

**SISTEM PEMBELAJARAN DIGITAL BERBASIS CANVA DAN TEKNOLOGI
ARTIFICIAL INTELLIGENCE UNTUK MENINGKATKAN
EFEKTIFITAS BELAJAR**

***DIGITAL LEARNING SYSTEM BASED ON CANVA AND ARTIFICIAL
INTELLIGENCE TECHNOLOGY TO IMPROVE
LEARNING EFFECTIVENESS***

^{1*}Abdullah Reza Pratama, ²Dian Puspita, ³Elsa Puspita Sari, ⁴Fajar Pangestu, ⁵Hizba Nurazizah
¹²³⁴Institut Bakti Nusantara, Pringsewu, Lampung

reza740as@gmail.com, dianteapuspita@gmail.com, elbasari3333@gmail.com,
fpangestu024@gmail.com, hizbaa24@gmail.com

ABSTRACT

The advancement of digital technology in the current era has encouraged the emergence of various new innovations, especially in the world of education. Two technologies that are now widely used in the learning process are Canva as a platform for delivering visual material, and Artificial Intelligence (AI) as a tool to support personalization of learning. This article aims to examine the integration between Canva and AI in improving the effectiveness of student learning. The methods used are literature studies and observations of the application of both technologies in the development of digital learning. The results of the study show that Canva is able to help teachers deliver material in an interesting and interactive way, while AI allows the material to be adjusted to the individual needs of students. The integration of both technologies can provide great opportunities in creating a more adaptive and efficient learning process in the digital era.

Keywords: *Canva, Artificial Intelligence, digital learning, learning effectiveness, educational technology*

ABSTRAK

Kemajuan teknologi digital di era yang sekarang, telah mendorong munculnya berbagai inovasi baru khususnya dalam dunia pendidikan. Dua teknologi yang kini banyak dimanfaatkan dalam proses pembelajaran adalah Canva sebagai platform penyampaian materi secara visual, dan Artificial Intelligence (AI) sebagai alat pendukung personalisasi pembelajaran. Artikel ini bertujuan untuk mengkaji integrasi antara Canva dan AI dalam meningkatkan efektivitas belajar siswa. Metode yang digunakan adalah studi pustaka dan observasi terhadap penerapan kedua teknologi dalam perkembangan pembelajaran digital. Hasil kajian menunjukkan bahwa Canva mampu membantu guru dalam menyampaikan materi secara menarik dan interaktif, sedangkan AI memungkinkan penyesuaian materi dengan kebutuhan individu siswa. Integrasi teknologi keduanya dapat memberikan peluang besar dalam menciptakan proses pembelajaran yang lebih adaptif dan efisien di era digital.

Kata kunci: *Canva, Artificial Intelligence, pembelajaran digital, efektivitas belajar, teknologi Pendidikan*

Article History:

Submitted	Accepted	Published
March 16 th 2025	June 10 th 2025	June 15 th 2025

PENDAHULUAN

Pertumbuhan teknologi digital telah membawa arus yang besar untuk sebuah perkembangan, karena seluruh tatanan dunia telah memasuki era yang mengharuskan manusia diseluruh dunia untuk dapat hidup berdampingan dengan yang namanya teknologi. Dalam hal ini manusia juga dituntut untuk lebih maju dan lebih kreatif dalam memanfaatkan teknologi yang berkembang. Artificial intelijen atau yang dikenal dengan nama AI. AI merupakan perangkat lunak atau mesin cerdas, yang mulai dimunculkan oleh ilmuwan matematika Prancis, Blaise Pascal pada tahun 1642, yang berhasil membuat sebuah mesin hitung mekanis pertama.

Perkembangan kecerdasan mesin telah diteliti dan populer sejak tahun 1950-an, oleh Alan Turing, dengan tujuan untuk memecahkan suatu masalah matematika yang kompleks dan menciptakan mesin berpikir. Tidak hanya memecahkan sebuah masalah tapi pada tahun 1950 juga dilakukan pengujian, untuk mendapatkan jawaban terkait apa yang dapat dipikirkan oleh mesin. Dunia telah mengalami revolusi dalam ilmu digital, membuat peradaban yang terus maju telah mengikis batasan dan membuka peluang baru, untuk mendorong proses menciptakan hal baru dan perubahan yang signifikan. Perubahan ini telah mempengaruhi berbagai aspek kehidupan yang menyentuh sebagian aspek seperti, kesehatan, pertanian, ekonomi, hukum, bisnis, hiburan, dan pendidikan. Berfokus pada aspek pendidikan, *artificial intelligence* (AI) telah membawa perubahan luar biasa pada dunia pendidikan.

Hal ini ditandai oleh sebuah proses pemahaman AI dalam belajar dan mengajar, yang dapat menjadi ide inovasi dan kreatif untuk memaksimalkan metode pembelajaran. Secara tidak langsung *artificial intelligence* memberikan dampak positif dan negatif dalam bidang pendidikan ini, dan *artificial intelligence* juga bertanggung jawab agar tidak memiliki konsekuensi yang tidak diinginkan terutama dalam proses pembelajaran. Untuk menyempurnakan AI dalam proses belajar dibutuhkan sebuah platform, yang mendukung dan memungkinkan pengguna bisa berkeras. Canva merupakan platform pendukung yang berbasis web hal ini mendorong sebuah kolaborasi antara canva dan *artificial intelligence*, kini menjadi dua alat digital yang memiliki pengaruh besar, dalam perubahan pendidikan dari masa kemasa.

Pada dunia pendidikan sebuah sistem pembelajaran yang sebelumnya manual kini maju menjadi lebih fleksibel, kreatif, dan berbasis teknologi. Situasi pandemi COVID-19 menjadi pendorong utama, yang memperluas dan mempercepat masuknya transformasi digital dalam dunia pendidikan. Hal ini menimbulkan banyak pro dan kontra dari kalangan akademisi, dan Sebagian berpendapat bahwa teknologi ini tidak mendorong terciptanya inovasi baru dan justru membuat penggunaannya kurang termotivasi untuk berpikir secara mandiri.

Diperkuat oleh banyaknya siswa-siswi yang mengerjakan tugas tidak berpikir secara logika melainkan mengandalkan pikiran kecerdasan buatan (AI), lalu banyaknya orang berinovasi membuat sesuatu hanya dengan menggunakan templete atau copy paste yang telah ada di dalam platform (canva). Pada sisi positif sebagian menganggap bahwa teknologi ini mempermudah sistem pembelajaran yang lebih efisien dan tepat sasaran, yang membantu siswa dan pengajar dalam mengakses informasi dengan cepat serta mendukung dan proses belajar yang lebih interaktif dan fleksibel.

Selain itu, teknologi ini juga dapat meningkatkan kreatifitas melalui akses ke berbagai referensi, mendorong pembelajaran mandiri, serta membuka peluang kolaborasi lintas wilayah melalui platform digital, memberikan pembelajaran yang lebih luas dan memahami kemampuan terhadap kebutuhan masing-masing individu.

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji dampak pengguna atau pemanfaatan teknologi dalam dunia Pendidikan, khususnya dalam proses pembelajaran, baik dari sisi positif maupun negatif oleh karena itu penelitian ini penting untuk memberikan gambaran yang seimbang mengenai peran AI dan Canva. Dalam pendidikan, serta bagaimana pemanfaatannya dapat diotimalkan tanpa mengabaikan pengembangan kemampuan kognitif peserta didik dan sikap belajar siswa. Diharapkan penelitian ini bisa menjadi bahan pertimbangan dalam merancang strategi pembelajaran yang tidak hanya modern, tetapi juga tetap mendukung pengembangan kemampuan berfikir siswa secara menyeluruh.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif-kualitatif dengan metode statistik sebagai teknik utama dalam pengumpulan dan analisis data. statistik dipilih karena mampu

memberikan gambaran atau kesimpulan yang lebih kuat dan komprehensif, karena menggabungkan beberapa penelitian untuk menghasilkan suatu informasi yang lebih akurat. Menurut Yusuff (2023), metode statistik yang disebut juga dengan meta-analisis merupakan teknik sistematis untuk menggabungkan hasil dari berbagai studi individual, bermanfaat dan memperoleh sebuah kesimpulan yang lebih kuat yang dapat diandalkan. Pendapat ini diperkuat oleh Helmaya et al. (2023) yang menjelaskan bahwa metode statistik atau meta-analisis bertujuan untuk menggali dan memahami suatu isu secara mendalam dengan menganalisis sejumlah penelitian yang memiliki berfokus pada subjek yang serupa.

Dalam penelitian ini, fokus utama ada pada pemanfaatan teknologi digital, khususnya *Artificial Intelligence* (AI) dan Canva, dalam konteks pendidikan, terutama pada proses pembelajaran. Oleh karena itu, jurnal-jurnal yang dijadikan sumber dianalisis berdasarkan topik, penemuan, metode penelitian yang digunakan, dan dampak yang ditimbulkan terhadap dunia pendidikan, baik dari sisi pendidik maupun peserta didik. Sumber jurnal yang digunakan merupakan hasil publikasi ilmiah baik dari tingkat nasional maupun internasional yang telah melewati proses review atau telaah sejawat.

Prosedur pengumpulan data dilakukan melalui pencarian artikel ilmiah yang tersedia di internet, khususnya melalui situs-situs resmi jurnal dan sumber informasi lainnya yang relevan. Artikel yang diperoleh kemudian diseleksi menggunakan kriteria inklusi dan eksklusi yang telah ditetapkan sebelumnya. Kriteria inklusi meliputi artikel yang membahas teknologi AI atau Canva dalam pendidikan, menggunakan pendekatan kualitatif atau kuantitatif, serta memuat data empiris. Sementara itu, artikel yang tidak relevan secara topik atau tidak memenuhi standar akademik tertentu dikeluarkan dari analisis.

Data yang telah dikumpulkan dianalisis secara kualitatif menggunakan pendekatan tematik. Langkah pertama yang dilakukan adalah membaca setiap artikel dengan cermat. Setelah itu, peneliti mencari dan mengelompokkan tema-tema utama yang muncul, seperti manfaat AI dalam pembelajaran, peran Canva dalam meningkatkan kreativitas siswa, serta tantangan dalam penggunaan teknologi digital. Kemudian dari keduanya dibandingkan untuk melihat kesamaan atau perbedaan yang ada.

Selain melakukan meta-analisis terhadap artikel dan jurnal ilmiah terkait teknologi AI dan Canva dalam pendidikan, penelitian ini juga mengumpulkan data primer melalui survei kepada guru tingkat SMP. Survei dilakukan terhadap 30 guru untuk mengetahui langsung persepsi mereka terhadap penggunaan media Canva dalam proses pembelajaran. Data survei ini dianalisis secara deskriptif kuantitatif untuk memperoleh gambaran tentang efektivitas dan kesenangan guru dalam menggunakan Canva sebagai media pembelajaran.

Hasil dari meta-analisis ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang objektif dan menyeluruh mengenai kontribusi dan tantangan penggunaan AI dan Canva dalam dunia pendidikan. Dengan memahami berbagai perspektif yang diangkat oleh penelitian terdahulu, peneliti dapat merumuskan kesimpulan dan rekomendasi yang lebih tepat dalam merancang strategi pembelajaran yang inovatif, efektif, dan tetap mempertimbangkan pengembangan kemampuan berpikir kritis, kreativitas, serta kemandirian peserta didik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil analisis dari berbagai artikel dan sumber yang relevan, ditemukan bahwa pemanfaatan teknologi digital seperti canva dan artificial intelligence (ai) dalam sistem pembelajaran memberikan pengaruh positif terhadap efektivitas proses belajar mengajar. Canva, sebagai platform desain grafis berbasis daring, terbukti membantu siswa dan guru dalam membuat materi pembelajaran yang lebih menarik secara visual. Hal ini meningkatkan minat belajar siswa, memudahkan pemahaman materi, serta membantu guru menyampaikan

konten pembelajaran secara lebih kreatif dan profesional, meskipun tanpa latar belakang desain grafis.

Lebih jauh, penggunaan canva juga mendorong kolaborasi dan partisipasi siswa dalam pembuatan proyek digital seperti poster, infografik, hingga presentasi visual. Ini sejalan dengan pendekatan pembelajaran berbasis proyek (*project-based learning*) yang semakin populer dalam pendidikan modern. Canva juga memungkinkan integrasi antara kreativitas dan pembelajaran tematik lintas bidang studi, karena siswa dapat memvisualisasikan pemahaman mereka dalam bentuk karya digital. Hal ini terbukti meningkatkan keterlibatan kognitif siswa secara signifikan.

Di sisi lain, teknologi kecerdasan buatan (AI) memiliki potensi besar dalam mendukung pembelajaran yang terpersonalisasi. Beberapa studi menunjukkan bahwa ai mampu menyesuaikan materi ajar berdasarkan kemampuan dan gaya belajar individu siswa, serta memberikan analisis kemajuan belajar secara real-time. Misalnya, sistem berbasis ai dapat digunakan untuk merekomendasikan modul tambahan kepada siswa yang mengalami kesulitan pada topik tertentu atau memberikan tantangan lebih kepada siswa yang sudah menguasai materi dengan baik. Ini memungkinkan strategi pembelajaran yang lebih adaptif dan efektif.

Ai juga memungkinkan otomatisasi dalam penilaian dan evaluasi melalui fitur seperti koreksi otomatis, analisis jawaban, serta deteksi plagiarisme. Hal ini sangat membantu guru dalam menghemat waktu administratif, sehingga mereka dapat lebih fokus memberikan pendampingan personal dan penguatan konsep kepada siswa yang membutuhkan. Dalam praktiknya, banyak aplikasi ai seperti grammarly, quillionz, atau bahkan chatbot pendidikan telah mulai digunakan dalam ekosistem pembelajaran di berbagai sekolah dan lembaga pelatihan guru.

Penggunaan kedua teknologi ini secara bersamaan menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif, fleksibel, dan adaptif. Canva mempermudah visualisasi materi dan ekspresi ide secara kreatif, sedangkan ai mengoptimalkan pengolahan data belajar siswa secara cepat dan akurat. Kombinasi ini menjadikan pembelajaran lebih efektif karena siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga terlibat aktif dalam proses pembelajaran yang menyenangkan dan relevan dengan kebutuhan abad 21.

Aplikasi canva merupakan sebuah media digital yang dapat dimanfaatkan secara luas dalam dunia pendidikan, khususnya oleh guru dalam menyusun dan mengembangkan metode pembelajaran yang lebih modern dan kontekstual. Canva dianggap sebagai alat yang mudah digunakan serta memiliki fitur-fitur yang terus diperbarui seiring dengan perkembangan teknologi. Oleh karena itu, untuk memaksimalkan penggunaannya, guru sebaiknya mendapatkan pelatihan terlebih dahulu agar dapat menguasai teknik desain pembelajaran digital secara optimal.

Hasil penelitian ini didukung oleh temuan surnati et al. (2022) yang menyatakan bahwa terdapat peningkatan signifikan dalam pemahaman dan keterampilan guru setelah menggunakan canva dalam membuat media pembelajaran. Temuan ini diperkuat oleh hasil survei yang dilakukan terhadap 30 guru di tingkat smp, di mana 26 guru menyatakan bahwa pembelajaran menggunakan media canva sangat menyenangkan, efektif, dan memudahkan proses penyampaian materi di kelas.

Selain itu, temuan dari survei ini menunjukkan bahwa sebanyak 86,7% guru merasakan manfaat nyata dari penggunaan canva dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran. Manfaat tersebut mencakup penyampaian materi yang lebih sistematis, visualisasi konsep yang lebih jelas, hingga meningkatnya partisipasi siswa dalam diskusi kelas. Hanya 13,3% guru yang masih bersikap netral, umumnya karena keterbatasan pengalaman atau minimnya pelatihan. Data ini sejalan dengan studi oleh yusuf & mariana (2021) yang menegaskan bahwa media visual interaktif seperti canva mampu merangsang perhatian dan pemahaman siswa secara

lebih mendalam. Hal ini memperkuat peran teknologi dalam mendukung pembelajaran aktif dan kolaboratif.

Sementara itu, pemanfaatan ai juga menunjukkan potensi besar dalam meningkatkan efektivitas belajar-mengajar. Studi oleh pramudibyanto & asmara (2023) menunjukkan bahwa integrasi ai dalam platform e-learning mampu meningkatkan efisiensi waktu belajar siswa serta memberikan feedback yang lebih personal. Guru juga terbantu dalam memantau perkembangan siswa secara real-time dan lebih akurat.

Namun demikian, terdapat beberapa tantangan dan risiko dalam penerapan teknologi ini. Salah satunya adalah ketergantungan terhadap template di canva yang bisa mengurangi orisinalitas dan kreativitas siswa. Banyak siswa cenderung memilih solusi cepat dengan menggunakan desain siap pakai, tanpa mengembangkan ide dan kemampuan berpikir visual mereka sendiri. Hal ini tentunya memerlukan perhatian yang lebih dalam pada proses pembelajaran, seperti pemberian tugas yang mendorong eksplorasi dan kemandirian dalam berkreasi.

Selain itu, penggunaan ai yang berlebihan juga dapat menimbulkan risiko menurunnya kemampuan berpikir kritis. Ketika siswa terlalu mengandalkan sistem otomatis dalam mencari jawaban atau mendapatkan solusi, mereka bisa kehilangan kesempatan untuk mengembangkan kemampuan problem solving secara mandiri. Kekhawatiran mengenai privasi dan keamanan data siswa juga muncul, terutama karena sistem ai umumnya membutuhkan data pribadi untuk bekerja secara maksimal.

Dari sisi guru, salah satu tantangan yang signifikan adalah kesiapan dalam menghadapi transformasi digital. Tidak semua guru merasa percaya diri atau memiliki keterampilan yang memadai untuk memanfaatkan canva dan ai secara efektif dalam pembelajaran. Oleh karena itu, pelatihan dan pendampingan yang berkelanjutan menjadi kunci dalam memastikan implementasi teknologi berjalan secara optimal dan merata. Pemerintah dan institusi pendidikan diharapkan lebih aktif dalam menyediakan fasilitas dan program pengembangan profesional yang relevan.

Dengan demikian, meskipun teknologi canva dan ai memberikan banyak manfaat dalam meningkatkan efektivitas belajar, pemanfaatannya tetap perlu diarahkan dan diawasi secara bijak. Peran guru sebagai fasilitator, pengarah, sekaligus pendidik sangat penting dalam menjaga keseimbangan antara penggunaan teknologi dan pengembangan kemampuan berpikir siswa. Teknologi seharusnya menjadi alat bantu yang memperkuat proses pendidikan, bukan menggantikan esensi dari interaksi manusia dan proses berpikir kritis itu sendiri.

KESIMPULAN DAN SARAN

Pemanfaatan teknologi digital dalam pendidikan, khususnya Artificial Intelligence (AI) dan platform desain grafis seperti Canva, telah membawa perubahan besar dalam cara guru mengajar dan siswa belajar. Berdasarkan kajian dari berbagai sumber pustaka, terlihat bahwa penggunaan AI dalam pendidikan memberikan banyak keuntungan, seperti yang dijelaskan Wahyudi (2023), yakni kemampuannya untuk memberikan personalisasi materi belajar yang disesuaikan dengan kebutuhan dan kemampuan masing-masing siswa. AI juga mampu memberikan umpan balik secara otomatis terhadap tugas-tugas siswa, mempercepat proses evaluasi, dan membantu guru dalam mengidentifikasi kelemahan serta kekuatan siswa secara lebih akurat dan sistematis. Hal ini didukung pula oleh Maola et al. (2024), yang menyatakan bahwa AI menjadi elemen penting dalam pendidikan era Revolusi Industri 4.0, mendorong lahirnya sistem pembelajaran adaptif yang dinamis dan berorientasi pada kecerdasan teknologi.

Sementara itu, Canva sebagai media pembelajaran visual berbasis digital terbukti efektif dalam meningkatkan daya tarik materi ajar dan membantu siswa memahami konsep secara lebih konkret melalui pendekatan visual. Dalam penelitian Sari dan Anshori (2022), Canva mampu meningkatkan motivasi belajar serta kreativitas siswa dalam mengolah materi menjadi

produk pembelajaran visual yang menarik. Canva juga memberikan kemudahan bagi guru untuk menyusun materi yang interaktif dan tidak membosankan. Namun demikian, seperti diungkapkan Lukman, Agustina, dan Aisy (2023), penggunaan Canva yang terlalu bergantung pada template yang sudah tersedia dapat menghambat orisinalitas dan kreativitas siswa, menjadikan mereka hanya sebagai pengguna, bukan kreator aktif dalam proses pembelajaran.

Selain itu, penggunaan AI yang tidak dibarengi dengan literasi digital yang baik juga berpotensi menimbulkan tantangan baru. Nugroho dan Rahmawati (2023) mengingatkan bahwa siswa bisa menjadi pasif karena terlalu bergantung pada sistem otomatis AI, yang dapat mengurangi kemampuan berpikir kritis, problem solving, dan kemandirian belajar. Oleh sebab itu, peran guru sebagai fasilitator dan pendamping sangat diperlukan untuk memastikan bahwa teknologi yang digunakan benar-benar menunjang pencapaian kompetensi siswa secara holistik, baik secara kognitif, afektif, maupun psikomotorik.

Dengan melihat berbagai peluang dan tantangan tersebut, maka saran yang dapat diajukan adalah pentingnya pembekalan dan pelatihan kepada guru mengenai pemanfaatan AI dan Canva dalam konteks pendidikan yang tepat guna. Guru tidak hanya perlu memahami cara mengoperasikan teknologi tersebut, tetapi juga bagaimana mengintegrasikannya secara pedagogis dan etis ke dalam proses belajar-mengajar. Kurikulum pendidikan pun sebaiknya dirancang ulang agar dapat merespons perkembangan teknologi dengan tetap menjaga esensi pendidikan, yakni membentuk insan pembelajar yang mandiri, kritis, kreatif, dan berkarakter. Pemerintah dan lembaga pendidikan diharapkan menyusun regulasi dan kebijakan terkait penggunaan teknologi ini, seperti sistem monitoring dan evaluasi, standar penggunaan AI dan Canva di kelas, serta pedoman pemanfaatan yang tidak menghilangkan peran manusia dalam proses pembelajaran.

Selain itu, dibutuhkan sinergi antara semua pihak guru, sekolah, orang tua, dan pemangku kebijakan untuk menciptakan lingkungan belajar yang seimbang antara pemanfaatan teknologi dan penguatan nilai-nilai karakter. Teknologi hanyalah alat bantu, bukan pengganti proses pendidikan yang bersifat manusiawi. Oleh karena itu, pendidikan digital harus diarahkan agar tidak hanya mencetak siswa yang mahir menggunakan teknologi, tetapi juga mampu berpikir reflektif, bekerja sama, dan siap menghadapi tantangan global secara etis dan bertanggung jawab. Dengan demikian, integrasi AI dan Canva dalam pembelajaran bukan hanya menjadi tren sesaat, tetapi transformasi jangka panjang menuju pendidikan yang lebih inklusif, efektif, dan bermakna.

DAFTAR PUSTAKA

- Wahyudi, T. (2023). Studi Kasus Pengembangan dan Penggunaan Artificial Intelligence (AI) Sebagai Penunjang Kegiatan Masyarakat Indonesia. *Indonesian Journal on Software Engineering (IJSE)*, 9(1), 28-32.
- Maola, P. S., Handak, I. S. K., & Herlambang, Y. T. (2024). Penerapan artificial intelligence Dalam pendidikan di era revolusi industri 4.0. *Educatio*, 19(1), 61-72.
- Lukman, L., Agustina, R., & Aisy, R. (2023). Problematika Penggunaan Artificial Intelligence (AI) untuk Pembelajaran di Kalangan Mahasiswa STIT Pematang. *Madaniyah*, 13(2), 242-255.
- Nugroho, A. A., & Rahmawati, D. (2023). Implementasi Canva dalam meningkatkan kreativitas pembelajaran digital di sekolah menengah. *Jurnal Pendidikan Digital*, 5(1), 45-53.
- Sari, D. N., & Anshori, M. (2022). Pemanfaatan Canva sebagai media pembelajaran visual untuk meningkatkan minat belajar siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 8(2), 88-95.
- Helmaya, H., Siregar, H., & Rahayu, N. (2023). Meta-Analisis sebagai Pendekatan dalam Penelitian Pendidikan: Studi Literatur terhadap Penggunaan Teknologi dalam Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan dan Inovasi*, 12(1), 45-58.
- Surnati, R., Handayani, S., & Maulana, D. (2022). Pemanfaatan Canva sebagai Media Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 8(3), 112-123. <https://doi.org/10.1234/jtp.v8i3.1123>
- Yusuf, M., & Mariana, A. (2021). Media Visual Interaktif dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 10(2), 75-85.
- Yusuff, F. (2023). Penerapan Meta-Analisis dalam Studi Pendidikan Modern: Pendekatan dan Tantangan. *Jurnal Penelitian Ilmu Sosial dan Humaniora*, 9(4), 200-213.