



**ANALISIS PENGGUNAAN APLIKASI CANVA SEBAGAI MEDIA  
PEMBELAJARAN BERBASIS ICT UNTUK SISWA  
SEKOLAH DASAR**

**Yasinta Risky**

*sintarisky02052003@gmail.com*

STKIP PGRI Sumenep

**Indah Faizatul Qomariyah**

*indahfaizatulq@gmail.com*

STKIP PGRI Sumenep

**Shofiyana Annisa'**

*shofiyanaaaa@gmail.com*

STKIP PGRI Sumenep

**Nashita Aqsho Moridina**

*nashtaqsh@gmail.com*

STKIP PGRI Sumenep

*Korespondensi penulis: sintarisky02052003@gmail.com*

**Abstract.** *This research was motivated by the lack of use of technology-based learning media in Indonesian language subjects. In observations conducted by researchers, they saw that teachers at SDN Karangduak II did not use internet and technology-based learning media, therefore the students' responses were like feeling bored and not interested in learning, every time they discussed a topic the teacher always gave focused pats to their students, so that they were always focused. regarding the learning provided. This research aims to analyze student responses to the use of ICT-based learning media, namely the Canva application in Indonesian language subjects for class IV students at SDN Karangduak II. This research uses a qualitative approach with a focus on student responses in using Canva media. The research method used is a descriptive qualitative method with research data collection techniques through observation, interviews and documentation. The results of this research show that the use of Canva media is very effective for class IV at SDN Karangduak II. The use of Canva media makes students interested in learning and students respond well when using Canva media. The success of this research was supported by the response of students who enjoyed using Canva media. Based on the results of interviews, observations and documentation, students are very enthusiastic about using Canva media. Based on the results of filling out the questionnaire, it shows that many students like learning using Canva media.*

**Keywords:** *Media, Indonesian Language Learning, Canva, ICT*

**Abstrak.** Penelitian ini dilatar belakangi mengenai kurangnya pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Dalam observasi yang peneliti lakukan melihat bahwa guru di SDN Karangduak II tidak menggunakan media pembelajaran berbasis internet dan teknologi, maka dari itu respon siswa seperti merasa bosan dan tidak tertarik dengan pembelajaran, setiap kali membahas topik guru selalu memberikan tepuk fokus untuk siswanya, agar selalu fokus terhadap pembelajaran yang diberikan. Penelitian ini bertujuan untuk melakukan analisis terhadap respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis ICT yaitu aplikasi Canva pada mata pelajaran Bahasa Indonesia untuk siswa kelas IV di SDN Karangduak II. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan fokus pada respon siswa dalam penggunaan media Canva. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data penelitian melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media Canva sangat efektif untuk kelas IV di SDN Karangduak II. Penggunaan media Canva membuat siswa tertarik dengan pembelajaran dan respon siswa yang baik saat menggunakan media canva. Keberhasilan penelitian ini didukung adanya respon peserta didik yang senang menggunakan media Canva. Berdasarkan hasil wawancara, observasi dan

dokumentasi siswa sangat antusias dalam menggunakan media Canva. Berdasarkan hasil pengisian angket menunjukkan bahwa banyak peserta didik yang menyukai pembelajaran dengan menggunakan media Canva.  
**Kata Kunci:** Media, Pembelajaran Bahasa Indonesia, Canva, ICT

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting bagi setiap generasi terkhusus generasi muda dalam kemajuan ilmu pendidikan yang baik dan meningkatkan pengetahuan sumber daya manusia yang ada dalam suatu negara, terkhusus Negara Kesatuan Replubik Indonesia. Di masa kini, teknologi sangatlah maju dan canggih, setiap guru dan siswa dianjurkan untuk mengerti teknologi sebagai upaya dalam peningkatan mutu pendidikan. Dalam pembelajaran salah satu metode mengajar yang baik, kreatif, inovatif, dan kolaboratif, serta mengikuti perkembangan teknologi ialah dengan adanya media pembelajaran sebagai rujukan dari belajar mengajar.

Dengan adanya media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar, membuat pendidik juga peserta didik menerapkan pembelajaran dengan penguasaan keterampilan baru, menciptakan sesuatu dalam pengaplikasian media pembelajaran. Bisa dilihat juga, kurikulum saat ini mengasah peserta didik untuk berpikir kreatif, inovatif, dan kolaboratif, serta berpacu pada teknologi, dengan tidak mengandalkan media berupa buku ataupun pendidik sebagai satu-satunya media pembelajaran yang dipakai dalam tataran pendidikan. Begitupun pada saat ini, dimana telah memasuki era revolusi 4.0 yang mengandalkan teknologi sebagai media dari kegiatan apapun, termasuk dalam pembelajaran. (Alfinandika Rizanta et al., 2022.)

Menurut (Tri Wulandari & Adam Mudinillah, 2022) Media Pembelajaran adalah suatu alat yang sangat mendukung dalam proses pembelajaran, baik itu di dalam maupun di luar ruangan. Dalam proses belajar mengajar sangat penting bagi pendidik dan peserta didik mengenal tentang media pembelajaran agar terjadi proses belajar yang kreatif, inovatif, dan kolaboratif. Manfaat media pembelajaran bagi seorang pendidik adalah menciptakan penalaran bagi peserta didik, membantu agar berfikir kreatif dan aktif. Manfaat media pembelajaran bagi peserta didik adalah mencoba untuk bekerja membuat sesuatu dari penalaran tersebut menjadi nyata, membuat karya yang kreatif dan menjadi peserta didik yang aktif. Sehingga membantu pendidik dan peserta didik mencapai kompetensi dasar yang telah ditentukan.

Pada pemanfaatan media pembelajaran menggunakan aplikasi Canva ini, menarik dibahas yaitu dampak dari kemajuan zaman di mana teknologi dimanfaatkan untuk memudahkan pekerjaan manusia. Dalam ranah pendidikan, siswa diarahkan untuk memiliki penguasaan keterampilan baru yang berkaitan dengan pengembangan teknologi dan internet serta literasi visual siswa dalam pembelajaran. (Hapsari & Zulherman, 2021). Canva bisa dimanfaatkan sebagai media pembelajaran untuk membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran. Salah satu pelajaran yang ada di sekolah dasar yaitu Bahasa Indonesia.

Pelajaran bahasa Indonesia memegang peran penting dalam dunia pendidikan Indonesia, dalam setiap pembelajaran, baik itu pembelajaran bahasa Indonesia atau pembelajaran lainnya, media pembelajaran diperlukan sebagai salah satu pendukung dalam proses pembelajaran pada tataran pendidikan. Adapun keterampilan berbahasa yang terdapat dalam muatan Bahasa Indonesia di antaranya mencakup empat keterampilan yaitu menyimak, membaca, berbicara, serta menulis. (Mansyur, 2016.) Untuk dapat mencapai keberhasilan dalam proses pembelajaran, salah satu hal yang dapat dilakukan yaitu dengan penggunaan media pembelajaran agar kegiatan belajar mengajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan.

Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti di SDN Karangduak II mengenai kurangnya pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Dalam observasi yang peneliti lakukan melihat bahwa guru di SDN tersebut tidak menggunakan media pembelajaran berbasis internet dan teknologi, maka dari itu respon siswa seperti merasa bosan dan tidak tertarik dengan pembelajaran, setiap kali membahas topik guru selalu memberikan tepuk fokus untuk siswanya, agar selalu fokus terhadap pembelajaran yang diberikan. Peneliti melakukan penelitian dengan menerapkan media pembelajaran Canva pada mata pelajaran Bahasa Indonesia untuk siswa kelas IV di SDN Karangduak II untuk memberikan motivasi guru agar memanfaatkan media pembelajaran berbasis internet termasuk Canva. Dengan demikian, dalam artikel ini diharapkan akan bermanfaat dalam memotivasi semua guru khususnya dalam mengajarkan pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah dasar untuk melakukan inovasi dengan kreatif. Inovasi tersebut dapat dilakukan dengan menggunakan pembelajaran berbasis teknologi berupa media berbasis ICT. Hal tersebut memiliki tujuan guna siswa tidak jenuh dengan pembelajaran yang monoton.

Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar menjadi topik yang semakin relevan dalam dunia pendidikan. Terutama saat ini, di mana teknologi semakin canggih dan mudah diakses oleh banyak orang. Namun, tidak semua penggunaan media pembelajaran mendapatkan respon yang positif dari peserta didik. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk menganalisis respon peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar pada siswa kelas IV di sekolah dasar. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang lebih jelas tentang respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan rekomendasi bagi para guru dan pengambil keputusan di bidang pendidikan untuk lebih efektif dalam memanfaatkan media pembelajaran dalam proses belajar.

Aplikasi Canva ini diharapkan menjadi alternatif guru dalam membuat suatu media pembelajaran yang menarik pada mata pelajaran bahasa Indonesia. Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti tertarik untuk meneliti permasalahan tersebut tentang bagaimana Analisis

penggunaan aplikasi Canva sebagai media Pembelajaran berbasis ICT pada mata pelajaran Bahasa Indonesia untuk siswa kelas IV di SDN Karangduak II.

## **KAJIAN TEORI**

### **Media Pembelajaran**

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan sebagai perantara atau penghubung dari pemberi informasi yaitu guru kepada penerima informasi atau siswa yang bertujuan untuk menstimulus para siswa agar termotivasi serta bisa mengikuti proses pembelajaran secara utuh dan bermakna. (Hasan et al., 2021) Menurut pendapat (Wangge, 2020) Media pembelajaran adalah alat belajar yang sangat berperan penting dalam suatu proses belajar mengajar baik pembelajaran formal maupun non formal. Beragam media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi pengajaran, disesuaikan dengan kemampuan dan kapasitas guru sendiri dalam menggunakannya.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas maka dapat disimpulkan bahwa Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan sebagai perantara atau penghubung dari pemberi informasi, yaitu guru, kepada penerima informasi atau siswa. Tujuannya adalah untuk menstimulasi para siswa agar termotivasi serta dapat mengikuti proses pembelajaran secara utuh dan bermakna.

### **Aplikasi Canva**

Canva adalah suatu Aplikasi atau Web situs atau aplikasi yang menyediakan tools untuk membuat desain grafis dan publikasi secara online. Anda dapat mengakses Canva melalui website, aplikasi PC, maupun handphone. Juga aplikasi canva diantara banyaknya aplikasi yang dapat dimanfaatkan dalam mendesain media pelajaran. Fitur-fitur yang tersedia dapat dikembangkan sekreatif mungkin dan membuat kegiatan pembelajaran di kelas menjadi lebih komunikatif dan visual menjadi lebih mudah dan menyenangkan. (Jafar Adrian et al., 2022)

Canva adalah aplikasi yang dapat digunakan untuk melakukan desain grafis. Penggunaan aplikasi Canva dapat meningkatkan kreativitas dalam membuat desain poster, presentasi, dan konten visual lainnya. Dalam melakukan desain, aplikasi Canva menyediakan beragam foto yang dapat digunakan sebagai ilustrasi konten, konten dalam bentuk template sehingga dapat langsung digunakan, jenis huruf dan berbagai ilustrasi lainnya dalam menunjang kreativitas dalam membuat desain. (Sholeh et al., 2020.)

Berdasarkan pendapat para ahli di atas maka penulis menyimpulkan bahwa aplikasi canva adalah suatu aplikasi yang digunakan untuk mendesain grafis juga terdapat fitur-fitur yang tersedia di dalamnya sehingga memudahkan kreator untuk mendesain lebih mudah dan menunjang kreativitas kreator.

Penelitian ini juga didukung oleh peneliti terdahulu yang dilakukan oleh Muhammad Afdhaluzzikri (2022) menyatakan bahwa media pembelajaran Bahasa Indonesia yang sudah dibuat efektif untuk digunakan setelah melakukan Langkah dari validasi ahli media dan ahli materi. Kemudian untuk respon dari peserta didik SDN terhadap pembelajaran menggunakan media pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis elektronik mendapatkan nilai persentase 92,31% dengan kategori sangat layak. (M. Afdhaluzzikri, 2022.).

### **Pembelajaran Bahasa Indonesia**

Pembelajaran bahasa Indonesia pada hakikatnya adalah membelajarkan siswa tentang keterampilan berbahasa Indonesia yang baik dan benar sesuai tujuan dan fungsinya. Menurut (Ali, 2020) mata pelajaran Bahasa Indonesia bertujuan agar siswa memiliki kemampuan berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku, baik secara lisan maupun tulis, menghargai dan bangga menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan bahasa negara, memahami bahasa Indonesia dan menggunakannya dengan tepat dan kreatif untuk berbagai tujuan, menggunakan bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual, serta kematangan emosional dan sosial, menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk memperluas wawasan, budi pekerti, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa, dan menghargai dan membanggakan sastra Indonesia sebagai khazanah budaya dan intelektual manusia Indonesia.

### **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini peneliti menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif. Pendekatan ini menginterpretasikan dan menjelaskan data yang diperoleh sesuai dengan situasi di lapangan, dan tidak dapat dicapai melalui metode statistika atau melalui cara-cara pengukuran kuantitatif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui analisis penggunaan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran berbasis ICT pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV di SDN Karangduak II. Cara yang dilakukan pada penelitian ini yaitu menganalisis, mendeskripsikan, mencatat dan menginterpretasikan keadaan nyata dalam implementasi media Canva pada pembelajaran.

Penelitian ini dilakukan pada semester genap tahun pelajaran 2023/2024 pada tanggal 27 Mei 2024 di SDN Karangduak II. Sumber yang terdapat pada penelitian ini yaitu siswa kelas IV SDN Karangduak II sebanyak 16 siswa. Data yang ada berupa perilaku dalam menganalisis media Canva pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Metode pengumpulan data yang di aplikasikan pada penelitian ini ialah metode observasi, wawancara, dokumentasi dan pembagian angket. Penelitian ini menerapkan Teknik observasi langsung, yaitu dengan pengamatan dan pencatatan yang dilaksanakan terhadap subjek yaitu siswa kelas IV SDN Karangduak II pada saat peristiwa terjadi atau pada saat pembelajaran berlangsung. Ketika melakukan observasi, peneliti berada di kelas

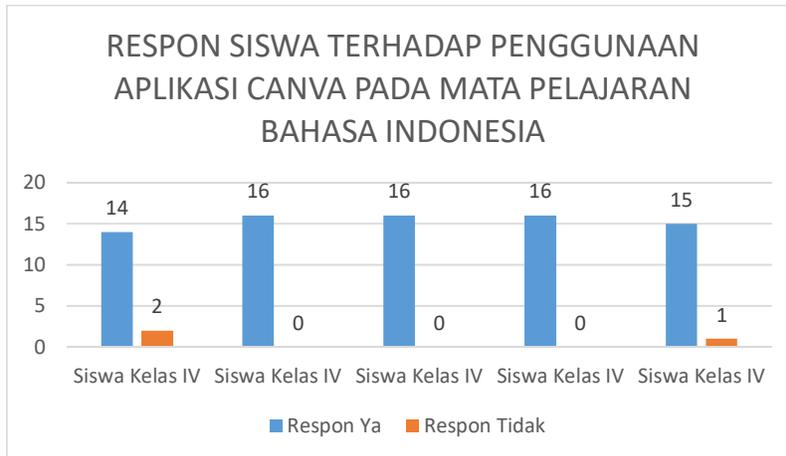
Bersama siswa kelas IV SDN Karangduak II yang diteliti guna dapat melakukan pencatatan segera mungkin dan memakai alat bantu berupa kamera. Dalam penelitian ini dilakukan wawancara dengan mewawancarai siswa kelas IV SDN Karangduak II sebelum dan sesudah melakukan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran Canva.

Kuisoner atau angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis kuisoner atau angket tertutup, karena responden hanya tinggal memberikan tanda centang pada salah satu jawaban yang di anggap benar ya atau tidak, untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini menggunakan skala guttman. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan observasi, wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi dalam pelaksanaannya. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi instrumen pengumpulan data berupa pedoman wawancara, pedoman obsevasi dan dokumentasi sesuai dengan yang peneliti butuhkan.

## **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Penelitian yang telah dilaksanakan di SDN Karangduak II pada tanggal 27 Mei 2024. Subjek penelitian yang diambil adalah siswa kelas IV sekolah dasar yang berjumlah 18 siswa dan 1 guru mata pelajaran Bahasa Indonesia. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis terhadap respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran Canva dalam proses belajar pada siswa kelas IV untuk pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Penggunaan media Canva ini dapat mengatasi pembelajaran yang monoton, membosankan dan peserta didik kurang berinteraksi dalam pembelajaran, dengan menggunakan media Canva dapat sebagai media interaktif, kondusif, efektif dan menyenangkan.

Berdasarkan hasil dari observasi, peneliti melihat guru tidak pernah menggunakan media berupa internet salah satunya yaitu Canva. Sehingga siswa dalam pembelajaran sangat pasif dan terlihat sangat susah menangkap pembelajaran, karena guru dalam pembelajarannya tidak menggunakan media apapun untuk menjelaskannya. Siswa merasa kesulitan dalam menangkap pembelajaran yang dijelaskan oleh guru. Dalam pembelajaran siswa kurang tertarik dengan pembelajaran tersebut. Berdasarkan hasil dari wawancara kepada siswa, siswa merasa bosan dengan pembelajaran yang dilakukan, karena guru tidak menggunakan media dalam pembelajaran, guru tidak memberikan pembelajaran yang menyenangkan dalam menerangkan mata pelajaran Bahasa Indonesia.



**Gambar 1. Diagram respon siswa terhadap penggunaan aplikasi canva pada mata pelajaran bahasa Indonesia siswa Kelas IV**

Berdasarkan hasil data angket kuisioner respon peserta didik terhadap penggunaan media Canva Interaktif pada tabel di atas dapat dikatakan bahwa hasil yang tertera menyatakan bahwa respon siswa kelas IV di SDN Karangduak II dalam pembelajaran bahasa Indonesia menggunakan Aplikasi Canva sangat berdampak positif. Tabel di atas menyatakan bahwa: 1). Bahwa 14 siswa menjawab ya dan 2 siswa menjawab tidak, 2). Bahwa 16 siswa menjawab ya dan 0 siswa menjawab tidak, 3). Bahwa 16 siswa menjawab ya dan 0 siswa menjawab tidak, 4). Bahwa 16 siswa menjawab ya dan 0 siswa menjawab tidak, dan 5). Bahwa 15 siswa menjawab ya dan 1 siswa menjawab tidak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar siswa merespons penggunaan media pembelajaran secara positif. Mereka menganggap media pembelajaran sangat membantu dalam memahami materi yang diajarkan. Siswa juga menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran Canva Interaktif membuat pembelajaran menjadi lebih menarik, tidak monoton dan menyenangkan.

Penelitian ini juga mengidentifikasi beberapa faktor yang mempengaruhi respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran Canva berbasis ICT. Salah satu faktor penting adalah kemudahan penggunaan media. Siswa merasa bahwa media pembelajaran Canva yang mudah digunakan memudahkan mereka dalam memperoleh informasi dan memahami konsep yang diajarkan. Siswa merasa bahwa konten yang jelas dan terstruktur dalam media pembelajaran membantu mereka dalam memahami dan mengingat materi dengan lebih baik. Variasi media pembelajaran juga memainkan peran penting. Siswa dapat merespons positif terhadap penggunaan berbagai jenis media, seperti gambar, video, audio dan cara penggunaan media canva interaktif antara guru dan peserta didik berinteraksi di Canva, karena hal tersebut memberikan variasi dalam pembelajaran dan membuat mereka tetap tertarik.

Pembelajaran yang dilaksanakan dengan memanfaatkan aplikasi Canva sebagai acuan dalam pembuatan materi pembelajaran. Dalam hal ini memajibkan peserta didik dan guru mampu beradaptasi dalam menciptakan dan menggunakan berbagai media pembelajaran yang ingin dikembangkan pada media Canva, sehingga respon siswa pada metode pembelajaran seperti ini pun cukup beragam.

Guru dituntut mampu memanfaatkan media yang tepat dan sesuai dengan materi yang akan diajar kepada siswa. Pembelajaran dengan menggunakan media berbasis ICT ini dilakukan oleh guru dengan langsung tatap muka dengan siswa sehingga membuat siswa lebih aktif dan menanggapi isi materi dalam media tersebut. Sehingga siswa dapat memahami pembelajaran dengan baik setelah menggunakan media berbasis ICT yaitu media Canva. Media Canva ini dapat digunakan untuk semua karakteristik siswa di kelas. Dalam penelitian ini dalam penggunaan media Canva ini sangat efisien digunakan dalam pembelajaran. Media Canva ini dapat membangkitkan minat siswa untuk lebih memperhatikan ketika pembelajaran berlangsung.

Dengan menggunakan media Canva juga memberikan pengalaman baru untuk guru dalam sebuah pembelajaran. Guru dapat berkreasi sesuai dengan ketertarikan dan kemampuan guru dalam memberikan materi kepada siswa. Media pembelajaran yang monoton dan membosankan pun dapat teratasi dengan menggunakan media Canva. Pembelajaran yang menyenangkan tentu akan meningkatkan keaktifan dan prestasi siswa.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan dari uraian pembahasan mengenai penggunaan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran berbasis ICT ini dapat disimpulkan bahwa penggunaan media Canva pada mata pelajaran Bahasa Indonesia SDN Karangduak II berjalan dengan baik. Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar pada siswa kelas IV di sekolah dasar memberikan dampak positif terhadap respons siswa. Penggunaan media Canva memberikan kesan yang menyenangkan bagi siswa, siswa tertarik dan pembelajaran menjadi efektif kondusif dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan oleh guru. Keunggulan media Canva yang multifungsi ini dapat membangun suasana pembelajaran yang menyenangkan untuk siswa. Oleh karena itu, disarankan kepada guru dan lembaga pendidikan untuk lebih mengintegrasikan media pembelajaran dalam strategi pembelajaran mereka guna meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa. Penelitian lebih lanjut dapat dilakukan untuk mengeksplorasi penggunaan media pembelajaran secara lebih mendalam serta faktor-faktor lain yang dapat mempengaruhi respons peserta didik terhadap media pembelajaran.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Aini, K., AR, M. M., Hodairiyah, H., Arifa, S., & Astutik, C. (2023). INOVASI PEMBELAJARAN KURIKULUM MERDEKA MELALUI PELATIHAN PENGEMBANGAN E-COMIC BAGI GURU SDN KEBUNAGUNG II SUMENEP. *Jurnal Abdimas Bina Bangsa*, 4(2), 1622-1635.
- Aini, K., Hidayatillah, Y., AR, M. M., Bahri, S., & Astuti, Y. P. (2023). Pelatihan Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila di SDN Palongan. *Bubungan Tinggi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(2), 659-669.
- Aini, K., AR, M. M., & Ridwan, M. (2024). Growing Numeral Literacy Skills through Science, Technology, Engineering, Arts, Mathematics Based on Local Wisdom. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 12(1).
- Afdhaluzzikri, Muhammad. 2022. Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia kelas II Jenjang Sekolah Dasar Negeri Reusak Kabupaten Aceh Barat. 2022 Aceh. <https://doi.org/10.54066/jupendi-s-itb.v1i1.113>
- Alfinandika Rizanta, G., Arsanti Pemanfaatan Aplikasi Canva, M., Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Fakultas Pendidikan Bahasa dan Seni, P., PGRI Bojonegoro, I., & Arsanti, M. (2022). Prosiding Senada (Seminar Nasional Daring) Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran Masa Kini.
- Ali, M. (2020). PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DAN SASTRA (BASASTRA) DI SEKOLAH DASAR (Vol. 3, Issue 1).
- AR, M. M. (2021). MEMAHAMI KARAKTERISTIK PESERTA DIDIK.
- AR, M. M., Aini, K., & Armadi, A. (2023). KEMAMPUAN NUMERASI PESERTA DIDIK MELALUI MEDIA PEMBELAJARAN BIG BOOK BERBASIS STEAM. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(3), 2894-2902.
- AR, M. M., & BASRI, H. (2018, September). PENGARUH PEMBELAJARAN BRAIN BASED LEARNING TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR TINGKAT TINGGI MAHASISWA PGSD. In *Seminar Nasional Pendidikan dan Pembelajaran Ke-2*.
- Ar, M. M., Aini, K., & Hidayatillah, Y. (2024). Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Literasi-Numerasi Digital Guru Sekolah Dasar Di Era Merdeka Belajar. *Darmabakti: Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat*, 5(01), 111-125.
- Ar, M. M., & Aini, K. (2023). The Implementation of Ecoliteracy as a Learning Resource to Improve Environmental Care Attitudes in Elementary Schools. In *Elementary School Forum (Mimbar Sekolah Dasar)* (Vol. 10, No. 1, pp. 122-134). Indonesia University of Education. Jl. Mayor Abdurachman No. 211, Sumedang, Jawa Barat, 45322, Indonesia. Web site: <https://ejournal.upi.edu/index.php/mimbar/index>.
- AR, M. M., Hardiansyah, F., Aini, K., Armadi, A., & Astutik, C. (2023). Pelatihan Game Edukasi Berbasis Sdgs Dalam Upaya Membentuk Karakter Melalui Penguatan Projek Profil Pelajar Pancasila Bagi Guru Mi Ziyadatul Ulum Desa Kambingan Barat. *Jurnal Abdimas Bina Bangsa*, 4(1), 416-424.
- AR, M. M., & Hardiansyah, F. (2022). Prosocial behavior of elementary school students based on gender differences in society 5.0. *Journal of Innovation in Educational and Cultural Research*, 3(3), 390-396.
- AR, M. M., & Hardiansyah, F. (2022). Analisis optimalisasi peran guru dan orang tua dalam mendampingi anak selama pembelajaran daring siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 423-432.

- AR, M. M., Rasyid, S. F., & Ridwan, M. (2021). Legacy of heroic values education kh. abdullah sajjad from madura assisted with learning comics for sd/mi students in sumenep. *Madrasah: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 14(1), 79-88.
- AR, M. M., Zainuddin, Z., Aini, K., & Mutia, T. (2022). Analysis of Numeration Literacy Program Implementation In Low Class Learning. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 6(2), 3134-3137.
- AR, M. M., & Asmoni, A. (2023, December). IDENTIFIKASI POLA ASUH ORANG TUA PERANTAU KE-JAKARTA DAN IMPLIKASINYA TERHADAP PENDIDIKAN ANAK SEKOLAH DASAR (STUDI SDN KALIANGET BARAT V SUMENEP MADURA). In *PROSIDING SNAPMA (Seminar Nasional Hasil Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat LPPM UNIPMA)* (Vol. 1, pp. 111-119).
- AR, M. M., Sulalah, A., & Astutik, C. (2024). STRATEGI LAYANAN BIMBINGAN KONSELING DI ERA MERDEKA BELAJAR. *Jurnal Ilmiah Research Student*, 1(3), 301-308.
- Armadi, A., AR, M. M., Wafa, A. S., Yasir, M., Fattah, M. K., & Fadila, F. (2023). Pengabdian Budidaya Garam Dan Dampak Dari Peluasan Wilayah Tambak Garam Beserta Penanaman Pohon Di Desa Galis Kec. Gili Genting. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Nusantara*, 5(3), 147-152.
- Armadi, A., AR, M. M., & Wardi, M. (2024). Analysis of Field Dependent and Field Independent Cognitive Styles in Solving Science Problems in Elementary Schools. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 10(3), 1159-1166.
- Astuti, Y. P., & AR, M. M. (2023). Implementation of the Campus Teaching Program Batch 3 in Building Scientific Literacy in Elementary Schools. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 9(7), 5140-5149.
- CHOLI, A. (2023). *Buku Ajar Problematika Bimbingan dan Konseling*.
- Hardiansyah, F., AR, M. M., Hidayatillah, Y., & Astutik, C. (2023). UTILIZATION OF ECO-LITERACY IN SCIENCE LEARNING AS A TEACHING MEDIA IN ELEMENTARY SCHOOLS. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(3), 1384-1396.
- Hardiansyah, F., & Abuyamin Rasia, M. M. (2022, April). Enhancing Students' Learning Motivation through Changing Seats in Primary School. In *Elementary School Forum (Mimbar Sekolah Dasar)* (Vol. 9, No. 1, pp. 253-268). Indonesia University of Education. Jl. Mayor Abdurachman No. 211, Sumedang, Jawa Barat, 45322, Indonesia. Web site: <https://ejournal.upi.edu/index.php/mimbar/index>.
- Hapsari, G. P. P., & Zulherman, Z. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2384–2394. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1237>
- Hasan, M., Milawati, Mp., Darodjat, Mp., & DrTuti Khairani Harahap, Ma. (2021). Makna Peran Media Dalam Komunikasi dan Pembelajaran | i MEDIA PEMBELAJARAN.
- Hidayatillah, Y., AR, M. M., Astuti, Y. P., & Kumala, R. S. D. (2023). Pemberdayaan Masyarakat dalam Pencegahan Stunting Desa Aenganyar Kecamatan Giligenting Kabupaten Sumenep. *Jurnal Gembira: Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(05), 1195-1201.
- Jafar Adrian, Q., Utami Putri, N., Jayadi, A., Persada Sembiring, J., Wayan Sudana, I., Adi Darmawan, O., Anggit Nugroho, F., & Faqih Ardiantoro, N. (2022). PENGENALAN APLIKASI CANVA KEPADA SISWA/SISWI SMKN 1 TANJUNG SARI, LAMPUNG SELATAN. *Journal of Technology and Social for Community Service (JTSCS)*, 3(2), 187–191. <https://ejournal.teknokrat.ac.id/index.php/teknoabdimas>
- Mansyur, U. (2016). INOVASI PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA MELALUI PENDEKATAN PROSES.

*ANALISIS PENGGUNAAN APLIKASI CANVA SEBAGAI MEDIA  
PEMBELAJARAN BERBASIS ICT UNTUK SISWA  
SEKOLAH DASAR*

- Ridwan, M., AR, M. M., Budiyono, F., & Sukitman, T. (2023). Improve The Numeracy Skills of Fifth-Grade Students Through Self-Efficacy in Elementary Schools. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 7(3), 526-535.
- Shiddiq, A. (2022). The Foundation's Leadership Strategy for Developing Nurul Mannan Elementary School in West Banjar Gapura Sumenep. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 6(2), 3094-3097.
- Sholeh, M., Rachmawati, R. Y., & Susanti, E. (n.d.). PENGGUNAAN APLIKASI CANVA UNTUK MEMBUAT KONTEN GAMBAR PADA MEDIA SOSIAL SEBAGAI UPAYA MEMPROMOSIKAN HASIL PRODUK UKM. [www.canva.com](http://www.canva.com).
- Sukitman, T., Hardiansyah, F., & AR, M. M. (2023). PENGUATAN NILAI PROFIL PELAJAR PANCASILA DALAM KURIKULUM MERDEKA DI SEKOLAH DASAR. *Karaton: Jurnal Pembangunan Sumenep*, 3(1).
- 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>
- Wangge, M. (2020). IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ICT DALAM PROSES PEMBELAJARAN MATEMATIKA DI SEKOLAH MENENGAH. In *Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika* (Vol. 1, Issue 1).
- Zainuddin, Z., AR, M. M., Hidayat, F., & Fadhilah, A. (2021). Penguatan komunikasi orang tua dan guru terhadap perkembangan belajar siswa sekolah dasar. *Prosiding SNAPP*, 119-122.