PERSEPSI SISWA TERHADAP CANVA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN IPAS KELAS VI DI SDN 03 PASA LOLO KABUPATEN SOLOK

Fa'iza Aqilla[1], Alwen Bentri[2], Abna Hidayati[3], Mutiara Felicita Amsal[4]
[1]KTP UNP, [2]KTP UNP, [3]KTP UNP, [4]KTP UNP
[1]faizaaqilla03@gmail.com,

ABSTRACT

This study aims to determine students' perceptions of Canva as a learning medium for Grade VI IPAS at SDN 03 Pasa Lolo, Solok District. Canva is an easy-to-use graphic design application that provides various features that teachers can use to create interesting materials without requiring in-depth design skills. The main problem behind this study is that teachers have not maximized the use of the Canva application in the learning process in the classroom, and each teacher has a Belajar.id account that can be used in the learning process. This study used a quantitative descriptive approach with a total of 24 sixth-grade students as respondents, using total sampling. The research instrument was a Likert scale questionnaire, and the data was analyzed descriptively. The results showed that the students' perceptions were generally in the "Good" category, with an overall average score of 3.61. Students responded positively to Canva as a learning medium for sixth-grade IPAS, such as the material provided by the teacher, their understanding of the material, and the impact of Canva on the learning process. However, there is still room for improvement, especially in terms of understanding. This study is expected to serve as evaluation material for teachers and school officials, as well as a reference for other elementary schools that use Canva as a learning.

Keywords: Student Perceptions, Canva, Learning Media, IPAS, Elementary School

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui persepsi siswa terhadap canva sebagai media pembelajaran IPAS Kelas VI di SDN 03 Pasa Lolo Kecamatan Solok. Canva merupakan aplikasi desain grafis yang mudah digunakan dan menyediakan berbagai fitur yang dapat digunakan guru dalam membuat materi yang menarik tanpa memerlukan keahlian desain yang mendalam. Permasalahan utama yang melatarbelakangi penelitian ini Adalah guru masih belum memaksimalkan penggunaan aplikasi canva dalam proses pembelajaran di dalam kelas dan setiap guru memiliki fasilitas akun Belajar.id. yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif dengan jumlah responden sebanyak 24 orang siswa kelas VI, menggunakan total sampling. Instrument penelitian berupa angket skala Likert dan data dianalisis secara deskriptif. Hasil menunjukkan persepsi siswa secara umum berada pada kategori "Baik" dengan skor rata-rata keseluruhan sebesar 3,61. Siswa memberikan respon baik terhadap canva sebagai media pembelajaran IPAS kelas VI seperti materi yang

diberikan guru, pemahaman terhadap suatu materi, dan dampak canva dalam proses pembelajaran. Akan tetapi masih perlu ditingkatkan terutama pada indicator pemahaman. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan evaluasi bagi guru dan pihak sekolah serta referensi bagi sekolah Dasar lain yang menggunakan canva sebagai media pembelajaran.

Kata Kunci: Persepsi Siswa, Canva, Media Pembelajaran, IPAS, Sekolah Dasar

Catatan : Nomor HP tidak akan dicantumkan, namun sebagai fast respon apabila perbaikan dan keputusan penerimaan jurnal sudah ada.

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital saat ini telah merubah peran manusia dalam segala dimensi kehidupan, tidak terkecuali di bidang Pendidikan dan pembelajaran. Teknologi pembelajaran semakin banyak bermain peran dalam proses belajar mengajar. Dunia Pendidikan memerlukan inovasi untuk terus berkembang dan dapat mengikuti perkembangan bidang lainnya. Penggunaan teknologi memberikan dampat positif dan negatif (Ambarwati et al., 2021). Dampak yang ditimbulkan dapat difokuskan pada hal positif dan meminimalisir dampak negatif jika ada kerjasama yang baik dari berbagai pihak agar penggunaan teknologi sesuai dengan tujuannya. Penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran telah membuka pintu baru masuk untuk memperkaya pengalaman belajar siswa dan memfasilitasi perkembangan keterampilan.

Media pembelajaran adalah alat atau sarana yang digunakan dalam membantu proses pembelajaran guna memperjelas, memperkuat serta mendukung pemahaman siswa terhadap materi yang diberikan oleh guru. (Hamka & Effendi, 2019) mendefinisikan media pembelajaran sebagai segala bentuk fisik maupun nonfisik yang secara sengaja digunakan sebagai perantara antara guru dan siswa dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien. Hal ini sejalan dengan pendapat dari Daryanto (2010) mengenai media pembelajaran sebagai segala sesuatu baik manusia, benda atau lingkungan sekitar yang dapat digunakan untuk menyampaikan dan menyulut perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa pada kegiatan belajar.

Penggunaan media yang tepat diperlukan dalam proses pembelajaran. Guru dituntut untuk dapat menggunakan media yang menarik dan menyenangkan dan mampu membangkitkan rasa ingin tahu siswa sehingga tujuan pembelajaran tercapai (Windasari & Sofyan, 2019). Proses pembelajaran menuntut kesiapan guru selain itu siswa juga dituntut agar bisa beajar mandiri dan mampu menyelesaikan permasalahan dalam proses pembelajaran. Kemudian sekolah juga dituntut untuk menambah pengetahuan guru melalui seminar dan sekolah dituntut untuk dapat menyediakan fasilitas tambahan yang lainnya. Sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal.

Salah satu aplikasi yang sangat popular untuk membuat media pembelajaran pada *platform* internet saat ini adalah Canva. Berdasarkan penelitian Putra & filianti (2022) bahwa mayoritas guru menyatakan bahwa Canva *for Education* mampu membantu menicptakan atau mengembangkan media/multimedia pembelajaran yang kreatif dan interaktif dalam pembelajaran. Canva merupakan aplikasi desain grafis yang mudah digunakan dan menyediakan berbagai fitur yang memungkinkan guru untuk membuat materi terbuka yang menarik tanpa memerlukan keahlian desain yang mendalam. Canva bisa dijalankan melalui ponsel maupun computer (Tanjung & Faiza, 2019). Dengan berbagai fitur dan *template* yang disediakan, Canva memungkinkan penggunanya untuk dapat membuat desain grafis yang menarik dengan lebih mudah. Selain itu Canva juga menyediakan elemen-elemen desain yang dapat membantu guru untuk mengembangkan kreativitas mereka dalam membuat media pembelajaran (Melviana et al., 2023).

Pada era dimana generasi muda semakin terbiasa dengan penggunaan teknologi, integrasi Canva menjadi semakin relevan dalam memnfasilitasi pembelajaran yang berbasis visual dan interaktif. Dengan antarmuka yang ramah pengguna dan beragam fitur yang mampu mendukung kreativitas, Canva bukan hanya alat bantu dalam proses pembelajaran, tetapi juga pendorong untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar-mengajar.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti dengan

Guru Kelas V Ibu Mildayanti di SDN 03 Pasa Lolo pada tanggal 04 Februari 2025, diketahui bahwa guru telah menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi Canva dalam proses pembelajaran. Namun, implementasi penggunaan aplikasi tersebut belum berjalan secara optimal. Penggunaan Canva oleh guru kelas cenderung terbatas pada pembuatan materi pembelajaran sederhana, hal ini disebabkan karena guru yang tidak memahami penggunaan media aplikasi *PowerPoint*, sehingga proses pembelajaran yang diciptakan hanya bersifat konvensional. Adapun kendala utama bagi guru dalam implementasi media pembelajaran berbasis teknologi dalam proses pembelajaran adalah keterbatasan keterampilan digital, kurangnya pelatihan teknis, serta minimnya pendampingan dalam penggunaan teknologi pembelajaran. Hal ini sejalan dengan temuan Munir (2020) yang menyatakan bahwa ketersediaan teknologi saja tidak cukup untuk meningkatkan mutu pembelajaran, apabila tidak diimbangi dengan kesiapan sumber daya manusia, khususnya guru dalam memanfaatkannya secara efektif. Fenomena ini menunjukkan bahwa aplikasi Canva belum dimanfaatkan secara maksimal sebagai media pembelajaran interaktif yang dapat menunjang proses belajar mengajar secara menyeluruh dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

Permasalahan ini perlu dikaji mengingat pemerintah Indonesia melalui Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek) telah memberikan fasilitas berupa akun *belajar.id*. Akun ini memungkinkan Pendidik dan peserta didik untuk mengakses berbagai *platform* digital secara gratis, termasuk Canva *for Education* (Canva Edu). Canva Edu menawarkan fitur premium yang dirancang khusus untuk keperluan Pendidikan, seperti template pembelajaran, fitur kolaborasi *real-time*, dan integrasi dengan Google Classroom (Kemendikbudristek, 2023). Seharusnya, dengan fasilitas ini, guru memiliki akses yang lebih luas untuk menciptakan media pembelajaran yang lebih menarik, efektif, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik di era digital saat ini.

Di sisi lain, peneliti juga melakukan wawancara pada 2 siswa kelas V SDN 03 Pasa Lolo pada tanggal 04 Februari 2025, siswa

cenderung menyukai pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, dan melibatkan media visual yang menarik. Siswa merasa lebih antusias ketika guru menggunakan alat bantu visual seperti gambar, video dengan desain yang menarik. Kemudian siswa merasa bosan jika pembelajaran hanya disampaikan dengan cara yang tradisional seperti metode ceramah.

Hal ini tentunya menimbulkan kesenjangan apakah media pembelajaran berbasis Canva benar-benar efektif dalam membantu siswa memahami konsep IPAS di sekolah dasar, mengingat tuntutan implementasi Kurikulum Merdeka yang lebih menekankan pada pembelajaran berbasis projek, kreativitas dan pemanfaatan teknologi informasi dalam proses belajar mengajarnya (Kemendikbudristek, 2022). Siswa disini diharapkan tidak hanya menjadi penerima informasi saja akan tetapi juga mampu mengembangkan keterampilan berfikir kritis, kreatif, dan kolaboratif yang dapat difasilitasi melalui penggunaan media pembelajaran yang inovatif. Dengan begitu, penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi seperti Canva perlu dievaluasi berdasarkan persepsi siswa sebagai penerima manfaat utama dalam pembelajaran.

Berdasarkan paparan latar belakang tersebut, maka peneliti tertarik dan ingin melakukan penelitian dengan judul “Persepsi Siswa Terhadap Canva sebagia Media Pembelajaran IPAS di SDN 03 Pasa Lolo Kabupaten Solok”.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode deskriptif. Metode deskriptif digunakan untuk mendapatkan Gambaran dari suatu fenomena dengan memanfaatkan data-data kuantitatif. Metode deksriptif dalam penelitian ini digunakan untuk mendapatkan gambar terkait perseosi siswa melalui data berupa angka.

Data dalam penelitian ini didapatkan dengan Teknik survei. Tujuan dari pengumpulan data dengan Teknik survei adalah untuk menanyakan pendapat, kepercayaan, dan perilaku responden terhadap apa yang sednag diteliti (Adiyanta, 2019). Selaras dengan judul yang diusulkan yaitu “Persepsi Siswa’, penulis meyakini bahwa metode survey adalah metode yang cocok untuk pengumpulan data terkait persepsi.

Populasi dalam penelitian ini Adalah seluruh siswa kelas VI SDN 03 Pasa Lolo dengan jumlah sampel sebanyak 24 orang siswa. Berdasarkan jumlah populasi tersebut, peneliti menggunakan teknikm total sampling atau sampel jenuh, yaitu teknik penarikan sampel di mana seluruh anggota populasi dijadikan sampel karena ukuran populasi tergolong kecil (kurang dari 100 orang). Dengan demikian, seluruh siswa yang berjumlah 24 orang dijadikan responden penelitian. Data dikumpulkan menggunakan instrument berupa angket (kuesioner) berbasis skala ikert. Pengumpulan data dilakukan setelah instrument diuji validitas dan reliabilitasnya melalui uji coba terlebih dahulu, guna memastikan bahwa kuesioner layak digunakan sebagai alat pengumpul data dalam penelitian ini.

Tabel 1 Skala *Likert*

Rentang	Kategori
1	Sangat Tidak Setuju
2	Tidak Setuju
3	Setuju
4	Sangat Setuju

Tabel 2 Kriteria Penskoran Skala Persentase

No	Skor	Kriteria
1	4,6 – 5,0	Sangat Baik
2	3,6 – 4,5	Baik
3	2,6 – 3,5	Cukup Baik
4	1,6 – 2,5	Kurang Baik
5	1,0 – 1,5	Tidak Baik

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Secara keseluruhan, hasil pengolahan data mengenai persepsi siswa terhadap canva sebagai media pembelajaran IPAS Kelas VI di SDN 03 Pasa Lolo Kecamatan Solok dapat dilihat pada tabel 1. Berikut ini:

Tabel 3 Rekapitulasi Skor rata-Rata Persepsi Siswa Terhadap Canva sebagai Media Pembelajaran IPAS kelas VI di SDN 03 Pasa Lolo Kecamatan Solok

No	Indikator	Rata-rata	Kategori
1	Penerimaan	3,68	Baik
2	Pemahaman	3,48	Cukup Baik
3	Penilaian	3,67	Baik
Rata-Rata		**3,61**	**Baik**

Berdasarkan data pada tabel 3, dapat diketahui bahwa skor rata-rata persepsi siswa terhadap canva sebagai media pembelajaran IPAS kelas VI di SDN 03 Pasa Lolo berada pada kategori Baik dengan nilai rata-rata 3,61%. Hal ini menunjukkan bahwa persepsi siswa terhadap canva sebagai media pembelajaran IPAS Kelas V termasuk kategori baik dalam hal pelaksanaannya dalam seluruh rangkaian proses pembelajaran yang berlansung di kelas, mulai dari proses persiapan, pelaksanaan pembelajaran dan penilaiannya. Skor tertinggi terdapat pada indiaktor penerimaan dengan skor rata-rata 3,68 yang termasuk dalam kategori

Baik. Sedangkan skor terendah terdapat pada indiaktor pemahaman dengan skor rata-rata 3,48 yang termasuk dalam ketegori Cukup Baik.

Persepsi siswa terhadap canva sebagai media pembelajarna IPAS kelas VI di SDN 03 Pasa Lolo terdapat tiga indicator yang digunakan untuk mengukur persepsi siswa terhadap canva sebagai media pembelajaran IPAS yaitu tentang Penerimaan Canva sebagai Media Pembelajaran, Pemahaman Canva sebagai Media Pembelajaran, dan Penilaian Canva sebagai Media Pembelajarn IPAS. Indicator tersebut menggambarkan aspek-aspek yang digunakan untuk memperoleh suatu persepsi seseorang terhadap sesuatu (Fatria, 2018). Masing-masing indicator tersebut mengandung beberapa aspek yang disesuaikan dengan media yang dijadikan sebagai objek acuan memperoleh suatu persepsi seseorang.

Persepsi Siswa terhadap Canva sebagai Media Pembelajaran IPAS Kelas VI di SDN 03 Pasa Lolo merupakan persepsi atau pandangan siswa terhadap kegunaan media canva dalam proses pembelajaran khususnya IPAS di jenjang Pendidikan Dasar, mengingat canva saat ini merupakan salah satu aplikasi yang sangat popular dalam dunia pendidikan yang dapat mempermudah pendidik dalam menciptakan atau mengembangkan media pembelajaran yang kreatif serta interaktif dalam proses pembelajarn. Kemudian pemerintahan Indonesia juga memberikan fasilitas berupa akun *belajar.id* yang lebih memudahkan pendidik dan peserta didik untuk mengakses berbagai *platform* digital terutama Canva. Melalui pernyataan tersebut peneliti ingin mengetahui dari segi siswa sebagai penerima pembelajaran bagaimana kegunaan media canva dalam proses pembelajaran.

Dalam penelitian ini secara keseluruhan siswa memberikan respon yang baik terhadap canva sebagai media pembelajaran IPAS kelas VI di SDN 03 Pasa Lolo. Persepsi Siswa terhadap Canva sebagai Media Pembelajaran IPAS pada indicator penerimaan memperoleh skor rata-rata 3,68 yang termasuk dalam kategori baik. Hal ini menunjukkan bahwa mayoritas siswa merasa baik dalam menerima materi pembelajaran yang diberikan guru menggunakan media pembelajaran canva dalam proses pembelajara di

kelas. Selanjutnya pada indicator pemahaman mempeorleh skor rata-rata 3,48 yang termasuk ke dalam kategori Cukup Baik. Hal ini menunjukkan bahwa mayoritas siswa merasa sudah cukup baik dalam memahami materi yang disajikan oleh guru melalui media canva dalam pembelajaran di kelas. kemudian pada indicator penilaian memperoleh skor rata-rata 3,67 yang termasuk dalam kategori Baik. Hal ini menunjukkan bahwa siswa merasa canva sebagai media pembelajaran dapy membeirkan dampak yang baik khususnya dalam pembelajaran IPAS di kelas.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai Persepsi Siswa terhadap Canva sebagai Media pada Mata Pelajaran IPAS di SDN 03 Pasa Lolo, dapat disimpulkan bahwa secara umum, penggunaan canva sebagai media pembelajaran di kelas oleh guru sudah termasuk dalam ketegoti baik oleh siswa. Pada indicator penerimaan dan penilaian diperoleh skor rata-rata 3,68 dan 3,67 yang termasuk dalam kategori baik, sedangkan indicator pemahaman dipeorleh skor rata-rata 3,48 yang termasuk dalam ketegoti cukup baik. Temuan ini menunjukkan bahwa penerapan canva sebagai media pembelajaran mampu diterima oleh siswa sehingga memberikan dampak yang baik khususnya dalam pembelajaran IPAS di kelas.

Meskipun demikian, penelitian ini juga mengidentifikasi beberapa tantangan yang perlu diperhatikan lebih lanjut, seperti pada indicator pemahaman yang termasuk dalam kategori cukup baik. Oleh karena itu, guru perlu melakukan beberapa upaya strategi dalam proses pembelajaran menggunakan canva, kemudian guru juga perlu memanfaatkan fitur interaktif yang ada pada canva seperti kuis, flashcard dan sebagainya untuk memperkuat daya ingat siswa pada pembelajaran yang sedang diberikan, selanjutnya konten pembelajaran perlu disederhanakan dan menggunakan Bahasa yang sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif anak sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

Ambarwati, D., Udik, B. W., Hana, A., & Sri, S. (2021). Studi Literatur: Peran Inovasi Pendidikan pada Pembelajaran Berbasis Teknologi Digital. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, *8*(2), 173–184.

https://doi.org/https://doi.org/10.21831/jitp.v8i2.43560

Anggraini, S., Amalia, E. N., S, R. E., Afifa, R., Natasya, L., & Kuntarto, E. (2024). PERSEPSI GURU DAN SISWA TENTANG PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI DI SEKOLAH DASAR. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Kearifan Lokal*, *4*(6), 982–992. https://www.jipkl.com/index.php/JIPKL/article/view/202

Arifin, Z. (2014). *Penelitian Pendidikan Metode dan Paradigma Baru*. PT REMAJA ROSDAKARYA.

Arikunto. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. PT. Rineka Cipta.

Association for Educational Communication and Technology. (1994). *Definisi Teknologi Pendidikan* (Yusufhadi Miarso (ed.); Cetakan ke). PT. Raja Grafindo Persada.

Awaliah, L. N. (2022). Pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran matematika. *Prosiding Galuh Mathematics National Conference*.

Chen, L., & Wang, H. (2022). Overcoming Limitations of Canva in Graphic Design Education: Strategies and Recommendations. *Journal of Educational Technology & Society*, 89–104.

Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran*. Gava Media.

Hamka, D., & Effendi, N. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Blended Learning Berbasis Edmodo Pada Mata Kuliah Fisika Dasar di Program Studi Pendidikan IPA. *Journal of Natural Science and Integration*, *2*(1), 19. https://doi.org/10.24014/jnsi.v2i1.7111

Helmi, D., Partini, D., Asep, A., & Barus, C. S. A. (2023). Pengenalan Aplikasi Canva Sebagai Desain Media Pembelajaran Otomatis Bagi Guru di SMAS Plus Talang. *Jurnal Masyarakat Mengabdi Nusantara*, *2*(2), 24–37. https://doi.org/10.58374/jmmn.v2i2.144

Ilham, I., Pujiarti, T., Ramadhan, S., & Wulan, W. (2024). Analisis Kesulitan Siswa dalam Pembelajaran IPAS di SDN 27 Dompu. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, *4*(3 SE-Articles), 919–929. https://doi.org/10.53299/jppi.v4i3.603

Irawati, I., Ilhamdi, M. L., & Nasruddin, N. (2021). Pengaruh Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar IPA. *Jurnal Pijar Mipa*, *16*(1 SE-Articles), 44–48. https://doi.org/10.29303/jpm.v16i1.2202

Kurniawan, A. A., Rahmawati, N. D., & Dian, K. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Canva terhadap Hasil Belajar IPAS pada Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, *4*(2 SE-Articles), 179–187. https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i2.466

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*, *1*(2 SE-Articles), 315–335. https://doi.org/10.35719/jptpd.v1i2.41

Mayer, R. E. (2021). *Multimedia learning (3rd ed.)* (3rd ed.). Cambridge University Press.

Melviana, M., Oktaviani, A. A., Fadilah, H., & Aeni, A. N. (2023). Pemanfaatan video pembelajaran berbasis Canva dalam pengenalan politik islam pada siswa Kelas 5 SD. *Journal on Education*, *6*(1), 742–749.

Munir. (2020). *Pembelajaran Digital*. Alfabeta.

Mustika, Z. (2015). Urgenitas media dalam mendukung proses pembelajaran yang kondusif. *CIRCUIT: Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Elektro*, *1*(1), 60–73.

Nadifah, & Furqan, M. (2024). IMPACT OF DIGITAL LEARNING TOOLS ON STUDENT ENGAGEMENT IN ELEMENTARY SCHOOLS. *PROCEEDING OF INTERNATIONAL CONFERENCE ON EDUCATION, SOCIETY AND HUMANITY*, 446–453.

Panjaitan, N. A. S., & Rasyid, H. Al. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Bahasa Arab Berbasis Canva. *Journal of Education Research*, *4*(2 SE-Articles), 484–495. https://doi.org/10.37985/jer.v4i2.182

Putra, L. D., & filianti, filianti. (2022). Pemanfaatan Canva For Education Sebagai Media Pembelajaran Kreatif dan kolaboratif untuk Pembelajaran Jarak Jauh. *Educate : Jurnal Teknologi Pendidikan*, *7*(1 SE-Artikel), 125–138. https://doi.org/10.32832/educate.v7i1.6315

Rahmatullah, Inanna, & Ampa, A. T. (2020). Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, *12*(2), 317–327.

Rahmawati, L., Suharni, Ambulani, N., Febrian, W. D., Widyatiningtyas, R., & Rita, R. S. (2024). Pemanfaatan Aplikasi Canva Dalam Penyusunan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, *5*(1), 129–236.

Rahmawati, R., Kusuma Wirasti, R. A. M., & Lestari, I. (2024). Membangun Kreativitas Peserta Didik Dalam Pembelajaran PAI Melalui Colaborative Learning Dengan Media Canva. *Jurnal Sosial Dan Sains*, *4*(1 SE-Articles), 1–6. https://doi.org/10.59188/jurnalsosains.v4i1.1176

Saputra, M. I. B., & Rohman, M. A. (2024). Transformasi Digital: Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Yang Inovatif Dan Kolaboratif Dalam Pendidikan SD/MI. *Urnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, *2*(2), 61–65.

Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.

Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika)*, *7*(2). https://doi.org/https://doi.org/10.24036/voteteknika.v7i2.104261

Wahyu, Y., Edu, A. L., & Nardi, M. (2020). Problematika Pemanfaatan Media Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, *6*(1 SE-Research Articles), 107–112. https://doi.org/10.29303/jppipa.v6i1.344

Walgito, B. (2010). *Pengantar Psikologi Umum*. Andi Offset.

Windasari, T. S., & Sofyan, H. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *JPD: Jurnal Pendidikan Dasar*, *10*(1), 1–13. https://doi.org/https://doi.org/doi.org/10.21009/JPD.0101.01

Yeni J, F., Zulhendrizen, & Darmansyah. (2018). *Penelitian Pendidikan*. Prenadamedia Group.

Yuliana, D., Baijuri, A., Suparto, A. A., Seituni, S., & Syukria, S. (2023). PEMANFAATAN APLIKASI CANVA SEBAGAI MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN KREATIF, INOVATIF, DAN KOLABORATIF. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI)*, *6*(2 SE-Artikel), 247–257. https://doi.org/10.37792/jukanti.v6i2.1025