

Pengembangan Media Interaktif Berbasis Canva untuk Meningkatkan Minat Belajar Murid TK Go Ceria Cipayung

Dessyanti Ryantina ^{1*}, Wealty Sweet Charollyn Pasaribu ², Eva Widiyanti ³

^{1*,2,3} Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Sekolah Tinggi Ilmu Komputer Cipta Karya Informatika, Kota Jakarta Timur, Daerah Khusus Ibukota Jakarta, Indonesia.

Corresponding Email: ryantina2002@gmail.com ^{1*}

Histori Artikel:

Dikirim 10 Januari 2025; *Diterima dalam bentuk revisi* 20 Februari 2025; *Diterima* 1 April 2025; *Diterbitkan* 10 Mei 2025. Semua hak dilindungi oleh Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LPPM) STM IK Indonesia Banda Aceh.

Abstrak

Media Interaktif adalah media yang memberikan kesempatan bagi pengguna untuk berinteraksi dengan medianya dan mempraktikkan keterampilan dan mendapatkan feedback atas materi yang ditampilkan. Media Canva adalah program desain online yang menyediakan beragam peralatan seperti presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, spanduk, dan lain sebagainya yang disediakan dalam aplikasi canva. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengembangan media interaktif berbasis aplikasi canva untuk meningkatkan minat belajar murid TK Go Ceria Cipayung. Prioritas utama Pendidikan pada anak usia dini mencakup rangsangan, bimbingan, perawatan, dan kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran, terutama media interaktif edukasi, menjadi penting untuk memotivasi dan memahamkan anak-anak. Penelitian ini fokus pada pengembangan media interaktif berbasis multimedia menggunakan canva untuk TK Go Ceria Cipayung. Melalui wawancara dengan guru dan kepala sekolah, analisis kebutuhan dilakukan untuk mengevaluasi penerapan media pembelajaran interaktif. Penelitian ini mengatasi masalah pembelajaran konvensional dengan merancang media interaktif yang menarik dan ramah bagi anak-anak. Tujuan penelitian ini mencakup pembuatan media interaktif, menjadi referensi untuk kegiatan belajar sambil bermain, dan mengukur keefektifannya di TK Go Ceria Cipayung. Kesimpulan penelitian ini menunjukkan bahwa media interaktif pembelajaran menggunakan canva telah berhasil dirancang, berpotensi menumbuhkan rasa minat belajar pada generasi muda terkhusus murid TK Go Ceria Cipayung.

Kata Kunci: Media pembelajaran Interaktif; Canva; Minat Belajar.

Abstract

Interactive is a media that provides an opportunity for users to interact with the media and practice skills and get feedback on the material displayed. This study aims to determine the development of interactive media based on the Canva application to increase the learning interest of students at Go Ceria Cipayung Kindergarten. Kindertartens play an essential role in forming the foundation for the development of children's knowledge, attitudes, and skills. The main priorities of early childhood education include stimulation, guidance, care, and learning activities. Learning media, especially interactive educational media, are important to motivate and understand children. This study focuses on the development of multimedia-based interactive media using Canva for Go Ceria Cipayung Kindergarten. The objectives of this study include the creation of interactive media, as a reference for learning activities while playing, and measuring its effectiveness in TK Go Ceria Cipayung. The conclusion of this study shows that interactive learning media using canva has been successfully designed, has the potential to foster a sense of interest in learning in the younger generation, especially students of TK Go Ceria Cipayung.

Keyword: Interactive Learning Media; Canva; Learning Interest.

1. Pendahuluan

Pendidikan memiliki peran yang sangat vital dalam mengembangkan potensi peserta didik, terutama dalam membentuk kepribadian generasi penerus bangsa. Hal ini tercermin dalam Peraturan Pemerintah Nomor 2 Tahun 2018 tentang Standar Pelayanan Minimal (SPM), yang menyatakan bahwa urusan pemerintahan yang berkaitan dengan pelayanan dasar, salah satunya adalah pendidikan, wajib diberikan kepada setiap warga negara dengan kualitas pelayanan yang memadai (Putri *et al.*, 2024). Pendidikan anak usia dini sangat berperan dalam merangsang perkembangan komprehensif dan memberikan stimulasi yang dibutuhkan untuk kesiapan mereka memasuki jenjang pendidikan lebih lanjut (Ningrum *et al.*, 2024). Menurut Ki Hajar Dewantara, pendidikan berfungsi untuk menuntun perkembangan anak-anak, sehingga mereka dapat mencapai kebahagiaan dan keselamatan yang tinggi, baik sebagai individu maupun sebagai anggota masyarakat. Pendidikan di Indonesia memiliki beberapa karakteristik, antara lain program wajib belajar 12 tahun yang mencakup pendidikan di Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP), dan Sekolah Menengah Atas (SMA). Pendidikan ini terbagi menjadi empat jenjang: anak usia dini, dasar, menengah, dan tinggi (Aryanti *et al.*, 2024). Taman Kanak-Kanak (TK) merupakan tahap awal dalam pendidikan formal yang penting dalam membentuk dasar karakter dan keterampilan anak. Guru TK memiliki peran sentral dalam memberikan pengalaman pembelajaran yang efektif dan menyenangkan. Namun, tantangan yang dihadapi adalah merancang materi yang sesuai dengan minat dan perkembangan anak, serta menciptakan suasana yang memungkinkan anak untuk belajar secara aktif dan interaktif (Nau & Sulistyani, n.d.). Aspek yang harus diperhatikan dalam pengembangan anak usia dini meliputi nilai agama, moral, perkembangan fisik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, dan seni, yang berlandaskan pada Kurikulum 2013 untuk TK dan PAUD (Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 Tahun 2014). Guru TK berperan dalam membentuk karakter dan keterampilan dasar anak-anak. Namun, guru sering menghadapi tantangan dalam menangani keberagaman perkembangan anak, penerapan teknologi dalam pembelajaran, serta keterbatasan akses pelatihan lanjutan yang dapat meningkatkan kualitas pengajaran (Rahmawati & Nurafni, 2024).

Sebagai solusi, pengembangan media pembelajaran interaktif dapat menjadi alternatif untuk meningkatkan motivasi anak dalam proses belajar. Penggunaan media dalam pendidikan membantu siswa dalam memahami materi dengan cara yang lebih menarik dan menyenangkan, sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung lebih efektif (Heriyanti & Sari, n.d.). Selain itu, media yang baik dapat menciptakan suasana pembelajaran yang aktif dan memungkinkan keterlibatan siswa secara langsung dalam aktivitas belajar (Sari *et al.*, 2022). Dalam era digital, teknologi dapat menjadi sarana yang efektif untuk mendukung kreativitas guru dalam merancang materi pembelajaran. Banyak aplikasi yang menawarkan fitur untuk membuat pembelajaran lebih menarik, seperti PowerPoint, Google Slides, Powtoon, Adobe Animate, Quizizz, dan Canva. Pemilihan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran untuk anak usia dini cukup tepat karena tampilan dan fitur-fiturnya sesuai dengan kebutuhan visual anak-anak (Dewi *et al.*, 2022). Canva adalah aplikasi desain grafis yang mudah digunakan, menyediakan berbagai template dan elemen desain yang dapat dimanfaatkan dalam media pembelajaran interaktif. Aplikasi ini memungkinkan guru untuk membuat materi pembelajaran yang menarik dan mudah dipahami oleh anak-anak. Canva memfasilitasi pembuatan berbagai desain secara online dan dapat diakses melalui komputer atau perangkat mobile dengan aplikasi yang tersedia di Google Play atau App Store (Harmoko Arifin *et al.*, 2024). Penggunaan Canva dalam pendidikan telah terbukti meningkatkan keterlibatan dan kreativitas siswa. Dengan aplikasi ini, siswa dapat mengekspresikan diri melalui desain visual yang menarik. Selain itu, Canva juga memungkinkan guru untuk merancang pembelajaran yang variatif dan menarik, sehingga siswa tidak merasa bosan dengan metode yang monoton. Namun, beberapa penelitian juga mencatat adanya kendala dalam penggunaannya, seperti keterbatasan akses internet dan kurangnya keterampilan teknis pada guru (Fauziah *et al.*, 2022). Saat ini, banyak guru TK yang masih mengandalkan buku dan papan tulis dalam menyampaikan materi, yang dapat menyebabkan anak-anak merasa bosan dan kurang termotivasi untuk belajar. Keterbatasan media pembelajaran yang hanya mengandalkan buku dan papan tulis mempersulit guru

dalam menyampaikan materi dengan cara yang menarik. Hal ini berisiko menghambat pemahaman anak terhadap materi yang disampaikan dan membatasi daya imajinasi mereka (Andreansyah *et al.*, 2023). Pembelajaran berbasis bermain dapat merangsang motivasi anak untuk belajar dengan cara yang menyenangkan dan interaktif. Pembelajaran interaktif di usia dini sangat penting untuk membantu anak memahami materi dengan lebih baik dan memberikan pengalaman belajar yang lebih efektif dan menyenangkan (Anjani *et al.*, 2023).

2. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan dua sumber utama data, yaitu observasi dan wawancara dengan guru di TK Go Ceria Cipayung. Selain itu, data juga diperoleh dari kajian pustaka yang mencakup literatur mengenai media pembelajaran, teori minat belajar anak usia dini, serta hasil-hasil penelitian terdahulu yang relevan dengan penerapan media interaktif dalam pembelajaran. Dataset yang digunakan mencakup hasil observasi mengenai perilaku dan minat belajar murid, serta umpan balik yang diberikan oleh guru terkait pengujian media interaktif selama tahap implementasi. Data yang terkumpul akan dianalisis untuk mengevaluasi efektivitas media interaktif yang dikembangkan dalam meningkatkan minat belajar anak.

Tabel 1. Dataset

No	Teknik Pengumpulan Data	Sasaran	Data Yang diperoleh
1.	Observasi	TK Go Ceria Cipayung	Kegiatan Akademik di TK Go Ceria Cipayung
2.	Wawancara	Guru di TK Go Ceria Cipayung	Masalah banyak anak yang saat ini mengalami bosan dan tidak termotivasi untuk belajar karena belum adanya alat bantu yang dapat mempermudah guru dalam memberi materi

Tahap pertama dalam penelitian ini adalah melakukan observasi terhadap kondisi pembelajaran di TK Go Ceria Cipayung. Informasi yang dikumpulkan mencakup minat belajar anak, preferensi terhadap metode pembelajaran, serta respons anak terhadap materi yang disampaikan. Selain itu, wawancara dengan guru dilakukan untuk menggali informasi lebih lanjut mengenai kebutuhan dan hambatan yang dihadapi dalam proses pembelajaran (Admelia *et al.*, 2022). Data yang terkumpul kemudian dikategorikan dan dianalisis untuk mengidentifikasi masalah yang paling relevan dan memerlukan solusi melalui pengembangan media interaktif. Selanjutnya, materi pembelajaran disusun dengan bahasa yang sesuai dan mudah dipahami oleh anak-anak, serta media diuji kepada beberapa guru untuk memperoleh umpan balik yang konstruktif (Nurhosen *et al.*, 2024). Rancangan pengujian dilakukan untuk mengevaluasi efektivitas media interaktif yang telah dikembangkan. Rencana pengujian mencakup beberapa tahap, sebagai berikut:

- 1) Pengujian Awal (*Pre-test*)
Sebelum media interaktif diterapkan, dilakukan pengukuran minat belajar anak melalui observasi langsung atau wawancara dengan guru untuk mendapatkan gambaran awal mengenai minat belajar murid. Hasil *pre-test* ini akan dijadikan acuan dasar untuk mengukur perubahan yang terjadi setelah penerapan media interaktif.
- 2) Uji Coba Media
Pengujian media interaktif dilakukan di kelas dengan melibatkan siswa. Pada tahap ini, pengamatan dilakukan untuk menilai tingkat keterlibatan dan minat belajar siswa selama proses pembelajaran.

3) Pengujian Pasca-Implementasi (*Post-test*)

Setelah penerapan media interaktif dalam pembelajaran, evaluasi dilakukan dengan cara yang sama untuk melihat apakah terdapat perubahan signifikan dalam hal minat belajar anak. Data yang diperoleh akan dianalisis untuk menentukan sejauh mana pengembangan media interaktif berhasil mencapai tujuannya.

Selain itu, peneliti juga akan mengumpulkan data evaluasi pada akhir periode pengujian untuk mengetahui apakah ada peningkatan dalam pemahaman materi oleh anak setelah menggunakan media interaktif. Dengan pendekatan ini, diharapkan dapat diperoleh gambaran menyeluruh mengenai efektivitas penggunaan media interaktif berbasis *Canva* dalam meningkatkan minat belajar siswa di TK Go Ceria Cipayung.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Hasil

Penelitian dan Pengembangan ini menghasilkan produk multimedia interaktif berbentuk situs web yang terhubung langsung dengan *Canva* dan dapat diakses melalui komputer, laptop, dan ponsel. Produk ini dirancang untuk mendukung pembelajaran yang dilakukan oleh guru, baik di dalam maupun di luar kelas. Situs *Canva* ini merupakan platform yang menyajikan capaian pembelajaran, alur tujuan pembelajaran (*ATP*), tujuan pembelajaran, serta materi pembelajaran dalam format multimedia. Materi tersebut tersedia melalui situs web *Canva* dan memberikan berbagai pilihan untuk memilih gaya belajar yang sesuai, seperti membaca materi, belajar melalui musik pembelajaran, atau menonton video (Nur Anissa & Marlina Limbong, 2024). Pada tahap pertama pengembangan multimedia interaktif ini, pendekatan kualitatif digunakan, dengan fokus pada analisis. Tujuan analisis ini adalah untuk membentuk dasar dan pedoman dalam proses pengembangan multimedia interaktif. Berdasarkan wawancara dengan guru di TK Go Ceria Cipayung, ditemukan bahwa pembelajaran saat ini masih bergantung pada buku pegangan dan interaksi langsung sebagai bahan pembelajaran utama. Kompetensi yang menjadi acuan adalah kegiatan akademik, sementara pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran belum optimal, sebagian besar disebabkan oleh keterbatasan sarana di sekolah dan fokus pada pengembangan karakteristik siswa. Penggunaan multimedia interaktif oleh guru dalam proses pembelajaran masih belum diterapkan. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan media pembelajaran interaktif yang dapat menciptakan pengalaman baru dalam pembelajaran, meningkatkan minat belajar siswa, dan mempermudah pemahaman materi tanpa menimbulkan kebosanan. Tahap implementasi penelitian melibatkan pengaturan dan pelaksanaan implementasi untuk mengevaluasi tingkat kepraktisan produk yang telah dihasilkan. Sebagaimana dijelaskan dalam latar belakang, kegiatan ini dimulai dengan analisis kebutuhan (Ciptaningtyas *et al.*, 2022).

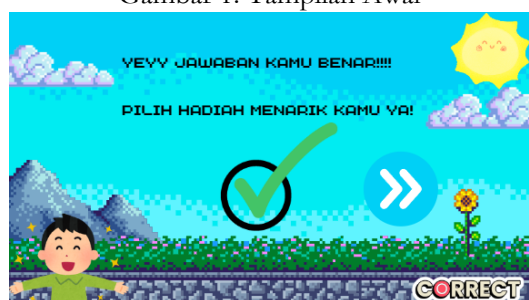
Setelah melakukan penelitian pustaka dan mengkaji beberapa penelitian sebelumnya, kondisi kemampuan guru di Indonesia dalam menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* masih sangat terbatas. Oleh karena itu, penulis menyarankan pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis *Canva* sebagai kegiatan pembelajaran yang unik dan menarik, yang dapat merangsang motivasi serta meningkatkan keinginan guru untuk lebih produktif dalam menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif. Desain awal produk yang dikembangkan akan divalidasi oleh para guru untuk mengevaluasi tingkat kepraktisannya sebelum diujicobakan kepada peserta didik. Pada tahap ini, produk berupa tautan web yang telah selesai dibuat harus melalui proses validasi untuk menilai kelayakan produk tersebut. Validasi ini bertujuan untuk mengevaluasi dan mengukur sejauh mana produk yang telah dikembangkan layak digunakan sebelum diujicobakan. Hasil penilaian berupa saran dan komentar dari guru akan menjadi panduan bagi peneliti dalam proses pengembangan multimedia interaktif selanjutnya.



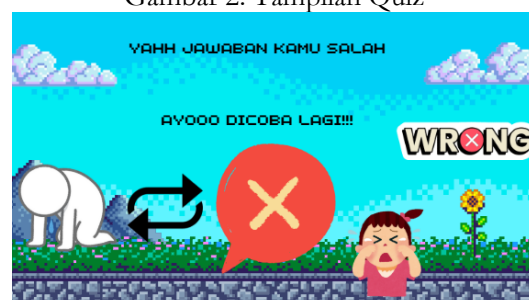
Gambar 1. Tampilan Awal



Gambar 2. Tampilan Quiz



Gambar 3. Tampilan Benar



Gambar 4. Tampilan Salah

Pada tanggal 9 Januari 2025, peneliti melaksanakan pengujian terhadap peserta didik. Selama pengujian produk, siswa diarahkan untuk menggunakan multimedia interaktif yang telah disediakan. Mereka diminta untuk memperhatikan dengan seksama dan memahami semua informasi yang disajikan melalui media tersebut. Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa merasa nyaman saat menggunakan multimedia interaktif tersebut, dengan tingkat keterlibatan yang cukup tinggi. Selanjutnya, pada tanggal yang sama, peneliti juga melaksanakan pelatihan bagi guru di TK Go Ceria Cipayung. Sebelum pelatihan, para guru telah diberikan petunjuk mengenai penggunaan multimedia interaktif yang berhubungan dengan materi tentang Huruf dan Hewan. Materi ini telah dieksplor dalam bentuk tautan web yang dapat diakses oleh guru. Para guru diminta untuk membawa ponsel atau laptop pribadi mereka agar dapat mengikuti pelatihan secara individu. Selama pelatihan, para guru menunjukkan pemahaman yang baik mengenai dasar-dasar penggunaan *Canva* dan cara mengimplementasikannya dalam kegiatan pembelajaran.



Gambar 5. Implementasi Pengajaran menggunakan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva dengan murid



Gambar 6. Pengenalan Aplikasi Media Pembelajaran Interaktif serta implementasi pada guru

Hasil pelaksanaan di kelas menunjukkan bahwa siswa mampu memanfaatkan produk yang telah dikembangkan dengan lancar. Mereka menunjukkan minat yang tinggi dan antusiasme dalam beraktivitas belajar menggunakan multimedia interaktif. Siswa terlihat lebih fokus dan terlibat aktif dalam proses pembelajaran, terutama ketika menggunakan media berbasis visual dan interaktif untuk mempelajari materi. Di sisi lain, hasil penelitian juga mengindikasikan adanya pengaruh yang signifikan dari penggunaan aplikasi *Canva* terhadap peningkatan kreativitas guru di TK Go Ceria Cipayung. Guru-guru yang mengikuti pelatihan memahami dasar-dasar penggunaan *Canva* dan merasa lebih percaya diri dalam memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran. Selain itu, para guru merasa lebih terbantu dalam menyiapkan materi pembelajaran, karena *Canva* menyediakan berbagai template dan fitur interaktif yang mudah digunakan.

3.2 Pembahasan

Hasil dari pelaksanaan pengujian di kelas menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* berhasil meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Siswa yang menggunakan multimedia interaktif menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi, terutama dalam berinteraksi dengan materi pembelajaran yang disajikan secara visual. Hal ini selaras dengan temuan dalam penelitian oleh Andreansyah *et al.* (2023) yang menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif berbasis *Canva* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi pembelajaran tertentu. Siswa yang terlibat aktif dengan media interaktif cenderung memiliki fokus yang lebih baik dan lebih mampu memahami materi, terutama ketika materi tersebut disajikan dalam bentuk visual yang menarik dan mudah dipahami. Penggunaan *Canva* dalam pembelajaran juga terbukti mampu meningkatkan pemahaman siswa karena memungkinkan pembuatan materi yang kaya akan elemen grafis, teks, dan animasi. Sejalan dengan temuan Dewi *et al.* (2022), media berbasis grafis ini sangat efektif dalam mengatasi kebosanan yang sering terjadi dalam pembelajaran tradisional yang hanya mengandalkan teks. Siswa yang terlibat dalam pembelajaran dengan media interaktif berbasis *Canva* lebih terstimulasi untuk mengakses informasi dengan cara yang lebih menyenangkan dan menantang. Hal ini menjadikan proses belajar lebih menarik dan tidak membosankan, sesuai dengan prinsip-prinsip pengajaran berbasis media visual yang telah diterapkan oleh berbagai peneliti sebelumnya.

Selain dampak positif bagi siswa, hasil penelitian juga menunjukkan bahwa penggunaan *Canva* berpengaruh signifikan terhadap peningkatan kreativitas guru. Pelatihan yang diberikan kepada guru-guru di TK Go Ceria Cipayung meningkatkan pemahaman mereka mengenai cara menggunakan *Canva* dalam merancang materi pembelajaran. Menurut Fauziah *et al.* (2022), pelatihan teknologi bagi guru merupakan faktor penting dalam memaksimalkan potensi penggunaan aplikasi desain grafis seperti *Canva* dalam proses pembelajaran. Para guru di TK Go Ceria Cipayung merasa lebih percaya diri dalam memanfaatkan teknologi ini untuk menciptakan materi pembelajaran yang lebih bervariasi dan menarik. Guru-guru juga melaporkan bahwa *Canva* memudahkan mereka dalam mempersiapkan materi pembelajaran, karena aplikasi ini menyediakan berbagai template dan fitur interaktif yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran. Hal ini sejalan dengan penelitian oleh Kamila & Kowiyah (2022), yang menunjukkan bahwa penggunaan *Canva* dapat meningkatkan efektivitas dalam pembuatan media pembelajaran, memungkinkan guru untuk menghemat waktu dan usaha dalam merancang materi yang sesuai dengan standar kurikulum. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan *Canva* dalam pembelajaran di TK Go Ceria Cipayung tidak hanya meningkatkan minat dan pemahaman siswa, tetapi juga memberikan dampak positif terhadap kreativitas dan efektivitas pengajaran guru. *Canva* menjadi alat yang sangat berpotensi untuk diterapkan secara lebih luas dalam pendidikan anak usia dini, yang akan mendorong terciptanya pembelajaran yang lebih interaktif, menyenangkan, dan efektif.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan dalam penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* di Taman Kanak-Kanak (TK) Go Ceria Cipayung telah berhasil sesuai dengan perencanaan yang telah dibuat sebelumnya. Pengembangan media pembelajaran ini, yang melibatkan penggunaan video animasi berbasis *Canva*, terbukti efektif dalam meningkatkan kegembiraan dan efektivitas proses pembelajaran. Media ini mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran dengan cara yang lebih menarik dan menyenangkan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa aplikasi *Canva* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar murid, serta mempermudah guru dalam menyampaikan materi. Penggunaan media interaktif ini meningkatkan keterlibatan siswa dan memotivasi mereka untuk belajar. Selain itu, aplikasi *Canva* juga memberikan kemudahan bagi guru dalam merancang materi yang lebih variatif dan interaktif, yang pada gilirannya dapat meningkatkan kualitas pengajaran di TK Go Ceria Cipayung. Dapat disimpulkan bahwa penerapan multimedia interaktif berbasis *Canva* dalam proses pembelajaran sangat praktis dan efektif. Penggunaan *Canva* sebagai media pembelajaran terbukti memiliki keunggulan dalam hal interaktivitas dan daya tarik visual, yang sangat cocok untuk anak-anak. Oleh karena itu, aplikasi ini perlu dipertahankan dan terus dikembangkan untuk menjadi solusi yang lebih efektif dalam memotivasi anak-anak untuk belajar. Program ini dapat diterapkan secara berkelanjutan, mengingat guru-guru telah memperoleh pemahaman dasar tentang penggunaan *Canva* dan dapat mengembangkan materi pembelajaran interaktif secara mandiri, bukan hanya sebagai pengguna, tetapi juga sebagai kreator materi pembelajaran.

5. Ucapan Terima Kasih

Penulis juga mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

- 1) Ibu Rodhiyah yang telah memberikan arahan, bimbingan, dan masukan yang sangat berharga selama proses penulisan jurnal ini.
- 2) Orang tua tercinta yang selalu memberikan dukungan dan semangat kepada penulis.
- 3) Teman Teman kelompok yang selalu membantu dan menemani dalam suka dan duka.

Penulis menyadari bahwa jurnal ini masih memiliki banyak kekurangan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari pembaca untuk menyempurnakan jurnal ini di masa depan. Akhir kata, penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan jurnal ini. Semoga jurnal ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan bagi perkembangan ilmu pengetahuan.

6. Daftar Pustaka

- Admelia, M., Farhana, N., Agustiana, S. S., Fitri, A. I., & Nurmalia, L. (2022). Efektifitas penggunaan aplikasi Canva dalam pembuatan modul pembelajaran interaktif Hypercontent di Sekolah Dasar Al Ikhwan. *KACANEGERA Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 5(2), 177.
- 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. <https://doi.org/10.38048/jipcb.v10i4.1798>.

- Anissa, F. N., & Limbong, A. M. N. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII di SMP Islam Tambora. *Journal of Learning and Educational Technology*, 1(1), 33-43.
- Arifin, A. H., Pratiwi, W. R., Andriyansah, A., & Sultan, Z. (2024). Peningkatan kreativitas guru PAUD di kota tangerang dalam membuat media pembelajaran berbasis canva. *Journal Of Human And Education (JAHE)*, 4(1), 151-157. <https://doi.org/10.31004/jh.v4i1.571>.
- Aryanti, P. G., Lailany, A. A. B., Amelia, I., Regita, A. N. H., Setiawan, K., & Yel, M. B. (2024). Media Interaktif Pembelajaran Berbasis Multimedia menggunakan Adobe Flash untuk TK dan PAUD. *AJAD: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 4(1), 61-75. <https://doi.org/10.59431/ajad.v4i1.282>.
- Ciptaningtyas, W., Mukmin, B. A., & Putri, K. E. (2022). E-Book Interaktif Berbasis Canva Sebagai Inovasi Sumber Belajar Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas V SD. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 10(2), 160-174. <https://doi.org/10.22219/jp2sd.v10i2.21788>.
- Dewi, O. A., Hayati, L., Hikmah, N., & Sarjana, K. (2022). Pengembangan bahan ajar interaktif berbasis *Canva* pada materi lingkaran. *Journal of Classroom Action Research*, 5(3). <https://doi.org/10.29303/jcar.v5i3.5169>.
- Fauziah, Z., Shofiyuddin, A., & Rofiana, H. (2022). Implementasi media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *Canva* pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam. *Madinah: Jurnal Studi Islam*, 9(1), 7-18. <https://doi.org/10.58518/madinah.v9i1.1356>.
- Iramaynti, I., Nurjannah, N., Heriyanti, A., Mirna, M., & Sari, F. (2023). Pelatihan dan Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Canva Education di MTs Nurul Izzah. *AKM: Aksi Kepada Masyarakat*, 4(1), 73-82. <https://doi.org/10.36908/akm.v4i1.734>.
- Kamila, Z., & Kowiyah, K. (2022). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* pada materi pecahan untuk siswa sekolah dasar. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(1), 72-83. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i1.1663>.
- Nau, S., & Sulistyani, N. (2023). Pengembangan Modul Pembelajaran Interaktif Berbasis Computational Thinking Menggunakan Canva. *Mathematical Proceedings of The Widya Mandira Catholic University*, 1(1), 66-76.
- Ningrum, M. L. C., Rahayu, S., & Sesanti, N. R. (2024). Pengembangan e-book interaktif berbasis *Canva* pada materi pecahan untuk meningkatkan pemahaman konsep. *Pijar: Jurnal Penelitian Bidang Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(1), 24-32. <https://doi.org/10.56393/pijar.v4i1.2510>.
- Nurhosen, Nurhosen, Sayyinul Sayyinul, Rofik Iskandar, Malikal Balqis, & Miftahus Surur. (2024). Analisis penerapan media pembelajaran berbasis *Canva* terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik di sekolah dasar. *Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan Dan Kebudayaan*, 2(2), 81-96. <https://doi.org/10.59031/jkppk.v2i2.324>.
- Putri, P., Syafwan, H., & Nofriadi, N. (2024). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* bagi guru-guru UPTD SDN 014671 Sentang. *Journal of Indonesian Social Society (JISS)*, 2(1), 52-57. <https://doi.org/10.59435/jiss.v2i1.221>.

Rahmawati, A., & Nurafni, N. (2024). Pengembangan media interaktif berbasis *Canva* pada materi pecahan dalam meningkatkan numerasi matematika di SD. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9(3), 1842–1849. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v9i3.1392>.

Sari, D. P., Sukmawati, R. A., Pamuji, R., Hidayat, F., Suryandari, T. W., Ramadhan, C., & Arifah, N. (2022). Implementasi *Canva* untuk pengembangan media pembelajaran interaktif bagi MGMP Matematika. *Bubungan Tinggi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(4), 1491. <https://doi.org/10.20527/btjpm.v4i4.6079>.