



Muqaddimah

Nomor 2 Volume 16

ISSN: 1858-3776

The article is published at <https://jurnal.uic.ac.id/muqaddimah>



MEDIA PEMBELAJARAN CANVA DALAM STRATEGI PEMBELAJARAN BERBASIS MASALAH (PROBLEM BASED LEARNING)

Syarifah

Universitas Ibnu Chaldun, Jakarta

Correspondent Email: syarifah5971@gmail.com

Abstrak

Media pembelajaran canva adalah sebuah aplikasi desain pembelajaran dengan format template *power point* yang memiliki pilihan *background* yang beragam. Pembelajaran di kelas yang cenderung dominan pada model pembelajaran ceramah membuat peserta didik kehilangan minat dalam menyimak dan mengikuti pembelajaran. Media pembelajaran canva lebih berisikan visualisasi yang indah dan cermat untuk memberikan gambaran-gambaran permasalahan sehingga strategi pembelajaran berbasis masalah (*problem based learning*) dapat ditampilkan melalui visual gambar dari template yang sudah disediakan oleh aplikasi media interaktif canva.

Ilmu pengetahuan dalam kedudukannya sebagai materi pelajaran memiliki karakteristik yang berbeda-beda. Karakteristik tersebut membawa implikasi terhadap penggunaan cara dan teknik dalam pembelajaran. Dilihat dari isinya, materi pembelajaran bisa diklasifikasikan menjadi empat yaitu, fakta, konsep, prinsip dan prosedur. Pertimbangan lain dalam menyiapkan materi pembelajaran adalah sebuah strategi pembelajaran. Strategi Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem-Based Learning*) membekali peserta didik dengan kemampuan memecahkan masalah secara nyata, proses pembelajaran yang mampu melatih peserta didik berfikir untuk memecahkan masalah-masalah otentik yang ada di sekitarnya. Dengan berlatih memecahkan masalah secara mandiri akan memberikan pengalaman konkret kepada peserta didik untuk digunakan di kehidupan nyata. Dengan berpatisipasi dalam aktivitas-aktivitas pembelajaran yang telah direncanakan, peserta didik akan belajar bagaimana memecahkan permasalahan dengan cara yang komprehensif dan sistematis.

Kata Kunci: Strategi Pembelajaran Berbasis Masalah, Canva, Media Interaktif

Abstract

*Canva Learning media in problem-based learning strategies provides significant support because it can present information visually, attractively, and in a way that is easy for students to understand. Through its interactive and flexible design, Canva helps teachers create more contextual problem stimuli making it easier for student to analyze, discuss, and find solution creatively. In addition, using Canva increase student motivation and engagement during the learning process, thereby promotion the achievement of program-based learning more effectively. Media pembelajaran canva dalam strategi pembelajaran berbasis masalah (*problem based learning*) memberikan dukungan yang signifikan karena mampu menyajikan informasi secara visual, menarik, dan mudah difahami oleh peserta didik. Melalui desain yang interaktif dan fleksibel, canva membantu guru menyusun stimulus sehingga memudahkan peserta didik untuk menganalisis, berdiskusi dan menemukan solusi secara*

kreatif. Penggunaan canva meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran sehingga tercapai tujuan Program Based Learning secara lebih efektif.

Keywords: *Problem-Based Learning Strategy, Canva, Interactive Media*

Accepted Date: 16 November 2025

Publish Date: 31 Desember 2025

Pendahuluan

Media pembelajaran canva adalah sebuah aplikasi desain pembelajaran dengan format template power point yang memiliki pilihan background yang beragam. Pembelajaran di kelas yang cenderung dominan pada model pembelajaran ceramah membuat peserta didik kehilangan minat dalam menyimak dan mengikuti pembelajaran. Media pembelajaran canva lebih berisikan visualisasi yang indah dan cermat untuk memberikan gambaran-gambaran permasalahan sehingga strategi pembelajaran berbasis masalah (*problem based learning*) dapat ditampilkan melalui visual gambar dari *template* yang sudah disediakan oleh aplikasi media interaktif canva.

Ilmu pengetahuan dalam kedudukannya sebagai materi pelajaran memiliki karakteristik yang berbeda-beda. Karakteristik tersebut membawa implikasi terhadap penggunaan cara dan teknik dalam pembelajaran. Dilihat dari isinya, materi pembelajaran bisa diklasifikasikan menjadi empat yaitu, fakta, konsep, prinsip dan prosedur. Pertimbangan lain dalam menyiapkan materi pembelajaran adalah sebuah strategi pembelajaran. Strategi Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem-Based Learning*) membekali peserta didik dengan kemampuan memecahkan masalah secara nyata, proses pembelajaran yang mampu melatih peserta didik berfikir untuk memecahkan masalah-masalah otentik yang ada di sekitarnya. Dengan berlatih memecahkan masalah secara mandiri akan memberikan pengalaman konkret kepada peserta didik untuk digunakan di kehidupan nyata. Dengan berpatisipasi dalam aktivitas-aktivitas pembelajaran yang telah direncanakan, peserta didik akan belajar bagaimana memecahkan permasalahan dengan cara yang komprehensif dan sistematis.

Metode Penelitian

Metodologi yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metodologi kualitatif pada penggunaan media pembelajaran canva oleh guru dan peserta didik. Keterbatasan yang disoroti seperti beberapa guru cenderung lebih dominan memilih metode ceramah dibandingkan dengan menggunakan media pembelajaran canva. Dan menggunakan metode penelitian kuantitatif quasi eksperimen pada peserta didik terhadap hasil belajar. Dan menggunakan metode penelitian tindakan kelas (*class room action research*) pada tingkat semangat dan fokus mengikuti pembelajaran dengan hasil evaluasi terhadap beberapa peserta didik di dua kelas yang berbeda. Rekomendasi untuk penelitian research and development pada aplikasi canva menyoroti pilihan menu aplikasi canva pro berbayar dan *canva for enterprise* yang masih menjadi pilihan yang dihindari oleh guru dan peserta didik.

Hasil dan Pembahasan

Media pembelajaran canva telah menjadi aplikasi yang mudah ditemukan di gawai dan portable computer serta laptop, sehingga memberi solusi alternatif pada proses pengajaran dikelas. *Microsoft power point* yang telah mendahului penggunaan media pembelajaran memiliki kekurangan visualisasi sehingga di sempurnakan dengan media pembelajaran *power point canva* (Aripin et al., 2024). Banyak guru belum mengkondisikan secara aktif penggunaan media pembelajaran canva dikarenakan belum terampilnya menggunakan aplikasi media pembelajaran canva dan terbatasnya waktu menyiapkan materi presentasi canva (Alfatih et al., 2024).

Dalam konteks Pendidikan Agama Islam, sebagai sebuah disiplin ilmu tidak hanya bersifat normatif teoritis tetapi juga amaliyah praktis, yang tidak bisa dilepaskan dari setiap sisi kehidupan manusia muslim. Strategi pembelajaran berbasis masalah mengutamakan pemecahan masalah menjadi sangat penting untuk membekali peserta didik dengan kemampuan pemecahan masalah dalam visualisasi desain canva (Mahyudin, 2023). Belajar dari masalah merupakan proses dasar pembelajaran yang menjadikan manusia bisa tetap survive di lingkungannya, ketika ada masalah disitulah sebenarnya manusia belajar. Peserta didik mencatatkan data dan informasi tentang masalah tersebut kemudian mencari solusi untuk menjadi pengajar bagi diri sendiri dengan bimbingan guru dalam melakukan observasi penelitian berkaitan dengan perencanaan dan penyelesaian masalah melalui visualisasi kata dan gambar dalam media pembelajaran canva.

Ketidaktahuan peserta didik dalam mencari solusi dalam masalah-masalah yang mereka hadapi dapat diintegrasikan dengan berbagai pengetahuan yang divisualisasikan oleh media pembelajaran canva dan ketrampilan mencari solusi dengan ketrampilan dari berbagai disiplin ilmu. Strategi ini meliputi kegiatan memahami masalah, mengajukan hipotesis, mengumpulkan dan mengolah informasi serta mempresentasikan penemuan jawaban dari masalah tersebut. Media pembelajaran berbasis canva dalam strategi pembelajaran berbasis masalah bagi peserta didik memberikan output atau hasil pembelajaran diarahkan kepada pengetahuan dan penyelesaian suatu masalah yang menjadikan peserta didik belajar mereflesikan dengan pengalaman mereka.

Hasil Penelitian Pertama, terdapat pengaruh sigfinikan dalam menerapkan media pembelajaran berbasis canva dibandingkan dengan penggunaan media pembelajaran microsoft power point dengan menggunakan penelitian kuantitatif jenis pendekatan eksperimen dalam bentuk Quasi Experimental dengan Non Equivalent Control Group Design. Hasil Penelitian Kedua, pengembangan media pembelajaran canva memperoleh kriteria valid dengan menggunakan model ADDIE yaitu tahap Analyze, Design, Develop, Implement dan Evaluate. Canva sebagai media pembelajaran interaktif sangat praktis dari segi waktu, tempat, dan dari segi penggunaan beragam desain grafis seperti presentasi, grafik, poster, Aplikasi canva dapat digunakan melalui gawai ataupun portable computer. Tujuan supaya peserta didik bisa melakukan presentasi dan memiliki kepercayaan diri dengan kurikulum yang sekarang dipakai memiliki visi untuk menciptakan pendidikan yang lebih fleksibel, relevan, dan berpihak pada kebutuhan peserta didik.

Hasil Penelitian Ketiga, respon peserta didik terhadap media pembelajaran canva menjadi salah satu media yang disukai peserta didik dengan desain background yang menarik sehingga materi yang disajikan sangat mudah untuk dibaca dan dipahami dengan bimbingan dan konsultasi antara pengajar dan peserta didik terhadap substansi materi

pembelajaran. Membuat pemahaman lebih menarik dan mampu meningkatkan konsentrasi belajar lebih fokus terhadap penyampaian materi menambah semangat dan motivasi selama pembelajaran berlangsung dan membuat pembelajaran tidak bosan dan memudahkan guru membuat media pengajaran yang menarik melalui tiga tahapan, yaitu analisis kebutuhan, desain, dan implementasi. Memberikan alternatif solusi praktis bagi guru dalam menciptakan pembelajaran interaktif, serta dapat dijadikan acuan bagi penelitian selanjutnya dalam pengembangan media pembelajaran inovatif.

Hasil Keterbatasan Penelitian Pertama, terdapat beberapa guru yang kesulitan untuk menggunakan teknologi dalam kegiatan pembelajaran secara tepat guna dan masih banyak guru yang kurang cakap dalam menciptakan kegiatan pembelajaran berbasis teknologi hanya beberapa guru yang menggunakan aplikasi media pembelajaran canva karena keterbatasan waktu dalam membuat materi pembelajaran di media pembelajaran canva. Substansi materi yang dimasukkan kedalam canva harus sesuai dengan literatur tema pembelajaran tidak hanya menampilkan background yang bagus. Hasil Keterbatasan Penelitian Kedua, kendala kesulitan seperti jaringan internet yang harus stabil, ada beberapa fitur yang berbayar dan beberapa peserta didik yang masih belum faham penggunaanya.

Hasil Keterbatasan Penelitian Ketiga, aplikasi media pembelajaran canva mengharuskan koneksi internet yang cukup kuat dan stabil, beberapa fitur-fitur yang tersedia dalam canva seperti template power point, stiker, ilustrasi, font, dan lain-lain dapat digunakan pasca berbayar, terkadang desain yang dipilih terdapat kesamaan dengan orang lain, entah itu template-nya, gambar, warna, font, dan stiker, namun itu semua kembali lagi kepada penggunanya dalam memilih suatu desain yang berbeda. Hasil Rekomendasi Penelitian Pertama, disarankan para guru mengikuti pendidikan teknis dan latihan media pembelajaran canva secara berkala untuk meningkatkan skill mengajar sebagai persembahan presentasi kelas namun anjuran untuk peserta didik membuat power point canva sangat diperlukan. Perbanyak penggunaan media pembelajaran canva agar lebih banyak pengaruh yang signifikan antara media pembelajaran terhadap hasil belajar peserta didik.

Hasil Rekomendasi Penelitian Kedua, berusaha menyediakan kepraktisan waktu, tempat dan segi penggunaan berlangganan canva pro berbayar dan *canva for enterprise*. Merekomendasikan agar memilih template dengan lebih kreatif sesuaikan antara design canva dengan tema-tema materi pelajaran. Hasil Rekomendasi Penelitian Ketiga, memperbanyak desain canva pada strategi pembelajaran berbasis masalah (problem based learning). Disarankan agar teknologi komputer disekolah mengunduh aplikasi canva sebagai bagian dari proses peningkatan kemampuan guru membuat power point canva untuk media pembelajaran di kelas Penggunaan template desain pada canva memiliki beberapa kesamaan dalam pilihan para pengguna disarankan untuk memiliki kreativitas yang khas oleh guru ketika menggunakan canva.

Tujuan penulisan ini adalah untuk mendeskripsikan penerapan media pembelajaran canva dalam strategi pembelajaran berbasis masalah serta menganalisis efektivitasnya dalam meningkatkan keterlibatan guru, kreativitas dan pemahaman peserta didik. Melalui kajian ini diharapkan dapat diperoleh gambaran yang jelas peran canva sebagai media visual interaktif yang dapat mendukung proses pemecahan masalah, memfasilitasi

kolaborasi serta memperkaya pengalaman belajar sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik, bermakna dan berpusat pada peserta didik.

Untuk memahami kolaborasi media pembelajaran canva dengan strategi pembelajaran berbasis masalah Pertama, memvisualisasikan masalah secara lebih jelas dan menarik. Canva menyediakan beragam template gratis, infografis dan ilustrasi yang membantu peserta didik memahami konteks masalah secara lebih konkret. Visualisasi yang baik membuat peserta didik lebih mudah mengidentifikasi inti masalah dan menemukan hubungan antar konsep. Kedua, meningkatkan kreativitas dan kolaborasi dalam proses pemecahan masalah. Strategi pembelajaran berbasis masalah menekankan kerja kelompok dan penyajian solusi. Canva memungkinkan peserta didik berkolaborasi secara real-time dalam membuat poster, presentasi atau diagram solusi, sehingga proses berfikir kritis dapat berkembang sekaligus mendorong kreativitas. Ketiga, memfasilitasi komunikasi ide dan solusi secara lebih efektif. Dalam PBL (Problem Based Learning) peserta didik perlu mempresentasikan hasil analisis dan solusi yang ditemukan. Canva membantu mereka menyusun laporan visual yang terstruktur, menarik dan mudah difahami, sehingga ide yang kompleks dapat disampaikan secara lebih jelas dan meyakinkan.

Pemanfaatan media pembelajaran canva sebagai suatu pilihan lain dalam proses pembelajaran. Kecendrungan guru untuk memilih metode ceramah dan menulis di papan tulis membuat kemampuan peserta didik dalam menyimak dan memahami pelajaran melemah dan tiada motivasi belajar dan semangat yang turun, maka dengan visualisasi yang indah, cermat dan lengkap gambar-gambar dan kata-kata pada presentasi guru membangkitkan motivasi belajar lebih aktif dan hasil belajar peserta didik bagus dan memiliki kemajuan belajar (Suriyati et al., 2024). Pemanfaatan media pembelajaran canva pada pembelajaran PAI dapat mengoptimalkan motivasi peserta didik terhadap materi pelajaran, memberikan pemahaman lebih menarik, dan mampu meningkatkan konsentrasi belajar. Penggunaan canva lebih focus pada penyampaian materi, sehingga dapat meningkatkan semangat dan minat peserta didik saat proses pengajaran, serta menjadikan pembelajaran tidak membosankan, membuat peserta didik tidak mengantuk, sehingga dapat meningkatkan pemahaman peserta didik (Suwahyu, 2024).

Ciri utama strategi pembelajaran berbasis masalah adalah menggunakan masalah sebagai sebuah stimulus dan fokus dalam pembelajaran untuk menggali kemampuan berfikir dan kemampuan pemecahan masalah. Permasalahan menjadi starting point, menggunakan multi perspektif dalam penyelesaian masalah sehingga ada keterkaitan antar disiplin keilmuan, meskipun pembelajaran berpusat pada satu mata pelajaran tertentu, penyelidikan yang otentik, memanfaatkan sumber pengetahuan yang bukan dari satu sumber, menghasilkan produk pemikiran baru dan bersifat kolaboratif dengan guru dan peserta didik yang lain (Rohman, 2021).

Menyoroti pilihan menu aplikasi canva pro berbayar dan canva for enterprise yang masih menjadi pilihan yang dihindari oleh guru dan peserta didik. Ketika peserta didik tidak memiliki minat dan gairah terhadap masalah dan pemecahannya maka mereka akan merasa enggan untuk mencoba atau terlibat dalam proses pemecahan masalah. Untuk memecahkan masalah peserta didik setidaknya memiliki cukup modal berupa pengetahuan yang terkait dengan masalah, strategi pembelajaran berbasis masalah membutuhkan persiapan yang cukup panjang seperti menyiapkan masalah, sumber

informasi atau fasilitas yang dibutuhkan. Tanpa memahami alasan yang tepat dan urgensi pemecahan masalah yang disajikan dalam pembelajaran, maka peserta didik juga enggan untuk turut belajar dan terlibat dalam proses pemecahan masalah. Strategi pembelajaran berbasis masalah memiliki kelebihan dalam penggunaannya yaitu peserta didik mampu belajar dari masalah, pemecahan masalah menunjukkan kepada peserta didik bahwa setiap mata pelajaran pada dasarnya merupakan cara berfikir dan sesuatu yang harus dimengerti oleh peserta didik bukan hanya sekedar belajar dari guru atau buku-buku saja. Pemecahan masalah dapat mengembangkan kemampuan berfikir kritis peserta didik dan kemampuan mereka untuk menyesuaikan dengan pengetahuan baru (Sanjaya, 2012).

Penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi canva dipadukan dengan penggunaan media pembelajaran microsoft power point sebagai alat bantu pembelajaran dapat menjadi panduan bagi para pengajar dan terus menggali referensi terbaru dalam upaya menciptakan pembelajaran yang lebih produktif dan dapat memberikan dampak positif terhadap hasil belajar peserta didik di masa mendatang (Syarifudin, 2023). Perkembangan teknologi dan informasi yang sangat pesat telah mempengaruhi berbagai aspek kehidupan, sehingga terciptanya inovasi-inovasi baru disegala bidang, salah satunya ialah bidang pendidikan. Dalam usaha meningkatkan mutu pendidikan salah satu yang dapat dilakukan guru ialah dengan menggunakan media pembelajaran interaktif. Banyak aplikasi yang tersedia dengan mudah dan gratis salah satunya yaitu canva. Hal ini dapat dimanfaatkan oleh guru untuk memudahkan tercapainya tujuan pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar siswa (Fauziyah et al., 2022).

Strategi pembelajaran berbasis masalah (*Problem Based Learning*) mempunyai dua tujuan yaitu mengembangkan kemampuan pemecahan masalah (*problem solving skill*) dan meningkatkan penguasaan terhadap materi pelajaran, informasi, konsep, dan kompetensi yang dipelajari oleh peserta didik melalui sebuah masalah. Strategi pembelajaran berbasis masalah juga berhubungan dengan belajar tentang kehidupan yang lebih luas (*lifewild learning*), kolaborasi tim, serta ketrampilan berfikir reflektif dan evaluatif (Barrows & Tamblyin, 1980). Canva sebagai media pembelajaran yang visual dan interaktif membuat siswa lebih kreatif dan memahami materi dengan lebih baik dan lebih efektif dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik (Maksumah et al., 2025). Pemanfaatan teknologi komputer dalam dunia pendidikan tidak hanya mempermudah jalannya pembelajaran, tetapi juga memberikan peluang besar untuk menghadirkan inovasi dan menciptakan pembelajaran mandiri yang lebih interaktif. Melalui pemanfaatan platform digital seperti Canva, guru berkesempatan menyajikan materi secara lebih menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik (Nasution et al., 2025).

Respon peserta didik terhadap penggunaan aplikasi canva dalam proses pembelajaran adalah sangat tertarik dan antusias. Peserta didik merasa senang karena ada tayangan video yang menarik minat belajar mereka (Widi, 2023). Pemanfaatan aplikasi canva pada materi pembelajaran memberikan dampak positif, dengan penggunaan aplikasi canva dapat meningkatkan minat peserta didik terhadap materi pelajaran, membuat pemahaman lebih menarik, dan mampu meningkatkan konsentrasi belajar. Pemanfaatan aplikasi canva dapat menjadikan peserta didik lebih fokus terhadap penyampaian materi, menambah semangat serta motivasi peserta didik selama pembelajaran berlangsung dan menjadikan pembelajaran tidak bosan, membuat peserta didik tidak mengantuk sehingga dapat meningkatkan pemahaman peserta didik. Dengan adanya aplikasi canva memudahkan guru membuat media pengajaran yang menarik (Suriyati et al., 2024).

Kesimpulan

Media pembelajaran canva dalam strategi pembelajaran berbasis masalah (*problem based learning*) memberikan dukungan yang signifikan karena mampu menyajikan informasi secara visual, menarik, dan mudah difahami oleh peserta didik. Melalui desain yang interaktif dan fleksibel, canva membantu guru menyusun stimulus sehingga memudahkan peserta didik untuk menganalisis, berdiskusi dan menemukan solusi secara kreatif. Penggunaan canva meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran sehingga tercapai tujuan Program Based Learning secara lebih efektif. Untuk pengembangan media pembelajaran. Model pengembangan menggunakan model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation and Evaluation*) dengan mengikuti Langkah-langkahnya, meliputi analisis, desain, development, implementasi dan evaluasi. Memiliki desain menarik, mampu meningkatkan kreativitas guru dan peserta didik dalam mendesain media pembelajaran (infografis, video, presentasi, dan lain-lain). Menghemat waktu dalam media pembelajaran, dapat digunakan melalui *handphone* dan laptop serta Aplikasi canva mudah dijangkau di semua kalangan.

Daftar Pustaka

- Alfatih, A. M., Jannah, H., & Raharjo, R. (2024). Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran Multimedia Interaktif di Madrasah Ibtidaiyah. 128–141. <https://doi.org/10.30762/sittah.v5i2.2710>
- Aripin, M. P., Alifah, I. M., Maulida, A. P., Pujawardani, H. H., Islam, U., & Bandung, N. (2024). Pemanfaatan PowerPoint dalam Canva pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di MI Abdurrahman Kota Bandung. 4, 699–709.
- Barrows, H. S., & Tamblyin, R. M. (1980). Problem-Based Learning, an Approach to Medical Education. In Problem-Based Learning An Approach to Medical Education.
- Fauziyah, Z., Shofiyuddin, A., & Sukmawati, I. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Aplikasi Canva Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN 1 Ngraho Bojonegoro. Sallimiya: Jurnal Studi Ilmu Keagamaan Islam, 3(4). <https://ejurnal.iaifa.ac.id/index.php/salimiya%0A>
- Mahyudin, A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Canva Mata Pelajaran PAI & BP Fase C - Sekolah Dasar. Journal of Instructional and Development Researches, 3(4), 169–177. <https://doi.org/https://doi.org/10.53621/jider.v3i4.255>
- Maksumah, N. M., Hepni, & Qibtiyah, M. (2025). Penggunaan Media Pembelajaran Canva untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. Journal of Pedagogical and Teacher Professional Development, 315–335. <https://jptpd.uinkhas.ac.id/>
- Nasution, A. Z., Musril, H. A., Derta, S., & Rahmat, T. (2025). Perancangan Media Belajar Mandiri Berbasis Canva Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Untuk Siswa Sma N 1 Matur. Intelect: Indonesian Journal of Learning and Technological Innovation, 04(01), 157–170. <https://journal.makwafoundation.org/index.php/intellect>

- Rohman, F. (2021). Strategi Pembelajaran PAI (M. P. . Darnoto (ed.); Cetakan 2). Penerbit Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Unisnu Jepara.
- Sanjaya, W. (2012). Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan. Kencaca Prenada Media Group.
- Suriyati, Abubakar, Nur, T., Swito, A., & Nuraeni. (2024). Pemanfaatan Media Canva Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Menengah Pertama. *Al-Qalam : Jurnal Kajian Islam Dan Pendidikan*, 16(1), 55–62. <https://doi.org/10.47435/al-qalam.v16i1.2529>
- Suwayhu, I. (2024). Pemanfaatan Aplikasi Canva Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *3(3)*, 15–20.
- Syarifudin, A. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Ilmiah Edukatif*, 9(2), 78–95. <https://doi.org/10.37567/jie.v9i2.2474>
- Widi, N. (2023). Implementasi media pembelajaran audiovisual berbasis Canva dalam meningkatkan minat belajar pendidikan agama islam di SD. *At Turots : Jurnal Pendidikan Islam*, 5(1), 727–736. <http://journal.stitmadani.ac.id/index.php/JPI/index>
- Dewiyani, S. (2015). Improving Students Soft Skills using Thinking Process Profile Based on Personality Types. *International Journal of Evaluation and Research in Education (IJERE)*, pp 118-129.
- Giganti, P. (2007). Why Teach Problem Solving, Part I: The World Needs Good Problem Solvers!. *ComMuniCator*, 31(4), 15-16.