. Canva terbukti mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna, menarik, dan efisien dibandingkan metode pembelajaran tradisional. Dalam hal ini, canva tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu desain, melainkan juga sebagai media edukatif yang adaptif dan mendukung pendekatan pembelajaran abad ke-21 yang menekankan kolaborasi, kreativitas, dan pemanfaatan teknologi digital.

Hasil analisis pada aspek penilaian (*evaluation/judgment*) dapat disimpulkan bahwa siswa memberikan penilaian yang sangat positif terhadap penggunaan canva sebagai media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran artikel ilmiah populer. Mayoritas siswa menilai canva efektif dalam meningkatkan kreativitas untuk menyajikan artikel ilmiah populer. Persentase tinggi pada tanggapan "Sangat Setuju" dan "Setuju" di seluruh indikator mencerminkan penilaian yang kuat terhadap canva, bukan hanya sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai sarana pembelajaran yang bermakna dan menarik (Alamsyah, 2025).

Tabel 4. Reaksi Siswa terhadap Penggunaan Canva dalam Pembelajaran Artikel Ilmiah Populer

Tabel 4. Reaksi/Sikap Siswa terhadap Penggunaan Canva dalam Pembelajaran Artikel Ilmiah Populer

Pernyataan	SS	S	TS	STS
1. Antusias saat diajak menggunakan Canva	20%	76,7%	3,3%	0%
2. Langsung mencoba setelah dijelaskan guru	26,7%	70%	3,3%	0%
3. Senang menyusun tugas artikel dengan Canva	23,3%	73,4%	3,3%	0%
4. Sungguh-sungguh menyelesaikan tugas dengan Canva	30%	66,7%	3,3%	0%
5. Bangga menyelesaikan desain artikel di Canva	33,3%	63,4%	3,3%	0%
6. Aktif bertanya jika mengalami kesulitan	26,7%	70%	3,3%	0%
7. Bersedia menggunakan Canva kembali	30%	66,7%	3,3%	0%
8. Inisiatif belajar fitur Canva di luar jam pelajaran	23,3%	70%	6,7%	0%
9. Merekomendasikan Canva ke teman	26,7%	66,7%	6,7%	0%
10. Menunjukkan sikap positif selama pembelajaran	33,3%	63,3%	%	0%

Berdasarkan tabel 4, siswa menunjukkan respons yang sangat positif terhadap pemanfaatan aplikasi canva sebagai media pembelajaran interaktif. Pada pernyataan pertama mengenai antusiasme siswa saat menggunakan canva, 100% responden memberikan tanggapan positif, yang menunjukkan bahwa canva efektif dalam meningkatkan motivasi peserta didik selama proses pembelajaran. Selain itu, sebanyak 76,7% siswa menyatakan "Setuju" dan 20% menyatakan "Sangat Setuju" bahwa mereka merasa senang saat menyajikan tugas artikel ilmiah menggunakan canva. Hal ini tercermin dari tingkat keterlibatan aktif dan inisiatif mereka dalam menyelesaikan tugas dengan sungguh-sungguh.

Canva juga dapat menumbuhkan motivasi dan antusiasme dalam proses pembelajaran, tingginya respon positif siswa terhadap penggunaan canva juga mencerminkan efektivitas pendekatan pembelajaran berbasis teknologi dalam konteks pendidikan abad ke-21. Hal ini sejalan dengan teori konstruktivisme yang menekankan pentingnya keterlibatan aktif siswa dalam membangun pengetahuan melalui pengalaman belajar yang bermakna. Penggunaan canva dapat dipandang sebagai bentuk integrasi media digital yang tidak hanya meningkatkan hasil belajar kognitif, tetapi juga keterampilan literasi digital, komunikasi visual, dan berpikir kritis siswa (Cinelli et al., 2020).

Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi canva tidak hanya diterima secara kognitif dan evaluatif, tetapi juga mendapatkan respon afektif yang kuat. Canva juga berperan penting dalam membangun sikap positif, mendorong inisiatif belajar, dan menumbuhkan keinginan siswa untuk terus memanfaatkan media ini dalam kegiatan pembelajaran yang berkesinambungan dan relevan dengan kebutuhan mereka.

Berdasarkan hasil analisis pada aspek reaksi atau respon (*response/reaction*) dapat disimpulkan bahwa siswa secara keseluruhan memberikan tanggapan yang

sangat positif terhadap pemanfaatan canva dalam kegiatan pembelajaran artikel ilmiah populer. Sebagian besar siswa menunjukkan antusiasme dan partisipasi aktif, misalnya dengan segera mencoba fitur-fitur canva, menyelesaikan tugas dengan sungguh-sungguh dan meningkatkan kreativitas. Penggunaan media pembelajaran canva dapat menumbuhkan semangat belajar serta melibatkan emosi siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui persepsi siswa terhadap penggunaan aplikasi canva sebagai media pembelajaran interaktif. Persepsi tersebut dianalisis melalui empat indikator utama, yaitu: penerimaan (*attention/reception*) yang mencakup ketertarikan dan minat awal siswa terhadap canva pemahaman (*understanding*) yang mengukur sejauh mana siswa memahami cara kerja dan manfaat canva dalam pembelajaran; penilaian (*evaluation*) yang berkaitan dengan penilaian siswa terhadap efektivitas canva sebagai media belajar serta reaksi atau respons (*response/reaction*) yang menunjukkan sikap aktif siswa dalam menggunakan canva selama proses pembelajaran berlangsung, dengan mengeksplorasi keempat indikator ini, penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang komprehensif mengenai canva sebagai media interaktif dalam pembelajaran artikel ilmiah populer: analisis persepsi siswa kelas VIII.

Berdasarkan hasil analisis pada aspek penerimaan (*attention/reception*), sebagian besar siswa kelas VIII menunjukkan antusiasme tinggi terhadap penggunaan canva sebagai media pembelajaran artikel ilmiah populer. Seluruh siswa 100% menyatakan tertarik saat pertama kali diperkenalkan canva, dan 96,7% merasa tampilannya mendorong keinginan untuk mencoba. Temuan ini menunjukkan bahwa canva mampu menarik perhatian siswa secara maksimal sejak awal proses pembelajaran. Menurut Keller (2025) dalam teori (*arcs model*) yaitu perhatian

merupakan kunci awal terbentuknya motivasi belajar. Jika perhatian siswa telah terbangun, maka keterlibatan mereka dalam memahami materi akan lebih mudah tercapai (Keller, 1987) sedangkan menurut Gagne (2022) menyatakan bahwa membangkitkan perhatian merupakan langkah awal dari proses belajar yang efektif. Dalam hal ini, elemen visual canva seperti warna, tata letak, dan ilustrasi, berfungsi sebagai stimulus visual yang efektif dalam membangkitkan fokus dan rasa ingin tahu siswa (Mello et al., 2025).

Canva yang memiliki sebuah tampilan yang menarik dan interaktif turut memberi pengaruh positif terhadap penerimaan siswa, baik secara kognitif maupun afektif. Menurut Suci, dkk. (2025) juga menyatakan bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar siswa, ketika media mampu membangkitkan ketertarikan, siswa akan lebih terdorong untuk terlibat aktif dalam proses belajar (Wiliyanti et al., 2024). Dengan demikian, canva bukan hanya sebagai alat bantu teknis, melainkan juga sebagai media yang efektif membangun perhatian siswa sejak awal pembelajaran. Hal ini akan berdampak pada meningkatnya keterlibatan dalam proses pemahaman dan evaluasi, serta menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna.

Berdasarkan hasil analisis pada aspek pemahaman (*interpretation/understanding*) siswa telah memahami penggunaan canva dalam pembelajaran artikel ilmiah populer. Hal ini tercermin dari 80% siswa yang menyatakan setuju dan 20% sangat setuju terkait penguasaan fitur dasar canva, seperti menambahkan teks, gambar, dan memilih template. Selain itu, 96,7% siswa menyebut penjelasan guru membantu mereka memahami tahapan penyusunan artikel. Temuan ini menunjukkan bahwa canva berperan penting dalam memfasilitasi pemahaman materi secara visual dan praktis. Menurut Mayer (2021) dalam teori *Cognitive Theory of Multimedia Learning*, kombinasi teks dan visual mampu

memperkuat proses kognitif siswa. Canva juga mempermudah siswa memahami struktur artikel ilmiah secara sistematis (Zhao & Mayer, 2024).

Kedua teori tersebut bersifat saling melengkapi dalam konteks pembelajaran berbasis media digital. Mayer (2021) mengemukakan bahwa Canva mampu meningkatkan pemahaman siswa melalui keseluruhan memberikan penilaian yang sangat positif terhadap penggunaan canva dalam pembelajaran artikel ilmiah populer. Hal ini tercermin dari 80% siswa yang menyatakan sangat setuju dan 20% setuju terkait penilaian canva sangat membantu meningkatkan kreativitas siswa. Temuan ini menunjukkan bahwa canva mampu meningkatkan kreativitas dan menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Hal ini sejalan dengan teori *Howard Gardner* (2021) *Multiple Intelligences Theory*, khususnya pada kecerdasan visual-spasial dan interpersonal. Canva memungkinkan siswa menyalurkan ide melalui elemen visual dan kolaboratif, yang tidak hanya memperkuat pemahaman konsep tetapi juga menumbuhkan ekspresi pribadi dalam konteks akademik.

Sebanyak 10–16,7% siswa yang belum sepenuhnya merasakan manfaat canva, dan 23,3% masih ragu untuk menjelaskan kembali penggunaannya. Hal ini menandakan bahwa meskipun pemahaman dasar telah tercapai, proses internalisasi dan eksplorasi mandiri masih belum optimal pada sebagian siswa. Ketidakseimbangan ini dapat disebabkan oleh perbedaan gaya belajar, keterbatasan literasi digital, atau belum maksimalnya fasilitasi kolaboratif di kelas. Oleh karena itu, dibutuhkan pendekatan pedagogis lanjutan seperti peer teaching, diskusi kelompok, atau latihan berulang (*reinforcement*) agar proses transfer pengetahuan dan keterampilan menjadi lebih merata.

Menurut Vygotsky (2022) melalui teori *Zone of Proximal Development* menekankan pentingnya peran bimbingan dan kolaborasi dalam membangun

pemahaman siswa yang lebih dalam. Dengan demikian, bahwa penggunaan canva mendukung pencapaian pemahaman siswa secara signifikan, baik dari sisi struktur materi maupun keterampilan teknis. Meskipun sebagian siswa masih mengalami hambatan, canva tetap berkontribusi penting dalam menciptakan pengalaman belajar yang kontekstual, visual, dan bermakna (Taber, 2025).

Berdasarkan hasil analisis pada aspek penilaian (*evaluation/judgment*), menunjukkan bahwa siswa secara keseluruhan memberikan penilaian yang sangat positif terhadap penggunaan canva dalam pembelajaran artikel ilmiah populer. Hal ini tercermin dari 80% siswa yang menyatakan sangat setuju dan 20% setuju terkait penilaian canva sangat membantu meningkatkan kreativitas siswa. Temuan ini menunjukkan bahwa canva mampu meningkatkan kreativitas dan menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Hal ini sejalan dengan teori *Howard Gardner* (2021) *Multiple Intelligences Theory*, khususnya pada kecerdasan visual-spasial dan interpersonal. Canva memungkinkan siswa menyalurkan ide melalui elemen visual dan kolaboratif, yang tidak hanya memperkuat pemahaman konsep tetapi juga menumbuhkan ekspresi pribadi dalam konteks akademik (Thu & Nguyen, 2025).

Sebanyak 60% siswa menyatakan setuju dan 40% sangat setuju bahwa pembelajaran menggunakan canva lebih efektif dibandingkan dengan metode pembelajaran tradisional. Hal ini selaras dengan teori pembelajaran konstruktivisme yang dikembangkan oleh Vygotsky (2022) yang menekankan pentingnya peran aktif siswa dalam membangun pemahaman melalui pengalaman langsung, eksplorasi, serta keterlibatan dalam lingkungan belajar yang mendukung. (Cong-Lem, 2022). Sementara itu, dalam hal efisiensi waktu, 80% siswa menyatakan setuju bahwa canva membantu mengatur waktu belajar dengan lebih baik, meskipun sebagian kecil siswa mungkin masih mengalami kesulitan saat

menyesuaikan diri dengan penggunaan teknologi di awal. Temuan ini sesuai dengan *Cognitive Load Theory* oleh Sweller (2021) yang menjelaskan bahwa proses belajar akan lebih optimal apabila beban kognitif dapat diminimalkan melalui media yang tersusun dengan baik. Canva, dengan tampilan yang ramah pengguna serta fitur visual yang mendukung, membantu siswa menyusun informasi secara efektif tanpa membebani daya ingat kerja mereka. (Sweller, 1988)

Berdasarkan hasil analisis pada aspek reaksi atau sikap (*response/reaction*), siswa memberikan tanggapan yang sangat positif terhadap penggunaan canva dalam pembelajaran artikel ilmiah populer. Seluruh siswa (100%) menunjukkan antusiasme dalam menggunakan canva, sedangkan 76,7% menyatakan setuju dan 20% sangat setuju bahwa mereka merasa senang saat menyajikan tugas melalui aplikasi tersebut. Menurut Paivio, 2021 Teori *Dual Coding* teori ini menjelaskan bahwa informasi yang disajikan secara verbal dan visual secara bersamaan akan lebih mudah dipahami dan diingat. Dengan canva, siswa dapat menyajikan sebuah teks dengan menambahkan elemen visual (gambar, warna, desain), yang mendukung proses encoding ganda sehingga meningkatkan pemahaman dan retensi materi (Novita et al., 2025).

Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan canva efektif dalam meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan emosional, dan partisipasi aktif siswa sepanjang proses pembelajaran. Triningsih (2021) menyatakan bahwa penggunaan canva mendukung pendidik dan peserta didik dalam mengimplementasikan keterampilan, kreativitas, serta memberikan berbagai manfaat lainnya. Hal ini disebabkan oleh tampilan desain yang dihasilkan melalui canva yang mampu menarik minat peserta didik terhadap materi pembelajaran, sehingga secara tidak langsung meningkatkan motivasi belajar dan mendorong pencapaian hasil belajar yang diharapkan.

Sebanyak 76,7% siswa menyatakan setuju dan 20% sangat setuju bahwa mereka merasa antusias saat diajak menggunakan canva dalam pembelajaran. Hasil temuan berbagai penelitian mendukung bahwa penggunaan aplikasi canva memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran. Hapsari dan Zulherman (2021) mengemukakan bahwa canva dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sekaligus berkontribusi terhadap peningkatan prestasi akademik.(Sekarsari & Maharani, 2025) Menurut Keller, 2025 Teori ARCS Motivation Model menjelaskan bahwa untuk menciptakan motivasi belajar yang tinggi, pembelajaran harus memenuhi empat aspek: *Attention* (perhatian), *Relevance* (keterkaitan), *Confidence* (kepercayaan diri), dan *Satisfaction* (kepuasan). Media interaktif seperti canva (Keluarga et al., 2023).

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini memperlihatkan bahwa keempat indikator, yaitu penerimaan, pemahaman, penilaian, dan reaksi saling mendukung satu sama lain dalam membentuk persepsi siswa yang kuat terhadap penggunaan aplikasi canva di kelas. Dapat dilihat bahwa perhatian siswa berhasil ditarik sejak awal, diikuti dengan pemahaman konsep yang baik, penilaian positif pada manfaat dan kepraktisan dalam penggunaan aplikasi, serta reaksi antusias yang mendukung terciptanya suasana belajar yang menyenangkan. Dalam hal ini, analisis persepsi siswa menunjukkan bahwa mereka mempunyai persepsi yang positif terhadap aplikasi canva sebagai media pembelajaran yang interaktif. Temuan ini menguatkan bahwa canva tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi juga menjadi sarana pembelajaran yang kontekstual, adaptif, dan mendukung perkembangan keterampilan literasi digital siswa sesuai tuntutan pembelajaran abad ke-21.

PENUTUP

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan, penelitian ini secara keseluruhan menunjukkan bahwa persepsi

siswa kelas VIII G MTs Negeri 4 Cirebon terhadap penggunaan aplikasi canva sebagai media pembelajaran interaktif pada materi artikel ilmiah populer berada pada kategori sangat positif.

Temuan ini menjawab tujuan penelitian, yaitu untuk mendeskripsikan persepsi siswa terhadap efektivitas canva sebagai media pembelajaran interaktif. Secara analitis, hasil penelitian menunjukkan bahwa canva mampu: (1) Meningkatkan perhatian dan motivasi belajar siswa melalui tampilan visual yang menarik, sesuai dengan prinsip *Attention* dalam model ARCS (Keller, 1987). (2) Memperkuat pemahaman konsep melalui integrasi teks dan visual sebagaimana dijelaskan dalam *Cognitive Theory of Multimedia Learning* (Mayer, 2021). (3) Mendorong kreativitas dan ekspresi siswa dalam menyusun artikel ilmiah populer, selaras dengan teori *Multiple Intelligences* (Gardner, 2021). Menumbuhkan sikap positif dan keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran, sebagaimana prinsip *Zone of Proximal Development* oleh Vygotsky (2022).

Secara sintesis, hasil penelitian ini menegaskan bahwa penggunaan canva tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai media pembelajaran interaktif yang konstruktif, yang mampu meningkatkan motivasi, pemahaman, dan keterampilan berpikir kreatif siswa dalam konteks pembelajaran bahasa Indonesia. Dengan demikian, canva dapat direkomendasikan sebagai alternatif media digital yang relevan dan adaptif untuk mendukung pembelajaran berbasis teknologi abad ke-21.

DAFTAR PUSTAKA

- Alamsyah, N. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis PowerPoint pada Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis di SMK Negeri Kota Makassar. *Education and Information Technologies (EIT)*, 1(1), 22–28. <https://jurnal.aaapublisher.com/index.php/EIT/article/view/68>
- Ayudianti, Y. N., Andriana, E., Setiawan, S., & Yuliana, R. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Articulate Storyline 3

- Berbasis Model Pembelajaran Kontekstual Di Kelas Iv Sd. *VOX EDUKASI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 14(1), 131–141. <https://doi.org/10.31932/ve.v14i1.2007>
- Azzahra, H., & Kharisma, I. (2025). Pemanfaatan Media Audio Visual sebagai Sarana Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar : Strategi , Manfaat , dan Implementasinya memiliki banyak manfaat , masih ada adalah untuk melihat bagaimana media audio dapat digunakan dengan benar di sekolah dasar. *Semantik: Jurnal Riset Ilmu Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 3(2), 113–121. <https://doi.org/10.61132/semantik.v3i2.1621>
- Belva Saskia Permana, Lutvia Ainun Hazizah, & Yusuf Tri Herlambang. (2024). Teknologi Pendidikan: Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Di Era Digitalisasi. *Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, 4(1), 19–28. <https://doi.org/10.55606/khatulistiwa.v4i1.2702>
- Cinelli, M., Quattrociocchi, W., Galeazzi, A., Valensise, C. M., Brugnoli, E., Schmidt, A. L., Zola, P., Zollo, F., & Scala, A. (2020). The COVID-19 social media infodemic. *Scientific Reports*, 10(1), 1–10. <https://doi.org/10.1038/s41598-020-73510-5>
- Cong-Lem, N. (2022). The Relation Between Environment and Psychological Development: Unpacking Vygotsky's Influential Concept of Perezhivanie. *Human Arenas*, 8(1), 225–243. <https://doi.org/10.1007/s42087-022-00314-6>
- Denniss, E., & Lindberg, R. (2025). Social media and the spread of misinformation: Infectious and a threat to public health. *Health Promotion International*, 40(2). <https://doi.org/10.1093/heapro/daaf023>
- Elia, G., Solazzo, G., Lerro, A., Pigni, F., & Tucci, C. L. (2024). The digital transformation canvas: A conceptual framework for leading the digital transformation process. *Business Horizons*, 67(4), 381–398. <https://doi.org/10.1016/j.bushor.2024.03.007>
- Fassi, L., Ferguson, A. M., Przybylski, A. K., Ford, T. J., & Orben, A. (2025). Social media use in adolescents with and without mental health conditions. *Nature Human Behaviour*, 9(6), 1283–1299. <https://doi.org/10.1038/s41562-025-02134-4>
- Gehred, A. P. (2020). Canva. *Journal of the Medical Library Association*, 108(2), 338–340. <https://doi.org/10.5195/jmla.2020.923>
- Hasanah, M., Illahi, A., Hendriyanti, D., & Pratama, A. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint Interaktif Untuk Meningkatkan Pemahaman Etika Komunikasi Islami Siswa SMP.
- Hommes, C., He, M., Poledna, S., Siqueira, M., & Zhang, Y. (2025). CANVAS: A Canadian behavioral agent-based model for monetary policy. *Journal of Economic Dynamics and Control*, 172(November 2024), 104986. <https://doi.org/10.1016/j.jedc.2024.104986>
- Jafnihirda, L., Suparmi, Ambiyar, Rizal, F., & Pratiwi, K. E. (2023). Efektivitas Perancangan Media Pembelajaran Interaktif E-Modul. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(1), 227–239. <https://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/2734>
- Keller, J. M. (1987). Development and use of the ARCS model of instructional design. *Journal of Instructional Development*, 10(3), 2–10. <https://doi.org/10.1007/BF02905780>
- Kharissidqi, M. T., & Firmansyah, V. W. (2022). Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Yang Efektif. *Indonesian Journal Of Education and Humanity*, 2(4), 108–113. <http://ijoehm.rcipublisher.org/index.php/ijoehm/article/view/34>
- Kim, J., Klopfer, M., Grohs, J. R., Eldardiry, H., Weichert, J., Cox, L. A., & Pike, D. (2025). Examining Faculty and Student Perceptions of Generative AI in University Courses. In *Innovative Higher Education* (Issue 0123456789). Springer Netherlands. <https://doi.org/10.1007/s10755-024-09774-w>
- Lestari, P. M. (2025). EduTIK: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi Volume 1 Nomor 5, Oktober 2021. *EduTIK: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 2(5), 773.
- Mello, C., Akojie, P., Blake, M., Mello, C., Akojie, P., & Blake, M. (2025). Empowering educators to enhance engagement in a virtual learning environment Empowering educators to enhance engagement in a virtual learning environment. 17. <https://doi.org/10.2478/rem-2025-0005>
- Novita, J., Budiman, C., & Ganap, N. N. (2025). The Effect of Verbal Plus Picture and Verbal only Information on Immediate Retention of Maritime Vocabulary. 8, 101–111. <https://doi.org/10.37329/cetta.v8i2.4091>
- Nurjamilah, A. S., & Suharyan, I. (2023). Analisis Struktur Dan Unsur Kebahasaan Artikel Ilmiah Populer Dalam Rubrik Opini Sindonews Edisi Tahun 2021 Sebagai Alternatif Bahan Ajar Artikel Ilmiah Populer Di Kelas Xii. *PRIMER: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(2), 179–189. <https://doi.org/10.55681/primer.v1i2.66>
- Pratiwi, S. A., Mayanti, R., Afidah, S., Arifin, N., & Sabrina, V. J. (2025). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis WEB Menggunakan Canva dan Google Sites Untuk Komunitas Belajar Guru Matematika Pendahuluan. *DMI Journal*. 5(3), 1464–1473.

- https://dmi-journals.org/jai/article/view/1965/1374
- Putri, V. A., Aziz, A., & Suprayitno, I. J. (2025). Analisis Kebutuhan Siswa Kelas VIII terhadap Media Animasi Interaktif dalam Pembelajaran Teorema Pythagoras. *JagoMIPA: Jurnal Pendidikan Matematika Dan IPA*, 5(1), 273–281. <https://doi.org/10.53299/jagomipa.v5i1.1346>
- Riyanti, A., & Lapasau, M. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Digital. *Jurnal Reviu Pendidikan Dan Pengajaran*, 7(1), 110–119. <https://doi.org/10.31004/jrpp.v7i1.23982>
- Rozak, A., Mascita, D. E., & Firmansyah, A. (2019). *Content, Structure, and Linguistics Realization of Popular Articles in Newspapers*. 306(Isseh 2018), 100–102. <https://doi.org/10.2991/isseh-18.2019.24>
- Rozak, A., Mascita, D. E., & Pujiatna, T. (2023). Pembelajaran Teks Puisi dengan Menggunakan Media Permainan Edukasi Role Playing Game (RPG) di SMA. *JP-BSI (Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia)*, 8(2), 95. <https://doi.org/10.26737/jp-bsi.v8i2.4098>
- Sekarsari, A., & Maharani, S. D. (2025). Pengembangan Media Pop-Up Book Digital pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Materi Keragaman Sosial dan Budaya Indonesia Kelas III SDN 12 Sembawa. 7(2), 244–252. <https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikandas.ar.v7i2.2057>
- Shafina, V., & Mukhlis, M. (2025). Persepsi Siswa terhadap Pembelajaran Bahasa Indonesia Berdiferensiasi pada Kurikulum Merdeka di SMAN 11 Pekanbaru. 10(1), 147–157. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v10i1.1088>
- Sweller, J. (1988). Cognitive load during problem solving: Effects on learning. *Cognitive Science*, 12(2), 257–285. [https://doi.org/10.1016/0364-0213\(88\)90023-7](https://doi.org/10.1016/0364-0213(88)90023-7)
- Taber, K. S. (2025). *Mediated learning leading development – the social development theory of Lev Vygotsky*. In B. Akpan & T. Kennedy (Eds.). 275–292.
- Thu, H., & Nguyen, T. (2025). *Diversifying Foreign Language Teaching Activities through the Application of Multiple Intelligences Theory*. 2(1). <https://doi.org/10.5281/zenodo.15011962>
- Wiliyanti, V., Ayu, S. N., Noperi, H., & Suryani, Y. (2024). Systematic Literature Review: Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Terhadap. *BIOCOPHY*, 4(2), 953–964. <https://doi.org/10.52562/biocophy.v4i2.1359>
- Wulan, N. (2024). Asesmen Diagnostik dalam Penentuan Strategi Pembelajaran Keterampilan Menulis Artikel Ilmiah Populer. *Jurnal Onoma*, 10(4), 3948–3954. <https://www.e-journal.my.id/onomia/article/view/4528>
- Zhao, F., & Mayer, R. E. (2024). Limitations of Disembodied Computer-Generated Voice to Convey Emotion in Multimedia Lessons. *International Journal of Human-Computer Interaction*, 41(10), 5881–5893. <https://doi.org/10.1080/10447318.2024.2371681>