PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI MENGGUNAKAN APLIKASI CANVA PADA SUBTEMA KEANEKARAGAMAN SUKU BANGSA DAN AGAMA DI NEGERIKU

Reza Fara Nuraziza[1], Lina Novita[2], Nurlinda Safitri[3]
[1,3]PGSD FKIP Universitas Pakuan,
[2]Program Studi S2 Pendidikan Dasar Universitas Pakuan
[1]fara.nuraziza28@gmail.com, [2]linov12@Unpak.ac.id,
[3]nurlinda@Unpak.ac.id

ABSTRACT

Developed animated video media using the Canva application on the sub-theme of ethnic and religious diversity in my country. Animated video learning media is a tool used by teachers to convey information in the form of image objects combined with audio to attract students' attention and make situations more effective during the teaching and learning process to achieve learning objectives. Therefore, it is necessary to develop learning media. This research aims to develop animated video media using the Canva application on the sub-theme of ethnic and religious diversity in my country. The research method used is Research and Development (R&D) using the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). This research was carried out at SDN Harjasari 01 Bogor, then the animated video media was validated by media experts, language experts, and material experts and implemented on a limited basis with 27 class IV students. The research results show that the animated video media using the developed Canva application is a very feasible category. This is based on the percentage of media experts at 90%, language experts of 100%, material experts at 98%, and student responses with an average gain of 90.4%. Based on the results of this research, it can be concluded that the digital comic learning media developed is very suitable for use as learning media in the classroom.

Keywords: Learning Media, Animated video media, Ethnic and religious diversity in my country

ABSTRAK

Pengembangan media video animasi menggunakan aplikasi Canva pada subtema keberagaman suku dan agama di negeriku. Media pembelajaran video animasi merupakan alat yang digunakan guru sebagai sarana penyampaian informasi berupa objek gambar yang dipadukan dengan audio sehingga dapat menarik perhatian siswa dan mengefektifkan situasi pada saat proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, perlu dilakukan pengembangan media pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media video animasi menggunakan aplikasi Canva pada subtema keberagaman suku dan agama di negeriku. Metode penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan menggunakan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation). Penelitian ini dilaksanakan di SDN Harjasari 01 Bogor, kemudian media video animasi tersebut divalidasi oleh ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi serta dilaksanakan secara terbatas pada siswa kelas IV sebanyak 27 orang. Hasil penelitian menunjukkan

bahwa media video animasi menggunakan aplikasi Canva yang dikembangkan memiliki kategori sangat layak. Hal ini berdasarkan persentase ahli media sebesar 90%, ahli bahasa sebesar 100%, ahli materi sebesar 98% dan respon siswa dengan perolehan rata-rata sebesar 90,4%. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran komik digital yang dikembangkan sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran di kelas.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Media Video Animasi, Keanekaragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku

A. Pendahuluan

Guru memiliki peranan penting atas tumbuh dan berkembangnya siswa di sekolah. Guru juga memiliki tanggung jawab atas terselenggaranya pembelajaran sesuai dengan kompetensi yang sudah dirancang sebelumnya. Pembelajaran merupakan kegiatan berupa interaksi antara pendidik dengan peserta didik. Pembelajaran dilakukan dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan dan mengembangkan sikap pada peserta didik sehingga pada tujuan akhirnya dapat mencapai sebuah tujuan pembelajaran yang telah dirancang sebelumnya oleh pendidik. Dalam proses kegiatan pembelajaran hendakanya kegiatan pembelajaran dilaksanakan secara menyenangkan, efektif, inovatif, interaktif serta dapat memotivasi siswa untuk aktif dalam setiap proses pembelajaran.

Berdasarkan observasi dan wawancara di kelas IV SDN Harjasari 01, dalam proses pembelajaran masih menggunakan media pembelajaran yang belum memanfaatkan variasi IT dan mengembangkan aplikasi media pembelajaran atau dengan kata lain media pembelajaran yang digunakan hanya mengandalkan buku cetak seperti buku tema guru dan siswa dan hanya mengandalkan satu media digital seperti Power Point sebagai media dalam proses pembelajaran. Kondisi ini membuat proses pembelajaran belum menarik dan terkadang membuat peserta didik bosan dalam proses pembelajarannya. Selain itu juga seringkali guru menggunakan metode ceramah yang membuat siswa cenderung pasif pada saat proses pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan tersebut, perlu adanya inovasi dalam mengembangkan media pembelajaran karena media pembelajaran merupakan hal yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Dengan media pembelajaran akan lebih

memudahkan peserta didik memahami materi yang diajarkan oleh guru karena peserta didik akan lebih mudah untuk dijelaskan dengan menggunakan objek konkrit sebagai media. Selain itu penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran di kelas dapat menciptakan situasi yang menarik dalam proses pembelajaran.

Permasalahan tersebut sesuai dengan penelitian Hapsari & Zulherman (2021) bahwa media video animasi menggunakan Canva layak untuk digunakan karena media video animasi sangat menarik untuk digunakan dalam proses pembeajaran. Penelitian yang sama dilakukan oleh Huda *et al*. (2022), menyatakan bahwa 9 dari 10 guru mengatakan bahwa media video animasi berbasis aplikasi Canva begitu menarik serta guru butuh dan setuju memakai sebagai media pelajaran media berbasis aplikasi Canva untuk menerangkan materi IPS.

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul "Pengembangan Video Animasi Menggunakan Aplikasi Canva pada Subtema Keanekaragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku" pada siswa kelas IV di SDN Harjasari 1 Bogor.

B. Metode Penelitian

Pengembangan media video animasi menggunakan aplikasi Canva ini menggunakan model ADDIE. Langkah-langkah pembuatan media video animasi menggunakan aplikasi Canva dengan model ADDIE ini terdiri dari tahapan Analysis (Analisis), Design (Desain), Development (Pengembangan), dan evaluation (Evaluasi). Menurut Hanafi (2017) metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan metode tersebut. Dalam bidang pendidikan, penelitian dan pengembangan atau Research and Development merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam belajar dan mengajar. Subyek yang dilibatkan selama pengembangan produk yaitu ahli media dan ahli bahasa oleh dua ahli dosen FKIP Universitas Pakuan dan ahli materi oleh satu guru SDN Harjasari 1 Bogor. Subyek penelitian pengujian produk dari penelitian pengembangan media video animasi menggunakan aplikasi

Canva adalah peserta didik yang berjumlah 27 orang di kelas IV SDN Harjasari 1 Bogor, serta wali kelas IV-B SDN Harjasari 1 Bogor.

Pengumpulan data menggunakan teknik observasi, wawancara, angket, serta dokumentasi. Wawancara dilaksanakan untuk mengetahui proses pembelajaran serta media yang diterapkan guru guna mengetahui pentingnya pengembangan media video animasi menggunakan aplikasi Canva. Angket yang dibuat yaitu instrumen uji kelayakan serta respon masukan dan saran dari para ahli (ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa) serta peserta didik.

Data yang telah terkumpul dianalisis dengan teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil validasi ahli berupa komentar, saran dan masukan mengenai ketepatan desain media, kesesuaian bahasa dan ketepatan materi pembelajaran yang dikembangkan. Data kuantitatif didapat dengan menghitung skor penilaian dari setiap indikator yang dinilai oleh ahli media, bahasa dan materi yang selanjutnya akan dibandingkan dengan skor ideal untuk mengetahui kelayakan dari media pembelajaran yang dihasilkan.

Data yang diperoleh diolah dengan dihitung menggunakan rumus dari Ridwan dalam Puspita & Ratri (2019):

$$p = \frac{\Sigma x}{\Sigma x_1}\ x\ 100\%$$

Untuk menafsirkan hasil analisis data, digunakan kriteria interpretasi kelayakan sebagai berikut.

Tabel 1 Kriteria Interpretasi Kelayakan

Skor	Kualifikasi	Keterangan
90 – 100%	Sangat Baik	Sangat Valid
75 – 89%	Baik	Valid
65 – 74%	Cukup	Cukup Valid
55 – 64%	Kurang	Kurang Vaid
0 – 54%	Sangat Kurang	Tidak Valid

(Sumber: Puspitasari, 2019)

Untuk analisis data, pengaturan pengujian menggunakan rumus berikut digunakan:

$$\text{Nilai} = \frac{Jumlah\ Skor}{Skor\ Maksimal}\ x\ 100\%$$

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Peneliti melakukan observasi secara langsung dan juga melakukan wawancara bersama dengan guru kelas IV untuk mendapatkan informasi terkait dengan permasalahan yang terjadi. Dari hasil wawancara

diperoleh informasi mengenai permasalahan dalam penggunaan media yaitu penggunaan media pembelajaran berupa Power Point dalam proses pembelajaran di kelas dirasa kurang cukup untuk dapat mecapai tujuan pembelajaran dan membuat siswa kurang tertarik terhadap materi yang sedang dipelajari, siswa sulit untuk mencerna pesan-pesan yang disampaikan oleh guru, selain itu juga guru belum banyak memanfaatkan aplikasi yang bervariatif yang dapat menarik perhatian siswa, dengan begitu membuat suasana pembelajaran cenderung pasif.

Penggunaan kurikulum merdeka dalam pembelajaran membuat guru harus bisa lebih kreatif dan inovatif dalam mengembangkan materi ajar tetapi dalam proses pembelajaran masih ada saja guru yang hanya memanfaatkan buku tematik saja sebagai materi ajar. Maka dari itu perlu adanya penggunaan media pembelajaran yang menggunakan teknologi.

Pengembangan ini menggunakan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Tahap pertama yaitu dimulai dengan melakukan analis melalui observasi dan wawancara.

Dalam tahap pertama peneliti melakukan analisis kebutuhan analisis kebutuhan dengan mengumpulkan data informasi mengenai kondisi proses pelaksanaan pembelajaran yang terjadi seperti metode pembelajaran yang digunakan, sumber belajar yang digunakan dan penggunaan media pembelajaran siswa kelas IV pada saat belajar di dalam kelas untuk memberi sebuah masukan dalam pengembangan media video animasi menggunakan aplikasi Canva. Untuk mengetahui permasalahan apa yang terjadi di SDN Harjasari 1 Kota Bogor pada siswa kelas IV. Berdasarkan analisis kebutuhan tersebut dalam proses pembelajaran siswa kelas IV SDN Harjasari 1 Kota Bogor cenderung lebih pasif sehingga proses pembelajaran kurang efektif.

Tahap kedua yaitu memasuki tahap perancangan atau desain media video animasi menggunakan aplikasi Canva dengan menggabungkan beberapa gambar, animasi, dan juga audio. Tahap perencanaan ini menyesuaikan dengan materi berdasarkan kompetensi dasar (KD), indikator, dan tujuan pembelajaran yang sesuai pada siswa kelas IV.

Tahap ketiga yaitu tahap pengembangan dimana media video animasi yang sudah dirancang di tahap sebelumnya dilakukan validasi oleh para ahli untuk mengetahui kelayakan media video animasi yang dibuat sebelum di uji coba kepada siswa sebagai media pembelajaran. Validasi dilakukan oleh ahli media, ahli Bahasa dan ahli materi.

Validasi ini dilakukan dengan mengkonsultasikan produk kepada ahli yang telah memiliki pengalaman untuk menilai, sehingga dapat diketahui kelemahan dan kekuatan produk yang dikembangkan, untuk selanjutnya kelemahan tersebut dikurangi dengan cara memperbaiki produk sesuai penilaian dan pemikiran ahli. Pelaksanaan validasi pengembangan media video animasi menggunakan aplikasi Canva ahli diawali dengan validator diminta untuk memberi masukan, komentar dan saran bagi media, sebagai bahan revisi dari media yang sudah dirancang sampai media dikatakan layak dan tidak revisi, selanjutnya validator mengisi lembar instrumen.

Berdasarkan masukan validator media, terdapat beberapa perbaikan yang perlu dilakukan yaitu pada indikator kejelasan teks, keakuratan dan desain media. Berdasarkan validator bahasa perbaikan yang perlu dilakukan yaitu pada indikator kesesuaian dengan kaidah bahasa. Validator materi menyimpulkan media dapat diterapkan pada pembelajaran di kelas. Selanjutnya media direvisi sesuai dengan masukan validator, untuk selanjutnya dilakukan validasi oleh ahli. Berikut penilaian yang diberikan oleh ahli.

Tabel 2 Penilaian Validator Mengenai Aspek Kelayakan

Validator	Rata-rata Total Validitas
Ahli Media	90%
Ahli Bahasa	100%
Ahli Materi	98%
Rata-rata total	**96%**

Berdasarkan tabel kelayakan, maka produk berada pada kategori “Sangat Layak” dengan nilai antara 81%-100%, yang memiliki arti produk pengembangan ini layak digunakan untuk peserta didik kelas IV.

Tahap keempat implementasi atau penerapan media video animasi kepada siswa kelas IV lalu sambil melakukan pengamatan untuk mengetahui respon atau reaksi yang ditimbulkan terhadap kualitas pembelajaran yang meliputi keefektivan, kemenarikan, dan

antusias peserta didik (Amini dan Damayanti 2021). Produk diuji cobakan pada peserta didik kelas IV SDN Harjasari 1 Bogor guna mengetahui respon peserta didik terhadap pengaplikasian media pembelajaran interaktif yang dikembangkan.

Tahap kelima melakukan evaluasi terhadap produk media video animasi dengan memberikan angket respon kepada peserta didik untuk mengetahui tanggapan setelah menggunakan media video animasi ini selama proses pembelajaran dan menjawab dari rumusan masalah. Berikut data yang dihasilkan dari hasil angket respon peserta didik:

Tabel 2 Rekapitulasi Respon Peserta Didik

Responden	Skor Total	Skor Maksimal	Persentase	Rata-rata Persentase
1	49	50	98%	
2	50	50	100%	
3	47	50	94%	
4	48	50	96%	
5	49	50	98%	
6	50	50	100%	
7	44	50	88%	
8	45	50	90%	
9	50	50	100%	
10	49	50	98%	
11	38	50	76%	
12	44	50	88%	
13	40	50	80%	90.4%
14	40	50	80%	
15	42	50	84%	
16	50	50	100%	
17	35	50	70%	
18	47	50	94%	
19	47	50	94%	
20	42	50	84%	
21	45	50	90%	
22	48	50	96%	
23	45	50	90%	
24	50	50	100%	
25	35	50	70%	
26	42	50	84%	
27	50	50	100%	

Berdasarkan hasil uji coba yang dilakukan terhadap 27 siswa, video animasi menggunakan aplikasi Canva subtema keanekaragaman suku bangsa dan agama di negeriku memperoleh nilai respon yang sangat baik dengan hasil persentase 90,4% dan dikategorikan sangat baik. Jumlah ini berada diantara 90-100%, sehingga penggunaan video animasi menggunakan aplikasi Canva subtema keanekaragaman suku bangsa dan agama di negeriku ini dinyatakan sangat layak digunakan dalam pembelajaran.

Dengan adanya hasil pengembangan produk ini diharapkan dapat memenuhi kebutuhan guru dalam kegiatan pembelajarannya, dan menjadi sumber belajar digital serta bisa membantu peserta didik berpartisipasi aktif dalam pembelajaran dikelas IV. Produk kemudian diuji cobakan pada peserta didik kelas IV SDN Harjasari 1 Bogor guna mengetahui respon peserta didik terhadap pengaplikasian media pembelajaran interaktif yang dikembangkan.

D. Kesimpulan

Hasil pengembangan serta hasil uji coba media video animasi menggunakan aplikasi Canva subtema keanekaragaman suku bangsa dan agama pada siswa kelas IV SDN Harjasari 1 dengan proses pengembangan menggunakan model ADDIE (analysis, design, development, implementation, evaluation) pada hasil penelitian menunjukan kelayakan produk dengan melalui uji validitas dari para ahli yakni ahli media, ahli bahasa dan ahli materi. Hal ini dibuktikan dengan hasil skor validasi ahli media sebesar 90%, ahli bahasa sebesar 100%, dan ahli materi sebesar 98%.

Berdasarkan hasil rekapitulasi respon siswa terhadap media video animasi menggunakan aplikasi Canva pada subtema keanekaragaman suku bangsa dan agama di negeriku menunjukkan bahwa dalam uji coba lapangan mencapai skor 90,4% dari 100%. Hal ini dapat disimpulkan bahwa video animasi menggunakan aplikasi Canva ini dinyatakan valid atau layak diterapkan pada subtema keanekaragaman suku bangsa dan agama di negeriku.

DAFTAR PUSTAKA

Admelia, M., Farhana, N., Agustiana, S. S., Fitri, A. I., & Nurmalia, L. (2022). Efektifitas penggunaan aplikasi Canva dalam pembuatan modul pembelajaran interaktif Hypercontent di Sekolah Dasar Al Ikhwan. *Kacanegara Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, *5*(2), 177.

Agustien, R., 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Dua Dimensi Situs Pekauman di Bondowoso Dengan Model Addie Mata Pelajaran Sejarah Kelas X IPS. Jurnal Edukasi. 1, 20.

Alfianti, A., Taufik, M., & Hakim, Z. R. (2020). Pengembangan media pembelajaran IPS berbasis video animasi pada tema indahnya keragaman di negeriku. *Indonesian Journal of Elementary Education (IJOEE)*, *2*(1).

Bulu, Y. K., Triwahyudianto, T., & Sulistyowati, P. (2022). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Gambar Seri Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Karangan Narasi Siswa Sd. In *Prosiding Seminar Nasional PGSD Unikama* (Vol. 6, No. 1, pp. 46-56).

Filla, W. A., & Mudinillah, A. (2022). Pemanfaatan Video Pembelajaran Menggunakan Canva Pada Pembelajaran Ips Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal*

Ilmiah Bina Edukasi, *15*(1), 14-31.

Fitrianisah, F. (2022). *Analisis Penggunaan Media Video Animasi terhadap Motivasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar.* Universitas Pasundan.

Hafiz, A. (2021). Pemanfaatan Aplikasi Canva pada Pembelajaran Kitabah di SMP IT Brilliant Batusangkar Kelas 7. *Muhadasah: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, *3*(2), 90-105.

Hasan, M., Milawati, M., Darodjat, D., Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., ... & Indra, I. (2021). Media Pembelajaran. Tahta Media Group, Klaten, Jawa Tengah. ISBN 978-623-96623-8-7.

Isnaeni, N., & Hildayah, D. (2020). Media Pembelajaran Dalam Pembentukan Interaksi Belajar Siswa. *Jurnal Syntax Transformation*, *1*(5), 148-156.

Komalasari, Y., Muharrom, M., & Sumbaryadi, A. (2021). Pemanfaatan Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Fungsionalitas Media Sosial Pada Pengurus dan Anggota Karang Taruna Kel. Kebon Bawang Jakarta Utara. *Abditeknika Jurnal Pengabdian Masyarakat*, *1*(2), 71-77.

Kristanto, A. (2016). Media Pembelajaran. Surabaya: Bintang Sutabaya Anggota IKAPI daerah Jawa Timur.

Kurniawan, D. C., Kuswandi, D., & Husna, A. (2018). Pengembangan media video pembelajaran pada mata pelajaran IPA tentang sifat dan perubahan wujud benda kelas IV SDN Merjosari 5 Malang. *Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran*, *4*(2), 119-125.

Mashuri, D. K. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Materi Volume Bangun Ruang untuk SD Kelas V. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, *8*(5), 893-903.

Monoarfa, M., & Haling, A. (2021). Pengembangan media pembelajaran canva dalam meningkatkan kompetensi guru. In *Seminar Nasional Hasil Pengabdian* (Vol. 10851092).

Mulianti, M., Asisah, A., & Najamuddin, F., 2021. Webinar Pelatihan Media Pembelajaran di masa pandemi covid-19. *Journal Lepa-Lepa Open*, 1(2), 307–311.

Munir. 2015. Multimedia: Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan. Bandung: Alfabeta.

Pelangi, G., Syarif, U., & Jakarta, H. (2020). Pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia jenjang SMA/MA. *Jurnal Sasindo Unpam*, *8*(2), 79-96.

Ponza, P. J. R., Jampel, I. N., & Sudarma, I. K. (2018). Pengembangan Media Video Animasi pada Pembelajaran Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, *6*(1), 9-19.

Rahmayanti, L., 2018. Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi terhadap Hasil Belajar Siswa kelas V SDN Se-Gugus Sukodono Sidoarjo. *Jurnal Mahasiswa Universitan Negeri Surabaya*. 6 (4), 429-439.

Riyantoko, P. A., Fahrudin, T. M., Sa'diyah, I., Ansori, N. A. V., Atnanda, P. A., & Alamsyah, R. B. (2022). Pemanfataan Aplikasi Canva Sebagai Media Pemasaran di Kampung Kue Surabaya. *Mitra Akademia: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, *5*(1), 198-203.

Rohani, R. (2019). Media Pembelajaran. Medan: Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.

Rostikawati, Y., Syarifah, E., & Wuryani, W. (2020). Peran Guru Dalam Membentuk Karakter Siswa Melalui Pembelajaran Kesantunan Berbahasa Di Media Sosial. *Abdimas Siliwangi*, *3*(2), 361-370.

Sari, D, N, I., 2021 Pengembangan Video Animasi sebagai Media Pembelajaran Tematik Tingkat SD/MI. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.

Sholeh, M., Rachmawati, R. Y., & Susanti, E. (2020). Penggunaan aplikasi Canva untuk membuat konten gambar pada media sosial sebagai upaya mempromosikan hasil produk Ukm. *Selaparang: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, *4*(1), 430-436.

Sobron, A. N., Bayu, B., Rani, R., & Meidawati, M. (2019, October). Pengaruh daring learning terhadap hasil belajar IPA siswa Sekolah Dasar. In *Seminar Nasional Sains & Entrepreneurship* (Vol. 1, No. 1).

Tafonao, T., & Ristiono Yosua, B. 2020. Peran Guru Agama dalam Meningkatkan Mutu Pembelajaran dengan Bantuan Multimedia. Jurnal Komunikasi Pendidikam, 4(1), 9-17.

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), 79-85.

Triningsih, D. E. (2021). Penerapan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Kemampuan Menyajikan Teks Tanggapan Kritis Melalui Pembelajaran Berbasis Proyek. *Cendekia: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, *15*(1), 128-144.

Widayanti, L., Kala'lembang, A., Rahayu, W. A., Riska, S. Y., & Sapoetra, Y. A. (2021). Edukasi pembuatan desain grafis

menarik menggunakan aplikasi canva. *Jurnal pengabdian masyarakat*, *2*(2), 91-102.

Wulandari, T., & Mudinillah, A. (2022). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Ipa Mi/Sd. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah*, *2*(1), 102-118.