

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VARIATIF DENGAN PEMANFAATAN APLIKASI CANVA PADA TINGKAT SEKOLAH DASAR

Ria Fitriani^a, Friska Ria Sitorus^b, Salim^c, Putri Khairani^d

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan/Universitas Prima Indonesia

Corresponding Author:

^afitrianiaria07@gmail.com

ABSTRAK

Perkembangan teknologi digital sangat berkaitan dengan perkembangan dalam dunia Pendidikan. Hal ini dikarenakan bahwa pesatnya perkembangan teknologi sangat berpengaruh dalam perkembangan informasi dan komunikasi, sehingga hal ini memberi manfaat positif yang dapat dimanfaatkan dalam dunia pendidikan. Untuk menghasilkan pembelajaran yang efektif dibutuhkan media pembelajaran yang variatif. Pengembangan pembelajaran yang variatif yang dimaksud dalam artikel ini adalah dengan pemanfaatan aplikasi canva pada tingkat sekolah dasar. Canva merupakan salah satu dari sekian banyak aplikasi yang bisa digunakan untuk mendesain media pembelajaran variatif. Sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran, tugas guru adalah menyajikan pembelajaran bermakna dan menyenangkan sehingga dapat membuat peserta didik menjadi lebih fokus dan membangkitkan pemikirannya agar mendorong peserta didik termotivasi untuk belajar menjadi peserta didik yang memiliki SDM unggul dan berprofil pelajar pancasila.

Kata kunci : Media Pembelajaran, Canva, Pembelajaran Kreatif

ABSTRACT

The development of digital technology is closely related to developments in the world of education. This is because the rapid development of technology is very influential in the development of information and communication, so this provides positive benefits that can be utilized in the world of education. To produce effective learning, varied learning media are needed. This article's development of varied learning utilizes the Canva application at the elementary school level. Canva is one of the many applications that can be used to design varied learning media. As a facilitator in the learning process, the teacher's job is to present meaningful and enjoyable learning so that it can make students become more focused and arouse their thinking in order to encourage students to be motivated to learn to become students who have superior human resources and have the profile of Pancasila students.

Keywords: Learning Media, Canva, Creative Learning

PENDAHULUAN

Globalisasi terjadi karena adanya transformasi perubahan dalam skala global dan tidak dilihat dari perkembangan kurun waktu (Alwi 2019). Revolusi globalisasi telah berhasil membawa

sesuatu yang tentunya banyak mengalami perubahan. Di mana perubahan tersebut mendorong manusia untuk lebih belajar menguasai dan mengikuti setiap perkembangan yang berjalan begitu cepat. Proses perubahan yang terjadi saat ini tentu tidak terlepas dari sebuah perkembangan teknologi yang terjadi dengan sangat pesat. Hal ini menyebabkan bahwa perkembangan teknologi dan informasi adalah faktor utama yang mendukung (Q. Amini et al., 2020).

Perkembangan teknologi dan komunikasi sangat berkaitan dalam perkembangan ilmu pengetahuan. Dapat dikatakan perkembangan teknologi dan komunikasi merupakan buah dari perkembangan pengetahuan tersebut. Hal tersebut dapat dimanfaatkan dalam dunia pendidikan. Dalam melaksanakan proses pembelajaran untuk menghasilkan pembelajaran yang efektif dibutuhkan media pembelajaran yang variatif.

Peranan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar merupakan bagian yang tidak terpisahkan dalam dunia pendidikan. Media pembelajaran mengacu pada segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan kepada siswa selama pembelajaran online atau offline. Materi pembelajaran membangkitkan imajinasi siswa dengan memberikan motivasi terus menerus untuk belajar, menulis, dan berbicara. Memiliki bahan pembelajaran dapat membuat proses belajar mengajar menjadi lebih efektif dan membangun hubungan yang baik antara guru dan siswa. Selain itu, media juga dapat membantu mengatasi rasa bosan saat belajar di kelas. Oleh karena itu, guru perlu memanfaatkan media untuk memotivasi siswa tidak hanya di dalam kelas tetapi juga di luar kelas. Ini adalah yang digunakan untuk dapat mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Teni (2018), media pembelajaran adalah alat yang dapat menunjang proses belajar mengajar agar makna dan pesan dapat tersampaikan dengan lebih jelas dan tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan lebih efektif. Menurut Arshad, Sandy (2020), penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, menimbulkan motivasi, merangsang kegiatan belajar, bahkan memberikan dampak psikologis bagi siswa.

Canva adalah aplikasi pengeditan grafis yang mudah digunakan, nyaman, dan gratis bila menggunakan email belajar.id yang diberikan oleh pemerintah kepada guru. Canva memudahkan guru dan peserta didik membuat konten pendidikan hanya dengan menggunakan Koneksi internet yang stabil. Aplikasi Canva memungkinkan siswa untuk berkreasi dan berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Siswa dapat belajar merancang modelnya sendiri atau menggunakan model yang sudah ada dan memodifikasinya sesuai dengan topik pembelajarannya. Aplikasi Canva juga memungkinkan siswa membuat materi pembelajaran dalam bentuk presentasi, poster, infografis, papan buletin, komik, dan video.

Menurut Tanjung dan Faiza (2019) dalam (V.A.Fitria et al., 2021), banyak manfaat menggunakan Canva untuk membuat materi pembelajaran, yaitu: Dengan Canva kita dapat membuat banyak gaya Desain yang berbeda dilengkapi dengan banyak animasi yang berbeda fitur, banyak pola berbeda. Penomoran halaman mendorong kreativitas, menghemat waktu guru dan siswa dalam merancang dokumen yang menarik serta dapat digunakan sebagai alat bantu presentasi dalam bentuk slide, peta pikiran, dan poster. Siswa bahkan dapat berkolaborasi selama proses desain sehingga dapat bekerja sebagai tim. Penugasan dapat memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengembangkan kreatifitas, belajar mandiri dan kerjasama (Sitorus, Naibaho, et al., 2023).

Garris Pelangi (2020), menurutnya aplikasi Canva memiliki keunggulan sebagai berikut, yaitu: (1) memiliki banyak desain yang menarik; (2) meningkatkan kreativitas guru dan peserta didik dalam membuat materi pembelajaran dengan menggunakan banyak fitur yang tersedia; (3) menghemat waktu dan praktis dalam merancang materi pembelajaran ; (4) Kegiatan perancangan dapat dilakukan dengan menggunakan laptop atau gawai. Dengan memanfaatkan aplikasi canva guru dapat membuat media pembelajaran yang variatif. Untuk menghasilkan pembelajaran yang efektif guru bukan hanya perlu memiliki kemampuan akademik dan kemampuan manegerial saja namun untuk menghasilkan pembelajaran yang efektif guru juga harus mampu membuat media pembelajaran yang variatif sehingga mampu meningkatkan kualitas proses pembelajaran di dalam kelas. Bila pembelajaran sudah berjalan dengan efektif maka peserta didik dapat mengembangkan segala bakat dan minat yang dimiliki secara optimal.

SD Negeri 1 Blangkejeren adalah sekolah yang berda di Kabupaten Gayo Lues, Aceh. Seperti yang diketahui bahwa pembelajaran tingkat SD membutuhkan media pembelajaran yang kongkrit. Oleh karena itu seorang guru SD harus mampu membuat media pembelajran yang variatif dengan memanfaatkan aplikasi canva karena aplikasi Canva adalah aplikasi desain online yang memiliki berbagai templat untuk poster, grafik, brosur, presentasi, logo, video, sampul buku, dll. dan juga bisa terhubung dengan jejaring sosial yang kita punya. Kegunaan dan manfaatnya antara lain untuk menciptakan bahan ajar yang menarik dengan desain yang ada. Guru dan siswa berkreasi dengan menciptakan karya seni yang menarik untuk dipajang guna menunjang pembelajaran di kelas. Penggunaan bahan pembelajaran Canva oleh guru patut mendapat pujian dari segi praktis karena menghemat waktu dalam merancang materi pembelajaran yang pada akhirnya berdampak pada kemudahan guru dalam memberikan materi pembelajaran. Canva Media juga dapat membantu siswa dalam menyerap topik-topik abstrak karena Canva dapat menampilkan berbagai jenis animasi, suara, video, gambar, grafik, dan teks, serta elemen menarik lainnya berdasarkan kebutuhan siswa dan persyaratan tampilan yang diinginkan, sehingga siswa dapat lebih fokus belajar karena formatnya menarik (Hapsari et al., 2021). Penugasan juga dapat memberikan pembelajarn mandiri dan sikap kreatif dan bertanggungjawan kepada peserta didik (Sitorus, et al., 2023).

Media hendaknya dirancang untuk memudahkan belajar peserta didik menjadi alat utama sebagai perantara dalam penyampaian materi pembelajaran. Oleh karena itu, perangkat pembelajaran harus mengarah pada tujuan akhir yaitu peningkatan kualitas belajar mengajar. Apabila media pembelajaran yang digunakan semakin menarik dan variatif maka tingkat motivasi peserta didik akan semakin tinggi. peserta didik akan lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran yang dilakukan hal ini tentu akan berdampak positif terhadap hasil dari pembelajaran. Pembelajaran akan lebih bermakna dan melekat pada peserta didik dengan demikian peserta didik tentunya dapat mengembakan segala bakat dan minat yang dimilikinya secara optimal.

METODE

Penulisan artikel ini menggunakan metode literatur review, yaitu proses dimana peneliti menemukan, memperoleh, membaca dan mengevaluasi literatur ilmiah yang berkaitan dengan masalah yang diselidiki penelitian yang berkaitan dengan masalah yang ingin diteliti

(Borden dan Abbott, (2005) dalam Manzilati (2017). Dalam penelitian ini peneliti menganalisis pengembangan materi pembelajaran yang beragam menggunakan aplikasi Canva di SD Negeri 1 Blangkejeren. Pada tahap penelitian awal untuk artikel dan artikel tentang “penggunaan aplikasi canva sebagai media pembelajaran”, “efektivitas penggunaan aplikasi canva dalam menciptakan penunjang pembelajaran”, “pendukung pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Eksistensi Media Pembelajaran

Nunu Mahnun (2012) dalam (Garris Pelangi, 2020; Ahmad Zaki, 2020) mengatakan bahwa “media” berasal dari bahasa Latin, yaitu “medium” yang berarti “perantara” atau “pengantar”. Dalam bahasa Arab, media berarti “perantara” atau “penyampai pesan” dari pengirim pesan ke penerima pesan (Audie, 2019). Selain itu, media adalah media yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau mempelajari informasi dari sumber pesan kepada penerima pesan (Garris Pelangi, 2020). Menurut Association for Educational Technology and Communications (AECT), “media adalah saluran penyebaran berita dan informasi” (Nurseto, 2012; Supardi, 2017).

Media pembelajaran merupakan bagian integral dari sistem pembelajaran, sehingga penggunaannya dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Rahmatullah et al., 2020). Media pembelajaran sangat penting bagi keberhasilan proses belajar mengajar di kelas. Munadi (2008: 7) dalam (Mahardika dkk., 2021) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah sarana penyampaian dan penyaluran informasi kepada penerimanya, serta memberikan cara yang efektif bagi penerimanya untuk membuat isi dan dapat secara efektif memberikan instruksi yang terencana. dan kegiatan belajar. Lingkungan belajar yang mendukung membantu siswa memahami materi dan meningkatkan minat mereka untuk belajar lebih dalam. Dalam arti luas, media pembelajaran adalah alat, metode, dan teknik yang berkontribusi terhadap komunikasi dan interaksi efektif antara guru dan siswa selama proses pembelajaran di kelas. Supardi, 2017). Dari pengertian di atas dapat diambil kesimpulan bahwa media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi berupa isi pembelajaran guna terciptanya dialog antara guru dan peserta didik pada saat proses pembelajaran.

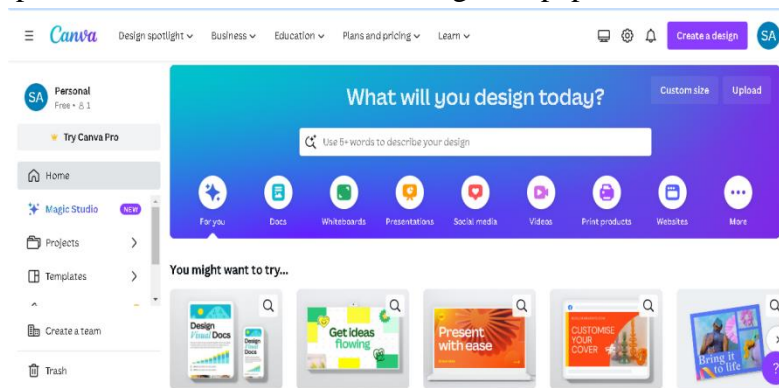
Dilihat dari karakteristik siswa sekolah dasar, penggunaan media memudahkan dalam mengkonkretkan konsep-konsep abstrak dan menghindari verbalisme (Muhson, 2010). Padahal, keterampilan kognitif siswa merupakan keterampilan aplikasi konkrit dan belum mampu mengolah informasi dalam bentuk abstrak. Perangkat pembelajaran membantu guru dengan mudah memotivasi siswa, mendorong mereka untuk belajar lebih interaktif, lebih aktif di kelas, dan memberikan umpan balik antara guru dan siswa (Audie, 2019). Selain itu, penggunaan media pembelajaran memudahkan siswa untuk memperoleh pemahaman materi yang lebih mendalam, memudahkan pengamatan terhadap materi, dan mendorong terbentuknya pemahaman dan terbentuknya konsep dari pemikiran dan pemikirannya sendiri. Kegiatan pembelajaran menjadi lebih efektif.

Pemanfaatan Canva Sebagai Media Pembelajaran Variatif

Saat ini pemerintah yaitu Kementerian Pendidikan telah mengganti Kurikulum 2013 menjadi Kurikulum Merdeka. Pemerintah mengharapkan dengan perubahan kurikulum ini mampu

menciptakan pelajar yang memiliki SDM unggul dan berprofil pelajar pancasila. Dalam penerepan kurikulum merdeka pemerintah memberikan 3 pilihan kepada sekolah dalam melaksanakan kurikulum merdeka yaitu mandiri belajar, mandiri berubah dan mandiri berbagi. SD Negeri 1 Blangkejeren memilih penerapan kurikulum merdeka mandiri belajar dengan demikian SD Negeri 1 Blangkejeren pada tahun 2023 kelas 1 dan kelas 4 melaksanakan kurikulum merdeka, kelas 2 dan kelas 5 tahun 2024 dan kelas 3 dan kelas 6 melaksanakan kurikulum merdeka. Salah satu teknik mengajar yang disarankan agar tujuan ini dapat tercapai adalah dengan cara menerapkan pembelajaran berdeferensiasi. Pembelajaran deferensiasi yaitu sebuah pembelajaran yang dalam prosesnya diharapkan guru dapat memebrikan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didiknya yaitu dengan cara membuat media pembelajaran yang variatif agar dapat memenuhi semua kebutuhan atau cara belajar dari peserta didik tersebut. Dalam membuat media pembelajaran yang variatiif guru dapat memanfaatkan aplikasi canva.

Canva merupakan salah satu dari sekian banyak aplikasi yang bisa digunakan untuk mendesain media pembelajaran. Fitur-fitur yang tersedia dapat dikembangkan sekreatif mungkin sehingga menjadikan kegiatan pembelajaran di kelas lebih komunikatif, lebih mudah secara visual, dan menyenangkan. Canva menawarkan banyak template yang dapat dengan mudah digunakan sebagai berbagai bahan pembelajaran, seperti template untuk membuat poster, brosur, logo, dokumen, wallpaper, laporan, kolase, koran, cover majalah, iklan, video, sampul buku, kartu nama, brosur, infografis, papan cerita.

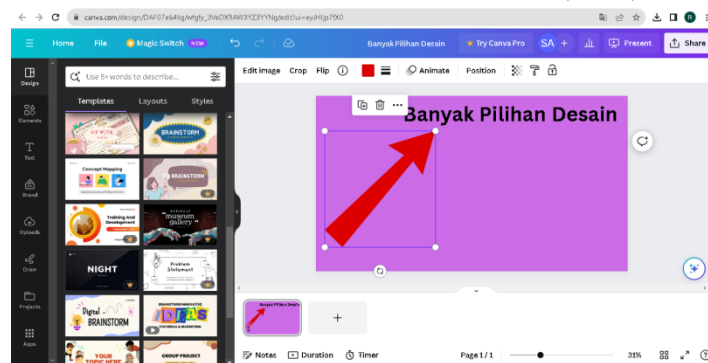


Gambar 1. Tampilan Awal Aplikasi Canva

Selain berbagai template yang mudah digunakan, aplikasi Canva juga menyertakan fitur-fitur berikut:

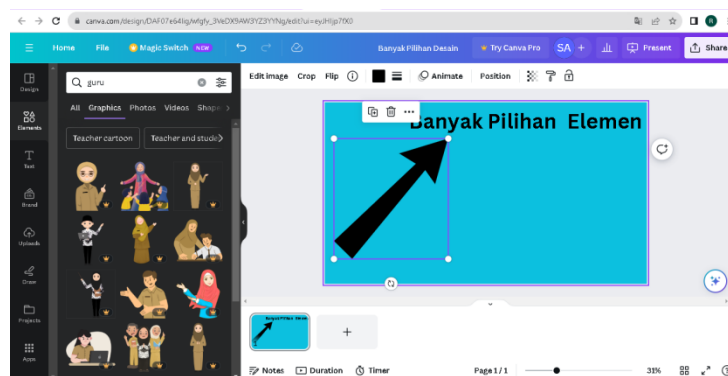
- Jutaan gambar dalam bentuk foto, vektor, ilustrasi, bahkan pengguna dapat mengunggah foto dari perangkatnya.
- filter foto, edit foto dengan filter yang mudah digunakan;
- font, akses ke ratusan font siap pakai untuk berbagai jenis desain;
- ikon dan bentuk, terdapat berbagai ikon, bentuk dan elemen yang dapat digunakan dengan mudah dan terdapat ribuan pilihan dan guru dapat mengunggah elemen guru sendiri
- latar belakang, ada berbagai latar belakang yang dapat Anda gunakan untuk menghias desain Anda.
- suara, dapat dengan mudah dicari dan digunakan.

- g) Animasi, ada animasi halaman dan animasi teks yang banyak pilihan yang dapat mempercantik penampilan bila ingin membuat media pembelajaran berupa video
- h) Hasil desainnya, aplikasi Canva memiliki format download untuk hasil desain siap pakai, yakni. PNG, JPG, SVG, PDF atau cetak standar, video (MP4) dan animasi (MP4/GIF).



Gambar 2. Macam-Macam Desain pada Aplikasi Canva

Canva menawarkan banyak opsi yang memberikan kebebasan kepada guru untuk berkreasi membuat media pembelajaran yang variatif serta inovatif sesuai dengan yang dibutuhkan peserta didiknya. Canva, salah satu aplikasi yang digunakan dalam proses pembelajaran, dilengkapi banyak template yang memudahkan guru dalam membuat rencana media pembelajaran kreatif yang juga dapat melibatkan peserta didik. Baik dalam format power point, poster maupun video edukasi interaktif. Canva memberikan ruang bagi guru untuk mengeksplorasi dan mengembangkan kreativitasnya dalam mendesain Materi pembelajaran yang beragam. Selain itu, menyentuh ratusan ribu elemen membuat desain pembelajaran menjadi lebih menarik.



Gambar 3. Macam-Macam Elemen pada Aplikasi Canva

Canva juga dapat diakses dari laptop atau perangkat lain seperti gawai. Canva juga mudah dalam mengungkannya dan sangat banyak tutorial di platform youtube bahkan tutorialnya sudah banyak dimedia sosial seperti Facebook, Instagram dan Tiktok dengan demikian tentunya guru tidak akan mengalami kesulitan dalam menggunakan aplikasi canva terlebih saat ini dengan menggunakan email id belajar yang diberikan oleh pemerintah kepada setiap guru akan menghemat biaya karena guru yang menggunakan email id belajar gratis dalam menggunakan aplikasi canva.

Berikut ini petunjuk untuk mengakses membuat akun canva, pembuatan akun dapat dilakukan menggunakan akun facebook, google atau gmail (disarankan menggunakan email id belajar agar mendapatkan banyak fitur-fitur gratis pada aplikasi canva).

- a) membuat desain media pembelajaran melalui canva, pembuatan desain disesuaikan dengan kebutuhan materi pembelajaran yang akan diajarkan kepada peserta didik, dengan bantuan template guru dapat menggunakan canva dengan mudah serta dapat mengubah elemen, font, atau gambar sesuai dengan kebutuhan dan kreatifitas yang diinginkan guru dan peserta didik. Serta terdapat beragam fitur yang mudah diaplikasikan dengan tampilan sederhana sehingga tidak menyulitkan guru.
- b) menyimpan hasil desain media pembelajaran yang telah dibuat, setelah desain media pembelajaran selesai, langkah terakhir yakni menyimpan desain yang telah dibuat. Cara menyimpan desain tersebut dengan cara mengklik tanda berbentuk panah ke bawah di pojok kanan atas kemudian pilih format media pembelajaran yang ingin dibuat kemudian pilih unduh dan desain akan tersimpan di galeri atau pun file penyimpanan diperangkat yang digunakan.

Pembelajaran harus berbasis IT yang mana mengharuskan guru untuk semakin kreatif, inovatif dan variatif dalam menyajikan pembelajaran untuk peserta didik agar tujuan dari kegiatan pembelajaran yang telah dirancang sebelumnya bisa tercapai. Untuk dapat mengembangkan segala bakat dan minat yang dimiliki oleh peserta didik guru berkewajiban penuh untuk memfasilitasi semua kebutuhan belajar peserta didik sesuai dengan karakteristik dari peserta didik itu sendiri agar segala bakat dan minat yang dimiliki peserta didik dapat berkembang dengan optimal. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran sebaiknya disesuaikan baik dengan karakteristik dari peserta didik atau dengan tujuan dari pembelajaran.

Penggunaan Media Pembelajaran dengan Pemanfaatan Aplikasi Canva

Selain efektivitas dan kemudahan penggunaan aplikasi Canva, banyak penelitian yang menemukan efektivitas penggunaan aplikasi Canva untuk membuat lingkungan belajar yang aman nyaman dan menyenangkan. Hapsari, Gita Permata Puspita (2021) Hasil kegiatan analisis kebutuhan menunjukkan sembilan dari sepuluh guru mengatakan Lingkungan pembelajaran dalam bentuk video animasi yang dibuat di Canva sangat menarik, guru merasa perlu dan juga berkomitmen untuk menggunakan materi pembelajaran menggunakan Canva. Berdasarkan penelitian tersebut terlihat bahwa motivasi dan prestasi siswa dapat ditingkatkan dengan menggunakan materi pembelajaran berupa video animasi yang dirancang menggunakan aplikasi Canva. Penelitian ini menunjukkan bahwa motivasi dan prestasi siswa dapat ditingkatkan dengan menggunakan materi pembelajaran yang dirancang dengan Canva. Tanjung dan Faiza (2019) (Hapsari, Gita Permata Puspita., 2021) mengatakan bahwa proses pembelajaran dapat didukung dengan penggunaan media Canva yang dapat membantu guru untuk meningkatkan kualitas pengajaran, meningkatkan kreativitas guru dan membantu guru untuk menyimpan waktu dalam pembuatannya. desain media pembelajaran. Media diciptakan untuk menjelaskan bahan ajar yang disampaikan guru, menekankan bagian-bagian penting mata pelajaran, menawarkan berbagai kesempatan belajar, mendorong peserta didik untuk berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran dan pendidikan di kelas. Dengan menerapkan media pembelajaran serbaguna, guru dapat membantu mengatasi tumbuhnya pikiran,

perasaan, perhatian, kemauan dan motivasi peserta didik yang menggairahkan. Penambahan ini tentunya akan mempengaruhi hasil belajar ketika guru melakukan kegiatan penilaian. Oleh karena itu, pengetahuan dan pemahaman tentang perkembangan digital sangat penting yang harus dimiliki oleh seorang guru agar pembelajaran tidak monoton. Guru harus mampu memanfaatkan tersedianya berbagai pilihan, dalam hal ini berupa aplikasi yang menunjang proses belajar mengajar. Dalam proses pembelajaran, peserta didik bersentuhan langsung dengan objek yang dipelajari. Pengalaman belajar yang efektif diperoleh dari stimulus belajar yang baik, yaitu mempertimbangkan kelebihan dan kekurangan lingkungan belajar yang digunakan dalam proses belajar mengajar. Sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran, tugas guru adalah mengembangkan dirinya se kreatif mungkin untuk menyajikan pembelajaran bermakna dan menyenangkan yang dapat menarik perhatian peserta didik, membangkitkan pemikirannya dan mendorong peserta didik agar termotivasi untuk belajar menjadi peserta didik yang memiliki SDM unggul dan berprofil pelajar Pancasila.

SIMPULAN

Guru merupakan koordinator kegiatan proses belajar mengajar. Oleh karena itu diharapkan dapat memberikan materi pembelajaran yang beragam sehingga menunjang pembelajaran siswa di kelas. Menciptakan lingkungan belajar itu sendiri harus menyeimbangkan materi pembelajaran, karakteristik siswa, dan tujuan pembelajaran yang dapat dicapai.

Anda dapat menggunakan berbagai aplikasi desain untuk membuat bahan belajar, termasuk Canva. Canva adalah aplikasi desain online gratis dan mudah digunakan. Penggunaan bahan belajar dengan Canva dapat membantu siswa lebih memahami bahan pelajaran. Agar siswa tidak lagi lesu, mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan tenaga dalam belajar serta meningkatkan minat siswa dalam proses pembelajaran. Sebagai fasilitator proses pembelajaran, tugas guru adalah mengembangkan se kreatif mungkin penyajian pembelajaran yang bermakna dan menarik sehingga dapat menarik perhatian siswa, merangsang berpikir dan mendorong siswa termotivasi menjadi siswa yang mempunyai keterampilan sosial yang unggul sumber daya dan memiliki profil pelajar Pancasila.

DAFTAR PUSTAKA

- Alwi. (2019). Dampak Globalisasi Terhadap Pendidikan Sekolah Dasar Negeri 2 GU. *Jurnal Akademik FKIP Unidayan*, 7(2), 180–189.
<https://hukum.unidayan.ac.id/index.php/JFKIP/article/download/84/58>
- Amini, Q., Rizkyah, K., Nuralviah, S., & Urfany, N. (2020). Pengaruh Globalisasi Terhadap Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Dakwah*, 2(3), 375– 385.
<https://doi.org/https://doi.org/10.36088/pandawa.v2i3.907>
- Audie, N. (2019). Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 586–595.
<https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/psnp/article/view/5665/4066>
- Hapsari, G.P.P. & Zulherman. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu*, 5(4). <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1237>

- Rahmayanti, D., & Jaya, P. (2020). Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran Canva dengan Pendekatan Saintifik Terhadap Hasil Belajar Dasar Listrik dan Elektronika. *Jurnal Vocational Teknik Elektronika dan Informatika*, 8(4).
<http://ejournal.unp.ac.id/index.php/voteknika/index>
- Garris Pelangi. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia. *Jurnal Sasindo Unpam, Vol 8, No 2, Desember 2020 pemanfaatan*, 8(2), 79–96.
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.32493/sasindo.v8i2.79-96>
- Mahardika, A. I., Wiranda, N., & Pramita, M. (2021). Pembuatan Media Pembelajaran Menarik Menggunakan Canva Untuk Optimalisasi Pembelajaran Daring. *Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Masyarakat*, 4(3), 275–281.
<https://jurnal.fkip.unram.ac.id/index.php/JPPM/article/view/2817/1853>
- Sitorus, F. R., Naibaho, P., & Silalahi, W. P. (2023). Experience, challenges, and engagement amidst pandemic: The online learning to onsite learning. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 13-21.
- Supriyono. (2018). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD. *Jurnal Pendidikan Dasar*, II(1), 43–48
<https://journal31.unesa.ac.id/index.php/jpd/article/view/6262/3180>.
- Hapsari, Gita Permata Puspita., & Z. (2021). *Analysis Of The Needs of Animated Video Media Based on The Canva Application in Science*. 6(April), 22–29.
<https://doi.org/10.24905/psej.v6i1.43>