



Transformasi Media Pembelajaran Digital Melalui Pemanfaatan Aplikasi Canva: Kajian Literatur

Syifa Nurul Azky, Siti Tarwiah, Canda Maulana Irawan, Ahmad Rizaldi, Ahmad Fauzi,

Universitas Sultan Ageng Tirtayasa

Email: 2221220041@untirta.ac.id, 2221220076@untirta.ac.id,
2221220067@untirta.ac.id, ahmad.rizaldi@untirta.ac.id, fauzipls@untirta.ac.id,

Abstrak

Masa peralihan transformasi digital dalam bidang pendidikan merupakan hal yang dapat mendorong pendidik untuk mengembangkan media pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan karakteristik pembelajaran abad ke-21. Salah satu tantangan yang masih dihadapi adalah keterbatasan pendidik dalam mengembangkan media pembelajaran digital yang menarik, praktis, dan mudah digunakan. Aplikasi Canva hadir sebagai salah satu alternatif media pembelajaran berbasis visual yang banyak dimanfaatkan dalam proses pembelajaran di berbagai jenjang pendidikan. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji dan mensintesis hasil penelitian terdahulu terkait pemanfaatan aplikasi Canva dalam transformasi media pembelajaran digital. Penelitian menggunakan metode studi literatur dengan menelaah artikel jurnal nasional yang terbit dalam rentang tahun 2020 hingga 2024. Proses pencarian dilakukan melalui Google Scholar dengan kata kunci Canva, media pembelajaran digital, transformasi digital, dan teknologi pendidikan. Dari hasil seleksi berdasarkan kriteria inklusi dan eksklusi, sehingga diperoleh 11 artikel yang dianalisis menggunakan teknik analisis tematik. Hasil kajian menunjukkan bahwa pemanfaatan aplikasi Canva memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran, khususnya dalam meningkatkan minat belajar, keterlibatan peserta didik, pemahaman konsep, serta kreativitas guru dan siswa. Canva terbukti efektif digunakan sebagai media visual, video pembelajaran, komik digital, dan multimedia interaktif. Canva dapat berperan penting dalam mendukung transformasi media pembelajaran digital yang lebih inovatif dan interaktif bagi peserta didik.

Kata Kunci: Canva, Media Pembelajaran Digital, Transformasi Digital, Teknologi Pendidikan.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang semakin pesat telah membawa dampak signifikan pada berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam bidang Pendidikan (Belva Saskia Permana et al., 2024). Transformasi digital menuntut pendidik untuk beradaptasi dengan perkembangan teknologi dan mengintegrasikannya ke dalam proses pembelajaran agar selaras dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21. Pemanfaatan teknologi pendidikan menjadi salah satu strategi penting dalam menciptakan pembelajaran yang lebih inovatif, interaktif, dan berpusat pada peserta didik.

Seiring dengan perkembangan pembelajaran abad ke-21, berbagai penelitian terdahulu telah mengkaji pemanfaatan media pembelajaran digital sebagai upaya meningkatkan kualitas pembelajaran. Salah satu media digital yang banyak digunakan dalam dunia pendidikan adalah aplikasi Canva (Zebua, 2023). Canva merupakan platform desain berbasis daring yang menyediakan berbagai fitur dan template visual yang



memudahkan pendidik dan peserta didik dalam membuat media pembelajaran seperti presentasi, poster, infografis, video pembelajaran, dan bahan ajar visual lainnya (Agustin et al., 2024). Kemudahan penggunaan dan fleksibilitas fitur yang dimiliki Canva menjadikannya sebagai media pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan pembelajaran modern (Rahmaniah et al., 2021).

Berbagai temuan penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar, kreativitas, serta pemahaman konsep siswa, sekaligus menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan sesuai dengan kebutuhan digital peserta didik (Sutinah & Suryaman, 2025). Canva memiliki keunggulan berupa kemudahan penggunaan, kepraktisan, serta kemampuan menghasilkan desain media pembelajaran yang menarik sehingga membantu pendidik menghemat waktu dalam pengembangan media pembelajaran (Zebua, 2023). Berbagai studi pada jenjang pendidikan dasar, menengah, hingga perguruan tinggi menunjukkan bahwa Canva dapat digunakan secara efektif dalam mendukung pembelajaran berbasis digital.

Meskipun demikian, telaah terhadap penelitian-penelitian tersebut menunjukkan bahwa kajian mengenai pemanfaatan Canva dalam pembelajaran masih bersifat parsial dan kontekstual. Sebagian besar penelitian berfokus pada mata pelajaran, jenjang pendidikan, atau lokasi tertentu, serta menitikberatkan pada hasil penggunaan Canva dalam konteks pembelajaran spesifik (Wulandari et al., 2025., Kusumawati et al., 2025). Hal ini menunjukkan belum banyak penelitian yang menyajikan sintesis komprehensif terhadap temuan-temuan penelitian tersebut untuk melihat peran Canva secara menyeluruh dalam mendukung transformasi media pembelajaran digital.

Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini memiliki nilai kebaruan karena menyajikan kajian literatur yang secara sistematis menelaah pemanfaatan Canva pada transformasi media pembelajaran digital. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji dan mensintesis hasil-hasil penelitian terdahulu terkait pemanfaatan aplikasi Canva dalam transformasi media pembelajaran digital, sehingga menghasilkan pemetaan tren, manfaat, serta tantangan implementasi Canva dalam pembelajaran. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoretis dan praktis bagi pengembangan media pembelajaran digital, khususnya sebagai rujukan bagi pendidik, peneliti, dan lembaga pendidikan dalam mengoptimalkan pemanfaatan teknologi pembelajaran di era digital.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode studi literatur (*literature review*) yang bertujuan untuk mengkaji, menganalisis, dan mensintesis berbagai hasil penelitian terdahulu yang relevan dengan pemanfaatan aplikasi Canva dalam transformasi media pembelajaran digital. Studi literatur merupakan metode penelitian yang dilakukan dengan menelaah dan mengintegrasikan temuan-temuan penelitian sebelumnya guna memperoleh pemahaman yang komprehensif terhadap suatu topik kajian (Snyder, 2019).

Sumber data dalam penelitian ini diperoleh dari berbagai publikasi ilmiah yang relevan, meliputi artikel jurnal nasional dan internasional, prosiding, serta sumber ilmiah lain yang mendukung topik kajian. Pencarian literatur dilakukan melalui basis data daring seperti *Google Scholar* dan portal jurnal nasional. Artikel yang digunakan dibatasi pada publikasi yang terbit dalam rentang waktu lima tahun terakhir guna memastikan relevansi dan kebaruan



kajian. Proses penelusuran literatur dilakukan dengan menggunakan beberapa kata kunci, antara lain Canva, media pembelajaran digital, transformasi digital, dan teknologi pendidikan. Artikel yang diperoleh kemudian diseleksi berdasarkan kriteria inklusi dan eksklusi. Kriteria inklusi meliputi artikel yang membahas pemanfaatan aplikasi Canva dalam konteks pembelajaran, ditulis dalam bahasa Indonesia. Sementara itu, kriteria eksklusi mencakup artikel yang tidak relevan dengan topik kajian, artikel duplikat, serta publikasi yang hanya berupa opini atau tidak menyajikan hasil penelitian.

Artikel yang lolos tahap seleksi selanjutnya dianalisis menggunakan teknik analisis tematik, yaitu dengan mengidentifikasi, mengelompokkan, dan menginterpretasikan tema-tema utama yang muncul dari hasil penelitian terdahulu (Braun & Clarke, n.d., 2006). Analisis dilakukan dengan mengelompokkan temuan penelitian ke dalam beberapa tema utama, seperti tren pemanfaatan Canva dalam pembelajaran, manfaat Canva bagi pendidik dan peserta didik, serta tantangan implementasi Canva dalam proses pembelajaran. Hasil analisis tersebut kemudian disintesis untuk memperoleh gambaran yang utuh mengenai peran aplikasi Canva dalam mendukung pembelajaran berbasis digital.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penentuan artikel yang dianalisis dalam penelitian ini didasarkan pada kriteria inklusi dan eksklusi yang ditetapkan sejak awal untuk menjaga relevansi dan kualitas kajian. Artikel yang termasuk dalam kriteria inklusi adalah artikel jurnal ilmiah yang membahas pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran. Artikel yang dikeluarkan dari analisis adalah artikel yang hanya membahas Canva sebagai alat desain grafis umum tanpa keterkaitan langsung dengan pembelajaran. Artikel yang tidak memiliki konteks pendidikan, tidak mencantumkan metode penelitian secara jelas, atau hanya menyebutkan Canva secara sekilas tanpa pembahasan mendalam juga dikecualikan. Selain itu, artikel non ilmiah seperti opini, blog, dan artikel populer, serta artikel yang dipublikasikan di luar rentang tahun yang telah ditetapkan, tidak disertakan dalam kajian penelitian.

Tabel 1. Pencarian dan Screening Google Scholar

NO.	Tahap	Jumlah Artikel
1.	Hasil awal pencarian Google Scholar	4.760
2.	Setelah dibatasi tahun 2020–2024	3.150
3.	Artikel pada 5 halaman pertama relevan	50
4.	Lolos seleksi judul	19
5.	Lolos seleksi full text	11
6.		

Hasil pencarian awal menunjukkan sekitar 4.760 artikel, kemudian dibatasi pada rentang tahun 2020–2024 sehingga diperoleh sekitar 3.150 artikel. Selanjutnya, hasil pencarian diurutkan berdasarkan tingkat relevansi dan lima halaman pertama Google Scholar (± 50 artikel) dipilih untuk tahap awal penyaringan. Proses screening dilakukan secara bertahap, dimulai dari pembacaan judul untuk menilai kesesuaian topik, sehingga diperoleh 19 artikel yang relevan. Tahap berikutnya dilakukan analisis terbatas pada



bagian metode dan kesimpulan artikel. Dari proses tersebut, diperoleh 11 artikel yang memenuhi kriteria yang dapat dijadikan analisis dalam penelitian ini. Untuk memperoleh gambaran komprehensif mengenai pemanfaatan aplikasi Canva dalam pembelajaran digital, dilakukan analisis terhadap artikel-artikel terpilih yang memenuhi kriteria inklusi. Sintesis literatur ini disusun untuk mengidentifikasi hasil penelitian dan temuan utama terkait peran Canva sebagai media pembelajaran digital pada berbagai jenjang pendidikan.

Tabel 2. Jurnal Yang Memiliki Kriteria Inklusi

No	Penulis, Tahun & Judul Jurnal	Hasil Penelitian	Temuan Inti
1	Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran (Kharissidqi et al., 2022).	Canva layak digunakan sebagai media pembelajaran berbasis visual	Canva memudahkan penyajian materi dan meningkatkan daya tarik pembelajaran
2	Efektivitas Penggunaan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran IPA (Wulandari et al., 2022).	Terjadi peningkatan minat dan keterlibatan belajar siswa	Canva membantu visualisasi materi IPA yang bersifat abstrak
3	Pengaruh Media Pembelajaran Canva terhadap Hasil Belajar Peserta Didik (Pratama et al., 2023).	Hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan	Canva berpengaruh positif terhadap pemahaman konsep pembelajaran
4	Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Canva (Kurniawan et al., 2024).	Media video berbasis Canva efektif digunakan dalam pembelajaran	Canva mendukung inovasi media pembelajaran digital
5	Pemanfaatan Canva dalam Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar (Umi et al., 2022).	Canva membantu siswa memahami materi bangun datar	Visualisasi Canva meningkatkan fokus dan partisipasi belajar
6	Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Canva pada Mata Pelajaran PAI (Mahyudin, 2023).	Media Canva dinyatakan valid dan praktis digunakan	Canva mendorong kreativitas guru dan peserta didik dalam pembelajaran
7	Pengembangan Media Pembelajaran Komik Bahasa Arab Berbasis Canva (Aisyah et al., 2023).	Media komik bahasa Arab berbasis Canva dinyatakan layak dan sangat layak oleh ahli, guru, dan siswa	Canva efektif digunakan untuk pengembangan komik pembelajaran bahasa Arab yang menarik dan praktis



No	Penulis, Tahun & Judul Jurnal	Hasil Penelitian	Temuan Inti
8	Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Canva terhadap Hasil Belajar IPAS (Kurniawan et al., 2024).	Terdapat peningkatan signifikan hasil belajar siswa setelah penggunaan Canva	Media Canva cukup efektif meningkatkan hasil belajar IPAS siswa SD
9	Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Canva terhadap Hasil Belajar (Juli et al., 2025).	Hasil belajar siswa kelas eksperimen lebih tinggi dibanding kelas kontrol	Penggunaan Canva berpengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar
10	Pengembangan Canva sebagai Media Pembelajaran Ekonomi (Amini & Pujiharti, 2021).	Media video pembelajaran Canva dinyatakan layak dan valid	Canva efektif digunakan sebagai media pembelajaran ekonomi SMP
11	Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran Multimedia Interaktif (Alfatih et al., 2024)	Media Canva dinilai valid, praktis, dan disukai siswa	Canva efektif sebagai media pembelajaran berbasis multimedia interaktif

Berdasarkan sintesis literatur yang disajikan, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan aplikasi Canva secara konsisten memberikan kontribusi positif terhadap proses pembelajaran digital. Sebagian besar penelitian menunjukkan bahwa Canva berperan sebagai media visual yang mampu meningkatkan minat, pemahaman, dan keterlibatan peserta didik, yang dapat mendukung inovasi pembelajaran.

PEMBAHASAN

Transformasi media pembelajaran digital merupakan bagian dari perubahan paradigma Pendidikan yang di pengaruhi oleh perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, media pembelajaran tidak lagi terbatas pada buku cetak dan papan tulis, tetapi telah berkembang menjadi media berbasis digital yang interaktif, dan multimodal, transformasi ini bertujuan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran, memperluas akses informasi, serta menyesuaikan proses belajar dengan karakteristik peserta didik.

Tranformasi media pembelajaran digital dalam Pendidikan

Hasil dari penelitian berdasarkan metode penelitian yang di gunakan. Tidak menyatakan referensi pada bagian hasil. Semua data hasil penelitian disajikan dalam bentuk tabel atau grafik. Pembahasan data sebandingkan dengan beberapa hasil penelitian yang telah dilaporkan, kata media berasal dari Bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti, “tengah” perantara atau pengantar. Dalam Bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Media adalah pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan, dengan demikian media merupakan



wahana penyalur informasi belajar atau penyaluran pesan. Berdasarkan Asosiasi Pendidikan Nasional (*Nasional Education Association/NEA*) memiliki pengertian yang berbeda, media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audiovisual serta peralatannya. Media hendaknya dapat dimanipulasi, dapat dilihat, didengar, dan dibaca. Sedangkan menurut *Association of Education and Communication Technology (AECT)*, media adalah segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyalurkan pesan atau informasi. Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan media adalah alat yang digunakan untuk menunjang suatu pembelajaran sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan baik. Media juga dapat diartikan sebagai penghubung antara pemberi dan penerima informasi. Penggunaan media sebagai penghubung antara pendidik dan peserta didik inilah yang disebut dengan pembelajaran. Media pembelajaran merupakan salah satu penentu keberhasilan proses belajar mengajar di kelas Munadi (2008:7) dalam (mahardika et a.,2021) menjelaskan bahwa media pembelajaran merupakan wadah dalam penyampain dan penyaluran informasi kepada penerima, sehingga dapat menghasilkan aktivitas belajar mengajar yang terencana secara efektif serta efisien dalam rangka menciptakan lingkungan belajar mengajar yang terencana secara efektif serta efisien dalam rangka menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, yang mempermudah peserta didik memahami materi pelajaran dan meningkatkan minat peserta didik untuk belajar lebih lanjut. Sementara itu, dalam definisi yang lebih luas, media pembelajaran adalah alat, metode, dan Teknik yang bermanfaat dalam rangka mewujudkan komunikasi atau interaksi yang efektif diantara guru dengan peserta didik selama proses pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang sering digunakan pendidik dalam pembelajaran secara daring adalah media video. Namun, banyak pendidik yang terkendala waktu, karena membuat video membutuhkan waktu yang cukup lama. Hasil penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa pembelajaran masih online. Maka dari itu media video pembelajaran ini sering digunakan dalam menyampaikan materi. Video pembelajaran yang sering digunakan banyak menggunakan video yang sudah jadi yaitu dari youtube karena memikirkan waktu, biaya dan kerumitan. Maka dari itu, video pembelajaran menggunakan aplikasi Canva ini dapat dijadikan referensi bagi para pendidik untuk membuat video pembelajaran sesuai dengan keinginan dan kebutuhan, pendidik dapat memilih pemakaian secara gratis.

Canva sebagai Media Pembelajaran Digital

Canva merupakan aplikasi desain grafis berbasis digital yang menyediakan berbagai template siap pakai untuk presesntasi, infografis, poster, modul, pembelajaran video pendek dan konten visual lainnya, dalam konteks Pendidikan, Canva berfungsi sebagai media pembelajaran digital yang mudah di gunakan oleh pendidik maupun peserta didik tanpa memerlukan keahlian desain khusus. Menurut Maolida & Salsabila (2021), Canva di tinjau fungsi dari proses pembelajran memiliki dua fungsi, yakni berperan sebagai supplement dan berperan sebagai substitusi. Canva sebagai supplement tentunya memudahkan para pendidik dalam menjelaskan materi pada metode pembelajaran jarak jauh. Canva sebagai substitusi tentunya berperan sebagai media pembelajaran yang mudah untuk didistribusikan ke peserta didik dan dapat membantu kebutuhan teknologi bagi peserta didik dan pendidik. Canva selain menyediakan presentasi yang menarik juga menyediakan fitur atau template pembuatan video pembelajaran yang dibuat dapat meningkatkan kreativitas bagi pafra pendidik dalam mendesain bahan ajarnya. Media



pembelajaran yang kreatif dan inovatif tadi dapat menarik minat belajar dari peserta didik untuk menyimak pemaparan pendidik secara baik dan maksimal (Rizanti & Arsanti, 2022). Tidak hanya membuat presentasi kita juga bisa membuat atau mendesain video pembelajaran di aplikasi Canva yang bisa diakses pada beranda Canva tersebut.

Tantangan dan kendala pemanfaatan canva dalam pembelajaran

Meskipun memiliki banyak, keunggulan, pemanfaatan canva dalam pembelajaran juga menghadapi beberapa tantangan. Literatur mencatat bahwa keterbatasan akses perangkat dan jaringan internet menjadi kendala utama, terutama di wilayah dengan fasilitas pendidik dan peserta didik yang belum merata. Selain itu, kemampuan literasi digital pendidik dan peserta didik yang berbeda-beda turut mempengaruhi efektivitas penggunaan Canva. Beberapa pendidik juga masih menggunakan Canva secara terbatas hanya sebagai media presentasi, belum mengoptimalkan sebagai media pembelajaran interaktif. Oleh karena itu, diperlukan pelatihan dan pendampingan bagi pendidik agar mampu memanfaatkan canva secara kreatif dan pedagogis.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil kajian literatur yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa aplikasi Canva merupakan media pembelajaran digital yang efektif dan relevan dalam mendukung transformasi pembelajaran di era digital. Sebagian besar penelitian yang dianalisis menunjukkan bahwa Canva mampu meningkatkan minat belajar, keterlibatan peserta didik, serta pemahaman materi pembelajaran pada berbagai jenjang dan mata pelajaran. Pemanfaatan Canva juga memberikan kemudahan bagi pendidik dalam mengembangkan media pembelajaran yang menarik, praktis, dan fleksibel sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Canva dapat mendorong kreativitas guru dan peserta didik serta mendukung pembelajaran yang lebih interaktif dan visual. Akan tetapi implementasi Canva masih memerlukan dukungan literasi digital pendidik dan kesiapan sarana pendukung agar pemanfaatannya dapat berjalan optimal. Hasil dari studi kajian literatur ini mengungkapkan bahwa Canva memiliki potensi besar sebagai media pembelajaran digital yang dapat dijadikan rujukan dalam pengembangan pembelajaran inovatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, A., Surani, D., & Kurniawan, B. S. (2024). PEMANFAATAN APLIKASI CANVA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN INFORMATIKA DI KELAS X. In *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika* (Vol. 8, Issue 3).
- Belva Saskia Permana, Lutvia Ainun Hazizah, & Yusuf Tri Herlambang. (2024). Teknologi Pendidikan: Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Di Era Digitalisasi. *Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, 4(1), 19–28. <https://doi.org/10.55606/khatulistiwa.v4i1.2702>
- Braun, V., & Clarke, V. (n.d.). *Using thematic analysis in psychology*.
- Kusumawati, S. A., Sujono, I., Utomo, F. H., Pendidikan, M., & Pgri, U. B. (2025). PEMANFAATAN APLIKASI CANVA DALAM PEMBELAJARAN IPAS DI KELAS 5 SD NEGERI 3 JABALSARI. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 5(3). <https://jurnalp4i.com/index.php/social>
- Rahmaniah, N., Marini, A., & Azmi, A. N. (2021). PEMANFAATAN APLIKASI CANVA SEBAGAI INOVASI PEMBELAJARAN MAHASISWA PGMI PADA



- MATA KULIAH MEDIA PEMBELAJARAN DI ERA KURIKULUM MERDEKA. *JMIE (Journal of Madrasah Ibtidaiyah Education)*, 6(1), 133. <https://doi.org/10.32934/jmie.v6i1.463>
- Snyder, H. (2019). Literature review as a research methodology: An overview and guidelines. *Journal of Business Research*, 104, 333–339. <https://doi.org/10.1016/j.jbusres.2019.07.039>
- Sutinah, T., & Suryaman, M. (2025). PEMANFAATAN APLIKASI CANVA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DI SEKOLAH DASAR DALAM MENINGKATKAN MUTU PEMBELAJARAN. In *Jurnal Tahsinia* (Vol. 6, Issue 9).
- Wulandari, H. T., Murtiyasa, B., Susanto, H., & Masduki. (2025). INTEGRASI TEKNOLOGI CANVA DALAM PEMBELAJARAN: PENINGKATAN LITERASI DIGITAL MELALUI KOMIK DIGITAL. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 12(2), 426–435. <https://doi.org/10.38048/jipcb.v12i2.5337>
- Zebua, N. (2023). POTENSI APLIKASI CANVA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PRAKTIS BAGI GURU DAN PESERTA DIDIK. 2(1), 229–234. <https://doi.org/10.56248/educativo.v2i1.127>
- Aisyah, N., Panjaitan, S., & Rasyid, H. Al. (2023). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK BAHASA ARAB BERBASIS CANVA. 4(2), 484–495.
- Alfatih, A. M., Jannah, H., & Raharjo, R. (2024). PEMANFAATAN APLIKASI CANVA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN MULTIMEDIA INTERAKTIF DI MADRASAH IBTIDAIYAH 128–141. <https://doi.org/10.30762/sittah.v5i2.2710>
- Amini, S. K., & Pujiharti, Y. (2021). PENGEMBANGAN CANVA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN EKONOMI DI SMP PONDOK PESANTREN THOLABIE MALANG. 3(2), 204–217.
- Juli, N., Zega, B. H., Sibuea, M. N., & Ritonga, N. (2025). PENGARUH PEMBELAJARAN BERBASIS DIGITAL TERHADAP EFEKTIVITAS PROSES BELAJAR DI SEKOLAH DASAR
- Kharissidqi, M. T., Firmansyah, V. W., Islam, U., Maulana, N., Ibrahim, M., Malang, K., & Timur, J. (2022). APLIKASI CANVA SEBAGAI MEDIA. 2(4), 108–113.
- Kurniawan, A., Rahmawati, N. D., & Dian, K. (2024). PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF CANVA TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS PADA PESERTA DIDIK KELAS IV SEKOLAH DASAR. 4, 179–187.
- Mahyudin, A. (2023). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN CANVA MATA PELAJARAN PAI & BP FASE C - SEKOLAH DASAR. 3(4), 169–177.
- Pratama, R., Alamsyah, M., S, M. F., & Marhento, G. (2023). PEMANFAATAN CANVA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF DALAM MENINGKATKAN PEMAHAMAN PESERTA DIDIK MADRASAH ALIYAH PADA MATA PELAJARAN IPA. 3(1), 40–46.
- Umi, T., Hayati, F., Sarjanawiyata, U., & Yogyakarta, T. (2022). ANALISIS MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN.
- Wulandari, T., Mudinillah, A., Islam, A., Batusangkar, N., Tinggi, S., & Islam, A. (2022). EFEKTIVITAS PENGGUNAAN APLIKASI CANVA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN IPA MI / SD. 2(1), 102–118.