



Pemanfaatan Aplikasi Canva dalam Pembuatan Media Pembelajaran

Muhammad¹, Hendra², Muslim³

¹²³Universitas Muhammadiyah Bima

Email:¹ Muhammadkarumbu379@mail.com; ² hendrasilabi@gmail.com

³muslimanjas@gmail.com

Abstrak

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran melalui aplikasi Canva dalam menghasilkan konsep belajar yang lebih variatif. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif dengan pendekatan lapangan (*field research*). Teknik pengumpulan melalui observasi, wawancara dan dokumentasi. Kemudian analisis data menggunakan sistematika yang dikembangkan oleh Miles dan Huberman. Hasilnya bahwa penggunaan aplikasi Canva menjadi media pembelajaran memberikan pengaruh signifikan baik pada aspek efisiensi waktu, tenaga dan pikiran dalam diri siswa dalam memahami isi pembelajaran. Pembelajaran yang lebih variatif siswa lebih cepat memahami isi pembelajaran sekaligus memiliki motivasi belajar yang tinggi. Penggunaan aplikasi canva sebagai media pembelajaran guru mendapatkan kemudahan berupa; efisiensi tenaga dan bisa merancang konsep belajar yang lebih baik kedepannya. Adapun hambatan pada guru di TK Bina Insani Bima dalam pengoperasian aplikasi ini seperti pemahaman yang terbatas tentang fitur-fitur didalam aplikasi Canva tersebut.

Kata Kunci: *Aplikasi Canva, Media Pembelajaran, TK Bina Insani Bima*

Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang pesat telah membawa dampak signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk di bidang pendidikan. Dewasa ini, pendidikan tidak hanya dituntut untuk menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas, tetapi juga harus mampu beradaptasi dengan perubahan zaman (Akbar & Noviani, 2019). Seperti keterampilan dalam mengoperasikan teknologi dalam pembelajaran. Penguasaan teknologi akan berdampak pada kualitas pembelajaran, guru lebih mudah menyampaikan materi, siswa lebih termotivasi untuk belajar.

Salah satu cara untuk mencapai tujuan tersebut adalah melalui pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran (Nurul Audie, 2019). Dalam hal ini, dunia pendidikan terus melakukan terobosan dalam praktik pembelajaran, salah satu langkah kreatifnya yakni dengan menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi (Widayanti et al., 2021). Media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam menuntaskan persoalan kesulitan belajar anak. Media pembelajaran tidak lagi berfungsi sebagai sarana penyampaian informasi, tetapi juga sebagai alat



untuk memotivasi, menginspirasi, dan membangun keterampilan yang relevan dengan kebutuhan masa depan (Hidayat & Khotimah, 2024)

Pemanfaatan teknologi pembelajaran diperlukan dalam hal mendesain, menganalisis, mengevaluasi, mengembangkan, dan mengimplementasikan materi dalam proses pembelajaran (Habibah et al., 2020). Hal penting dalam proses desain pembelajaran yaitu media yang digunakan. Adanya media pembelajaran bukan semata sebagai pelengkap kegiatan belajar mengajar, tetapi berfungsi mempermudah penyampaian pengetahuan. Media pembelajaran akan mempermudah interaksi antara pengajar dengan peserta didik dan membantu proses belajar lebih optimal. Adapun alasan perlunya mengembangkan proses belajar mengajar yang variatif, yaitu adanya rasa jenuh dan bosan yang ditimbulkan dari diri peserta didik (Effendi & Wahidy, 2019).

Praktik pembelajaran untuk Anak usia dini memiliki karakteristik yang unik dalam memahami isi pembelajaran, yang seringkali menjadi tantangan bagi para guru. Konsep pembelajaran yang abstrak buat mereka menjadi sulit dipahami karena mereka lebih berorientasi pada hal-hal konkret dan pengalaman langsung. Konsep pembelajaran untuk anak usia dini cenderung lebih aktif dalam pembelajaran ketika terhubung dengan pembelajaran yang menyenangkan sehingga menuntut para guru untuk memaksimalkan potensinya dengan mengembangkan praktik pembelajaran yang lebih inovatif sehingga mampu memberikan dampak positif dan semangat belajar anak sehingga implikasinya akan berpengaruh pada ketuntasan belajar anak (Ahmad, Harits, et al., 2024; Eny Munisah, 2020; Firman & Anhusadar, 2022).

Keterlibatan aktif anak-anak dalam belajar merupakan bagian penting dalam proses pembelajaran. Mereka dapat lebih cepat memahami isi dari pembelajaran. Salah satu indikator anak dapat terlibat aktif dengan memberikan rangsangan berupa pembelajaran yang menarik sehingga anak dapat termotivasi dan memiliki semangat belajar yang tinggi (Nasution et al., 2022). Hal ini tidak terlepas dari tugas dan peran guru yang sangat kompleks dimana guru berperan sebagai penggerak utama dalam mendorong kualitas pendidikan. Hal ini disampaikan oleh (Indrawati et al., 2024) bahwa Guru merupakan komponen yang paling berpengaruh terhadap terciptanya proses dan hasil pendidikan yang berkualitas. Dimana seorang guru memegang peranan utama dalam pembangunan pendidikan, secara khusus dalam pendidikan yang diselenggarakan pada jenjang formal, seorang guru dituntut tentang keberhasilan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Untuk mendorong pengetahuan siswa anak usia dini lebih cepat maka penggunaan media pembelajaran kreatif menjadi solusi yang efektif. Media seperti poster berwarna-warni, infografis sederhana, atau animasi interaktif dapat membantu menjelaskan konsep-konsep abstrak dengan cara yang lebih konkret dan menarik bagi anak-anak (Rahmawati et al., 2024). Memanfaatkan aplikasi seperti Canva, guru dapat dengan mudah mendesain media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Media ini tidak hanya membantu meningkatkan



pemahaman anak tetapi juga membuat proses belajar menjadi pengalaman yang menyenangkan (Lestari et al., 2024).

Aplikasi Canva, sebagai salah satu platform desain grafis yang populer, memberikan kemudahan dalam pembuatan media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Penggunaan aplikasi Canva dalam pendidikan memberikan peluang bagi para pendidik untuk menciptakan materi ajar yang lebih variatif dan kreatif. Melalui fitur-fitur yang *user-friendly*, Canva memungkinkan guru untuk mendesain berbagai jenis media pembelajaran seperti poster, presentasi, infografis, dan video dengan mudah (Wijaya et al., 2022). Hal ini sangat penting mengingat bahwa media pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif (Alfatih et al., 2024).

Beberapa penelitian tentang penggunaan aplikasi Canva sejauh ini telah dilakukan diantaranya oleh (Lusiana et al., 2021) dengan hasil Guru-guru mampu menuangkan ide-ide kreatif mereka ke dalam infografis sebagai inovasi baru dalam pembelajaran. Dampak positif terlihat dalam peningkatan kreativitas dan kemandirian guru, yang pada gilirannya menciptakan suasana belajar yang lebih menarik bagi anak usia dini. Kemudian oleh (Miftahul Jannah et al., 2023) Penggunaan Canva sebagai media pembelajaran matematika membantu guru dalam menciptakan bahan ajar yang menarik dan interaktif. Penelitian (Ardana et al., 2022) mengemukakan siswa yang belajar dengan media Canva menunjukkan keaktifan yang lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang belajar tanpa media tersebut.

Berdasarkan penelitian terdahulu maka peneliti hendak melakukan penelitian yang serupa di TK Bina Insani Bima, namun yang menjadi kebaruan pada penelitian ini adalah dengan mendesain pembelajaran pembelajaran berbasis teknologi yakni penggunaan aplikasi Canva. Sehingga tujuan pada penelitian ini untuk mengetahui keefektifan penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi aplikasi Canva dengan desain yang lebih variatif.

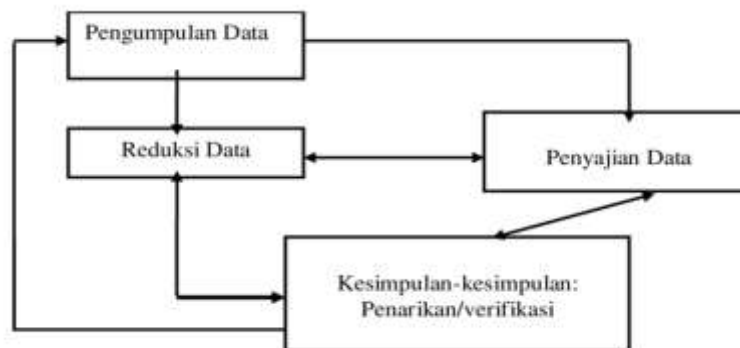
Metode

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif yang melibatkan pendekatan lapangan (*field research*). Menurut (sugiyono, 2014) penelitian kualitatif merupakan metode yang digunakan untuk mengetahui fenomena alamiah yang terjadi pada obyek penelitian dan memperoleh data yang kompleks terkait dari efektivitas pemanfaatan aplikasi Canva dalam membuat media pembelajaran. Sehingga nantinya dapat di deskripsikan secara menyeluruh tentang fungsi pemanfaatan aplikasi Canva dalam membuat media pembelajaran.

Penelitian ini melibatkan siswa di TK Bina Insani Bima sebagai obyek penelitian yang dilakukan pada bulan Februari 2025. Adapun teknik pengumpulan data menggunakan teknik observasi, wawancara dan dokumentasi (Alaslan, 2021).

Observasi dilakukan agar peneliti dapat memperoleh data berdasarkan hasil pengamatan secara langsung mengenai pemanfaatan aplikasi Canva, kemudian wawancara dilakukan agar peneliti mendapatkan persepsi guru terhadap implementasi pembelajaran menggunakan aplikasi Canva dan selanjutnya teknik Dokumentasi digunakan sebagai pelengkap dari teknik observasi dan teknik wawancara. Teknik ini memuat tentang berbagai catatan peristiwa yang sudah terjadi sebelumnya dalam bentuk tulisan maupun dokumen lainnya.

Kemudian analisis data menggunakan teknik yang di kembangkan oleh Miles dan Huberman, dengan sistematika analisis berupa pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan pengambilan kesimpulan (Miles, Matthew B & Huberman, 2014). Penggunaan analisis tersebut bertujuan agar peneliti dapat memperoleh pengetahuan yang mendalam tentang pelaksanaan serta keberhasilan dalam pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran.



Gambar 1. Sistematika analisis data Miles dan Huberman.

Hasil

Pada bagian ini peneliti akan menguraikan dua poin penting terkait dengan pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran di TK Bina Insan Bima diantaranya: 1) progresifitas pembelajaran menggunakan media aplikasi Canva, dan 2) tantangan yang dihadapi guru dalam proses pembelajaran menggunakan media aplikasi Canva, yang dijabarkan sebagai berikut:

Implementasi Pembelajaran Menggunakan Media Aplikasi Canva

Implementasi pembelajaran menggunakan media aplikasi Canva di TK Bina Insani Bima merupakan langkah inovatif yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas pendidikan anak usia dini. Canva adalah aplikasi desain grafis berbasis online yang memungkinkan guru dapat membuat berbagai jenis materi visual dengan mudah. Pada konteks pendidikan, penggunaan Canva membantu guru dalam menciptakan media pembelajaran yang menarik dan interaktif, sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa. Aplikasi yang menyediakan berbagai template dan fitur yang, membuat guru dapat mendesain materi ajar yang sesuai



dengan karakteristik anak-anak, menjadikan proses belajar lebih menyenangkan. Desain pembelajaran dengan memanfaatkan aplikasi Canva di TK Bina Insani Bima pada Tema Mengenal peraturan dirumah dapat dilihat pada tabel 1. berikut:

Tabel 1. Desain Pembelajaran Berbasis Canva

Tahap	Kegiatan	Media/Alat	Evaluasi
Perencanaan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tujuan pembelajaran: Siswa dapat menyebutkan minimal 3 peraturan di rumah dan memahami pentingnya menaati peraturan. 2. Membuat materi ajar visual menggunakan Canva: Membuat poster atau slide presentasi yang menarik dengan gambar-gambar yang relevan dengan tema 	Aplikasi Canva, komputer/tablet, proyektor, contoh gambar atau ilustrasi peraturan di rumah	Kualitas materi ajar visual (menarik, jelas, sesuai dengan usia), kesesuaian dengan tujuan pembelajaran
Pelaksanaan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kegiatan Pembuka: Berdiskusi tentang kegiatan sehari-hari di rumah dan menanyakan apakah ada aturan yang harus diikuti. Menyanyi lagu tentang aturan atau kebiasaan baik. 2. Kegiatan Inti: Menampilkan materi ajar visual Canva tentang peraturan di rumah. Menjelaskan setiap peraturan dengan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami. Mengajak siswa untuk memberikan contoh bagaimana mereka menaati peraturan di rumah. Membuat permainan sederhana seperti mencocokkan gambar dengan peraturan yang sesuai. 3. Kegiatan Penutup: Mengulas kembali peraturan yang telah 	Materi ajar visual Canva (poster/slide presentasi), alat tulis, hadiah kecil.	Keaktifan siswa selama kegiatan, kemampuan siswa dalam menyebutkan dan menjelaskan peraturan, partisipasi dalam permainan dan tugas.



Tahap	Kegiatan	Media/Alat	Evaluasi
	dipelajari. Memberikan tugas sederhana untuk dilakukan di rumah (contoh: membantu merapikan kamar).		
Evaluasi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Observasi: Mengamati perilaku siswa selama kegiatan pembelajaran dan mencatat respons mereka terhadap materi yang diajarkan.. 2. Penilaian Lisan: Memberikan pertanyaan secara lisan kepada siswa untuk menguji pemahaman mereka tentang peraturan di rumah. 3. Penilaian Tugas: Memeriksa tugas yang diberikan kepada siswa 	Berdiskusi	Tingkat pemahaman siswa tentang peraturan di rumah, kemampuan siswa dalam menerapkan peraturan dalam kehidupan sehari-hari.

Tabel 1 di atas menyajikan rencana pembelajaran yang terstruktur untuk anak usia dini di TK Bina Insani Bima, dengan fokus pada materi menaati peraturan di rumah. Desain pembelajaran pada tabel tersebut dibagi menjadi tiga tahap utama: perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi, yang masing-masing memiliki kegiatan, media dan alat yang digunakan, serta metode evaluasi.

1. Tahap perencanaan; guru menetapkan tujuan pembelajaran yang jelas, yaitu siswa dapat menyebutkan minimal tiga peraturan di rumah dan memahami pentingnya menaati peraturan tersebut. Guru kemudian menggunakan aplikasi Canva untuk membuat materi ajar visual yang menarik, seperti poster atau slide presentasi. Kegiatan ini dirancang untuk memudahkan pemahaman siswa dan menarik perhatian mereka. Evaluasi kualitas materi ajar berdasarkan daya tarik dan kesesuaian dengan tujuan pembelajaran.
2. Tahap pelaksanaan; mencakup serangkaian kegiatan interaktif yang dirancang untuk melibatkan siswa secara aktif. Kegiatan dimulai dengan diskusi tentang kegiatan sehari-hari di rumah dan menyanyi lagu tentang aturan. Guru menampilkan materi ajar visual dari Canva yang menjelaskan peraturan di rumah. Penjelasan dilakukan dengan bahasa sederhana agar mudah dipahami oleh anak-anak. Guru juga mengajak siswa memberikan contoh penerapan peraturan dalam kehidupan sehari-hari melalui permainan mencocokkan gambar dengan peraturan yang sesuai. Kegiatan penutup melibatkan pengulangan materi dan memberikan tugas sederhana untuk

dilakukan di rumah. Evaluasi berdasarkan keaktifan siswa dan partisipasi mereka dalam kegiatan.

3. Tahap evaluasi; ini bertujuan untuk mengukur pemahaman siswa tentang materi yang telah diajarkan. Evaluasi dilakukan melalui observasi perilaku siswa selama kegiatan pembelajaran, penilaian lisan dengan memberikan pertanyaan kepada siswa, serta penilaian tugas yang diberikan. Hasil evaluasi menunjukkan tingkat pemahaman siswa mengenai pentingnya mentaati peraturan di rumah dan kemampuan mereka dalam menerapkan peraturan tersebut dalam kehidupan sehari-hari.



Gambar 2. Menonton aktivitas peraturan anak di rumah

Kegiatan ini tidak hanya meningkatkan kreativitas siswa tetapi juga membangun rasa percaya diri mereka saat melihat karya mereka dipresentasikan di kelas. Interaksi semacam ini sangat penting dalam perkembangan kompetensi sosial dan emosional anak-anak. Implementasi pembelajaran menggunakan aplikasi Canva di TK Bina Insani Bima juga mendukung pengembangan keterampilan digital siswa sejak dini sekaligus memudahkan guru dalam menyampaikan materi.

Pembahasan

Tantangan yang Dihadapi Guru dalam Proses Pembelajaran Menggunakan Media Aplikasi Canva

Pendidikan pada abad ke-21 memberikan kebebasan kepada para pendidikan untuk melakukan berbagai macam terobosan dalam menciptakan lingkungan belajar yang lebih variatif (Ahmad et al., 2023; Lubis et al., 2023). Tentunya dewasa ini pembelajaran yang lebih mengarah pada peserta didik sangat diharapkan untuk tetap dipraktikkan di lingkungan sekolah, salah satu bentuk pembelajaran tersebut dengan melibatkan teknologi dalam memaksimalkan proses pembelajarannya sehingga muatan yang ingin dicapai dapat diperoleh (Ahmad, et al., 2024). Pembelajaran berbasis teknologi membutuhkan keterampilan dibidang teknologi, guru dituntut agar mampu



menjadikan teknologi sebagai instrumen dalam mendukung kualitas pembelajaran.

Penggunaan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran di TK Bina Insani Bima menawarkan banyak potensi untuk meningkatkan kualitas pendidikan anak. Di balik manfaat tersebut, terdapat berbagai hambatan yang dihadapi oleh para guru dalam mengimplementasikan aplikasi ini. Berikut adalah penjelasan mengenai pengaruh dan hambatan yang ada pada guru terkait penggunaan aplikasi Canva; 1). Salah satu hambatan utama yang dihadapi guru di TK Bina Insan Bima adalah kurangnya keterampilan dalam menggunakan aplikasi Canva. Banyak guru yang belum terbiasa dengan teknologi digital, sehingga ketika diminta untuk menggunakan aplikasi ini, mereka merasa kesulitan. Hal ini disebabkan oleh kurangnya pelatihan formal mengenai penggunaan alat-alat digital dalam pendidikan. Sebagai hasilnya, guru mungkin merasa tidak percaya diri untuk menggunakan Canva secara efektif dalam proses pembelajaran.

2). Pemahaman yang terbatas tentang fitur-fitur Canva juga menjadi kendala signifikan. Meskipun Canva menawarkan berbagai alat dan template yang dapat mempermudah pembuatan materi ajar, banyak guru yang tidak sepenuhnya memahami cara memanfaatkan fitur tersebut. Misalnya, mereka mungkin tidak tahu bagaimana cara menambahkan elemen interaktif atau mengedit gambar dengan baik. Ketidaktahuan ini dapat mengurangi kualitas media pembelajaran yang dihasilkan dan menghambat proses belajar siswa.

3). Waktu yang terbatas untuk merancang dan membuat materi ajar juga menjadi faktor penghambat. Rutinitas sehari-hari, guru sering kali memiliki banyak tanggung jawab lain, seperti mengelola kelas dan melakukan administrasi. Sehingga guru tidak memiliki cukup waktu untuk mengeksplorasi dan belajar menggunakan aplikasi Canva secara mendalam. Akibatnya, penggunaan aplikasi ini menjadi kurang optimal dan tidak dapat dimanfaatkan sepenuhnya dalam kegiatan pembelajaran.

Hal ini disampaikan oleh guru setempat mengatakan bahwa kami masih belum terlalu mendalami terkait beberapa fitur yang ada dalam aplikasi Canva, sehingga dalam pembuatan media pembelajaran tidak sebagus yang dibuatkan oleh profesional lainnya sehingga kami menganggap dalam mengoperasikan aplikasi Canva membutuhkan pelatihan ataupun workshop penggunaan aplikasi Canva.

Hasil wawancara menunjukkan guru-guru saat ini sangat penting untuk dibekali tentang kemampuan dalam mengamplifikasikan teknologi untuk mendukung pembelajaran yang berkualitas. Disamping tuntutan zaman yang



memaksakan agar adaptasi dengan teknologi juga dapat memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kualitas pendidikan abad ke-21. Seperti yang disampaikan oleh (Kaffah et al., 2023) bahwa dewasa ini guru harus mampu menjadikan teknologi sebagai instrumen utama dalam mengendarai proses pendidikan yang berkualitas. Kemudian dikuatkan oleh (Anisah et al., 2023) bahwa perubahan zaman bukan untuk di hindari melainkan untuk di jadikan instrumen dalam meningkatkan profesionalisme sebagai tenaga pendidik.

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan adanya dampak positif pada penggunaan media aplikasi Canva dalam pembelajaran, sehingga menunjukan adanya kesamaan pada hasil penelitian yang dilakukan oleh (Fazriyah et al., 2023) bahwa aplikasi canva berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. pada penelitian (Hidayatullah et al., 2023) bahwa peserta didik menjadi aktif, peserta didik menjadi kreatif, dan peserta didik menjadi percaya diri. Sejalan dengan (Tri Wulandari & Adam Mudinillah, 2022) aplikasi Canva memberikan ruang bagi guru untuk berinovasi menciptakan pembelajaran yang lebih variatif.

Ini menunjukkan bahwa Penguasaan teknologi berbasis media Canva menjadi keterampilan penting bagi guru dalam menghadapi tantangan pembelajaran di era digital. Guru tidak hanya berperan sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai desainer pembelajaran yang mampu menciptakan media yang komunikatif dan menarik. penggunaan Canva juga mendorong guru untuk lebih inovatif dalam menyusun strategi pembelajaran yang berpusat pada siswa.

Media yang interaktif, siswa menjadi lebih terlibat secara aktif dalam proses belajar, baik secara individu maupun kolaboratif. Hal ini mendorong tumbuhnya motivasi belajar, rasa ingin tahu, dan kreativitas siswa yang secara langsung berdampak pada peningkatan prestasi belajar mereka. Penguasaan media Canva tidak hanya menjadi sarana bantu pembelajaran, tetapi juga merupakan langkah strategis dalam mewujudkan pendidikan yang relevan dengan perkembangan zaman serta kebutuhan peserta didik.

Kesimpulan

Desain pembelajaran ini bertujuan untuk menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan efektif bagi siswa di TK Bina Insani Bima. Pemanfaatan aplikasi Canva memberikan dampak positif bagi guru dalam menghasilkan materi ajar yang menarik dan interaktif, sehingga siswa lebih mudah memahami dan mengingat peraturan di rumah. Melalui pendekatan ini, diharapkan anak-anak dapat mengembangkan sikap disiplin dan tanggung jawab sejak dini. Meskipun terdapat berbagai hambatan dalam penggunaan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran di TK Bina Insani Bima, penting untuk tetap berusaha mengatasi tantangan tersebut



melalui pelatihan dan dukungan yang tepat agar meningkatkan keterampilan dan pemahaman guru tentang teknologi pendidikan.

Pengakuan

Terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian penelitian ini, dosen pembimbing Universitas Muhammadiyah Bima.

Referensi

- Ahmad, Harits, A., Hermasnyah, & Mulyadi, W. (2024). Peningkatan Literasi Melalui Program Study Tour Di Sekolah Dasar. *Muróbbî: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 8(1), 151–163.
- Ahmad, Syarifuddin, Fuaduddin, Riningsih, & Iriyanti. (2024). the Effect of Teaching At the Right Level (Tarl) Approach on Literacy Skills of Primary School Students. *AULADUNA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 11(1), 19–30. <https://doi.org/10.24252/auladuna.v11i1a3.2024>
- Ahmad, Umar, Ramadhan, S., & Jayanti, M. I. (2023). Menumbuhkan Karakter Positif Siswa Melalui Tayangan Inspiratif di SDN Inpres Nanga Ni'u Desa Karampi. *EL-Muhbib: Jurnal Pemikiran Dan Pendidikan Dasar*, 7(1), 119–131.
- Akbar, A., & Noviani, N. (2019). Tantangan dan Solusi dalam Perkembangan Teknologi Pendidikan di Indonesia. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas Pgrri Palembang*, 2(1), 18–25.
- Alaslan, A. (2021). *Metode Penelitian Kualitatif* (Ed. 1 Cet.). Rajawali Pers.
- Alfatih, A. M., Jannah, H., & Raharjo, R. (2024). Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran Multimedia Interaktif di Madrasah Ibtidaiyah PENDAHULUAN Siswa semakin akrab dengan teknologi digital yang membentuk cara mereka berinteraksi dan memperoleh informasi (Enim , 2023). Mereka adalah Gen. *SITTAH: Journal of Primary Education*, 5(2), 128–141. <https://doi.org/10.30762/sittah.v5i2.2710>
- Anisah, G., Kusna, S. L., & Puspitasari, E. (2023). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Canva untuk Menstimulasi Keterampilan Berbahasa pada Guru YPI Bahrul Ulum I Bulu Balen Bojonegoro. *Keris: Journal of Community Engagement*, 3(2), 75–81. <https://doi.org/10.55352/keris.v3i2.681>
- Ardana, M. D., Dayu, D. P. K., & Hastuti, D. N. A. E. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Canva Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas V Sekolah Dasar. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 3, 407–419. <http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/KID>



- Effendi, D., & Wahidy, D. A. (2019). Pemanfaatan Teknologi Dalam Proses Pembelajaran Menuju Pembelajaran Abad 21. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas Pgri Palembang*, 125–129.
- Eny Munisah. (2020). Pembelajaran Anak Usia Dini. *Jurnal Elsa*, 18(2), 72–84.
- Fazriyah, N., Yulianti, A., & Saraswati, A. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Canva Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Di Sekolah Dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(3), 104–111. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i3.1697>
- Firman, W., & Anhusadar, L. (2022). Peran Guru dalam Menstimulasi Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini. *Kiddo: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 3(2), 28–37. <https://doi.org/10.19105/kiddo.v3i2.6721>
- Habibah, R., Salsabila, U. H., Lestari, W. M., Andaresta, O., & Yulianingsih, D. (2020). Pemanfaatan Teknologi Media Pembelajaran di Masa Pandemi Covid-19. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(02), 1. <https://doi.org/10.30742/tpd.v2i2.1070>
- Hidayat, N., & Khotimah, H. (2024). Pemanfaatan Teknologi Digital Dalam Pembelajaran. *JUPI: Jurnal Pendidikan Sosial Indonesia*, 2(1), 37–46. <https://doi.org/10.62238/jupsijurnalpendidikansosialindonesia.v2i1.72>
- Hidayatullah, A., Artharina, F. P., Sumarno, S., & Rumiarc, E. (2023). Penggunaan Aplikasi Canva pada Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio*, 9(2), 943–947. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i2.4823>
- Indrawati, Ilham, Muslim, & Ahmad. (2024). Peran Guru dalam Membangun Belajar Anak Usia Dini di TK PGRI Ibadurrahman Mande Kota Bima. *GENERASI EMAS Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 7(2), 86–97.
- Kaffah, L. S., Setiawan, D., & Edi, W. (2023). Pemanfaatan Media Cetak Poster Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Dengan Menggunakan Aplikasi Canva Di Kelas V Sd. *Jurnal Ilmiah Wahana Pend*, 9(16), 482–492. <https://doi.org/10.5281/zenodo.8246435>
- Lestari, M. A., Kamil, A. M. B. M., Rofiee, N. A. B., Akbar, W., Zidan, A., & Putri, F. Z. (2024). Pemanfaatan aplikasi canva untuk meningkatkan keterampilan desain grafis. *Jurnal Pembelajaran Pemberdayaan Masyarakat (JP2M)*, 5(4), 825–836. <https://doi.org/10.33474/jp2m.v5i4.22363>
- Lubis, M. U., Siagian, F. A., Zega, Z., Nuhdin, N., & Nasution, A. F. (2023). Pengembangan Kurikulum Merdeka Sebagai Upaya Peningkatan Keterampilan Abad 21 Dalam Pendidikan. *ANTHOR: Education and Learning Journal*, 2(5), 691–695. <https://doi.org/10.31004/anthor.v1i5.222>
- Lusiana, T. S., Briliany, N., Purdhani, L. T., Suryani, C., Nuraeni, S., Alfiyah, & Maranatha, J. R. (2021). Edukasi Guru Dalam Pembuatan Infografis Media Pembelajaran Anak Usia 4-6 Tahun Menggunakan Aplikasi Canva Di TK



- Tunas Harapan. *Indonesian Journal of Community Services in Engineering & Education (IJOCSEE)*, 1(1), 8–14.
<https://ejournal.upi.edu/index.php/IJOCSEE/article/view/33193%0Ahttp://ejournal.upi.edu/index.php/IJOCSEE/>
- Miftahul Jannah, F. N., Nuroso, H., Mudzanatun, M., & Isnuryantono, E. (2023). Penggunaan Aplikasi Canva dalam Media Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(1).
<https://doi.org/10.20961/jpd.v11i1.72716>
- Miles, Matthew B & Huberman, A. M. (2014). *Analisis Data Kualitatif : buku Sumber metode-metode baru*. UI- Press. UI Press.
- Nasution, N., Darmayunata, Y., & Wahyuni, S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini berbasis Augmented Reality. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 6462–6468.
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.3408>
- Nurul Audie. (2019). Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar. *Posiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 586–595.
- Prof. Dr. sugiono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kualitatif dan R & D*, *Op.cit*, h.300.
- Rahmawati, L., Ambulani, N., Desty Febrian, W., Widyatiningtyas, R., & Sukma Rita, R. (2024). Pemanfaatan Aplikasi Canva Dalam Penyusunan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi. *Communnity Development Journal*, 5(1), 129–136.
- Tri Wulandari, & Adam Mudinillah. (2022). Efektivitas Penggunaan Aplikasi CANVA sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 2(1), 102–118. <https://doi.org/10.32665/jurmia.v2i1.245>
- Widayanti, L., Kala'lembang, A., Adhariyanty Rahayu, W., Yulia Riska, S., & Arya Sapoetra, Y. (2021). Edukasi Pembuatan Desain Grafis Menarik Menggunakan Aplikasi Canva. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 91–102.
<https://doi.org/10.32815/jpm.v2i2.813>
- Wijaya, N., Irsyad, H., & Taqwiym, A. (2022). Pelatihan Pemanfaatan Canva Dalam Mendesain Poster. *Fordicate*, 1(2), 192–199.
<https://doi.org/10.35957/fordicate.v1i2.2418>