

Penerapan Media Digital *Canva* dan *Game Interaktif Educaplay* untuk Meningkatkan Pemahaman Budaya Indonesia pada Siswa Sekolah Dasar

**Fahmi Izhari¹, Rusnai Rahayu², Hasanal Fachri Satia Simbolon³, Mazdalifah Harahap⁴,
Endang Pratiwi Pohan⁵, Dinda Salsabila⁶, Ratna Daulay⁷**

^{1,2,3,4,5,6,7}Teknologi Informasi, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary
Padangsidempuan, Indonesia

Email Korespondensi: fahmi_izhari@uinsyahada.ac.id

Diterima	Direvisi	Dipublikasikan
18-05-2026	29-05-2026	30-06-2026

ABSTRAK

Pemanfaatan media digital dalam pembelajaran menjadi salah satu upaya untuk menciptakan proses belajar yang lebih interaktif dan berpusat pada peserta didik, khususnya pada materi keberagaman budaya Indonesia di sekolah dasar. Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini bertujuan menerapkan media digital *Canva* dan permainan interaktif *Educaplay* untuk mendukung pemahaman siswa terhadap materi budaya Indonesia di SD Negeri 200510 Padangsidempuan. Kegiatan dilaksanakan menggunakan pendekatan *Participatory Learning and Training* melalui tahapan observasi kebutuhan, penyusunan materi, penyampaian materi menggunakan *Canva*, implementasi evaluasi berbasis permainan *Educaplay*, evaluasi, dan refleksi. Data dikumpulkan melalui observasi, dokumentasi, dan hasil evaluasi pembelajaran, kemudian dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan pada aspek keterlibatan, antusiasme belajar, dan keberanian menjawab pertanyaan, serta mengindikasikan peningkatan pemahaman siswa berdasarkan hasil observasi dan evaluasi pembelajaran. Integrasi kedua media digital tersebut menghasilkan proses pembelajaran yang lebih interaktif, menyenangkan, dan berpusat pada peserta didik. Kegiatan ini memberikan alternatif strategi pembelajaran digital yang mudah diterapkan oleh guru sekolah dasar untuk mendukung pembelajaran yang inovatif serta meningkatkan kualitas proses pembelajaran.

Kata Kunci: *Canva*; *Educaplay*; budaya Indonesia; media digital; pengabdian kepada masyarakat

Jurnal Sinergi Digital dan Pemberdayaan Masyarakat is licensed under a Creative Commons
Attribution-Share Alike 4.0 International License



1. PENDAHULUAN

Transformasi digital telah mengubah paradigma pembelajaran di berbagai jenjang pendidikan, termasuk sekolah dasar. Integrasi teknologi digital memungkinkan proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, kolaboratif, dan berpusat pada peserta didik sehingga mampu meningkatkan motivasi,

keterlibatan, dan hasil belajar siswa (Agustina dkk., 2026; Ghazy dkk., 2025). Sejalan dengan implementasi Kurikulum Merdeka, guru dituntut untuk memanfaatkan berbagai media digital sebagai inovasi pembelajaran yang mampu mengembangkan keterampilan abad ke-21 serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna (Izhari dkk., 2025; Pane dkk., 2025).

Salah satu materi yang memerlukan pendekatan pembelajaran yang menarik adalah keberagaman budaya Indonesia. Materi ini tidak hanya berorientasi pada penguasaan pengetahuan mengenai suku bangsa, rumah adat, pakaian adat, dan kesenian daerah, tetapi juga bertujuan membangun karakter peserta didik melalui penanaman nilai toleransi, persatuan, dan penghargaan terhadap keberagaman (Anggraita dan Muhibbin, 2025; Nurfadhillah dkk., 2021). Berdasarkan hasil observasi di SD Negeri 200510 Padangsidempuan, proses pembelajaran masih didominasi metode ceramah dengan pemanfaatan media digital yang terbatas sehingga keterlibatan siswa dalam pembelajaran belum optimal. Kondisi tersebut sejalan dengan temuan Rosyada dkk (2025) serta (Rubiyanti dan Novianti, 2025) yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran yang kurang interaktif berdampak pada rendahnya motivasi dan pemahaman konsep siswa.

Salah satu media digital yang banyak dimanfaatkan dalam pembelajaran adalah *Canva* karena mampu menyajikan materi melalui desain visual, infografis, ilustrasi, animasi, dan presentasi yang menarik sehingga membantu siswa memahami materi secara lebih mudah (Diniyati dan Mastoah, 2025; Syifa dkk., 2025). Selain penyampaian materi, proses evaluasi juga memerlukan media yang mampu meningkatkan partisipasi siswa. *Educaplay* merupakan platform pembelajaran digital yang menyediakan berbagai permainan edukatif berbasis *game based learning*, seperti kuis interaktif, teka-teki, dan permainan berbasis tantangan yang dapat meningkatkan motivasi belajar melalui sistem skor, penghargaan, dan umpan balik secara langsung (Dharmawan dan Ruja, 2025; Nanda dkk., 2025; Widiyati dkk., 2025).

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *Canva* maupun pembelajaran berbasis gamifikasi secara terpisah mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa (Rizani dkk., 2026; Sabban dkk., 2026). Namun, implementasi yang mengintegrasikan *Canva* sebagai media penyampaian materi dengan *Educaplay* sebagai media evaluasi interaktif pada pembelajaran keberagaman budaya Indonesia di sekolah dasar masih relatif terbatas, khususnya dalam konteks kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat. Integrasi kedua platform tersebut diharapkan mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik karena siswa memperoleh materi secara visual sekaligus melakukan evaluasi melalui permainan edukatif yang bersifat interaktif.

Berdasarkan permasalahan tersebut, kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini bertujuan menerapkan media digital *Canva* dan permainan interaktif *Educaplay* untuk mendukung pemahaman konsep siswa mengenai budaya Indonesia di SD Negeri 200510 Padangsidempuan. Kegiatan ini diharapkan dapat meningkatkan partisipasi dan motivasi belajar serta mendukung pemahaman siswa terhadap materi keberagaman budaya Indonesia sekaligus memberikan alternatif pembelajaran digital yang inovatif dan mudah diimplementasikan oleh guru sekolah dasar.

2. METODE PELAKSANAAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) dilaksanakan menggunakan pendekatan *Participatory Learning and Training* (PLT) yang mengintegrasikan media presentasi digital *Canva* dengan permainan edukatif berbasis *Educaplay* untuk mendukung pemahaman siswa sekolah dasar

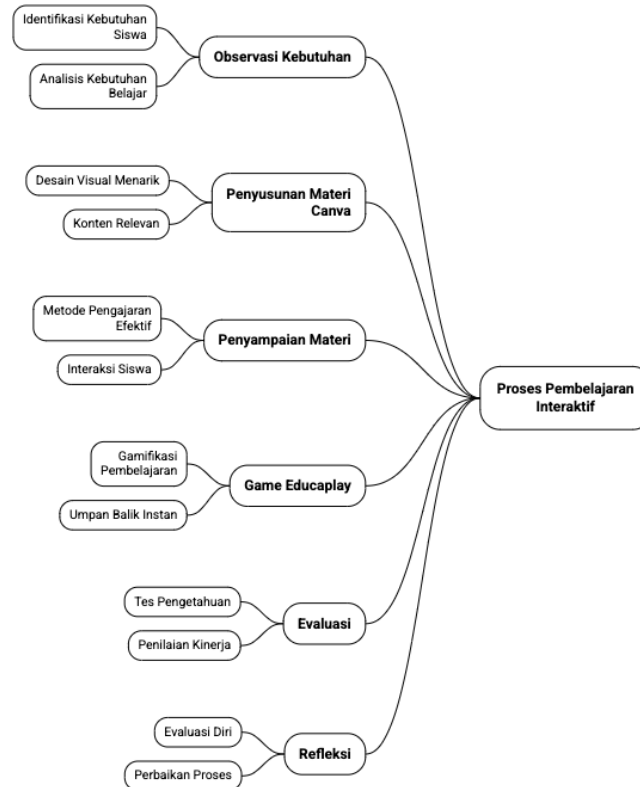
mengenai keberagaman budaya Indonesia (Hidayati dkk., 2026). Pendekatan ini menempatkan siswa sebagai peserta aktif melalui kombinasi penyampaian materi visual, diskusi, praktik langsung, dan evaluasi berbasis gamifikasi. Seluruh rangkaian kegiatan terdiri atas tahap persiapan, pelaksanaan, evaluasi, dan refleksi sehingga proses pembelajaran berlangsung sistematis dan berpusat pada peserta didik.

2.1 Waktu dan Lokasi Kegiatan

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) dilaksanakan di SD Negeri 200510 Padangsidempuan, Kecamatan Padangsidempuan Tenggara, Kota Padangsidempuan, Sumatera Utara. Observasi awal dilaksanakan pada 27 April 2025 untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran, sedangkan implementasi kegiatan dilaksanakan pada 24 Juni 2025 dengan melibatkan 30 siswa kelas IV. Pelaksanaan kegiatan berlangsung dalam satu kali pertemuan yang meliputi penyampaian materi menggunakan *Canva*, evaluasi melalui permainan interaktif *Educaplay*, dan refleksi pembelajaran. Seluruh rangkaian kegiatan dilaksanakan setelah memperoleh izin dari pihak sekolah.

2.2 Tahapan Pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan terdiri atas enam tahapan sebagaimana ditunjukkan pada Gambar 1, yaitu observasi kebutuhan, penyusunan materi menggunakan *Canva*, penyampaian materi, implementasi permainan interaktif *Educaplay*, evaluasi, dan refleksi. Tahapan tersebut disusun secara sistematis untuk mendukung proses pembelajaran yang interaktif melalui pemanfaatan media digital *Canva* sebagai media penyampaian materi dan *Educaplay* sebagai media evaluasi pembelajaran.



Gambar 1. Tahapan Pelaksanaan Kegiatan PKM Menggunakan *Canva* dan *Educaplay*

2.3 Teknik Pengumpulan dan Analisis Data

Data kegiatan dikumpulkan melalui observasi, dokumentasi, dan evaluasi hasil belajar. Observasi dilakukan menggunakan lembar observasi yang mencakup indikator partisipasi, antusiasme belajar, keberanian menjawab pertanyaan, pemahaman materi, dan keterlibatan siswa selama pembelajaran. Dokumentasi berupa foto kegiatan, media pembelajaran *Canva*, dan hasil implementasi *Educaplay* digunakan sebagai bukti pelaksanaan kegiatan. Evaluasi hasil belajar diperoleh dari jawaban dan skor siswa pada permainan interaktif *Educaplay*.

Skor awal diperoleh melalui observasi pada tahap identifikasi kebutuhan pembelajaran yang dilaksanakan pada 27 April 2025, sedangkan skor akhir diperoleh melalui observasi setelah implementasi media *Canva* dan *Educaplay* pada 24 Juni 2025. Penilaian dilakukan oleh tim pengabdian bersama guru kelas menggunakan lembar observasi berskala *Likert* 1–5. Nilai pada setiap indikator merupakan rata-rata hasil penilaian terhadap seluruh peserta kegiatan.

Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif. Analisis kuantitatif digunakan untuk mendeskripsikan capaian hasil evaluasi berdasarkan skor permainan, sedangkan analisis kualitatif digunakan untuk menginterpretasikan hasil observasi terhadap aktivitas dan keterlibatan siswa selama kegiatan. Keberhasilan kegiatan ditunjukkan oleh meningkatnya partisipasi dan keterlibatan siswa, serta indikasi peningkatan pemahaman berdasarkan hasil observasi dan evaluasi pembelajaran.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Deskripsi Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan pengabdian diawali dengan penyampaian materi keberagaman budaya Indonesia menggunakan media presentasi berbasis *Canva*. Materi disajikan melalui kombinasi gambar, ilustrasi, dan desain visual yang menarik sehingga membantu siswa memahami materi secara lebih interaktif. Pelaksanaan tahap ini ditunjukkan pada Gambar 2.



Gambar 2. Penyampaian materi keberagaman budaya Indonesia menggunakan media presentasi *Canva*.

Selama penyampaian materi, siswa menunjukkan perhatian yang baik serta aktif berpartisipasi dalam diskusi dan menjawab pertanyaan yang diajukan. Penggunaan media visual membantu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih komunikatif dan meningkatkan keterlibatan siswa selama proses belajar. Setelah penyampaian materi, kegiatan dilanjutkan dengan evaluasi pembelajaran menggunakan permainan interaktif *Educaplay* melalui fitur *Froggy Jumps*. Permainan ini digunakan untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi keberagaman budaya Indonesia melalui pendekatan *game-based learning*. Pelaksanaan evaluasi ditunjukkan pada Gambar 3.



Gambar 3. Implementasi permainan interaktif Educaplay pada materi suku bangsa di Indonesia

Pada tahap ini siswa menjawab pertanyaan mengenai suku bangsa di Indonesia melalui permainan interaktif. Penyajian soal dalam bentuk permainan membuat proses evaluasi berlangsung lebih menarik dan mendorong siswa untuk berpartisipasi secara aktif. Evaluasi kemudian dilanjutkan dengan pertanyaan mengenai nilai toleransi dan pentingnya menghargai keberagaman budaya Indonesia sebagaimana ditunjukkan pada Gambar 4.



Gambar 4. Evaluasi pemahaman siswa mengenai sikap menghargai keberagaman budaya Indonesia

Sebagian besar siswa mampu menjawab pertanyaan dengan benar, menunjukkan bahwa materi yang telah disampaikan dapat dipahami dengan baik melalui kombinasi penyampaian materi visual dan evaluasi berbasis permainan. Setelah seluruh pertanyaan selesai dikerjakan, sistem *Educaplay* menampilkan skor akhir sebagai umpan balik terhadap hasil belajar siswa. Hasil akhir permainan ditunjukkan pada Gambar 5.



Gambar 5. Hasil akhir permainan interaktif menggunakan *Educaplay*

Hasil evaluasi menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mampu menyelesaikan permainan dengan baik dan memperoleh skor yang memuaskan. Temuan ini mengindikasikan bahwa integrasi Canva

sebagai media penyampaian materi dan *Educaplay* sebagai media evaluasi mampu mendukung keterlibatan serta pemahaman siswa terhadap materi keberagaman budaya Indonesia.

3.2 Capaian dan Dampak Kegiatan

Penerapan media *Canva* dan *Educaplay* memberikan dampak positif terhadap pelaksanaan pembelajaran keberagaman budaya Indonesia. Penggunaan *Canva* membantu penyampaian materi secara lebih visual dan sistematis, sedangkan *Educaplay* mendorong keterlibatan siswa melalui evaluasi berbasis permainan. Hasil observasi menggunakan lembar penilaian berskala Likert 1–5 menunjukkan adanya perubahan positif pada beberapa indikator pembelajaran sebagaimana disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Capaian Pelaksanaan Kegiatan

No.	Indikator	Skor Awal	Skor Akhir
1	Partisipasi siswa	2,9	4,4
2	Antusiasme mengikuti pembelajaran	3,0	4,6
3	Keberanian menjawab pertanyaan	2,5	4,3
4	Pemahaman materi budaya Indonesia	2,8	4,4
5	Keterlibatan dalam evaluasi	2,6	4,7

Keterangan: Skor diperoleh menggunakan lembar observasi dengan skala Likert 1–5, di mana 1 = sangat rendah dan 5 = sangat baik.

Sumber: Hasil observasi tim pengabdian

Berdasarkan hasil observasi pada Tabel 1, seluruh indikator mengalami peningkatan skor setelah implementasi media *Canva* dan *Educaplay*. Peningkatan tertinggi terlihat pada keterlibatan siswa dalam evaluasi (2,6 menjadi 4,7), diikuti oleh antusiasme mengikuti pembelajaran (3,0 menjadi 4,6). Hasil tersebut menunjukkan bahwa pemanfaatan media visual dan permainan interaktif mampu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, meningkatkan partisipasi siswa, serta mendukung pemahaman terhadap materi keberagaman budaya Indonesia.

3.3 Pembahasan

Hasil kegiatan menunjukkan bahwa integrasi media presentasi digital *Canva* dan permainan interaktif *Educaplay* memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dibandingkan pembelajaran konvensional. *Canva* memfasilitasi penyampaian materi melalui visualisasi berupa gambar, ilustrasi, dan tata letak yang menarik sehingga membantu siswa memahami konsep keberagaman budaya Indonesia secara lebih mudah. Selama proses pembelajaran, siswa menunjukkan perhatian yang lebih baik, aktif berdiskusi, serta berani mengemukakan pendapat dan menjawab pertanyaan yang diberikan.

Penggunaan *Educaplay* sebagai media evaluasi memperkuat keterlibatan siswa melalui pendekatan *game based learning*. Umpan balik yang diberikan secara langsung melalui skor dan penyelesaian permainan mendorong siswa untuk tetap fokus serta berpartisipasi aktif selama evaluasi. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa evaluasi berbasis permainan tidak hanya berfungsi sebagai alat penilaian, tetapi juga menjadi bagian dari pengalaman belajar yang menyenangkan.

Temuan kegiatan ini sejalan dengan penelitian Diniyati dan Mastoah (2025) yang menunjukkan bahwa *Canva* mampu meningkatkan kualitas penyajian materi melalui visualisasi yang menarik. Selain itu, Widiyati dkk. (2025) menjelaskan bahwa media pembelajaran berbasis permainan digital dapat meningkatkan motivasi, partisipasi, dan keterlibatan peserta didik. Hasil kegiatan ini memperkuat

temuan tersebut dengan menunjukkan bahwa pemanfaatan *Canva* sebagai media penyampaian materi yang dipadukan dengan *Educaplay* sebagai media evaluasi mampu menciptakan proses pembelajaran yang lebih efektif dan interaktif.

Kontribusi utama kegiatan ini terletak pada integrasi dua media digital yang memiliki fungsi berbeda namun saling melengkapi. *Canva* dimanfaatkan sebagai media penyampaian materi, sedangkan *Educaplay* digunakan sebagai media evaluasi interaktif. Kombinasi kedua platform tersebut menghasilkan pembelajaran yang lebih sistematis, menarik, dan berpusat pada peserta didik sehingga dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran digital yang mudah diterapkan oleh guru sekolah dasar.

Kegiatan ini masih memiliki keterbatasan karena dilaksanakan pada satu sekolah dengan jumlah peserta yang terbatas. Selain itu, evaluasi keberhasilan kegiatan didasarkan pada hasil observasi dan evaluasi pembelajaran sehingga belum menggunakan analisis statistik inferensial. Oleh karena itu, kegiatan selanjutnya disarankan melibatkan lebih banyak sekolah serta menerapkan desain evaluasi yang lebih komprehensif agar efektivitas penggunaan media digital dapat dianalisis secara lebih mendalam.

4. KESIMPULAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat menunjukkan bahwa integrasi media digital *Canva* dan permainan interaktif *Educaplay* mampu menciptakan proses pembelajaran keberagaman budaya Indonesia yang lebih interaktif dan berpusat pada peserta didik. Pemanfaatan *Canva* mendukung penyampaian materi melalui visualisasi yang menarik, sedangkan *Educaplay* menjadikan proses evaluasi lebih aktif dan menyenangkan sehingga mendorong partisipasi serta mendukung pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari berdasarkan hasil observasi dan evaluasi pembelajaran. Temuan ini menunjukkan bahwa kombinasi kedua media digital dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran yang mudah diterapkan oleh guru sekolah dasar. Kegiatan serupa disarankan untuk diterapkan pada materi pembelajaran lain dengan melibatkan cakupan sekolah yang lebih luas serta menggunakan instrumen evaluasi yang lebih komprehensif agar efektivitasnya dapat dianalisis secara lebih mendalam.

5. UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan apresiasi dan terima kasih kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan atas dukungan terhadap pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada Kepala SD Negeri 200510 Padangsidempuan, seluruh guru, serta siswa yang telah memberikan dukungan, partisipasi, dan kerja sama sehingga kegiatan dapat terlaksana dengan baik. Apresiasi turut diberikan kepada seluruh anggota tim pengabdian atas kontribusi dalam perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi kegiatan.

6. DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, L. A., Diani, S. A. R., Khairani, M. D., & Setiadi, H. W. (2026). Peran Teknologi Digital Dalam Transformasi Pengembangan Bahan Ajar. *PESHUM: Jurnal Pendidikan, Sosial dan Humaniora*, 5(2), 4058–4063. <https://doi.org/10.56799/peshum.v5i2.15847>
- Anggraita, R. L., & Muhibbin, A. (2025). Pemahaman Keanekaragaman Budaya Indonesia Melalui Proyek Miniatur Tradisional Pada Pembelajaran Ips Di Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(01), 205–222. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i01.21665>
- Dharmawan, A. L., & Ruja, I. N. (2025). Implementation of Interactive Media using Padlet Integrated with Educaplay Platform on IPS Subject. *Jurnal Pendidikan IPS*, 15(3), 819–826. <https://doi.org/10.37630/jpi.v15i3.3364>
- Diniyati, A., & Mastoah, I. (2025). Peran media video animasi interaktif berbasis canva dalam meningkatkan literasi digital siswa SD. *Didaktika Dwija Indria*, 13(2). <https://doi.org/10.20961/ddi.v13i2.101350>

- Ghazy, A. C., Ghozali, G., & Wibowo, K. A. (2025). Transformasi pendidikan: Pengembangan metodologi dan media pembelajaran di era digital. *Action Research Journal Indonesia (ARJI)*, 7(4), 2974–2997. <https://doi.org/10.61227/arji.v7i4.594>
- Hidayati, V. R., Wahyuningsih, B. Y., Darmiany, D., & Husniati, H. (2026). Penguatan Literasi Digital Guru SD melalui Pelatihan Penggunaan Educaplay: Strengthening the Elementary School Teachers' Digital Literacy through Training Program on the Use of Educaplay. *Darma Diksani: Jurnal Pengabdian Ilmu Pendidikan, Sosial, dan Humaniora*, 6(2), 309–318. <https://doi.org/10.29303/darmadiksani.v6i2.10429>
- Izhari, F., Rahayu, R. R., Zaitunnah, W. Z., & Hasibuan, Y. N. (2025). Literasi Digital Guru Sekolah Dasar Dalam Pemanfaatan Artificial Intelligence Sebagai Pendukung Pembelajaran Interaktif. *SIDENA: Jurnal Sinergi Digital dan Pemberdayaan Masyarakat*, 1(2), 71–79. <https://doi.org/10.65853/sidena.v1i2.119>
- Nanda, D. W., Hasibuan, R. I., & Sakinah, S. (2025). Exploration of the Use of Web-based Interactive Learning Media in the Merdeka Curriculum for Science and Social Studies (IPAS) Learning in Third-Grade Elementary School. *TOFEDU: The Future of Education Journal*, 4(6), 2357–2361. <https://doi.org/10.61445/tofedu.v4i6.751>
- Nurfadhillah, S., Utari, A. T., Cempaka, B., Kusminarti, S., & Salsabila, P. (2021). Pengembangan Media Poster Pada Mata Pelajaran Keragaman Suku Bangsa dan Budaya Indonesia Siswa Kelas 4 SD Negeri Pinang 1. *NUSANTARA*, 3(2), 267–275. <https://doi.org/10.36088/nusantara.v3i2.1263>
- Pane, A., Sembiring, E. B., Harianja, L., Yopi, M. H. F., Simanjuntak, N. S. S., & Siboro, E. S. (2025). Kajian tentang pengembangan profesi guru dalam kompetensi pedagogik melalui penambahan pendekatan pada kurikulum merdeka. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Teknologi Informasi (JIPTI)*, 6(1), 266–279. <https://doi.org/10.52060/jipti.v6i1.2889>
- Rizani, Z. Y., Wiranda, N., & Pamuji, R. (2026). Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web pada Topik Sistem Komputer Kelas VII dengan Pendekatan Gamifikasi. *Computing and Education Technology Journal*, 6(1), 180–192. <https://doi.org/10.20527/cetj.v6i1.18778>
- Rosyada, A., Rizky, D. M., & Nita, Y. (2025). Pengaruh penggunaan media interaktif berbasis PowerPoint terhadap minat siswa dalam pembelajaran IPAS SD. *Jurnal Media Akademik (JMA)*, 3(6). <https://doi.org/10.62281/v3i6.2187>
- Rubiyanti, D., & Novianti, N. (2025). Peningkatan Pemahaman Konsep Matematika melalui Media Interaktif Berbasis Canva pada Siswa Sekolah Dasar. *JADIKA: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(2), 44–51. <https://doi.org/10.66371/jadika.v1i2.35>
- Sabban, Z. D., Saprudin, S., Sambiri, U., Rahman, N. A., Achmad, R., & Tumewu, O. (2026). Efektivitas Pembelajaran Gamifikasi Berbasis Video Presentasi Dan Gamifikasi Berbasis Video Animasi Canva Terhadap Hasil Belajar Fisika Siswa SMP. *OPTIKA: Jurnal Pendidikan Fisika*, 10(1), 70–82. <https://doi.org/10.37478/optika.v10i1.7731>
- Syifa, R., Salsabila, Z., & Farhurohman, O. (2025). Analisis Penerapan Media Ajar Inovatif Berbasis Canva dalam Pembelajaran PAI di Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah. *Dirasah: Jurnal Pemikiran dan Pendidikan Dasar Islam*, 8(2), 171–181. <https://doi.org/10.51476/dirasah.v8i2.776>
- Widiyati, A. M., Anggraini, L., Istiqomaturrobbiah, A., Utami, P. P., Rosi, F., Hidayat, M. N., Putra, D. P., & Rahmawati, I. D. (2025). Pengaruh Media Interaktif Educaplay terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SDN Lawangan Daya II. *JagoMIPA: Jurnal Pendidikan Matematika dan IPA*, 5(3), 1084–1093. <https://doi.org/10.53299/jagomipa.v5i3.2110>