

## **PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF PAI MATERI AKHLAK TERPUJI MELALUI CANVA UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI MAHASISWA PGMI SEMESTER VI UIN MADURA**

**Juhairiyah<sup>1</sup>, Halimatus Sa'diyah<sup>2</sup>, Ika Fiisyatil Kamila<sup>3</sup>, Eliyatul Fitriayah<sup>4</sup>,  
Dina Kamilia<sup>5</sup>**

Magister Pendidikan Agama Islam Univesitas Islam Negeri Madura

Email: <sup>1</sup>[juhairiyahadiba@gmail.com](mailto:juhairiyahadiba@gmail.com)

<sup>2</sup>[halimah261282@iainmadura.ac.id](mailto:halimah261282@iainmadura.ac.id)

<sup>3</sup>[rikvi220@gmail.com](mailto:rikvi220@gmail.com)

<sup>4</sup>[elijatulfitriyah03@gmail.com](mailto:elijatulfitriyah03@gmail.com)

<sup>5</sup>[dk650949@gmail.com](mailto:dk650949@gmail.com)

### **Abstrak:**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis Canva pada materi Akhlak Terpuji dalam mata kuliah Pendidikan Agama Islam (PAI), serta melihat pengaruhnya terhadap motivasi dan hasil belajar mahasiswa PGMI semester VI di IAIN Madura. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi lima tahap: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Hasil validasi dari ahli menunjukkan bahwa media mendapat skor 90% dari ahli materi, 86% dari ahli media, dan 68% dari ahli bahasa, dengan rata-rata kelayakan 81%, yang berarti media layak digunakan dengan revisi ringan. Uji coba kepada 20 mahasiswa menunjukkan peningkatan hasil belajar dari rata-rata pre-test sebesar 67% menjadi 76% pada post-test. Media interaktif berbasis Canva ini terbukti dapat membantu meningkatkan pemahaman dan motivasi mahasiswa dalam belajar akhlak terpuji. Media ini juga menjadi pilihan yang menarik dan mudah digunakan dalam pembelajaran PAI.

**Kata kunci:** *Media Interaktif, Canva, Akhlak Terpuji, Motivasi Belajar*

### **Abstract:**

This study aims to develop Canva-based interactive learning media on the material of Commendable Morals in the Islamic Religious Education (PAI) course, and to see its effect on the motivation and learning outcomes of PGMI semester VI students at IAIN Madura. This study uses a research and development (R&D) method with the ADDIE model which includes five stages: analysis, design, development, implementation, and evaluation. The validation results from experts showed that the media scored 90% from material experts, 86% from media experts, and 68% from language experts, with an average feasibility of 81%, which means the media is suitable for use with minor revisions. Trials on 20 students showed an increase in learning outcomes from an average pre-test of 67% to 76% in the post-test. This Canva-based interactive media has been proven to help improve students' understanding and motivation in learning commendable morals. This media is also an interesting and easy-to-use choice in PAI learning.

**Keywords:** *Interactive Media, Canva, Commendable Morals, Learning Motivation*

## Pendahuluan

Pendidikan sangat penting untuk meningkatkan dan menciptakan generasi yang mampu menghadapi dinamika kehidupan di era yang akan mengembangkan dan menciptakan generasi yang cerdas, berkarakter, dan bersosialisasi.<sup>1</sup> Pendidikan Agama Islam (PAI) memiliki peran penting dalam membentuk karakter dan akhlak mulia bagi peserta didik, khususnya dalam jenjang perguruan tinggi. Salah satu materi yang esensial dalam PAI adalah pembelajaran akhlak terpuji, karena menjadi fondasi utama dalam membentuk pribadi yang religius, beretika, dan berperilaku sosial yang baik. Di tengah tantangan zaman yang semakin kompleks, pendekatan pembelajaran yang monoton dan kurang inovatif cenderung membuat mahasiswa kurang termotivasi dan kurang optimal dalam menyerap nilai-nilai moral yang diajarkan.

Mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI), khususnya pada semester VI di UIN Madura, berada pada fase akhir dalam pembentukan karakter dan kompetensi pedagogik. Oleh karena itu, penguatan materi akhlak terpuji sangat relevan untuk dipadukan dengan media pembelajaran yang menarik, kontekstual, dan interaktif. Salah satu media digital yang memiliki potensi besar untuk digunakan adalah Canva, sebuah platform desain grafis yang memungkinkan pembuatan materi visual dan interaktif secara kreatif dan mudah diakses.

Media pembelajaran adalah komponen yang sangat penting untuk mendukung keberhasilan pembelajaran seperti media Canva, video, S.id, dll.<sup>2</sup> Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan sebagai perantara atau penghubung dari pemberi informasi yaitu guru kepada penerima informasi atau siswa yang bertujuan untuk menstimulus para siswa agar termotivasi serta bisa mengikuti proses pembelajaran secara utuh dan bermakna.<sup>3</sup> Aplikasi Canva merupakan platform digital berbasis aplikasi online yang dapat digunakan dan dikembangkan oleh guru dalam membuat media pembelajaran dengan menggunakan pendekatan pembelajaran makro dan mikro. Aplikasi Canva menawarkan banyak fitur menarik, antara lain beragam desain, template, dan font yang dapat Anda gunakan.<sup>4</sup> Keunggulan Canva yaitu memiliki fitur yang lengkap

---

<sup>1</sup> Herlin, Moh. Farid Nurul Anwar, Chusnul Chotimah, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva Pada Mata Pelajaran PPKN Kelas II," *Inteligensi: Jurnal Ilmu Pendidikan* vol. 7, no. 1 (2024), 54. <https://jurnal.unitri.ac.id/index.php/inteligensi>

<sup>2</sup> Cahyani, A. "Motivasi Belajar Siswa Sma Pada Pembelajaran Daring Di Masa Pandemi Covid-19." *Jurnal Pendidikan Islam*. vol. 3 no. 1 (2020). [https://www.canva.com/id\\_id/pendidikan/](https://www.canva.com/id_id/pendidikan/)

<sup>3</sup> Amilatul Masrifah, Sa'idatum Munirah, Alivia Ratu Cahyani, Dini Hikmatul Fauziyah, *Media Interaktif Pembelajaran IPAS*, (Semarang: Cahya Ghani Recovery, 2023), 12.

<sup>4</sup> Juwanda Pranata Wijaya, Nurawati, "Pemanfaatan Media Interaktif Berbasis Aplikasi Canva Dalam Pembelajaran PAI Di SMPN 1 Stabat Kabupaten Langkat," *Rabbani: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, vol. 6, no. 1 (Maret 2025), 42.

dan dapat dilakukan secara online.<sup>5</sup> Penggunaan Canva sebagai media interaktif dalam pembelajaran akhlak terpuji diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar mahasiswa, sebab media ini tidak hanya menyajikan informasi secara visual menarik, tetapi juga memberikan ruang partisipasi aktif melalui kuis, animasi, infografis, dan video. Hal ini sejalan dengan prinsip pembelajaran abad 21 yang menekankan integrasi teknologi, kreativitas, serta pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna. Di era digital saat ini, inovasi dalam metode pembelajaran menjadi suatu keharusan untuk meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar. Hal ini sejalan dengan penelitian Syarifuddin, yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa sebesar 76,5% dibandingkan metode konvensional.<sup>6</sup>

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka pengembangan media interaktif berbasis Canva pada mata kuliah PAI materi akhlak terpuji menjadi penting untuk diteliti dan diterapkan sebagai upaya inovatif dalam meningkatkan motivasi belajar mahasiswa PGMI di UIN Madura. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana proses pengembangan media tersebut, tingkat kelayakannya, serta dampaknya terhadap motivasi belajar mahasiswa.

### **Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D) dengan tujuan untuk membuat media pembelajaran interaktif berbasis Canva pada materi akhlak terpuji dalam mata kuliah Pendidikan Agama Islam (PAI), serta melihat pengaruhnya terhadap motivasi dan hasil belajar mahasiswa PGMI semester VI. Dalam penelitian pengembangan menggunakan model pengembangan ADDIE. Model ADDIE merupakan singkatan dari Analysis Design Development Implementation Evaluation. ADDIE muncul pada tahun 1990-an yang dikembangkan oleh Reiser dan Mollenda.<sup>7</sup> Proses pengembangan media menggunakan model ADDIE, yang meliputi lima tahap yaitu: *analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi*.

Penelitian dilakukan di Program Studi PGMI UIN Madura dengan melibatkan 20 mahasiswa semester VI sebagai subjek uji coba. Media yang dikembangkan divalidasi oleh tiga ahli, yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli

---

<sup>5</sup> Fahrudin, A., & Darussalam Pamungkas, A. (2022). Peningkatan Kompetensi Guru Melalui Pelatihan Keterampilan Pembuatan E-Presentation Dengan Aplikasi Canva For Education. <https://www.journal.unindra.ac.id/index.php/batasa/article/view/1251>

<sup>6</sup> Dewi Purnamasari, Zaky Fauziyah, Anisah Chairani, Penggunaan Media Canva Dalam Pembelajaran Akidah Akhlak Di MTs al-Islamiyah Jakarta Barat, *Jurnal Tarbiyah Jamiat Kheir*, vol. 2, no. 2 (Juli-Desember, 2024), 245.

<sup>7</sup> Ahmad, Ahmad Pauzi, Adinda Naurazahra Fitria, Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Canva Hyperlink Pada Materi Akhlak Terpuji Pada Diri Sendiri Kelas IX Di MTs Darul Ulum Palangka Raya, *At-Tarbiyah, Jurnal Penelitian Dan Pendidikan Agama Islam*, vol. 2 no. 1 (Oktober 2024), 175.

bahasa. Data dikumpulkan melalui observasi, angket validasi ahli, dokumentasi, serta pre-test dan post-test. Data hasil validasi dan tes dianalisis secara deskriptif kuantitatif dengan menghitung persentase dan membandingkan nilai sebelum dan sesudah penggunaan media.

## **Hasil Penelitian dan Pembahasan**

### **Pengembangan Media Interaktif PAI Materi Akhlak Terpuji Melalui Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Mahasiswa PGMI Semester VI UIN Madura**

Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan sebuah produk berupa media interaktif Canva materi akhlak terpuji untuk mahasiswa UIN Madura semester VI. Pengembangan media interaktif ini memiliki fungsi sebagai motivasi bagi mahasiswa dalam memahami konsep dari materi akhlak terpuji pada saat pembelajaran. Media interaktif ini bisa dengan mudah digunakan dimana saja dan kapan saja dengan menggunakan handphone ataupun laptop. Media ini memberikan fitur pembelajaran yang interaktif seperti game dan latihan soal quiz yang seru agar siswa dapat dengan mudah memahami materi dengan mandiri. Penelitian yang telah dikembangkan mengacu pada model ADDIE yang meliputi lima tahapan yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Dari model ADDIE dapat dipaparkan menjadi 3 aspek yaitu kelayakan media interaktif Canva, kepraktisan media interaktif Canva, dan keefektifan media interaktif Canva.

#### **1. Proses Pengembangan Media Interaktif Berbasis Canva Dalam Pembelajaran Akhlak Terpuji Bagi Mahasiswa PGMI Semester VI**

Pengembangan media pembelajaran berbasis Canva Hyperlink untuk materi akhlak terpuji pada mahasiswa PGMI semester VI Di Universitas Islam Negeri Madura (UIN Madura) memberikan hasil yang signifikan dalam meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman mahasiswa. Media pembelajaran ini dirancang untuk menyajikan materi dengan lebih dinamis dan interaktif dengan memadukan elemen visual, audio, dan interaksi. Aplikasi Canva memiliki banyak kelebihan, diantaranya memiliki berbagai macam desain menarik, kemudian Canva juga mampu menstimulus pengguna untuk meningkatkan kreativitas yang dimiliki, Dalam hal ini khususnya bagi para pengajar atau guru yang ingin mendesain media pembelajaran yang bagus dan menarik.<sup>8</sup> Terdapat beberapa manfaat dari media pembelajaran sebagai berikut:<sup>9</sup>

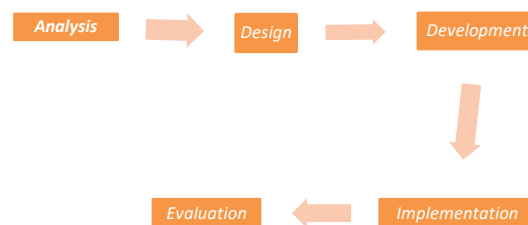
---

<sup>8</sup> Sopa Siti Marwah, Sopi Susanti, "Studi Literatur: Canva Sebagai Media Pembelajaran yang Interaktif," *Jurnal PGMI Uniga (JPU)*, vol. 02, no. 02, (2023), 99. <File:///C:/Users/Fc/Downloads/Jafar.+M3.97-104.Pdf>

<sup>9</sup> Hayatun Sabariah, Ramsah Ali, Nur Azizah, *Pengembangan Media Pembelajaran PAI*, (Sumatera: Cv. Azka Pustaka: 2021), 4.

*Pertama*, manfaat media mampu memberikan stimulus bagi peserta didik sehingga tujuan pembelajaran dapat secara efisien. *Kedua*, dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki peserta didik. Misalnya dua anak yang lahir di daerah berbeda akan mengalami pengalaman yang berbeda. Media mampu mengatasi perbedaan-perbedaan ini. *Ketiga*, dapat melintasi batas ruang kelas. Ada hal yang tidak mungkin peserta didik mengalami pembelajaran secara langsung di dalam kelas. bermanfaat menjalin interaksi antara pendidik dan peserta didik, guna membahas "tentang hal ini dan itu" yang berkenaan dengan materi yang diajarkan. *Keempat*, media membangkitkan rasa ingin tahu peserta didik semakin luas dan bersemangat dalam hal belajar. *Keelima*, media membangun variasi-variasi baru ketajaman pengetahuan peserta didik. *Keenam*, media memberikan peluang agar peserta didik dapat belajar dimanapun dan kapanpun tidak terbatas ruangan dan waktu.

Model ADDIE adalah salah satu model desain sistem pembelajaran yang memperlihatkan tahapan dasar sistem pembelajaran yang mudah untuk dilakukan.<sup>10</sup> Proses pengembangan media interaktif ini menggunakan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) yang terdiri atas lima tahapan yang dikembangkan oleh Robert Maribe Brach dalam Cahyadi:<sup>11</sup>



Gambar Model Pengembangan Media EDDIE

*Pertama Analisis (Analysis)*, pada tahap ini dilakukan analisis kebutuhan pembelajaran. Hasil observasi menunjukkan bahwa mahasiswa PGMI semester VI membutuhkan media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik generasi digital saat ini. Materi akhlak terpuji dinilai penting untuk ditanamkan melalui pendekatan kontekstual dan visual yang dapat menggugah motivasi belajar. *Kedua Desain (Design)*, penyusunan desain media dilakukan dengan memanfaatkan platform Canva, yang memungkinkan penggabungan teks, gambar, animasi, serta navigasi interaktif. Desain mengikuti prinsip pedagogis, kesederhanaan, keterbacaan, dan relevansi

<sup>10</sup> Cahyadi, "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model." Halaqa: *Islamic Education Journal*, vol. 3, no. 1 (2019), 35–42. <https://doi.org/10.21070/Halaqa.V3i1.2124>

<sup>11</sup> Cahyadi, "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model.", 9.

konten. Desain juga mempertimbangkan keterlibatan mahasiswa dalam menjelajahi isi materi secara mandiri.

*Ketiga Pengembangan (Development)*, media dikembangkan dalam bentuk slide presentasi interaktif dengan fitur navigasi antarhalaman, ilustrasi karakter islami, kuis interaktif, dan ringkasan materi. Tahapan ini dilanjutkan dengan proses validasi oleh para ahli: *Ahli Materi*, Skor 90% menunjukkan bahwa konten materi sudah sangat baik dari segi keakuratan, kelengkapan, dan kesesuaian dengan kompetensi. *Ahli Media*, Skor 86% menandakan tampilan visual, alur navigasi, dan interaktivitas media tergolong sangat layak. *Ahli Bahasa*, skor 68% – menunjukkan masih ada kekurangan dari segi kebahasaan, seperti kejelasan kalimat dan struktur gramatikal yang perlu disederhanakan. Dari ketiga validasi tersebut, rata-rata kelayakan media mencapai 81%, yang termasuk dalam kategori “layak digunakan dengan perbaikan minor”.

*Keempat Implementasi (Implementation)*, media diujicobakan kepada 20 mahasiswa PGMI Semester VI. Pelaksanaan dilakukan selama beberapa pertemuan, disertai pendampingan dosen dan evaluasi melalui pre-test dan post-test. Dan *Kelima Evaluasi (Evaluation)*, Evaluasi dilakukan berdasarkan hasil pre-test dan post-test. Rata-rata nilai mahasiswa meningkat dari 67% menjadi 76%, menunjukkan adanya kenaikan 9%, yang berarti media ini mampu membantu meningkatkan pemahaman mahasiswa terhadap materi akhlak terpuji.

## 2. Efektif Media Interaktif Akhlak Terpuji Berbasis Canva Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa PGMI Semester VI

Salah satu cara efektif untuk mencapai keberhasilan pembelajaran adalah dengan memanfaatkan media interaktif berbasis aplikasi seperti Canva, yang memungkinkan penyampaian materi secara lebih menarik dan kreatif.<sup>12</sup> Penelitian yang dilakukan Luaily menunjukkan bahwa penggunaan Canva dapat meningkatkan motivasi peserta didik, menjadikan pembelajaran lebih interaktif dan menarik secara visual.<sup>13</sup> Penggunaan media sebagai alat pengajaran untuk memudahkan upaya dalam menyampaikan informasi kepada siswa dengan harapan dapat meningkatkan hasil belajar.<sup>14</sup> pengembangan media berbasis Canva hyperlink ini menjadi langkah yang tepat untuk

---

<sup>12</sup> Hijratul Rezky, Rosdiana, Munirah, “Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Berbasis Aplikasi Canva terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Madrasah Ibtidaiyah,” *Judikdas: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia*, vol. 4 no. 1 (2024), 50. <https://doi.org/10.51574/judikdas.v4i1.2306>

<sup>13</sup> Luaily, “The Use Of ‘Canva For Education’ and The Students’ Perceptions Of Its Effectiveness In The Writing Procedure Text.” *Budapest International Research and Critics Institute-Journal (BIRCI-Journal)*, 5 (1), (2020), 6368-6375. <https://doi.org/doi.org/10.33258/birci.v5i1.4359>

<sup>14</sup> Suryani, & Ardianto, “Digital Flipbook Empowerment As A Development Means For History Learning Media.” *JPI, Jurnal Pendidikan Indonesia*, vol. 8 no. 2 (2020), 266. <https://doi.org/10.23887/jpi-Undiksha.V8i2.24122>

menjawab tantangan pendidikan modern, khususnya dalam pengajaran akhlak terpuji di lingkungan madrasah<sup>15</sup> Efektivitas media dilihat dari dua aspek utama: *Pertama* dalam penelitian ini Efektivitas dari Aspek Hasil Belajar (Kognitif), Seperti disebutkan sebelumnya, adanya peningkatan nilai dari pre-test 67% ke post-test 76% menunjukkan bahwa mahasiswa mengalami peningkatan pemahaman setelah menggunakan media tersebut. Ini merupakan indikator bahwa media efektif dalam membantu pencapaian tujuan pembelajaran. *Kedua* efektivitas dari aspek motivasi (afektif).

Berdasarkan data, 40,2% menjadi nilai terendah dari minat belajar, setelah menggunakan aplikasi canva sebagai media pembelajaran yaitu berdampak positif terhadap minat belajar siswa.<sup>16</sup> Sesuai dengan hasil pengamatan dan tanggapan mahasiswa selama uji coba, media Canva dianggap lebih menarik dibanding media konvensional (seperti teks atau ceramah), Memberikan pengalaman belajar aktif, karena mengharuskan mahasiswa untuk mengeksplorasi dan menjawab kuis, Menghadirkan visualisasi nilai-nilai akhlak yang kontekstual, yang mempermudah pemahaman dan penerapan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan. Media dinilai efektif dalam meningkatkan motivasi belajar karena menggabungkan unsur visual, interaktif, dan konten yang relevan secara kontekstual. Namun, aspek kebahasaan masih menjadi catatan penting yang perlu diperbaiki agar tidak menghambat pemahaman mahasiswa secara linguistik.

## Penutup

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media interaktif berbasis Canva pada materi akhlak terpuji untuk mahasiswa PGMI semester VI IAIN Madura, dapat disimpulkan bahwa media yang dikembangkan tergolong layak dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran. Hal ini dibuktikan dari hasil validasi oleh tiga ahli, yaitu ahli materi sebesar 90%, ahli media 86%, dan ahli bahasa 68%, dengan rata-rata keseluruhan 81% yang menunjukkan bahwa media tersebut layak digunakan dengan revisi ringan, terutama pada aspek kebahasaan. Hasil uji coba media terhadap 20 mahasiswa menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar, dari nilai pre-test sebesar 67% menjadi post-test sebesar 76%. Kenaikan sebesar 9% ini menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif Canva mampu meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar mahasiswa terhadap materi akhlak terpuji.

Dengan demikian, media interaktif berbasis Canva dapat menjadi alternatif yang menarik dan efektif dalam pembelajaran PAI, khususnya dalam membentuk karakter akhlak terpuji mahasiswa calon guru madrasah. Penggunaan media ini

---

<sup>15</sup> Rahmawati, "Pemanfaatan Teknologi Dalam Pengembangan Media Pembelajaran." *Jurnal Pendidikan Modern*, vol. 15 no. 3 (2022), 45-56. <https://jurnalpendidikanmodern.com>.

<sup>16</sup> Najihatun Ni'mah, Indriya, "Retno Triwoelandari, Pengaruh Media Pembelajaran Aplikasi Canva Terhadap Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas XI di MAN 2 Kota Bogor," *Invention: Journal Research and Education Studies*, vol. 6 no.1 (Maret 2025), 318. <https://pusdikra-publishing.com/index.php/jres>

juga dapat mendukung pendekatan pembelajaran yang kreatif dan kontekstual di era digital.

### Daftar Pustaka

- Ahmad, Ahmad Pauzi, Adinda Naurazahra Fitria, Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Canva Hyperlink Pada Materi Akhlak Terpuji Pada Diri Sendiri Kelas IX Di MTs Darul Ulum Palangka Raya, At-Tarbiyah, *Jurnal Penelitian Dan Pendidikan Agama Islam*, vol. 2 no. 1 (Oktober 2024).
- Amilatul Masrifah, Sa'idatum Munirah, Alivia Ratu Cahyani, Dini Hikmatul Fauziyah, *Media Interaktif Pembelajaran IPAS*, (Semarang: Cahya Ghani Recovery, 2023).
- Cahyadi, "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model." *Halaqa: Islamic Education Journal*, vol. 3, no. 1 (2019).  
<https://doi.org/10.21070/Halaqa.V3i1.2124>
- Cahyani, A. "Motivasi Belajar Siswa Sma Pada Pembelajaran Daring Di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Islam*. vol. 3 no. 1 (2020).  
<https://www.canva.com/id/id/pendidikan/>
- Dewi Purnamasari, Zaky Fauziyah, Anisah Chairani, Penggunaan Media Canva Dalam Pembelajaran Akidah Akhlak Di MTs al-Islamiyah Jakarta Barat, *Jurnal Tarbiyah Jamiat Kheir*, vol. 2, no. 2 (Juli-Desember, 2024).
- Fahrudin, A., & Darussalam Pamungkas, A. (2022). Peningkatan Kompetensi Guru Melalui Pelatihan Keterampilan Pembuatan E-Presentation Dengan Aplikasi Canva For Education.  
<https://www.journal.unindra.ac.id/index.php/batasa/article/view/1251>
- Hayatun Sabariah, Ramsah Ali, Nur Azizah, *Pengembangan Media Pembelajaran PAI*. Sumatera: Cv. Azka Pustaka: 2021.
- Herlin, Moh. Farid Nurul Anwar, Chusnul Chotimah, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva Pada Mata Pelajaran PPKN Kelas II," *Inteligensi: Jurnal Ilmu Pendidikan* vol. 7, no. 1 (2024).  
<https://jurnal.unitri.ac.id/index.php/inteligensi>
- Hijratul Rezky, Rosdiana, Munirah, "Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Berbasis Aplikasi Canva terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Madrasah Ibtidaiyah," *Judikdas: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia*, vol. 4 no. 1 (2024), 50. <https://doi.org/10.51574/judikdas.v4i1.2306>
- Juwanda Pranata Wijaya, Nurmawati, "Pemanfaatan Media Interaktif Berbasis Aplikasi Canva Dalam Pembelajaran PAI Di SMPN 1 Stabat Kabupaten Langkat," *Rabbani: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, vol. 6, no. 1 (Maret 2025).
- Luaily, "The Use Of 'Canva For Education' and The Students' Perceptions Of Its Effectiveness In The Writing Procedure Text." *Budapest International*

Research and Critics Institute-*Journal (BIRCI-Journal)*, 5 (1), (2020).  
<https://doi.org/doi.org/10.33258/birci.v5i1.4359>

Najihatun Ni'mah, Indriya, "Retno Triwoelandari, Pengaruh Media Pembelajaran Aplikasi Canva Terhadap Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas XI di MAN 2 Kota Bogor," *Invention: Journal Research and Education Studies*, vol. 6 no.1 (Maret 2025). <https://pusdikra-publishing.com/index.php/jres>

Rahmawati, "Pemanfaatan Teknologi Dalam Pengembangan Media Pembelajaran." *Jurnal Pendidikan Modern*, vol. 15 no. 3 (2022).  
<https://jurnalpendidikanmodern.Com>.

Sopa Siti Marwah, Sopi Susanti, "Studi Literatur: Canva Sebagai Media Pembelajaran yang Interaktif," *Jurnal PGMI Uniga (JPU)*, vol. 02, no. 02, (2023). <File:///C:/Users/Fc/Downloads/Jafar,+M3.97-104.Pdf>

Suryani, & Ardianto, "Digital Flipbook Empowerment As A Development Means For History Learning Media." *JPI, Jurnal Pendidikan Indonesia*, vol. 8 no. 2 (2020). <https://doi.org/10.23887/jpi-Undiksha.V8i2.24122>