

# Pengaruh Media Canva Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SD Inpres Galangan Kapal IV

A. Nur Afiat <sup>1</sup>, Lukman Ismail <sup>2</sup> dan Ulfayani Hakim <sup>3</sup>

<sup>1</sup> Universitas Muhammadiyah Makassar; [andunurafiatandinurafiat@gmail.com](mailto:andunurafiatandinurafiat@gmail.com)

<sup>2</sup> Universitas Muhammadiyah Makassar; [lukmanismail@unismuh.ac.id](mailto:lukmanismail@unismuh.ac.id)

<sup>3</sup> Universitas Muhammadiyah Makassar; [ulfayanihakim@gmail.com](mailto:ulfayanihakim@gmail.com)

DOI: <https://doi.org/10.47134/aksiologi.v5i1.232>

\*Correspondensi: A. Nur Afiat

Email: [andunurafiatandinurafiat@gmail.com](mailto:andunurafiatandinurafiat@gmail.com)

Received: 31-5-2024

Accepted: 2-6-2026

Published: 3-6-2026



**Copyright:** © 2021 by the authors. Submitted for possible open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC BY) license <http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>.

**Abstrak:** Penggunaan teknologi dalam pendidikan telah menjadi fokus utama dalam mengembangkan proses pembelajaran. Salah satu teknologi yang menarik perhatian adalah media Canva, yang menawarkan berbagai fitur untuk meningkatkan kreativitas dan minat belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh penggunaan media Canva terhadap hasil belajar IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) pada siswa kelas IV di SD Inpres Galangan Kapal IV, Makassar. Metode penelitian yang digunakan adalah eksperimen dengan pretest-posttest control group design. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media Canva secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa dalam IPS. Aktivitas siswa selama proses pembelajaran juga menunjukkan partisipasi yang aktif, dengan kehadiran dan keterlibatan siswa dalam menjawab pertanyaan dan mengerjakan soal. Kesimpulannya, penggunaan media Canva memiliki dampak positif terhadap hasil belajar IPS pada siswa kelas IV di SD Inpres Galangan Kapal IV, Makassar.

**Keywords:** *Canva; Pretest-Posttest Control Group Design; Teknologi*

**Abstract:** *The use of technology in education has become the main focus in developing the learning process. One technology that is attracting attention is Canva media, which offers various features to increase students' creativity and interest in learning. This research aims to examine the effect of using Canva media on social studies (Social Sciences) learning outcomes for class IV students at SD Inpres Galangan Kapal IV, Makassar. The research method used was an experiment with a pretest-posttest control group design. The research results show that the use of Canva media significantly improves student learning outcomes in social studies. Student activities during the learning process also show active participation, with the presence and involvement of students in answering questions and working on questions. In conclusion, the use of Canva media has a positive impact on social studies learning outcomes for grade IV students at SD Inpres Galangan Kapal IV, Makassar.*

**Keywords:** *Canva; Pretest-Posttest Control Group Design; Technology*

## Pendahuluan

IPTEK adalah singkatan dari ilmu pengetahuan dan teknologi. Ilmu Pengetahuan merupakan suatu usaha untuk mencari pengetahuan yang masuk akal dan diandalkan serta bisa diuji secara sistematis menurut tahap-tahap yang teratur dan berdasarkan prinsip-prinsip serta prosedur tertentu (dalam Mulyani & Haliza, 2021:103). Sedangkan

Teknologi merupakan segala sesuatu sarana yang digunakan untuk memudahkan kehidupan manusia dalam menjaga kelangsungan hidup (Bahtiar, 2018). Perkembangan teknologi di dunia digital tentunya sangat berkaitan dengan segala bidang kehidupan dalam masyarakat lebih khususnya dalam bidang pendidikan. Seiring berkembangnya ilmu pengetahuan maka semakin muncul teknologi-teknologi yang baru yang akan menjadikan adanya kemajuan zaman. Dalam dunia pendidikan peran teknologi sangat membantu untuk mensukseskan pembelajaran, baik itu dalam penunjang sarana pembelajaran maupun dalam memperoleh informasi sehingga para pendidik dapat bersaing dengan dunia luar. IPTEK sangat di butuhkan dalam dunia pendidikan karena tujuannya yaitu untuk memudahkan pendidikan dalam kondisi apapun (Mahardika et al., 2021).

Pendidikan adalah usaha yang sadar dilakukan orang dewasa untuk membawa anak didik ke arah kedewasaan, baik dewasa jasmani maupun rohani yang mampu berdiri sendiri dibawah hidup bermasyarakat dan bertanggung jawab terhadap kehidupan masyarakat bangsa dan negara (Sulfasyah & Arifin, 2017). Pendidikan berkaitan erat dengan proses pembelajaran, di dalam pembelajaran terdapat komponen-komponen yang berkaitan erat dengan proses pembelajaran yaitu guru, siswa, tujuan, metode, materi, alat pembelajaran (media), dan evaluasi. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa untuk belajar. Pembelajaran IPS dipandang sebagai mata pelajaran yang sulit dipahami karena memiliki banyak materi. Dalam hal ini sebagai pendidik guru harus menggunakan media pembelajaran yang menarik agar materi yang terdapat dalam mata pelajaran IPS dapat tersampaikan dengan baik. Kenyataannya, proses pembelajaran IPS masih sebatas transfer ilmu dari guru kepada murid (*teaching oriented learning*), mata pelajaran IPS dipandang sebagai mata pelajaran berbasis *textbook* yang dalam pengimplementasiannya peserta didik sering kali ditugaskan untuk membaca materi yang ada pada buku pelajaran. Pembelajaran mengandung makna adanya kegiatan belajar mengajar antara siswa dan guru yang berorientasi pada pengembangan pengetahuan, sikap, dan keterampilan (Parni, 2020).

Keberhasilan pembelajaran dapat terlihat berhasil atau tidak dari hasil belajar pesertadidiknya. Menurut Oemar Hamalik (dalam Arviana et al., 2020), hasil belajar adalah bila seseorang telah belajar akan terjadi perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dan dari tidak mengerti menjadi mengerti. Kualitas pembelajaran sangat mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Apabila pembelajaran yang disampaikan menyenangkan dan dapat menarik perhatian peserta didik maka hasil belajarnya pun akan baik atau tinggi. Begitu pula sebaliknya apabila pembelajaran yang disampaikan oleh guru membuat peserta didik merasa jenuh atau bosan maka hasil belajar peserta didik pun akan rendah.

Dalam proses pembelajaran, terjadi komunikasi antara guru dan siswa. Guru berperan sebagai pengirim informasi sedangkan siswa berperan sebagai penerima informasi (Hasan et al., 2021). Terdapat beberapa media pembelajaran yang tersedia

dalam dunia pendidikan, dengan berbagai macam cara penerapan dan memiliki kegunaan juga ketertarikan sendiri, salah satu media pembelajaran yang membuat peneliti tertarik adalah media canva. Media Canva merupakan aplikasi yang memuat berbagai macam fitur-fitur yang bertujuan untuk membantu guru dan siswa sekolah dasar dalam melakukan pembelajaran yang berbasis teknologi, keterampilan, kreativitas, dan manfaat lainnya yang dapat digunakan guru dalam pembelajaran (Rohima & Keguruan, n.d. 2023) Selain itu, canva dapat meningkatkan minat belajar sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik serta mengembangkan kreativitas peserta didik (Harahap et al., 2022)

Penelitian sebelumnya telah dilakukan oleh (Iwan, Rasyidin, 2023), dengan memanfaatkan aplikasi Canva untuk pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan., peserta didik diarahkan untuk memiliki penguasaan keterampilan baru melalui pengembangan teknologi dan internet sebagai tujuan. Penelitian (Erwin Rahayu et al., 2021), menggunakan Canva pada pembelajaran IPA yang menjadi alat bantu guru dalam proses pembelajaran agar efektif untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa. Penelitian (Hajar et al., 2023), bahwa melalui aplikasi canva minat belajar di SDN Warugunung 1 Surabaya dengan jumlah responden 36 siswa nilai yang diperoleh 39 sampai 59 dan interval berada diposisi rendah dan sangat rendah. Sedangkan pada penelitian (Puspita et al., 2023), aplikasi Canva dipergunakan pada tematik Kelas I, sehingga dapat memvisualisasikan konsep, menarik minat siswa, mengaktifkan pembelajaran kolaboratif, mengembangkan keterampilan kreatif dan teknologi, dan memudahkan aksesibilitas dan fleksibilitas.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di SD Inpres Galangan Kapal IV Kecamatan Tallo Kota Makassar. Dari hasil observasi yang didapatkan ada beberapa faktor yaitu minimnya media pembelajaran yang digunakan di SD Inpres Galangan Kapal IV Kecamatan Tallo Kota Makassar, proses pembelajaran yang dilakukan menggunakan media berupa gambar dan buku paket yang dibagikan kepada peserta didik. Guru juga belum terlalu mahir dalam menggunakan teknologi yang mendukung dalam pembuatan media video pembelajaran yang disebabkan beberapa faktor yaitu kurangnya sosialisasi pelatihan mengenai perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) yang mendukung dalam pembuatan media video pembelajaran dan usia guru SD khususnya yang mengampu dikelas. Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk mengetahui pengaruh penggunaan media canva terhadap hasil belajar IPS pada siswa kelas IV di SD Inpres Galangan Kapal IV kecamatan Tallo Kota Makassar.

## **Metode**

### **Desain Penelitian**

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen. Model eksperimen ini melalui tiga langkah yaitu :

1. Memberikan pretest untuk mengukur variabel terikat (hasil belajar) sebelum perlakuan dilakukan.
2. Memberikan perlakuan kepada kelas subjek penelitian dengan menerapkan media

Canva

3. Memberikan posstest untuk mengukur variabel terikat setelah perlakuan dilakukan

### **Populasi, Sampel, Sampling**

. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SD Inpres Galangan Kapal IV Kecamatan Tallo Kota Makassar. Penelitian ini menggunakan teknik Purposive Sampling, yaitu mengambil dan menetapkan sampel berdasarkan kelas atau kelompok sesuai dengan kebutuhan penelitian. Dalam penelitian ini sampelnya terdiri dari semua siswa kelas IVaSD Inpres Galangan Kapal IV dengan jumlah siswa sebanyak 26 siswa, siswa laki-laki 18 orang dan siswa perempuan 8 orang.

### **Prosedur Intervensi**

Penelitian ini dilakukan pada kelas IVa SD Inpres Galangan Kapal IV pada materi pembelajaran IPS. Prosedur pada penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Tahap Persiapan
  - a. Menyusun dan menyiapkan perangkat pembelajaran yang digunakan.
  - b. Menyusun dan menyiapkan instrumen penelitian yang digunakan.
2. Tahap Pelaksanaan
  - a. Melakukan pretest terhadap seluruh sampel.
  - b. Melaksanakan proses pembelajaran menggunakan model media Canva pada kelas eksperimen.
  - c. Melaksanakan observasi menggunakan lembar observasi peserta didik pada saat pembelajaran untuk mengetahui kegiatan peserta didik.
  - d. Melaksanakan observasi menggunakan lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran untuk mengetahui keterlaksanaan setiap langkah-langkah pembelajaran.
  - e. Melakukan posttest terhadap seluruh sampel selama 3 kali pertemuan.
3. Tahap Akhir
  - a. Menganalisis dan mendeskripsikan data yang diperoleh sesuai variabel yang diteliti.
  - b. Menyusun laporan pelaksanaan dan hasil penelitian.
  - c. Membuat kesimpulan dari hasil penelitian.

### **Instrumen**

Instrument yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

1. Tes Hasil Belajar  
Tes hasil belajar digunakan untuk mengetahui skor kemampuan siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media Canva serta untuk mengukur kemampuan siswa dalam penguasaan materi IPS. Tes hasil belajar dengan jenis pretest dan posttest. Pretest digunakan sebelum Penggunaan Media Canva diterapkan, sedangkan posttest digunakan setelah siswa mengikuti pembelajaran dengan menerapkan Penggunaan Media Canva.
2. Lembar observasi aktivitas siswa dalam pembelajaran  
Lembar observasi merupakan gambaran keseluruhan aspek yang berhubungan dengan

kurikulum yang menjadi pedoman dalam pembelajaran. Lembar observasi ini berisi item-item yang akan diamati pada saat terjadi proses pembelajaran

### Hasil dan Pembahasan

#### Hasil Pretest IPS Siswa Kelas IVA sebelum diterapkan media Canva

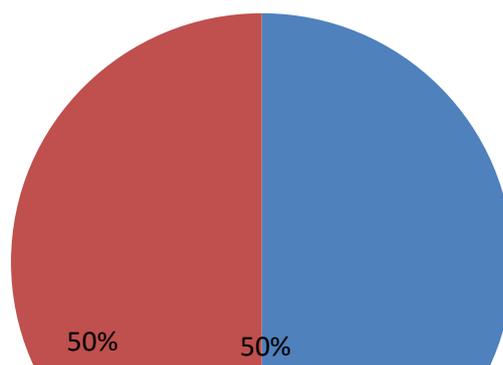
Data skor hasil pretest siswa sebelum media Canva diterapkan kepada siswa kelas IVA SD Inpres Galangan Kapal IV dapat dilihat pada tabel 1.

**Tabel 1.** Frekuensi dan persentase pretest siswa

No	Nilai	Frekuensi <i>Pretest</i>	Persentase (%) <i>Pretest</i>
1.	100	-	-
2.	95	-	-
3.	90	-	-
4.	85	-	-
5.	80	3	11,54 %
6.	75	6	23,08 %
7.	70	4	15,38%
8.	65	3	11,54 %
9.	60	4	15,38 %
10.	55	3	11,54 %
11.	50	3	11,54 %
	-	26	100 %

Pada Tabel 1. menunjukkan bahwa sejumlah tiga orang siswa atau 11,54% yang memperoleh nilai 80, enam orang siswa atau 23,08% yang memperoleh nilai 75, empat orang siswa atau 15,38% yang memperoleh nilai 70, tiga orang atau 11,54% yang memperoleh nilai 65, empat orang siswa atau 15,38% yang memperoleh nilai 60, tiga orang siswa atau 11,54% yang memperoleh nilai 55, dan tiga orang siswa atau 11,54% yang memperoleh nilai 50. Adapun untuk diagram ketuntasan pretest siswa kelas Iva SD Inpres Galangan Kapal IV terdapat pada gambar 2.

**Diagram ketuntasan Klasikal Pretes Siswa Kelas IVA SD Inpres Galangan Kapal IV**



### Gambar 1. Analisis data hasil pretest siswa

Berdasarkan Tabel 1 dan gambar 2 menunjukkan distribusi frekuensi hasil pretest. Sebanyak 13 siswa atau sebesar 50 % mendapatkan nilai diatas 70 yang termasuk dalam kategori tinggi, sedangkan sebanyak 13 siswa atau sebesar 50 % mendapatkan nilai dibawah 70 yang termasuk dalam kategori rendah.

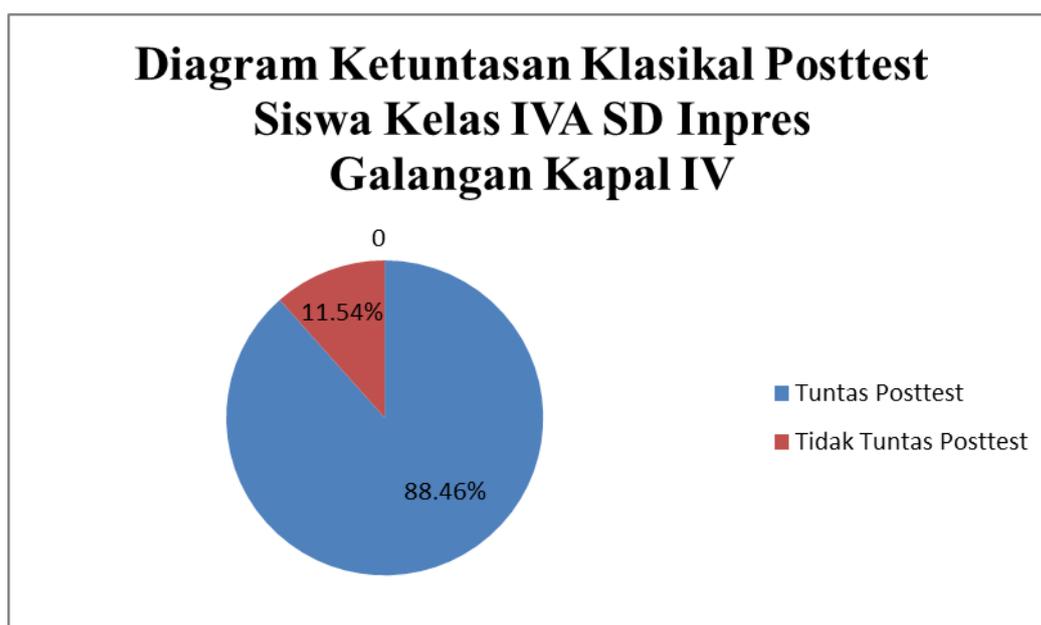
### Hasil Posttest IPS Siswa Kelas IVA sebelum diterapkan media Canva

Adapun hasil yang diperoleh siswa pada saat posttest ditabulasikan ke dalam tabel frekuensi dan persentase siswa pada tabel 2.

**Tabel 2.** Frekuensi dan persentase posttest siswa

No	Nilai	Frekuensi <i>Posttest</i>	Persentase (%) <i>Posttest</i>
1.	100	2	7,7 %
2.	95	-	-
3.	90	5	19,23 %
4.	85	3	11,54 %
5.	80	4	15,38 %
6.	75	5	19,23 %
7.	70	4	15,38 %
8.	65	2	7,7 %
9.	60	1	3,84 %
10.	55	-	-
11.	50	-	-
	-	26	100%

Tabel 2. menunjukkan bahwa sejumlah dua orang siswa atau 7,7% yang memperoleh nilai 100, lima orang siswa atau 19,23% yang memperoleh nilai 90, tiga orang atau 11,5% yang memperoleh nilai 85, empat orang siswa atau 15,35% yang memperoleh nilai 80, lima orang siswa atau 19,23% yang memperoleh nilai 75, empat orang siswa atau 15,38% yang memperoleh nilai 70, dua orang siswa atau 7,7% yang memperoleh nilai 65; dan satu orang siswa atau 3,84% yang memperoleh nilai 60. Adapun untuk hasil ketuntasan siswa dijadikan pada gambar 2.



**Gambar 2.** Analisis data hasil posttest siswa

Berdasarkan gambar 2 distribusi frekuensi hasil posttest di atas, menunjukkan bahwa sebanyak 23 siswa atau sebesar 88,46% mendapatkan nilai diatas 70 yang termasuk dalam kategori tinggi, sedangkan sebanyak 3 siswa atau sebesar 11,54% mendapatkan nilai dibawah 70 yang termasuk dalam kategori rendah. Berdasarkan diagram di atas, maka dapat dilihat pada hasil posttest menggunakan media Canva, nilai siswa yang tuntas sebesar 88,46 sedangkan nilai siswa yang tidak tuntas sebanyak 11,54%.

### **Deskripsi Aktivitas Belajar Siswa selama diterapkan Media Canva**

Hasil pengamatan aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media Canva (selama 3 kali pertemuan) dinyatakan dalam persentase yaitu persentase kehadiran siswa sebesar 96,15%, persentase siswa yang memperhatikan pada saat guru menjelaskan materi 84,62%, persentase siswa yang menjawab pertanyaan guru baik secara lisan maupun tulisan 73,07%, persentase siswa yang bertanya pada saat proses pembelajaran berlangsung 75,66%, persentase siswa yang mengajukan diri untuk mengerjakan soal di papan tulis 76,93 %, persentase siswa yang mengerjakan soal dengan benar 70,6 %, persentase siswa yang mampu menyimpulkan materi pembelajaran pada akhir pembelajaran 75,66%, dan rata-rata persentase aktivitas siswa terhadap pelaksanaan Ilmu Pengetahuan Sosial dengan menggunakan media Canva pada pokok bahasan Perkembangan Teknologi Informasi, Komunikasi, dan Transportasi yaitu 78,96%.

Berdasarkan hasil penelitian aktifitas yang paling berpengaruh yaitu siswa yang memperhatikan pada saat guru menjelaskan materi. Sesuai dengan kriteria aktivitas siswa yang telah ditentukan peneliti yaitu siswa dikatakan aktif dalam proses pembelajaran jika jumlah siswa yang aktif  $\geq 70\%$  baik untuk aktivitas siswa perindikator maupun rata-rata aktivitas siswa, dari hasil pengamatan rata-rata persentase jumlah siswa yang aktif melakukan aktivitas yang diharapkan yaitu mencapai 78,96% sehingga dapat disimpulkan

bahwa aktivitas siswa dalam proses pembelajaran IPS pokok bahasan Perkembangan Teknologi Informasi, Komunikasi, dan Transportasi aktif.

Berdasarkan hasil observasi terdapat perubahan pada siswa dimana pada awal kegiatan pembelajaran ada beberapa siswa yang melakukan kegiatan lain atau bersikap cuek selama pembelajaran berlangsung. Hal ini dapat dilihat pada pertemuan pertama siswa yang melakukan kegiatan lain sebanyak 4 orang, sedangkan pada pertemuan terakhir hanya 3 siswa yang melakukan kegiatan lain pada saat guru menjelaskan materi. Pada awal pertemuan, hanya sedikit siswa yang aktif pada saat pembelajaran berlangsung. Akan tetapi sejalan dengan dilakukan perlakuan (treatment) siswa mulai aktif pada setiap pertemuan.

Berdasarkan hasil analisis data statistik deskriptif menggambarkan bahwa hasil belajar IPS siswa kelas IVA SD Inpres Galangan Kapal IV Kecamatan Tallo Kota Makassar pada tahap pretest memperoleh nilai rata-rata 66,5 dengan ketuntasan klasikal 13 siswa (50%) mencapai nilai KKM dan 13 siswa (50%) tidak mencapai KKM, dengan kata lain skor hasil pretest siswa sebelum media Canva diterapkan sangat rendah dan tidak memenuhi KKM. Sedangkan, pada tahap posttest memperoleh nilai rata-rata 79,61 dengan ketuntasan klasikal 23 siswa (88,46%) mencapai nilai KKM dan 3 siswa (11,54%) tidak mencapai KKM, dengan kata lain skor hasil posttest siswa setelah media Canva diterapkan sangat tinggi dan memenuhi nilai KKM.

Penelitian ini juga dilakukan analisis statistik inferensial dengan uji-t. Berdasarkan hasil perhitungan t-test diperoleh nilai t-test sebesar 13,65 yang disebut sebagai thitung selanjutnya nilai thitung tersebut dikonsultasikan dengan tabel dengan derajat kebebasan (db) pada keseluruhan distribusi yang diteliti dengan rumus  $db=N-1$ . Oleh karena jumlah keseluruhan siswa yang menjadi sampel pada penelitian ini sebanyak 26 siswa, maka db-nya  $26-1= 25$ . Sehingga nilai yang diperoleh pada ttabel yaitu 1.70814 pada taraf signifikansi 0,05 Dengan demikian kesimpulannya adalah bahwa nilai thitung > tabel maka  $H_0$  ditolak dan menerima  $H_1$ , yang artinya ada pengaruh penggunaan media Canva terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IVA SD Inpres Galangan Kapal IV Kecamatan Tallo Kota Makassar Tahun Ajaran 2023/2024. Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif dan statistik inferensial yang diperoleh serta hasil observasi yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media Canva memiliki pengaruh terhadap hasil belajar IPS pada siswa kelas IVA SD Inpres Galangan Kapal IV Kecamatan Tallo Kota Makassar.

## Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan disimpulkan bahwa penggunaan media Canva dalam proses pembelajaran IPS pada siswa kelas IVA SD Inpres Galangan Kapal IV Kecamatan Tallo Kota Makassar dapat memberikan pengaruh yang positif terhadap hasil belajar siswa. Uji hipotesis yang telah dilakukan dapat berpengaruh terhadap hasil belajar IPS siswa kelas Vb SD Inpres Galangan Kapal IV setelah diperoleh  $t_{Hitung}= 13,65$  dan  $t_{Tabel} = 1,70814$  maka diperoleh  $t_{Hitung} > t_{Tabel}$  atau  $13,65 > 1,71714$ . Selama tiga hari berturut-turut berlangsung proses belajar, hal ini nampak dari hasil *Post Test*

(hasil tes akhir) nilai rata-rata yang diperoleh siswa yaitu 79,61 berada pada kategori tinggi. Berbeda dengan rata-rata yang diperoleh siswa sebelum media Canva diterapkan diterapkan yaitu hanya 66,15 berada pada kategori rendah.

### Daftar Pustaka

- Arviana, A., Syahrifuddin, & Antosa, Z. (2020). Analisis Penyebab Rendah Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IVB SD Negeri 147 Pekanbaru. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(1), 28–34.
- Bahtiar. (2018). Teknologi Komunikasi dan Informasi. *Al-Hikmah Media Dakwah, Komunikasi, Sosial Dan Kebudayaan*, 9(1), 1–11. <https://doi.org/10.32505/hikmah.v9i1.1722>
- Hajar, O., Kasiyun, S., & Susanto, R. U. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V di Sekolah Dasar. *06(01)*, 6404–6413.
- Harahap, A., Wibowo, T. S., Sitopu, J. W., Solehuddin, M., & Napsin, N. (2022). Penggunaan dan Manfaat Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran Ditingkat Madrasah Tsanawiyah. *Jurnal Pembelajaran Dan Matematika Sigma (Jpms)*, 8(2), 539–544. <https://doi.org/10.36987/jpms.v8i2.3782>
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*.
- Iwan, R. (2023). Pemanfaatan Media Canva pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Iwan, Rasyidin. *SIBERNETIK: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 1(1), 105–109. <https://doi.org/10.59632/sjpp.v1i1.122>
- Mahardika, A. I., Wiranda, N., & Pramita, M. (2021). Pembuatan Media Pembelajaran Menarik Menggunakan Canva Untuk Optimalisasi Pembelajaran Daring. *Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Masyarakat*, 4(3), 275–281. <https://doi.org/10.29303/jppm.v4i3.2817>
- Mulyani, F., & Haliza, N. (2021). Analisis Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) Dalam Bidang Kesehatan. *Jurnal Ilmu Kedokteran Dan Kesehatan*, 3(1), 101–109.
- Parni. (2020). Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Cross-Border: Jurnal Kajian Perbatasan Antarnegara*, 3(2), 96–105.
- Puspita, A., Lubis, S., Muslim, U., Al, N., & Medan, W. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi Canva pada Pembelajaran Tematik Tema Benda, Hewan dan Tanaman di Sekitarku Kelas I SD. *3(2)*, 228–237.
- Rohima, N. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Keterampilan Belajar Pada Siswa. *Profesi Pendidikan*, 1(1), 1–12.
- Sulfasyah, S., & Arifin, J. (2017). Komersialisasi Pendidikan. *Equilibrium: Jurnal Pendidikan*, 4(2), 174–183. <https://doi.org/10.26618/equilibrium.v4i2.499>

- 
- Tahun, B. J., Kalor, P., Sd, D. I., Melinda, T., & Saputra, E. R. (2021). *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar CANVA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN IPA MATERI*. 5(2), 96–101.
- Zyra, S. N., Alamsyah, T. P., & Yuliana, R. (2022). Penggunaan E-Learning Berbasis Edmodo Terhadap Hasil Belajar Kelas 4 Sekolah Dasar. *Jurnal PGSD: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 15(2), 97–106. <https://doi.org/10.33369/pgsd.15.2.97-106>