

KEMAMPUAN DIGITAL GURU SEKOLAH DASAR DALAM PEMBUATAN VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS CANVA

Sri Hapsari Wijayanti¹, Ari Setiyaningrum², Denny Jean Cross Sihombing³,
Dimas Catur Winson⁴, Lusya Anggraeny Manurung⁵

¹Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Katolik Indonesia Atma Jaya, Jakarta
Email: sri.hapsari@atmajaya.ac.id

²Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Katolik Indonesia Atma Jaya, Jakarta
Email: ari.setiyaningrum@atmajaya.ac.id

³Fakultas Teknik, Universitas Katolik Indonesia Atma Jaya, Jakarta
Email: denny.jean@atmajaya.ac.id

⁴Fakultas Teknik, Universitas Katolik Indonesia Atma Jaya, Jakarta
Email: dimas.202204560018@student.atmajaya.ac.id

⁵Fakultas Teknik, Universitas Katolik Indonesia Atma Jaya, Jakarta
Email: lusya.202204560009@student.atmajaya.ac.id

ABSTRACT

Many researchers report that learning videos in elementary schools effectively improve student motivation and learning outcomes. Similarly, previous results have shown that using Canva to create learning videos is easy and exciting for students and teachers. However, some teachers at SDN Pantai Bahagia 04 in Muaragembong sub-district, Bekasi district, West Java, are not proficient in using Canva. This community service aims to increase teachers' knowledge and skills in creating Canva-based learning videos with a touch of videography technology. This activity was held online and offline from July to October 2024. The participants of this activity are eight teachers. The stages of the activity include preparation, implementation, assistance, monitoring, and evaluation. Before and after the training, teachers were given questionnaires. After the training, teachers' knowledge increased by 48%. In addition to the increase in knowledge, teachers also improved their ability to use Canva. Teachers have shown their creativity in making learning videos. However, some parts still need to be revised, such as the choice of color combinations as background, font size, concise and concise titles, and use of video, animation, and audio to refresh the learning atmosphere. This activity continues to the next monitoring and evaluation stage to see the progress of using Canva and using video recordings of teachers' own work inserted in Canva presentation materials.

Keywords: Canva, learning media, multimedia, elementary school teachers, digital competencies

ABSTRAK

Banyak peneliti dan pengabdian melaporkan bahwa video pembelajaran di sekolah dasar efektif meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Begitu pula, hasil terdahulu memperlihatkan penggunaan aplikasi Canva dalam membuat video pembelajaran sangat mudah dan menarik bagi siswa dan guru. Meskipun demikian, masih ada guru-guru di SDN Pantai Bahagia 04 Kecamatan Muaragembong, Kabupaten Bekasi, Jawa Barat, yang belum mahir menggunakan Canva. Pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru-guru dalam membuat video pembelajaran berbasis Canva dengan sentuhan teknologi videografi. Kegiatan ini diselenggarakan pada Juli sampai dengan Oktober 2024, baik secara daring maupun luring. Peserta kegiatan ini adalah delapan guru. Tahapan kegiatan meliputi persiapan, pelaksanaan, pendampingan, monitoring dan evaluasi. Sebelum dan setelah pelatihan, guru-guru dibagikan g-form. Setelah diberikan pelatihan, pengetahuan guru meningkat 48%. Selain peningkatan pengetahuan, guru juga menunjukkan peningkatan dalam kemampuan menggunakan Canva. Guru telah menunjukkan kreativitas masing-masing dalam pembuatan video pembelajaran meskipun masih ada bagian yang perlu direvisi, seperti pilihan kombinasi warna sebagai latar belakang, besar huruf, judul yang ringkas dan padat, penggunaan video, animasi, dan audio untuk menyegarkan suasana belajar. Kegiatan ini masih berlanjut ke tahap monitoring dan evaluasi berikutnya untuk melihat kemajuan penggunaan Canva dan penggunaan rekaman video hasil karya guru sendiri yang disisipkan dalam materi presentasi Canva.

Kata kunci: Canva, media pembelajaran, multimedia, guru sekolah dasar, kompetensi digital

1. PENDAHULUAN

Pembelajaran berbasis teknologi merupakan tuntutan pada era digital. Sejak adanya ketentuan belajar dari rumah pada masa pandemi covid-19 tahun 2020 pembelajaran digital menjadi suatu kebutuhan demi keberlangsungan proses belajar-mengajar untuk mencapai tujuan pembelajaran.



Sampai saat ini kebutuhan tersebut tidak surut, bahkan makin meningkat untuk mengimbangi perkembangan teknologi yang terus melaju seiring dengan perkembangan zaman. Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi ini bertujuan untuk menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, kreatif, dan inovatif agar siswa mampu menangkap materi dengan cepat dan mudah dipahami sehingga proses pembelajaran berjalan dengan baik (Resmini et al., 2021). Dengan memanfaatkan teknologi, keberhasilan pembelajaran akan tercapai (Sirodj et al., 2021), pembelajaran pun lebih efektif (Burrack & Thompson, 2021)(Rais & Zulfa, 2024).

Salah satu media pembelajaran yang banyak digunakan untuk menciptakan ketertiban dan interaksi siswa dalam belajar yang menarik dan informatif adalah aplikasi Canva (Rais & Zulfa, 2024). Canva memudahkan pengguna untuk menciptakan konten, seperti video pembelajaran, kuis interaktif, presentasi, media visual, dan sosial media (Arwanda et al., 2024). Aplikasi ini bersifat multifungsi. Sebagai media ajar, Canva berguna untuk membuat presentasi, buku, video pembelajaran, media pembelajaran interaktif, poster, dan infografis. Sebagai bahan asesmen, Canva dapat digunakan untuk kuis interaktif. Canva memiliki beberapa kelebihan, antara lain tidak berbayar, dapat dibuka melalui *handphone* atau laptop, memiliki fitur-fitur menarik, *template* yang bervariasi, dan hasilnya dapat diunduh serta ditampilkan di aplikasi *power point* (Resmini et al., 2021).

Canva membangkitkan kreativitas guru karena *template* yang disediakan cukup banyak dan dapat di custom, banyak gambar, teks, ikon yang menarik, serta fitur-fitur premium untuk lebih disesuaikan dengan kebutuhan (Rais & Zulfa, 2024). Canva berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar, motivasi, dan kemampuan berpikir kritis dan kreatif siswa (Arwanda et al., 2024). Keberhasilan guru MGMP Bahasa Inggris SMPN 1 Cihampelas, Kabupaten Bandung Barat, dalam membuat media pembelajaran menggunakan *platform* Canva telah terbukti efektif (Resmini et al., 2021). Begitu pula, hasil belajar siswa meningkat setelah penggunaan Canva (Kurniawan et al., 2024), pemahaman bacaan pada siswa kelas V SD juga meningkat (Puspita, 2022), pengalaman belajar menyenangkan dan siswa termotivasi belajar (Rais & Zulfa, 2024). Penggunaan video animasi yang sesuai dengan kesukaan siswa sekolah dasar di era milenial mengesankan siswa (Hidayati et al., 2023). Modul digital interaktif yang didesain dengan Canva membantu mengoptimalkan pembelajaran jarak jauh (Hudayanti, 2022). Canva juga dilaporkan berperan sangat signifikan terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar (Nugraha et al., 2023; Nurhosen et al., 2024). Multimedia interaktif dengan Canva berdampak besar dan positif terhadap pembelajaran (Aulia et al., 2023). Keterampilan literasi digital siswa dapat terasah di era digital karena siswa dapat mengakses, mengevaluasi, dan menggunakan TIK (Basri et al., 2023).

Meskipun telah banyak dilaporkan keberhasilan penggunaan Canva di dunia pendidikan, khususnya tingkat sekolah dasar, guru-guru masih menghadapi kendala saat mengintegrasikan Canva dalam proses belajar-mengajar karena kurang mendapat pelatihan (Basri et al., 2023). Masalah yang sama ditemukan pula di lingkungan guru-guru SDN Pantai Bahagia 04, Kecamatan Muaragembong, Kabupaten Bekasi, Jawa Barat. Dari delapan guru, hanya dua guru yang menguasai dan sudah menggunakan Canva dalam pembelajaran. Berbagai pelatihan sudah pernah diikuti, misalnya pengembangan kurikulum, asesmen pembelajaran, dan Kurikulum Merdeka, tetapi belum pelatihan yang terkait dengan penggunaan Canva.

Selama ini guru-guru di SDN Pantai Bahagia 04 mengajar dengan teknik tutorial (83%) dengan alat bantu papan tulis (67%) serta buku teks (83%) dapat dilihat pada Gambar 1. Untuk menggunakan media pembelajaran video, baik yang dibuat sendiri maupun yang diakses dari

YouTube, guru-guru menggunakan proyektor secara bergantian sebab keterbatasan jumlah proyektor yang dimiliki sekolah. Sebagai variasi belajar di kelas, Quizizz digunakan mayoritas guru (83%). Dari gambaran suasana belajar-mengajar di SDN Pantai Bahagia 04 tersebut terungkap bahwa guru-guru tidak dapat secara leluasa mengembangkan materi ajar karena keterbatasan sarana, prasarana, serta keterampilan menggunakan aplikasi pendukung pembelajaran.

Gambar 1.

Pembelajaran Menggunakan Buku Teks



Selama ini aplikasi Canva hanya digunakan guru-guru untuk membuat poster, tetapi belum untuk membuat video presentasi. Guru-guru yang telah menggunakan Canva mengatakan bahwa siswa sangat tertarik dengan tampilan Canva yang menarik karena memuat animasi, gambar, *template* yang dapat dipilih sesuai selera guru dan sesuai dengan materi yang disampaikan, didukung oleh warna-warni yang cerah, dan teks yang beraneka jenis. Akan tetapi, meskipun sudah mampu membuat presentasi dengan Canva, guru-guru masih ingin mendalami fitur-fitur lainnya. Oleh karena itu, tujuan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini ialah untuk meningkatkan keterampilan guru dalam membuat video pembelajaran dengan Canva melalui akun *belajar.id*. dan sentuhan teknik videografi.

2. METODE PELAKSANAAN

Kegiatan ini berlangsung pada Juli hingga Oktober 2024. Peserta kegiatan ini adalah guru-guru SDN Pantai Bahagia 04 Kecamatan Muaragembong, Kabupaten Bekasi, Jawa Barat, berjumlah delapan orang. Usia mereka 27-43 tahun. Pendidikan akhir sarjana dari berbagai bidang ilmu, hanya 27% guru lulusan PGSD, dan lama mengajar 6-19 tahun.

Tahapan kegiatan, yang pertama, ialah menggali kebutuhan guru-guru. Untuk itu, tim berdiskusi dengan guru-guru dan kepala sekolah untuk mengkonkretkan program setelah mengetahui hasil asesmen kebutuhan guru. Dalam diskusi ini, diputuskan waktu pelaksanaan dan komitmen bersama untuk menyelesaikan kegiatan hingga Oktober 2024.

Tahapan berikutnya ialah melaksanakan pelatihan pembuatan video pembelajaran dengan Canva. Pelatihan dilakukan dua sesi, pada 13 Agustus pukul 10.00 sampai dengan 12.00 di ruang perpustakaan SDN Pantai Bahagia 04, dan 21 Agustus 2024 pada jam yang sama melalui zoom. Untuk mengetahui peningkatan pengetahuan guru, sebelum dan setelah pelatihan dibagikan

g-form. Pada 30 Agustus 2024 dilaksanakan sosialisasi penggunaan alat-alat perekam video. Tujuan sosialisasi ini adalah agar para guru mahir menggunakan perangkat video untuk kemudian disisipkan dalam materi di Canva. Perangkat videografi tersebut dihibahkan kepada pihak sekolah untuk keperluan pembuatan video pembelajaran atau video dokumenter sekolah.

Setelah pelatihan, tahapan berikutnya ialah pendampingan, yang dilakukan melalui zoom dan diskusi di grup *whatsapp*. Tahapan terakhir, monitoring dan evaluasi dilaksanakan pada 11 September 2024 dan 21 Oktober 2024.

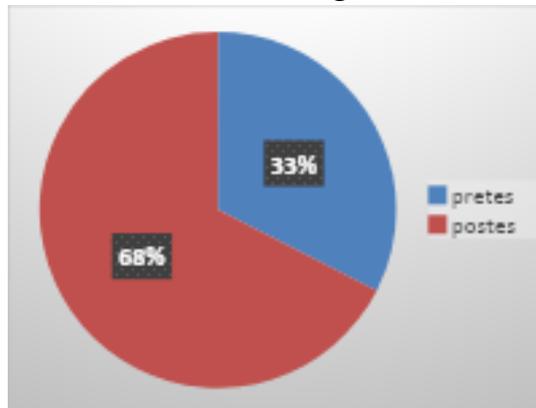
3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan ini diselenggarakan pada hari kerja dan jam mengajar. Hal itu dilakukan karena jarak sekolah yang cukup jauh, memakan waktu 2,5-3 jam dari Jakarta, sehingga tidak memungkinkan melakukan kegiatan setelah jam belajar di siang hari. Peserta guru yang hadir kadang-kadang tidak lengkap, karena ada guru yang harus keluar sekolah untuk mengikuti kegiatan lain.

Sebelum pelatihan, guru-guru diberikan tes untuk mengukur pengetahuan awal tentang Canva. Waktu yang diberikan untuk mengerjakan tujuh soal pilihan ganda tersebut sekitar 30 menit. Pertanyaan mencakup pengertian *template*, fungsi fitur-fitur, cara menyimpan desain Canva, cara mengunduh dalam format pdf. Dari hasil rerata pretes dan postes diketahui bahwa dari tujuh guru yang hadir, terjadi peningkatan pengetahuan sebesar 48%, dapat dilihat pada Gambar 2. Persentase ini memperlihatkan kenaikan yang cukup tinggi setelah guru mempelajari Canva.

Gambar 2.

Persentase Kenaikan Pengetahuan tentang Canva



Dalam pembuatan video pembelajaran dengan Canva, guru-guru diperkenalkan dengan garis besar isi video, yang dinamakan *video treatment*, agar konsep video beserta alurnya terencana dengan baik (Wijayanti et al., 2024). Akan tetapi, umumnya guru lebih menyukai langsung mendesain materi di Canva. Tanpa merancang dengan *video treatment*, dua guru, dari kelas IV dan VI, yang sudah pernah menggunakan Canva, masing-masing untuk pelajaran Pancasila dan bahasa Indonesia, mengakui siswa senang jika guru menjelaskan materi dengan aplikasi Canva, kelas lebih kondusif dan lebih interaktif.

Kendala yang dihadapi saat pelatihan adalah jaringan internet yang tidak stabil sehingga pelatihan berjalan tersendat-sendat dan akhirnya menggunakan *tethering* dari telepon genggam guru masing-masing. Ketidakstabilan sinyal ini ditemukan juga dalam kegiatan yang dilakukan oleh sehingga menyebabkan keterlambatan penyelesaian materi presentasi (Resmini et al., 2021).

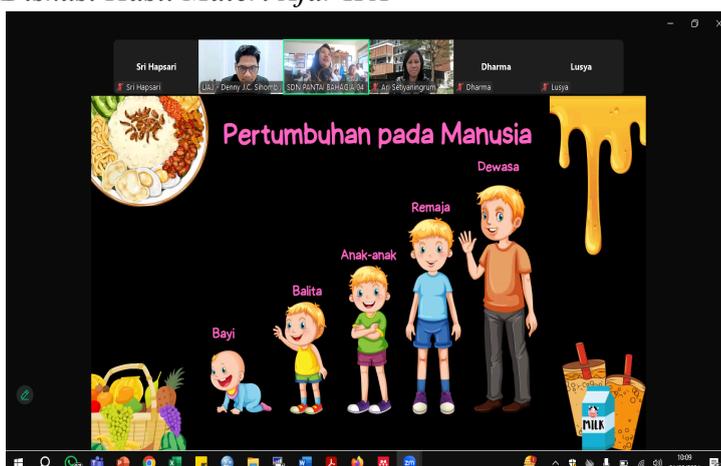
Dua guru perempuan yang hadir saat pelatihan mengakui belum pernah sama sekali belajar Canva. Dengan bimbingan dan arahan tim, keduanya mampu menghasilkan bahan ajar dengan memadukan teks, gambar, dan animasi dalam 3-4 *slide* dan selanjutnya mengunduhnya dalam format *power point* dapat dilihat pada Gambar 3.

Gambar 3.
Praktik Canva



Perkembangan kemampuan guru-guru mendesain video pembelajaran dengan Canva ditunjukkan pada pertemuan berikutnya, 31 Agustus 2024, melalui zoom. Bahan ajar yang dibuat guru meliputi materi olahraga, ilmu pengetahuan alam, ilmu pengetahuan alam dan sosial, dan kuis. Setiap guru menayangkan videonya dan menjelaskan secara garis besar isi video. Di sini setiap video diberi masukan berdasarkan kekurangan yang ditemukan. Kekurangan tersebut, antara lain tidak adanya identitas guru, tidak adanya logo sekolah, kurang sesuaian pemilihan warna latar belakang, kemonotonan tampilan, minimnya penggunaan animasi, dan ukuran teks yang kebesaran atau kekecilan. Hal tersebut dapat dilihat pada Gambar 4.

Gambar 4.
Diskusi Hasil Materi Ajar IPA



Guru yang sudah pernah membuat bahan ajar dengan Canva memperlihatkan kemajuan yang lebih jauh dibandingkan guru-guru lainnya. Bapak W, guru kelas IV, misalnya, telah berhasil mengintegrasikan fitur kuis ke dalam media pembelajaran Canva di tengah-tengah penjelasan materi. Begitu pula Bapak A, guru kelas VI, menyisipkan kuis di sela-sela paparan materi dapat

dilihat pada Gambar 5. Namun, akibatnya, jumlah slide terlalu banyak hingga mencapai lebih dua puluh halaman. Dengan pertimbangan siswa mudah lelah dan jenuh, tim menyarankan untuk mengurangi jumlah *slide* kuis. Fitur kuis daring ini merupakan salah satu kelebihan Canva dalam mendukung pembelajaran (Indriani, 2024) sehingga sangat cocok digunakan untuk siswa sekolah dasar.

Gambar 5.
Kuis Interaktif



Hal tersebut memperlihatkan bahwa Canva tidak hanya sebagai media penyampaian materi, tetapi juga sebagai alat evaluasi melalui kuis daring. Multimedia yang tercipta dengan penggunaan animasi, teks, gambar, video, audio berpadu menghasilkan bahan ajar yang *powerful* untuk mendukung konten video. Hal itulah yang menyebabkan pembelajaran berhasil karena Canva mampu menarik perhatian siswa.

SDN Pantai Bahagia 04 tergolong sekolah yang berada di pinggir kota Jakarta, di wilayah pantai yang dikelilingi hutan mangrove dan sebagian besar masyarakatnya hidup sebagai nelayan. Siswa yang belajar di sekolah tersebut pada tahun ini berjumlah 133 orang. Meskipun demikian, tidak menyurutkan guru-guru untuk belajar ilmu dan keterampilan baru. Guru-guru telah menunjukkan ketertarikan yang tinggi untuk belajar Canva dengan mencoba-coba sendiri fitur-fitur gratis yang tersedia. Guru-guru yang baru mengenal Canva juga tidak segan bertanya kepada guru lainnya yang lebih dahulu menggunakan Canva di kelas. Pengamatan ini sama dengan hasil sebelumnya terhadap guru-guru di wilayah 3T bahwa guru-guru di SDN 1 Makarti Jaya bersemangat memanfaatkan Canva (Sirodj et al., 2021).

Ada beberapa umpan balik yang disampaikan kepada para guru dalam pembuatan Canva. *Pertama*, penting bagi guru untuk fokus pada pokok pembicaraan materi dan tidak perlu memunculkan dokumentasi guru yang tidak relevan, seperti situasi guru saat mengajar. *Kedua*, minimnya teks akan membingungkan siswa karena mereka hanya melihat gambar tanpa ada penjelasan, baik lisan maupun tertulis. *Ketiga*, keringkasan penyajian dan penyampaian materi merupakan kunci penting dalam membuat materi di Canva. Hindari teks yang terlalu panjang dalam satu *slide* karena dapat menghabiskan waktu siswa untuk membaca. *Keempat*, jumlah *slide* perlu dibatasi untuk menghindari kebosanan siswa. *Kelima*, gunakan suara bersamaan dengan teks menggunakan gambar seperlunya saja. Dengan demikian, kreativitas guru dalam memadukan gambar, video, audio, teks, animasi, serta jeda berisi uji pemahaman siswa dengan kuis atau pertanyaan pemantik penting untuk mendorong ketertarikan siswa menonton video hingga akhir.

Sebagai contoh, guru kelas bawah yang memiliki siswa belum lancar membaca dan menulis, dapat menggunakan animasi atau gambar yang konkret, teks yang tidak banyak dan tidak panjang-panjang. Untuk soal berhitung kelas II, guru dapat menampilkan gambar yang menunjukkan jumlah, bukan angka. Jadi untuk soal $5+6$, misalnya, guru dapat mengganti angka-angka tersebut dengan gambar binatang atau benda yang berjumlah $5+6$, dapat dilihat pada Gambar 6. Ketika siswa menjawab dengan benar atau salah, secara menarik dan mengejutkan, bisa dimunculkan suara atau gambar. Hal itu membuat siswa semangat dalam mengerjakan soal.

Gambar 6.
Kuis Interaktif



Penggunaan judul yang kurang sesuai dengan isi materi ditemukan dalam video pembelajaran yang dibuat guru, dapat dilihat pada Gambar 7. Karena materi ajar yang disampaikan mengenai sepakbolaan, sebaiknya materi apa yang akan diajarkan sudah ditampilkan di dalam judul, bukan pada *slide* kedua. Dengan kata lain, judul harus dibuat spesifik dan berada di awal slide.

Gambar 7.
Penulisan Judul yang Kurang Tepat



Hal yang penting diperhatikan dalam pembuatan video pembelajaran adalah pencantuman nama guru, kelas yang diampu, dan tujuan pembelajaran. Selain itu, konsistensi besar huruf, jangan terlalu besar atau terlalu kecil, kombinasi warna yang serasi (sebaiknya tidak lebih dari tiga



warna kombinasi), penghindaran latar belakang berwarna gelap, pemanfaatan gambar dari benda konkret yang ada di sekeliling, serta penulisan judul materi yang ringkas dan tidak ambigu. Tim juga menekankan bahwa Canva telah menyediakan berbagai macam video sehingga dapat digunakan oleh pengguna. Akan tetapi, tetap harus diingat untuk mencantumkan sumber video jika mengambilnya dari YouTube. Sayangnya, penggunaan alat videografi untuk merekam video saat guru menyampaikan materi belum dimanfaatkan secara maksimal oleh guru-guru.

4. KESIMPULAN

Dari kegiatan ini disimpulkan bahwa pengetahuan guru meningkat dan keterampilan guru bertambah dengan mempelajari Canva. Guru berkreasi dan berinovasi dalam menyajikan bahan ajar yang menarik dan interaktif melalui paduan gambar, warna, teks, audio, video, animasi, transisi, grafik, dan elemen-elemen lainnya. Penggunaan aplikasi Canva dengan memanfaatkan fitur-fitur yang ada, ditambah dengan keterampilan membuat video sendiri menggunakan perangkat videografi tanpa mengambil dari YouTube masih merupakan tantangan tersendiri bagi para guru.

Ucapan Terima Kasih (*Acknowledgement*)

Terima kasih kepada Kemendikbud Ristek atas dana hibah skema Pemberdayaan Kemitraan Masyarakat (PKM) yang diberikan kepada Tim pada tahun anggaran 2024. Terima kasih juga kepada kepala sekolah dan guru-guru di SDN Pantai Bahagia 04 Kecamatan Muaragembong, Kabupaten Bekasi, Jawa Barat, atas partisipasi dan kerjasamanya dalam pelaksanaan kegiatan.

REFERENSI

- Arwanda, Z., Widiyanto, D. N., & Pradana, D. D. (2024). Effectiveness of using digital media based on canva application in primary school learning: A Systematic Literature Review. *JUPERIM: Jurnal Perkembangan Ilmiah Multidisiplin*, 1(1), 12–22.
- Aulia, D., Firman, F., & Desyandri, D. (2023). Pengaruh multimedia interaktif berbasis Canva terhadap kemampuan membaca permulaan siswa sekolah dasar. *Alpen: Jurnal Pendidikan Dasar*, 7(1), 32–41. <https://doi.org/10.24929/alpen.v7i1.181>
- Basri, S., Fitrawahyudi, F., Khaerani, K., Nasrullah, I., Ernawati, E., Aryanti, Maya, S., Aisyah, S., & Sakti, I. (2023). Peningkatan kemampuan literasi digital di lingkungan pendidikan berbasis aplikasi Canva. *Pengabdian Masyarakat Sumber Daya Unggul*, 1(2), 96–103. <https://doi.org/10.37985/pmsdu.v1i2.65>
- Burrack, F., & Thompson, D. (2021). Canvas (LMS) as a means for effective student learning assessment across an institution of higher education. *Journal of Assessment in Higher Education*, 2(1), 1–19.
- Hidayati, R., Thomas, V., Luciani, C., & Oscar, S. (2023). Utilization of the Canva Application for Elementary School Learning Media. *Journal International Inspire Education Technology*, 2(1), 44–52. <https://doi.org/10.55849/jiiet.v2i1.219>
- Hudayanti, D. V. F. T. (2022). Pemanfaatan Canva sebagai modul digital interaktif matematika untuk mengoptimalkan pembelajaran jarak jauh. *HUMANTECH JURNAL ILMIAH MULTI DISIPLIN INDONESIA*, 1(7), 853–859.
- Indriani, C. (2024). Pengaruh penggunaan aplikasi Canva dalam media pembelajaran IPA di sekolah dasar. *Jurnal Inovasi, Evaluasi, Dan Pengembangan Pembelajaran*, 4(2), 330–339.
- 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), 179–187. <https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i2.466>

- Nugraha, B., Subiyantoro, S., & Purwitasari, K. (2023). Meningkatkan pemahaman siswa pada materi penyajian data mata pelajaran matematika melalui penggunaan media interaktif Canva. *Edudikara: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 8(4), 166–177. <https://doi.org/10.32585/edudikara.v8i4.360>
- Nurhosen, Sayyinul Sayyinul, Rofik Iskandar, Malikal Balqis, & Miftahus Surur. (2024). Analisis Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Canva Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar. *Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan Dan Kebudayaan*, 2(2), 81–96. <https://doi.org/10.59031/jkppk.v2i2.324>
- Rais, R., & Zulfa, I. (2024). The Influence of the Canva Application in Improving Primary School Student Achievement in West Sumatra. *Journal of Social Science Utilizing Technology*, 2(1), 1–13. <https://doi.org/10.70177/jssut.v2i1.813>
- Resmini, S., Satriani, I., & Rafi, M. (2021). Pelatihan penggunaan aplikasi Canva sebagai media pembuatan bahan ajar dalam pembelajaran Bahasa Inggris. *Abdimas Siliwangi*, 4(2), 335–343.
- Sirodj, R. A., Hirza, B., Hastiana, Y., Mukharomah, E., & Petrossky, R. (2021). Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran menggunakan Aplikasi Canva Guru Sekolah Dasar di Makarti Jaya Kabupaten Banyuasin. *Jurnal Pengabdian Multidisiplin*, 1(2), 72–80. <https://doi.org/10.51214/japamul.v1i2.136>
- Wijayanti, S. H., Harrison, A., Pramono, H., & Panjaitan, Y. (2024). Pembuatan video pembelajaran menggunakan aplikasi Canva untuk menunjang pembelajaran siswa sekolah dasar. *Jurnal Widya Laksana*, 13(1), 135–149.