

**IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN MORDISCVEIN BERBANTUAN  
MEDIA DIGITAL BERBASIS AI PADA MATA PELAJARAN IPAS DI KELAS  
RENDAH SDN 5 KABILA KABUPATEN BONE BOLANGO**

**Meylan Saleh<sup>1</sup>, Kudus<sup>2</sup>, Meyiska Naysilla Nadine<sup>3</sup>**

[meylan.saleh@ung.ac.id](mailto:meylan.saleh@ung.ac.id)

[kudustamburaka@ung.ac.id](mailto:kudustamburaka@ung.ac.id)

[nadinemeyiskanaysilla@gmail.com](mailto:nadinemeyiskanaysilla@gmail.com)

**Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)  
Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Gorontalo**

**ABSTRAK**

*This community service activity aims to implement the Mordiscvein learning model assisted by digital media based on Artificial Intelligence (AI) using Canva in the IPAS subject in the lower grades of SDN 5 Kabila Bone Bolango. The MORDISCVEIN model is the result of developing the output from a dissertation designed to enhance critical thinking skills and learning interest in elementary school students thru an interactive, creative, and contextual approach. This activity was carried out jointly with lecturers and 3A semester students of Elementary School Teacher Education at Gorontalo State University, involving 33 third-grade students. The results of the activity show that the implementation of the MORDISCVEIN model is able to increase students' enthusiasm, active participation, and critical thinking skills thru project-based learning activities that utilize Canva as an AI-based digital medium. This activity makes a positive contribution to strengthening digital literacy and learning innovation in elementary schools.*

**Keywords: Mordiscvein, AI, Canva, IPAS, Elementary School**

**ABSTRAK**

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk mengimplementasikan model pembelajaran *Mordiscvein* berbantuan media digital berbasis Artificial Intelligence (AI) pada mata pelajaran IPAS di kelas rendah SDN 5 Kabila Bone Bolango. Model *Mordiscvein* merupakan hasil pengembangan dari luaran disertasi yang dirancang untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan minat belajar siswa sekolah dasar melalui pendekatan interaktif, kreatif, dan kontekstual. Kegiatan ini dilaksanakan bersama dosen dan mahasiswa semester 3A PGSD Universitas Negeri Gorontalo dengan melibatkan 33 siswa kelas III. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa penerapan model *Mordiscvein* mampu meningkatkan antusiasme, partisipasi aktif, serta kemampuan berpikir kritis siswa melalui aktivitas pembelajaran berbasis proyek yang memanfaatkan media digital

berbasis AI. Kegiatan ini memberikan kontribusi positif terhadap penguatan literasi digital dan inovasi pembelajaran di sekolah dasar.

**Kata kunci:** *Mordiscvein, AI, Canva, IPAS, Sekolah Dasar*

## **Pendahuluan**

Perkembangan teknologi digital yang sangat pesat menuntut dunia pendidikan untuk melakukan inovasi pembelajaran yang lebih adaptif terhadap kebutuhan zaman. Salah satu tantangan utama di sekolah dasar adalah bagaimana membangun kemampuan berpikir kritis dan minat belajar siswa sejak dini sehingga akan berdampak pada hasil belajar. Faktor rendahnya hasil belajar tersebut disebabkan model yang digunakan guru kurang bervariasi menimbulkan kejenuhan terhadap diri siswa sehingga berakibat pembelajaran IPA menjadi kurang menarik. Selain itu kurangnya penggunaan media dimana hanya berfokus pada buku paket dalam menjelaskan materi menciptakan suasana belajar di dalam kelas menjadi monoton dan satu arah, dimana guru berceramah (*teacher centered*) dan siswa menjadi pasif mendengarkan informasi yang disampaikan, antusias siswa dalam proses pembelajaran masih relatif rendah hal ini terlihat dari kurangnya perhatian dan pemahaman siswa pada

saat guru menjelaskan materi (Saleh dkk, 2024).

Pembelajaran IPA dikatakan efektif apabila terjadi peningkatan hasil belajar yaitu hasil kemampuan kecakapan dan keterampilan serta sikap yang dinilai hasil pengukuran dengan test dengan mengedepankan keaktifan belajar peserta didik. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di SD/MI bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan tentang pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep IPA yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Mengembangkan rasa ingin tahu, sikap positif dan kesadaran tentang adanya hubungan yang saling mempengaruhi antara IPA, lingkungan, teknologi dan masyarakat. Mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar (jannah at all, 2020).

Dalam kaitan dengan mata pelajaran IPA, pemanfaatan media sudah seharusnya dijalankan. Pertama, struktur dan konten IPA sarat dengan konsep-konsep dan prinsip-prinsip abstrak, sehingga media

mampu mengkonkretkan abstraksi-abstraksi itu sesuai kapasitas kognitif anak-anak SD yang masih bersifat operasional-konkret; Kedua, dengan melihat kapasitas kognitif anak SD dan bahwa fenomena alam adalah platform IPA SD, maka materi-materi IPA seharusnya bersifat sederhana dan praktis, yang hanya dapat dinyatakan jika dibantu dengan media. Dalam hal ini, Gagne dan Briggs (Asyhari & Silvia, 2016:3) menekankan pentingnya media pembelajaran sebagai alat untuk merangsang proses belajar (Wahyu at all, 2020).

Di bidang pendidikan, integrasi elemen multimedia dan fitur interaktif telah diakui sebagai strategi penting untuk mengembangkan lingkungan belajar yang dipersonalisasi dan adaptif yang memenuhi gaya belajar yang beragam dan mendorong partisipasi aktif siswa. Penggunaan teknologi multimedia modern dalam pendidikan telah diidentifikasi sebagai pendekatan transformatif yang menggabungkan platform dan layanan pendidikan dengan kursus untuk membangun lingkungan belajar virtual

yang inovatif. Integrasi ini tidak hanya meningkatkan proses pendidikan tetapi merevolusi cara siswa berinteraksi dengan materi yang disajikan. Selain itu, media pembelajaran interaktif juga diakui dapat memenuhi gaya belajar yang beragam, memberikan pengalaman belajar yang dipersonalisasi dan adaptif (Aini at all, 2024).

Salah satu contoh perubahan yang dilakukan guru adalah dalam proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran inovatif abad 21. Diantara model-model pembelajaran yang dapat meningkatkan 4c (*Critical Thinking and Problem Solving* (berpikir kritis dan pemecahan masalah), *Communication* (komunikasi), *Collaboration* (Kolaborasi), *Creativity and Inovation* (kreativitas dan inovasi) siswa adalah model pembelajaran Mordiscvein (Saleh dkk, 2022). Model pembelajaran Mordiscvein adalah sebuah model pembelajaran inovatif yang dikembangkan untuk pembelajaran aktif dan berpusat pada siswa (*student-centred*) di SD, khususnya mata pelajaran IPA.

Model pembelajaran *Mordiscvein* sebagai hasil luaran disertasi dikembangkan untuk menjawab kebutuhan tersebut dengan mengintegrasikan prinsip-prinsip konstruktivistik dan pemanfaatan media digital berbasis *Artificial Intelligence* (AI). Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan bidang yang sangat potensial untuk penerapan model ini karena mendorong eksplorasi, penalaran, serta keterampilan pemecahan masalah (Sari & Prasetyo, 2022). Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk memperkenalkan dan mengimplementasikan model pembelajaran *Mordiscvein* berbantuan Canva dan *Wordwall* kepada guru dan siswa SDN 5 Kabila Bone Bolango sebagai bentuk kolaborasi antara dosen, mahasiswa, dan sekolah mitra.

Implementasi model pembelajaran *Mordiscvein* yang dipadukan dengan media digital berbasis kecerdasan artifisial (AI) pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di kelas rendah merupakan upaya untuk menghadirkan proses belajar yang lebih adaptif, responsif, dan terarah pada

kebutuhan perkembangan peserta didik. Integrasi antara pendekatan pedagogis *Mordiscvein*—yang menekankan struktur berpikir bertahap dan eksplorasi konseptual—dengan dukungan teknologi AI membuka kemungkinan bagi guru untuk menyajikan pengalaman belajar yang lebih personal, interaktif, dan kontekstual. Langkah ini tidak hanya memodernisasi praktik pembelajaran IPAS, tetapi juga memperkuat kompetensi literasi digital sejak usia dini, sehingga peserta didik dapat tumbuh sebagai pembelajar yang kritis, kreatif, dan selaras dengan tuntutan abad ke-21.

### **Metode Pelaksanaan**

Kegiatan dilaksanakan di SDN 5 Kabila Bone Bolango pada semester ganjil tahun 2025 dengan melibatkan 33 siswa kelas III. Tim pelaksana terdiri dari dosen dan mahasiswa semester 3A PGSD Universitas Negeri Gorontalo. Metode pelaksanaan kegiatan meliputi beberapa tahap, yaitu: (1) persiapan dan koordinasi dengan pihak sekolah, (2) sosialisasi model pembelajaran *Mordiscvein*, (3) pelatihan penggunaan Canva sebagai media digital berbasis AI, dan (4) implementasi model dalam proses

pembelajaran IPAS. Kegiatan dilakukan secara kolaboratif antara dosen, mahasiswa, dan guru kelas, dengan fokus pada penerapan strategi pembelajaran yang menumbuhkan kreativitas dan berpikir kritis siswa. (Mishra & Koehler, 2021).

### **Hasil dan Pembahasan**

Perkembangan kehidupan yang serba teknologi saat ini merupakan bukti bahwa kehidupan selalu berkembang dan terus berinovasi dalam berbagai aspek. Pendidikan berperan menjadi upaya dalam mewujudkan generasi penerus bangsa yang siap dalam menghadapi perubahan zaman. Pendidikan di abad 21 merupakan pembelajaran yang berbasis *student centered*, peserta didik diberi kebebasan dalam mencari sumber belajar (Afni et al., 2021). Hal tersebut Pelaksanaan kegiatan pengabdian ini berjalan dengan lancar dan mendapatkan sambutan positif dari guru dan siswa.

Guru memperoleh pengalaman baru dalam mengintegrasikan model pembelajaran berbasis AI, sedangkan siswa menunjukkan peningkatan minat

dan antusiasme dalam belajar. Penggunaan Canva membantu siswa memvisualisasikan konsep-konsep IPAS secara menarik dan kreatif. 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. Penggunaan media canva akan lebih menarik jika dikolaborasikan dengan model pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang cocok digunakan pada maple IPAS di SD adalah model pembelajaran *Mordiscvein*.

Model *Mordiscvein* memungkinkan siswa untuk aktif dalam mengamati, mendiskusikan, dan menemukan konsep melalui pengalaman belajar yang bermakna. Dari hasil observasi lapangan, terlihat adanya peningkatan kemampuan berpikir kritis melalui kegiatan bertanya, berdiskusi, dan menyimpulkan hasil pembelajaran. Selain itu, kerja sama antara dosen, mahasiswa, dan guru menjadi bentuk nyata dari sinergi akademik dalam meningkatkan mutu pembelajaran di sekolah dasar. (Wahyuni & Rahman, 2023)



**Gambar 1. Dokumentasi kegiatan implementasi model pembelajaran *Mordiscvein* di SDN 5 Kabila Bone Bolango.**

Kegiatan diawali dengan pengantar dan penjelasan dosen mengenai kegiatan yang akan dilakukan oleh mahasiswa. Dalam penyampaian Dr. Meylan Saleh, S.Pd., M.Pd. selaku pemateri sekaligus dosen pengampuh mata kuliah media dan teknologi menyampaikan bahwa penggunaan media digital AI dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar menjadi penting karena mampu meningkatkan keterjangkauan konsep-konsep ilmiah yang bersifat abstrak melalui visualisasi dan simulasi interaktif.

Media digital terbukti meningkatkan motivasi belajar dan keterlibatan siswa melalui penyajian materi yang lebih menarik serta mendukung pembelajaran berbasis penemuan. Media digital juga diharapkan dapat digunakan dalam pembelajaran IPA, khususnya di sekolah dasar. IPA adalah ilmu pengetahuan yang mempelajari gejala dan peristiwa alam melalui kegiatan ilmiah (Maisarah *et al*, 2023). Selain itu, integrasi teknologi

sejak dini mengembangkan literasi digital sebagai kompetensi abad ke-21 yang relevan dengan perkembangan IPTEK.



Media digital memfasilitasi diferensiasi pembelajaran, memungkinkan asesmen cepat, dan memperkuat kolaborasi antar siswa melalui platform digital. Dengan demikian, pemanfaatan media digital menjadi bagian strategis dalam meningkatkan efektivitas dan kualitas pembelajaran IPAS di SD.

**Gambar 2. Dosen mendampingi mahasiswa dalam mengimplementasikan model pembelajaran mordiscvein dikolaborasikan dengan media digital AI**

Pada era digital yang berkembang pesat ini, teknologi Kecerdasan Buatan (*Artificial Intelligence* atau AI) muncul sebagai salah satu inovasi yang dapat memberikan dampak signifikan di berbagai bidang kehidupan termasuk pendidikan (Pambudi, et al., 2023).

Selain itu juga dalam (Tjahyanti et al, 2022) menyatakan bahwa AI termasuk jenis sistem cerdas yang memainkan peran besar dalam cara manusia berinteraksi dengan informasi dalam kehidupan pribadi dan profesionalnya, dan dapat mengubah cara manusia menemukan dan menggunakan informasi di sekolah dan juga akademisi. Hal ini berarti, AI mampu memberikan sumbangsih pendidikan dalam mempermudah transfer informasi kepada para pembelajar (Rahayu *at all*, 2023). Salah bagian media AI adalah aplikasi Canva.

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.

selain media digital, dalam kegiatan tersebut mahasiswa juga menyediakan media konkrit yang sesuai dengan materi yang dibelajarkan pada saat itu. Materi yang dibawa oleh mahasiswa adalah tentang Lingkungan. Dimana mahasiswa membuat media konkritnya berupa design 4 (lingkungan) yakni, lingkungan hutan, gurun, laut, dan sungai. Pada akhir kegiatan tersebut, siswa diberikan evaluasi dalam bentuk game melalui media digital AI pada aplikasi *Canva* dan *Wordwall*. Terlihat pada gambar 3 tersebut, siswa sangat antusias maju ke depan kelas untuk menjawab pertanyaan/kuiz yang diberikan oleh mahasiswa.

*Canva* sangat efektif dan mudah digunakan sebagai modul digital interaktif, karena terdapat berbagai fitur yang menarik dan siap untuk dimanfaatkan. *Canva* sebagai media IPA dapat menguatkan minat dan motivasi belajar peserta didik. Hal itu dikarenakan pada aplikasi *Canva* terdapat banyak template yang menarik, sajian bentuk, gambar, warna,

dan huruf yang lebih bervariasi sehingga mampu memudahkan pendidik



dalam pembuatan media pembelajaran IPA dalam berbagai macam bentuk, baik itu bentuk presentasi, e-modul, LKS, poster dan sebagainya. Dengan adanya media pembelajaran yang menarik, maka peserta didik akan semakin tertarik untuk belajar lebih mendalam

**Gambar 3. Salah satu mahasiswa sedang mempresentasikan penggunaan media berbasis AI**

karena adanya pengalaman belajar yang bermakna dan tidak membosankan, terutama dalam pembelajaran IPA (Idriani, 2024).

Media merupakan salah satu hal yang sangat penting. Media pembelajaran berfungsi sebagai sarana untuk menyampaikan atau menerima informasi kepada siswa. Penggunaan

media pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan peserta didik mampu memaksimalkan hasil pembelajaran. *Wordwall* adalah sebuah aplikasi gaming digital yang didasarkan pada jaringan dan menawarkan berbagai permainan dan fungsi kuis yang dapat digunakan oleh para guru untuk menyediakan penilaian material (Syachruraji at all, 2024). *Wordwall* berfungsi sebagai alat, media pembelajaran, dan sebagai sarana evaluasi yang seru untuk peserta didik. Keuntungan dari *Wordwall* adalah tidak harus membayar untuk fungsi dasar aplikasi. Ada banyak fitur permainan pendidikan yang tersedia untuk siswa, dan siswa dapat menggunakannya hanya dengan mengakses tautan yang dibagikan oleh guru. Selain itu, media *Wordwall* dapat diunduh dalam format PDF untuk membantu siswa mengontrol jaringan dengan lebih baik. Siswa akan lebih termotivasi untuk belajar karena media *Wordwall* memberi mereka kesempatan untuk bersaing (Syachruraji at all, 2024).

### **Kesimpulan dan Saran**

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini berhasil mengimplementasikan model pembelajaran MORDISCVEIN berbantuan media digital berbasis AI menggunakan *Canva* dan *wordwall* di kelas rendah SDN 5 Kabila Bone Bolango. Model ini terbukti dapat meningkatkan minat dan kemampuan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran IPAS. Disarankan agar guru-guru sekolah dasar terus mengembangkan inovasi pembelajaran berbasis teknologi digital untuk memperkaya pengalaman belajar siswa dan meningkatkan kualitas pendidikan dasar yang adaptif terhadap era digital.

### **Ucapan Terima Kasih**

Penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak SDN 5 Kabila Bone Bolango yang telah memberikan kesempatan dan dukungan selama pelaksanaan kegiatan pengabdian ini, serta kepada mahasiswa semester 3A PGSD Universitas Negeri Gorontalo yang turut berperan aktif dalam pelaksanaan kegiatan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aini Rabeka Putri, Yulianti Yuyu, Febriyanto Budi. (2024). *Sistematis terhadap Literatur yang Ada dan Arah Riset Masa Depan*. Prosiding Seminar Nasional PPGFKIP UPR "Transfromasi Pendidikan di Era Society 5.0". [Vol. 1 No. 1 \(2024\): Seminar Nasional PPG FKIP](#)
- Afni, N., Wahid, A., Hastati, S., Jumrah, A. M., & Mursidin, M. (2021). *Pengembangan Model Pembelajaran Abad 21 Di SD Negeri 126 Borong Kecamatan Herlang Kabupaten Bulukumba*. Madaniya, 2(2), 137–Analisis Media Digital Video Pembelajaran Abad 21 Menggunakan Aplikasi Canva pada Pembelajaran IPA – Farida Rahmawati, Ragil Idam Widiyanto Atmojo DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1717>
- Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R. (2020). A taxonomy for learning, teaching, and assessing: A revision of Bloom's taxonomy of educational objectives. New York: Longman.
- 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 Lepa-Lepa ..., 1, 143–151.
- <https://ojs.unm.ac.id/JLLO/article/view/16867>
- Indriani Chindy. (2024). *Pengaruh Penggunaan Aplikasi Canva dalam Media Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*. <https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i2.505>. <http://journal.ainarapress.org/index.php/jiepp/article/view/505>
- Jannah Ikha Nur, Prasetyawati Dwi, Hariyanti Diah, Prasetyo Singgih Adhi. (2020). *Efektivitas Penggunaan Multimedia dalam Pembelajaran IPA di SD*. <https://doi.org/10.23887/jisd.v4i1.24135>. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JISD/article/view/24135>
- Maisarah, Ayudia Inge, Prasetya Cyndi, Mulyani. (2023). *Analisis Kebutuhan Media Digital Pada Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar*. <https://doi.org/10.56855/jpsd.v2i1.314>. <https://journals.eduped.org/index.php/jpsd/article/view/314>
- Mishra, P., & Koehler, M. J. (2021). Technological pedagogical content knowledge (TPACK): A framework for teacher knowledge. Teachers College Record, 108\*(6), 1017–1054.
- Rahayu Satutik, Al Hadi Kasnawi, Wahyudi, Sutrio. *Pelatihan*

*pemanfaatan Artificial Intelligence (AI) Untuk Keefektifan Presentasi Yang Menarik Dan Komunikatif. Vol 6 No 4 (2023): Oktober-Desember 2023.*  
<https://jppipa.unram.ac.id/index.php/jpmipi/article/view/6601>

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>

Pambudi, A. Y., Syafi'i, I., Kartikasari, D. W., Yarkhasy, A., Bulqiyah, H., Prayogo, L. M., ... & Zaki, A. (2023). *Pelatihan Pemanfaatan Teknologi AI dalam Pembuatan PTK bagi Guru SDN Karangasem Kecamatan Jenu. In Seminar Nasional. Paedagoria*(Vol. 3, pp. 1-8).

Sari, D. P., & Prasetyo, Z. K. (2022). *Inovasi pembelajaran berbasis digital di era society 5.0. \*Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 8\*(2), 134–142.

Saleh Meylan, Hasim Evi, Smith Bin Mardiah. (2024). *Penerapan Model Pembelajaran Mordiscvein Berbantuan magic Box Dalam meningkatkan Hasil belajar Ipa Di*

*sekolah Dasar kota Gorontalo. MJP Journal Of Education And Teaching* vol. 2, no. 1, pp. 77–84, Jan. 2024.  
<https://Jurnalilmiah.Co.Id/Index.php/MJPJETL>

----- (2024). *Implementasi Model-Model Pembelajaran Inovatif Abad 21 Di Sekolah Dasar. Volume 04* (1), Maret 2024 ISSN 2809-3291  
<https://ejurnal.pps.ung.ac.id/index.php/dikmas>

A.Syachruraji, Mahtuh Nur Alaniah, Andriani Nita, Rahmawati Restiyana, Fadilah Nur Rahma. (2024). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall terhadap Minat Belajar Peserta Didik Kelas 3 Muatan Pelajaran Ipa Di SDN Kebaharan 2.*  
: <https://doi.org/10.46368/jppsd.v2i1.1900>. VOL. 2 NO. 1 (2024): JANUARI.  
[HTTPS://JURNALSTKIPMELAWI.AC.ID/INDEX.PHP/ADJPP/ARTICLE/VIEW/1900](https://jurnalstkipmelawi.ac.id/index.php/adjpp/article/view/1900)

Tjahyanti, L. P. A. S., Saputra, P. S., & Santo Gitakarma, M. (2022). *Peran Artificial Intelligence (AI) Untuk Mendukung Pembelajaran di Masa Pandemi Covid-19. KOMTEKS*,1(1).

Triningsih, diah erna. (2021). *Penerapan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Kemampuan Menyajikan Teks Tanggapan Kritis Melalui Pembelajaran Berbasis Proyek. PaperKnowledge*

. Toward a Media History of Documents, 15(1), 128–144.  
<https://doi.org/10.30957/cendekia.v15i1.667>

Wahyu Yuliana , Leonangung Edu Ambros, Nardi Mikael. (2020). *Problematika Pemanfaatan Media Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*.  
[10.29303/jppipa.v6i1.344](https://doi.org/10.29303/jppipa.v6i1.344). Vol. 6 No. 1 (2020): January/.  
<https://jppipa.unram.ac.id/index.php/jppipa/article/view/344>

Wahyuni, S., & Rahman, A. (2023). *Penggunaan media digital berbasis AI dalam meningkatkan kreativitas belajar siswa sekolah dasar*. \*Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia, 9\*(1), 45–56.