
Interactive Video Learning Media Based on Canva with a Behaviorist Approach to Enhance Literacy in Elementary Students' Expository Text Learning

¹ Nisa Nurlaeli, ²Riskha Arfiyanti

¹ SDN 1 Wotgali, Cirebon, Indonesia, ²Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, UGJ, Indonesia

Corresponding author's email: riskha.arfiyanti@ugj.ac.id

ARTIKEL INFO

Article history:

Received 29 October 2024

Accepted 30 November 2024

Published 28 January 2025

Keywords:

*Behaviorist Approach,
Expository Text, Interactive
Canva Video, Learning Media,
Literacy*

DOI: [10.33603/deiksis.v9i2.6908](https://doi.org/10.33603/deiksis.v9i2.6908)

ABSTRACT

This research seeks to evaluate the efficacy of employing Canva-based learning tools, specifically interactive videos, to enhance the explanatory writing abilities of elementary school pupils through a behaviorism framework. The incorporation of digital technology in education is a crucial requirement for addressing the challenges of 21st-century learning and specifically enhancing students' literacy abilities. This research employs a qualitative descriptive methodology with a systematic literature review (SLR) strategy, incorporating the examination of diverse literary sources including journals, articles, books, and relevant research papers. The research revealed that using Canva-based interactive videos enhances students' comprehension and writing abilities by delivering educational content in a more engaging, interactive, and comprehensible manner. The behaviorism method centered on reinforcement and repetitive practice has proven to be effective in enhancing student motivation and involvement in the learning process. Nonetheless, its execution encounters multiple obstacles, such as insufficient technological infrastructure and a deficiency in teacher proficiency in creating digital educational resources. Addressing these challenges, the implementation of Canva-based interactive videos offers a creative way to enhance the quality of explanatory text education in elementary schools. The findings of this research intend to aid in the creation of more efficient and creative educational tools in the digital age.

1. PENDAHULUAN

Di zaman digital ini, penerapan media digital dalam pendidikan sangat penting untuk menghadapi tantangan yang ada di abad ke-21. Teknologi menawarkan potensi besar dalam mendukung penguasaan pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan oleh siswa, tetapi tantangan utama adalah memilih dan menggunakan alat yang paling sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di tengah banyaknya pilihan media digital yang terus berkembang (Bernie Trilling, 2009). Saat ini, teknologi digital berfungsi sebagai alat bantu dalam

pembelajaran modern dan sebagai sumber informasi yang dapat meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar (Tazqiah Nuralizza et al., 2024). Media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam pendidikan kontemporer dan telah menjadi komponen penting dari proses belajar yang interaktif dan terintegrasi (Dany, A., Rifan, H., & Suryandari, 2024). Penggunaan media pembelajaran membantu guru untuk menyajikan materi ajar dengan cara yang lebih menarik dan efisien (Nurfadilla & Susilo, 2024). Berbagai teknologi interaktif untuk pembelajaran, seperti realitas tertambah, animasi video, dan permainan pendidikan, memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar secara mandiri serta merasakan pengalaman belajar yang menarik dan bermakna (Redaksi, 2015).

Budaya membaca dan menulis bisa dipupuk tidak hanya lewat kemampuan bahasa, tetapi juga dengan memanfaatkan berbagai tipe kecerdasan yang dimiliki oleh siswa (arfiyanti & Nuryanti, 2016). Literasi digital meliputi minat, sikap, dan kemampuan seseorang dalam mendapatkan, mengelola, mengaitkan, menganalisis, serta menilai informasi dengan menggunakan teknologi digital dan media komunikasi (Fitria et al., 2024). Dalam kajian ini, literasi digital yang diharapkan mencakup keterampilan siswa dalam memanfaatkan teknologi canggih seperti komputer dan laptop untuk memproses serta membagikan informasi yang mereka terima kepada orang lain (Nurchahyo, 2020). Video interaktif merupakan salah satu alat pembelajaran yang digunakan untuk meningkatkan literasi digital di kalangan siswa sekolah dasar. Penggunaan video pembelajaran interaktif yang efektif dapat mendorong siswa untuk lebih mahir dalam menilai informasi yang mereka terima dan juga meningkatkan kemampuan dalam menggunakan serta memanfaatkan teknologi digital dengan baik dalam proses pembelajaran (Fauzul et al., 2025). Media video animasi interaktif yang berbasis Canva terbukti efektif dalam meningkatkan kreativitas, partisipasi aktif, serta kemampuan komunikasi digital para siswa SD, yang merupakan elemen penting dalam literasi digital (Diniyati & Mastroah, n.d.).

Dalam proses belajar untuk menyongsong dunia yang semakin rumit, pengembangan media pembelajaran yang interaktif dengan dukungan teknologi informasi adalah suatu kebutuhan yang harus diperhatikan (Hidayah & Hamonangan, 2024). Video interaktif yang dibuat menggunakan Canva dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan kemampuan literasi serta mendorong terjadinya inovasi dalam metode pembelajaran. Inovasi ini berupa video interaktif berbasis H5P yang menggabungkan teks, gambar, animasi, suara, dan musik latar, yang dikembangkan dengan memanfaatkan aplikasi Canva dan Lumi Education untuk menciptakan elemen yang interaktif (Putri, 2024). Canva merupakan platform desain grafis

yang memungkinkan pengguna untuk membuat beragam konten visual, seperti untuk media sosial, presentasi, poster, dokumen, dan lain-lain. Inovasi yang berkaitan adalah pengembangan video interaktif yang dirancang dengan Canva sebagai alat pembelajaran. Aplikasi ini menyediakan banyak template yang dapat diakses, dan pengguna juga memiliki kebebasan untuk mendesain sesuai dengan kreativitas masing-masing (Ummah, 2019a).

Teori behaviorisme berlandaskan pada pendapat bahwa tindakan manusia dipengaruhi oleh stimulus dari lingkungan dan efek dari tindakan tersebut (Isnaini et al., 2023). Proses belajar adalah akibat dari perilaku yang berkembang melalui hubungan dengan lingkungan di sekitar, yang menjadikan pengetahuan sebagai reaksi terhadap stimulus yang sudah dikondisikan (Jayanti et al., 2024). Teori pembelajaran perilaku sangat menekankan pada hasil dari proses belajar, yakni perubahan tindakan yang bisa diamati, diukur, dan dievaluasi secara khusus (Rika Widianita, 2023).

Teks eksplanasi merupakan jenis tulisan yang menjelaskan bagaimana berbagai fenomena terjadi, yang meliputi hal-hal terkait alam, masyarakat, sains, dan budaya. Teks ini disusun sebagai respons terhadap pertanyaan penulis mengenai alasan dan cara terjadinya fenomena tersebut (Rimayanti & Jaja, 2018). Penggunaan metode pemetaan konsep dengan bantuan media video dalam menjelaskan fenomena alam dapat memaksimalkan proses belajar, memperbaiki sikap mental dan sosial siswa, serta meningkatkan pencapaian mereka dalam memahami dan keterampilan menulis teks eksplanasi (Fitriana, 2016). Namun, dalam kenyataannya, teks eksplanasi sering kali menjadi tantangan bagi siswa karena kompleksitasnya dan kebutuhan akan pemahaman yang mendalam terkait proses dan fenomena tertentu. Metode pembelajaran tradisional yang jarang menggunakan media visual sering kali membuat siswa kesulitan dalam memahami konsep. Canva menarik perhatian dengan visualisasi gambar dan foto, menjelaskan proses fenomena alam dan sosial, serta memberi inspirasi serta motivasi untuk membantu siswa mengekspresikan diri, dan jika digunakan untuk menyampaikan ide secara kreatif, memungkinkan siswa untuk menghasilkan teks penjelasan yang efektif (Lestari Sirait et al., 2023). Oleh sebab itu, perlu adanya media pembelajaran yang inovatif dan kreatif untuk mengatasi kesenjangan tersebut.

Urgensi pemanfaatan video interaktif yang dirancang menggunakan Canva merupakan cara yang efektif untuk mengatasi tantangan dalam pembelajaran ini. Video animasi interaktif adalah salah satu jenis media yang menarik karena mampu menyampaikan informasi melalui beberapa indera, yaitu pendengaran dan penglihatan (Lestari Sirait et al.,

2023). Di samping itu, pendekatan teori pembelajaran behavioris, yang berfokus pada perubahan perilaku melalui rangsangan, respons, dan pengkondisian, sangat berpengaruh terhadap pengembangan multimedia dalam pembelajaran. Ini mencakup elemen seperti pengajaran, materi, ringkasan, latihan, dan umpan balik, serta elemen berita seperti teks, grafik, warna, animasi, dan video (Asiva Noor Rachmayani, 2015). Pengembangan media pembelajaran berbentuk video interaktif yang berbasis Canva ini dirancang mengikuti prinsip-prinsip dari teori behaviorisme untuk pembelajaran teks eksplanasi.

Kebaruan dalam penelitian ini terletak pada inovasi yang dilakukan dalam tiga aspek utama. Pertama, kami mengintegrasikan penggunaan Canva dengan teori behaviorisme untuk menciptakan video edukasi interaktif yang menarik dan efisien. Kedua, kami menekankan pada pentingnya pembelajaran teks eksplanasi sebagai komponen dari kemampuan berbahasa Indonesia yang belum banyak diteliti dengan pemanfaatan media digital interaktif. Ketiga, penerapan model ADDIE dilakukan dengan cara yang sistematis untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Penelitian ini menggunakan metodologi tinjauan pustaka sistematis (SLR) untuk menemukan dan mengevaluasi publikasi penelitian yang relevan selama sepuluh tahun terakhir. Selain itu, penelitian ini juga mengadaptasi model ADDIE untuk merancang media pembelajaran yang bertujuan untuk mengevaluasi efektivitasnya. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan distribusi kuesioner kepada peserta penelitian. Data yang terkumpul digunakan sebagai dasar untuk mengembangkan media pembelajaran sesuai dengan prosedur model ADDIE (Lestari et al., 2024). Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis sejauh mana media pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman teks eksplanasi dan keterampilan menulis para siswa. Dengan menerapkan teori behaviorisme, diharapkan media pembelajaran ini dapat memberikan kontribusi positif terhadap proses dan hasil pembelajaran siswa.

2. METODE

Penelitian ini menerapkan pendekatan kualitatif deskriptif dengan sistematik literatur review (SLR) untuk mengeksplorasi pemanfaatan media pembelajaran video interaktif yang berbasis Canva dalam pengajaran teks eksplanasi di tingkat sekolah dasar dengan pendekatan behaviorisme, guna meningkatkan keterampilan literasi siswa. Tinjauan pustaka adalah suatu metode penelitian yang melibatkan penyelidikan, pemeriksaan, serta analisis beragam literatur seperti jurnal, artikel, buku, laporan penelitian, dan dokumen lain yang relevan

dengan topik yang diteliti (Sugiyono, 2020). Penelitian kualitatif berfokus pada pengumpulan data dari kata-kata, kalimat, dan narasi dalam dokumen, yang kemudian dianalisis secara deskriptif (Ummah, 2019a). Tahapan pengumpulan data dalam penelitian ini adalah: 1) metode observasi, 2) metode wawancara, 3) metode dokumentasi, 4) metode transkripsi, dan 5) metode transliterasi (Arikunto, 2010). Proses analisis data terstruktur dalam tiga tahap utama: reduksi data, presentasi data, dan peninjauan data (Dull & Reinhardt, 2014). Keabsahan data dipastikan melalui teknik triangulasi, yang membandingkan hasil penelitian dengan teori yang relevan, pendapat para ahli, serta penelitian sebelumnya untuk memastikan konsistensi dan keakuratan informasi (Ummah, 2019b).

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

a) Pendekatan Behaviorisme dengan Media Canva

Pendekatan dalam pembelajaran perilaku berfokus pada ide stimulus-respons serta penguatan, dengan tujuan membentuk kebiasaan belajar siswa. Dalam konteks pemanfaatan media digital untuk pembelajaran, teori ini menjadi landasan untuk mengembangkan materi pembelajaran berbasis teknologi, termasuk video interaktif. Penerapan teori behaviorisme dalam pembelajaran multimedia terbukti efektif untuk meningkatkan keterlibatan siswa, yang terlihat dari adanya peningkatan minat belajar dari 65% menjadi 80% (Asiva Noor Rachmayani, 2015). Di samping itu, studi yang menerapkan teori behaviorisme ala Thorndike dalam bidang pendidikan teknologi juga menunjukkan hasil yang signifikan dalam memperbaiki hasil belajar siswa. Implementasi teori ini dalam pembelajaran berbasis teknologi menunjukkan kenaikan proporsi siswa yang mendapatkan nilai memuaskan dalam pelajaran IPS, dari 50% menjadi 80%, serta efek positif seperti munculnya video interaktif yang menggunakan Canva (Karunia & Wenty Septria, 2023). Penggunaan video Canva di ruang kelas terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas lima di SD Kristen Weduar, dengan tingkat penyelesaian tugas meningkat dari 37,5% pada Siklus I menjadi 100% pada Siklus II (Kajian et al., 2024).

b) Pemanfaatan Video Interaktif Berbasis Canva dalam Pembelajaran

Canva semakin dikenal sebagai alat pembelajaran karena mempermudah dalam menyajikan konten secara visual dan interaktif. Dengan Canva, pendidik dapat membuat video pendidikan yang dilengkapi grafik, animasi, dan elemen interaktif yang menarik. Ketika Canva Education diaplikasikan untuk merancang media video animasi dalam pelajaran sains,

70% siswa menunjukkan pemahaman yang baik mengenai materi sebelum menggunakan media tersebut, namun angka ini melonjak menjadi 90% setelah penggunaan (Kristiari & Cahyadi, 2023). Ini menunjukkan bahwa Canva sebagai media interaktif mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep yang diajarkan. Selain itu, dampak pemanfaatan Canva terhadap keterampilan menulis eksplanasi siswa kelas delapan juga diteliti. Penelitian eksperimental menunjukkan bahwa sebelum menggunakan Canva, hanya 55% siswa yang mendapatkan hasil di atas rata-rata dalam menulis eksplanasi. Setelah mereka menggunakan Canva, persentase tersebut meningkat menjadi 75% (Lestari Sirait et al., 2023). Pemanfaatan media interaktif Canva saat mempelajari persamaan linear satu variabel terbukti mampu meningkatkan keterlibatan siswa. Rata-rata skor pada survei motivasi naik dari 59% (cukup baik) menjadi 76% (baik), dengan 87,8% siswa merasa lebih termotivasi dan bersemangat dalam proses belajar (Putra et al., 2024). Hal ini menegaskan bahwa Canva dapat berfungsi sebagai alat yang efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis siswa dengan menghadirkan materi dalam format yang visual dan interaktif.

c) Efektivitas Video Interaktif dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa

Video interaktif memiliki peran yang signifikan dalam membantu siswa memahami konsep-konsep yang rumit. Kami menciptakan media video animasi interaktif untuk topik pengajaran fisiologi dan menemukan bahwa pemanfaatan video animasi interaktif secara jelas meningkatkan pemahaman siswa. Penggunaan video interaktif dalam pembelajaran mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi hingga 60%-85%, yang membuktikan bahwa media ini efektif dalam menjelaskan dan memperjelas isi pengajaran (Pratiwi & Kasrman, 2022). Selain itu, suatu penelitian mengenai pengaruh media video interaktif berbasis Canva dalam proses pembelajaran mengungkapkan bahwa metode ini tidak hanya memperbaiki pemahaman siswa tetapi juga meningkatkan partisipasi mereka dalam kegiatan belajar (Asiva Noor Rachmayani, 2015). Penelitian ini menunjukkan bahwa informasi karier yang disampaikan melalui video interaktif dan pemodelan langsung dapat secara efektif meningkatkan wawasan siswa tentang karier. Oleh karena itu, para konselor dianjurkan untuk menerapkan kedua cara tersebut dalam layanan informasi karier (Muttaqin et al., 2017). Video interaktif mengandung beragam elemen multimedia seperti suara, gambar, dan animasi, yang memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dibandingkan dengan cara-cara tradisional.

d) Tantangan dalam Mengimplementasikan Video Interaktif yang Menggunakan Canva

Walaupun penggunaan video interaktif berbasis Canva menawarkan banyak keuntungan, terdapat beberapa kesulitan dalam penerapannya. Salah satu masalah utama adalah minimnya infrastruktur teknologi di sejumlah sekolah, terutama yang terletak di wilayah terpencil. Selain itu, tidak semua pendidik memiliki kemampuan untuk mengembangkan bahan ajar berbasis digital, sehingga diperlukan training khusus guna meningkatkan keterampilan mereka dalam memanfaatkan Canva dan media interaktif lainnya. Walaupun Canva dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran, banyak guru masih kesulitan untuk mengkombinasikan teknologi ini dengan kurikulum yang ada. Oleh karena itu, perlu ada dukungan tambahan berupa pelatihan dan pendampingan agar pemanfaatan teknologi dalam proses belajar menjadi lebih maksimal (Anggraeni & Pentury, 2022). Meskipun kebanyakan guru dan siswa menilai media video interaktif dari Canva sangat menarik dan mendukung proses pembelajaran, mereka menghadapi berbagai kendala seperti keterbatasan kemampuan desain guru, kestabilan sinyal yang tidak memadai, dan kekurangan peralatan, yang bisa diatasi melalui pelatihan dan penyediaan alat yang sesuai oleh sekolah (Fadilla et al., 2023). Implementasi media pembelajaran interaktif berbasis Canva di Pondok Pesantren Syi'ar Tsanawiyah didukung oleh fasilitas yang memadai dan akses melalui smartphone, namun juga menemui tantangan seperti ketergantungan pada jaringan internet yang stabil, kurangnya motivasi santri untuk menyampaikan materi, serta respon siswa yang belum memadai pada sesi tanya jawab (Fauziah et al., 2022).

Oleh karena itu, pendekatan behaviorisme dalam penggunaan video interaktif yang dirancang dengan Canva telah terbukti meningkatkan pemahaman serta kemampuan menulis siswa saat mempelajari teks eksplanasi. Beragam penelitian juga mengungkapkan bahwa media interaktif ini mampu meningkatkan partisipasi siswa, memperkaya pemahaman mereka mengenai materi, dan secara keseluruhan memperbaiki hasil belajar. Namun, dalam konteks peningkatan keterampilan literasi di kalangan siswa sekolah dasar, tantangan utama yang masih perlu diatasi adalah keterbatasan infrastruktur serta kemampuan guru dalam menciptakan materi pembelajaran digital. Dengan mengatasi hambatan-hambatan tersebut, penggunaan video interaktif berbasis Canva bisa menjadi solusi yang inovatif untuk meningkatkan kualitas literasi dan pembelajaran eksplanasi di era digital.

4. SIMPULAN

Penggunaan platform pembelajaran yang berbasis Canva, baik itu dalam bentuk video animasi interaktif maupun aplikasi untuk menyusun penjelasan, terbukti memberikan efek yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan menulis siswa. Alat berbasis Canva ini tidak hanya membantu siswa dalam mengembangkan keterampilan menulis yang lebih terstruktur dan deskriptif, tetapi juga memperdalam pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan.

Pendekatan ini didukung oleh teori behaviorisme, yang menekankan pentingnya penguatan dan latihan berulang dalam proses belajar. Selain itu, video interaktif yang dibuat dengan Canva menjadikan materi ajar lebih menarik dan mudah dimengerti, sehingga dapat meningkatkan motivasi serta keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Seperti yang telah dibuktikan oleh penelitian sebelumnya, penggunaan media interaktif dapat membantu siswa memahami struktur teks penjelasan dan memberikan mereka kesempatan untuk mengekspresikan ide mereka secara kreatif.

Secara keseluruhan, penelitian ini menegaskan bahwa pengembangan media pembelajaran berbentuk video interaktif yang berbasis Canva dan teori behaviorisme menawarkan potensi besar untuk meningkatkan keterampilan literasi siswa, terutama dalam mempelajari teks penjelasan di tingkat sekolah dasar. Oleh karena itu, diharapkan hasil dari penelitian ini bisa berkontribusi dalam pengembangan media pembelajaran inovatif yang lebih efektif di era digital serta meningkatkan kualitas pendidikan literasi di sekolah dasar.

5. REFERENSI

- Anggraeni, A. D., & Pentury, H. J. (2022). Empowering Students' 21st Century Skills through Canva Application. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran*, 8(1), 50. <https://doi.org/10.33394/jk.v8i1.4391>
- Arfiyanti, riskha, & Nuryanti, M. (2016). Optimalisasi Kecerdasan Majemuk Dalam Pembelajaran Literasi. *Repository FKIP Unswagati*, 0(0). <http://fkip-unswagati.ac.id/ejournal/index.php/repository/article/view/296>
- Arikunto. (2010). Jurnal wacana lisan upacara adat. *Jurnal Universitas Mataram*, 1(1), 1-11.
- Asiva Noor Rachmayani. (2015). No 主観的健康感を中心とした在宅高齢者における健康関連指標に関する共分散構造分析Title. 6.
- Bernie Trilling, C. F. (2009). *21ST Century Skills: Keterampilan Abad 21 Pembelajaran Untuk Hidup Di Zaman Sekarang* (pp. 1-208).
- Dany, A., Rifan, H., & Suryandari, M. (2024). Peran Media Pembelajaran dalam Konteks

- Pendidikan Modern. *Cendekia Pendidikan*, 4(1), 91-100.
<https://doi.org/10.9644/sindoro.v4i1.2933>
- Diniyati, A., & Mastroah, I. (n.d.). *Peran media video animasi interaktif berbasis canva dalam meningkatkan literasi digital siswa sekolah dasar*. 236-245.
- Dull, E., & Reinhardt, S. P. (2014). An analytic approach for discovery. In *CEUR Workshop Proceedings* (Vol. 1304, pp. 89-92).
- Fadilla, N., Suwignyo Prayogo, M., Putri, R., Fadilah, N., Guru, P., Ibtidaiyah, M., Kiai, U., Achmad, H., & Jember, S. (2023). Penerapan Media Interaktif Berbasis Canva Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar: Literatur Review. *PENDIKDAS Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 4(2), 1-9.
<https://jurnal.habi.ac.id/index.php/Pendikdas>
- Fauziah, Z., Shofiyuddin, A., & Rofiana, H. (2022). Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Canva Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. *Madinah: Jurnal Studi Islam*, 9(1), 7-18. <https://doi.org/10.58518/madinah.v9i1.1356>
- Fauzul, M., Lubis, F., Shofwan, N., Muhammadiyah, U., & Utara, S. (2025). *PERAN VIDEO PEMBELAJARAN INTERAKTIF DALAM*. 6(1), 2518-2522.
- Fitria, *, Widiastuti, D., Widiastuti, F. D., & Fauziya, D. S. (2024). Pemanfaatan Media Audio Visual Youtube Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Berita Pada Pembelajaran Indonesia. *Bahasa Dan Budaya*, 3(3), 27-43. <https://doi.org/10.55606/jpbb.v3i3.3784>
- Fitriana, A. (2016). Peningkatan Keterampilan Menyusun Teks Eksplanasi Dengan Metode Peta Konsep Berbantuan Media Video Peristiwa Alam Bagi Peserta Didik Kelas VII C SMP Negeri Tawangharjo Kabupaten Grobongan. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 8(1), 104-115.
<https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jpbsi/article/view/24018>
- Hidayah, Y., & Hamonangan, R. P. (2024). Kesadaran Digital Melalui Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Teknologi Informasi (JIPTI)*, 5(1), 12-23. <https://doi.org/10.52060/pti.v5i1.1810>
- Isnaini, N. A., Rosyida, N. I., Wulandari, R., Tarsono, T., & Hasbiyallah, H. (2023). Dari Stimulus-Respon hingga Modifikasi Perilaku; Tinjauan Teori Behaviorisme John B. Watson dan Realisasinya dalam Pembelajaran. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(12), 10062-10070. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i12.2442>
- Jayanti, R., Lestari, T. W., & Verawati, A. A. (2024). Implementasi Teori Behaviorisme dalam Pembelajaran Bahasa Anak di TK Al Azhar Jombang. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8, 491-498.
- Kajian, J., Hukubun, S., Patra, S., & Mahanangingtyas, E. (2024). *Didactica : Pemanfaatan Video Canva Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial*. 4(1), 10-15.
- Karunia, H., & Wenty Septria, D. S. (2023). Penerapan Teori Behaviorisme Thorndike Dalam Teknologi Pendidikan Dan Implikasinya Terhadap Pembelajaran IPS Di MTsN Gowa. *Risalah: Jurnal Pendidikan Dan Studi Islam*, 9(4), 1478-1486.

- Kristiari, S. P., & Cahyadi, F. (2023). Pengembangan Media Video Animasi Pembelajaran IPA Materi Perubahan Cuaca Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Berbasis Canva Pendidikan. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 11(1), 78–84. <https://doi.org/10.24269/dpp.v11i1.8102>
- Lestari, R., Rohani, T., Bastari, S., Muhammadiyah, S., Alam, P., Alam, P., Negeri, S. D., & Ulu, G. (2024). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Canva untuk Menstimulus Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa PENDAHULUAN Perkembangan teknologi di bidang pendidikan saat ini juga mengalami kemajuan yang pesat , sejalan dengan bidang-bidang lainnya . *Perkembangan*. 7(1), 209–222.
- Lestari Sirait, M., J.Sitorus, P., & L.L. Saragih, E. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Aplikasi Canva Terhadap Keterampilan Menulis Teks Eksplanasi Pada Siswa Kelas Viii Smp Hkbp Sidorame Medan. *Bahastra: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 8(1), 137–140. <https://doi.org/10.30743/bahastra.v8i1.8018>
- Muttaqin, R., Wagimin, & Tadjri, I. (2017). Keefektifan Layanan Informasi Karier Berbantuan Video Interaktif dan Live Modeling untuk Meningkatkan Pemahaman Karier Siswa SMP. *Jurnal Bimbingan Konseling*, 6(2), 174–179.
- Nurchahyo, M. A. (2020). Penggunaan multimedia interaktif untuk meningkatkan literasi digital siswa SMP pada mata pelajaran IPA. *Jurnal Pendidikan Informatika Dan Sains*, 9(2), 132–138. <https://doi.org/10.31571/saintek.v9i2.2077>
- Nurfadilla, E., & Susilo, J. (2024). Penerapan Media YouTube dalam Pembelajaran terhadap Peningkatan Literasi Siswa SMA pada Materi Teks Eksplanasi. 2, 184–192.
- Pratiwi, N. I., & Kasriman, K. (2022). Pengembangan Media Video Animasi Interaktif pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV Materi Bentuk dan Fungsi Bagian Tumbuhan. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7257–7264. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3468>
- Putra, F. P., Ariana, R. D., Masruhim, M. A., & Najmiah, S. (2024). Penggunaan Media Interaktif Canva dalam Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik di Kelas VII SMP Negeri 4 Samarinda. *Jurnal Inovasi Refleksi Profesi Guru*, 1(1), 21–27. <https://doi.org/10.30872/jirpg.v1i1.3322>
- Putri, S. P. (2024). PENGEMBANGAN MEDIA INTERACTIVE VIDEO BERBASIS H5P BERBANTUAN APLIKASI CANVA UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR DAN PENGUASAAN MATERI FISIKA KELAS X SMA Sukma. 11(01), 24–35. <https://journal.student.uny.ac.id/ojs/index.php/pfisika/index>
- Redaksi, . (2015). Jurnal Teknologi Pendidikan. *Jurnal Teknologi Pendidikan (JTP)*, 8(2), 144–154. <https://doi.org/10.24114/jtp.v8i2.3329>
- Rika Widianita, D. (2023). No 主観的健康感を中心とした在宅高齢者における健康関連指標に関する共分散構造分析Title. AT-TAWASSUTH: *Jurnal Ekonomi Islam*, VIII(I), 1–19.
- Rimayanti, A. I., & Jaja, J. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Teks Eksplanasi Berdasarkan Berita Media Massa Cetak. *Jurnal Tuturan*, 7(2), 857. <https://doi.org/10.33603/jt.v7i2.1738>
- Sugiyono. (2020). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*.
- Tazqiah Nuralizza, Riskha Arfiyanti, & Mira Nuryanti. (2024). Respons Mahasiswa Terhadap Media Digital Sebagai Sumber Belajar Berpikir Kritis. *Deiksis : Jurnal Pendidikan Bahasa Dan*

Sastra Indonesia, 10(2), 198-205. <https://doi.org/10.33603/075wh864>

Ummah, M. S. (2019a). No 主観的健康感を中心とした在宅高齢者における健康関連指標に関する共分散構造分析Title. In *Sustainability (Switzerland)* (Vol. 11, Issue 1). http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484_SISTEM_PEMBETUNGAN_TERPUSAT_STRATEGI_MELESTARI

Ummah, M. S. (2019b). No 主観的健康感を中心とした在宅高齢者における健康関連指標に関する共分散構造分析Title. *Sustainability (Switzerland)*, 11(1), 1-14. http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484_SISTEM_PEMBETUNGAN_TERPUSAT_STRATEGI_MELESTARI