

## Efektivitas Penggunaan Aplikasi CANVA sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD

<sup>1</sup>Tri Wulandari, <sup>2</sup>Adam Mudinillah\*

<sup>1</sup>Institut Agama Islam Negeri Batusangkar, <sup>2</sup>Sekolah Tinggi Agama Islam Al-Hikmah Pariangan  
Batusangkar

\*E-mail korespondensi: <sup>1</sup>Twlndr2019@gmail.com,  
<sup>2</sup>adammudinillah@stiahikmahpariangan.ac.id

### Abstrak

Artikel ini bermaksud untuk mendeskripsikan mengenai efektivitas dari penggunaan canva sebagai media pembelajaran IPA MI/SD. Globalisasi membawa perubahan besar dalam tatanan hidup masyarakat. Perubahan tersebut didorong oleh semakin berkembangnya IPTEK, yang membawa dampak dalam berbagai sektor kehidupan termasuk di antaranya yaitu pada bidang pendidikan. Perancangan media pembelajaran pada saat ini tidak hanya memanfaatkan benda yang dapat ditemukan pada kehidupan sehari-hari namun juga memanfaatkan dunia digital. Canva merupakan suatu aplikasi yang dapat dikembangkan dalam proses pembuatan media pembelajaran IPA yang sangat membutuhkan adanya media sebagai pengantar informasi dari muatan materi pembelajaran yang bersifat abstrak. Aplikasi canva menyediakan berbagai macam fitur menarik yang dapat memudahkan guru dalam pembuatan media pembelajaran, salah satunya yaitu dengan tersedianya beragam template yang dapat digunakan dalam proses mendesain media pembelajaran salah satunya yakni mata pelajaran IPA di MI/SD. Pada pelaksanaan penelitian kali ini, digunakan metode literature review, yaitu dengan proses meletakkan, mendapatkan, membaca, serta mengevaluasi berbagai literatur penelitian terkait atau berhubungan dengan persoalan yang akan diteliti. Data yang dideskripsikan yaitu hasil penelitian mengenai efektivitas dari penggunaan aplikasi canva yang telah dilakukan oleh peneliti-peneliti sebelumnya.

**Kata kunci:** Media Pembelajaran, Canva, Pembelajaran IPA I/SD

### Abstract

*This article intends to describe the effectiveness of using Canva as an MI/SD science learning medium. Globalization brings major changes in the way people live. These changes are driven by the growing development of science and technology, which has an impact on various sectors of life, including in the field of education. The design of learning media at this time not only utilizes objects that can be found in everyday life but also utilizes the digital world. Canva is an application that can be developed in the process of making science learning media that really needs the media as an introduction to information from the content of abstract learning materials. The Canva application provides a variety of interesting features that can make it easier for teachers to create learning media, one of which is the availability of various templates that can be used in the process of designing learning media, one of which is science subjects in MI/SD. In carrying out this research, the literature review method was used, namely the process of placing, obtaining, reading, and evaluating various research literature related to or related to the issue to be studied. The data described are the results of research on the effectiveness of using the Canva application that has been carried out by previous researchers.*

*Keywords:* Learning Media, Canva, Science Learning I/SD



<https://doi.org/10.32665/jurmia.v2i1.245>

Copyright© 2022, Tri Wulandari et al

This is an open-access article under the [CC-BY License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).



## PENDAHULUAN

Globalisasi merupakan proses dimana terjadinya perubahan tatanan masyarakat secara mendunia serta tidak adanya mengenal batas waktu (Alwi, 2019). Arus globalisasi memberikan banyak sekali perubahan dalam segala aspek kehidupan manusia. Perkembangan ilmu pengetahuan serta teknologi mendorong terjadinya perubahan, dan hal tersebut pun turut mendorong manusia agar mampu beradaptasi dan mengikuti setiap arus perkembangannya. Globalisasi yang saat ini terjadi di seluruh dunia tidak dapat dipisahkan dengan betapa pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi sebagai faktor pendukung utama (Q. Amini et al., 2020). Berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi tersebut erat kaitannya dengan berkembangnya ilmu pengetahuan dalam dunia pendidikan, bahkan dapat dikatakan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi tersebut adalah hasil berkembangnya ilmu pengetahuan itu sendiri, sehingga perkembangan tersebut juga harus dimanfaatkan dalam dunia pendidikan.

Tilaar (1998) dalam (Istiarsono, 2016) menjelaskan bahwa analisis mengidentifikasi bertumpunya kekuatan global pada empat hal, yaitu (1) semakin majunya IPTEK dalam berbagai sektor terutama pada sektor informasi beserta inovasi-inovasi yang semakin mempermudah manusia dalam bidang teknologi; (2) kemajuan IPTEK turut serta dalam menunjang perdagangan bebas; (3) terjalin kerjasama tanpa adanya batas pada negara baik dalam lingkup regional maupun internasional; serta (4) terjadinya peningkatan kesadaran pada manusia dalam berbagai hal seperti meningkatnya kesadaran manusia mengenai HAM pada tatanan kehidupan di masyarakat dan peningkatan mengenai demokrasi. Sebagai generasi digital, gaya belajar peserta didik harus berubah baik dari segi cara mengajar sekaligus penyediaan bahan ajar yang akan digunakan dalam proses pembelajaran di kelas (Faisal et al., 2020). Guru harus mampu beradaptasi dengan perubahan tersebut dalam pelaksanaan proses pembelajaran, terlebih dalam kegiatan mendesain media pembelajaran.

Canva adalah satu diantara banyaknya aplikasi yang dapat digunakan guru dalam membuat media pembelajaran. Canva merupakan aplikasi desain secara online, yang menyediakan beragam desain grafis yang terdiri atas; presentasi, poster, pamflet, grafik, spanduk, kartu undangan, edit foto dan cover facebook (Dian et al., 2021; Rahma Elvira Tanjung, 2019). Canva sangat mempermudah guru dalam mendesain media pembelajaran, sebagaimana (Triningsih, 2021) menyampaikan bahwa canva mempermudah guru serta peserta didik dalam melaksanakan proses pembelajaran berbasis teknologi, keterampilan, kreativitas, beserta manfaat lain, hal ini dikarenakan hasil desain menggunakan canva mampu meningkatkan ketertarikan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran dan meningkatkan motivasi peserta didik dengan penyajian bahan ajar serta materi secara menarik.

Menurut Tanjung dan Faiza (2019) dalam (V. A. Fitria et al., 2021) menyatakan bahwa pemanfaatan canva dalam pembuatan media pembelajaran memiliki banyak kelebihan yaitu; dengan canva kita bisa membuat berbagai jenis desain yang dilengkapi dengan beragam fitur animasi, template serta penomoran halaman yang dapat mendorong kreativitas serta efisiensi waktu baik bagi guru atau pun peserta didik dalam kegiatan mendesain media yang menarik yang dapat digunakan sebagai bahan presentasi, berupa slide, mind mapping dan poster. Hal ini dikarenakan adanya banyak fitur yang telah tersedia, seperti memuat 'drag and drop' yang mempermudah pengguna dalam mengaplikasikannya, bahkan siswa dapat berkolaborasi dalam proses mendesain sehingga siswa dapat mengerjakan secara berkelompok. Sama halnya dengan Garris Pelangi (2020), ia menyatakan bahwa aplikasi canva memiliki kelebihan, yakni sebagai berikut: (1) tersedia desain menarik yang beragam; (2) meningkatkan kreativitas baik

guru atau pun peserta didik dalam membuat media pembelajaran dengan memanfaatkan beragam fitur yang tersedia; (3) hemat waktu serta praktis dalam mendesain media pembelajaran; (4) kegiatan mendesain dapat dilakukan dengan menggunakan laptop atau gawai.

Riset menunjukkan, paradigma pembelajaran dapat berubah dengan memanfaatkan media pembelajaran, peserta didik berstatus tidak hanya sebagai objek namun juga bagian utama dalam pembelajaran, paradigma ini dapat membantu peserta didik untuk memiliki rasa percaya diri sehingga proses belajar mengajar menjadi lebih partisipatif, kolaboratif serta interaktif (Wahyu et al., 2020). Disamping itu, pemanfaatan media pembelajaran dapat membantu guru untuk menghemat waktu saat menjelaskan materi pelajaran, meningkatkan minat belajar peserta didik, memusatkan perhatian peserta didik, konsep yang dijelaskan guru semakin jelas, serta membantu peserta didik agar mudah dalam mengingat kembali materi yang diajarkan di kelas. Hal ini membantu peserta didik agar terhindar dari verbalisme dalam kegiatan pembelajaran, yang mana juga sejalan dengan fungsi media pembelajaran yakni memberikan pengalaman konkret kepada peserta didik (Arsyad, 2014) dalam (Hafid, 2011; Kurniawan et al., 2018).

Dilihat dari segi karakteristiknya, perkembangan peserta didik pada jenjang sekolah dasar meliputi: belajar agar memperoleh keterampilan fisik sehingga peserta didik bisa mempergunakannya saat bermain; belajar agar peserta didik memiliki sikap yang sehat dengan dirinya sendiri; belajar berinteraksi dengan teman seusianya; belajar berperan sesuai jenis kelaminnya; belajar menulis, membaca dan berhitung sebagai keterampilan dasar; belajar mengembangkan konsep-konsep meliputi tingkah laku, kehidupan sosial serta alam; belajar mengembangkan sikap sosial yang positif dengan orang lain; serta belajar agar mengetahui sesuatu yang baik-buruk. Jadi saat proses pembelajaran siswa memerlukan bantuan lebih dari sekedar penjelasan guru. Sebagaimana penjelasan di atas, karakteristik peserta didik pada jenjang sekolah dasar cenderung senang bermain, bergerak, melakukan pekerjaan dalam suatu kelompok, serta menyenangi kegiatan yang mengizinkan mereka secara langsung merasakan dan melakukan sesuatu, maka dari itu guru harus mampu mempersiapkan pembelajaran secara optimal, begitu pun dengan merancang media untuk kegiatan pembelajaran.

Dalam pembelajaran IPA sangat memerlukan penggunaan media pembelajaran. Hal ini disebabkan oleh materi IPA bersifat abstrak, sehingga untuk menyesuaikan dengan kapasitas kognitif peserta didik yang masih bersifat operasional-konkret (Nuryati & Darsinah, 2021), media pembelajaran dapat digunakan untuk membantu mengkonkretkan abstraksi tersebut sehingga dapat dimengerti oleh peserta didik. Proses pembelajaran IPA sendiri dilaksanakan oleh guru sebagai fasilitator mampu menciptakan kondisi yang ideal dalam aktivitas pembelajaran serta mampu menyediakan sarana yang dapat mempermudah peserta didik dalam mengamati dan memproses informasi hingga menemukan sendiri konsep dari hal yang dilihat serta dipelajarinya. Hal ini dikarenakan dalam pembelajaran sains, fokus utama kegiatan pembelajaran yaitu menciptakan interaksi secara langsung antara peserta didik dengan objek alam yang dipelajarinya (Supardi, 2017).

Berdasarkan penjelasan diatas, terlihat bahwa penggunaan aplikasi canva dalam pembuatan media pembelajaran akan sangat membantu guru dalam mempersiapkan desain dalam melakukan transfer informasi kepada peserta didik berupa materi pembelajaran. Terlebih pada mata pelajaran IPA yang materinya bersifat abstrak, dengan memanfaatkan canva peserta didik dapat terbantu dalam melihat objek yang dipelajari secara langsung dan menumbuhkan ketertarikan peserta didik dalam

kegiatan pembelajaran. Terutama pada materi yang bersifat sangat abstrak dan tidak dapat disaksikan oleh peserta didik dalam kehidupan mereka sehari-hari. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk memaparkan efektivitas penggunaan aplikasi canva dalam pembuatan media pembelajaran untuk mata pelajaran IPA SD/MI.

## **METODE PENELITIAN**

Penulisan artikel ini menggunakan metode literature review, yaitu proses dimana peneliti meletakkan, mendapatkan, membaca, dan mengevaluasi literature penelitian yang berhubungan dengan persoalan yang akan diteliti (Borden dan Abbott, 2005) dalam Manzilati (2017). Dalam penelitian ini peneliti menganalisis efektivitas penggunaan aplikasi canva dalam pembuatan media pembelajaran untuk mata pelajaran IPA SD/MI. Pada tahap awal pencarian artikel jurnal, artikel yang digunakan berkaitan dengan "penggunaan aplikasi canva sebagai media pembelajaran", "efektivitas penggunaan media pembelajaran", "media pembelajaran visual" dan "media pembelajaran IPA di SD/MI". Kajian literatur yang dilakukan bersumber dari ResearchGate dan Google Scholar.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Pengertian Media Pembelajaran**

Nunu mahnun (2012) dalam (Garris Pelangi, 2020; Ahmad Zaki, 2020) menyebutkan bahwa "media" berasal dari bahasa Latin yaitu "medium" memiliki makna "perantara" atau "pengantar". Dalam Bahasa Arab media berarti "perantara" atau "pengantar pesan" dari pengirim pesan kepada penerima pesan (Audie, 2019). Lebih lanjut, media adalah wadah yang digunakan dalam menyampaikan pesan atau informasi belajar dari sumber pesan kepada penerima pesan (Garris Pelangi, 2020). Menurut Association of Education and Communication Technology (AECT), "media adalah saluran yang digunakan dalam kegiatan penyampaian pesan atau informasi" (Nurseto, 2012; Supardi, 2017). Media pembelajaran merupakan bagian utuh dalam sistem pembelajaran maka dari itu, penggunaannya harus dapat membawa peningkatan dalam perolehan hasil belajar peserta didik (Rahmatullah et al., 2020).

Dalam UU Sisdiknas no. 20 tahun 2003, pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan (Audie, 2019). Selaras dengan itu, Asy'ari (2006: 37) menyampaikan bahwa pembelajaran termasuk dalam tindakan edukatif yang dilaksanakan oleh guru di dalam kelas. Tindakan tersebut mengindikasikan bahwa tindakan tersebut berorientasi dalam pengembangan diri peserta didik secara utuh, meliputi pengembangan pengetahuan, keterampilan serta sikap peserta didik (Supardi, 2017). Permendiknas RI No. 41 (2007: 6) menjelaskan bahwa kegiatan pembelajaran baik pada pendidikan dasar atau pun menengah harus interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, dan dapat meningkatkan motivasi peserta didik untuk dapat berpartisipasi aktif, kemudian harus dapat memberikan ruang cukup untuk prakarsa, kreativitas serta kemandirian yang disesuaikan dengan bakat, minat beserta perkembangan fisik dan psikologis dari peserta didik (Yuliati, 2017).

Media pembelajaran merupakan salah satu penentu keberhasilan proses belajar mengajar di kelas. Munadi (2008: 7) dalam (Mahardika et al., 2021) menjelaskan bahwa media pembelajaran merupakan wadah dalam penyampaian dan penyaluran informasi kepada penerima, sehingga dapat menghasilkan aktivitas belajar mengajar yang terencana secara efektif serta efisien dalam rangka menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, yang mempermudah peserta didik memahami materi pelajaran dan meningkatkan minat peserta didik untuk belajar lebih lanjut. Sementara itu, dalam

definisi yang lebih luas, media pembelajaran adalah alat, metode, dan teknik yang bermanfaat dalam rangka mewujudkan komunikasi atau interaksi yang efektif diantara guru dengan peserta didik selama proses pembelajaran di kelas (Supardi, 2017). Dari definisi yang telah tertera diatas, kesimpulan yang dapat diambil yaitu media pembelajaran merupakan alat yang dimanfaatkan dalam menyalurkan informasi dalam bentuk materi pelajaran dalam rangka menciptakan interaksi antara guru dengan peserta didik selama proses pembelajaran.

Dari segi ciri-ciri media, Gerlach dan Ely (1971) dalam (Audie, 2019) mengemukakan tiga ciri-ciri media yang dapat menjadi alasan dari penggunaan media pembelajaran serta menjelaskan hal yang dapat dilakukan media namun tidak dapat dilakukan oleh guru, yaitu:

1. Ciri Fiksatif, yaitu media memiliki kemampuan dalam membangun suatu peristiwa, selain itu juga mampu merekam, menyimpannya, dan melestarikan media tersebut, dalam berbagai bentuk baik foto, audio atau video. Seluruh hal yang diabadikan dengan media dapat diproduksi dan digunakan dengan mudah saat diperlukan, dengan adanya ciri fiksatif media tersebut guru dapat menggunakan media kapanpun.
2. Ciri Manipulatif, yaitu perubahan dapat terjadi pada suatu peristiwa atau objek. Seperti peristiwa yang berlangsung selama beberapa hari dapat dipersingkat menjadi beberapa menit saja dengan memanfaatkan fitur *timelapse* dan *slowmotion*. *Timelapse* dapat digunakan dalam mempercepat suatu kejadian yang disimpan dalam format media sementara itu, *slowmotion* digunakan untuk memperlambat suatu kejadian atau objek yang disimpan. Ciri media ini sangat membutuhkan perhatian penuh selama proses pengeditan agar tidak terjadi kesalahan, seperti saat memotong bagian video atau pada urutan video agar tidak muncul makna berbeda dari kejadian yang sebenarnya.
3. Ciri Distributif, yaitu ciri yang memberikan kemungkinan pada suatu objek atau kejadian untuk ditransportasikan melewati ruang, serta kejadian atau objek dapat disaksikan secara bersamaan oleh siswa dalam bahkan dalam jumlah besar dengan stimulus pengalaman seolah-olah peserta didik terlibat di dalamnya. Sekali suatu objek atau kejadian direkam dalam format media apapun, ia dapat diproduksi serta digunakan dengan bersamaan dan berulang-ulang diberbagai tempat.

Media pembelajaran dari segi fungsi merupakan alat yang dapat dimanfaatkan dalam meningkatkan rangsangan belajar siswa. Risky (2019), menjelaskan bahwa mempertimbangkan kelebihan beserta kekurangan dari media yang akan digunakan merupakan rangsangan belajar yang efektif bagi siswa. Susialana, Si, dan Riyana (2008) dalam (Risky, 2019), menyebutkan unsur pokok dari media ada tiga yaitu suara, visual, dan gerak. Kemudian disamping itu terdapat lima komponen inti dalam kegiatan pembelajaran yakni: komunikator dalam hal ini yaitu guru, bahan yang digunakan dalam pembelajaran, media pembelajaran, komunikan yaitu peserta didik serta tujuan dari pembelajaran (Garris Pelangi, 2020). Media pembelajaran pada dasarnya merupakan kesatuan utuh dalam aktivitas belajar mengajar. Bagi guru, media pembelajaran mempermudah guru saat menyampaikan materi dan mencapai tujuan pembelajaran. Bagi peserta didik, media pembelajaran dapat mempermudah peserta didik agar paham dengan materi yang diajarkan oleh guru (Tiara Melinda, 2021).

### **Pengertian Pembelajaran IPA MI/SD**

IPA merupakan singkatan dari ilmu pengetahuan alam. Secara harfiah berarti ilmu yang mengkaji kejadian yang berlangsung di alam (Prananda, 2019). Merupakan

rumpun keilmuan eksakta, yang terdapat pada jenjang pendidikan dasar serta menengah, kemudian penyusunan materi tidak selalu terpadu yang berisikan ilmu biologi, fisika, kimia, ilmu antariksa, ilmu bumi, antropologi dan lain. Kemudian, Depdiknas (2003) dalam (Supardi, 2017) menjelaskan IPA sebagai suatu cara dalam menelusuri alam dengan sistematis dalam rangka penguasaan terhadap pengetahuan beserta fakta, konsep, dan prinsip-prinsip beserta kegiatan penemuan yang dilakukan dalam rangka mewujudkan sikap ilmiah. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa IPA adalah mata pelajaran yang mengkaji tentang alam dan lingkungan.

Di dalam dunia pendidikan, mata pelajaran IPA memegang peran yang sangat penting, sebab di era global sains merupakan bekal yang dapat digunakan dalam mengatasi tantangan tersebut (Yuliati, 2017). Pada tingkat sekolah dasar IPA lebih menekankan pada pembelajaran mengenai diri sendiri dan alam sekitar (Y. Fitria, 2017). Merujuk pada PERMEN No. 22 Tahun 2006, pembelajaran IPA di SD/MI memiliki tujuan supaya peserta didik mempunyai: (a) memiliki kepercayaan mengenai keteraturan pada alam yang diciptakan oleh Tuhan; (b) memiliki kemampuan dalam pengembangan pengetahuan beserta pemahaman mengenai konsep-konsep dari sains serta mampu menerapkannya dalam keseharian peserta didik; (c) membantu peserta didik dalam pengembangan sikap positif termasuk di dalamnya rasa ingin tahu serta kesadaran akan adanya pengaruh antara sains, lingkungan, teknologi serta masyarakat; (d) pengembangan keterampilan dalam penyelidikan alam di sekitar; (e) peserta didik dapat menumbuhkan kesadarannya untuk aktif berperan dalam rangka pemeliharaan, penjagaan serta pelestarian lingkungan; (f) memiliki sikap selalu menghargai alam serta segala keteraturannya sebagai salah satu manusia ciptaan Tuhan; (g) memiliki dasar dalam rangka melanjutkan jenjang sekolah ke tingkat selanjutnya yaitu SMP/MTs berupa pemahaman akan pengetahuan, konsep, serta keterampilan dari mata pelajaran IPA (Indriani, 2015).

Dalam pelaksanaannya dalam proses pembelajaran (Trisnani, 2015) dalam (Ngurah et al., 2016) menyatakan bahwa "mata pelajaran IPA memiliki peranan penting dalam perkembangan manusia, baik dalam hal perkembangan teknologi yang dipakai untuk menunjang kehidupannya maupun dalam hal penerapan konsep, tanggung jawab, peduli lingkungan, nilai susila, kerja keras, rasa ingin tahu, senang membaca, estetika, nilai ekonomi, kreatif, teliti, skeptis, menghargai prestasi, pantang menyerah, terbuka, jujur, cinta damai, objektif, hemat, percaya diri dan cinta tanah air, tetapi pada kenyataannya pendidikan karakter yang terbangun belum sesuai". Pembelajaran IPA mengarahkan siswa untuk dapat "mencari tahu" kemudian "berbuat" yang mengakibatkan siswa memiliki kemampuan dalam mendapatkan informasi secara mendalam mengenai lingkungan alam peserta didik (Supardi, 2017).

Supardi (2017), juga menjelaskan prinsip-prinsip yang dijadikan acuan dalam melaksanakan proses pembelajaran IPA di SD, yakni sebagai berikut:

- 1) prinsip motivasi, yaitu dorongan yang membuat seseorang melakukan sesuatu. Motivasi dapat berasal dari dalam (motivasi intrinsik) dan berasal dari luar (motivasi ekstrinsik). Pada motivasi intrinsik dapat merangsang peserta didik agar memiliki keinginan untuk maju serta memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, keberanian dalam mencoba sesuatu, dan mandiri.
- 2) prinsip latar, yaitu sejatinya peserta didik telah memiliki pemahaman dasar, maka dari itu guru harus mencari tahu apa-apa saja yang sudah dikuasai oleh peserta didik baik dalam bentuk pengetahuan, keterampilan atau bahkan pengalaman.

- 3) prinsip menemukan, yaitu peserta didik sejatinya memiliki tingkat keingin tahuan yang tinggi yang dapat menuntun siswa dalam menemukan hal baru. Jadi, guru hendaknya mampu memberikan kesempatan yang besar agar potensi yang dimiliki peserta didik tersebut dapat berkembang.
- 4) prinsip belajar sambil melakukan (*learning by doing*), pembelajaran yang dilaksanakan dengan melakukan sesuatu akan sulit terlupakan bagi peserta didik, oleh karena itu kegiatan pembelajaran hendaknya mengarahkan siswa untuk bergerak (melakukan sesuatu).
- 5) prinsip belajar sambil bermain, yaitu mengadakan kegiatan bermain disaat proses pembelajaran dilaksanakan. Hal ini dapat merangsang peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran di kelas.
- 6) prinsip hubungan sosial, yaitu pembelajaran dilaksanakan dalam bentuk kelompok sehingga peserta didik dapat melakukan refleksi terhadap dirinya dengan melihat kelebihan dan kekurangan yang ia punya dibanding dengan teman lain, hal inilah yang dapat mendorong timbulnya kebutuhan untuk berinteraksi dan bekerja sama dalam diri peserta didik (Samatowa, 2006).

Pembelajaran IPA pada jenjang sekolah dasar merupakan kunci dalam pembelajaran IPA pada jenjang pendidikan selanjutnya, hal ini dikarenakan pengetahuan dasar yang dimiliki peserta didik akan berpengaruh terhadap minat serta kecenderungannya dalam belajar IPA (Widiana, 2016). Pembelajaran IPA berkaitan dengan kegiatan pencarian informasi mengenai alam dengan sistematis. Oleh karena itu, pembelajaran IPA pada pendidikan dasar harus mampu menyajikan pengalaman langsung bagi peserta didik di dalam kegiatan pembelajaran, hal ini akan mempermudah siswa dalam memahami proses serta konsep IPA sehingga peserta didik memiliki kemampuan ilmiah untuk menjelajah alam di sekitar (Widiana, 2016).

### **Media dalam Mata Pelajaran IPA MI/SD**

Boholano (2017) dalam (Rahmatullah et al., 2020) menyatakan bahwa pembelajaran yang bersifat kolaboratif serta berpusat pada peserta didik merupakan pembelajaran yang efektif dan menyenangkan. Sebagaimana Aji (2020) dalam (Resmini' et al., 2021; Garris Pelangi, 2020), menyampaikan terdapat tiga fungsi dari media pembelajaran, yakni: membantu peserta didik agar tertarik dalam memperdalam pelajaran dihasilkan dari stimulasi, menghubungkan guru dengan peserta didik, serta menampilkan informasi yang dijelaskan oleh guru. Hal penting yang harus diingat adalah media pembelajaran hendaknya sesuai dengan kemampuan kognitif peserta didik agar mampu mendukung kegiatan pembelajaran secara optimal.

Selain itu, Hamalik (2003: 202 - 203) dalam (Supartini, 2016) media pembelajaran memiliki kemampuan, yaitu: (a) mengetengahkan bagian penting dari suatu kesatuan atau benda; (b) menjadi pengganti dari pengalaman langsung; (c) sangat dekat dengan obyek yang sulit atau berbahaya; (d) keseragaman pengamatan siswa; (e) menyajikan perbedaan dari segi visual; dan (f) menyajikan informasi dalam bentuk gerakan suatu proses/kegiatan. Guru yang kreatif akan mampu menghasilkan media pembelajaran yang juga kreatif, maka dari itu guru harus mampu mengekspresikan seluruh kemampuan yang ia miliki secara optimal, sehingga kegiatan belajar mengajar terselenggara dengan baik. Sebagaimana (Supriyono, 2018), menyampaikan bahwa media pembelajaran yang efektif dan efisien bisa dihasilkan dari guru yang mempunyai kemampuan yang baik dalam kegiatan merancang dan menciptakan media pembelajaran dalam rangka mencapai tujuan dari pembelajaran tersebut. Oleh karena itu, terdapat beberapa cara yang efektif dalam membuat atau merancang media pembelajaran yang baik, yakni:

1. media hendaknya dirancang sesederhana mungkin sehingga terlihat jelas serta dapat dipahami dengan mudah;
2. media hendaknya memiliki kesesuaian terhadap materi pelajaran;
3. media hendaknya simpel dan tidak membingungkan bagi peserta didik;
4. media hendaknya tidak mengurangi makna beserta fungsi dari media meskipun dibuat menggunakan bahan sederhana yang dapat diperoleh dengan mudah;
5. media yang dirancang dapat berbentuk gambar hingga bagan terstruktur, yang berasal dari bahan yang murah serta mudah ditemukan;

Media pembelajaran yang diaplikasikan dalam pelajaran IPA harus mempertimbangkan karakteristik siswa dan tujuan dari proses pembelajaran. Kualitas dari pembelajaran IPA sangat dipengaruhi oleh kualitas guru, terutama dalam kompetensi pemanfaatan media pembelajaran. Sebagaimana menurut Mulyasa (2009) dalam (Ghofur, 2018) menyatakan bahwa keterampilan dalam mengadakan variasi merupakan kompetensi yang mesti dimiliki oleh guru, keterampilan ini bertujuan menghindari rasa bosan yang dialami peserta didik selama kegiatan pembelajaran, agar selalu semangat, rajin dan berpartisipasi penuh. Fokus pembelajaran yaitu memberikan pengalaman langsung mengenai objek yang ada di alam kepada peserta didik, dengan kegiatan mencari tahu sekaligus membantu peserta didik agar paham dengan materi yang diajarkan secara mendalam. Proses pembelajaran IPA pada jenjang sekolah dasar akan dapat terlaksana jika guru sebagai fasilitator mengambil peran dalam menciptakan kondisi serta menyediakan sarana sehingga peserta didik dapat mengamati kemudian menemukan sendiri konsep dari apa yang dilihat serta dipelajarinya (Supardi, 2017).

Menurut Suharjo dalam (Supardi, 2017), ada delapan jenis media yang bisa dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran, yaitu:

- 1) benda sebenarnya, terdiri atas dua jenis yaitu: "benda asli/objek" yakni seluruh benda yang memiliki kondisi alami, apa-adanya sebagaimana di tempat ia berada. Sedangkan "benda/barang" yakni benda sebenarnya yang dipergunakan untuk model;
- 2) presentasi grafis, berbentuk grafik, *chart*, *maps*, lukisan bahkan gambar;
- 3) gambar diam (potret), berupa bentuk nyata atau kreasi dari kayalan semata yang disesuaikan sebagaimana bentuk yang terlihat oleh orang yang menggambar;
- 4) gambar bergerak, yaitu media dalam bentuk gambar namun dapat bergerak. Contohnya video, TV serta film;
- 5) media audio, yaitu media yang berupa bunyi atau suara;
- 6) pengajaran terprogram, disampaikan dalam bentuk media dan bisa digunakan peserta didik saat belajar;
- 7) simulasi, yaitu tiruan dari kejadian nyata;
- 8) komputer, yaitu alat yang dapat digunakan dalam mempermudah tugas-tugas manusia;

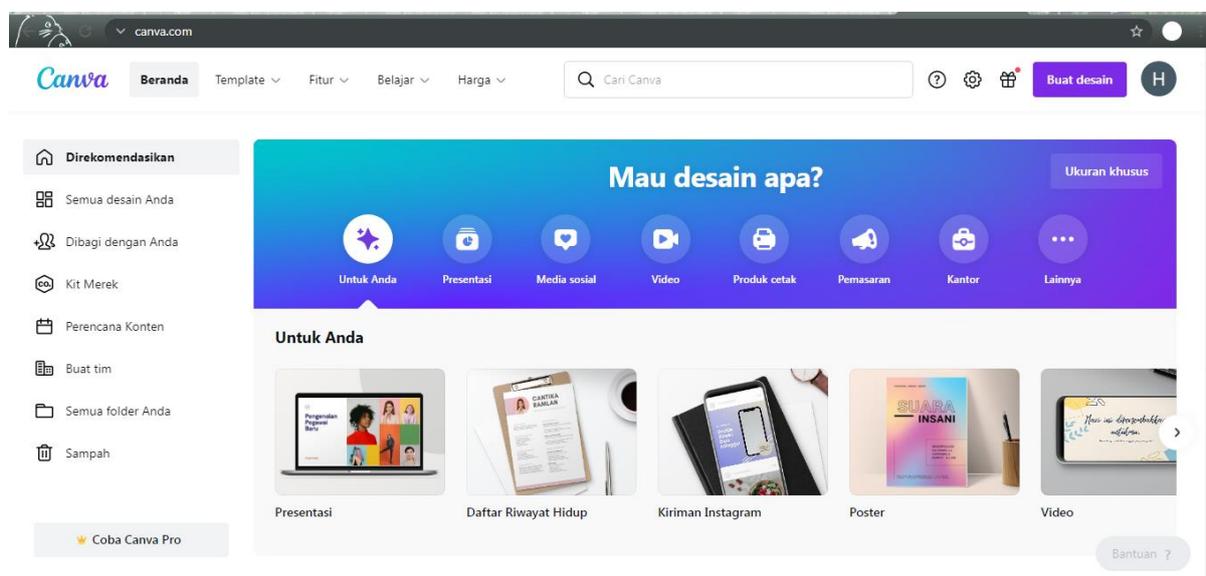
Proses pembelajaran di sekolah dengan memanfaatkan media pembelajaran akan membawa banyak dampak positif untuk peserta didik baik dari segi proses pembelajaran, motivasi siswa, bahkan media pembelajaran juga memberikan pengaruh yang baik dilihat dari segi psikologis peserta didik. Sudjana dan Rivai (1992) dalam (Nurseto, 2012) menyampaikan beberapa manfaat dari penggunaan media pembelajaran pada kegiatan belajar, diantaranya, yakni: (a) mendorong peserta didik agar termotivasi dalam kegiatan pembelajaran, dikarenakan media pembelajaran dapat menarik perhatiannya; (b) semakin jelasnya makna dari pembelajaran, siswa mampu memahaminya serta memungkinkan akan terjadinya penguasaan dan pencapaian tujuan dari pembelajaran; (c) semakin bervariasi metode dalam pengajaran, yang

tidak hanya berdasarkan komunikasi verbal dengan menggunakan kata-kata; (d) semakin banyaknya siswa dalam melakukan aktivitas selama proses pembelajaran, mendengarkan serta mengamati, mendemonstrasikan, melakukan secara langsung serta memerankan.

Dilihat dari sisi karakteristik peserta didik pada jenjang sekolah dasar, penggunaan media dapat mempermudah siswa dalam rangka mengkonkretkan konsep yang bersifat abstrak, sehingga peserta didik terhindari dari verbalisme (Muhson, 2010). Hal ini dikarenakan kemampuan kognitif peserta didik bersifat operasional konkret, yang belum mampu memproses informasi dalam bentuk abstrak. Media pembelajaran akan sangat mempermudah guru dalam meningkatkan motivasi dari peserta didik agar belajar lebih interaktif serta lebih aktif di dalam kelas sehingga tercipta umpan balik diantara guru dan peserta didik tersebut (Audie, 2019). Disamping itu, pemanfaatan media pembelajaran mampu mempermudah peserta didik dalam meningkatkan pemahamannya tentang materi pelajaran, mempermudah peserta didik mengamati materi, merangsang munculnya pemahaman sehingga terbentuk konsep dari hasil pemikirannya sendiri dan kegiatan pembelajaran menjadi lebih efektif.

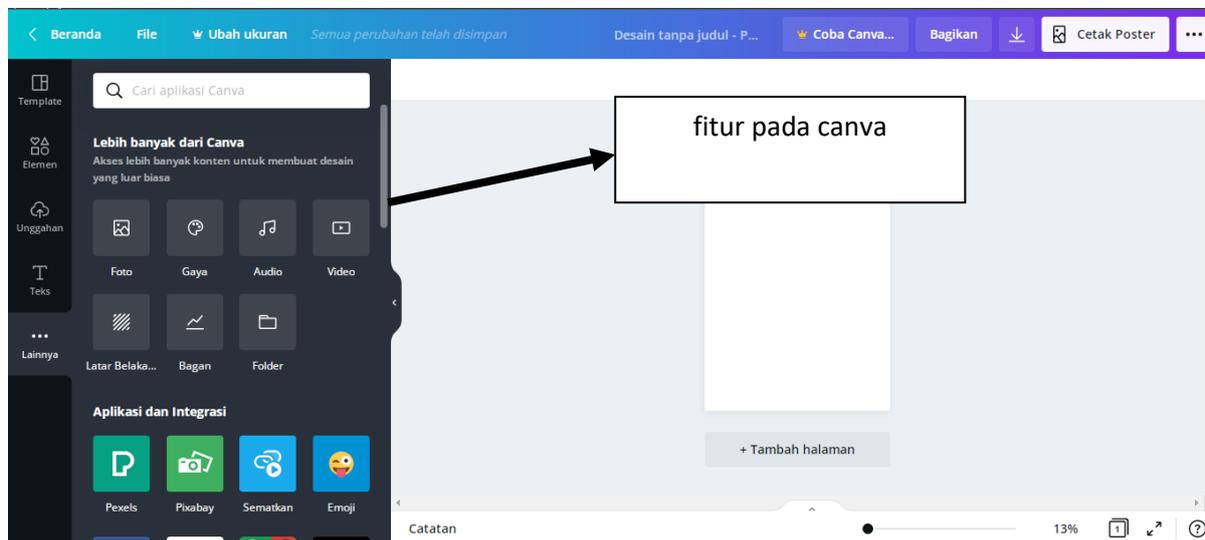
### Media Pembelajaran IPA Berbasis Canva

Canva adalah satu diantara banyaknya aplikasi yang dapat dimanfaatkan dalam mendesain media pelajaran. Fitur-fitur yang tersedia dapat dikembangkan kreatif mungkin dan membuat kegiatan pembelajaran di kelas menjadi lebih komunikatif dan visual menjadi lebih mudah dan menyenangkan. Dalam aplikasi canva tersedia banyak sekali template yang dapat digunakan dengan mudah yakni template untuk poster, pamflet, logo, dokumen, untuk postingan di instagram, wallpaper, laporan, kolase foto, surat kabar, cover majalah, pengumuman, video, sampul buku, kartu bisnis, brosur, infografis, story board, template untuk mempost foto atau video di sosial media, undangan dan lain-lain, yang tentunya dapat dikirim ke berbagai platform sosial media.



Disamping beragam jenis template yang dapat digunakan dengan mudah, aplikasi canva juga memuat fitur-fitur sebagai berikut: (1) jutaan gambar, baik berupa foto, vektor, ilustrasi, bahkan pengguna dapat mengunggah foto dari perangkat sendiri. (2) filter foto, edit foto menggunakan filter yang mudah untuk digunakan; (3) ikon dan bentuk, terdapat beragam jenis ikon, bentuk, dan elemen yang dapat digunakan dengan mudah dan ada ribuan pilihan serta dapat mengunggah elemen sendiri (Garris Pelangi, 2020); (4) font, akses ratusan font yang siap digunakan untuk beragam jenis desain; (5) latar belakang (background), terdapat beragam jenis background yang dapat digunakan

untuk mempercantik design. (6) audio, dapat dicari dan digunakan dengan mudah. Sebagai hasil dari desain, aplikasi canva memiliki enam bentuk download untuk hasil desain yang selesai dirancang, yakni terdiri atas PNG, JPG, PDF *standard* atau *Print*, *Video* (MP4), dan *animation* (MP4/GIF) (Elmira Siska, 2021). Banyak opsi yang disediakan dalam canva sehingga memberikan keleluasaan bagi pengguna dalam membuat beragam jenis desain.



Disamping dapat dimanfaatkan sebagai sarana membuat media pembelajaran, dengan aplikasi canva kita juga dapat membuat beragam jenis desain. Sebagaimana menurut Nayoan (2019) ada berbagai jenis desain yang bisa diciptakan melalui aplikasi canva, yakni sebagai berikut:

1. Logo, yaitu bentuk upaya yang dapat dilakukan untuk membangun branding. Di dalam aplikasi canva, ada beragam bentuk serta jenis template yang mempermudah pengguna dalam mendesain logo yang unik.
2. Poster, dipergunakan dalam mengiklankan beragam jenis produk hingga jasa.
3. Featured Image Blog, biasanya terdapat pada sebuah artikel yang berfungsi sebagai mempercantik desain blog sehingga pengunjung blog tersebut betah membaca artikel. Pembuatan featured image blog secara cepat serta instan dapat dengan memanfaatkan aplikasi canva.
4. infografik, dibuat untuk membuat konten suatu blog menjadi lebih bervariasi, yaitu dengan men-selingi artikel dengan infografik. Infografik pada dasarnya sangat kompleks dan tidak bisa didesain oleh sembarang orang. Tetapi, melalui canva pembuatan infografik dapat terlaksana dengan mudah.
5. Newsletter, dapat dibuat dengan mudah melalui canva serta membantu menghemat waktu saat mendesain konten email tersebut.
6. Konten Media Sosial, aplikasi canva dapat mempermudah proses mendesain media visual untuk segala jenis sosial media.
7. Thumbnail YouTube, yaitu gambar yang dibuat untuk menunjukkan secara keseluruhan isi dari suatu video.
8. Desain Kemasan Produk, yaitu aplikasi canva dapat dimanfaatkan dalam pembuatan desain kemasan beragam bentuk produk.
9. Invoice, yaitu rincian pembayaran bagi pembeli pada toko online. Aplikasi canva dapat membantu penjual menciptakan invoice yang berbeda dari toko lain.
10. Banner Iklan, dapat dibuat dengan mempergunakan aplikasi canva (Elmira Siska, 2021).

Dalam pemanfaatannya untuk proses pembelajaran, aplikasi canva memuat banyak template yang bisa memudahkan guru saat menciptakan desain media pembelajaran yang kreatif dan juga dapat membuat peserta didik tertarik. Baik dalam bentuk power point, dalam bentuk poster, atau pun dalam bentuk video pembelajaran interaktif. Canva memberikan ruang bagi guru untuk bereksplorasi dan mengembangkan kreativitasnya dalam mendesain media pembelajaran. Terlebih dengan sentuhan ratusan ribu elemen yang akan membuat desain pembelajaran tersebut semakin menarik. Aplikasi canva pun dapat diakses melalui laptop atau gawai, serta ada banyak sekali tutorial penggunaannya pada platform YouTube, sehingga tidak ada kesulitan berarti dalam mengoperasikan aplikasi canva.

Berikut langkah penggunaan aplikasi canva baik menggunakan gawai atau pun menggunakan laptop yang mudah diakses oleh pengguna, yaitu:

- 1) mendownload aplikasi canva melalui playstore untuk pengguna gawai atau membuka canva melalui website resmi canva yaitu, [https://www.canva.com/id\\_id/](https://www.canva.com/id_id/) untuk pengguna laptop.
- 2) membuat akun canva, pembuatan akun dapat dilakukan menggunakan akun facebook, google atau gmail.
- 3) membuat desain melalui canva, pembuatan desain disesuaikan dengan kebutuhan, dengan bantuan template guru dapat menggunakan canva dengan mudah serta dapat mengubah elemen, font, atau gambar sesuai dengan kebutuhan. Serta terdapat beragam fitur yang mudah diaplikasikan dengan tampilan sederhana sehingga tidak menyulitkan pengguna.
- 4) menyimpan hasil desain dari canva, setelah desain selesai, langkah terakhir yakni menyimpan desain yang telah dibuat. Cara menyimpan desain tersebut cukup dengan mengklik tanda berbentuk panah ke bawah di pojok kanan atas dan desain akan tersimpan di galeri atau pun file penyimpanan.

Hasil desain canva berupa media visual, yang mana jika dikaitkan dengan pembelajaran IPA akan memudahkan guru dalam proses penyampaian materi pelajaran. Sebagaimana fungsi media pembelajaran yang merupakan suatu wahana menyalurkan pesan atau informasi pembelajaran yang mampu mengkondisikan peserta didik untuk belajar (Supardi, 2017). Terlebih pada masa pandemi, proses pembelajaran dialihkan secara virtual yang mana mengharuskan guru untuk semakin kreatif dalam menyajikan pembelajaran untuk peserta didik agar tujuan dari kegiatan pembelajaran yang telah dirancang sebelumnya bisa tercapai. Sandall mengemukakan bahwa tujuan dari pembelajaran IPA pada sekolah dasar yaitu membangun rasa ingin tahu, membangun ketertarikan peserta didik mengenai alam serta dirinya, dan menciptakan kesempatan dalam mempraktekkan metode ilmiah bagi peserta didik kemudian mengkomunikasikannya (Indriani, 2015). Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran sebaiknya disesuaikan baik dengan karakteristik dari peserta didik atau dengan tujuan dari pembelajaran.

### **Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Canva dalam Proses Pembelajaran**

Disamping efektivitas dan kemudahan dalam penggunaan aplikasi canva, banyak ditemukan penelitian yang membahas mengenai efektivitas dari penggunaan canva dalam pembuatan media pembelajaran. Seperti hasil dari penelitian yang dilaksanakan oleh (Rahmatullah et al., 2020), yakni mengenai pemanfaatan media pembelajaran audio visual yang didesain dengan mempergunakan aplikasi canva menunjukkan bahwa media pembelajaran audio visual tersebut layak untuk diaplikasikan pada kegiatan pembelajaran, yang mana pada penelitian tersebut terlihat bahwa efektivitas

penggunaannya tidak hanya pada saat proses pembelajaran luring namun juga pada proses pembelajaran daring. Hasil desain media audio visual tersebut sangat disenangi oleh peserta didik tidak hanya dari aspek kelengkapan dari konten namun juga tampilan dari medai tersebut disukai oleh peserta didik. Kemudian, (S. K. Amini & Pujiharti, 2021) melakukan penelitian menggunakan media video pembelajaran canva dalam mata pelajaran ekonomi, pada penelitian tersebut peserta didik terlihat sangat tertarik serta aktif dalam berkomentar setelah menyaksikan video pembelajaran yang disajikan oleh peneliti. Meskipun berbeda jenjang pendidikan namun, pemanfaatan aplikasi canva untuk mendesain medai pembelajaran mendapatkan respon baik dari peserta didik.

Hasil dari kegiatan analisis kebutuhan yang telah dilaksanakan oleh Hapsari, Gita Permata Puspita (2021), terlihat bahwa 9 dari 10 guru menyatakan bahwa media pembelajaran dalam bentuk video animasi yang dibuat dengan menggunakan canva sangat menarik serta guru merasa perlu dan juga setuju untuk memakai media pembelajaran dengan memanfaatkan aplikasi canva dalam menyampaikan materi IPA. Kemudian hasil dari analisis yang sama ditunjukkan oleh peserta didik yaitu, 91,4 % peserta didik menyampaikan bahwa media pembelajaran dalam bentuk video animasi tersebut sangat menarik serta 83,4 % peserta didik menyatakan bahwa membutuhkan penggunaan media pembelajaran berbentuk video animasi dengan menggunakan aplikasi canva dalam proses pembelajaran materi IPA. Hapsari & Zulherman (2021) juga melakukan penelitian mengenai pengembangan media video animasi menggunakan canva dalam rangka meningkatkan motivasi serta prestasi belajar peserta didik. Berdasarkan penelitian tersebut terlihat bahwa motivasi serta prestasi siswa dapat ditingkatkan dengan mempergunakan media pembelajaran berupa video animasi yang didesain menggunakan aplikasi canva.

Tanjung dan Faiza (2019) dalam (Hapsari, Gita Permata Puspita., 2021), menyampaikan bahwa proses pembelajaran dapat didukung dengan memanfaatkan media canva, yang mana dapat membantu guru dalam memajukan mutu pendidikan, meningkatkan kreativitas guru serta membantu guru dalam menghemat waktu disaat membuat desain dari media pembelajaran tersebut. Tujuan dari media pembelajaran IPA adalah untuk mempermudah peserta didik dalam mengungkap fenomena yang terjadi di alam serta mempermudah penanaman konsep melalui perlakuan (Wahyu et al., 2020). Media dibuat untuk memperjelas materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru, memberikan penekanan pada bagian penting materi pelajaran, dengan memberikan variasi pada kegiatan pembelajaran peserta didik akan menjadi lebih termotivasi dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar di kelas. Dengan menerapkan media pembelajaran ketika pembelajaran IPA dilaksanakan, peserta didik dapat terbantu pada saat memproses rangsangan pikiran, perasaan, perhatian, kemauan serta terjadinya peningkatan pada motivasi peserta didik. Peningkatan tersebut tentu akan berimplikasi pada kenaikan perolehan hasil belajar ketika dilaksanakan kegiatan evaluasi oleh guru.

Jadi, memiliki pengetahuan dan wawasan mengenai perkembangan digital merupakan suatu hal yang krusial yang harus dimiliki oleh guru agar proses pembelajaran tidak monoton. Guru harus dapat memanfaatkan ketersediaan berbagai macam sarana dalam hal ini berupa aplikasi yang dapat dimanfaatkan dalam rangka menunjang kegiatan belajar mengajar. Media pembelajaran dalam hal ini pada mata pelajaran IPA, harus mampu menampilkan kepada siswa objek yang dipelajari secara langsung. Dalam proses pembelajaran peserta didik bersentuhan langsung dengan objek yang dipelajari. Pengalaman belajar yang efektif didapatkan dari rangsangan belajar yang baik yakni dengan adanya pertimbangan mengenai kelebihan dan

kekurangan dari media pembelajaran yang diterapkan ketika proses belajar mengajar berlangsung (Risky, 2019). Sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran, merupakan kewajiban bagi seorang guru untuk aktif dalam mengembangkan dirinya sekreatif mungkin sehingga dapat disajikan pembelajaran yang bermakna, yang dapat menarik perhatian peserta didik, merangsang pemikirannya serta merangsang peserta didik agar termotivasi dalam proses pembelajaran baik secara daring atau pun luring.

## KESIMPULANDAN SARAN

Guru merupakan seorang fasilitator dalam kegiatan pembelajaran, maka dari itu guru diharuskan untuk mampu menyediakan media pembelajaran sebagai penunjang aktivitas pembelajaran peserta didik di kelas. Pembuatan media pembelajaran itu sendiri hendaknya disamakan dengan bahan pembelajaran, karakteristik siswa beserta tujuan pembelajaran yang harus dituntaskan. Pembuatan media pembelajaran dapat dilakukan dengan memanfaatkan berbagai macam aplikasi desain, salah satunya yaitu canva. Canva adalah aplikasi desain secara online yang mana bisa diakses secara gratis dan dapat dioperasikan dengan mudah, penggunaan media pembelajaran menggunakan canva dapat membantu peserta didik dalam memperjelas pemahaman mereka mengenai materi yang bersifat abstrak dalam pelajaran IPA. Sehingga tidak terjadi verbalisme pada peserta didik serta mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga pada saat pelaksanaan proses pembelajaran, dan meningkatkan minat peserta didik baik pada pembelajaran daring atau pun luring.

## REFERENSI

- Ahmad Zaki, D. Y. (2020). Penggunaan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa pada Pelajaran PKN SMA Swasta Darussa'adah Kec. Pangkalan Susu. *Al-Ikhtibar: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 7(2), 809–820. <https://doi.org/10.32505/ikhtibar.v7i2.618>
- Alwi. (2019). Dampak Globalisasi Terhadap Pendidikan Sekolah Dasar Negeri 2 GU. *Jurnal Akademik FKIP Unidayan*, 7(2), 180–189. <https://hukum.unidayan.ac.id/index.php/JFKIP/article/download/84/58>
- Amini, Q., Rizkyah, K., Nuralviah, S., & Urfany, N. (2020). Pengaruh Globalisasi Terhadap Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Dakwah*, 2(3), 375–385. <https://doi.org/https://doi.org/10.36088/pandawa.v2i3.907>
- Amini, S. K., & Pujiharti, Y. (2021). Pengembangan Canva sebagai Media Pembelajaran Ekonomi di SMP Pondok Pesantren Tholabie Malang. *ECODUCATION: Economic & Education Journal*, 3(2), 204–217. <https://doi.org/https://doi.org/10.33503/ecoducation.v3i2.1384>
- Audie, N. (2019). Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 586–595. <https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/psnp/article/view/5665/4066>

- Dian Aulia Inzani, Sri Ashrini AR, Nur Halisa, Latifah Asmil Fauzi, Muh. Rahmat, Muh.Syukur, Muhammad Sofyan, F. N. (2021). Webinar Pelatihan Media Pembelajaran. *Journal Lapa-Lapa* ..., 1, 143–151.  
<https://ojs.unm.ac.id/JLLO/article/view/16867>
- Dr. Asfi Manzilati, SE., M. (2017). *Metodologi Penelitian Kualitatif: paradigma, metode dan aplikasi* (1st ed.). UB Media.  
<https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=7FIVDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PR5&dq=Metode+yang+digunakan+dalam+penulisan+artikel+yakni+literature+review,+yaitu+proses+meletakkan,+mendapatkan,+membaca,+dan+mengevaluasi+literatur+penelitian+yang+terkait+dengan+ket>
- Elmira Siska, N. M. R. N. (2021). Sosialisasi Pelaksanaan Protokol Kesehatan pada Masa New Normal dan Penggunaan Aplikasi Canva Untuk Digital Marketing di Panti Sosial Asuhan Anak Muslimin Manggarai Selatan Tebet. *Jurnal Abdimas Perbanas (JAP)*, 2(April), 1–16.  
<https://journal.perbanas.id/index.php/JAP/article/download/371/205/588>
- Faisal, M., Hotimah, Nurhaedah, AP, N., & Khaerunnisa. (2020). Peningkatan Kompetensi Guru Sekolah Dasar dalam Mengembangkan Bahan Ajar Digital di Kabupaten Gowa. *Jurnal Publikasi Pendidikan*, 10(3), 266–270.  
<http://ojs.unm.ac.id/index.php/pubpend>
- Fitria, V. A., Habibi, A. R., Hakim, L., & Islamiyah, M. (2021). Using Canva to Support Online Learning Media for Students at Mahardika Karangploso Vocational School in Malang during the Pandemic Pemanfaatan Canva untuk Mendukung Media Pembelajaran Online Siswa Siswi SMK Mahardika Karangploso Malang di Masa Pandemi. *Mujtama' Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 75–82.  
<http://jurnal.unmuhjember.ac.id/index.php/Mujtama/article/view/5050/3465>
- Fitria, Y. (2017). Efektivitas Capaian Kompetensi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Sains Di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 1(2). <https://doi.org/10.24036/jippsd.v1i2.8605>
- Garris Pelangi. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia. *Jurnal Sasindo Unpam, Vol 8, No 2, Desember 2020 PEMANFAATAN*, 8(2), 79–96.  
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.32493/sasindo.v8i2.79-96>

- Ghofur, A. (2018). the Use of Media for Science Teaching in Islamic Schools. *Jurnal Pendidikan Edutama*, 5(1), 1. <https://doi.org/10.30734/jpe.v5i1.106>
- Hafid, H. A. (2011). Sumber dan Media Pembelajaran. *Jurnal Sulesana*, 6(2), 69–78. [journal.uin-alauddin.ac.id](http://journal.uin-alauddin.ac.id)
- Hapsari, Gita Permata Puspita., & Z. (2021). *Analysis Of The Needs of Animated Video Media Based on The Canva Application in Science*. 6(April), 22–29. <https://doi.org/10.24905/psej.v6i1.43>
- Hapsari, G. P. P., & Zulherman. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2384–2394. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1237>
- Indriani, F. (2015). Kompetensi Pedagogik Guru dalam Mengelola Pembelajaran IPA di SD dan MI. *Fenomena*, 7(1), 17. <https://doi.org/10.21093/fj.v7i1.267>
- Istiarsono, Z. (2016). Tantangan Pendidikan dalam Era Globalisasi: Kajian Teoritik. *Jurnal Intelegensia*, 1(2), 19–24. <https://ejurnal.unikarta.ac.id/index.php/intelegensia/article/view/261/225>
- Kurniawan, D. candra, Kuswandi, D., & Husna, A. (2018). Pengembangan Media Video Pembelajaran pada Mmata Pelajaran IPA Tentang Sifat dan Perubahan Wujud Benda Kelas IV SDN Merjosari 5 Malang. *Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran*, 4, 119–125. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.17977/um031v4i22018p119>
- 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://jurnalfkip.unram.ac.id/index.php/JPPM/article/view/2817/1853>
- Muhson, A. (2010). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 8(2). <https://doi.org/10.21831/jpai.v8i2.949>
- Ngurah, D., Laksana, L., Studi, P., Guru, P., & Dasar, S. (2016). Miskonsepsi dalam materi ipa sekolah dasar. *Page Jurnal Pendidikan Indonesia* /, 5(2), 166–175. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/jpi-undiksha.v5i2.8588>

- Nurseto, T. (2012). Membuat Media Pembelajaran yang Menarik. *Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan*, 8(1), 19–35. <https://doi.org/10.21831/jep.v8i1.706>
- Nuryati, & Darsinah. (2021). Implementasi Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Papeda*, 3(2), 153–162. <https://doi.org/https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikandasar.v3i2.1186>
- Prananda, G. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Dalam Pembelajaran IPA Siswa Kelas V SD. *Jurnal Pedagogik*, 6(1), 122–130. <https://doi.org/https://doi.org/10.37598/pjpp.v6i2,%20Oktober.648>
- Rahma Elvira Tanjung, D. F. (2019). Canva Sebagai Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika. *Jurnal Vokasional Teknik Elektronika Dan Informatika*, 7(2), 79–85. <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/voteknika/article/view/104261/101751>
- Rahmatullah, R., Inanna, I., & Ampa, A. T. (2020). Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 12(2), 317–327. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/jjpe.v12i2.30179>
- Resmini', S., Satriani, I., & Rafi, M. (2021). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva sebagai Media Pembuatan Bahan Ajar dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. *Abdimas Sliwangi*, 04(02), 335–343. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.22460/as.v4i2p%25p.6859>
- Risky, S. M. (2019). Analisis Penggunaan Media Video pada Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Sekolah Dasar: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan*, 28(2), 73–79. <https://doi.org/10.17977/um009v28i22019p073>
- Supardi, K. (2017). Media Visual Dan Pembelajaran Ipa. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 1(10), 160–171. <http://unikastpaulus.ac.id/jurnal/index.php/jipd/article/view/266/189>
- Supartini, M. (2016). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Dan Kreativitas Guru Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas Tinggi Di Sdn Mangunharjo 3 Kecamatan Mayangan Kota Probolinggo. *Jurnal Penelitian Dan Pendidikan IPS*, 10(2), 277–293. <http://ejournal.unikama.ac.id/index.php/JPPi>
- Supriyono. (2018). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD. *Jurnal Pendidikan Dasar*, II(1), 43–48.

<https://journal31.unesa.ac.id/index.php/jpd/article/view/6262/3180>.

Suttrisno. (2021). Analisis Dampak Pembelajaran Daring terhadap Motivasi Belajar Siswa Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 1(1), 1–10. <https://doi.org/10.32665/jurmia.v1i1.190>

Tiara Melinda, E. R. S. (2021). Canva Sebagai Media Pembelajaran IPA Materi Perpindahan Kalor di SD. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*. 5(2), 96–101. <https://doi.org/https://doi.org/10.36928/jipd.v5i2.848>

Triningsih, diah erna. (2021). Penerapan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Kemampuan Menyajikan Teks Tanggapan Kritis Melalui Pembelajaran Berbasis Proyek. *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*, 15(1), 128–144. <https://doi.org/10.30957/cendekia.v15i1.667.Selama>

Wahyu, Y., Edu, A. L., & Nardi, M. (2020). Problematika Pemanfaatan Media Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 6(1), 107. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v6i1.344>

Widiana, I. W. (2016). Pengembangan Asesmen Proyek Dalam Pembelajaran Ipa Di Sekolah Dasar. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 5(2), 147. <https://doi.org/10.23887/jpi-undiksha.v5i2.8154>

Yuliati, Y. (2017). Literasi Sains Dalam Pembelajaran Ipa. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 3(2), 21–28. <https://doi.org/10.31949/jcp.v3i2.592>