

Efektivitas Media Interaktif Berbasis Canva untuk Melatih Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar pada Materi Geometri

Ernik Nur Halimah, Arinda Puspita Sari, Lutfi Herlina, Imam Rofiki

Pendidikan Profesi Guru (PPG), Universitas Negeri Malang

*Corresponding author, email: imam.rofiki.fmipa@um.ac.id

Kata Kunci

Media interaktif
Canva,
berpikir kritis
geometri

Abstrak

Penelitian ini berjudul *Efektivitas Media Interaktif Berbasis Canva untuk Melatih Berpikir Kritis Siswa pada Materi Geometri*. Tujuannya adalah untuk mengukur efektivitas penggunaan media interaktif berbasis Canva dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Metode penelitian yang digunakan adalah pengembangan model 4D yang meliputi tahapan *define, design, develop, dan disseminate*. Pelaksanaan penelitian dilakukan di SD Anak Saleh dengan subjek siswa kelas 2, menggunakan desain *one group pretest-posttest* pada materi geometri. Pengumpulan data dilakukan melalui tes berpikir kritis sebelum dan sesudah penerapan media interaktif. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam kemampuan berpikir kritis siswa setelah penggunaan media interaktif berbasis Canva dengan rerata skor N-gain 0,83 dengan kriteria tinggi. Dengan demikian, media ini efektif dalam melatih kemampuan berpikir kritis siswa pada materi geometri di tingkat sekolah dasar.

1. Pendahuluan

Dalam era globalisasi dan digitalisasi yang semakin maju, pendidikan menghadapi tantangan dan tuntutan yang berbeda dari masa sebelumnya. Salah satu tantangan utama adalah bagaimana memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah menjadi bagian integral dalam pendidikan modern, memberikan kesempatan bagi para pendidik untuk merancang pembelajaran yang lebih inovatif, menarik, dan sesuai dengan perkembangan zaman. Salah satu teknologi yang populer digunakan dalam konteks pembelajaran adalah media interaktif berbasis digital. Media ini mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih dinamis dan mendorong keterlibatan aktif siswa dalam memahami konsep-konsep pembelajaran yang disampaikan (Admelia dkk., 2022).

Geometri, sebagai salah satu materi inti dalam kurikulum matematika, merupakan bidang yang memerlukan pemahaman visual dan logika yang kuat. Siswa sering kali menghadapi kesulitan dalam memahami konsep-konsep abstrak dalam geometri, seperti bentuk, ukuran, ruang, dan hubungan antar objek geometris. Kesulitan ini dapat diperparah oleh pendekatan pembelajaran tradisional yang kurang mendorong partisipasi aktif dan pemikiran mendalam dari siswa. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan pembelajaran yang mampu menstimulasi kemampuan berpikir kritis siswa, sehingga mereka tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga mampu menganalisis, mengevaluasi, dan menyelesaikan masalah secara mandiri.

Berpikir kritis adalah salah satu keterampilan penting yang perlu dikembangkan dalam dunia pendidikan saat ini. Menurut Firdausi & Yermiandhoko (2021), berpikir kritis melibatkan kemampuan untuk berpikir secara logis, sistematis, dan objektif dalam mengevaluasi informasi atau argumen, serta membuat keputusan berdasarkan bukti yang valid. Hasil penelitian Rohim & Rofiki (2024) menunjukkan bahwa mayoritas siswa tidak memenuhi indikator berpikir kritis pada komponen inferensi yang memerlukan pemberian alasan terkait jawaban yang diberikan. Dalam konteks pembelajaran matematika, berpikir kritis sangat diperlukan untuk membantu siswa memahami hubungan antara berbagai konsep matematis (khususnya geometri) dan mengaplikasikannya dalam menyelesaikan masalah. Dengan berpikir kritis, siswa dapat mengembangkan kemampuan untuk mengevaluasi hipotesis, mempertanyakan asumsi-asumsi, serta menemukan solusi kreatif dalam menghadapi tantangan matematis.

Salah satu platform digital yang dapat dimanfaatkan untuk mendukung pembelajaran interaktif adalah *Canva*, sebuah aplikasi desain grafis berbasis *web* yang menyediakan berbagai fitur untuk menciptakan media visual dan interaktif. *Canva* sebuah alat desain grafis online yang dapat digunakan untuk membuat materi pembelajaran yang menarik dan interaktif (Sari & Rofiki, 2024). *Canva*, dengan antarmuka yang mudah digunakan, memungkinkan guru untuk



merancang materi pembelajaran yang menarik, interaktif, dan intuitif bagi siswa. Dalam konteks pembelajaran geometri, *Canva* dapat digunakan untuk membuat visualisasi konsep-konsep geometris, seperti bentuk-bentuk dua dimensi dan tiga dimensi, diagram interaktif, serta simulasi yang melibatkan keterlibatan aktif siswa. Penggunaan media interaktif berbasis *Canva* diharapkan mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa, karena siswa dapat secara langsung berinteraksi dengan materi pembelajaran, melakukan eksplorasi, dan mengeksplorasi berbagai kemungkinan dalam menyelesaikan masalah geometris (Wulandari & Mudinillah, 2022).

Hal ini sejalan dengan hasil penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif berbasis teknologi dapat meningkatkan pemahaman konsep dan kemampuan berpikir kritis siswa. Misalnya, Putra & Salsabila (2021) menemukan bahwa media interaktif berbasis digital dapat membantu meningkatkan keterlibatan siswa dan memperdalam pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Khotimah dkk. (2019), yang menunjukkan bahwa penggunaan media visual interaktif dapat memperbaiki hasil belajar siswa dalam memahami konsep geometri.

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi efektivitas penggunaan media interaktif berbasis *Canva* dalam melatih keterampilan berpikir kritis siswa pada materi geometri. Fokus penelitian ini adalah pada bagaimana media tersebut dapat memfasilitasi pengembangan kemampuan berpikir kritis, dengan menguji sejauh mana siswa mampu memahami, menganalisis, dan menyelesaikan masalah yang terkait dengan konsep-konsep geometri melalui media interaktif yang dirancang menggunakan *Canva*. Melalui penelitian ini, diharapkan dapat diperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai peran media interaktif dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa, serta bagaimana teknologi seperti *Canva* dapat diterapkan secara optimal dalam pembelajaran geometri. Dengan demikian, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi signifikan dalam pengembangan metode pembelajaran yang lebih inovatif, yang tidak hanya mengutamakan pemahaman konseptual, tetapi juga keterampilan berpikir kritis sebagai salah satu kompetensi utama yang dibutuhkan oleh siswa dalam menghadapi tantangan dunia modern.

2. Metode

Penelitian dengan jenis *Research and Development* (R & D) ini menggunakan model 4D. Model 4D meliputi 4 tahap penting yang harus dilakukan oleh seorang peneliti. Tahap pertama adalah tahap *define*. Pada tahap tersebut peneliti melakukan sebuah studi kasus terhadap lingkungan yang telah dijadikan sebagai objek penelitian. Peneliti dapat melakukannya dengan melakukan observasi langsung pada tempat tujuan. Observasi dilakukan dengan mengobservasi kelas, guru ketika melakukan proses pembelajaran dan karakteristik siswa saat pembelajaran berlangsung (Faizah dkk., 2023).

Setelah melakukan studi kasus selanjutnya peneliti dapat melaksanakan studi pustaka dengan mempelajari teori-teori tertentu untuk dijadikan sebagai bahan kajian dan referensi pemecahan. Teori yang digunakan adalah yang berkaitan dengan strategi pembelajaran, metode pembelajaran, media pembelajaran dan berbagai kajian tampilan materi pembelajaran berbasis teknologi (Roma dkk., 2023).

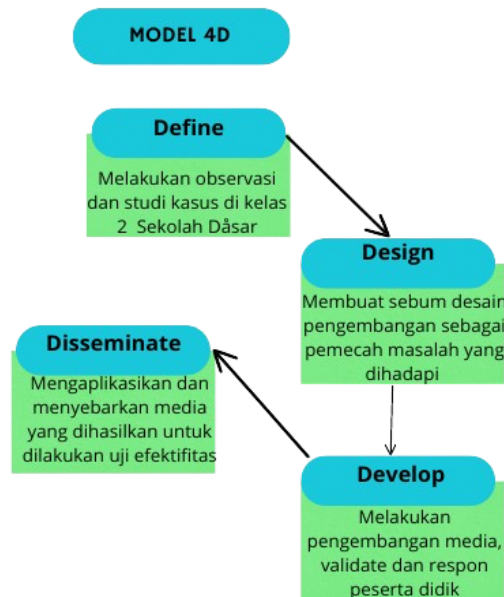
Pada tahap selanjutnya adalah *design*. Tahap tersebut peneliti dapat memulai untuk mendesain media atau multimedia yang dapat dijadikan sebagai pemecahan masalah yang ditemukan pada saat observasi. Desain produk dilakukan dengan mempertimbangkan berbagai strategi pembelajaran dan model pembelajaran yang telah dipelajari pada kajian pustaka sebelumnya. Peneliti juga dapat memulai menyusun serangkaian pembelajaran yang telah dikemas dengan menggunakan model dan strategi pembelajaran tertentu dalam bentuk RPP/ Modul ajar. Selanjutnya untuk mendesain media dan perangkat dengan menggunakan aplikasi *Canva* dapat berkonsultasi kepada ahli pakar media yang ditunjuk dan guru kelas terlibat agar media yang dihasilkan nantinya dapat sesuai dengan apa yang dibutuhkan dan bernilai tinggi dalam berbagai aspek terlibat.

Tahap selanjutnya adalah *develop* (pengembangan). Peneliti melakukan pengembangan media pembelajaran sesuai dengan design yang disusun sebelumnya dengan aplikasi *Canva*. Menyusun naskah awal atau perangkat pembelajaran (RPP) berdasarkan hasil analisis kebutuhan pada studi lapangan sebelum pengembangan. Setelah melakukan diskusi terhadap pakar tertentu yang ditunjuk, pengetahuan penggunaan teknologi dan RPP dapat dijadikan sebagai acuan dalam

mengembangkan media. Aplikasi Canva dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa (Hapsari & Zulherman, 2021)

Selanjutnya saat media yang disusun telah selesai dibuat, instrumen validasi dapat disusun untuk dikirimkan kepada validator. Tahap inilah yang dinamakan tahap validasi. Melalui uji validasi yang dilakukan, peneliti selanjutnya melakukan revisi berdasarkan saran dari validator sebelum media diuji cobakan kepada siswa kelas 2. Apabila dalam proses validasi ternyata hasilnya masih belum mendapatkan kevalidan, maka peneliti harus memperbaiki media yang dihasilkan hingga menghasilkan kategori “valid”.

Tahap selanjutnya adalah tahap *disseminate* (desiminasi). Uji coba skala kecil dapat dilakukan kepada media yang telah berhasil dikembangkan. Hasil uji coba skala kecil dianalisis untuk dijadikan data empirik mengetahui kekurangan dari media yang dikembangkan. Data diambil melalui angket yang disebar. Berdasarkan hasil tersebut, peneliti melakukan revisi ulang untuk kesempurnaan media. Selanjutnya, media diujicobakan dalam kelas skala besar. Tahapan penelitian pengembangan ini disajikan pada Gambar 1



Gambar 1. Langkah-langkah model pengembangan 4D

Uji coba menggunakan media interaktif berbasis *Canva* dimaksudkan melakukan uji efektivitas media pembelajaran interaktif yang dirancang. Di akhir tes dilakukan analisis data, apabila hasil analisis pengujian produk memenuhi kriteria kepraktisan dan efisiensi, maka desain yang dihasilkan merupakan produk akhir. Indikator ketercapaian hasil belajar berdasarkan aspek kognitif, maka pengujian efektivitas media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* menggunakan desain *One Group Pretest-Posttest*. Uji awal (*pretest*) dilakukan sebelum diberikan perlakuan dan dibandingkan dengan uji akhir (*posttest*) sehingga memperoleh hasil pengukuran yang lebih akurat. Kriteria Skor *N-gain* ditetapkan seperti dalam Tabel 1. Rumus untuk menentukan *n-gain* ternormalisasi adalah sebagai berikut.

$$n - gain = \frac{< S_r > - < S_i >}{100 - < S_i >}$$

Keterangan:

n-gain = *gain* ternormalisasi

S_r = Nilai *posttest*

S_i = Nilai *pretest*

Tabel 1. Kriteria Skor *N-gain*

No	Interval	Kriteria
1	$0,70 \leq n - gain < 1,00$	Tinggi
2	$0,30 \leq n - gain < 0,70$	Sedang
3	$0,00 \leq n - gain < 0,30$	Rendah

(Hake, 1998)

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Hasil

Bagian ini menyajikan proses pengembangan menggunakan model 4D. Penjelasan secara detail disajikan sebagai berikut.

3.1.1. Define

Penelitian ini dimulai dengan melakukan sebuah studi kasus di kelas yang akan menjadi objek. Kelas yang peneliti pilih adalah ke 2 SD. Peneliti berusaha mengobservasi saat proses pembelajaran berlangsung di kelas. Ada beberapa yang diamati oleh peneliti diantaranya guru yang mengajar di kelas, karakteristik siswa saat pembelajaran, dan sumber belajar atau media yang digunakan saat pembelajaran. Setelah melakukan observasi tersebut, peneliti menyebar angket kepada siswa dan guru untuk mengidentifikasi masalah apa yang butuh untuk diselesaikan dalam proses pembelajaran. Selanjutnya, peneliti menganalisis permasalahan tersebut untuk dijadikan bahan penelitian dan pengembangan.

Berdasarkan hasil analisis yang dilakukan oleh peneliti, ternyata kelas tersebut membutuhkan suatu media interaktif untuk proses pembelajaran agar dapat menarik saat pembelajaran serta dapat memacu berpikir kritis siswa pada mata pelajaran matematika materi geometri. Dengan demikian, peneliti mengembangkan dan menguji efektifitas media interaktif berbasis *Canva* untuk melatih berpikir kritis siswa pada materi geometri.

3.1.2. Design

Berdasarkan analisis yang dilakukan pada saat pelaksanaan studi kasus di tahap sebelumnya, maka peneliti membuat desain pengembangan media yang dapat digunakan untuk melatih berpikir kritis siswa. Berikut beberapa aktivitas pada tahap *design* yang dilakukan, yaitu (1) menyusun RPP/ Modul Ajar untuk mendesain pembelajaran, (2) menggunakan model pembelajaran TGT (*Teams games tournament*) untuk melatih berpikir kritis siswa, (3) mendesain media menggunakan aplikasi *Canva* agar menghasilkan media yang menarik, dan (4) mengaplikasikan *Quizizz* dan *Wordwall* untuk dijadikan sebagai media *games* yang dapat melatih berpikir kritis siswa. Beberapa desain yang dilakukan tersebut tidak semata-mata hanya berdasarkan keinginan peneliti, namun juga berdasarkan saran dari guru kelas dan dosen pembimbing peneliti. Untuk memperkuat desain yang dibuat juga dilakukan kajian pustaka terkait dengan teori-teori yang sesuai dan dapat dijadikan pedoman dan desain pengembangan ini.

3.1.3. Develop

Pada tahap pengembangan ini peneliti akhirnya mengembangkan media interaktif berbasis *Canva* untuk melatih berpikir kritis siswa pada materi geometri. Peneliti menyusun media interaktif tersebut berdasarkan desain yang dibuat sebelumnya. Tampilan menu utama media dan materi pembelajaran berturut-turut disajikan pada Gambar 2 dan Gambar 3. Penyusunan instrumen dilakukan untuk validasi media, bahasa, dan konten/materi. Poin-poin yang divalidasi diantaranya pada validasi media dilakukan oleh validator ahli media dengan menilai kejelasan media, kemudahan/kejelasan petunjuk untuk dioperasikan, tata letak, kejelasan tulisan dan gambar, keseimbangan komposisi warna dan proporsional.

Validasi bahasa dilakukan oleh validator dengan menilai struktur kalimat dan bahasa, kebakuan istilah, keterbacaan, kelugasan dan mudah dipahami, keruntutan, konsistensi penggunaan istilah, dan kesesuaian dengan tingkat perkembangan. Validasi materi dilakukan oleh validator ahli materi dengan menilai keluasan/ kedalaman materi, keakuratan materi, keakuratan gambar-gambar/ ilustrasi, menumbuhkan rasa ingin tahu, keterlibatan peserta didik, keruntutan konsep, kelogisan penyajian, menciptakan

komunikasi interaktif, kesesuaian dengan tingkat berpikir, dan menyajikan contoh-contoh kongkret. Setelah dilakukan validasi barulah dilakukan analisis data untuk mengetahui bahwa media yang dihasilkan telah valid untuk digunakan.

Berdasarkan hasil analisis yang menyatakan bahwa media telah valid maka media selanjutnya dilakukan uji skala kecil kepada peserta didik untuk mengetahui respons siswa. Siswa diberikan pembelajaran dengan menggunakan media tersebut kemudian diberikan angket untuk mengetahui respons siswa. Respons siswa tersebut kemudian peneliti analisis dan mendapatkan respons positif.



Gambar 2. Menu utama media interaktif



Gambar 3. Contoh tampilan awal materi pembelajaran

3.1.4. Disseminate

Tahap *Disseminate* atau tahap penyebaran adalah tahap di mana peneliti menyebarkan media yang telah dikembangkan. Penyebaran dilakukan dengan memberikan dan menggandakan media kepada guru kelas 2. Peneliti dengan bantuan guru kelas melakukan pembelajaran skala besar di kelas dengan memberikan *pretest* dan *posttest*. Kemudian dari hasil kegiatan tersebut diambil data untuk dianalisis dan dijadikan bahan untuk uji efektifitas produk. Setelah data didapatkan, peneliti mengolah hasil dan melakukan analisis secara mendalam untuk mengetahui keefektifan produk tersebut. Rekapitulasi Uji N-gain yang telah dilaksanakan disajikan pada Tabel 2.

Keterangan	Rata-rata
<i>Pretest</i>	61
<i>Posttest</i>	93
<i>N-gain</i>	0,83
Kriteria	Tinggi

Data pada Tabel 2 mengindikasikan bahwa telah terjadi peningkatan antara sebelum dan sesudah media diterapkan. Artinya, media yang dikembangkan telah efektif untuk digunakan pada kelas 2 sebagai media interaktif berbasis *Canva* untuk melatih berpikir kritis siswa pada materi geometri.

3.2. Pembahasan



Media interaktif berbasis *Canva* untuk melatih berpikir kritis siswa pada materi geometri telah dikembangkan dan dilakukan uji keefektifan. Pengembangan media telah dilakukan melalui langkah-langkah sesuai dengan model pengembangan 4D (*define, design, develop, dan disseminate*). Penelitian diawali dengan melakukan studi kasus untuk mencari permasalahan yang akan dicarikan solusinya. Kemudian melakukan tahap pendesainan. Setelah dilakukan pendesainan, peneliti melanjutkan ke tahap pengembangan.

Pada tahap pengembangan dihasilkan media interaktif yang diinginkan dan telah diuji validasikan kepada beberapa ahli (validator). Validator tersebut meliputi validator bahasa, media, dan materi. Hasil uji validitas menunjukkan bahwa media telah valid akhirnya dilakukan uji respons peserta didik hingga mendapatkan respons positif. Dalam tahap ini media akan dilakukan penyempurnaan apabila terdapat revisi baik dari saran validator maupun respons siswa.

Pada tahap akhir melalui uji *pretest* dan *posttest* kepada 29 siswa kelas 2 sekolah dasar menghasilkan data nilai yang menunjukkan peningkatan. Peneliti memberikan *pretest* kepada siswa terkait dengan pembelajaran geometri mendapatkan rerata nilai 61. Kemudian peneliti bersama guru kelas memberikan *posttest* setelah penerapan media interaktif berbasis *Canva* untuk melatih berpikir kritis siswa pada materi geometri. Dari kegiatan *posttest* akhirnya mendapatkan rerata nilai 93. Nilai yang didapatkan dari awalnya mendapatkan rerata 61 menjadi rerata 93 artinya terjadi peningkatan kemampuan siswa pada materi geometri.

Berdasarkan data yang didapatkan tersebut selanjutnya peneliti menganalisis uji efektifitas produk dengan menghitung nilai *N-gain*. Setelah dianalisis ternyata menghasilkan rerata skor uji *N-gain* 0,83 dengan kriteria tinggi. Artinya media interaktif yang dihasilkan telah terbukti efektif untuk digunakan sebagai media pembelajaran serta dapat melatih kemampuan berpikir kritis siswa kelas 2. Implementasi pembelajaran abad 21 dalam menghadapi tantangan global guru dapat membuat pembelajaran yang inovatif dan interaktif dengan menggunakan teknologi berbasis *Canva* untuk merangsang kemampuan berpikir kritis siswa (Bariroh dkk., 2024). Penelitian ini selaras dengan pernyataan (Halimah & Riyanto, 2021) bahwa pengembangan media interaktif dapat membantu siswa agar dapat berpikir kritis, inovatif, dan sesuai perkembangan teknologi. Selaras pula dengan pernyataan (Sari & Rofiki, 2024) Media berbasis *Canva* sangat baik untuk digunakan sebagai media penunjang yang praktis dan fleksibel serta alternatif pembelajaran yang menarik.

4. Kesimpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa media interaktif berbasis *Canva* terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa pada materi geometri. Melalui penerapan model pengembangan 4D (*define, design, develop, disseminate*) dan desain *one group pretest-posttest*, terdapat peningkatan signifikan dalam kemampuan berpikir kritis siswa kelas 2 setelah menggunakan media interaktif ini. Media *Canva* yang interaktif dan menarik mampu memfasilitasi proses pembelajaran yang lebih dinamis dan mendorong siswa untuk berpikir lebih mendalam dan analitis. Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan teknologi berbasis media interaktif dapat menjadi alternatif yang efektif dalam pembelajaran geometri di sekolah dasar.

References

- Admelia, M., Farhana, N., Agustiana, S. S., Fitri, A. I., & Nurmalia, L. (2022). Efektifitas penggunaan aplikasi *Canva* dalam pembuatan modul pembelajaran interaktif Hypercontent di Sekolah Dasar Al Ikhwan. *KACANEGARA Jurnal Pengabdian pada Masyarakat*, 5(2), 177-186. <https://doi.org/10.28989/kacanegara.v5i2.1087>
- Bariroh, Sudarmin, Wardani, S., Lestari, W., & Subali, B. (2024.) Efektivitas E-book interaktif berbasis *Canva* untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis peserta didik SD pada pembelajaran IPA. *09.Pedas: Jurnal Pendidikan Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 2784-2794. <https://doi.org/10.23969/jp.v9i2.13835>
- Faizah, H., Sugandi, E., & Rofiki, I. (2023). Development of geometric transformation E-module assisted by GeoGebra software to enhance students' mathematical abilities during the COVID-19 pandemic. *Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 14(2), 335-347. <https://doi.org/10.15294/kreano.v14i2.43950>
- Firdausi, B. W., & Yermiandhoko, Y. (2021). Peningkatan kemampuan berpikir kritis pada siswa Sekolah Dasar. *Jurnal: Mudarrisuna: Media Kajian Pendidikan Agama Islam*. 11(2), 229-243. <http://dx.doi.org/10.22373/jm.v11i2.8001>



- Hake, R. R. (1998). Interactive-engagement versus traditional methods: A six-thousand-student survey of mechanics test data for introductory physics courses. *American journal of Physics*, 66(1), 64-74. <https://doi.org/10.1119/1.18809>
- Halimah, E. N., & Riyanto. (2021). Pengembangan multimedia interaktif E-modul menggunakan Kvisoft Flipbook Maker dan Kinemaster dengan model Anchor Instruction pada materi genetika. *Prosiding Seminar Nasional IKIP Budi Utomo*, 2(01), 28-37. <https://doi.org/10.33503/prosiding.v2i01.1456>
- Hapsari, G. P. P., & Zulherman. (2021). Pengembangan media video animasi berbasis aplikasi Canva untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2384-2394. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1237>
- Khotimah, H., Supena, A., & Hidayat, N. (2019). Meningkatkan attensi belajar siswa kelas awal melalui media visual. *Jurnal Pendidikan Anak*, 8(1), 17-28. <https://doi.org/10.21831/jpa.v8i1.22657>
- Putra, A. D., & Salsabila, H. (2021). Pengaruh media interaktif dalam perkembangan kegiatan pembelajaran pada instansi pendidikan. *Inovasi Pendidikan: Jurnal UPI*, 18(2), 231-241. <https://doi.org/10.17509/jik.v18i2.36282>
- Rohim, A., & Rofiki, I. (2024). Profil kemampuan berpikir kritis siswa dalam menyelesaikan soal AKM numerasi. *Kognitif: Jurnal Riset HOTS Pendidikan Matematika*, 4(1), 183-193. <https://doi.org/10.51574/kognitif.v4i1.893>
- Roma, N. L., Thahir, I. & Akram. (2023). Efektivitas penggunaan aplikasi Canva terhadap motivasi belajar siswa sebagai media pembelajaran IPA. *COMPASS: Journal of Education and Counselling*, 1(2), 181-186. <https://doi.org/10.58738/compass.v1i2.301>
- Sari, A. P., & Rofiki, I. (2024). Efektivitas media pembelajaran interaktif berbasis Canva terhadap hasil belajar Bahasa Inggris kelas 1. *Ed-Humanistic-Jurnal Ilmu Pendidikan*, 9(1), 1-10. <https://doi.org/10.33752/ed-humanistics.v9i01>
- Wulandari, T., & Mudinillah, A. (2022). Efektivitas penggunaan aplikasi CANVA sebagai media pembelajaran IPA MI/SD. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 2(1), 102-118. <https://doi.org/10.32665/jurmia.v2i1.245>