



**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI CANVA  
TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA KELAS X PADA MATA PELAJARAN  
EKONOMI DI SMAN**

**Murtin Sue<sup>1</sup>, Frahmawati Bumulo<sup>2</sup>, Yuliyanti Toralawe<sup>3</sup>, Agil Bahsoan<sup>4</sup>, Fatmawaty Damiti<sup>5</sup>**

Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Negeri Gorontalo<sup>1,2,3,4</sup>  
e-mail: [murtinsuee3@gmail.com](mailto:murtinsuee3@gmail.com)

Diterima: 1/5/2026; Direvisi: 8/5/2026; Diterbitkan: 16/5/2026

**ABSTRAK**

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa besar pengaruh media pembelajaran berbasis aplikasi canva terhadap minat belajar siswa kelas X pada mata pelajaran ekonomi di SMAN 4 Gorontalo. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen. Desain penelitian diterapkan adalah Quasi Experimental Design dengan bentuk Non-equivalent control group design. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X di SMAN 4 Gorontalo dengan sampel berjumlah 60 siswa yang terbagi kedalam kelas eksperimen dan kelas kontrol. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, dokumentasi, dan kuesioner (angket) yang menggunakan skala likert, uji asumsi klasik (normalitas dan homogenitas), serta uji hipotesis melalui analisis linier regresi sederhana. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan media pembelajaran berbasis aplikasi canva terhadap minat belajar siswa. Hal ini dibuktikan melalui analisis regresi menghasilkan persamaan model  $Y + 24,117 + 0,464x$ , dan nilai determinasi sebesar, 27,3% dan sisanya 72,7% dipengaruhi oleh faktor-faktor lain diluar variabel yang diteliti dalam penelitian ini. Selain itu hasil uji beda menunjukkan terdapat perbedaan signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, dimana kelas eksperimen memiliki tingkat minat belajar yang lebih tinggi. Tanggapan responden terhadap penggunaan canva berada pada kategori tinggi dengan skor rata-rata 4,12 (82,4%), sementara minat belajar siswa juga berada pada kategori tinggi skor 4,13 (82,6%).

**Kata Kunci:** *Media Pembelajaran, Canva, Minat Belajar*

**ABSTRACT**

The objective of this study was to determine the extent to which Canva application- based learning media influence the learning interest of Grade X students in the Economics subject at SMAN 4 Gorontalo. This study employed a quantitative, experimental approach, specifically a quasi-experimental non-equivalent control group design. The population consisted of all Grade X students at SMAN 4 Gorontalo, with a sample of 60 students divided into an experimental group and a control group. Data were collected through observation, documentation, and questionnaires using a Likert scale. The analysis included classical assumption tests (normality and homogeneity) and hypothesis testing via simple linear regression. The results indicate that Canva application-based learning media have a positive and significant influence on students' learning interest. This is evidenced by the regression analysis, which produced the model equation  $Y = 24,117 + 0,464X$ , with a coefficient of determination of 27,3%, while the remaining 72,7% is influenced by other factors beyond the variables examined in this study. Furthermore, the test results show a significant difference between the experimental and control



groups, with the experimental group demonstrating a higher level of learning interest. Respondents' perceptions of Canva usage were categorized as high, with an average score of 4,12 (82,4%), while students' learning interest was high, with an average score of 4,13 (82,6%) and was also categorized as high.

**Keywords:** *Learning Media, Canva, Learning Interest*

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan besar dalam dunia pendidikan, terutama dalam proses pembelajaran di sekolah. Pemanfaatan teknologi tidak lagi hanya menjadi pelengkap, tetapi telah menjadi bagian penting dalam menciptakan pembelajaran yang efektif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik di era modern. Penggunaan media pembelajaran digital dinilai mampu membantu guru menyajikan materi secara lebih visual, interaktif, dan mudah dipahami, sehingga dapat meningkatkan kualitas proses belajar mengajar (Rohayati et al., 2023; Anjarwati & Purmadi, 2025; Rahmah, 2025). Salah satu aspek penting yang menentukan keberhasilan pembelajaran adalah minat belajar siswa. Minat belajar merupakan dorongan dalam diri siswa yang ditunjukkan melalui rasa tertarik, perhatian, dan keinginan untuk terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran. Siswa yang memiliki minat belajar tinggi cenderung lebih fokus, lebih antusias, dan lebih aktif dalam memahami materi pelajaran, sehingga peluang untuk mencapai hasil belajar yang baik juga semakin besar (Sirait, 2016; Nurhasanah & Sobandi, 2016; Furqon, 2024; Sinaga et al., 2024).

Namun, dalam praktiknya minat belajar siswa masih sering menjadi persoalan di sekolah. Rendahnya minat belajar dapat terlihat dari kurangnya perhatian siswa saat pembelajaran berlangsung, rendahnya partisipasi dalam diskusi, serta sikap pasif selama proses belajar mengajar. Kondisi tersebut dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik faktor internal maupun faktor eksternal, seperti strategi guru, media pembelajaran, suasana kelas, dan pendekatan yang digunakan dalam menyampaikan materi (Jamaluddin, 2019; Kusuma, 2022; Rina Dwi Muliani & Arusman, 2022). Salah satu penyebab rendahnya minat belajar siswa adalah masih dominannya penggunaan metode pembelajaran konvensional yang kurang bervariasi dan belum memanfaatkan media digital secara optimal. Pembelajaran yang hanya bertumpu pada ceramah, buku teks, dan papan tulis cenderung membuat suasana kelas monoton, sehingga siswa cepat merasa bosan dan kurang terdorong untuk terlibat secara aktif. Padahal, peserta didik masa kini cenderung lebih tertarik pada pembelajaran yang interaktif, visual, dan berbasis teknologi (Wafa & Darmawan, 2025; Ali et al., 2025).

Dalam konteks tersebut, guru dituntut untuk mampu menghadirkan inovasi pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan zaman. Salah satu media yang dapat dimanfaatkan adalah aplikasi Canva. Canva merupakan platform desain visual yang menyediakan berbagai fitur untuk membuat presentasi, infografis, poster, dan media pembelajaran lainnya secara menarik dan kreatif. Penggunaan Canva dalam pembelajaran dapat membantu guru menyampaikan materi dengan tampilan yang lebih menarik, sekaligus memberi kesempatan kepada siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses belajar. Media ini dinilai mampu meningkatkan perhatian, motivasi, dan minat belajar siswa karena pembelajaran menjadi lebih hidup dan tidak monoton (Tanjung, 2019; Muslimah et al., 2025; Nurpiani et al., 2024; Nur Afiat, 2024; Fajrina et al., 2025).

Sejumlah penelitian sebelumnya juga menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis Canva dan media visual interaktif lainnya memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran. Media yang menarik secara visual terbukti mampu



meningkatkan keterlibatan siswa, memusatkan perhatian mereka pada materi, dan menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Dengan demikian, penggunaan Canva tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu guru, tetapi juga sebagai sarana untuk membangun suasana pembelajaran yang aktif, kreatif, dan menyenangkan (Malvin Dukalang & Sudirman, 2024; Amelia Muslimah et al., 2025; Anjarwati & Purmadi, 2025). Berdasarkan uraian tersebut, dapat dipahami bahwa minat belajar siswa perlu didukung oleh penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di era digital. Oleh karena itu, penelitian mengenai pengaruh media pembelajaran berbasis aplikasi Canva terhadap minat belajar siswa menjadi penting untuk dilakukan, khususnya pada mata pelajaran ekonomi, agar diperoleh gambaran empiris mengenai efektivitas media tersebut dalam meningkatkan minat belajar siswa di sekolah.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menerapkan pendekatan kuantitatif melalui metode eksperimen semu dengan rancangan *non-equivalent control group design*. Prosedur pelaksanaan dilakukan di SMAN 4 Gorontalo dengan memfokuskan pengamatan pada siswa kelas 10 sebagai subjek utama. Populasi penelitian mencakup seluruh siswa di tingkat tersebut, sementara sampel yang ditetapkan berjumlah 60 peserta didik yang dipilih secara representatif. Kelompok subjek dibagi secara sistematis ke dalam 2 kategori, yakni kelas eksperimen dan kelas kontrol, di mana masing-masing kelompok terdiri dari 30 individu. Pada kelompok eksperimen, peneliti memberikan perlakuan khusus berupa pemanfaatan media pembelajaran berbasis aplikasi *Canva* yang dirancang untuk menyajikan materi ekonomi secara visual dan interaktif melalui perangkat digital. Sebaliknya, kelompok kontrol tetap mengikuti pembelajaran menggunakan metode konvensional yang lazim diterapkan oleh guru di sekolah. Rangkaian eksperimen ini mencakup tahap persiapan konten, presentasi materi berbasis desain grafis, hingga pemantauan aktivitas kelas guna membandingkan efektivitas penggunaan teknologi visual terhadap metode instruksional standar secara mendalam.

Teknik pengumpulan data dalam studi ini mengandalkan instrumen kuesioner yang dikembangkan menggunakan *likert scale* untuk menjangkau respon peserta didik secara presisi. Data kuantitatif menunjukkan bahwa tanggapan responden terhadap penggunaan aplikasi desain berada pada skor rata-rata 4,12 atau 82,4%, sementara minat belajar mencapai skor 4,13 atau 82,6%. Selain angket, peneliti melakukan observasi lapangan dan studi dokumentasi untuk memperkuat bukti empiris. Prosedur analisis dimulai dengan uji asumsi klasik yang mencakup uji *normality* dan *homogeneity* sebagai prasyarat utama. Pengujian hipotesis dilakukan melalui analisis regresi linear sederhana untuk memetakan hubungan fungsional antarvariabel. Hasil pengolahan angka menghasilkan model persamaan regresi  $Y = 24,117 + 0,464X$  dengan nilai koefisien determinasi sebesar 27,3%. Seluruh proses penghitungan data dioperasikan menggunakan perangkat lunak statistik guna menjamin akurasi dan validitas hasil akhir. Melalui langkah sistematis ini, pengaruh signifikan dari media visual terhadap dorongan belajar siswa dapat teridentifikasi secara akurat, sekaligus memberikan gambaran nyata mengenai kontribusi teknologi digital dalam mendukung pemahaman konsep ekonomi di sekolah menengah.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil Penelitian**

#### **A. Uji Normalitas**

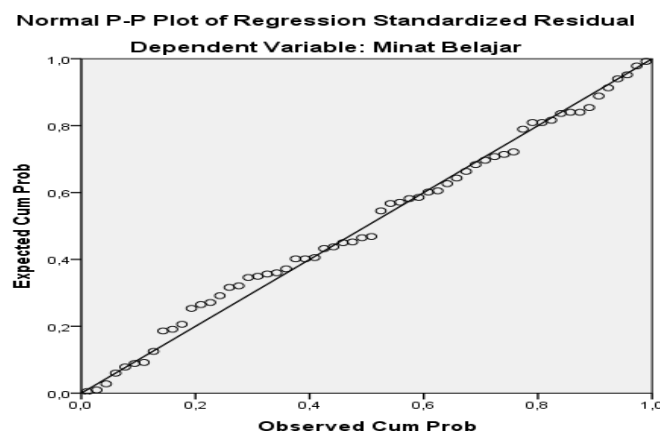
Persyaratan yang harus dipenuhi sebelum melakukan analisis regresi adalah normalitas data atau sebaran yang normal untuk variabel dependen. Dalam uji asumsi yang pertama harus dilakukan adalah uji normalitas, jika sebaran data tidak normal, analisis tidak dapat dilanjutkan karena tidak memenuhi persyaratan normalitas data. Pada penelitian ini, minat belajar merupakan variabel endogen sehingga residu harus berdistribusi normal untuk memenuhi syarat pengujian regresi, uji normalitas data menggunakan bantuan komputer software SPSS relase 20.0.

**Tabel 1. Normalitas Variabel Dependen**  
 One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

Kolmogrov Smirnov-Z	0.690
Asymp. Sig. (2-tailed)	0.728
a. Test distribution is Normal.	
b. Calculated from data.	

Sumber : Data Primer yang Diolah, 2026

Berdasarkan tabel 1 hasil uji normalitas dengan perhitungan Kolmogorov- Smirnov Asymp. Sig. Persamaan regresi minat belajar Asymp. Sig.(2-tailed) 0,728 signifikansi di atas 0,05. Hal ini berarti bahwa residual persamaan minat belajar yang diteliti berdistribusi normal, karena uji asumsi normalitas telah terpenuhi maka dapat digunakan teknik statistik persamaan dengan regresi.



**Gambar 1. Hasil Uji Normalitas dengan P-P Plot**

Diketahui gambar 1 bahwa residual dalam model regresi menyebar sekitar garis diagonal dan mengikuti arah garis diagonal, sehingga model regresi memenuhi asumsi normalitas. Residual berdistribusi normal, sehingga analisis data kuantitatif dengan analisis regresi dapat dilanjutkan karena sudah memenuhi uji persyaratan ini.

**B. Uji Analisis Regresi**

Analisis regresi sederhana untuk menguji pengaruh antara media pembelajaran berbasis aplikasi canva terhadap minat belajar. Analisis dilakukan menggunakan regresi linear

seederhana. Metode statistik yang akan diterapkan adalah regresi sederhana dengan model regresi yang akan dibahas sebagai berikut:

$$\hat{Y} = a + bx \text{ (Sugiyono, 2018)}$$

Keterangan :

$\hat{Y}$ : Minat Belajar

X: Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva

Analisis regresi yang dilakukan dengan bantuan SPSS menghasilkan temuan yang disajikan sebagai berikut:

**Tabel 2. Hasil Analisis Regresi**

Model	Variabel	B	Std. Error	Beta	t	Sig.
1	(Constant)	24,117	12,590	-	1,916	0,060
1	Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva	0,464	0,099	0,522	4,661	0,000

Sumber: Data Primer yang diolah SPSS, 2026

Tabel 2 hasil regresi menunjukkan persamaan model  $Y = 24,117 + 0,464x$ , setiap peningkatan dalam variabel media pembelajaran berbasis aplikasi canva diprediksikan meningkatkan minat belajar sebesar 0,464. Nilai koefisien regresi yang positif yang mengindikasikan adanya pengaruh positif media pembelajaran berbasis aplikasi canva terhadap minat belajar. Dengan rampungnya estimasi model, penelitian ini beralih ke pengujian berikutnya, yakni menilai signifikansi pengaruh antara media pembelajaran berbasis aplikasi canva terhadap minat belajar.

Berdasarkan hasil analisis, nilai t-hitung untuk variabel media pembelajaran berbasis aplikasi canva adalah 4,661, untuk menentukan apakah  $H_0$  diterima atau ditolak, nilai t-tabel dihitung dengan tingkat signifikansi statistik 5%. Nilai t-tabel yang diperoleh adalah 1,672. Perbandingan menunjukkan bahwa nilai t-hitung lebih besar dari pada nilai t-tabel. Hal ini mengantarkan pada penolakan  $H_0$ , yang menyiratkan adanya pengaruh yang signifikan antara media pembelajaran berbasis aplikasi canva terhadap minat belajar. Penelitian ini terbukti bahwa media pembelajaran berbasis aplikasi canva memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap minat belajar.

### C. Uji Koefisien Determinasi

Uji koefisien determinasi dilakukan untuk mengetahui seberapa besar kontribusi variabel bebas, yaitu media pembelajaran berbasis aplikasi Canva, dalam menjelaskan variasi variabel terikat, yaitu minat belajar siswa. Nilai koefisien determinasi dapat dilihat melalui nilai R Square pada hasil analisis regresi. Semakin besar nilai R Square, maka semakin besar pula kemampuan variabel bebas dalam menjelaskan variabel terikat.

**Tabel 3. Hasil Analisis Regresi**

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	0,522	0,273	0,260	7,764

Sumber: Data Primer di atas yang diolah SPSS, 2025.

Tabel 3 analisis regresi menunjukkan koefisien determinasi sebesar 0,273, yang mengindikasikan bahwa 27,3% variasi minat belajar dijelaskan oleh media pembelajaran berbasis aplikasi canva. Hal ini menandakan pengaruh positif antara media pembelajaran berbasis aplikasi canva terhadap minat belajar, dimana semakin bagus media pembelajaran



berbasis aplikasi canva, semakin meningkat pula minat belajar, 72,7% sisanya, atau nilai residu, dipengaruhi oleh faktor-faktor lain yang tidak diinvestigasi dalam penelitian ini.

#### **D. Uji Paired Sample T Test**

Uji paired sample t test digunakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan rata-rata yang signifikan antara nilai sebelum perlakuan (pretest) dan sesudah perlakuan (posttest) pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Pengujian ini bertujuan untuk melihat perubahan hasil yang terjadi setelah proses pembelajaran dilaksanakan pada masing-masing kelompok.

**Tabel 4. Uji Paired sample t Test Kelas Kontrol dan Eksperimen**

<b>Paired Samples Test</b>		
		<b>Sig. (2-tailed)</b>
<b>Pair 2</b>	Pretest Eksperimen dan Posttest Eksperimen	.888
	Pretest Kontrol dan Posttest Kontrol	.772

Sumber: Data primer yang diolah, 2025.

Berdasarkan tabel 4 output pair 2 diperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar lebih besar dari 0,005, pada kelas eksperimen sebesar 888, pada kelas kontrol 772, maka dapat disimpulkan tidak ada perubahan terlalu signifikan pada perbedaan rata-rata nilai siswa pada kelas eksperimen dan control. Meskipun demikian, pada penelitian menunjukkan adanya perubahan nilai hasil belajar siswa setelah proses pembelajaran dilaksanakan, yang mengidentifikasi bahwa kegiatan pembelajaran diterapkan selama penelitian memberikan kontribusi terhadap peningkatan pemahaman siswa, meskipun secara statistik tidak menunjukkan perbedaan yang signifikan.

#### **Pembahasan**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi Canva berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat belajar siswa, yang tidak hanya dapat dimaknai sebagai peningkatan skor secara kuantitatif, tetapi juga sebagai indikator terjadinya perubahan dalam aspek psikologis siswa berupa meningkatnya perhatian, ketertarikan, dan keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran. Secara teoretis, temuan ini sejalan dengan konsep minat belajar sebagai dorongan internal yang mendorong individu untuk terlibat dalam aktivitas belajar secara sukarela dan berkelanjutan (Sinaga et al., 2024), sehingga peningkatan minat belajar yang terjadi menunjukkan bahwa penggunaan media Canva mampu mengaktifkan motivasi intrinsik siswa dalam mengikuti pembelajaran.

Pengaruh tersebut dapat dijelaskan melalui perspektif teori pembelajaran multimedia yang menyatakan bahwa informasi yang disajikan dalam bentuk kombinasi teks, gambar, warna, dan visualisasi interaktif akan lebih mudah diproses oleh siswa dibandingkan dengan penyajian verbal semata, sehingga dapat meningkatkan perhatian dan pemahaman siswa secara lebih efektif. Dalam konteks ini, Canva sebagai media berbasis visual memberikan stimulus yang kuat terhadap indera penglihatan siswa, yang pada akhirnya meningkatkan fokus dan keterlibatan mereka dalam pembelajaran. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa penggunaan media visual interaktif mampu meningkatkan keterlibatan kognitif dan afektif siswa secara signifikan (Dukalang & Sudirman, 2024).

Perbedaan signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan bahwa pembelajaran yang menggunakan media Canva lebih efektif dalam meningkatkan minat belajar dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Temuan ini dapat dimaknai bahwa pendekatan pembelajaran yang masih berpusat pada guru dengan metode ceramah cenderung kurang mampu memenuhi kebutuhan belajar siswa di era digital, yang lebih menyukai



pembelajaran yang interaktif dan visual. Hal ini didukung oleh penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa kurangnya inovasi dalam penggunaan media pembelajaran menjadi salah satu penyebab rendahnya minat belajar siswa (Wafa & Darmawan, 2025), sehingga penggunaan Canva sebagai media inovatif menjadi solusi yang relevan untuk mengatasi permasalahan tersebut.

Selain itu, penggunaan Canva dalam pembelajaran juga dapat dianalisis melalui pendekatan konstruktivisme, dimana siswa tidak hanya berperan sebagai penerima informasi, tetapi juga sebagai subjek aktif yang terlibat dalam membangun pengetahuannya sendiri melalui aktivitas pembuatan desain, infografis, dan presentasi visual. Keterlibatan aktif ini memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan kontekstual, sehingga mampu meningkatkan rasa memiliki terhadap proses belajar yang pada akhirnya berdampak pada meningkatnya minat belajar siswa. Temuan ini sejalan dengan penelitian yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis aktivitas dan partisipasi aktif siswa dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar secara signifikan (Putri, 2023; Awaliah, 2023; Devinah et al., 2023; Hafizah et al., 2024; Nugraha et al., 2021; Ramadani & Suriani, 2025).

Pada nilai koefisien determinasi sebesar 27,3% menunjukkan bahwa meskipun media Canva memiliki pengaruh yang signifikan, kontribusinya terhadap minat belajar siswa masih terbatas, karena sebagian besar variasi minat belajar dipengaruhi oleh faktor lain di luar penelitian ini. Hal ini menunjukkan bahwa minat belajar merupakan variabel yang kompleks yang dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik internal seperti motivasi, kondisi psikologis, dan minat awal siswa, maupun faktor eksternal seperti lingkungan belajar, metode mengajar guru, dan dukungan keluarga. Temuan ini sejalan dengan pendapat yang menyatakan bahwa minat belajar tidak hanya ditentukan oleh media pembelajaran, tetapi juga oleh interaksi berbagai faktor yang saling berkaitan (Furqon, 2024). Dengan demikian, perbedaan utama dari kelima penelitian ini terletak terletak pada fokus kajian, dimana penelitian sebelumnya lebih menekankan pada penggunaan media digital atau visual secara umum, sedangkan penelitian ini secara khusus mengkaji pengaruh media pembelajaran berbasis aplikasi Canva terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi dengan menggunakan metode eksperimen.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil analisis, peneliti menyimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi Canva merupakan strategi pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa, karena mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik siswa di era digital, sehingga mendorong keterlibatan aktif, perhatian, serta motivasi intrinsik siswa dalam proses pembelajaran. Temuan ini menunjukkan adanya kesesuaian antara tujuan penelitian yang ingin mengkaji pengaruh media pembelajaran berbasis digital dengan hasil yang diperoleh, dimana integrasi teknologi dalam pembelajaran terbukti mampu mengatasi permasalahan rendahnya minat belajar yang sebelumnya terjadi akibat dominasi metode konvensional. Selain itu, hasil penelitian ini mengindikasikan bahwa media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai faktor strategis dalam menciptakan pembelajaran yang bermakna, meskipun pengaruhnya tidak berdiri sendiri karena minat belajar juga dipengaruhi oleh faktor lain baik internal maupun eksternal siswa. Oleh karena itu, penggunaan media Canva perlu diintegrasikan secara sinergis dengan pendekatan pembelajaran lainnya agar dapat memberikan hasil yang lebih optimal.



#### DAFTAR PUSTAKA

- Ali, A., Venica, S. D., Aini, W., & Hidayat, A. F. (2025). Efektivitas media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Journal of Information System and Education Development*, 3(1), 1–6. <https://doi.org/10.62386/jised.v3i1.115>
- Amelia Muslimah, N., Nindiasari, H., Pujiastuti, H., & Mustofa, A. N. (2025). SLR: Penerapan media interaktif Canva dalam meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematis dan minat belajar siswa. *Pedagogy: Jurnal Pendidikan Matematika*, 10(2), 844–857. <https://doi.org/10.30605/pedagogy.v10i2.6239>
- Anjarwati, L., & Purmadi, A. (2025). Eksplorasi penerapan media pembelajaran Canva sebagai media interaktif di era digital. *JUTECH: Journal Education and Technology*, 6(1), 132–142. <https://doi.org/10.31932/jutech.v6i1.4940>
- Awaliah, N. (2023). Peningkatan partisipasi aktif peserta didik melalui penerapan model pembelajaran problem based learning. *Pinisi Journal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3(2), 963–963. <https://doi.org/10.70713/pjp.v3i2.51984>
- Devinah, D., Khoimatun, K., & Dewi, R. A. K. (2023). Upaya meningkatkan hasil dan minat belajar IPA menggunakan model pembelajaran SAVI pada siswa kelas V di UPTD SDN 1 Jayalaksana. *JGK (Jurnal Guru Kita)*, 7(3), 627–627. <https://doi.org/10.24114/jgk.v7i3.46948>
- Dukalang, M., & Sudirman. (2024). Minat belajar dan disiplin belajar terhadap hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Ekonomi dan Bisnis*, 1(1), 41–50. <https://doi.org/10.70311/jpeb.v1i1.4>
- Fajrina, W., Sapta, A., Irvan, D., & Safari, R. (2025). Penerapan media Canva sebagai inovasi pembelajaran dalam upaya optimalisasi capaian belajar Pancasila siswa sekolah dasar. *INSIS: Jurnal Inovasi Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 6(1), 60–71.
- Furqon, M. (2024). *Minat belajar*. PT Mafy Media Literasi Indonesia.
- Hafizah, T., Sari, D. P., & Warsah, I. (2024). Pengaruh penggunaan metode pembelajaran aktif terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama Islam di SMPN 05 Lebong. *Journal of International Multidisciplinary Research*, 2(12), 335–341. <https://doi.org/10.62504/jimr1121>
- Jamaluddin, J. (2019). Minat belajar (Tinjauan guru pendidikan agama Islam). *Al-Qalam: Jurnal Kajian Islam dan Pendidikan*, 11(1), 14–23. <https://doi.org/10.47435/al-qalam.v1i1.5>
- Kusuma, I. (2022). Menumbuhkan minat belajar siswa dalam pembelajaran. *Journal Ability: Journal of Education and Social Analysis*, 3(4), 1–6.
- Muliani, R. D., & Arusman, A. (2022). Faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar peserta didik. *Jurnal Riset dan Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 133–139. <https://doi.org/10.22460/jrpm.v2i2.1684>
- Nugraha, F. A., Nur'aeni, E., Suryana, Y., & Muharram, M. R. W. (2021). Efektivitas media powerpoint dalam pembelajaran materi luas daerah segitiga untuk meningkatkan minat belajar peserta didik di sekolah dasar. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 3(5), 2760–2768. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i5.931>
- Nur Afiat. (2024). Pengaruh penggunaan media pembelajaran aplikasi Canva terhadap minat belajar siswa pada pelajaran komputer. *Jurnal Center Indonesia (JCI)*, 2(17), 266–276.
- Nurhasanah, S., & Sobandi, A. (2016). Minat belajar sebagai determinan hasil belajar siswa.



- Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 1(1), 128–135.  
<https://doi.org/10.17509/jpm.v1i1.3264>
- Nurpiani, R., Anggraeni, S. R., & Farhurohman, O. (2024). Penggunaan media Canva untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas III sekolah dasar. *Al Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiya*, 8(3), 1172–1180.  
<https://doi.org/10.35931/am.v8i3.3561>
- Ramadani, D., & Suriani, A. (2025). Strategi pembelajaran aktif untuk meningkatkan minat belajar siswa SD. *Journal Central Publisher*, 2(6), 2097–2102.  
<https://doi.org/10.60145/jcp.v2i6.450>
- Rahmah, R. N. (2025). Pemanfaatan Canva dalam pembelajaran interaktif: Meningkatkan kualitas. *INSIS: Jurnal Inovasi Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 6(1), 441–450.
- Rohayati, Y., Nuryana, & Wijaya, A. K. (2023). Pengaruh penggunaan media pembelajaran aplikasi Canva terhadap hasil belajar siswa di SMPN 2 Susukanlebak Kabupaten Cirebon. *Social Pedagogy: Journal of Social Science Education*, 3(2), 241–250.  
<https://doi.org/10.32332/social-pedagogy.v3i2.5381>
- Sinaga, D. Y., Yunilisa, R., Simangunsong, A., Fadilany, S., Sinaga, P. Y., Wahyu, H., Ucok, G. S., Leni, M. S., & Nayla, M. (2024). Mengembangkan minat belajar siswa untuk meningkatkan pembelajaran matematika SD kelas tinggi. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 4(3), 1550–1560.  
<https://doi.org/10.47709/educendikia.v4i03>
- Sirait, E. D. (2016). Pengaruh minat belajar terhadap prestasi belajar matematika. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 6(1), 35–43.  
<https://doi.org/10.30998/formatif.v6i1.750>
- Sugiyono. (2018). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). Canva sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran dasar listrik dan elektronika. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika dan Informatika)*, 7(2), 79–85. <https://doi.org/10.24114/votetek.v7i2.104261>
- Wafa, M. A., & Darmawan, D. (2025). Pengaruh minat belajar terhadap hasil belajar tingkat SMA/SMK. *Jurnal Tawadhu*, 9(1), 92–104.  
<https://doi.org/10.52802/twd.v9i1.1687>