



Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Canva oleh Guru Pendidikan Agama Kristen terhadap Minat Belajar Siswa Kelas XII di SMA Negeri 1 Siborong-borong

Irfan Martin Pasaribu¹, Sandy Ariawan², Helena Turnip³

¹Mahasiswa, Pendidikan Agama Kristen, Fakultas Ilmu Pendidikan Kristen, IAKN Tarutung

^{2,3}Dosen, Fakultas Ilmu Pendidikan Kristen, IAKN Tarutung

*correspondence: irfanmartinpasaribu@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Canva terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti kelas XII di SMA Negeri 1 Siborong-borong Tahun Pembelajaran 2026/2027. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan *quasi experimental design* yang melibatkan kelas eksperimen dan kelas kontrol serta pengukuran *pretest* dan *posttest*. Sampel ditentukan melalui *purposive sampling*, yaitu kelas XII-H sebanyak 36 siswa sebagai kelas eksperimen yang menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Canva dan kelas XII-I sebanyak 32 siswa sebagai kelas kontrol yang mengikuti pembelajaran konvensional. Instrumen penelitian berupa angket minat belajar sebanyak 20 item pernyataan yang telah dinyatakan valid dan reliabel dengan koefisien reliabilitas r_{11} sebesar 0,905. Data dianalisis menggunakan *N-Gain Score* dan *Paired Sample t-Test* dengan bantuan SPSS 27.00. Hasil penelitian menunjukkan rata-rata minat belajar kelas eksperimen meningkat dari 2,78 pada *pretest* menjadi 3,68 pada *posttest*, sedangkan kelas kontrol meningkat dari 2,92 menjadi 3,02. Rata-rata *N-Gain Score* kelas eksperimen sebesar 0,7356 berada pada kategori tinggi, sedangkan kelas kontrol sebesar 0,0466 berada pada kategori rendah. Hasil *Paired Sample t-Test* memperoleh rata-rata selisih sebesar 18,167, dengan $t_{hitung} = 13,397$, $df = 35$, dan $t_{tabel} = 1,690$. Nilai Sig. (2-tailed) < 0,001 lebih kecil dari 0,05, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, Media Pembelajaran Berbasis Canva berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Kristen.

Kata Kunci: Canva, minat belajar, Pendidikan Agama Kristen, media digital

PENDAHULUAN

Transformasi digital telah membawa perubahan signifikan dalam penyelenggaraan pendidikan, terutama dalam pemanfaatan teknologi sebagai bagian dari proses pembelajaran. Pendidikan tidak hanya diarahkan pada transfer pengetahuan, tetapi juga pada pengembangan potensi peserta didik melalui suasana belajar yang memungkinkan mereka terlibat secara aktif. Prinsip tersebut sejalan dengan Undang-Undang Republik

Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menempatkan pendidikan sebagai usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan proses pembelajaran agar peserta didik mampu mengembangkan potensinya. Dalam konteks perkembangan teknologi, pembelajaran semakin terbuka terhadap penggunaan perangkat, aplikasi, dan sumber belajar digital yang memungkinkan materi disampaikan secara lebih variatif dan interaktif. Integrasi teknologi dalam pembelajaran memungkinkan peserta didik memperoleh pengalaman belajar melalui beragam bentuk informasi, seperti video, audio, *e-book*, simulasi, dan multimedia interaktif. Husamah et al. (2024) memandang pendidikan digital sebagai perkembangan dari pembelajaran tradisional yang mengadopsi teknologi modern untuk memperkaya pengalaman belajar sekaligus memperluas akses pendidikan. Penggunaan teknologi dalam konteks ini tidak semata-mata berkaitan dengan digitalisasi materi, tetapi juga bagaimana guru memilih media yang mampu membangun interaksi dan ketertarikan peserta didik terhadap pembelajaran.

Salah satu aspek psikologis yang penting dalam keberhasilan pembelajaran adalah minat belajar. Minat berhubungan dengan ketertarikan dan kecenderungan peserta didik untuk memberikan perhatian serta terlibat dalam kegiatan belajar. Akrim (2021) menjelaskan minat belajar sebagai kecenderungan seseorang dalam menerima dan memproses informasi dari lingkungannya. Sementara itu, Kurnia (2024) menekankan bahwa minat belajar mencerminkan dorongan batin berupa ketertarikan, keinginan, dan antusiasme terhadap suatu aktivitas pembelajaran. Minat yang berkembang secara positif dapat mendorong peserta didik untuk lebih aktif dan antusias mengikuti proses pembelajaran. Minat belajar juga dapat diamati melalui sejumlah indikator. Kurnia (2024) mengemukakan empat indikator berupa perasaan senang, perhatian, perasaan tertarik, dan keterlibatan siswa. Peserta didik yang memiliki minat cenderung menikmati aktivitas pembelajaran, memberikan perhatian terhadap materi, menunjukkan ketertarikan, serta berpartisipasi dalam kegiatan kelas. Sejalan dengan itu, Slameto (2010) mengemukakan indikator berupa perasaan senang, keterlibatan peserta didik, ketertarikan, dan perhatian. Dengan demikian, minat belajar tidak hanya merupakan kondisi internal, tetapi dapat tercermin dalam perilaku konkret peserta didik selama proses pembelajaran.

Persoalan minat belajar ditemukan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti di SMA Negeri 1 Siborong-borong Tahun Pembelajaran 2026/2027. Berdasarkan observasi awal, masih terdapat peserta didik kelas XII yang menunjukkan minat belajar rendah. Kondisi tersebut terlihat melalui kurangnya ketekunan dalam menyelesaikan tugas, kecenderungan mudah menyerah ketika menghadapi kesulitan, rendahnya ketertarikan terhadap kegiatan pembelajaran, ketergantungan pada bantuan orang lain, mudah merasa bosan ketika mengerjakan tugas, kesulitan mempertahankan pendapat, serta rendahnya kepercayaan diri. Proses pembelajaran yang cenderung monoton dan lebih berpusat pada guru diduga menjadi salah satu faktor yang berkaitan dengan kondisi tersebut. Kondisi tersebut menunjukkan pentingnya kreativitas guru dalam memilih media pembelajaran. Media berfungsi sebagai perantara penyampaian pesan pembelajaran sehingga komunikasi antara guru, peserta didik, dan bahan ajar dapat berlangsung secara lebih efektif. Salah satu media digital yang dapat dimanfaatkan adalah *Canva*. Husamah et al. (2024) menjelaskan Canva sebagai perangkat desain grafis yang dapat digunakan untuk menghasilkan presentasi, infografis, poster, dan berbagai materi pendidikan dengan dukungan *template*, *font*, gambar, serta elemen desain.

Mohammad et al. (2021) juga memandang Canva sebagai perangkat desain grafis yang memudahkan pengguna menghasilkan beragam desain kreatif secara daring.

Pemilihan Canva dalam penelitian ini didasarkan pada karakteristiknya yang menarik dan relatif mudah digunakan tanpa menuntut kemampuan desain grafis yang kompleks. Ketersediaan beragam *template*, gambar, animasi, dan elemen visual memungkinkan guru menyajikan materi secara lebih kreatif dan interaktif. Karakteristik tersebut relevan bagi pembelajaran Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti karena penyajian materi yang lebih variatif berpotensi meningkatkan perhatian, ketertarikan, perasaan senang, dan keterlibatan peserta didik. Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini diarahkan untuk menganalisis pengaruh positif dan signifikan minat belajar siswa sebelum dan sesudah diterapkan media pembelajaran Canva pada mata pelajaran Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti kelas XII di SMA Negeri 1 Siborong-borong Tahun Pembelajaran 2026/2027. Fokus tersebut menempatkan pemanfaatan teknologi bukan sekadar sebagai inovasi teknis, melainkan sebagai strategi pembelajaran yang diharapkan mampu menciptakan pengalaman belajar PAK yang lebih menarik dan meningkatkan keterlibatan peserta didik.

METODE PENELITIAN

Pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen digunakan dalam penelitian ini. Mengacu pada Sugiyono (2024), metode penelitian merupakan cara ilmiah untuk memperoleh data dengan tujuan dan kegunaan tertentu, sedangkan penelitian eksperimen digunakan untuk mengetahui pengaruh suatu perlakuan dalam kondisi yang dikendalikan. Jenis penelitian yang digunakan adalah *quasi experimental design* dengan melibatkan dua kelompok, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen memperoleh perlakuan menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Canva, sedangkan kelas kontrol mengikuti pembelajaran konvensional. Pengukuran dilakukan melalui *pretest* dan *posttest* untuk mengidentifikasi perubahan minat belajar peserta didik. Penelitian dilaksanakan di SMA Negeri 1 Siborong-borong, Kabupaten Tapanuli Utara, pada Juli-Agustus 2026. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas XII beragama Kristen Protestan Tahun Pembelajaran 2026/2027, berjumlah 366 siswa yang tersebar dalam 11 kelas. Populasi dipahami sebagai keseluruhan subjek penelitian sebagaimana dikemukakan Arikunto (2022). Penentuan sampel menggunakan teknik *purposive sampling*. Dari 11 kelas tersebut dipilih dua kelas, yaitu XII-H sebanyak 36 siswa sebagai kelas eksperimen yang menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Canva dan XII-I sebanyak 32 siswa sebagai kelas kontrol yang mengikuti pembelajaran konvensional. Instrumen pengumpulan data berupa angket tertutup minat belajar sebanyak 20 item pernyataan. Setiap pernyataan menggunakan skala Likert dengan empat alternatif jawaban, yaitu Selalu = 4, Sering = 3, Kadang-kadang = 2, dan Tidak Pernah = 1, sehingga skor ideal tertinggi setiap responden adalah 80. Sebelum digunakan, instrumen terlebih dahulu melalui pengujian validitas dan reliabilitas. Hasil pengujian reliabilitas memperoleh koefisien $r_{11} = 0,905$, berada pada interval 0,800-1,000 dengan interpretasi sangat kuat, sehingga instrumen dinyatakan reliabel dan layak digunakan. Pengumpulan data dilakukan dengan memberikan pengarahan kepada responden, menyebarkan angket, mendampingi proses pengisian, dan mentabulasi seluruh hasil penelitian. Analisis data dilakukan menggunakan SPSS 27.00. Tahap awal meliputi tabulasi, pemberian bobot berdasarkan skala Likert, penghitungan skor *pretest* dan *posttest*, serta

rata-rata masing-masing kelompok. Uji persyaratan analisis mencakup *Shapiro-Wilk* untuk menguji normalitas karena jumlah responden setiap kelas kurang dari 50 dan *Levene's Test* untuk menguji homogenitas varians. Selanjutnya, peningkatan minat belajar dianalisis menggunakan *N-Gain Score* dengan skor ideal 80, dengan kategori $g < 0,30$ = rendah; $0,30 \leq g < 0,70$ = sedang; dan $g \geq 0,70$ = tinggi. Pengujian hipotesis menggunakan *Paired Sample t-Test* terhadap *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ atau 5% dengan uji satu pihak kanan. H_0 ditolak dan H_a diterima apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau nilai Sig. $< 0,05$.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dilakukan pada peserta didik kelas XII SMA Negeri 1 Siborong-borong Tahun Pembelajaran 2026/2027, dengan kelas XII-H sebanyak 36 siswa sebagai kelas eksperimen yang memperoleh pembelajaran menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Canva dan kelas XII-I sebanyak 32 siswa sebagai kelas kontrol yang mengikuti pembelajaran konvensional. Minat belajar diukur sebelum dan sesudah pembelajaran untuk melihat perubahan yang terjadi pada kedua kelompok. Pada kelas eksperimen, rata-rata keseluruhan minat belajar sebelum perlakuan (*pretest*) sebesar 2,78. Berdasarkan empat indikator minat belajar, nilai tertinggi terdapat pada indikator perasaan senang sebesar 2,99, diikuti perasaan tertarik 2,79, perhatian 2,72, dan keterlibatan siswa 2,66. Skor total *pretest* berada pada rentang 41 sampai 71, dengan skor 51 sebagai nilai yang paling sering muncul, yaitu pada 6 siswa. Data tersebut menggambarkan kondisi awal minat belajar sebelum penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Canva.

Setelah perlakuan, rata-rata keseluruhan minat belajar kelas eksperimen meningkat menjadi 3,68. Skor total *posttest* berada pada rentang 64 sampai 80, dengan skor 80 paling sering muncul pada 5 siswa. Ditinjau berdasarkan indikator, perasaan senang memperoleh rata-rata tertinggi sebesar 3,69, diikuti perhatian sebesar 3,68, perasaan tertarik 3,68, dan keterlibatan siswa 3,67. Dengan demikian, rata-rata keseluruhan kelas eksperimen meningkat sebesar 0,90, yaitu dari 2,78 pada *pretest* menjadi 3,68 pada *posttest*. Pada kelas kontrol, rata-rata keseluruhan minat belajar sebelum pembelajaran sebesar 2,92. Indikator perasaan senang memperoleh rata-rata 3,16, perasaan tertarik 3,07, keterlibatan siswa 2,78, dan perhatian 2,77. Setelah mengikuti pembelajaran konvensional, rata-rata keseluruhan meningkat menjadi 3,02. Pada *posttest*, indikator perasaan senang memperoleh rata-rata 3,24, perasaan tertarik 3,15, perhatian 2,89, dan keterlibatan siswa 2,86. Dengan demikian, perubahan rata-rata kelas kontrol hanya sebesar 0,10, yaitu dari 2,92 menjadi 3,02. Perubahan tersebut lebih kecil dibandingkan kelas eksperimen yang mengalami peningkatan sebesar 0,90.

Uji Persyaratan Analisis dan N-Gain

Hasil uji normalitas menggunakan *Shapiro-Wilk* menunjukkan nilai signifikansi data selisih *pretest-posttest* kelas eksperimen sebesar $0,476 > 0,05$, sedangkan kelas kontrol memperoleh $0,051 > 0,05$. Dengan demikian, data kedua kelompok dinyatakan berdistribusi normal. Uji homogenitas menggunakan *Levene's Test* menghasilkan *Levene Statistic* sebesar 1,974 dengan signifikansi 0,165. Karena $0,165 > 0,05$, varians data selisih kedua kelompok dinyatakan homogen.

Tabel 1. Analisis

Analisis	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol	Interpretasi
Rata-rata <i>pretest</i>	2,78	2,92	Kondisi awal
Rata-rata <i>posttest</i>	3,68	3,02	Kondisi akhir
Perubahan rata-rata	0,90	0,10	Eksperimen lebih besar
Sig. Shapiro-Wilk	0,476	0,051	Normal
N-Gain Score	0,7356	0,0466	Tinggi; Rendah

Analisis *N-Gain Score* semakin memperjelas perbedaan perubahan minat belajar. Kelas eksperimen memperoleh rata-rata *N-Gain Score* sebesar 0,7356 dengan standar deviasi 0,19139, sedangkan kelas kontrol hanya sebesar 0,0466 dengan standar deviasi 0,35980. Berdasarkan kategorisasi yang digunakan dalam penelitian, $g \geq 0,70$ termasuk kategori tinggi, sedangkan $g < 0,30$ termasuk kategori rendah. Dengan demikian, peningkatan kelas eksperimen berada pada kategori tinggi, sedangkan kelas kontrol berada pada kategori rendah.

Pengujian Hipotesis

Pengujian hipotesis menggunakan *Paired Sample t-Test* terhadap *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen. Hasil pengujian menunjukkan rata-rata selisih skor sebesar 18,167, standar deviasi 8,136, dan *standard error mean* 1,356. Interval kepercayaan 95% berada antara 15,414 sampai 20,920. Nilai $t_{hitung} = 13,397$ dengan $df = 35$, sedangkan pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ dengan uji satu pihak kanan diperoleh $t_{tabel} = 1,690$. Dengan demikian, $13,397 > 1,690$. Nilai Sig. (2-tailed) $< 0,001$ juga lebih kecil daripada 0,05, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Hasil tersebut menunjukkan adanya pengaruh yang positif dan signifikan Media Pembelajaran Berbasis Canva terhadap minat belajar siswa kelas XII pada mata pelajaran Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti di SMA Negeri 1 Siborong-borong Tahun Pembelajaran 2026/2027.

Pembahasan

Temuan penelitian memperlihatkan perbedaan yang jelas antara perubahan minat belajar peserta didik yang memperoleh pembelajaran menggunakan Canva dengan peserta didik yang mengikuti pembelajaran konvensional. Pada kelas eksperimen, rata-rata meningkat dari 2,78 menjadi 3,68, sedangkan kelas kontrol hanya berubah dari 2,92 menjadi 3,02. Perbedaan tersebut diperkuat oleh *N-Gain Score* sebesar 0,7356 pada kelas eksperimen dibandingkan 0,0466 pada kelas kontrol. Artinya, berdasarkan ukuran peningkatan yang digunakan dalam penelitian, perubahan minat belajar pada kelompok yang menggunakan Canva lebih besar daripada kelompok yang mengikuti pembelajaran konvensional. Perubahan juga terjadi pada seluruh indikator minat belajar. Sebelum perlakuan, indikator perasaan senang pada kelas eksperimen sebesar 2,99 dan meningkat menjadi 3,69. Perhatian berubah dari 2,72 menjadi 3,68, perasaan tertarik dari 2,79 menjadi 3,68, sedangkan keterlibatan siswa mengalami perubahan dari 2,66 menjadi 3,67. Data tersebut menunjukkan bahwa peningkatan setelah penggunaan Canva tidak

terbatas pada satu dimensi minat belajar, tetapi ditemukan pada perasaan senang, perhatian, ketertarikan, dan keterlibatan siswa.

Perasaan senang menjadi indikator dengan nilai tertinggi setelah penerapan Canva, yaitu 3,69. Temuan ini menunjukkan bahwa penyajian pembelajaran melalui media visual berkaitan dengan meningkatnya antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran. Sementara itu, perhatian dan perasaan tertarik yang masing-masing mencapai 3,68 menunjukkan bahwa peserta didik lebih mampu memusatkan perhatian sekaligus menunjukkan ketertarikan terhadap aktivitas pembelajaran. Keterlibatan siswa memperoleh nilai 3,67. Meskipun merupakan nilai terendah di antara empat indikator pada *posttest*, angka tersebut meningkat secara nyata dari kondisi awal sebesar 2,66. Temuan tersebut relevan dengan teori Misbahudin dalam Sirodj et al. (2021) yang menjelaskan bahwa Canva sebagai aplikasi berbasis teknologi menyediakan berbagai *template* yang menarik dan dapat menarik minat peserta didik dalam proses pembelajaran. Dalam konteks penelitian ini, penggunaan Canva memungkinkan materi Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti disajikan melalui tampilan visual yang lebih variatif. Penyajian tersebut berkaitan dengan meningkatnya perhatian dan ketertarikan siswa serta terciptanya proses pembelajaran yang lebih menyenangkan dan mendorong keterlibatan mereka. Hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian Fiqra Amaliah Zr et al. (2025) mengenai pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Canva terhadap minat belajar peserta didik kelas IV sekolah dasar. Penelitian tersebut memperoleh $t_{hitung} = 5,646 > t_{tabel} = 2,005$ dan nilai Sig. (2-tailed) = $0,000 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Kesamaan arah temuan menunjukkan bahwa pemanfaatan Canva sebagai media pembelajaran berkaitan dengan peningkatan minat belajar, meskipun penelitian terdahulu tersebut dilakukan pada jenjang dan konteks peserta didik yang berbeda.

Secara keseluruhan, bukti deskriptif dan inferensial dalam penelitian ini menunjukkan bahwa Media Pembelajaran Berbasis Canva memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap minat belajar siswa. Hal tersebut ditunjukkan oleh peningkatan rata-rata kelas eksperimen dari 2,78 menjadi 3,68, *N-Gain Score* sebesar 0,7356 yang berada pada kategori tinggi, rata-rata selisih *posttest-pretest* sebesar 18,167, serta $t_{hitung} = 13,397 > t_{tabel} = 1,690$ dengan Sig. (2-tailed) $< 0,001$. Temuan ini memperlihatkan bahwa pemanfaatan Canva dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti untuk menghadirkan pembelajaran yang lebih menarik serta mendukung peningkatan perasaan senang, perhatian, ketertarikan, dan keterlibatan peserta didik.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa Media Pembelajaran Berbasis Canva memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap minat belajar siswa kelas XII pada mata pelajaran Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti di SMA Negeri 1 Siborong-borong Tahun Pembelajaran 2026/2027. Hal ini terlihat dari rata-rata minat belajar kelas eksperimen yang meningkat dari 2,78 pada pretest menjadi 3,68 pada posttest, sedangkan kelas kontrol hanya mengalami peningkatan dari 2,92 menjadi 3,02. Peningkatan pada kelas eksperimen juga terjadi pada seluruh indikator minat belajar, meliputi perasaan senang, perhatian, perasaan tertarik, dan keterlibatan siswa. Hasil

analisis *N-Gain Score* menunjukkan rata-rata kelas eksperimen sebesar 0,7356 yang berada pada kategori tinggi, sedangkan kelas kontrol memperoleh 0,0466 yang berada pada kategori rendah. Selanjutnya, hasil *Paired Sample t-Test* menunjukkan rata-rata selisih skor *posttest* dan *pretest* sebesar 18,167, dengan $t_{hitung} = 13,397$, $df = 35$, dan $t_{tabel} = 1,690$ pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$. Dengan demikian, $13,397 > 1,690$. Nilai Sig. (2-tailed) $< 0,001$ juga lebih kecil dari 0,05, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Temuan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan Canva dalam pembelajaran Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti dapat menghadirkan penyajian materi yang lebih menarik dan variatif serta mendukung meningkatnya minat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Oleh karena itu, Media Pembelajaran Berbasis Canva dapat digunakan sebagai salah satu alternatif media digital dalam pembelajaran Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti, khususnya untuk meningkatkan perasaan senang, perhatian, ketertarikan, dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Akrim. (2021). *Strategi peningkatan daya minat belajar siswa* (E. Sulasmi, Ed.). Penerbit Pustaka Ilmu.
- Arikunto, S. (2022). *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik*. PT Rineka Cipta.
- Husammah, Akhsanul, & Cindy, I. (2024). *Penggunaan aplikasi Canva dalam pembelajaran*. CV Bildung Nusantara.
- Kurnia, R. (2024). *Minat belajar: Konsep dasar, indikator & faktor-faktor yang memengaruhi*. Malang.
- Mohammad, I., Bibin, R., & Indarini, D. (2021). *Langkah jitu menciptakan multimedia pembelajaran sains* (R. Fitria, Ed.).
- Sirodj, R. A., Hirza, B., Hastiana, Y., Mukharomah, E., & Pethorssky, R. (2021). Pendampingan pembuatan media pembelajaran menggunakan aplikasi Canva guru sekolah dasar di Makarti Jaya Kabupaten Banyuasin. *Jurnal Pengabdian Multidisiplin*, 1.
- Slameto. (2010). *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Rineka Cipta.
- Sugiyono. (2024). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Bandung.
- Wildan, F., & Sofhian, F. (2025). Pengaruh media pembelajaran Canva terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran desain. *Jurnal Pendidikan Sains dan Teknologi Terapan*, 2(3).
- Zr, F. A., Dewi, A., Tati, R., & Pagarra, H. (2025). Pengaruh media pembelajaran berbasis Canva terhadap minat belajar peserta didik kelas IV sekolah dasar, 2(1), 46–57.