

**UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATERI WUJUD ZAT DAN
PERUBAHANNYA MELALUI MEDIA PEMBELAJARAN CANVA KELAS IV SD
GENERASI BANGSA KOTA KUPANG**

Melfi Jesika Teuf¹, Antonius Suban Hali², Netty E.A Nawa³
Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Nusa Cendana Kupang
Alamat e-mail : 1melfijesika@gmail.com,
2asubanhali@gmail.com, 3netty.e.a.nawa@staf.undana.ac.id

ABSTRACT

This research was conducted in two cycles. The subject of the research was fourth grade students of Generasi Bangsa Elementary School with a total of 31 people consisting of 12 boys and 19 girls. The data collection techniques used in this study were observation and test techniques. The results showed an increase in cycle I from a total of 31 students who completed 13 people with a percentage of completeness of 41.93% while 18 students who did not complete with a percentage of unfinished 58.06%. In cycle II, the number of students who completed 25 people with a percentage of 80.63% while students who did not complete 6 people with a percentage of 19.35% unsuccessful. Based on the results of the research above, learning about the form of substances and their changes through canva learning media can improve student learning outcomes, this is evidenced by the increase in the maximum value of completeness yes.

Keywords: Canva Learning Media, Learning Outcomes

ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus. Dengan subjek penelitiannya yaitu Siswa kelas IV SD Generasi Bangsa dengan jumlah 31 orang terdiri dari 12 laki-laki dan 19 perempuan. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik observasi dan tes. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan pada siklus I dari jumlah siswa 31 orang yang tuntas 13 orang dengan persentase ketuntasan 41,93% sedangkan siswa yang tidak tuntas sebanyak 18 orang dengan persentase ketidaktuntasan 58,06%. Pada siklus II jumlah siswa yang tuntas 25 orang dengan persentase 80,63% sedangkan siswa yang tidak tuntas 6 orang dengan persentase ketidaktuntasan 19,35%. Berdasarkan hasil penelitian di atas maka, pembelajaran tentang wujud zat dan perubahannya melalui media pembelajaran *canva* dapat meningkatkan hasil belajar siswa, hal ini terbukti dengan terjadinya peningkatan nilai maksimal ketuntasan yang ada pada siklus II yakni 80,63% dengan demikian penggunaan media pembelajaran *canva* berhasil.

Kata Kunci: Media Pembelajaran *Canva*, Hasil Belajar

A. Pendahuluan

Pendidikan sangat berperan di era globalisasi yang menjadi pengaruh dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia (SDM), melalui pendidikan manusia lebih berusaha meningkatkan potensinya dalam berbagai keterampilan yang dimiliki oleh dirinya maupun dalam berbagai bidang lainnya.

Pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi di bidang pendidikan berpengaruh terhadap perkembangan sistem pembelajaran yang berkualitas dan bermutu. Selain itu permasalahan yang ada dipendidikan semakin bertambah dan semakin kompleks karena pendidikan dituntut untuk mengalami kemajuan dari berbagai segi. Kemajuan teknologi telah membawa perubahan signifikan dalam sektor pendidikan, memberikan peluang bagi pendidik untuk mengadopsi media pembelajaran berbasis teknologi yang lebih inovatif. Dalam pembelajaran konvensional, media seperti buku teks atau *PowerPoint* sering kali dianggap monoton, sehingga menurunkan minat dan motivasi belajar siswa.

Hal ini mendorong kebutuhan akan media yang lebih interaktif, seperti aplikasi *Canva*, yang telah

terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa melalui desain visual yang menarik dan fleksibilitas penggunaannya (Aufastasana et al., 2024). Namun, dalam praktiknya, metode pembelajaran konvensional seperti ceramah atau penggunaan media cetak yang monoton masih dominan di beberapa sekolah dasar. Studi menunjukkan bahwa siswa cenderung lebih memahami materi jika disampaikan melalui visual yang menarik dan terstruktur, yang memungkinkan mereka melihat hubungan langsung antara konsep teori dan aplikasinya dalam kehidupan sehari-hari.

Media pembelajaran sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran agar dapat dipahami dengan baik oleh siswa. *Canva* adalah *platform* desain grafis yang menyediakan berbagai fitur seperti pembuatan poster, presentasi, dan materi pembelajaran berbasis teknologi. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *Canva* sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam proses belajar, mengatasi rasa bosan, dan membantu siswa lebih

memahami materi dengan cara yang kreatif dan menyenangkan selain itu, aplikasi ini mendukung pelaksanaan kurikulum berbasis saintifik, yang menekankan pembelajaran berbasis eksplorasi dan refleksi (Darwis, dkk 2024). Di SD Generasi Bangsa Kota Kupang penggunaan media pembelajaran terbilang sangat kurang sehingga membuat siswa cepat bosan dan tidak tertarik untuk mengikuti pembelajaran.

Upaya yang dapat dilakukan guru untuk meningkatkan hasil belajar IPAS adalah dengan menggunakan media pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk memvisualisasikan konsep materi IPAS yang abstrak sehingga menjadi konkrit yaitu dengan menggunakan media video *canva*. *Canva* sebagai media pembelajaran berbasis teknologi, menawarkan berbagai fitur yang mendukung kebutuhan tersebut. Aplikasi ini mempermudah guru dalam mendesain materi ajar yang kreatif, seperti infografis, poster, dan LKPD berbasis visual.

Penelitian yang dilakukan oleh Darwis, dkk (2024) mengungkapkan bahwa penggunaan *Canva* dapat meningkatkan minat belajar siswa,

mengatasi kejenuhan selama pembelajaran, dan secara signifikan meningkatkan hasil belajar mereka. Temuan ini relevan dengan kebutuhan pendidikan saat ini untuk menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif. Implementasi *Canva* dalam pembelajaran materi perubahan wujud benda sangat sesuai, mengingat sifat materinya yang memerlukan pemahaman melalui pengamatan visual. Misalnya, transisi dari es menjadi air atau air menjadi uap dapat divisualisasikan dengan grafik dan animasi yang dirancang di *Canva*.

(Fadilah, dkk 2023) Pada pemanfaatan aplikasi *Canva* sebagai media pembelajaran, alasan yang menarik untuk dibahas adalah dampak dari kemajuan zaman di mana teknologi digunakan untuk memudahkan pekerjaan manusia. *Canva* memiliki halaman kosong yang dapat membantu *creator* membuat desain tentang bagaimana proses pembelajaran yang diinginkan. Tidak hanya bisa membuat desain dari awal, bagi pemula yang awam dalam hal mendesain, *canva* menyediakan berbagai macam desain jadi tanpa harus memulai dari halaman kosong.

Tools yang tersedia mampu memudahkan proses desain dan animasi. Keunggulan lain yang dimiliki *Canva* juga dapat langsung digunakan di *web browser* serta perlu menginstal aplikasi. Media harus di desain sedemikian rupa demi kemudahan siswa dalam pembelajaran juga menjadi alat bantu utama dalam hal perantara menyampaikan materi. Oleh karena itu, media pembelajaran harus mengarah pada tujuan akhir yaitu untuk meningkatkan kualitas belajar mengajar. Jika media yang digunakan untuk belajar semakin menarik, maka tingkat motivasi belajar siswa akan semakin tinggi. Siswa akan lebih bergairah dalam mengikuti pembelajaran.

Dalam konteks pembelajaran di kelas IV SD, materi wujud zat dan perubahannya sering kali memerlukan visualisasi yang jelas untuk memudahkan pemahaman. Oleh karena itu, pengintegrasian *Canva* sebagai media pembelajaran diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa dengan memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan bermakna

B. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan *kelas (classroom action research)*. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode kualitatif deskriptif. Prosedur pelaksanaannya mengikuti prinsip dasar Penelitian Tindakan Kelas. Penelitian tindakan diawali dengan mengidentifikasi gagasan umum yang dispesifikasikan sesuai dengan judul penelitian. Spesifikasi gagasan tersebut lebih lanjut dilaksanakan melalui empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Teknik yang akan digunakan dalam mengumpulkan data penelitian tindakan kelas ini adalah teknik observasi, teknik tes dan studi dokumentasi. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Generasi Bangsa Kota Kupang yang berjumlah 31 orang.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian tindakan kelas yang dilakukan peneliti di SD Generasi Bangsa dengan menggunakan media pembelajaran *canva* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi wujud zat dan perubahannya. Penelitian ini

dilaksanakan di kelas IV SD Generasi Bangsa dengan jumlah peserta didik Perempuan 19 orang dan laki-laki 12 orang. Pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini dilakukan melalui II siklus. Siklus pertama dilaksanakan pada 06 Mei 2025 dan siklus kedua dilaksanakan 08 tanggal April 2025 dengan alokasi setiap pertemuan 2x35 menit.

Tabel 1. Data Hasil Tes Siklus I

Nilai	Tuntas	Rata-Rata	Frekuensi	Persentase (%)
>75	Tuntas	66,23	13	41,94%
<75	Tidak Tuntas		18	56,06%

Berdasarkan tabel diatas, menunjukkan bahwa dari jumlah siswa kelas IV SD Generasi Bangsa sebanyak 31 orang, jumlah siswa yang tuntas 13 orang dan jumlah siswa yang tidak tuntas 18 orang sehingga perlu ditingkatkan lebih lanjut agar pemahaman siswa lebih maksimal. Dari hasil evaluasi ini, dapat dikatakan bahwa masih banyak siswa yang belum mampu memahami materi pembelajaran wujud zat dan perubahannya untuk itu peneliti akan terus berupaya memperbaiki hasil belajar siswa pada siklus II.

Tabel 2. Data Hasil Tes Siklus II

Nilai	Tuntas	Rata-Rata	Frekuensi	Persentase (%)
>75	Tuntas	81,93	25	80,65%
<75	Tidak Tuntas		6	19,35%

Berdasarkan tabel diatas, menunjukkan bahwa dari jumlah siswa kelas IV SD Generasi Bangsa sebanyak 31 orang, jumlah siswa yang tuntas 25 orang dan jumlah siswa yang tidak tuntas 6 orang artinya adanya peningkatan dibandingkan siklus sebelumnya. Dari hasil evaluasi siklus II ini, menunjukkan bahwa hasil belajar siswa kelas IV Generasi Bangsa sudah mengalami peningkatan. Maka peneliti akan terus berkolaborasi dengan guru agar memepertahankan hasil belajar dan keaktifan siswa di kelas.

Tabel 3. Aktivitas Guru

Aktivitas	Rata-Rata	Kriteria
Siklus I	71,42	Cukup
Siklus II	96,42	Sangat Baik

Berdasarkan tabel diatas, menunjukkan bahwa hasil observasi keterampilan guru dengan nilai rata-rata 71,42, yang termasuk kriteria cukup. Meskipun pembelajaran telah berjalan dengan baik, masih terdapat beberapa aspek yang perlu ditingkatkan seperti pada saat guru membimbing peserta didik dalam mengerjakan tugas

kelompok masih terlihat belum merata dalam memperhatikan kelompok-kelompok yang lain dalam mengerjakan tugas, juga guru belum optimal dalam memberikan apresiasi atas usaha dan pencapaian siswa. Sedangkan pada siklus II menunjukkan bahwa hasil observasi keterampilan guru sudah sangat baik dengan rata-rata 96,42. Dapat disimpulkan bahwa, tidak ada catatan dan saran dari kolaborator. Guru sudah sangat baik dalam menerangkan materi wujud zat dan perubahannya melalui media pembelajaran *canva*. Dari hasil observasi keterampilan guru di atas dapat diketahui bahwa keterampilan guru dalam melaksanakan pembelajaran di kelas sudah mengalami peningkatan maka peneliti akan terus mempertahankan keterampilan yang ada.

Tabel 3. Aktivitas Siswa

Aktivitas	Rata-Rata	Kriteria
Siklus I	1.907,5	Cukup
Siklus II	2.687,5	Baik

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan pada siklus I siswa memperoleh jumlah nilai 1.907,5 dengan kriteria cukup. Hal ini menunjukkan bahwa masih banyak siswa yang belum aktif dalam pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *canva* dan belum mencapai indikator keberhasilan atau kurang maksimal.

Sedangkan pada siklus II siswa memperoleh jumlah nilai 2.687,5 dengan kriteria Baik. Hal ini menunjukkan bahwa keaktifan aktivitas siswa sudah mencapai indikator keberhasilan atau sudah maksimal dalam melaksanakan pembelajaran. Dari hasil pengamatan tersebut menunjukkan bahwa siswa kelas IV SD Generasi Bangsa sudah mengalami peningkatan dalam pembelajaran maka peneliti akan berkolaborasi dengan guru agar siswa terus mempertahankan keaktifan dalam pembelajaran.

Pembahasan

Perolehan nilai observasi siswa pada siklus I oleh observer 1 dan observer II dalam penelitian ini menunjukkan bahwa siswa yang memperoleh nilai di atas KKM 41,94% sedangkan perolehan nilai yang belum mencapai KKM adalah 58,06% dikarenakan siswa kurang memperhatikan penjelasan guru dan juga tidak aktif dalam pembelajaran. Sedangkan yang memperoleh nilai mencapai KKM adalah sebanyak 13 orang siswa karena siswa aktif dalam mendengarkan penjelasan guru dan aktif dalam menyebutkan contoh-contoh perubahan wujud zat dalam kehidupan sehari-hari. Jika

dibandingkan dengan pelajaran yang sifatnya biasa rata-rata siswa masih sulit memahami perubahan wujud zat di lingkungan sekitar. Masih banyak siswa yang dinyatakan belum tuntas atau belum mencapai KKM yang telah ditentukan.

Hal ini disebabkan karena siswa tidak mampu memahami dengan baik sehingga peneliti harus memiliki metode pada siklus berikutnya dengan mengoptimalkan media pembelajaran yang digunakan. Pada pelaksanaan pembelajaran siklus I, banyak siswa yang belum mengerti tentang materi wujud zat dan perubahannya. Siswa masih ragu-ragu dalam menyampaikan pendapat dan masih malu bertanya kepada guru tentang hal yang belum dimengerti, serta metode dan media pembelajaran yang digunakan kurang optimal. Dapat dilihat bahwa dari 31 siswa yang mengikuti pembelajaran, 13 orang yang memiliki hasil belajar sangat baik, sedangkan 18 orang siswa lainnya hasil belajar masih rendah. Fakta-fakta diatas menunjukkan bahwa jika siswa diajarkan secara biasa tanpa didukung dengan menggunakan media pembelajaran yang sesuai, maka hasil belajar siswa rendah.

Ketika peneliti melakukan pembelajaran tentang wujud zat dan perubahannya kepada siswa kelas IV SD Generasi Bangsa menggunakan media pembelajaran *canva* maka berdampak baik pada keaktifan maupun hasil belajar siswa. Pengamatan yang dilakukan oleh peneliti selama melakukan peneliti untuk siklus 1 bahwa rata-rata siswa serius dalam proses pembelajaran pada menit- menit awal kegiatan pembelajaran saja selanjutnya konsentrasi mereka mulai teralihihkan untuk ribut dan melakukan aktivitas lain. Hasil belajar siswa pada siklus II dapat dijelaskan bahwa dari jumlah siswa kelas IV sebanyak 31 orang yang mengikuti pembelajaran hampir seluruhnya sudah mencapai nilai KKM yang telah ditentukan. Hal ini dibuktikan dengan hasil yang diperoleh siswa setelah mengerjakan LKPD dan soal evaluasi dengan hasilnya sebagai berikut: jumlah siswa yang mencapai kriteria ketuntasan yaitu sebanyak 25 orang dari 31 siswa. Dari hasil tersebut diatas dapat dikatakan bahwa proses pembelajaran siklus II telah berhasil mencapai tujuan yang telah ditentukan dan mencapai presentase ketuntasan minimal yaitu

berada diatas 75% yaitu sebesar 80%. Serupa dengan penjelasan di BAB II Bahwa Pendidikan IPA sering kali menghadapi tantangan dalam membuat materi pembelajaran yang menarik, interaktif, dan mudah dipahami oleh siswa. Media pembelajaran tradisional cenderung monoton dan kurang melibatkan siswa secara aktif, sehingga berdampak pada rendahnya minat belajar dan pemahaman siswa terhadap materi IPA. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* yang dirancang khusus untuk mata pelajaran IPA.

Berdasarkan pendapat dari (Miftahul Jannah et al., 2023) hasil analisis dan pembahasan yang telah dijelaskan maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran aplikasi *canva* dapat dijadikan salah satu rujukan dalam penggunaan media aplikasi yang tepat dalam proses pembelajaran inovatif khususnya dalam pembelajaran matematika, kerana aplikasi *canva* adalah salah satu platform unik serta menarik sekaligus sangat inovatif dengan demikian dapat dimanfaatkan untuk media

pembelajaran yang efektif. Dengan digunakannya media pembelajaran *Canva*, terdapat peningkatan motivasi, literasi sains, serta hasil belajar siswa sehingga layak digunakan pada proses pembelajaran untuk meningkatkan kapasitas pembelajaran matematika menjadi lebih baik, selain itu dapat menjadi rujukan atau referensi bagi guru dalam menentukan media pembelajaran agar dapat mengaktifkan peran siswa didalam pembelajaran. Peningkatan hasil belajar ini tidak terlepas dari kemampuan guru dalam memilih media pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik siswa. Oleh karena itu untuk meningkatkan hasil belajar siswa maka perlu adanya penggunaan media pembelajaran yang sesuai salah satunya media pembelajaran *canva*.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *canva* untuk meningkatkan hasil belajar siswa sangat bermanfaat dan memberikan dampak positif bagi peserta didik

kelas IV SD Generasi Bangsa. Hasil ini diperoleh ketika peneliti melakukan observasi dalam ruangan kelas serta wawancara dengan guru wali kelas IV mengenai perkembangan peningkatan hasil belajar siswa serta penggunaan media pembelajaran. Hasil yang diperoleh adalah sebagai berikut: Hasil belajar siswa kelas IV SD Generasi Bangsa mengalami peningkatan. Setelah melakukan observasi peneliti mengetahui bahwa hampir seluruh siswa kelas IV sudah aktif dalam pembelajaran dan memahami materi pembelajaran. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil belajar siswa melalui siswa mengerjakan tes evaluasi pada siklus II. Penggunaan media pembelajaran *canva* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV. Hal tersebut dilihat dari tingkat keaktifan siswa dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan dan menggunakan media *canva* tentang materi wujud zat dan perubahannya. Melalui media pembelajaran *canva*, siswa lebih tertarik dalam belajar dan siswa lebih cepat memahami maksud penyampaian materi tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

Jurnal :

- Aufastasana, R., Agustini, F., & Setyo Sundari, R. (2024). *Pengembangan Media Audiovisual Dengan Animasi Berbasis Canva Dalam Materi Perubahan Wujud Benda Kelas Iii SD Negeri Prampelan 01. 4(2).*<https://doi.org/10.26877/ijes.v4i2.19679>
- Darwis, D., Atmono, D., Ratumbusang, M. F. N. G., & Hasanah, M. (2024). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi Canva Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa MA Ibitidaussalam. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)*, 12(1), 85–91. <https://doi.org/10.26740/jupe.v12n1.p85-91>
- Fadilah, A., Nurzakiyah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 1–17.
- Miftahul Jannah, F. N., Nuroso, H., Mudzanatun, M., & Isnuryantono, E. (2023). Penggunaan Aplikasi Canva dalam Media Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(1). <https://doi.org/10.20961/jpd.v11i1.72716>
- Rahmawati, F., & Atmojo, I. R. W. (2021). Analisis Media Digital Video Pembelajaran Abad 21 Menggunakan Aplikasi Canva Pada Pembelajaran IPA. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6271–6279. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1717>

- Amin; Sabaruddin Garancang²; Kamaluddin, A. (2023). Konsep Umum Populasi Dan Sampel Dalam Penelitian Nur. *Konsep Umum Populasi Dan Sampel Dalam Penelitian Nur*, 14(1), 15–31. <https://doi.org/10.21070/2017/978-979-3401-73-7>
- Aufastasana, R., Agustini, F., & Setyo Sundari, R. (2024). *Pengembangan Media Audiovisual Dengan Animasi Berbasis Canva Dalam Materi Perubahan Wujud Benda Kelas Iii SD Negeri Prampelan 01*. 4(2). <https://doi.org/10.26877/ijes.v4i2.19679>
- Barus, R. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva Pada Mata Pelajaran Ipa Kelas V Sd Negeri 060938 Kecamatan Medan Johor Tahun Pelajaran 2023 / 2024 Development of Canva-Based Interactive Learning Media on Science Subjects Class V Sd Negeri 060938*. 3, 1–10.
- Darwis, D., Atmono, D., Ratumbusang, M. F. N. G., & Hasanah, M. (2024). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi Canva Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa MA Ibitidaussalam. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)*, 12(1), 85–91. <https://doi.org/10.26740/jupe.v12n1.p85-91>
- Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 1–17.
- Farisia, Fitriyah, A., Dzulkarami, D., Jannah, S. W., & Irsyad, A. S. (2024). Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia MI/SD. *Jurnal Pendidikan Transformatif*, 3(3), 51–61.
- Isnain, R., & Wibowo, S. (2024). *Pelatihan Canva Sebagai Media Pembelajaran Interaktif dalam Pembelajaran Matematika*. 2(1), 20–24.
- Miftahul Jannah, F. N., Nuroso, H., Mudzanatun, M., & Isnuryantono, E. (2023). Penggunaan Aplikasi Canva dalam Media Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(1). <https://doi.org/10.20961/jpd.v11i1.72716>
- Pelestariannya, H., Mahendra, Y. M., Laila, A., & Santi, N. N. (2020). Pengembangan Media Audio untuk Meningkatkan Kemampuan Menghubungkan Siklus Hidup dan Pelestariannya. *Ibriez : Jurnal Kependidikan Dasar Islam Berbasis Sains*. <https://doi.org/10.21154/ibriez.v5i5.101>
- Rahmawati, F., & Atmojo, I. R. W. (2021). Analisis Media Digital Video Pembelajaran Abad 21 Menggunakan Aplikasi Canva Pada Pembelajaran IPA. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6271–6279. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1717>
- Safiudin, S. (2022). Penggunaan Metode Card Short Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Tema 1 Organ Gerak Hewan Dan Manusia. *Taksonomi: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 2(1), 40–45. <https://doi.org/10.35326/taksonomi.v2i1.2221>
- Sakti, I., Idamayanti, R., & Agussalim, A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Canva pada Mata Kuliah Fisika

- Dasar. *Jurnal Phi Jurnal Pendidikan Fisika Dan Fisika Terapan*, 3(2), 1. <https://doi.org/10.22373/p-jpft.v3i2.13288>
- Syahrir¹, A. P., Zahirah², S. P., & Salamah³, U. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Desain Grafis Canva dalam Pembelajaran Multimedia di SMA Negeri 1 Taman. *Prosiding Seminar Nasional*, 1, 732–742.
- 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>
- Wicaksono, D., & Iswan. (2019). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Di Kelas IV Sekolah Dasar Muhammadiyah 12 Pamulang, Banten. *Holistika: Jurnal Ilmiah PGSD*, 3(2), 111–126.