

**IMPLEMENTASI CANVA SEBAGAI MEDIA EVALUASI INTERAKTIF
DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI
KELAS II SD UNGGULAN CAHAYA CENDEKIA
GLAGAH PAKUNIRAN PROBOLINGGO**

Nadiyahus Sholihah

Pascasarjana Universitas Islam Zainul Hasan Genggong Probolinggo

nadiyahussholihah@gmail.com

Ainur Rofiq Sofa

Universitas Islam Zainul Hasan Genggong Probolinggo

bungaaklirik@gmail.com

Imam Bukhori

Universitas Islam Zainul Hasan Genggong Probolinggo

masimam.bukhori@gmail.com

Abd. Aziz

Universitas Islam Zainul Hasan Genggong Probolinggo

abdazizwahab@gmail.com

Muhammad Hifdil Islam

Universitas Islam Zainul Hasan Genggong Probolinggo

muhammad.hifdil@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi media Canva sebagai sarana evaluasi interaktif dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di kelas II SD Unggulan Cahaya Cendekia Glagah Pakuniran Probolinggo. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Data diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi terhadap kepala sekolah, guru PAI, wakil kepala sekolah bidang kurikulum, serta siswa kelas II. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan Canva mampu menciptakan suasana evaluasi yang menarik dan menyenangkan bagi siswa. Guru menggunakan Canva untuk membuat kuis bergambar, latihan menebalkan huruf, dan menyajikan kisah para nabi secara visual, sehingga siswa lebih aktif dan termotivasi dalam mengikuti evaluasi. Kendala yang dihadapi meliputi keterbatasan jaringan internet dan kemampuan guru dalam mengoperasikan fitur Canva secara optimal. Meskipun demikian, penggunaan Canva terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa, sekaligus memperkuat nilai-nilai keislaman melalui pendekatan pembelajaran digital yang kreatif.

Kata Kunci: Canva, Evaluasi Interaktif, Pendidikan Agama Islam, Motivasi Belajar, Keterlibatan Siswa

Abstract

This study aims to describe the implementation of Canva as an interactive evaluation tool in Islamic Religious Education (PAI) learning for second-grade students at SD Unggulan Cahaya Cendekia Glagah Pakuniran Probolinggo. This research employed a qualitative method with a descriptive approach. Data were collected

through observation, interviews, and documentation involving the principal, Islamic Education teacher, curriculum coordinator, and second-grade students. The results indicate that the use of Canva successfully creates an engaging and enjoyable evaluation atmosphere. Teachers utilized Canva to design picture-based quizzes, bold-letter exercises, and visualized stories of the prophets, which enhanced students' participation and motivation. Challenges included limited internet connectivity and teachers' technical skills in operating Canva. Nevertheless, Canva proved effective in increasing students' learning engagement and motivation while reinforcing Islamic values through creative digital learning practices.

Keywords: Canva, Interactive Evaluation, Islamic Religious Education, Learning Motivation, Student Engagement



© Author(s) 2026

This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

PENDAHULUAN

Dalam dunia pendidikan modern, penggunaan teknologi digital telah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari proses pembelajaran.¹ Salah satu media digital yang kini banyak dimanfaatkan oleh para pendidik adalah Canva, sebuah platform desain grafis yang tidak hanya berfungsi untuk membuat materi ajar, tetapi juga dapat digunakan sebagai media evaluasi interaktif.² Inovasi ini memberikan nuansa baru dalam pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di tingkat sekolah dasar.³ Guru dapat merancang lembar evaluasi, kuis visual, dan aktivitas reflektif yang lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa.⁴

Penelitian ini dilaksanakan di SD Cahaya Cendekia Glagah Pakuniran Probolinggo, yang merupakan salah satu sekolah dasar yang mulai menerapkan Canva sebagai media interaktif dalam evaluasi pembelajaran.⁵ Dalam pelaksanaannya, media ini diharapkan mampu meningkatkan antusiasme, kreativitas, serta motivasi belajar siswa dalam memahami nilai-nilai keagamaan.⁶

¹ Soviatur Rahmah, Elya Soviana, and Fitriyana Fitriyana, "Peran Teknologi Di Dunia Pendidikan Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran," *Jurnal Multidisiplin Ilmu Akademik* 2, no. 1 (2025).

² Nova Yesyca Naipospos et al., "Analisis Keterampilan Guru Dalam Menggunakan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Digital Di Yaspeng Ar-Rasyid Usmani Binjai," *Juripol (Jurnal Institusi Politeknik Ganesha Medan)* 8, no. 2 (2025).

³ Octaviani Lestari et al., "Inovasi Metode Pembelajaran PAI Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Di Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran* 4, no. 02 (2025).

⁴ Zahara Edlin et al., "Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva Dalam Pembelajaran IPA: Studi Kualitatif Di Sekolah Dasar," *Edukasi Tematik: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar* 6, no. 2 (2025).

⁵ Moh Umar Alfaruqi, Didit Yulian Kasdriyanto, and Ryzca Siti Qomariyah, "Pengembangan Multimedia Interaktif Mata Pelajaran Ipa Berbasis Canva Kelas IV di SDN Wonorejo II," *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 10, no. 2 (2025).

⁶ Nikmatul Maula Maksumah, Mariyatul Qibtiyah, and others, "Penggunaan Media Pembelajaran Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti," *Journal of Pedagogical and Teacher Professional Development* 1, no. 2 (2025).

Namun, implementasi teknologi dalam pembelajaran tentu tidak lepas dari tantangan, baik dari sisi guru maupun siswa.⁷

Penelitian ini berfokus pada tiga rumusan masalah utama, yaitu bagaimana implementasi media Canva dalam pelaksanaan evaluasi interaktif pembelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas II SD Cahaya Cendekia Glagah Pakuniran Probolinggo, apa saja kendala yang dihadapi guru dan siswa dalam penerapan Canva sebagai media evaluasi interaktif pembelajaran PAI, serta bagaimana dampak penggunaan Canva terhadap motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses evaluasi pembelajaran tersebut.⁸

Beberapa penelitian terdahulu juga menunjukkan efektivitas penggunaan Canva dalam dunia pendidikan. Misalnya, penelitian oleh Hidayat menyatakan bahwa penggunaan Canva sebagai media pembelajaran berbasis visual mampu meningkatkan hasil belajar dan kreativitas siswa sekolah dasar.⁹ Sementara itu, studi oleh Suhernawati menegaskan bahwa Canva mempermudah guru dalam menyusun evaluasi berbasis proyek dan meningkatkan partisipasi siswa selama proses pembelajaran daring maupun luring.¹⁰ Penelitian lainnya oleh Padmi Rohmatul Illahi juga menemukan bahwa media Canva dapat memperkuat interaksi antara guru dan siswa karena tampilannya yang menarik dan mudah dioperasikan.¹¹

Berdasarkan tinjauan pustaka dan temuan penelitian sebelumnya, maka penelitian ini penting dilakukan untuk mengkaji secara mendalam implementasi, kendala, dan dampak penggunaan Canva dalam evaluasi interaktif pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SD Cahaya Cendekia Glagah Pakuniran Probolinggo. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat praktis bagi guru PAI dalam mengembangkan strategi evaluasi yang lebih kreatif dan menyenangkan, serta memberikan kontribusi teoretis terhadap pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi digital dalam konteks pendidikan Islam dasar.

⁷ Ariibah Radita et al., "Tantangan Evaluasi Pembelajaran PAI Berbasis IT Di Era Digital," *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 10, no. 02 (2025).

⁸ Nada Auliya Rahmah and Saeful Anam, "Media Pembelajaran Interaktif Dalam Pendidikan Agama Islam Di SMA Ta'miriyah Surabaya," *Al-Zayn: Jurnal Ilmu Sosial & Hukum* 3, no. 2 (2025).

⁹ Hidayat Hidayat, I Nengah Suastika, and Dewa Bagus Sanjaya, "Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbantuan Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar Pada Mata Pelajaran PKn," *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)* 5, no. 3 (2025).

¹⁰ Suhernawati Suhernawati and Rian Vebrianto, "Evaluasi E-Modul Berbasis Canva Pada Mata Pelajaran Fikih Kelas VII Tema Salat Fardhu Dalam Kondisi Tertentu," *Jurnal Jendela Pendidikan* 5, no. 01 (2025).

¹¹ Padmi Rohmatul Illahi and Deni Darmawan, "Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Canva Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran IPA Materi Siklus Air Di Kelas V SDN 2 Ciudian Kecamatan Singajaya," *Syntax Idea* 7, no. 4 (2025).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif yang bertujuan untuk menggambarkan secara mendalam implementasi media Canva dalam pelaksanaan evaluasi interaktif pembelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas II SD Unggulan Cahaya Cendekia. Penelitian ini dilaksanakan di Dusun Nyato, Desa Glagah, Kecamatan Pakuniran, Kabupaten Probolinggo, Provinsi Jawa Timur. Lokasi tersebut dipilih secara purposif karena sekolah ini termasuk salah satu lembaga pendidikan dasar yang mulai mengintegrasikan media digital seperti Canva dalam proses evaluasi pembelajaran, khususnya pada jenjang kelas rendah. Seperti diagram dibawah ini:

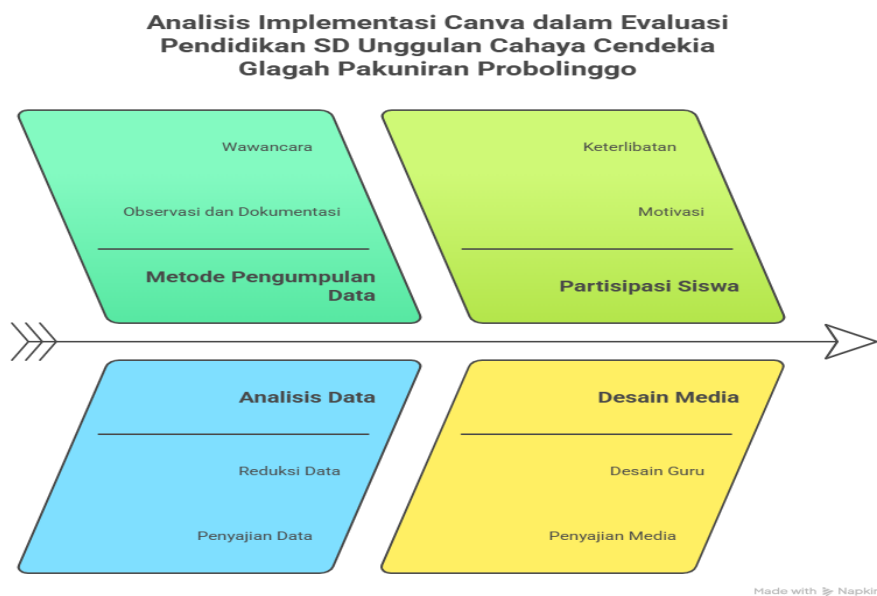


Diagram 1. Analisis Implementasi Canva dalam Evaluasi Pendidikan SD Unggulan Cahaya Cendekia Glagah Pakuniran Probolinggo

Diagram diatas merupakan pengumpulan data yang dilakukan melalui tiga teknik utama, yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk mengamati secara langsung pelaksanaan evaluasi interaktif menggunakan Canva di kelas II, meliputi cara guru mendesain soal, penyajian media, dan partisipasi siswa dalam menjawab atau berinteraksi melalui Canva. Wawancara dilakukan dengan guru Pendidikan Agama Islam, kepala sekolah, dan beberapa siswa kelas II untuk memperoleh informasi tentang pengalaman, tantangan, serta dampak penggunaan Canva terhadap motivasi dan keterlibatan siswa. Sedangkan dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data pendukung berupa foto kegiatan, hasil evaluasi siswa, serta contoh media Canva yang digunakan dalam pembelajaran.

Analisis data dilakukan secara interaktif dan berkesinambungan menggunakan model Miles dan Huberman yang terdiri atas tiga tahap, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Pada tahap reduksi data, peneliti menyeleksi, mengklasifikasikan, dan memfokuskan data yang berkaitan langsung dengan implementasi Canva dalam evaluasi PAI. Selanjutnya, data yang telah direduksi disajikan dalam bentuk narasi deskriptif yang menggambarkan temuan di lapangan secara sistematis. Tahap terakhir adalah penarikan kesimpulan yang dilakukan dengan menafsirkan makna data berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi untuk menjawab rumusan masalah penelitian.

Dengan penerapan metode ini, penelitian diharapkan dapat memberikan gambaran yang komprehensif dan faktual mengenai efektivitas penggunaan Canva sebagai media evaluasi interaktif dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas II SD Unggulan Cahaya Cendekia Glagah Pakuniran Probolinggo, sekaligus mengidentifikasi kendala serta dampaknya terhadap motivasi belajar siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Bagian ini menyajikan hasil penelitian mengenai implementasi media Canva sebagai media evaluasi interaktif dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di kelas II SD Unggulan Cahaya Cendekia Glagah Pakuniran Probolinggo. Data yang diperoleh berasal dari hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi yang dilakukan dengan berbagai pihak terkait, yaitu kepala sekolah, wakil kepala sekolah bidang kurikulum, guru PAI, serta salah satu siswa kelas II.

Pembahasan hasil penelitian ini berfokus pada tiga aspek utama, yaitu: (1) implementasi media Canva dalam pelaksanaan evaluasi interaktif pembelajaran PAI, (2) kendala yang dihadapi guru dan siswa dalam penerapan Canva, dan (3) dampak penggunaan Canva terhadap motivasi serta keterlibatan siswa dalam proses evaluasi pembelajaran.

Hasil temuan ini dianalisis secara deskriptif kualitatif untuk menggambarkan secara mendalam bagaimana penggunaan Canva dapat menjadi inovasi dalam proses evaluasi pembelajaran PAI yang menarik, menyenangkan, dan efektif bagi siswa sekolah dasar. Setiap temuan diuraikan berdasarkan kutipan wawancara dan interpretasi peneliti terhadap data yang diperoleh dari lapangan, sehingga memberikan gambaran yang komprehensif mengenai penerapan media digital dalam konteks pendidikan agama di tingkat dasar.

Implementasi Media Canva dalam Pelaksanaan Evaluasi Interaktif Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Kelas II SD Unggulan Cahaya Cendekia Glagah Pakuniran Probolinggo

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, implementasi media Canva dalam evaluasi interaktif pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di kelas II SD Unggulan Cahaya Cendekia dilaksanakan sebagai upaya inovatif untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan partisipatif. Penggunaan Canva difokuskan pada tahap evaluasi pembelajaran, di mana guru menyusun soal-soal evaluasi dalam bentuk visual interaktif seperti kuis gambar, teka-teki, dan pilihan ganda bergambar yang dibuat melalui template Canva.

Kepala Sekolah, Bapak Moh. Samsul Bahri, M.Pd, menyampaikan bahwa penggunaan Canva merupakan bagian dari komitmen sekolah untuk memanfaatkan teknologi digital dalam mendukung pembelajaran abad ke-21. Ia mengatakan:

“Kami berupaya agar guru-guru tidak hanya mengajar dengan metode konvensional, tetapi juga memanfaatkan media digital seperti Canva untuk evaluasi. Anak-anak sekarang lebih tertarik pada tampilan visual, jadi media ini sangat membantu meningkatkan minat belajar mereka.”

Hal senada disampaikan oleh Waka Kurikulum, Ibu Feby Angelina P., S.Kom, yang menjelaskan bahwa Canva dipilih karena kemudahannya diakses dan fleksibel digunakan untuk berbagai mata pelajaran, termasuk PAI. Menurutnya,

“Guru PAI kami cukup kreatif menggunakan Canva. Evaluasi dibuat berwarna, ada gambar masjid, Al-Qur’an, dan tokoh-tokoh Islam. Anak-anak jadi lebih semangat menjawab karena tampilannya menarik dan tidak membosankan seperti soal kertas biasa.”

Sementara itu, Guru PAI, Ustadz Yudi Mas’udi, menambahkan bahwa proses implementasi Canva dilakukan dengan menyesuaikan tema pembelajaran PAI di kelas II, seperti *Rukun Iman*, adab kepada orang tua, dan bacaan doa sehari-hari. Ia menjelaskan:

“Saya buat evaluasi dalam Canva dengan sistem kuis visual. Misalnya, anak-anak diminta mencocokkan gambar dengan doa yang sesuai. Canva memudahkan saya menampilkan evaluasi secara interaktif, baik di layar LCD maupun secara daring melalui tautan yang bisa diakses siswa.”

Dari sisi siswa, Muhammad, salah satu murid kelas II, menyampaikan antusiasmenya terhadap pembelajaran menggunakan Canva:

“Saya senang kalau ulangan pakai Canva, gambarnya lucu dan bisa ditebak-tebak. Jadi enggak tegang seperti ujian biasa, warnanya bagus, terus ada cerita nabi juga. Jadi sambil jawab kuis, saya bisa baca kisahnya.”

Hasil observasi menunjukkan bahwa penggunaan Canva membuat suasana kelas lebih hidup, siswa lebih fokus, dan guru lebih mudah mengontrol keterlibatan peserta didik. Hal ini menunjukkan bahwa implementasi Canva tidak hanya berfungsi sebagai media evaluasi, tetapi juga

sebagai sarana interaktif yang mendorong keterlibatan emosional dan kognitif siswa selama pembelajaran.

Temuan mengenai implementasi media Canva dalam pelaksanaan evaluasi interaktif pembelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas II SD Unggulan Cahaya Cendekia Glagah Pakuniran Probolinggo sejalan dengan berbagai teori pembelajaran modern, khususnya teori pembelajaran konstruktivistik, teori multimedia interaktif, serta teori motivasi belajar.

Pertama, hasil penelitian ini sesuai dengan teori konstruktivisme yang dikemukakan oleh Jean Piaget dan Lev Vygotsky, yang menekankan bahwa pembelajaran akan lebih bermakna apabila siswa terlibat aktif dalam membangun pengetahuannya melalui pengalaman langsung dan interaksi dengan lingkungan belajar.¹² Dalam konteks ini, penggunaan Canva memungkinkan siswa berpartisipasi aktif melalui kegiatan evaluasi yang bersifat visual, menarik, dan interaktif. Hal tersebut mendorong siswa untuk tidak sekadar menerima informasi secara pasif, tetapi juga membangun pemahaman sendiri melalui eksplorasi media.

Kedua, temuan ini juga memperkuat teori multimedia interaktif dari Mayer yang menyatakan bahwa pembelajaran dengan menggabungkan teks, gambar, dan elemen interaktif dapat meningkatkan pemahaman serta daya ingat peserta didik.¹³ Canva menyediakan kombinasi elemen visual dan verbal yang seimbang, sehingga siswa dapat lebih mudah memahami materi PAI seperti doa, kisah nabi, dan nilai-nilai moral Islam.¹⁴ Penggunaan gambar dan warna yang menarik membantu meningkatkan konsentrasi siswa dan mengurangi kejenuhan selama evaluasi berlangsung.¹⁵

Ketiga, berdasarkan teori motivasi belajar dari Robert E. Slavin, motivasi belajar siswa dapat meningkat apabila proses pembelajaran dirancang secara menarik, menantang, dan relevan dengan kehidupan mereka. Dalam penelitian ini, penggunaan Canva terbukti meningkatkan semangat siswa dalam mengikuti evaluasi. Hal tersebut tampak dari antusiasme siswa kelas II yang merasa “senang dan tidak tegang saat ulangan” karena evaluasi dikemas dalam bentuk kuis

¹² Alia Salsabilai et al., “Peran Landasan Psikologis Dalam Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar: Studi Literatur Teori Piaget Dan Vygotsky,” *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 2, no. 4 (2025).

¹³ Maenuddin Bustanil Syah, “Studi Literatur: Analisis Penggunaan Multimedia Interaktif Di Perguruan Tinggi,” *REKOGNISI: Jurnal Pendidikan Dan Kependidikan* 10, no. 1 (2025).

¹⁴ Reni Dianti Rukmini et al., “The Development of Canva-Based Learning Media in Islamic Religious Education (PAI) for 7th Grade at MTs. Muhammadiyah Curup,” *TOFEDU: The Future of Education Journal* 3, no. 5 (2024).

¹⁵ Fhara Diba Ayshara and Kamil Kamil, “Pemanfaatan Media Interaktif Untuk Mengatasi Kejenuhan Siswa Dalam Pembelajaran PAI Di SD Citra Indonesia,” *Innovative: Journal Of Social Science Research* 5, no. 2 (2025).

berwarna dan dilengkapi kisah nabi yang inspiratif. Dengan demikian, Canva menjadi alat yang efektif untuk menumbuhkan motivasi intrinsik siswa dalam belajar Pendidikan Agama Islam.¹⁶

Selain itu, implementasi Canva juga sejalan dengan konsep pembelajaran abad ke-21 yang menekankan keterampilan digital, kolaboratif, dan berpikir kritis. Guru berperan sebagai fasilitator yang memanfaatkan teknologi untuk menciptakan lingkungan belajar yang kreatif dan komunikatif. Hal ini diperkuat oleh pernyataan Kepala Sekolah, Bapak Moh. Samsul Bahri, M.Pd, yang menyebutkan bahwa guru didorong untuk berinovasi melalui media digital agar pembelajaran lebih menarik bagi siswa.

Dengan demikian, hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi Canva dalam evaluasi interaktif PAI tidak hanya memperkaya strategi pembelajaran, tetapi juga sejalan dengan teori-teori pendidikan modern yang menekankan keterlibatan aktif siswa, penggunaan media visual, serta penguatan motivasi belajar melalui teknologi pembelajaran digital.

Kendala yang Dihadapi Guru dan Siswa dalam Penerapan Canva sebagai Media Evaluasi Interaktif Pembelajaran PAI di SD Unggulan Cahaya Cendekia Glagah Pakuniran Probolinggo

Meskipun pelaksanaan penggunaan Canva dalam evaluasi PAI berjalan dengan baik, beberapa kendala masih ditemukan di lapangan. Berdasarkan hasil wawancara dengan pihak sekolah, kendala utama terletak pada keterbatasan fasilitas teknologi dan kemampuan digital guru serta siswa.

Kepala Sekolah, Bapak Moh. Samsul Bahri, M.Pd, mengungkapkan:

“Tantangan terbesar kami adalah keterbatasan perangkat. Tidak semua siswa membawa gawai, dan jumlah laptop sekolah juga terbatas. Jadi guru harus bergantian atau menampilkan di proyektor agar bisa bersama-sama.”

Dari sisi teknis, Ibu Feby Angelina P., S.Kom menambahkan bahwa akses internet yang belum stabil juga menjadi hambatan, terutama ketika guru ingin menampilkan hasil evaluasi secara daring. Ia menuturkan:

“Internet di sekolah kadang lemah. Canva kan butuh koneksi online untuk dibuka. Jadi, kami sering mengunduh hasil desain terlebih dahulu agar bisa ditampilkan tanpa jaringan.”

Ustadz Yudi Mas’udi juga menyampaikan bahwa sebagian guru masih memerlukan pelatihan dalam menggunakan Canva secara optimal:

“Awalnya agak sulit menyesuaikan. Perlu waktu untuk belajar fitur-fiturnya. Tapi setelah terbiasa, ternyata mudah dan sangat membantu.”

¹⁶ Rosita Mubadillah and Fibriana Miftahus Sa’adah, “Strategi Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Sebagai Solusi Alternatif Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa,” *SEUNEUBOK LADA: Jurnal Ilmu-Ilmu Sejarah, Sosial, Budaya Dan Pendidikan* 12, no. 2 (2025).

Sementara dari sisi siswa, Muhammad mengatakan:

“Kadang saya bingung kalau tampilannya banyak gambar, jadi harus dibimbing dulu sama ustadz biar paham.”

Berdasarkan temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa meskipun Canva menawarkan kemudahan dan daya tarik visual, keberhasilannya tetap bergantung pada kesiapan infrastruktur teknologi serta kompetensi digital guru dan siswa. Kendala ini menjadi catatan penting bagi pihak sekolah untuk meningkatkan dukungan sarana dan pelatihan agar penerapan media digital lebih maksimal.

Kendala yang dihadapi guru dan siswa dalam penerapan Canva sebagai media evaluasi interaktif pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SD Unggulan Cahaya Cendekia menunjukkan adanya tantangan dalam proses adaptasi terhadap teknologi digital di lingkungan pendidikan dasar. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi, beberapa kendala yang muncul antara lain keterbatasan perangkat, koneksi internet yang kurang stabil, serta kemampuan digital guru dan siswa yang belum merata. Meskipun Canva memiliki banyak keunggulan dari sisi tampilan dan interaktivitas, penerapannya tetap membutuhkan kesiapan infrastruktur dan kompetensi teknologi yang memadai.

Temuan ini sejalan dengan teori Technology Acceptance Model (TAM) yang dikemukakan oleh Davis, yang menjelaskan bahwa keberhasilan penerapan teknologi pendidikan sangat dipengaruhi oleh dua faktor utama, yaitu *perceived usefulness* (tingkat kemanfaatan yang dirasakan) dan *perceived ease of use* (tingkat kemudahan penggunaan).¹⁷ Dalam konteks ini, guru dan siswa yang masih menghadapi kendala dalam menggunakan Canva menunjukkan bahwa persepsi kemudahan dan manfaat belum sepenuhnya terbentuk secara optimal. Oleh karena itu, diperlukan pendampingan dan pelatihan agar teknologi dapat diadopsi secara efektif.

Selain itu, teori Difusi Inovasi dari Everett M. Rogers juga relevan untuk menjelaskan fenomena tersebut.¹⁸ Menurut Rogers, adopsi inovasi teknologi dalam pendidikan dipengaruhi oleh faktor-faktor seperti kompleksitas, kompatibilitas, dan kemampuan untuk diuji coba. Canva sebagai media baru memerlukan waktu adaptasi, terutama bagi guru yang belum terbiasa dengan desain digital dan siswa yang masih berada pada tahap awal literasi teknologi.¹⁹ Kendala seperti waktu

¹⁷ Moh Yusuf Efendi et al., “Transformasi Pembelajaran Digital Peningkatan Keterampilan Guru Madrasah Ibtidaiyah Melalui Pemanfaatan Canva Untuk Pembelajaran Interaktif Di Kecamatan Sugihwaras,” *To Maega: Jurnal Pengabdian Masyarakat* 8, no. 2 (2025).

¹⁸ Anistasya Anistasya et al., “Penerapan Unsur-Unsur Difusi Inovasi Dalam Teknologi Pendidikan Berupa Virtual Lab,” *JIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 8, no. 5 (2025).

¹⁹ Anistasya et al.

terbatas untuk membuat desain evaluasi atau kesulitan akses jaringan merupakan bagian dari proses difusi inovasi yang wajar terjadi pada tahap awal penerapan media digital di sekolah dasar.²⁰

Sementara itu, dari perspektif teori Media Pembelajaran yang dikemukakan oleh Azhar Arsyad, efektivitas media bergantung pada kesesuaian antara media, tujuan pembelajaran, dan kondisi peserta didik.²¹ Ketika infrastruktur belum mendukung dan kemampuan pengguna masih terbatas, maka fungsi media pembelajaran tidak dapat berjalan optimal²². Dengan demikian, penggunaan Canva di SD Unggulan Cahaya Cendekia memerlukan strategi pendukung seperti pelatihan guru, penguatan sarana TIK, serta integrasi media digital secara bertahap dalam kurikulum.

Dengan mengacu pada teori-teori tersebut, dapat disimpulkan bahwa kendala yang dihadapi guru dan siswa bukan merupakan hambatan permanen, melainkan bagian dari proses adaptasi teknologi pendidikan yang memerlukan pendekatan sistematis dan berkelanjutan. Jika dikelola dengan baik, kendala ini justru dapat menjadi momentum untuk meningkatkan literasi digital guru dan siswa dalam menghadapi tantangan pembelajaran abad ke-21.

Dampak Penggunaan Canva terhadap Motivasi dan Keterlibatan Siswa dalam Proses Evaluasi Pembelajaran PAI di Kelas II SD Unggulan Cahaya Cendekia Glagah Pakuniran Probolinggo

Penggunaan Canva sebagai media evaluasi interaktif memberikan dampak positif terhadap motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara, siswa menunjukkan peningkatan antusiasme dalam mengikuti evaluasi, sementara guru merasakan perubahan signifikan dalam partisipasi aktif siswa.

Menurut Bapak Moh. Samsul Bahri, M.Pd,

“Sebelum menggunakan Canva, anak-anak sering tampak bosan saat ulangan. Tapi sekarang mereka menunggu-nunggu evaluasi karena bentuknya seperti permainan. Ini menunjukkan motivasi belajar mereka meningkat.”

Ibu Feby Angelina P., S.Kom juga menegaskan bahwa Canva membantu menumbuhkan semangat belajar berbasis *edutainment* (pendidikan yang menghibur):

“Siswa tidak merasa tertekan. Mereka belajar sambil bermain, tapi tetap mendapatkan nilai evaluasi yang objektif. Ini sejalan dengan konsep student engagement dalam pembelajaran modern.”

²⁰ Tasya Ramadhani et al., “Analisis Efektivitas Penggunaan Media Digital Dalam Evaluasi Pembelajaran Di Sekolah Dasar,” *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 10, no. 02 (2025).

²¹ Aisyah Ali et al., *Media Pembelajaran Interaktif: Teori Komprehensif Dan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Di Sekolah Dasar* (PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2024).

²² Putra Dedy Darmawan, Moh Fitrah Ramadani Aziz, and Kurratul Aini, “Kesenjangan Akses Teknologi Di Sekolah: Tantangan Dan Solusi Dalam Penggunaan Media Pembelajaran Digital Berbasis E-Learning,” *Zaheen: Jurnal Pendidikan, Agama Dan Budaya* 1, no. 2 (2025).

Dari sisi guru, Ustadz Yudi Mas'udi menyatakan bahwa Canva membuat proses evaluasi lebih efisien dan menyenangkan:

"Saya bisa mengukur pemahaman siswa dengan cepat. Mereka lebih berani menjawab dan tidak takut salah. Bahkan siswa yang biasanya pasif jadi ikut berpartisipasi."

Sementara itu, Muhammad mengungkapkan pengalamannya dengan penuh semangat:

"Kalau pakai Canva, saya semangat belajar. Soalnya kayak main tebak-tebakan, seru banget!"

Interpretasi dari berbagai temuan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan Canva tidak hanya mempermudah guru dalam menyajikan evaluasi yang kreatif dan interaktif, tetapi juga memperkuat keterlibatan emosional siswa dalam proses belajar. Canva membantu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan menumbuhkan motivasi intrinsik siswa, yang pada akhirnya berdampak positif terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Islam. Data wawancara diatas diperkuat oleh hasil data observasi dan dokumentasi dibawah ini:



Gambar 1. Pembelajaran media Canva di kelas II SD Unggulan Cahaya Cendekia Glagah Pakuniran Probolinggo

Gambar 1 diatas tersebut menerangkan bahwa implementasi media Canva sebagai evaluasi interaktif di kelas II SD Unggulan Cahaya Cendekia Glagah Pakuniran Probolinggo berhasil meningkatkan kualitas evaluasi pembelajaran, meskipun masih terdapat beberapa kendala teknis yang perlu diperbaiki.

Temuan mengenai peningkatan motivasi dan keterlibatan siswa dalam evaluasi pembelajaran Pendidikan Agama Islam melalui penggunaan media Canva sejalan dengan teori-teori psikologi pendidikan dan pembelajaran digital modern. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi, terlihat bahwa Canva mampu menciptakan suasana belajar yang lebih hidup, interaktif,

dan menyenangkan. Siswa menjadi lebih antusias mengikuti evaluasi karena tampilannya menarik, serta bentuk kuis dan visualisasi yang menyerupai permainan (gamifikasi).

Temuan ini sesuai dengan teori Motivasi Belajar yang dikemukakan oleh Abraham Maslow dalam teori *Hierarchy of Needs*.²³ Menurut Maslow, motivasi belajar akan meningkat ketika kebutuhan dasar siswa terhadap kenyamanan, rasa aman, dan penghargaan terpenuhi.²⁴ Dalam konteks penggunaan Canva, siswa merasa lebih dihargai dan diperhatikan karena pembelajaran disajikan dengan cara yang menyenangkan dan sesuai dengan dunia visual mereka. Hal ini juga memperkuat kebutuhan akan *self-actualization*, di mana siswa terdorong untuk berprestasi dan berpartisipasi aktif dalam evaluasi.²⁵

Selain itu, teori Self-Determination Theory (SDT) yang dikemukakan oleh Deci dan Ryan juga relevan untuk menjelaskan dampak positif penggunaan Canva terhadap motivasi intrinsik siswa.²⁶ SDT menekankan bahwa motivasi intrinsik tumbuh ketika siswa merasakan tiga aspek utama, yaitu *autonomy* (kemandirian), *competence* (kompetensi), dan *relatedness* (keterhubungan).²⁷ Canva mendukung ketiga aspek tersebut dengan memberikan ruang bagi siswa untuk belajar secara mandiri melalui interaksi visual, menampilkan kemampuan mereka dalam menjawab kuis, dan berinteraksi dengan guru serta teman-teman dalam suasana yang positif dan menyenangkan.²⁸

Dari perspektif teori Keterlibatan Siswa (*Student Engagement*) menurut Fredricks, Blumenfeld, Paris, keterlibatan dalam belajar memiliki tiga dimensi utama: behavioral engagement (keterlibatan perilaku), emotional engagement (keterlibatan emosional), dan cognitive engagement (keterlibatan kognitif).²⁹ Canva terbukti meningkatkan ketiganya sekaligus. Siswa lebih aktif secara perilaku (ikut menjawab kuis), terlibat secara emosional (merasakan kesenangan dalam proses

²³ Lutfi Azzahrowaini and Mohamad Ali, "Strategi Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pandangan Teori Tingkatan Kebutuhan Abraham Maslow," *Ma'rifatuna: Jurnal Pendidikan Dan Studi Islam* 1, no. 02 (2025).

²⁴ Evi Dian Sari and Juli Amaliya Nasucha, "Implementasi Teori Kebutuhan Bertingkat Maslow Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di MI Darussalam Balongbendo Sidoarjo," *Jurnal Intelek Dan Cendekiawan Nusantara* 1, no. 5 (2024).

²⁵ Yollanda Cheriz Novita Putri and Bunga Ibatiyani, "Teori Hierarki Kebutuhan Abraham Maslow Sebagai Dasar Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa," *Jurnal Jendela Inovasi Daerah* 8, no. 2 (2025).

²⁶ Marzuki Galeko and Patris L Lengmani, "Motivasi Siswa Dalam Pelaksanaan Pelajaran PJOK: Kajian Literatur Perspektif Teori Self-Determination," *Jurnal Sinergi Olahraga Dan Rekreasi* 1, no. 1 (2025).

²⁷ Hasiati Lampitama Rediah, Rendra Gumilar, and Yoni Hermawan, "The Pengaruh Konsep Diri Dan Kemandirian Belajar Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik," *COSMOS: Jurnal Ilmu Pendidikan, Ekonomi Dan Teknologi* 2, no. 3 (2025).

²⁸ M Ramli, "Practical Comparison: PowerPoint and Canva for Visual Learning," *Journal of Digital Learning and Distance Education* 3, no. 9 (2025).

²⁹ Maulana Arif Muhibbin and Jihan Fadiyah Utami Yusri, "Pengaruh Dukungan Keluarga Dan Iklim Sekolah Terhadap Student Engagement Siswa Sekolah Menengah," *Jurnal Pendidikan Indonesia: Teori, Penelitian, Dan Inovasi* 5, no. 3 (2025).

belajar), serta termotivasi secara kognitif (berusaha memahami isi materi agar dapat menjawab dengan benar).³⁰

Hal ini juga diperkuat oleh teori Media Pembelajaran yang dijelaskan oleh Edgar Dale dalam *Cone of Experience*, yang menyatakan bahwa semakin banyak indera siswa yang terlibat dalam proses belajar (melihat, mendengar, berinteraksi), maka semakin tinggi tingkat pemahaman dan retensi materi yang diperoleh.³¹ Canva sebagai media visual interaktif melibatkan indera penglihatan dan imajinasi siswa, sehingga meningkatkan efektivitas proses belajar sekaligus memperkuat motivasi internal mereka.

Dengan demikian, kesesuaian antara temuan lapangan dan teori menunjukkan bahwa penggunaan Canva tidak hanya memberikan inovasi pada aspek teknis evaluasi, tetapi juga berpengaruh signifikan terhadap aspek psikologis dan pedagogis siswa. Canva mampu menjembatani kebutuhan siswa terhadap pembelajaran yang menarik dan bermakna, sekaligus menjadi sarana yang efektif dalam membangun keterlibatan dan motivasi belajar yang berkelanjutan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

KESIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi media Canva dalam evaluasi interaktif pembelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas II SD Unggulan Cahaya Cendekia Glagah Pakuniran Probolinggo berjalan efektif dan memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan kualitas pembelajaran. Canva dimanfaatkan oleh guru untuk merancang evaluasi berbasis visual yang menarik, seperti kuis interaktif, pengenalan kisah nabi, serta latihan penguatan materi dengan tampilan berwarna dan komunikatif. Penggunaan media ini membuat siswa lebih antusias, aktif, dan berpartisipasi secara penuh dalam proses evaluasi.

Kendala yang dihadapi guru dan siswa umumnya berkaitan dengan keterbatasan fasilitas teknologi seperti jaringan internet dan perangkat digital, serta kemampuan sebagian guru yang masih perlu pendampingan dalam mengoptimalkan fitur Canva secara maksimal. Meskipun demikian, kendala tersebut dapat diatasi melalui pelatihan internal, dukungan teknis sekolah, dan kolaborasi antara guru serta tim kurikulum dalam merancang media evaluasi yang sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar.

³⁰ Ni Luh Putri Wirautami et al., *Paradigma Baru Pendidikan Gen Z Di Indonesia: Dinamika, Tantangan Dan Solusi* (Star Digital Publishing, 2025).

³¹ Tutuk Ningsih, "Guru Kreatif Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Ips Di MI Ma'arif Nu 01 Bungkel," *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 10, no. 03 (2025).

Dampak yang ditimbulkan dari penerapan Canva terlihat dari meningkatnya motivasi belajar dan keterlibatan siswa. Evaluasi yang dikemas dalam bentuk interaktif menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan mengurangi ketegangan saat ujian. Selain itu, Canva juga menjadi media yang efektif untuk memperkuat nilai-nilai Pendidikan Agama Islam melalui visualisasi dan narasi yang kontekstual.

Secara umum, hasil penelitian ini menguatkan teori bahwa media pembelajaran digital seperti Canva mampu meningkatkan *student engagement* dan motivasi intrinsik siswa, sebagaimana dikemukakan oleh Deci & Ryan dalam *Self-Determination Theory* serta Fredricks, Blumenfeld, & Paris tentang *Student Engagement Theory*. Canva tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu evaluasi, tetapi juga menjadi sarana pengembangan kreativitas guru dan media pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan era digital.

Sebagai rekomendasi, sekolah diharapkan terus mendorong inovasi pembelajaran berbasis digital dengan memberikan pelatihan rutin kepada guru, serta menyediakan fasilitas pendukung seperti akses internet stabil dan perangkat multimedia yang memadai. Guru-guru PAI juga disarankan untuk mengintegrasikan nilai-nilai Islam ke dalam desain media Canva secara lebih kreatif agar siswa tidak hanya belajar secara kognitif, tetapi juga spiritual dan moral. Penelitian lanjutan dapat dilakukan dengan fokus pada pengaruh jangka panjang penggunaan Canva terhadap hasil belajar dan pembentukan karakter religius siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfaruqi, Moh Umar, Didit Yulian Kasdriyanto, and Ryzca Siti Qomariyah. "Pengembangan Multimedia Interaktif Mata Pelajaran Ipa Berbasis Canva Kelas IV Di SDN Wonorejo II." *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 10, no. 2 (2025).
- Ali, Aisyah, Lidwina Cornelia Maniboey, Ruth Megawati, Catur Fathonah Djarwo, and Hanida Listiani. *Media Pembelajaran Interaktif: Teori Komprehensif Dan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Di Sekolah Dasar*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2024.
- Anistasya, Anistasya, Rahmi Susanti, Siti Dewi Maharani, and Yenny Anwar. "Penerapan Unsur-Unsur Difusi Inovasi Dalam Teknologi Pendidikan Berupa Virtual Lab." *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 8, no. 5 (2025).
- Ayshara, Fhara Diba, and Kamil Kamil. "Pemanfaatan Media Interaktif Untuk Mengatasi Kejenuhan Siswa Dalam Pembelajaran PAI Di SD Citra Indonesia." *Innovative: Journal Of Social Science Research* 5, no. 2 (2025).
- Azzahrowaini, Lutfi, and Mohamad Ali. "Strategi Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pandangan Teori Tingkatan Kebutuhan Abraham Maslow." *Ma'rifatuna: Jurnal Pendidikan Dan Studi Islam* 1, no. 02 (2025).
- Darmawan, Putra Dedy, Moh Fitrah Ramadani Aziz, and Kurratul Aini. "Kesenjangan Akses Teknologi Di Sekolah: Tantangan Dan Solusi Dalam Penggunaan Media Pembelajaran Digital Berbasis E-Learning." *Zaheen: Jurnal Pendidikan, Agama Dan Budaya* 1, no. 2 (2025).

- Nadiyah Sholihah, Ainur Rofiq Sofa, Imam Bukhori, Abd. Aziz, Muhammad Hifdil Islam: Implementasi Canva Sebagai Media Evaluasi Interaktif dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Kelas II SD Unggulan Cahaya Cendekia Glagah Pakuniran Probolinggo
- Edlin, Zahara, Reni Reni, Neni Hermita, and Rifqa Gusmida Syahrin Barokah. "Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva Dalam Pembelajaran IPA: Studi Kualitatif Di Sekolah Dasar." *Edukasi Tematik: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar* 6, no. 2 (2025).
- Efendi, Moh Yusuf, M Jauharul Ma'arif, Usman Roin, and Anwar Saleh Hasibuan. "Tranformasi Pembelajaran Digital Peningkatan Keterampilan Guru Madrasah Ibtidaiyah Melalui Pemanfaatan Canva Untuk Pembelajaran Interaktif Di Kecamatan Sugihwaras." *To Maega: Jurnal Pengabdian Masyarakat* 8, no. 2 (2025).
- Galeko, Marzuki, and Patris L Lengmani. "Motivasi Siswa Dalam Pelaksanaan Pelajaran PJOK: Kajian Literatur Perspektif Teori Self-Determination." *Jurnal Sinergi Olahraga Dan Rekreasi* 1, no. 1 (2025).
- Hidayat, Hidayat, I Nengah Suastika, and Dewa Bagus Sanjaya. "Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbantuan Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar Pada Mata Pelajaran PKn." *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)* 5, no. 3 (2025).
- Illahi, Padmini Rohmatul, and Deni Darmawan. "Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Canva Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran IPA Materi Siklus Air Di Kelas V SDN 2 Ciudian Kecamatan Singajaya." *Syntax Idea* 7, no. 4 (2025).
- Lestari, Octaviani, Anjani Putri Belawati Pandiangan, M Ikhsan, Siti Aminah w Tukan, and others. "Inovasi Metode Pembelajaran PAI Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Di Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran* 4, no. 02 (2025).
- Maksumah, Nikmatul Maula, Mariyatul Qibtiyah, and others. "Penggunaan Media Pembelajaran Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti." *Journal of Pedagogical and Teacher Professional Development* 1, no. 2 (2025).
- Mubadillah, Rosita, and Fibriana Miftahus Sa'adah. "Strategi Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Sebagai Solusi Alternatif Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa." *SEUNEUBOK LADA: Jurnal Ilmu-Ilmu Sejarah, Sosial, Budaya Dan Pendidikan* 12, no. 2 (2025).
- Muhibbin, Maulana Arif, and Jihan Fadiyah Utami Yusri. "Pengaruh Dukungan Keluarga Dan Iklim Sekolah Terhadap Student Engagement Siswa Sekolah Menengah." *Jurnal Pendidikan Indonesia: Teori, Penelitian, Dan Inovasi* 5, no. 3 (2025).
- Naipospos, Nova Yesyca, Lathifah Tsamratul Ain, Rahma Dani Lubis, Leo Benny, Nahdah Sasabiil Damanik, Nabila Ramadhani, and others. "Analisis Keterampilan Guru Dalam Menggunakan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Digital Di Yaspeng Ar-Rasyid Usmani Binjai." *Juripol (Jurnal Institusi Politeknik Ganesha Medan)* 8, no. 2 (2025).
- Ningsih, Tutuk. "Guru Kreatif Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Ips Di MI Ma'arif NU 01 Bungkanel." *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 10, no. 03 (2025).
- Putri, Yollanda Cheriz Novita, and Bunga Ibatiyani. "Teori Hierarki Kebutuhan Abraham Maslow Sebagai Dasar Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa." *Jurnal Jendela Inovasi Daerah* 8, no. 2 (2025).
- Radita, Ariibah, Nafidatun Nisa, Siti Nurhalisa, Fippy Hidayati, and Shodiq Abdullah. "Tantangan Evaluasi Pembelajaran PAI Berbasis IT Di Era Digital." *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 10, no. 02 (2025).
- Rahmah, Nada Auliya, and Saeful Anam. "Media Pembelajaran Interaktif Dalam Pendidikan Agama Islam Di SMA Ta'miriyah Surabaya." *Al-Zayn: Jurnal Ilmu Sosial & Hukum* 3, no. 2 (2025).

Nadiyah Sholihah, Ainur Rofiq Sofa, Imam Bukhori, Abd. Aziz, Muhammad Hifdil Islam: Implementasi Canva Sebagai Media Evaluasi Interaktif dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Kelas II SD Unggulan Cahaya Cendekia Glagah Pakuniran Probolinggo

Rahmah, Soviatur, Elya Soviana, and Fitriyana Fitriyana. "Peran Teknologi Di Dunia Pendidikan Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran." *Jurnal Multidisiplin Ilmu Akademik* 2, no. 1 (2025).

Ramadhani, Tasya, Tatu Helsa Aulia, Saskia Dwi Anastasya, and Sofyan Iskandar. "Analisis Efektivitas Penggunaan Media Digital Dalam Evaluasi Pembelajaran Di Sekolah Dasar." *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 10, no. 02 (2025).

Ramli, M. "Practical Comparison: PowerPoint and Canva for Visual Learning." *Journal of Digital Learning and Distance Education* 3, no. 9 (2025).

Rediah, Hasiati Lampitama, Rendra Gumilar, and Yoni Hermawan. "The Pengaruh Konsep Diri Dan Kemandirian Belajar Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik." *COSMOS: Jurnal Ilmu Pendidikan, Ekonomi Dan Teknologi* 2, no. 3 (2025).

Rukmini, Reni Dianti, Wiwik Damayanti, Aida Rahmi Nasution, and Epa Kristanti. "The Development of Canva-Based Learning Media in Islamic Religious Education (PAI) for 7th Grade at MTs. Muhammadiyah Curup." *TOFEDU: The Future of Education Journal* 3, no. 5 (2024).

Salsabilai, Alia, Iis Marsithah, Cut Mulina, and Cut Nurlia. "Peran Landasan Psikologis Dalam Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar: Studi Literatur Teori Piaget Dan Vygotsky." *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 2, no. 4 (2025).

Sari, Evi Dian, and Juli Amaliya Nasucha. "Implementasi Teori Kebutuhan Bertingkat Maslow Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di MI Darussalam Balongbendo Sidoarjo." *Jurnal Intelek Dan Cendekiawan Nusantara* 1, no. 5 (2024).

Suherawati, Suherawati, and Rian Vebrianto. "Evaluasi E-Modul Berbasis Canva Pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas VII Tema Salat Fardhu Dalam Kondisi Tertentu." *Jurnal Jendela Pendidikan* 5, no. 01 (2025).

Syah, Maenuddin Bustanil. "Studi Literatur: Analisis Penggunaan Multimedia Interaktif Di Perguruan Tinggi." *REKOGNISI: Jurnal Pendidikan Dan Kependidikan* 10, no. 1 (2025).

Wirautami, Ni Luh Putri, Amar Halim, Dina Ramadhanti, Maria Kurniati Jemeo, Adi Asmara, and Andri Hadiansyah. *Paradigma Baru Pendidikan Gen Z Di Indonesia: Dinamika, Tantangan Dan Solusi*. Star Digital Publishing, 2025.