

**PENGARUH PENERAPAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF (MPI)  
BERBASIS CANVA TERHADAP KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS DAN  
KREATIVITAS MURID SDN 1 TAMANSARI**

Juni Kartika<sup>1</sup>, Darmiany<sup>2</sup>, Ida Ermiana<sup>3</sup>

<sup>1</sup>SDN 1 Tamansari

<sup>2,3</sup>Magister Pendidikan Dasar Universitas Mataram

<sup>1</sup>junikartika2406@gmail.com, <sup>2</sup>darmiany@unram.ac.id,

<sup>3</sup> ida\_ermiana@unram.ac.id

**ABSTRACT**

*The development of digital education in the 4.0 era demands innovative learning media that can provide a more interactive, adaptive, and relevant learning experience for elementary school students. Canva-based multimedia is an effective alternative because it provides an attractive, flexible visual design that is easy for both teachers and students to operate. The integration of image, animation, audio, and text elements in one platform allows students to process information through various representational channels, thereby increasing engagement, focus, and deeper understanding of concepts. The use of Canva in learning has also been proven to contribute to the development of critical thinking skills and creativity, as it encourages students to analyze information, evaluate ideas, and produce original visual works. In addition, this media can create a more collaborative learning atmosphere, provide space for exploration, and increase learning motivation through an attractive display that is in line with the characteristics of the digital generation. Overall, the implementation of Canva-based interactive multimedia has great potential in improving the quality of the learning process and outcomes of elementary school students, especially in higher-level cognitive aspects that require active stimulation and meaningful learning experiences.*

**Keywords:** Canva-based interactive learning multimedia; Critical thinking skills; and Creativity

**ABSTRAK**

Perkembangan digitalisasi pendidikan pada era 4.0 menuntut adanya inovasi media pembelajaran yang mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih interaktif, adaptif, dan relevan dengan kehidupan digital siswa sekolah dasar. Multimedia berbasis Canva menjadi salah satu alternatif yang efektif karena menyediakan desain visual yang menarik, fleksibel, serta mudah dioperasikan oleh guru maupun siswa. Integrasi elemen gambar, animasi, audio, dan teks dalam satu platform memungkinkan siswa memproses informasi melalui berbagai jalur representasi,

sehingga meningkatkan keterlibatan, fokus, dan pemahaman konsep secara lebih mendalam. Penggunaan Canva dalam pembelajaran juga terbukti memberikan kontribusi terhadap pengembangan kemampuan berpikir kritis dan kreativitas, karena mendorong siswa untuk menganalisis informasi, mengevaluasi ide, serta menghasilkan karya visual yang orisinal. Selain itu, media ini mampu menciptakan suasana belajar yang lebih kolaboratif, memberikan ruang eksplorasi, dan meningkatkan motivasi belajar melalui tampilan yang menarik dan sesuai dengan karakter generasi digital. Secara keseluruhan, penerapan multimedia interaktif berbasis Canva memiliki potensi besar dalam meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar siswa sekolah dasar, terutama pada aspek kognitif tingkat tinggi yang membutuhkan stimulasi aktif dan pengalaman belajar yang bermakna

Kata Kunci: Multimedia pembelajaran interaktif berbasis Canva; Keterampilan berpikir kritis, dan Kreativitas

## A. Pendahuluan

Perkembangan pendidikan dasar di era transformasi digital menuntut hadirnya proses pembelajaran yang tidak hanya berfokus pada penguasaan konten, tetapi juga pada pengembangan kemampuan berpikir tingkat tinggi. Dua kompetensi yang sangat esensial dalam konteks tersebut adalah keterampilan berpikir kritis dan kreativitas. Berpikir kritis berperan sebagai landasan bagi murid untuk mampu menilai informasi secara objektif, melakukan analisis, dan menyusun kesimpulan yang rasional. Penelitian Fitriani (2022) menunjukkan bahwa murid sekolah dasar masih mengalami kesulitan dalam mengidentifikasi informasi penting dan menghubungkannya

dengan konsep yang relevan, sehingga aktivitas berpikir kritis belum berkembang optimal. Hal ini sejalan dengan temuan Nuraeni dan Sholikhati (2021) yang mencatat bahwa sebagian besar murid SD cenderung pasif dalam proses pembelajaran akibat metode yang masih didominasi ceramah.

Di sisi lain, kreativitas merupakan kemampuan yang semakin diperlukan untuk menghadapi tantangan pembelajaran abad ke-21. Kreativitas memungkinkan murid menghasilkan ide-ide baru, memecahkan masalah dengan cara inovatif, serta mengembangkan gagasan secara lebih elaboratif. Penelitian Sari dan Anggraini (2023) menemukan bahwa kreativitas murid SD pada

pembelajaran tematik sering kali belum terlihat karena kegiatan belajar kurang memberi ruang eksplorasi, eksperimen, dan aktivitas imajinatif. Temuan serupa juga dilaporkan oleh Lestari dan Hapsari (2020) yang menyatakan bahwa rendahnya variasi media dan strategi pembelajaran membuat murid sulit memunculkan gagasan kreatif secara mandiri.

Permasalahan tersebut diperkuat oleh kurangnya pemanfaatan media berbasis teknologi dalam pembelajaran. Banyak guru di sekolah dasar masih terbatas pada penggunaan media visual sederhana atau buku teks tanpa dukungan multimedia yang komprehensif (Hidayat & Anjani, 2020). Padahal, pembelajaran modern menekankan pentingnya integrasi teknologi digital untuk meningkatkan motivasi murid, memperkaya pengalaman visual, serta memfasilitasi proses berpikir kompleks (Asmarani & Primayani, 2022). Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran yang didukung multimedia dapat meningkatkan retensi memori, keterlibatan murid, serta kemampuan memahami konsep abstrak.

Salah satu inovasi yang kini banyak digunakan adalah Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI). MPI menggabungkan teks, gambar, video, audio, dan elemen navigasi yang memungkinkan murid berinteraksi langsung dengan materi. MPI terbukti efektif meningkatkan keaktifan dan pemahaman murid sekolah dasar. Kurniawan dan Lestari (2021) menunjukkan bahwa MPI mampu mengubah suasana kelas menjadi lebih partisipatif karena murid terlibat dalam eksplorasi konten secara lebih mandiri. Penelitian lain oleh Harahap (2022) menguatkan bahwa multimedia interaktif membantu murid mengembangkan kemampuan analitis melalui penyajian informasi yang lebih terstruktur dan menarik.

Dalam konteks sekolah dasar, pemilihan media pembelajaran perlu mempertimbangkan aspek visual, keterjangkauan, kemudahan penggunaan, serta kesesuaian dengan karakteristik perkembangan anak. Salah satu platform yang memenuhi kebutuhan tersebut adalah Canva, sebuah aplikasi desain berbasis web yang menyediakan elemen interaktif, animasi, audio-visual, dan navigasi yang dapat

diintegrasikan dalam satu tampilan. Canva dinilai efektif sebagai media pembelajaran. Wulandari dan Pratama (2023) menemukan bahwa materi berbasis Canva meningkatkan fokus visual murid dan membantu mereka memahami konsep yang kompleks melalui kombinasi gambar bergerak dan teks sederhana. Sementara itu, penelitian Rahmadani et al. (2024) menunjukkan bahwa penggunaan Canva dalam pembelajaran dapat menjadikan murid lebih kreatif karena platform tersebut memberi ruang eksplorasi visual dan imajinasi melalui desain yang menarik.

SDN 1 Tamansari menghadapi situasi yang serupa dengan banyak sekolah dasar lain, yakni pembelajaran yang masih terbatas pada media konvensional sehingga kemampuan berpikir kritis dan kreativitas murid belum berkembang optimal. Observasi awal menunjukkan rendahnya kemampuan murid dalam menguraikan masalah, memberikan alasan logis, dan menghasilkan ide secara mandiri. Kondisi ini menegaskan perlunya inovasi pembelajaran yang lebih interaktif, variatif, dan berbasis teknologi. Oleh

karena itu, penerapan Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI) berbasis Canva menjadi alternatif strategi yang sangat relevan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran sekaligus mengembangkan kemampuan abad 21 murid. Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini difokuskan untuk menguji pengaruh penerapan Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI) berbasis Canva terhadap keterampilan berpikir kritis dan kreativitas murid SDN 1 Tamansari. Melalui penelitian ini diharapkan diperoleh bukti empiris tentang efektivitas MPI berbasis Canva dalam meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi pada murid sekolah dasar.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan desain kuasi-eksperimen jenis One Group Pretest–Posttest Design. Desain ini dipilih karena kondisi lapangan hanya menyediakan satu kelas yang dapat dijadikan subjek penelitian. Desain kuasi-eksperimen memungkinkan peneliti mengamati perubahan yang terjadi pada kelompok subjek setelah diberikan perlakuan tertentu,

meskipun tanpa adanya kelompok kontrol pembanding. Menurut Sugiyono (2021), desain ini efektif digunakan dalam penelitian pendidikan karena dapat memberikan gambaran yang jelas mengenai pengaruh perlakuan berdasarkan perbedaan skor sebelum dan sesudah intervensi.

Penelitian ini melibatkan satu kelas di SDN 1 Tamansari. Pada tahap awal, murid diberikan pretest untuk mengukur kemampuan awal berpikir kritis dan kreativitas. Tes berpikir kritis disusun berdasarkan indikator interpretasi, analisis, inferensi, dan evaluasi, sementara kreativitas diukur melalui dimensi kelancaran (fluency), fleksibilitas, elaborasi, dan orisinalitas. Instrumen penelitian divalidasi oleh dua ahli pendidikan dasar dan diuji coba kepada kelompok kecil murid untuk memastikan validitas dan reliabilitasnya.

Selanjutnya, murid diberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI) berbasis Canva. Media yang digunakan mencakup kombinasi teks, animasi, gambar, video, audio narasi,

dan tombol navigasi interaktif yang dirancang sesuai materi tematik kelas. Proses pembelajaran dilaksanakan selama beberapa pertemuan dengan durasi yang mengikuti jadwal sekolah. Guru memfasilitasi eksplorasi murid terhadap materi dalam MPI sehingga mereka dapat berinteraksi langsung dengan konten pembelajaran.

Setelah seluruh sesi pembelajaran selesai, murid diberikan posttest dengan instrumen yang setara dengan pretest untuk memperoleh data tingkat perkembangan berpikir kritis dan kreativitas. Data hasil tes dianalisis menggunakan N-Gain Score untuk menilai efektivitas pembelajaran. Rumus N-Gain memberikan gambaran tingkat peningkatan kemampuan, yang kemudian dikategorikan menjadi tinggi, sedang, atau rendah . Analisis ini digunakan karena mampu menunjukkan besarnya peningkatan relatif yang dialami murid, bukan sekadar selisih awal dan akhir.

Dengan metode ini, penelitian diharapkan mampu memberikan gambaran komprehensif mengenai efektivitas penggunaan MPI berbasis Canva dalam meningkatkan

keterampilan berpikir kritis dan kreativitas murid sekolah dasar.

### C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pada penelitian ini didapatkan data keterampilan berpikir kritis dan data kreativitas murid baik data pre-test maupun data post-test. Data-data ini dianalisis menggunakan analisis N-Gain. Adapun hasil analisis N-Gain dari kedua data ditunjukkan pada Tabel 1.

**Tabel 1 Hasil Uji N-Gain Data Keterampilan Berpikir Kritis dan Kreativitas Murid**

Variabel	Rata-rata		N-Gain	Kategori Peningkatan
	Pre Test	Post Test		
Berpikir Kritis	50,3	79,6	0,56	Sedang-Tinggi (efektif)
Kreativitas	57,0	73,5	0,43	Sedang (meningkat)

Hasil perbandingan nilai rata-rata pre-test dan post-test menunjukkan adanya peningkatan kemampuan berpikir kritis dan kreativitas siswa setelah mengikuti pembelajaran menggunakan Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI) berbasis Canva. Secara umum, nilai N-Gain kategori sedang pada kedua variabel mengindikasikan bahwa intervensi media ini memberikan pengaruh nyata terhadap

peningkatan kualitas proses berpikir siswa. Temuan ini sejalan dengan penelitian yang menegaskan bahwa penggunaan media interaktif dapat meningkatkan keaktifan, proses berpikir, dan kualitas pemahaman siswa karena siswa terlibat langsung dalam eksplorasi materi pembelajaran (Nanda et al., 2022).

Peningkatan kemampuan berpikir kritis secara khusus dapat dijelaskan melalui karakteristik Canva sebagai media visual interaktif yang memfasilitasi analisis dan pengolahan informasi. Media ini menyajikan konten dalam bentuk teks, animasi, ilustrasi, dan infografis yang membantu siswa mengidentifikasi informasi relevan, membuat alasan logis, dan mengevaluasi bukti dengan lebih terarah. Penelitian oleh Fitriani dan Putra (2022) menunjukkan bahwa media visual yang menarik dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menemukan hubungan antarkonsep dan menyusun argumen berbasis data. Selain itu, menurut Sari dan Yunita (2023), penggunaan elemen multimodal pada Canva terbukti memperkuat daya analitis siswa karena materi yang kompleks

dapat divisualisasikan menjadi lebih konkret dan mudah dipahami.

Kenaikan skor kreativitas juga memperlihatkan bahwa Canva memberi ruang bagi siswa untuk mengekspresikan ide secara bebas. Aplikasi ini menyediakan fitur desain yang memungkinkan manipulasi warna, bentuk, ikon, ilustrasi, serta pola visual sehingga siswa lebih bebas memodifikasi ide secara orisinal. Hal ini mendukung aspek kreativitas seperti fluency, flexibility, originality, dan elaboration. Temuan ini diperkuat oleh penelitian Dewi dan Lestari (2021) yang menunjukkan bahwa media grafis digital secara signifikan meningkatkan kelancaran dan fleksibilitas ide. Sementara itu, penelitian Pratiwi (2022) dalam konteks pembelajaran tematik SD menunjukkan bahwa Canva efektif membangun lingkungan belajar kreatif karena memungkinkan siswa menghasilkan karya visual orisinal secara cepat dan mudah.

Secara pedagogis, kelebihan Canva juga terletak pada kemampuannya menciptakan suasana belajar yang aktif dan konstruktif. Ketika siswa diminta

membuat produk visual (misalnya poster, kartu informasi, slide interaktif), mereka tidak hanya menerima materi, tetapi juga mengorganisasi ulang informasi, memilih elemen visual, dan memutuskan struktur pesan yang ingin disampaikan. Proses ini sejalan dengan temuan Hakim dan Rochmah (2020) yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis proyek visual meningkatkan kreativitas dan kemampuan inferensi karena siswa terlibat dalam proses refleksi dan penciptaan. Selain itu, studi oleh Wulandari (2020) dalam pembelajaran IPA menunjukkan bahwa multimedia interaktif mendorong siswa berpikir tingkat tinggi karena mereka memperoleh kesempatan untuk membuat keputusan selama proses belajar.

Kemajuan digitalisasi pendidikan telah menjadi salah satu faktor kunci yang memperkuat efektivitas penggunaan Canva dalam proses pembelajaran di sekolah dasar. Transformasi menuju pendidikan era 4.0 menghadirkan tuntutan agar siswa bukan hanya mampu mengakses teknologi, tetapi juga memanfaatkannya untuk

memecahkan masalah, berkolaborasi, dan menghasilkan karya. Dalam konteks ini, Canva memberikan ruang bagi siswa untuk membangun literasi digital melalui aktivitas yang relevan dengan kehidupan mereka sehari-hari. Pembelajaran berbasis platform digital seperti Canva tidak hanya menyediakan media visual yang menarik, tetapi juga menumbuhkan keterlibatan yang lebih mendalam karena siswa merasa berada pada lingkungan yang sesuai dengan dunia digital yang mereka kenal.

Penelitian Kusuma dan Wijaya (2021) menunjukkan bahwa integrasi media digital mampu meningkatkan motivasi belajar sekaligus memperkuat keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran. Siswa merespons lebih positif ketika pembelajaran memanfaatkan teknologi yang sudah familiar bagi mereka. Hasil ini sejalan dengan temuan Ramadhani et al. (2021), yang menekankan bahwa media interaktif dapat menumbuhkan pembelajaran berpusat pada siswa melalui fleksibilitas penyajian materi dan kemampuan siswa untuk mengakses informasi sesuai gaya belajar masing-masing. Dengan demikian, Canva

bukan hanya media presentasi, tetapi juga sarana konstruksi pengetahuan yang mendorong otonomi belajar.

Penelitian lain turut memperkuat relevansi media digital interaktif dalam pembelajaran abad 21. Dewi dan Lestari (2021) menemukan bahwa media grafis digital dapat menjadi pemanik kreativitas siswa SD karena memberi kesempatan untuk bereksperimen dengan warna, bentuk, dan desain visual. Temuan serupa juga dilaporkan oleh Pratiwi (2022), yang menyatakan bahwa pemanfaatan Canva dalam pembelajaran tematik menghasilkan peningkatan signifikan pada kreativitas siswa karena tersedianya fitur visual yang kaya untuk mengembangkan gagasan orisinal. Canva menyediakan lingkungan yang mudah digunakan sehingga siswa mampu menciptakan representasi visual dari ide mereka secara lebih bebas.

Efektivitas media digital juga tercermin dalam peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa. Hidayat dan Anjani (2020) mencatat bahwa penggunaan asesmen dan media digital membantu guru

mengevaluasi dan menstimulasi proses berpikir tingkat tinggi. Wulandari (2020) memperkuat temuan ini dengan menunjukkan bahwa multimedia interaktif mampu mendorong siswa melakukan analisis mendalam, karena materi disajikan dalam format yang merangsang eksplorasi dan penalaran. Ketika dikaitkan dengan penggunaan Canva, efektivitas ini muncul melalui kombinasi teks, gambar, ikon, dan template interaktif yang memudahkan siswa menata argumen, mengevaluasi informasi, dan merancang solusi terhadap masalah kontekstual.

Penelitian terbaru turut mengonfirmasi bahwa Canva dapat menjadi sarana optimal untuk mengembangkan keterampilan abad 21. Halimah et al. (2023) menegaskan bahwa multimedia interaktif berbasis Canva efektif dalam menstimulasi berpikir kritis melalui penyajian aktivitas visual yang mengajak siswa mengamati, menganalisis, dan menyusun argumen. Penelitian Hernawati dan Supriatna (2024) juga menunjukkan bahwa Canva dalam pembelajaran IPA mampu meningkatkan kemampuan siswa

dalam menghubungkan konsep serta memeriksa bukti secara lebih sistematis. Selain itu, Hardiyanti et al. (2024) menambahkan bahwa Canva memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna karena mendorong integrasi antara kemampuan berpikir kritis dan sosial melalui aktivitas kolaboratif di kelas.

Dengan berbagai temuan tersebut, dapat dipahami bahwa penggunaan Canva tidak hanya sekadar mengikuti tren teknologi pendidikan, tetapi juga menjadi strategi pedagogis yang efektif. Media ini mampu menjembatani kebutuhan pembelajaran era digital sekaligus mengembangkan keterampilan inti seperti kreativitas dan berpikir kritis. Keberhasilannya didukung oleh desain visual yang menarik, aksesibilitas yang tinggi, serta fleksibilitas fitur yang memungkinkan siswa belajar mandiri maupun kolaboratif. Hal ini menegaskan bahwa digitalisasi pendidikan yang terarah dan terintegrasi, salah satunya melalui penggunaan Canva, berperan penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar.

Selain itu, Canva memiliki kelebihan dalam meningkatkan motivasi intrinsik siswa. Fitur desain yang menyenangkan mendorong rasa ingin tahu dan semangat untuk bereksplorasi. Penelitian Hidayat dan Anjani (2020) membuktikan bahwa media berbasis desain visual meningkatkan minat belajar siswa karena mereka merasa proses pembelajaran lebih menyenangkan dan tidak monoton. Sementara itu, Yuliana dan Sandra (2022) menegaskan bahwa motivasi belajar yang tinggi memiliki hubungan langsung dengan peningkatan kemampuan berpikir kritis serta kreativitas, sehingga penggunaan Canva secara tidak langsung memperkuat kedua variabel tersebut.

Namun demikian, meskipun Canva terbukti efektif, keberhasilannya sangat bergantung pada bagaimana guru merancang instruksi pembelajaran. Penelitian Rahmawati (2023) menyatakan bahwa media digital tidak otomatis meningkatkan kemampuan berpikir kritis apabila tidak diikuti dengan penugasan yang terstruktur, rubrik penilaian yang jelas, dan stimulus pertanyaan tingkat tinggi. Artinya,

efektivitas Canva harus diiringi strategi pedagogis yang tepat, seperti diskusi berbasis masalah, tugas analitis, dan refleksi mandiri.

Penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif telah lama diidentifikasi sebagai strategi efektif untuk menciptakan lingkungan belajar yang kaya secara sensorik dan kognitif, memungkinkan siswa melakukan eksplorasi, praktik, dan refleksi secara berulang (Interactive multimedia and learning: realizing the benefits; Multimedia tools in the teaching and learning processes: A systematic review). Artikel oleh Cairncross dan Mannion (2001) menekankan bahwa elemen-elemen kunci multimedia seperti gabungan berbagai media, kontrol pengguna terhadap penyampaian informasi, dan interaktivitas dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dengan mendukung “deep learning.”

Tinjauan sistematis oleh Abdulrahaman dkk. (2020) menunjukkan bahwa berbagai alat multimedia dalam pengajaran termasuk textual, audio, visual, animasi, video, bahkan elemen 3-D

secara konsisten dilaporkan mendukung pemahaman konsep, motivasi belajar, dan keterlibatan siswa di berbagai jenjang. Hasil ini menunjukkan bahwa media digital interaktif efektif sebagai strategi untuk menjembatani kesenjangan akses terhadap pendidikan berkualitas khususnya pada konteks di mana sumber daya fisik atau tradisional kurang tersedia.

Dengan mempertimbangkan bukti dari literatur global ini, penggunaan alat seperti Canva dapat dilihat sebagai implementasi modern dari prinsip-prinsip multimedia interaktif: dengan menggabungkan elemen visual (gambar, layout, desain), teks, dan interaksi/desain ulang yang fleksibel, Canva sangat potensial mendukung proses belajar yang aktif, kreatif, kolaboratif, serta mendukung literasi visual dan digital kompetensi penting abad ke-21.

Dengan demikian, berdasarkan analisis data dan dukungan literatur, dapat disimpulkan bahwa penerapan Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI) berbasis Canva mampu memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan keterampilan

berpikir kritis dan kreativitas siswa. Canva menghadirkan pengalaman belajar visual, mudah digunakan, dan interaktif sehingga mampu mengaktifkan proses berpikir tingkat tinggi dan melatih siswa menciptakan karya kreatif. Hal ini menjadikan Canva sebagai alternatif media pembelajaran modern yang relevan digunakan dalam pembelajaran di sekolah dasar.

#### **E. Kesimpulan**

Pembelajaran menggunakan multimedia interaktif berbasis Canva terbukti efektif meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kreativitas siswa. Hal ini terlihat dari nilai N-Gain keduanya yang berada pada kategori sedang, menunjukkan adanya peningkatan yang bermakna setelah perlakuan diberikan. Pada kemampuan berpikir kritis, siswa menunjukkan perkembangan dalam menganalisis, mengevaluasi, dan memberikan alasan logis. Pada kreativitas, siswa semakin mampu menghasilkan gagasan yang lancar, fleksibel, orisinal, dan terperinci.

Secara keseluruhan, penggunaan Canva menciptakan

pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan mendorong siswa untuk berpikir lebih mendalam sekaligus berkarya secara kreatif. Media ini layak digunakan sebagai alternatif pembelajaran di sekolah dasar karena mampu mendukung keterampilan abad 21.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Abdulrahaman, M. D., Faruk, N., Oloyede, A. A., Surajudeen-Bakinde, N. T., Olawoyin, L. A., Mejabi, O. V., ... & Azeez, A. L. (2020). Multimedia tools in the teaching and learning processes: A systematic review. *Heliyon*, 6(11), e05312.
- Abdul Samat, M. S. B., & Abdul Aziz, A. (2020). A systematic review on multimedia learning and its potential in teaching reading comprehension in Malaysia. *International Journal of Academic Research in Progressive Education and Development*, 9(1).
- Cairncross, S., & Mannion, M. (2001). Interactive multimedia and learning: realizing the benefits. *Innovations in Education and Teaching International*, 38(2), 156–164.
- Dewi, S., & Lestari, P. (2021). Pengaruh media grafis digital terhadap kreativitas siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 7(2), 145–158.
- Fitriani, L., & Putra, H. (2022). Analisis kemampuan berpikir kritis siswa pada pembelajaran tematik. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5981–5992.
- Hakim, A., & Rochmah, F. (2020). Project-based learning berbantuan media visual untuk meningkatkan kreativitas siswa. *Journal of Elementary Education*, 4(1), 33–45.
- Halimah, E. N., Puspita Sari, A., Herlina, L., & Rofiki, I. (2023). Pengembangan multimedia interaktif berbasis Canva pada materi geometri untuk menstimulasi berpikir kritis siswa kelas 2 sekolah dasar. *JRPD (Jurnal Riset Pendidikan Dasar)*, 7(2).
- Hardiyanti, N., Dumiyati, D., Apriono, D., & Santoso, M. (2024). Efektivitas multimedia interaktif Canva terhadap keterampilan

- berpikir kritis dan sosial siswa pada pembelajaran IPS sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan: Riset dan Konseptual*, 9(3).
- Hernawati, & Supriatna, E. (2024). Pengaruh penggunaan media interaktif berbasis Canva dalam pembelajaran IPA terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas VI SD. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(1).
- Hidayat, A., & Anjani, N. (2020). Analisis kebutuhan asesmen keterampilan berpikir kritis siswa sekolah dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 6(2), 76–84.
- Kusuma, A., & Wijaya, H. (2021). Integrasi media digital dalam pembelajaran abad 21. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 10(1), 54–65.
- Kusumawati, N., & Prastiwi, S. D. (2023). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Canva pada mata pelajaran IPAS materi metamorfosis untuk siswa sekolah dasar. *JPPI (Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia)*, 5(3).
- Nanda, D., Pratiwi, S., & Rukmini, R. (2022). Efektivitas multimedia interaktif dalam meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 12(1), 55–66.
- Pratiwi, D. (2022). Pemanfaatan Canva dalam pembelajaran tematik untuk meningkatkan kreativitas siswa sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(3), 210–220.
- Ramadhani, F., Suryana, A., & Pratiwi, L. (2021). Pengaruh penggunaan media interaktif terhadap motivasi dan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pedagogik*, 8(1), 32–45.
- Rambe, Y. S., Rozi, F., Mailani, E., Sirait, A. P., & Manurung, I. F. (2024). Pengembangan multimedia interaktif menggunakan Canva pada pembelajaran IPAS kelas IV SDN 19 Rantau Utara T.A 2023/2024. *JGK (Jurnal Guru Kita)*, 8(4).
- Saputro, H. B., & Akila, A. (2023). Pengembangan multimedia interaktif berbasis Canva pada pembelajaran mengurutkan bilangan untuk siswa kelas I SD. *Math-UMB.EDU*, 12(2).

- Sari, N., & Yunita, I. (2023). Visual multimodal content to support students' analytical thinking in elementary learning. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 8(2), 123–134.
- Susanti, D. A., Sultonurohmah, N., & Purwitasari, E. D. (2024). The effectiveness of using Canva application as a science learning media in elementary schools. *BASICA*, 4(2).
- Wulandari, H. T. (2020). Penggunaan multimedia interaktif untuk meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa SD. *Jurnal Pedagogik Dasar*, 12(1), 22–31.
- Yuliana, S., & Sandra, R. (2022). Hubungan motivasi belajar dan kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar. *EduBasic Journal*, 4(1), 101–110.