

# Integrasi Canva dalam Pengembangan Media Video Pembelajaran Matematika Kelas IV SDIT Insan Kamil

Muhammad Faishal<sup>1,\*</sup>, Liza Efriyanti<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Universitas Islam Negeri Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi, Bukittinggi, Indonesia

## Informasi Artikel

Sejarah Artikel:  
Submit : 28 Mei 2025  
Revisi : 26 Juni 2025  
Diterima : 29 Juni 2025  
Diterbitkan: 30 Juni 2025

## Kata Kunci

Media Pembelajaran, Canva, Matematika kelas IV, RnD, 4-D

## Correspondence

E-mail: [faishalyusra51@gmail.com](mailto:faishalyusra51@gmail.com)\*

## A B S T R A K

Kurangnya ide kreatif guru dalam merancang media pembelajaran matematika menyebabkan rendahnya minat dan antusiasme siswa dalam mengikuti pelajaran di SDIT Insan Kamil Bukittinggi. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis video menggunakan aplikasi Canva yang dapat membantu guru dan siswa dalam proses praktikum pembelajaran matematika. Model penelitian yang digunakan adalah *Research and Development (R&D)* dengan pendekatan 4D, yaitu *Define, Design, Develop, dan Disseminate*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa video pembelajaran yang diunggah melalui platform YouTube terbukti valid menurut penilaian ahli media, praktis menurut guru mata pelajaran, serta efektif dan mudah digunakan oleh siswa. Temuan penelitian menegaskan bahwa media ini mampu meningkatkan ketertarikan dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran matematika. Kontribusi penelitian ini adalah memberikan alternatif media pembelajaran berbasis teknologi yang inovatif, valid, praktis, dan efektif untuk mendukung peningkatan kualitas pendidikan matematika di sekolah dasar.

## Abstract

The lack of creative ideas among teachers in designing mathematics learning media has led to low student interest and enthusiasm in learning mathematics at SDIT Insan Kamil Bukittinggi. This study aims to develop video-based learning media using the Canva application to assist teachers and students in the mathematics learning process. The research employed a *Research and Development (R&D)* model with the 4D approach, namely *Define, Design, Develop, and Disseminate*. The results show that the instructional videos uploaded to YouTube were validated by media experts, found practical by subject teachers, and proven effective and user-friendly for students. The findings confirm that this media increases students' interest and engagement in mathematics learning. This research contributes by providing an innovative, valid, practical, and effective technology-based learning alternative to enhance the quality of mathematics education in elementary schools.

This is an open access article under the CC-BY-SA license



## 1. Pendahuluan

Dunia Pendidikan menghadapi banyak tantangan di era 5.0, sehingga guru dituntut untuk mengikuti perkembangan teknologi agar bisa menciptakan media pembelajaran yang menarik [1]. Jika media pembelajaran yang digunakan monoton, maka siswa akan cenderung pasif dan tidak termotivasi [2]. Pendidik dapat menggunakan kemajuan teknologi dan informasi untuk membuat berbagai media pembelajaran yang menarik bagi siswa mereka. Penggunaan berbagai media pembelajaran ini dimaksudkan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan keaktifan dan kreativitas mereka. Jika tidak ada media pembelajaran yang tepat, proses pembelajaran akan menjadi konvensional dan monoton. Pada akhirnya, ini dapat menyebabkan siswa tidak lagi termotivasi untuk belajar. Akibatnya, penggunaan media yang tepat sangat penting untuk meningkatkan minat belajar siswa [3].

Dunia pendidikan menghadapi banyak tantangan di era 5.0, sehingga guru dituntut untuk mengikuti perkembangan teknologi agar bisa menciptakan media pembelajaran yang menarik [4]. Jika media pembelajaran yang digunakan monoton, maka siswa akan cenderung pasif dan tidak termotivasi

[5]. Pendidik dapat menggunakan kemajuan teknologi dan informasi untuk membuat berbagai media pembelajaran yang menarik bagi siswa mereka. Penggunaan berbagai media pembelajaran ini dimaksudkan untuk meningkatkan hasil belajar siswa serta keaktifan dan kreativitas mereka [6]. Jika tidak ada media pembelajaran yang tepat, proses pembelajaran akan menjadi konvensional dan monoton. Pada akhirnya, ini dapat menyebabkan siswa tidak lagi termotivasi untuk belajar. Akibatnya, penggunaan media yang tepat sangat penting untuk meningkatkan minat belajar siswa [3].

Belajar matematika seringkali dianggap sebagai hal yang menakutkan dan sulit bagi sebagian siswa. Kesulitan yang dihadapi oleh siswa dapat disebabkan oleh berbagai faktor, seperti faktor internal seperti bakat, minat, motivasi, konsep diri, dan faktor eksternal seperti faktor lingkungan di rumah dan sekitarnya [7]. Proses pembelajaran yang memberikan siswa pemahaman tentang manfaat matematika dalam kehidupan nyata harus mendukung pendidikan matematika yang penting untuk meningkatkan SDM. Proses pembelajaran juga harus memberikan siswa kesempatan untuk memahami bagaimana matematika berfungsi dalam mata pelajaran lain. Dengan menggabungkan pengetahuan yang berbeda, siswa dapat meningkatkan kemampuan komunikasi matematika mereka dengan lebih baik dan lebih efektif daripada sebelumnya. Kurikulum yang independen menuntut guru untuk menjadi lebih inovatif dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, guru harus dapat meningkatkan keterlibatan dan minat siswa dengan menggunakan berbagai jenis media pembelajaran yang tersedia, seperti audio, visual, dan audio visual. Dengan beragamnya alat bantu belajar yaitu media pembelajaran yang dapat digunakan, sebaiknya perlu penyesuaian dengan karakteristik peserta didik [8]. Pembelajaran yang efektif terlihat dari bagaimana pembelajaran tersebut dapat menjawab kebutuhan siswa, serta tuntutan kemajuan jaman [9]. Pemanfaatan Aplikasi penunjang pembelajaran dalam mengajar menjadi hal yang tepat mengingat pendidikan di Indonesia harus dapat menyesuaikan dengan kemajuan teknologi.

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis teknologi dalam pembelajaran matematika mampu meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman konsep siswa. Misalnya, penelitian oleh Rahmawati [10] menemukan bahwa penggunaan video pembelajaran interaktif berbasis animasi dapat membuat siswa lebih fokus dan antusias dalam mempelajari materi matematika. Penelitian lain oleh Santoso dan Lestari [11] menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis aplikasi digital, seperti Canva dan Powtoon, memudahkan guru dalam menyajikan materi secara visual dan menarik, sehingga siswa lebih mudah memahami konsep abstrak. Namun, kelemahan yang ditemukan pada penelitian-penelitian sebelumnya adalah keterbatasan akses teknologi di beberapa sekolah, kurangnya kemampuan guru dalam mengoperasikan aplikasi tertentu, serta belum maksimalnya evaluasi terhadap efektivitas media dalam jangka panjang. Dari sisi kelebihan, penelitian-penelitian tersebut memberikan bukti empiris bahwa pemanfaatan media inovatif berbasis teknologi dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Sementara dari sisi kelemahan, masih diperlukan inovasi berkelanjutan serta pelatihan guru agar penggunaan media digital lebih optimal dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

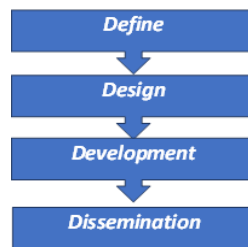
Salah satu dari sekian banyak aplikasi yang muncul di dunia teknologi adalah Canva. Canva menjadi salah satu aplikasi yang sangat populer digunakan dalam pengembangan media pembelajaran digital karena kemudahan dan daya tarik visualnya [10]. Canva menyediakan berbagai fitur seperti presentasi, *resume*, poster, brosur, booklet, grafik, infografis, spanduk, *bookmark*, buletin, dll. Jenis presentasi yang tersedia di Canva meliputi presentasi kreatif, pendidikan, bisnis, periklanan, dan teknologi [11]. Melalui elemen-elemen grafis yang dapat disesuaikan, Canva dapat memperkaya pengalaman belajar siswa dan mendorong mereka untuk lebih aktif berpartisipasi dalam pembelajaran [12]. Aplikasi Canva digunakan untuk merancang media pembelajaran video ini. Dengan menggunakan visual dan suara yang menarik, video ini dapat menarik peserta didik tingkat sekolah dasar dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses belajar. Siswa pada usia sekolah dasar cenderung lebih mudah menyerap informasi melalui pendekatan yang visual dan interaktif. Hal ini membuat media pembelajaran berbasis Canva menjadi pilihan yang tepat. Platform Canva menjadikan guru untuk menyajikan materi dalam bentuk yang lebih menarik, dengan berbagai elemen visual yang

dapat membantu siswa memahami konsep secara lebih mendalam [13]. Berdasarkan hal-hal tersebut, penulis melakukan penelitian dengan judul "Perancangan Media Pembelajaran Matematika Kelas VI Menggunakan Canva di SDIT Insan Kamil."

## 2. Metodologi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada Januari hingga April 2024 di SDIT Insan Kamil, dengan subjek penelitian siswa kelas IV mata pelajaran matematika. Pemilihan lokasi penelitian didasarkan pada latar belakang permasalahan, yaitu rendahnya minat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Untuk mengatasi hal tersebut, digunakan pendekatan pembelajaran inovatif melalui pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pengajaran. Metode penelitian yang diterapkan adalah *Research and Development* (R&D) dengan model 4D, yang terdiri dari tahapan *Define*, *Design*, *Develop*, dan *Disseminate* sebagaimana dikembangkan oleh Thiagarajan et al. [14]. Model ini dipilih karena sesuai untuk menghasilkan produk tertentu sekaligus menguji efektivitasnya. Dalam konteks pendidikan, penelitian dan pengembangan berperan sebagai sarana untuk merancang sekaligus memvalidasi produk yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran [10].

Untuk penelitian media pembelajaran ini, model 4D Thiagarajan digunakan. Model ini terdiri dari empat tahap: definisi (*define*), desain (*design*), pengembangan (*development*), dan penyebaran atau publikasi (*dissemination*). Berikut adalah contohnya [16].



Gambar 1. Tahapan penelitian dan pengembangan

### 2.1. Tahap pendefinisian (*define*)

Tahap ini bermanfaat untuk mengumpulkan berbagai informasi tentang produk yang akan dibuat dan menentukan dan mendefinisikan persyaratan pembelajaran.

### 2.2. Tahap Perancangan (*design*)

Tahap ini dimulai setelah masalah diidentifikasi di tahap pendefinisian. Tujuan dari tahap perancangan ini adalah untuk membuat media yang dapat digunakan di SDIT Insan Kamil untuk mengajar matematika menggunakan Canva.

### 2.3. Tahap Pengembangan (*develop*)

Tujuan dari tahap pengembangan ini adalah membuat media pembelajaran yang telah disesuaikan dengan masukan ahli dan uji coba kepada siswa.

### 2.4. Tahap Diseminasi (*disseminate*)

Diseminasi terjadi setelah revisi instrument dan uji coba terbatas. Tahap ini berfungsi untuk menyebarkan media pembelajaran

## 3. Hasil dan Pembahasan

### 3.1. Hasil

Berdasarkan penelitian mengenai Perancangan Media Pembelajaran Matematika kelas VI pada SDIT Insan Kamil Bukittinggi yang telah dilakukan, penulis memperoleh hasil dengan menggunakan penelitian RnD versi 4-D, sebagai berikut:

### **3.1.1. Define (Pendefinisian)**

#### **3.1.1.1. Analisis Awal**

Penulis menemukan bahwa siswa lebih tertarik dengan pendekatan pembelajaran yang berbasis praktikum selama penelitian. Peserta didik juga tampaknya lebih aktif mengikuti pelajaran.

#### **3.1.1.2. Analisis Materi**

Media pembelajaran berbasis video ini dirancang untuk membantu siswa kelas empat semester dua di SDIT Insan Kamil Bukittinggi memahami materi kelas tersebut. Media ini akan mengajarkan guru matematika konsep menghitung luas dan volume dengan menggunakan satuan tidak baku dan satuan baku.

#### **3.1.1.3. Merumuskan Tujuan**

Media ini dirancang untuk membantu guru dalam mengajar dan memudahkan siswa memahami materi melalui perancangan yang menarik dan penuh animasi. Diharapkan media ini juga dapat meningkatkan semangat belajar siswa.

### **3.1.2. Design (Perancangan)**

#### **3.1.2.1. Menyusun Tes**

Pada tahap ini, penulis membuat alat yang akan digunakan untuk mengevaluasi validitas, praktikalitas, dan efektivitas media pembelajaran. Seperti yang tercantum di lampiran, survei akan dibagikan kepada para ahli di bidang yang relevan.

#### **3.1.2.2. Memilih Media Pembelajaran**

Tujuan kegiatan ini adalah untuk menentukan media pembelajaran yang tepat untuk materi pembelajaran. Proses pemilihan media bergantung pada analisis mendalam yang dilakukan pada tahap definisi. Video pembelajaran akan dibuat menggunakan aplikasi Canva.

#### **3.1.2.3. Pemilihan Metode Pembelajaran Dan Bentuk Penyajian Pembelajaran**

Penulis menggunakan video sebagai media pengajaran. Video ini akan ditampilkan di kelas dengan proyektor. Guru akan mengajarkan siswa untuk melihat video pembelajaran yang diproyeksikan, sehingga metode pengajaran yang cocok untuk media ini adalah metode ceramah atau konvensional.

#### **3.1.2.4. Merancang Rancangan Awal**

Pada tahap ini, penulis membuat desain awal untuk media pembelajaran video. Kemudian, mereka mencoba desain ini dengan para ahli, seperti guru atau profesor di bidang yang sama, dan memvalidasi desain produk saat mereka menunjukkan materi kepada mereka dengan menggunakan media.

### **3.1.3. Develop (Pengembangan)**

#### **3.1.3.1. Concept (Pengonsepan)**

Media pembelajaran ini dimaksudkan untuk membantu siswa memahami cara menghitung luas dan volume dengan menggunakan satuan tidak baku dan satuan baku. Media pembelajaran ini bertujuan untuk memberikan materi matematika kepada guru dan siswa melalui video pembelajaran. Hasil dari media pembelajaran fisika adalah video pembelajaran dalam format MP4 yang diupload ke youtube peneliti sehingga dapat diakses di mana pun. Software Canva digunakan untuk membuat media pembelajaran ini.

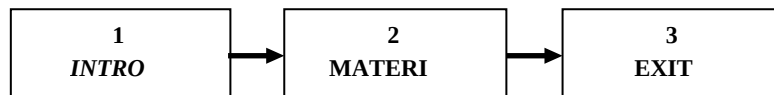
### 3.1.3.2. Design (Perancangan)

Tahap *Design* melibatkan perancangan struktur konten media pembelajaran yaitu struktur *navigasi*, *storyboard*, dan *user interface*.

#### 3.1.3.2.1. Perancangan Struktur Navigasi

##### a. Struktur Navigasi Menu

Struktur navigasi menu merupakan alur menu yang digunakan dalam perancangan video pembelajaran matematika kelas IV menggunakan Canva. Struktur navigasi menu perancangan video pembelajaran matematika kelas IV menggunakan Canva:

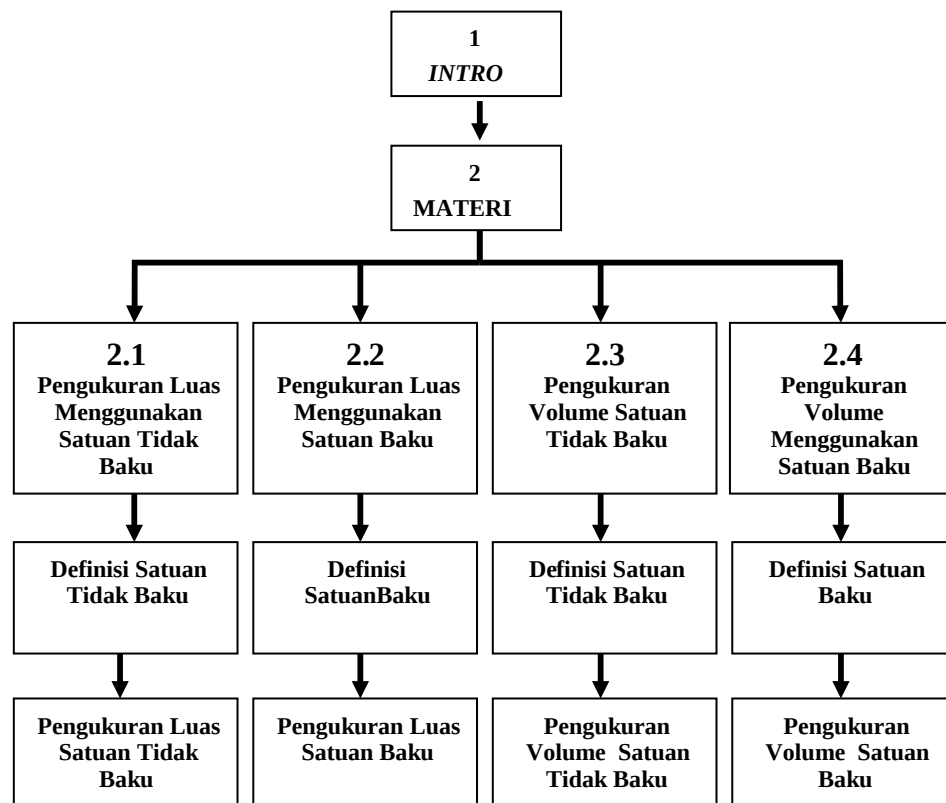


Gambar 2. Struktur Navigasi Menu

Gambar 2 menjelaskan struktur navigasi dari menu, mulai dari *intro*, lalu akan tampil materi dan *exit*.

##### b. Struktur Navigasi Materi

Struktur navigasi materi merupakan alur materi yang digunakan dalam video pembelajaran matematika kelas IV menggunakan Canva. Struktur navigasi materi perancangan video pembelajaran matematika kelas IV menggunakan Canva dapat dilihat pada gambar di bawah:



Gambar 3. Struktur Navigasi Materi

Gambar 3 menjelaskan struktur navigasi materi yaitu dimulai dari *intro*, selanjutnya materi pertama mengenai menghitung luas menggunakan satuan tidak baku, materi kedua mengenai menghitung luas menggunakan satuan baku, materi ketiga mengenai menghitung volume menggunakan satuan tidak baku, materi keempat mengenai menghitung volume menggunakan satuan baku.

### 3.1.3.2.2. Perancangan *Storyboard*

Tabel berikut menunjukkan perancangan *storyboard* singkat untuk *scane*, termasuk gambar, bentuk visual, audio, dan keterangan. Hasil dari perancangan *storyboard* akan digunakan sebagai referensi saat membuat tampilan media.

**Tabel 1.** *Storyboard* Ringkas

| <i>Scane</i>   | Keterangan   |
|----------------|--------------|
| <i>Scane 1</i> | <i>Intro</i> |
| <i>Scane 2</i> | Materi       |
| <i>Scane 3</i> | <i>Exit</i>  |

### 3.1.3.2.3. Perancangan Tampilan (*Interface*)

Video tutorial ini dirancang untuk tingkat Sekolah Dasar sederajat, maka desain yang dibuat terdapat unsur animasi agar peserta didik tertarik menggunakan media pembelajaran matematika berupa video ini.

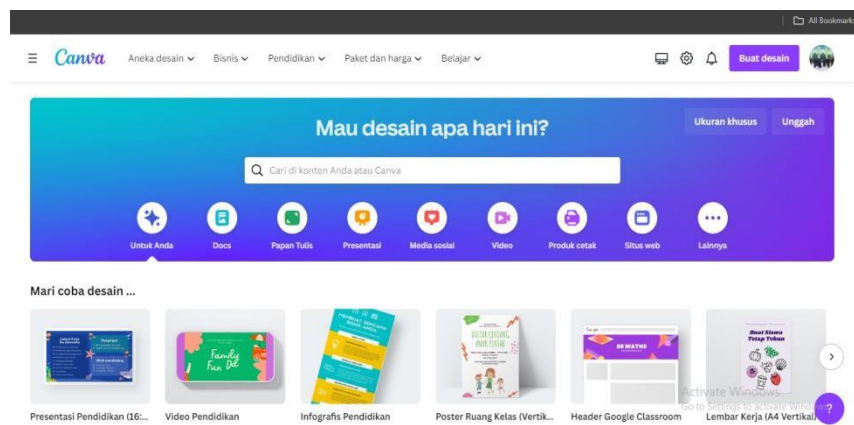
### 3.1.3.3. *Material Collecting* (Pengumpulan Bahan)

Untuk video pembelajaran yang dibuat dengan aplikasi Canva, bahan yang dikumpulkan untuk tahap pengumpulan bahan adalah gambar atau gambar, background, audio, animasi, dan materi matematika yang diperoleh dari silabus..

### 3.1.3.4. *Assembly* (Pembuatan)

#### 3.1.3.4.1. Tahapan Persiapan pembuatan video Pembelajaran Matematika

Perancangan kit tong sampah ini merupakan tahapan perancangan video pembelajaran Matematika kelas IV menggunakan aplikasi Canva. Berikut tampilan awal aplikasi canva.

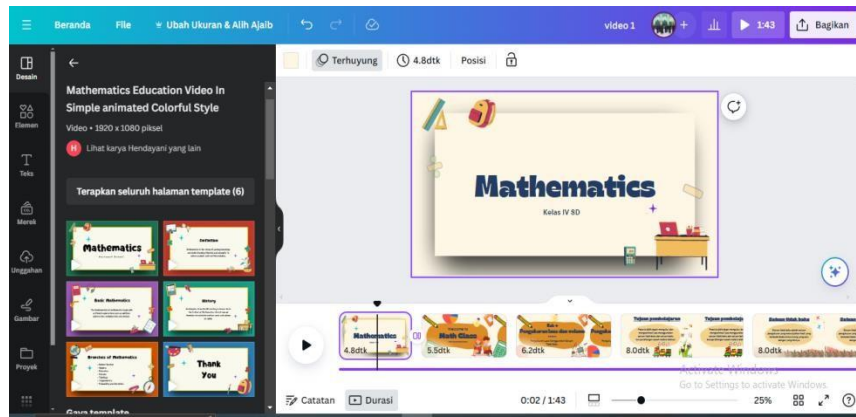


**Gambar 4.** Tampilan awal *web* Canva

Gambar 4 di atas adalah tampilan awal aplikasi Canva.

#### 3.1.3.4.2. Tahapan Perancangan video Pembelajaran Matematika

Tahapan ini merupakan proses pembuat video menggunakan Canva mulai dari pemilihan template, animasi dan suara.



Gambar 5. Tampilan template yang digunakan

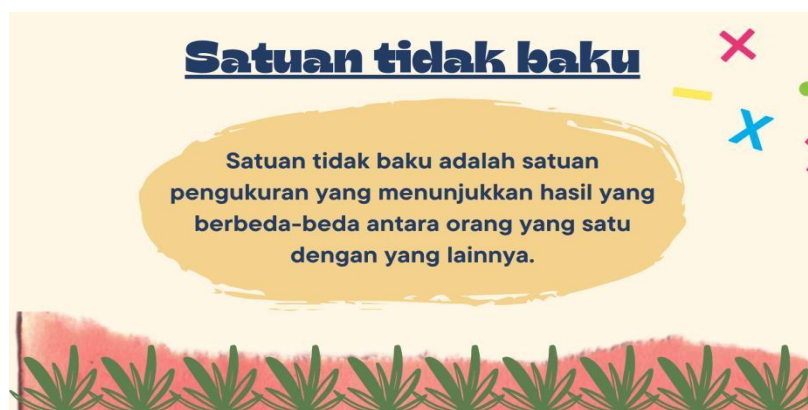
Gambar 5 di atas merupakan tampilan dari *template* yang akan digunakan pada video pembelajaran Matematika. *Template* yang dipilih akan dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan perancangan media pembelajaran matematika kelas IV.

#### 3.1.3.4.3. Tampilan Video Pembelajaran Matematika



Gambar 6. Tampilan awal video pembelajaran

Gambar 6 di atas merupakan tampilan awal dari video tutorial yang dirancang. Tampilan ini berupa animasi bergerak yang dikombinasikan dengan teks agar lebih menarik.



Gambar 7. Tampilan definisi satuan tidak baku

Gambar 7 di atas merupakan tampilan materi mengenai definisi satuan tidak baku.



**Gambar 8.** Tampilan penutup video pembelajaran

Gambar 8 diatas merupakan tampilan penutup dari video pembelajaran Matematika.

#### 3.1.3.5. *Testing* (Pengujian)

Pengujian merupakan tahapan penting untuk memeriksa hasil produk yang telah selesai. Jika terdapat kesalahan, akan segera diperbaiki. Namun, jika produk sudah berjalan dengan lancar, maka proses akan melanjutkan ke tahap distribusi. Pengujian dilaksanakan setelah proses pembuatan selesai, di mana seluruh data dimasukkan lalu media diuji menggunakan metode *blackbox*.

#### 3.1.3.6. *Distribution* (Penyimpanan)

Dalam proses ini produk yang sudah selesai di *upload* ke akun youtube Muhammad Faishal sehingga dapat diakses dimanapun dan kapanpun.

#### 3.1.4. **DISSEMINATE** (Penyebar Luasan)

Setelah media pembelajaran selesai dikembangkan, tahap terakhir adalah menyebarkannya kepada pemangku kepentingan, seperti guru dan siswa.

### 3.2. Pembahasan

Penelitian ini bertujuan mengembangkan dan menguji validitas, praktikalitas, serta efektivitas media video pembelajaran matematika berbasis Canva untuk siswa kelas IV di SDIT Insan Kamil Bukittinggi. Proses validasi dilakukan oleh ahli media dengan hasil skor 0,89 yang menunjukkan kategori valid. Uji praktikalitas melibatkan satu guru dan empat siswa dengan skor rata-rata berada pada kategori sangat tinggi. Sementara itu, uji efektivitas menghasilkan nilai akhir 0,8, yang menandakan media pembelajaran ini efektif digunakan dalam pembelajaran matematika.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran dapat diterapkan dalam konteks sekolah dasar, khususnya pada materi matematika kelas IV. Dalam cakupan yang lebih luas, hasil ini mengindikasikan bahwa penggunaan media digital serupa berpotensi diterapkan pada jenjang pendidikan lainnya maupun mata pelajaran berbeda, dengan tetap menyesuaikan karakteristik peserta didik. Dengan kata lain, penelitian ini dapat menjadi salah satu solusi alternatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di era digital.

Keunggulan penelitian ini terletak pada penggunaan Canva sebagai media utama dalam pembuatan video pembelajaran matematika. Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang lebih banyak memanfaatkan aplikasi animasi atau media interaktif lain, penelitian ini menunjukkan bahwa Canva yang relatif sederhana dan mudah diakses dapat menghasilkan media pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif. Temuan ini menegaskan bahwa inovasi tidak selalu bergantung pada aplikasi kompleks, melainkan juga pada kreativitas guru dalam memanfaatkan teknologi yang tersedia.

Dampak dari penelitian ini dirasakan oleh berbagai pihak. Bagi guru, media video berbasis Canva membantu dalam menyajikan materi matematika dengan lebih menarik, efisien, dan mudah dipahami.

Bagi siswa, media ini meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan pemahaman konsep abstrak secara lebih konkret. Bagi sekolah, hasil penelitian ini memberi nilai tambah dalam implementasi teknologi pendidikan yang mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Dalam jangka panjang, keberhasilan penelitian ini dapat mendorong sekolah lain untuk mengadopsi media serupa guna meningkatkan mutu pembelajaran.

Penelitian ini memberikan kontribusi nyata dalam pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi yang sederhana namun efektif. Secara teoretis, penelitian ini menambah khazanah literatur tentang pemanfaatan aplikasi Canva dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar. Secara praktis, penelitian ini memberi solusi inovatif bagi guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dengan media digital yang mudah diakses dan diterapkan. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya berkontribusi pada ranah akademik, tetapi juga pada praktik pembelajaran di lapangan.

## Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa desain media pembelajaran matematika berbasis video menggunakan Canva untuk siswa kelas IV di SDIT Insan Kamil Bukittinggi telah dikembangkan dengan baik. Hasil validasi oleh ahli menunjukkan bahwa media ini memenuhi kriteria valid. Uji praktikalitas yang melibatkan guru dan siswa menegaskan bahwa media ini sangat praktis, sedangkan uji efektivitas membuktikan bahwa video pembelajaran tersebut mampu meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis Canva yang dikembangkan dinyatakan valid, praktis, dan efektif untuk digunakan sebagai alat bantu pembelajaran matematika di sekolah dasar. Selain itu, media ini diharapkan dapat mendukung guru dalam menyampaikan materi secara lebih menarik sekaligus meningkatkan motivasi belajar siswa, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

## Daftar Pustaka

- [1] R. E. Mayer, *Multimedia Learning*, 2nd ed. Cambridge: Cambridge University Press, 2009.
- [2] S. Afrianti and H. A. Musril, "Perancangan media pembelajaran TIK menggunakan aplikasi Autoplay Media Studio 8 di SMA Muhammadiyah Padang Panjang," *Jurnal Informatika Upgris*, vol. 6, no. 2, pp. 22-27, 2021, doi: 10.26877/jiu.v6i2.6471.
- [3] Y. Angresia, Z. Sesmiarni, M. Melani, and K. Kunci, "Komik digital: Media pembelajaran pemrograman dasar di SMK Negeri 1 Ampek Nagari," *Intellect: Indonesian Journal of Learning and Technological Innovation*, vol. 1, no. 2, pp. 219-235, 2022.
- [4] R. Heinich, M. Molenda, J. D. Russell, and S. E. Smaldino, *Instructional Media and Technologies for Learning*, 8th ed. New Jersey: Pearson Education, 2005.
- [5] A. S. Sadiman, R. Rahardjo, A. Haryono, and Rahardjito, *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2012.
- [6] M. Furqan, L. Efriyanti, Z. Sesmiarni, S. Zakir, and P. Multimedia, "Perancangan multimedia pembelajaran bimbingan TIK kelas XII menggunakan Autoplay Media Studio di SMAN 1 Padang Sago," *IRJE: Jurnal Ilmu Pendidikan*, vol. 2, no. 3, pp. 934-946, 2022.
- [7] Y. Andinny, "Pengaruh konsep diri dan berpikir positif terhadap prestasi belajar matematika siswa," *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, vol. 3, no. 2, pp. 126-135, 2015, doi: 10.30998/formatif.v3i2.119.
- [8] D. Wahyuni, R. Yuliana, S. Tisnasari, and A. K. N. Kafah, "Pengembangan video pembelajaran melalui aplikasi Canva berbasis literasi baca tulis di sekolah dasar," *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, vol. 12, no. 2, Jul. 2024.
- [9] P. D. Purnasari and Y. D. Sadewo, "Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran sebagai upaya peningkatan kompetensi pedagogik," *Jurnal Publikasi Pendidikan*, vol. 10, no. 3, Oct. 2020.
- [10] M. Yuliana and E. Saputra, "Pengembangan media video pembelajaran menggunakan Canva pada materi perkalian bilangan bulat," *Jurnal Pendidikan Matematika*, vol. 9, no. 2, pp. 122-130, 2021.
- [11] Y. Prasasti, "Pemanfaatan Canva sebagai media pembelajaran IPAS di SD," *Social, Humanities, and Education Studies (SHEs): Conference Series*, vol. 5, Dec. 2022. [Online]. Available: <https://jurnal.uns.ac.id/shes>
- [12] A. H. Safa'at, R. Firdaus, and H. Herpratiwi, "Media pembelajaran interaktif berbasis Canva untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa sekolah dasar," *Didaktika*, vol. 4, no. 4, pp. 358-367, Dec. 2024. [Online]. Available: <https://ejournal.upi.edu/index.php/didaktika>
- [13] M. Monoarfa and A. Haling, "Pengembangan media pembelajaran Canva dalam meningkatkan kompetensi guru," 2021.

- [14] S. Thiagarajan, D. S. Semmel, and M. I. Semmel, *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children*. Bloomington, IN: Indiana University, 1974.
- [15] M. Fikri and H. A. Musril, "Perancangan media pembelajaran matematika menggunakan aplikasi Adobe Animate di SMKN 1 Bukittinggi," *Jurnal Informatika Upgris*, vol. 7, no. 2, pp. 59–63, 2021.
- [16] F. Y. Sitohang, R. Okra, L. Efriyanti, and H. A. Musril, "Rancang bangun aplikasi bimbingan skripsi di IAIN Bukittinggi," *IRJE: Jurnal Ilmu Pendidikan*, vol. 2, no. 2, pp. 496–506, 2022, doi: 10.31004/irje.v2i2.290.
- [17] R. Rahmawati, "Penggunaan video pembelajaran interaktif berbasis animasi untuk meningkatkan motivasi belajar matematika," *Jurnal Pendidikan Matematika*, vol. 15, no. 2, pp. 120–130, 2021, doi: 10.21009/jpm.152.04.
- [18] H. Santoso and D. Lestari, "Pengembangan media pembelajaran matematika berbasis aplikasi digital Canva dan Powtoon," *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, vol. 7, no. 1, pp. 55–66, 2022, doi: 10.23917/jitp.v7i1.18234.