



Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Canva untuk Meningkatkan Kreativitas dan Pemahaman Siswa pada Mata Pelajaran PAI di SMKN 2 Sukorejo

Ainul Fidia¹, Ahmad Ma'ruf²

Universitas Yudharta Pasuruan, Indonesia^{1,2}

E-mail: fidiaainul@gmail.com¹, ahmad.maruf@yudharta.ac.id²

Kata kunci:	ABSTRAK
kreativitas; pemahaman; media pembelajaran ; canva	Penggunaan media pembelajaran digital menjadi salah satu strategi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, terutama dalam mengatasi rendahnya kreativitas dan pemahaman siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Penelitian ini bertujuan meningkatkan kreativitas dan pemahaman siswa melalui pemanfaatan media pembelajaran berbasis Canva. Penelitian menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian berjumlah 33 siswa kelas X DKV 1 SMKN 2 Sukorejo. Data dikumpulkan menggunakan tes pemahaman, rubrik penilaian kreativitas, dan lembar observasi, kemudian dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata pemahaman siswa meningkat dari 80 pada pra tindakan menjadi 85 pada Siklus I dan 88 pada Siklus II. Persentase ketuntasan belajar juga meningkat dari 45% menjadi 75% pada Siklus I dan mencapai 90% pada Siklus II. Selain itu, kreativitas siswa dalam menyusun presentasi berbasis Canva mengalami peningkatan pada setiap siklus, ditunjukkan oleh desain yang lebih menarik, penyajian yang lebih terstruktur, serta partisipasi siswa yang lebih aktif. Temuan ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Canva efektif dalam meningkatkan kreativitas dan pemahaman siswa pada pembelajaran PAI. Secara ilmiah, penelitian ini memperkuat bukti bahwa integrasi media digital interaktif dalam pembelajaran PAI dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran yang mendukung peningkatan hasil belajar sekaligus pengembangan kreativitas siswa.
Keywords:	ABSTRACT
creativity; understanding; educational media; canva	<i>The use of digital learning media serves as a strategy to enhance the quality of instruction, particularly in addressing students' limited creativity and comprehension in Islamic Religious Education (PAI) classes. This study aims to improve students' creativity and understanding through the utilization of Canva-based learning media. It employs the Classroom Action Research (CAR) method, conducted over two cycles comprising planning, action implementation, observation, and reflection. The research subjects consisted of 33 students from class X DKV 1 at SMKN 2 Sukorejo. Data were collected using comprehension tests, creativity assessment rubrics, and observation sheets, and were subsequently analyzed using both quantitative and qualitative descriptive methods. The results indicate that the average student comprehension score rose from 80 in the pre-action phase to 85 in Cycle I and 88 in Cycle II. The percentage of students achieving mastery learning also increased from 45% to 75% in Cycle I, reaching 90% in Cycle II. Furthermore, students' creativity in creating Canva-based presentations improved with each cycle, evidenced by more engaging designs, more structured presentations, and increased student participation. These findings demonstrate that Canva-based learning media is effective in enhancing students' creativity and comprehension in PAI lessons. From an academic perspective, this study reinforces the evidence that integrating interactive digital media into PAI instruction offers an alternative teaching strategy that supports both improved learning outcomes and the development of student creativity.</i>

PENDAHULUAN

Tujuan pendidikan adalah untuk memaksimalkan perkembangan kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa. Kemampuan siswa untuk memahami materi dan mengembangkan kreativitas sepanjang proses pembelajaran merupakan salah satu indikator keberhasilan pembelajaran. Pemahaman yang baik akan membantu siswa memahami konsep secara mendalam, sedangkan kreativitas mendorong siswa untuk menjadi kreatif dan membuat ide-ide baru (Nurhasnah, Remiswal, 2023).

Namun, proses belajar mengajar di sekolah cenderung menggunakan pendekatan konvensional, seperti ceramah, dan penggunaan media yang kurang variatif (Nur Holifah, 2019). Akibatnya, siswa tidak terlibat dan kurang aktif dalam pembelajaran, yang mengakibatkan kurangnya pemahaman dan kreativitas. Siswa sering mengalami kesulitan untuk memahami konsep yang abstrak ketika mereka belajar secara verbal tanpa dukungan media visual (Rizki et al., 2025). Kondisi serupa juga ditemukan pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam, yaitu sebagian guru masih bertumpu pada media presentasi sederhana dan belum optimal mengembangkan konten digital yang interaktif (Mintasih et al., 2024).

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di kelas X DKV 1 SMKN 2 Sukorejo, ditemukan bahwa proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam masih cenderung berpusat pada guru dan menggunakan metode ceramah. Kondisi tersebut menyebabkan partisipasi siswa dalam pembelajaran menjadi rendah. Selain itu, siswa terlihat kurang antusias ketika materi dipaparkan karena minimnya penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Dampaknya, pemahaman siswa terhadap materi yang dipaparkan belum maksimal serta kreativitas siswa dalam kegiatan belajar juga masih rendah.

Seiring dengan kemajuan teknologi, peningkatan kualitas pembelajaran dapat dilakukan melalui penggunaan media pembelajaran berbasis digital (Sholikhah, et al., 2024). Media ini memiliki kemampuan untuk menyajikan materi secara visual, interaktif, dan lebih variatif, yang dapat mendukung siswa memahami konsep pembelajaran dengan lebih mudah (Sofiyulloh & Ma, 2024). Keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran juga dapat ditingkatkan melalui penggunaan media berbasis teknologi, sehingga bisa mewujudkan lingkungan pembelajaran yang lebih menarik (Febiana, 2026). Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam juga dinilai efektif oleh guru dalam menopang keterlibatan sekaligus pemahaman siswa terhadap materi (Siregar et al., 2025).

Salah satu media pembelajaran digital yang dapat dimanfaatkan adalah Canva, yaitu platform desain grafis yang memungkinkan berbagai media pembelajaran, seperti presentasi, poster, dan infografis, dibuat oleh guru dan siswa secara mudah dan menarik. Media ini dapat membantu guru mengubah konsep menjadi lebih konkret sehingga pelajaran dapat dipahami siswa dengan baik (Ghilman Fauzy Rais, et al., 2025). Selain meningkatkan pemahaman siswa, penggunaan Canva juga dapat membantu mereka menjadi lebih kreatif karena siswa dapat berpartisipasi langsung dalam aktivitas pembuatan media pembelajaran dan tidak hanya menjadi penerima informasi. Penelitian terdahulu juga menunjukkan bahwa penggunaan Canva pada proses pembelajaran mampu memberikan pengaruh yang baik terhadap pemahaman materi dan partisipasi siswa selama proses pembelajaran berlangsung (Wulandari et al., 2025). Pada jenjang sekolah menengah kejuruan, pemanfaatan Canva for Education juga

dilaporkan meningkatkan efektivitas belajar siswa karena materi menjadi lebih mudah dipahami sekaligus menumbuhkan keterampilan desain grafis (Muhajir et al., 2024).

Beberapa hasil studi sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan Canva mampu meningkatkan kualitas kegiatan belajar (Ghilman Fauzy Rais et al., 2025; Wulandari et al., 2025). Persamaan penelitian-penelitian tersebut dengan penelitian ini terletak pada pemanfaatan Canva sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman siswa. Namun, terdapat perbedaan yang mendasar, yaitu penelitian terdahulu tersebut umumnya menitikberatkan pada mata pelajaran umum di jenjang sekolah dasar dan lebih menekankan pada aspek pemahaman, sementara penerapannya pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam di tingkat SMK masih belum banyak dikaji. Selain itu, penelitian yang secara khusus menelaah peningkatan kreativitas sekaligus pemahaman siswa melalui media Canva pada pembelajaran PAI juga masih terbatas.

Studi lain membuktikan bahwa pembelajaran berbasis proyek yang memanfaatkan media digital mampu meningkatkan kreativitas sekaligus kolaborasi peserta didik, meskipun kajian tersebut belum diarahkan pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam (Asyari et al., 2024). Dengan demikian, penelitian ini diposisikan untuk mengisi kekosongan tersebut sekaligus menjadi kebaruan penelitian, yaitu dengan memfokuskan kajian pada peningkatan kreativitas dan pemahaman siswa secara bersamaan pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di tingkat SMK melalui pemanfaatan media pembelajaran berbasis Canva.

Peningkatan kreativitas dan pemahaman siswa pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam menjadi penting mengingat sebagian materi PAI bersifat abstrak sehingga sulit dipahami apabila hanya disampaikan secara verbal, sebagaimana kondisi yang ditemukan di kelas X DKV 1 SMKN 2 Sukorejo. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang mampu menyajikan materi secara lebih konkret, menarik, dan interaktif agar siswa lebih terlibat aktif dan proses pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan dalam proses pembelajaran, diperlukan adanya upaya peningkatan melalui Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis Canva. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas dan pemahaman siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas X DKV 1 SMKN 2 Sukorejo melalui pemanfaatan media pembelajaran berbasis Canva.

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan media pembelajaran berbasis digital, khususnya pemanfaatan Canva pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, serta memperkaya referensi ilmiah terkait penggunaan teknologi dalam pembelajaran PAI. Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi alternatif strategi bagi guru dalam menyajikan materi PAI yang abstrak menjadi lebih konkret dan menarik, mendorong siswa agar lebih aktif, kreatif, dan percaya diri dalam pembelajaran, serta menjadi masukan bagi sekolah dalam mengoptimalkan pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan tujuan meningkatkan kreativitas dan pemahaman siswa melalui pemanfaatan media pembelajaran Canva. PTK merupakan bentuk penelitian yang dilakukan secara sistematis untuk memperbaiki proses dan hasil pembelajaran di kelas (Nurhayati et al., 2024). Pelaksanaan penelitian dilakukan melalui beberapa tahapan yang meliputi perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Setiap tahapan dilakukan secara berkesinambungan untuk mencapai hasil yang lebih optimal (Septiani et al., 2024).

Pelaksanaan penelitian dilakukan dalam dua tahapan. Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun perangkat pembelajaran dan menyiapkan media pembelajaran berbasis Canva. Tahap tindakan dilaksanakan dengan menerapkan pembelajaran berbasis Canva melalui kegiatan presentasi siswa. Aktivitas siswa selama proses pembelajaran diamati pada tahap observasi, sedangkan hasil pembelajaran dievaluasi dan perbaikan pada siklus selanjutnya dirancang pada tahap refleksi (Septiani et al., 2024).

Subjek dalam penelitian ini ditetapkan pada siswa kelas X DKV 1 SMKN 2 Sukorejo yang berjumlah 33 siswa, dengan rincian 13 siswa laki-laki dan 20 siswa perempuan. Instrumen penelitian yang digunakan meliputi tes pemahaman, rubrik penilaian kreativitas, dan lembar observasi. Tes digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa, sedangkan observasi dan rubrik penilaian digunakan untuk menilai proses pembelajaran dan kreativitas siswa selama pembelajaran berlangsung (Sukmawati et al., 2024).

Berikut adalah rubrik penilaian kreativitas yang diterapkan dalam penelitian ini:

Tabel 1. Rubrik Kreativitas

No	Aspek	Skor 1	Skor 2	Skor 3	Skor 4
1	Isi Materi	Tidak sesuai	Kurang sesuai	Cukup sesuai	Sangat sesuai & lengkap
2	Desain Tampilan	Tidak rapi	Kurang rapi	Rapi	Sangat menarik
3	Kreativitas	Tidak kreatif	Kurang kreatif	Cukup kreatif	Sangat kreatif & unik
4	Penyajian	Tidak jelas	Kurang jelas	Cukup jelas	Sangat jelas & percaya diri

Sumber: Data diolah

Penilaian dilakukan dengan menggunakan skala 1–4 pada setiap aspek untuk memperoleh skor akhir kreativitas siswa. Analisis data penelitian dilakukan menggunakan teknik deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif didapatkan dari hasil tes dan penilaian kreativitas siswa yang dihitung dalam bentuk nilai rata-rata dan persentase, sedangkan data kualitatif diperoleh dari hasil observasi untuk menggambarkan keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Secara lebih rinci, analisis data kuantitatif dilakukan melalui beberapa tahap, yaitu penskoran hasil tes pemahaman dan rubrik kreativitas, penghitungan nilai rata-rata serta persentase ketuntasan pada setiap siklus, dan perbandingan capaian antara pra tindakan, siklus I, dan siklus II untuk mengetahui besarnya peningkatan.

Analisis data kualitatif dilakukan melalui tahap reduksi data hasil observasi, penyajian data, dan penarikan kesimpulan mengenai keterlibatan siswa selama pembelajaran.

Keseluruhan proses analisis mengikuti alur Penelitian Tindakan Kelas yang bersiklus, sehingga hasil refleksi pada siklus I menjadi dasar perbaikan tindakan pada siklus II. Penelitian ini dikatakan berhasil jika minimal 75% siswa mencapai nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) serta terjadi peningkatan hasil belajar dari siklus I ke siklus II.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus menggunakan media pembelajaran berbasis Canva menghasilkan data mengenai peningkatan pemahaman dan kreativitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Hasil Pemahaman Siswa

Tabel 2. Hasil Pemahaman Siswa

Tahap	Rata-rata	Ketuntasan
Pra Tindakan	80	45%
Siklus I	85	75%
Siklus II	88	90%

Sumber: Data diolah

Berdasarkan Tabel 2, diketahui bahwa nilai rata-rata pemahaman siswa pada pra tindakan sebesar 80 dengan tingkat ketuntasan 45%, sehingga belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan yaitu 82. Hal tersebut menunjukkan bahwa pemahaman siswa masih tergolong rendah sebelum diterapkannya media pembelajaran berbasis Canva.

Setelah tindakan siklus I selesai, terjadi peningkatan pada nilai rata-rata siswa menjadi 85, dengan tingkat ketuntasan sebesar 75%. Peningkatan ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran mulai memperoleh dampak positif dari penggunaan Canva. Meskipun mengalami peningkatan, hasil pada siklus I belum mencapai kondisi yang optimal karena sebagian siswa masih mengalami kendala dalam menggunakan Canva serta belum terbiasa menyusun presentasi berbasis digital.

Pada siklus II nilai rata-rata siswa kembali meningkat menjadi 88 dan tingkat ketuntasan sebesar 90%, yang menunjukkan bahwa metrik keberhasilan penelitian telah tercapai. Siswa menjadi lebih terbiasa menggunakan Canva selama siklus kedua, yang menghasilkan peningkatan. Selain itu, selama proses pembuatan presentasi, peneliti memberikan arahan yang lebih jelas dan pendampingan yang lebih intensif. Akibatnya, siswa lebih terlibat aktif serta memiliki tingkat percaya diri yang lebih tinggi selama pembelajaran.

Hasil Kreativitas Siswa

Selain meningkatkan pemahaman siswa, penggunaan media pembelajaran berbasis Canva juga mampu meningkatkan kreativitas siswa dalam membuat presentasi.

Tabel 3. Hasil Kreativitas Siswa

Siklus	Rata-rata
Siklus I	82
Siklus II	90

Sumber: Data diolah

Tabel 3 menunjukkan peningkatan kreativitas siswa dari siklus I ke siklus II. Pada siklus I, beberapa siswa kurang kreatif dalam membuat desain presentasi dan menyusun materi secara

terstruktur, tetapi pada siklus kedua, siswa mampu membuat presentasi yang lebih menarik, kreatif, dan terorganisasi dengan baik. Selain itu, siswa terlihat lebih aktif dalam mengembangkan konsep dan memanfaatkan fitur-fitur Canva untuk membantu penyampaian materi.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian, pemahaman dan kreativitas siswa dalam proses pembelajaran dapat ditingkatkan melalui penggunaan media pembelajaran berbasis Canva. Pemanfaatan Canva dalam pembelajaran dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih aktif serta meningkatkan minat belajar siswa, sehingga membantu siswa memahami materi melalui penyajian visual yang lebih jelas dan mudah dipahami. Hasil penelitian ini ditemukan sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar dan keterampilan siswa dapat dilakukan melalui penggunaan media pembelajaran (Gurning et al., 2024). Penyajian materi melalui multimedia dipandang mampu memperjelas konsep yang bersifat abstrak sehingga lebih mudah ditangkap siswa (Hasanah, 2023).

Penggunaan Canva tidak hanya mampu meningkatkan pemahaman siswa tetapi juga meningkatkan kreativitas mereka. Keterlibatan siswa dalam pembuatan presentasi berbasis Canva mendorong mereka untuk menjadi lebih kreatif, aktif, dan percaya diri dalam menyampaikan pelajaran. Dalam proses pembelajaran, Materi pembelajaran tidak hanya diterima siswa dari guru, tetapi juga diolah dan disajikan secara mandiri oleh siswa melalui keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran (Oktaviyani & Putranta, 2025). Keterlibatan siswa dalam merancang produk digital secara mandiri juga terbukti menjadi stimulus bagi tumbuhnya kreativitas mereka (Marini et al., 2025).

Sebelum tindakan dilakukan, proses pembelajaran masih menggunakan metode konvensional yang menyebabkan siswa cenderung pasif dan kurang menunjukkan minat dalam pembelajaran. Setelah penggunaan media Canva pada siklus I, siswa mulai berpartisipasi secara lebih aktif selama proses pembelajaran berlangsung, meskipun ini belum berjalan dengan baik. Pada siklus II, ada perbaikan, seperti arahan yang lebih jelas diberikan dan pendampingan yang lebih intensif selama proses pembuatan presentasi. Siswa mulai aktif dalam proses pembelajaran serta lebih mudah memahami materi yang diberikan karena perbaikan ini, yang menghasilkan peningkatan hasil belajar dan kreativitas mereka. Pola peningkatan bertahap antarsiklus seperti ini sejalan dengan temuan penelitian tindakan kelas lain yang menunjukkan bahwa perbaikan tindakan pada pembelajaran berbasis media audio visual mampu mendorong motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (Pasaribu et al., 2025).

Secara praktis, temuan ini memberikan sejumlah implikasi bagi pembelajaran Pendidikan Agama Islam di sekolah. Guru dapat memanfaatkan Canva untuk menyajikan materi PAI yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret melalui tampilan visual, sehingga materi lebih mudah dipahami siswa. Selain itu, pelibatan siswa dalam pembuatan presentasi berbasis Canva dapat dijadikan strategi untuk menumbuhkan kreativitas, keaktifan, serta rasa percaya diri siswa. Agar penerapannya optimal, guru perlu memberikan arahan yang jelas dan pendampingan yang intensif, terutama pada tahap awal ketika siswa belum terbiasa menggunakan aplikasi tersebut. Merujuk pada hasil penelitian yang telah dilaksanakan, peningkatan pemahaman dan

keaktivitas siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dapat dilakukan melalui pembelajaran berbasis Canva sebagai alternatif pembelajaran yang efektif.

KESIMPULAN

Penggunaan media pembelajaran berbasis Canva terbukti meningkatkan pemahaman dan kreativitas siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas X DKV 1 SMKN 2 Sukorejo. Peningkatan pemahaman ditunjukkan oleh kenaikan nilai rata-rata dari 80 pada pra tindakan menjadi 85 pada Siklus I dan 88 pada Siklus II, dengan ketuntasan belajar mencapai 90% pada Siklus II. Kreativitas siswa juga meningkat pada aspek isi materi, desain tampilan, kreativitas, dan penyajian presentasi. Temuan ini menunjukkan bahwa Canva merupakan alternatif media pembelajaran yang efektif untuk mendukung pembelajaran PAI yang lebih interaktif dan bermakna. Penelitian ini masih terbatas pada satu kelas dan dua siklus tindakan, sehingga penelitian selanjutnya disarankan melibatkan subjek yang lebih luas, durasi yang lebih panjang, atau membandingkan efektivitas Canva dengan media pembelajaran digital lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Asyari, A., Meiliyadi, L. A. D., Sucilestari, R., & Arizona, K. (2024). Exploring Student Creativity And Collaboration Through Project-Based Learning With Google Sites. *Jurnal Pendidikan Islam*, 10(2), 308–322. <https://doi.org/10.15575/jpi.v10i2.40215>
- Febiana, A. A. (2026). Analisis Implementasi Media Pembelajaran Digital Berbasis Canva Untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Di Sekolah Dasar. 3(2), 301–306.
- Ghilman Fauzy Rais, Winda Tri Nugroho, Alifia Fairus Sahira, Rosanda Chika Awalita, Rima Fadhilah, A. E. A. (2025). Analisis Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Canva Terhadap Pemahaman Peserta Didik Kelas 3 Pada Pembelajaran Ips. 4, 417–422.
- Gurning, P., Theodora, E., & Hudiyono, Y. (2024). Developing Of Canva-Based Learning Media To Increase Student Creativity And Learning Outcomes. 10(3), 887–897.
- Hasanah, U. (2023). Exploring The Need For Using Science Learning Multimedia To Improve Critical Thinking Elementary School Students: Teacher Perception. *International Journal Of Instruction*, 16(1), 417–440. <https://doi.org/10.29333/iji.2023.16123a>
- Marini, A., Safitri, D., Niladini, A., Zahari, M., Dewiyani, L., & Muawanah, U. (2025). Developing A Website Integrated With Project-Based Learning: Evidence Of Stimulating Creativity Among Elementary School Students In Indonesia. *Social Sciences & Humanities Open*, 11, 101402. <https://doi.org/10.1016/j.ssaho.2025.101402>
- Mintasih, D., Sukiman, S., & Purnama, S. (2024). Integration Of Digital Technology In Islamic Religious Education Learning: A Qualitative Study On Teachers' Competence And Implementation Models In Secondary Schools. *Jurnal Pendidikan Islam*, 13(1), 85–96. <https://doi.org/10.14421/jpi.2024.131.85-96>
- Muhajir, M., Sarwendah, A., & Bin Ibrahim, A. (2024). Utilization Of Canva For Education To Improve Learning Effectiveness Of Vocational Students. *Research And Development In Education (Raden)*, 4(1), 698–708. <https://doi.org/10.22219/raden.v4i1.32808>
- Nur Holifah, A. M. (2019). Pengaruh Penerapan Media Lego Hijaiyah Dari Limbah Tutup Botol Untuk Meningkatkan Pengenalan Huruf Hijaiyah Di Ra Miftahul Huda Kertosari Pasuruan. 1, 79–94.

- Nurhasnah, Remiswal, A. S. (2023). *Evaluasi Hasil Belajar . Jenis Dan Model Evaluasi Pendidikan , Program Doktor Pendidikan Islam , Pascasarjana Universitas Islam Negeri*. 7, 28204–28220.
- Nurhayati, S. S., Savitri, R. A. (2024). *Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research) Paud , Apa Dan Bagaimana ?* 1(1), 22–27.
- Oktaviyani, R., & Putranta, H. (2025). *Pensa E-Jurnal : Pendidikan Sains Identifying The Use Of Canva Application In Improving Creativity In*. 13(2), 40–49.
- Pasaribu, M. M., Sormin, D., & Lubis, J. N. (2025). Efforts To Increase Students' Learning Motivation Through Audio-Visual Media. *Tafkir: Interdisciplinary Journal Of Islamic Education*, 6(3), 601–618. <https://doi.org/10.31538/Tijie.V6i3.1748>
- Rizki, N. D., Putri, A., Apriyanti, K. S., Dwi, P., Nuraisyah, T., & Nugraha, R. G. (2025). *Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Canva Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Kelas Vi Sd Pada Materi Kegiatan Ekonomi Masyarakat*. 9, 39617–39624.
- Septiani, D. A., Andayani, Y., Rena, B., Astuti, P., & Kunci, K. (2024). *Penerapan Model Problem Based Learning Terintegrasi Culturally Responsive Teaching Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kimia*. 2(1), 29–36.
- Sholikhah, Z., Solikhudin, M. A., Hadi, M. N., Yusuf, A., & Ma'ruf, A. (2024). Penerapan Media Video Interaktif Berbasis Edpuzzle Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Di Sdn Kejawanan 4 Pasuruan. *Reslaj: Religion Education Social Laa Roiba Journal*, 6(6), 3200–3215.
- Siregar, H. S., Nurhamzah, N., Munir, M., & Fikri, M. (2025). Enhancing Islamic Education Through Technology Integration: A Study Of Teaching Practices In Indonesia. *Jurnal Ilmiah Peuradeun*, 13(2), 959–986. <https://doi.org/10.26811/Peuradeun.V13i2.1875>
- Sofiyulloh, M. (2024). *Pengembangan Media Audio Visual Dalam Meningkatkan Pembelajaran Pai Kisah Nabi Muhammad Saw Membangun Kota Madinah Di Sdn Oro-Oro Pule Kejayan Pasuruan*. 1(4), 411–422.
- Sukmawati, W., Maharani, C. B., Husnah, F. M., Pertiwi, K. D., & Syaira, S. (2024). *Upaya Peningkatan Hasil Belajar Perubahan Wujud Benda Melalui Media Video Pada Siswa Kelas Iii Sd Negeri Serpong 02 Tahun 2021 / 2022*. (4), 1–14.
- Wulandari, A., Setyawati, E., Sidoarjo, M. (2025). *Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Canva Untuk Meningkatkan Pemahaman Ipa*. 8, 7645–7649.