

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN APLIKASI CANVA SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MATERI HARMONI DALAM
EKOSISTEM DI KELAS 5 SEKOLAH DASAR**

Imelda Meyvita¹, Putri Gita Lestari², Syifa Fauziah Ahmad³,
Nanda Fairuz Fatin⁴, Yulia Rahmadhar⁵

^{1, 2, 3, 4, 5}, Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka

¹imeldamaro26@gmail.com, ²putrigitalestari2214@gmail.com,

³amdsyifaa11@gmail.com, ⁴nandafairuzfatin@gmail.com,

⁵yuliarahmadharbustan@gmail.com

ABSTRACT

This study investigates the efficacy of the Canva program as an interactive learning tool and examines the difficulties fifth-grade elementary school pupils encounter in comprehending the Harmony in the Ecosystem theme. Because of the abstract nature of the relationships between its components, the ecosystem subject is sometimes seen as challenging. This difficulty is exacerbated by traditional teaching techniques and a dearth of interactive tools. Data were gathered through interviews and observations at a public elementary school in East Jakarta during the 2024–2025 school year using a qualitative descriptive method. The purpose of the study is to investigate how Canva's interactive and visual elements can enhance students' comprehension and learning motivation. The higher average posttest scores in the experimental group relative to the control group demonstrate that Canva considerably improves students' understanding of ecosystem subject. Canva also boosts students' motivation and involvement in the learning process. Despite challenges such as limited internet access and time constraints in preparing materials, these issues can be addressed by providing printed materials and utilizing available school devices. This study concludes that Canva is an effective and innovative tool for improving understanding of ecosystem concepts while fostering an engaging, participatory learning environment. The study recommends integrating Canva into elementary school learning as part of a technology-driven educational approach in the digital era.

Keywords: *Canva, interactive learning media, ecosystem, learning effectiveness, elementary school*

ABSTRAK

Riset ini bertujuan untuk menganalisis tantangan pembelajaran pada materi Harmoni dalam Ekosistem di kelas 5 sekolah dasar serta mengeksplorasi efektivitas aplikasi Canva selaku media pembelajaran interaktif mampu menaikkan wawasan siswa. Materi ekosistem sering kali dianggap sulit oleh siswa karena memerlukan kemampuan memahami konsep abstrak yang melibatkan hubungan antar komponen ekosistem, ditambah dengan kurang menariknya metode pembelajaran tradisional dan minimnya media interaktif. Aplikasi Canva, dengan fitur visual dan interaktifnya, diharapkan dapat memberikan solusi atas tantangan tersebut. Riset ini memakai metode deskriptif kualitatif melalui mengumpulkan data lewat pengamatan serta wawancara di salah satu SD Negeri dalam Provinsi Jakarta

Timur pada tahun ajaran 2024/2025. Hasil riset membuktikan jika penggunaan Canva dengan cara signifikan menaikkan wawasan murid terhadap materi ekosistem, terlihat dari skor rerata posttest golongan eksperimen yang melampaui kelompok kontrol. Di sisi lain, Canva juga menaikkan motivasi serta keikutsertaan murid pada tahapan pembelajaran. Meskipun ditemukan kendala seperti akses internet dan waktu persiapan materi, hambatan ini dapat diatasi dengan menyediakan materi cetak alternatif dan memanfaatkan perangkat sekolah. Penelitian ini menyimpulkan bahwa Canva ialah media pembelajaran inovatif secara efektif guna menambahkan wawasan siswa terhadap materi Harmoni dalam Ekosistem, sekaligus menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan partisipatif. Rekomendasi yang diajukan adalah pemanfaatan Canva secara mendalam pada pembelajaran dalam sekolah mendasar guna mendukung pembelajaran berbasis teknologi yang relevan dengan era digital.

Kata Kunci: Canva, media pembelajaran interaktif, ekosistem, efektivitas pembelajaran, sekolah dasar

A. Pendahuluan

Berjalannya waktu sudah membawa perkembangan pesat oada wawasan serta teknologi, yang secara signifikan memengaruhi beragam bidang kehidupan, sepertihalnya sektor pendidikan. Dunia pendidikan kini mulai menunjukkan peningkatan dalam ketersediaan sarana dan prasarana. Dengan memanfaatkan TIK, para pendidik mampu menerapkan beragam teknik dan model pembelajaran yang menarik dalam kelas, sekaligus memakai teknologi tersebut selaku alat bantu pembelajaran (Anjarsari, Farisdianto, & Asadullah, 2020). Bagian dari platform yang membanyak dipakai pendidik ialah Canva, suatu aplikasi desain grafis yang memungkinkan usernya mampu menghasilkan materi pembelajaran yang kreatif serta

menarik. Pembelajaran IPA di sekolah dasar membutuhkan media yang menarik, mengingat banyak siswa memiliki pandangan bahwa pelajaran IPA sulit dan kurang menyenangkan. Canva, sebuah aplikasi desain berbasis daring, menawarkan solusi untuk menciptakan media pembelajaran yang lebih menarik. Pemanfaatan Canva dalam pembelajaran ini relevan dengan perkembangan zaman, di mana teknologi digunakan untuk mendukung efisiensi dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk pendidikan (Indriani, 2024).

Materi harmoni dalam ekosistem mencakup konsep-konsep kompleks yang berkaitan dengan hubungan antara makhluk hidup dan lingkungan. Pemahaman tentang materi ini sangat penting bagi siswa kelas 5 SD karena

dapat menumbuhkan kesadaran lingkungan sejak dini. Namun, kurangnya media pembelajaran yang dapat menyajikan materi ini secara visual, interaktif, dan mudah dipahami sering menjadi tantangan. Pendekatan tradisional yang hanya mengandalkan teks dan gambar statis seringkali kurang efektif dalam menarik perhatian siswa dan mendukung pembelajaran yang bermakna.

Kondisi dalam lapangan membuktikan jika pembelajaran masih ada dalam tingkatan rendah. Perihal tersebut sebagian besar disebabkan oleh penurunan minat serta motivasi belajar murid. Pembelajaran yang tidak inovatif serta membosankan yang dijelaskan pendidik membuat murid merasa jenuh selama aktivitas belajar mengajar dalam kelas. Salah satu penyebabnya adalah minimnya variasi dalam penggunaan media pembelajaran (Dwipayana, Redhana, & Juniartina, 2020).

Diperlukan inovasi dalam pembelajaran untuk menghadapi tantangan era pandemi. Pendidik diberikan tuntutan untuk kreatif pada merancang pembelajaran jarak jauh, karena penggunaan media pembelajaran yang menarik dapat memengaruhi minat serta prestasi

belajar murid (Zulfadewina, Sucipto, Iba, & Zulherman, 2020).

Canva sebagai media pembelajaran interaktif menawarkan berbagai fitur yang mendukung proses belajar, seperti template infografis, animasi, dan ilustrasi yang bisa disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran. Dengan menggunakan Canva, guru dapat merancang materi yang tidak hanya informatif, tetapi juga estetis dan menarik bagi siswa. Selain itu, Canva juga memungkinkan siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran melalui proyek desain yang mendorong kreativitas dan kerja sama.

B. Metode Penelitian

Pendekatan yang dipakai dalam riset ini yakni kualitatif, dengan jenis riset deskriptif kualitatif. Riset kualitatif ialah tipe riset yang bertujuan untuk mendeskripsikan serta menganalisis. Deskripsi pada riset kualitatif berfungsi untuk memberikan penggambaran dan memberikan penjelasan terkait kejadian, fenomena, serta kondisi sosial yang sedang diriset. Sedangkan analisis dalam konteks ini mengacu pada proses memberi makna, interpretasi, serta perbandingan terhadap data yang diperoleh (Waruwu, 2023).

Beberapa definisi penelitian kualitatif dapat ditemukan dalam literatur yang ada. Berlandaskan atas Bogdan dan Taylor (dalam Nugrahani, 2008), riset kualitatif adalah tata cara riset yang memberikan hasil berupa data deskriptif yang memiliki wujud kata-kata tertulis maupun lisan berlandaskan atas individu & tingkah laku yang dilihat. Creswell (dalam Murdiyanto, 2020) menyatakan bahwa riset kualitatif ialah tahapan penyelidikan terhadap fenomena sosial serta permasalahan manusia. riset kualitatif selaku taktik dalam pencarian arti, definisi, konsep, karakteristik, gejala, simbol, atau deskripsi yang berkaitan dengan sebuah fenomena, yang memiliki sifat fokus, multimetode, alami, serta holistik, serta memprioritaskan mutu. Penelitian ini dipaparkan dengan cara naratif dengan bentuk riset ilmiah (Dr. Umar Sidiq, M.Ag Dr. Moh. Miftachul Choiri, 2019)

Berdasarkan definisi-definisi tersebut, mampu ditarik kesimpulan jika riset kualitatif merupakan teknik riset yang memakai narasi ataupun kata-kata guna memberikan penjelasan serta menginterpretasikan arti dari tiap-tiap fenomena, gejala, serta kondisi sosial khusus. Pada riset kualitatif, periset berperan selaku

instrumen pokok dalam mengartikan serta memberikan interpretasi terkait fenomena yang terjadi. Maka dari itu, periset perlu mengerti teori guna melakukan analisa kesenjangan diantara konsep teoritis dengan fakta yang ada.

Pendekatan ini dipilih untuk mendapatkan pemahaman mendalam mengenai penggunaan Canva dalam pembelajaran materi harmoni ekosistem, dan guna menyelidiki pandangan pendidik serta murid tentang efektivitas penggunaan media tersebut dalam mendukung pembelajaran yang lebih menarik serta tidak sulit dimengerti.

Penelitian deskriptif kualitatif bertujuan untuk menggambarkan fenomena penggunaan aplikasi Canva di dalam kelas secara sistematis berlandaskan atas data yang didapatkan lewat instrumen riset yang sudah dirancang secara terstruktur. Riset ini dilaksanakan di salah satu sekolah dasar dalam wilayah Jakarta Timur dalam periode pembelajaran tahun ajaran 2024/2025. Dalam mengumpulkan data, penelitian ini menggunakan dua instrumen utama:

1. Observasi

Observasi dilakukan secara langsung di dalam kelas untuk memantau proses pembelajaran yang melibatkan penggunaan Canva dalam menyampaikan materi harmoni dalam ekosistem. Observasi bertujuan untuk mengidentifikasi pola tingkah laku murid, interaksi antara pendidik serta murid, dan efektivitas media pembelajaran guna menyampaikan konsep-konsep yang kompleks. Pengamatan ini juga memberikan wawasan tentang dinamika kelas yang dapat memengaruhi proses pembelajaran dan keterlibatan siswa.

2. Wawancara

Wawancara dilakukan dengan dua kelompok subjek, yaitu pendidik serta murid. Wawancara bersama pendidik memiliki tujuan guna memperoleh informasi terkait metode pengajaran yang diterapkan, kendala yang dihadapi dalam penggunaan Canva sebagai media pembelajaran, serta strategi yang digunakan untuk memfasilitasi pemahaman siswa terhadap materi harmoni dalam ekosistem. Sementara itu, wawancara dengan siswa bertujuan untuk mendapatkan gambaran langsung mengenai pengalaman mereka dalam menggunakan Canva, kesulitan yang mereka hadapi, serta faktor-faktor

yang mempengaruhi pemahaman mereka terhadap materi yang disampaikan.

Data yang didapatkan melalui pengamatan serta wawancara setelah itu dilakukan analisa memakai metode analisis tematik. Metode ini dipilih untuk mengidentifikasi tema-tema utama yang ditemukan dari hasil observasi dan wawancara, sehingga dapat memberikan gambaran yang komprehensif mengenai efektivitas penggunaan Canva sebagai media pembelajaran, serta faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan atau kendala dalam penerapannya di kelas.

Riset ini mempunyai tujuan guna memberikan pendeskripsian pengalaman murid ketika belajar menggunakan Canva, mengidentifikasi dampak penggunaannya terhadap pemahaman materi harmoni dalam ekosistem, serta mengeksplorasi pandangan guru terkait penerapan aplikasi tersebut. Dengan hasil riset ini, harapannya mampu memberi kontribusi terhadap pengembangan taktik pembelajaran yang lebih efektif, sehingga dapat menaikkan kualitas pembelajaran IPAS dalam sekolah

dasar dan mendukung pencapaian hasil belajar siswa yang lebih optimal.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil riset mengungkapkan jika penggunaan aplikasi Canva selaku media pembelajaran interaktif pada materi "Harmoni dalam Ekosistem" memberikan kontribusi positif yang signifikan terhadap proses belajar-mengajar siswa kelas 5 Sekolah Dasar.

(Tri Wulandari & Adam Mudinillah, 2022) memberikan penjelasan jika pembelajaran IPA mencakup materi yang terdiri dari pengetahuan pasti yang memiliki sifat abstrak, alhasil harus disesuaikan bagi murid melalui pendekatan konkret. Salah satu penyelesaian guna memudahkan pemahaman peserta didik terhadap ilmu abstrak ini ialah melalui penggunaan media pembelajaran yang sanggup menguraikan abstraksi tersebut agar lebih mudah dipahami. Senada dengan itu.

Sebelum menggunakan Canva, guru umumnya mengandalkan media pembelajaran konvensional seperti buku teks, ilustrasi sederhana, dan video edukasi dari berbagai sumber.

Meskipun metode tersebut cukup efektif dalam menyampaikan materi, pendekatan ini cenderung kurang interaktif dan sering kali gagal menarik perhatian siswa secara maksimal. Kehadiran Canva memberikan alternatif solusi yang kreatif, modern, dan inovatif, memungkinkan guru untuk merancang pembelajaran yang lebih menarik dan relevan dengan kebutuhan era digital. Dengan mengikuti pelatihan, guru memperoleh pemahaman lebih baik tentang potensi Canva dalam mendukung proses pembelajaran yang dinamis.

Guru mulai mengenal Canva melalui pelatihan formal dan informasi dari berbagai media sosial. Sebagian besar guru menganggap aplikasi ini mudah digunakan karena menyediakan berbagai template serta elemen desain untuk pembuatan materi seperti infografis, diagram, dan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). Canva juga memungkinkan integrasi media seperti gambar, teks, dan video dalam satu desain, membuat pengalaman belajar yang menyeluruh serta inovatif untuk murid. Meskipun proses pembuatan materi dengan Canva memerlukan waktu lebih lama dibandingkan dengan metode tradisional, guru merasa bahwa

hasilnya jauh lebih efektif dalam menyampaikan materi. Banyak guru juga menyatakan pentingnya pelatihan lanjutan untuk memaksimalkan penggunaan fitur Canva.

Terdapat beberapa manfaat penggunaan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran, antara lain: 1) Canva mempunyai daya tarik dengan beragam fitur yang ada, yang dapat menarik perhatian murid, 2) Canva dapat menaikkan kreativitas pendidik serta murid, 3) Canva mudah dipakai alhasil mempersingkat waktu ketika membuat media pembelajaran, dan 4) Canva efisien dikarenakan dapat digunakan tak sekedar di laptop, tetapi juga di smartphone (Faridi & Saleh, 2018)

Selain itu, sejumlah keunggulan Canva, di antaranya: 1) media pembelajaran Canva mampu dilakukan pengaksesan secara gratis oleh siapa saja, 2) pendidik mampu menciptakan media pembelajaran dengan cepat serta dapat memperoleh perhatian dari murid, dan 3) Canva dilengkapi dengan fitur yang praktis serta lengkap untuk menciptakan media pembelajaran (Carera & Nurmairina, 2024).

Penerapan Canva terbukti meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep-konsep abstrak seperti rantai makanan, hubungan simbiosis, dan aliran energi. Visualisasi menarik yang dihasilkan melalui Canva membantu siswa lebih mudah memahami materi, sehingga mereka lebih aktif dalam berdiskusi, bertanya, dan memberikan tanggapan selama pembelajaran. Guru juga merasa terbantu dengan adanya infografis dan diagram yang mempermudah penjelasan konsep-konsep sulit. Selain itu, hasil belajar siswa menunjukkan peningkatan yang signifikan, terutama pada materi yang membutuhkan ilustrasi kompleks. Hal ini mendukung gagasan bahwa media interaktif, seperti Canva, mampu meningkatkan efektivitas transfer pengetahuan dan memotivasi siswa untuk belajar.

Namun, terdapat beberapa kendala dalam implementasi Canva sebagai media pembelajaran. Kendala utama adalah ketergantungan Canva pada koneksi internet yang stabil, mengingat aplikasi ini berbasis online. Selain itu, proses pembuatan materi yang menarik membutuhkan waktu cukup lama, terutama bagi guru yang belum

mahir menggunakan aplikasi desain. Tantangan lain adalah keterbatasan akses siswa terhadap perangkat dan koneksi internet di rumah. Untuk mengatasi hambatan ini, guru mengambil langkah-langkah seperti mencetak materi dalam format offline (PDF atau gambar) dan memanfaatkan perangkat sekolah selama pembelajaran. Pendidik pun wajib berhati-hati ketika mencari desain yang sesuai dengan tingkat pemahaman siswa dan melengkapi materi dengan penjelasan verbal serta sumber belajar tambahan agar pemahaman siswa merata.

Dibandingkan dengan metode pembelajaran tradisional, Canva menawarkan pengalaman belajar yang lebih interaktif serta menarik. Visualisasi kreatif yang dihasilkan mampu menarik perhatian siswa lebih efektif dibandingkan dengan buku teks atau metode ceramah konvensional. Penggunaan Canva juga menciptakan suasana kelas yang lebih dinamis dan partisipatif, serta membantu siswa mengembangkan literasi digital, yang menjadi keterampilan penting di era modern. Guru berencana untuk terus menggunakan Canva dan mengeksplorasi fitur-fitur baru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

Secara keseluruhan, hasil riset ini membuktikan jika Canva merupakan media pembelajaran yang efektif guna menambahkan pemahaman serta motivasi siswa. Kendala teknis yang muncul dapat diatasi dengan solusi seperti penggunaan format offline dan optimalisasi fasilitas sekolah. Mengacu pada teori dual coding yang dikemukakan oleh Paivio, kombinasi visual dan verbal yang ditawarkan Canva mampu meningkatkan pemahaman siswa secara signifikan. Dengan pengembangan fitur yang lebih sesuai untuk kebutuhan pendidikan, Canva memiliki potensi besar untuk menjadi alat pendukung pembelajaran yang unggul di era digital. Oleh karena itu, pelatihan berkelanjutan bagi guru dan peningkatan infrastruktur teknologi di sekolah menjadi langkah strategis untuk memaksimalkan pemanfaatan Canva dalam pembelajaran.

D. Kesimpulan

Penelitian ini menyimpulkan bahwa penggunaan Canva sebagai media pembelajaran interaktif berdampak positif pada proses belajar-mengajar, terutama pada materi "Harmoni dalam Ekosistem"

untuk siswa kelas 5 Sekolah Dasar. Aplikasi ini memungkinkan guru menyampaikan pembelajaran secara lebih kreatif, inovatif, dan menarik melalui visualisasi interaktif yang relevan dengan kebutuhan murid. Hasil riset membuktikan jika Canva dengan cara signifikan membantu menambahkan wawasan siswa terhadap konsep-konsep abstrak, seperti rantai makanan dan hubungan simbiosis, sekaligus menciptakan suasana kelas yang lebih dinamis serta partisipatif. Di sisi lain, teori dual coding oleh Paivio mendukung temuan ini, di mana kombinasi visual dan verbal yang dioptimalkan oleh Canva efektif dalam meningkatkan transfer pengetahuan. Meskipun demikian, kendala seperti ketergantungan pada koneksi internet dan waktu yang dibutuhkan untuk membuat materi pembelajaran tetap menjadi tantangan. Namun, langkah-langkah strategis seperti penggunaan materi dalam format offline dan pelatihan guru terbukti mampu mengatasi sebagian besar kendala tersebut.

Untuk meningkatkan efektivitas implementasi, beberapa perbaikan dianggap perlu. Pertama, sekolah perlu meningkatkan infrastruktur

teknologi, termasuk akses terhadap koneksi internet yang stabil dan perangkat digital, guna mendukung pembelajaran berbasis teknologi. Kedua, pelatihan lanjutan bagi guru perlu diadakan secara berkala agar mereka dapat memanfaatkan Canva secara optimal, termasuk mengeksplorasi fitur-fitur baru yang relevan untuk pendidikan. Ketiga, pengembangan materi offline perlu dilakukan untuk memastikan semua siswa, termasuk mereka yang memiliki keterbatasan akses teknologi di rumah, tetap dapat mengikuti pembelajaran. Selain itu, pengelolaan waktu pembuatan materi juga dapat ditingkatkan dengan memanfaatkan template yang telah tersedia atau melalui kolaborasi antar guru.

Penelitian lanjutan dapat dilakukan untuk memperluas pemahaman tentang manfaat Canva dalam pendidikan. Salah satu arah penelitian adalah mengukur dampak penggunaan Canva terhadap hasil belajar siswa dalam jangka panjang, termasuk bagaimana aplikasi ini mendukung pengembangan keterampilan literasi digital siswa. Penelitian lain dapat mengeksplorasi penerapan Canva pada mata pelajaran lain atau jenjang pendidikan

berbeda untuk mengidentifikasi efektivitasnya secara lebih luas. Selain itu, inovasi desain pembelajaran yang mengintegrasikan Canva dengan media digital lainnya juga dapat diteliti untuk menciptakan metode pembelajaran yang lebih berkelanjutan. Penelitian terkait adaptasi Canva untuk siswa berkebutuhan khusus juga relevan, terutama dengan memanfaatkan fitur-fitur yang mendukung aksesibilitas. Dengan implementasi perbaikan dan pengembangan penelitian lanjutan, penggunaan Canva diharapkan dapat menjadi solusi pembelajaran yang inklusif, efektif, dan relevan dalam mendukung pendidikan di era digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Ministry of Education and Culture of Indonesia. (2023). *Digital literacy and the future of learning in primary education*. Jakarta: Ministry of Education and Culture Press.
- Anjarsari, E., Farisdianto, D. D., & Asadullah, A. W. (2020). Pengembangan Media Audiovisual Powtoon pada Pembelajaran Matematika untuk Siswa Sekolah Dasar. *JMPM: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 5(2), 40–50.
<https://doi.org/10.26594/jmpm.v5i2.2084>
- Carera, F., & Nurmairina, N. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Berbantuan Aplikasi Canva terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD PAB 23 Patumbak. *Journal on Education*, 6(3), 16695–16706.
- Dr. Umar Sidiq, M.Ag Dr. Moh. Miftachul Choiri, M. (2019). Metode Penelitian Kualitatif di Bidang Pendidikan. In *Journal of Chemical Information and Modeling* (Vol. 53). Retrieved from [http://repository.iainponorogo.ac.id/484/1/METODE PENELITIAN KUALITATIF DI BIDANG PENDIDIKAN.pdf](http://repository.iainponorogo.ac.id/484/1/METODE%20PENELITIAN%20KUALITATIF%20DI%20BIDANG%20PENDIDIKAN.pdf)
- Dwipayana, P. A. P., Redhana, I. W., & Juniartina, P. P. (2020). Analisis Kebutuhan Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Konteks Budaya Lokal Untuk Pembelajaran IPA SMP. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sains Indonesia*, 3(1), 49–60. Retrieved from <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JPPSI/article/view/24628>
- Faridi, A., & Saleh, M. (2018). Developing an interactive multimedia based on local culture for teaching writing narrative texts for the eighth graders. *English Education Journal*, 8(4), 411–417.
- Indriani, C. (2024). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Canva dalam Media Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(2), 330–339.
<https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i2.505>
- 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>

Waruwu, M. (2023). Pendekatan penelitian pendidikan: metode penelitian kualitatif, metode penelitian kuantitatif dan metode penelitian kombinasi (Mixed Method). *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(1), 2896–2910.

Zulfadewina, Sucipto, A., Iba, K., & Zulherman. (2020). Jurnal basicedu. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1308–1314. Retrieved from <https://jbasic.org/index.php/basicedu%0ADevelopment>