

PEMANFAATAN CANVA TERINTEGRASI TRI N UNTUK MENGEMBANGKAN KREATIVITAS SISWA PADA PEMBELAJARAN IPS SEKOLAH DASAR

Dimas Hadiputra¹, Heri Maria Zulfiati²

¹SDN Karanganyar, Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa

²Pascasarjana Pendidikan Dasar, Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa
[1dimashadipu@gmail.com](mailto:dimashadipu@gmail.com), [2heri.maria@ustjogja.ac.id](mailto:heri.maria@ustjogja.ac.id),

ABSTRACT

This research aims to determine the use of the Canva application, which is integrated with Ki Hadjar Dewantara's teachings in the form of Tri N (niteni, niroake, and nambahake), in developing student creativity through social studies learning in elementary schools. This type of research is descriptive qualitative research with participants as many as 29 grade 6 students at SDN Karanganyar, Sleman Regency. The data collection technique is observation using observation sheets, creative attitude observation rubrics, interviews, and documentation. The data analysis technique uses Milles and Huberman analysis techniques, which consist of data reduction, data presentation, and drawing conclusions. The results of the research that has been carried out show that implementing the Tri N teachings in Grade 6 elementary school social studies lessons on ASEAN material through the use of the Canva application makes students have creativity. The use of learning media by utilizing the Canva application, which is integrated into the Tri-N steps, can be used as an alternative to increase student creativity in producing work in the learning process.

Keywords: Canva, IPS, Creativity, Tri N

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pemanfaatan aplikasi canva yang terintegasi ajaran Ki Hadjar Dewantara yang berupa Tri N (niteni, niroake, nambahake) dalam mengembangkan kreativitas siswa melalui pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. Jenis penelitian ini merupakan penelitian kualitatif deskriptif dengan partisipan sebanyak 29 siswa kelas 6 di SDN Karanganyar Kabupaten Sleman. Teknik pengumpulan data adalah dengan observasi menggunakan lembar observasi, rubrik pengamatan sikap kreatif, wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan teknik analisis Milles dan Huberman yang terdiri dari reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa dengan mengimplementasikan ajaran Tri N pada pelajaran IPS SD Kelas 6 pada materi ASEAN melalui pemanfaatan aplikasi canva menjadikan siswa memiliki kreativitas. Penggunaan media pembelajaran dengan memanfaatkan aplikasi canva yang diintegrasikan dalam langkah-langkah Tri N dapat dijadikan alternatif untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam menghasilkan karya dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: Canva, IPS, Kreativitas, Tri N

A. Pendahuluan

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan mata pelajaran yang diterapkan dalam kurikulum di sekolah mulai jenjang Sekolah Dasar hingga Sekolah Menengah Atas. Pendidikan IPS di sekolah erat kaitannya dengan disiplin ilmu sosial yang terintegrasi dengan pengetahuan lain yang dikemas secara ilmiah dan pedagogis untuk kepentingan pembelajaran. IPS di sekolah pada dasarnya bertujuan mempersiapkan siswa sebagai warga negara yang baik (*good citizenship*). Sebagai warga negara yang baik, siswa harus memiliki pengetahuan (*knowledge*), keterampilan (*skills*), sikap dan nilai (*attitude dan values*) yang dapat digunakan untuk memecahkan masalah pribadi maupun sosial serta dapat mengambil keputusan untuk berpartisipasi dalam kegiatan masyarakat di tingkat lokal, regional, maupun global.

Salah satu dari tujuan pelajaran IPS yaitu untuk mengembangkan potensi siswa agar peduli terhadap masalah Sosial yang akan terjadi dikalangan masyarakat (Dasar, 2015). Pembelajaran IPS sangat penting karena membantu siswa belajar ilmu pengetahuan, sikap, dan keterampilan untuk menjadi orang yang lebih baik (Zaini, 2021). Dalam meningkatkan

keterampilan atau *skill*, siswa diharapkan mampu memahami teknologi untuk meningkatkan kualitas pendidikan, seperti yang kita ketahui karena perkembangan teknologi saat ini semakin maju. Selain itu, agar pendidikan dapat bersaing dengan ilmu pengetahuan dari dunia luar, fasilitas pembelajaran harus didukung dan diperoleh dengan pemanfaatan teknologi (Haerudin et al., 2023). Terdapat aneka macam media pembelajaran yang dapat membantu proses belajar mengajar serta dengan menggunakan software siswa bisa belajar untuk mendesain. (Khairani & Mudiniljah, 2022).

Untuk mendorong transformasi yang lebih baik, maka diperlukan inovasi di bidang pendidikan. Hal ini dapat berupa ide, objek, teknik, dan lain-lain yang dianggap baru. Pembelajaran abad 21 menekankan penguasaan konten akademik, bertujuan agar siswa memiliki berbagai keterampilan, salah satunya adalah kreativitas. Kreativitas adalah suatu proses untuk menghasilkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan atau berupa suatu obyek tertentu serta mampu menerapkannya dalam pemecahan masalah yang ditemukan dalam kehidupan sehari-hari dengan caranya sendiri (Hidayati

et al., 2017). Salah satu pendekatan untuk melakukan hal ini adalah melalui penggunaan media pendidikan. Karena tersedianya sumber belajar maka proses pembelajaran dapat berjalan sesuai rencana dan efisien (Masfufah et al., 2022). Penggunaan media pembelajaran yang membawa pengalaman langsung siswa dapat diingat dalam jangka waktu yang lama. Media pembelajaran yang dibuat dengan pertimbangan karakteristik siswa dapat meningkatkan perhatian siswa. Selanjutnya, Maryahani (Sartono & Wulandari, 2020, hal. 64) berpendapat bahwa media pembelajaran dapat meningkatkan perhatian siswa terhadap materi ajar. Aplikasi teknologi juga bisa dijadikan media pembelajaran.

Salah satu dari sekian aplikasi teknologi yang sudah hadir yaitu aplikasi Canva (Purwati & Perdanawanti, 2019). Canva adalah sebuah program untuk mendesain secara online yang menyediakan seperti presentasi, resume, poster, pamflet, grafik, spanduk, dan sebagainya yang ada diaplikasi canva (Rahmatullah et al., 2020). Canva merupakan salah satu aplikasi yang mudah digunakan dan diakses secara

gratis untuk pelajar. Siswa didorong untuk menggunakan kreativitas di Canva ketika menyelesaikan sebuah desain yang mereka pilih untuk dikerjakan (Alfian et al., 2022). Siswa hanya perlu mengunduh program Canva ke perangkatnya atau membukanya di web browser di laptop atau PC atau HP Android untuk mulai menggunakan Canva. Canva merupakan salah satu program yang paling familiar bagi anak-anak karena seringnya menggunakan gadget (Hapsari & Zulherman, 2021).

Dalam pembelajaran IPS sangat penting untuk menciptakan lingkungan yang merangsang kreativitas siswa. Salah satu metode yang dapat diterapkan adalah dengan mengintegrasikan prinsip-prinsip ajaran Tamansiswa dari Ki Hajar Dewantara yaitu Tri N (*Niteni, Niroake, dan Nambahi*) dalam proses pembelajaran. Ajaran Tri N berasal dari budaya Indonesia yang memiliki makna mendalam dan dapat menjadi pondasi bagi perkembangan pribadi dan kreativitas siswa. Terdapat tiga fase pada ajaran Tri N, yaitu *niteni*: siswa terlebih dahulu mengamati, memperhatikan dengan saksama arahan dan penjelasan guru tentang subjek yang sedang dipelajari. *Niroake*: adalah fase guru

memastikan siswa sudah memahami dengan baik apa yang disampaikan. Jika siswa tidak dapat meniru, guru perlu memberikan penjelasan ulang agar anak mampu meniru dengan baik apa yang telah dipaparkan. Jika siswa mampu meniru dengan baik pada fase ini, fase niteni terbukti berjalan sesuai tujuan. Fase terakhir dari ajaran ini adalah *nambahake*. Di sinilah kebebasan siswa dalam berkeaktifitas ditunjukkan. Jika ketiga fase ini dilaksanakan dengan baik, siswa dapat memiliki sikap kreatif dengan baik (Nisa et al., 2019).

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan oleh peneliti di kelas VI SDN Karangayar pada mata pelajaran IPS diperoleh hasil awal bahwa siswa masih belum mengenal aplikasi canva sebagai salah satu aplikasi yang membantu dalam menyelesaikan tugas. Selain itu, dalam pembelajaran, guru hanya menerangkan dengan metode ceramah dan memberikan tugas yang terdapat pada buku paket sehingga tingkat kreativitas siswa masih kurang. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan kreativitas siswa dalam menghasilkan karya pada pembelajaran IPS dengan menerapkan langkah-langkah dalam ajaran Tri N yang terintegrasi dengan

pemanfaatan aplikasi canva. Pengajaran Tri N mendorong kreativitas siswa agar dapat mulai menciptakan hal-hal baru dalam dunia ilmu pengetahuan sejak usia muda (Dewantara, 2013)

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah deskriptif kualitatif, yaitu mendeskripsikan penerapan ajaran Tri N yang terintegrasi pemanfaatan aplikasi canva untuk mengembangkan sikap kreatif siswa dalam pembelajaran IPS di SD. Metode penelitian deskriptif kualitatif yaitu penelitian tentang data yang dikumpulkan dan dinyatakan dalam bentuk kata-kata, gambar, dan kata-kata disusun dalam kalimat, kemudian disusun secara sistematis agar mendapatkan gambaran deskripsinya (Rukajat, 2018). Partisipan pada penelitian ini adalah siswa-siswi Kelas 6 SDN Karangayar berjumlah 29 anak, yang terdiri dari 14 perempuan dan 15 laki-laki. Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data adalah dengan observasi menggunakan lembar observasi, rubrik pengamatan sikap kreatif, wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan

teknik analisis Milles dan Huberman yang terdiri dari reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Data-data yang diperoleh selama penelitian dikumpulkan kemudian dipilih untuk direduksi. Hasil reduksi data kemudian disajikan dan ditarik kesimpulan.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Latar belakang munculnya media pembelajaran disebabkan oleh kebutuhan guru untuk menyampaikan materi pembelajaran di dalam kelas. Guru perlu sarana belajar untuk memberi pengalaman belajar dan rangsangan terhadap siswa melalui saluran dan media belajar tertentu. Media pembelajaran dipandang sebagai suatu alat bantu pendidik dalam proses belajar mengajar agar efektif dalam menyampaikan materi pembelajaran terhadap siswa (Magdalena et al., 2021). Pada penelitian ini, penelitian dilakukan pada pembelajaran IPS Kelas 6, Kurikulum 2013 pada Materi ASEAN dengan Kompetensi Dasar: Mengidentifikasi karakteristik geografis dan kehidupan sosial budaya, ekonomi, politik di wilayah ASEAN. Strategi pembelajaran yang digunakan yaitu menerapkan ajaran Tri-N dengan mengakomodir keunikan

potensi siswa yaitu pembelajaran berdiferensiasi dengan memanfaatkan aplikasi canva. Siswa akan membuat slide presentasi materi tentang *Association of Southeast Asian Nations (ASEAN)* menggunakan canva agar lebih memahami tentang ASEAN dan meningkatkan kreatifitas dalam membuat video atau materi presentasi. Penelitian dilakukan dalam dua kali pertemuan.

Pertemuan pertama yang dilakukan pada hari Rabu tanggal 13 September 2023, dan diikuti oleh 29 siswa yang dilaksanakan di ruang kelas. Tujuan pembelajaran pada pertemuan ini adalah siswa mampu membuat slide presentasi tentang materi ASEAN dengan aplikasi canva melalui penerapan ajaran Tri N. Sebelumnya siswa telah diperintahkan untuk membawa HP Android dari rumah dengan persetujuan orang tua. Pada awal pembelajaran, guru melakukan apersepsi dan mengecek kesiapan siswa untuk belajar. Assesmen awal dilakukan guru dengan melakukan tanya jawab kepada siswa. Fase *niteni* atau mengamati dimulai dengan siswa mendengarkan penjelasan guru tentang aplikasi canva. Siswa mengamati video pembuatan

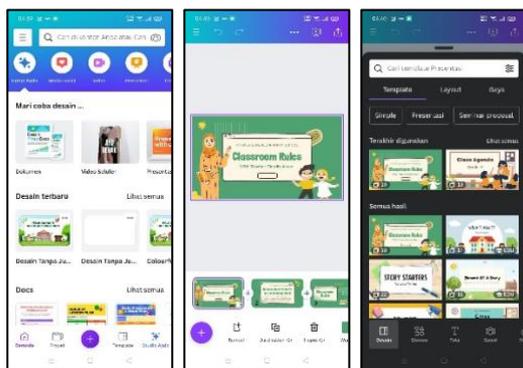
presentasi dari canva yang diputar guru melalui LCD proyektor. Siswa diperlihatkan video tentang bagaimana proses awal sampai akhir tentang membuat presentasi dengan aplikasi canva. Selanjutnya, guru memberikan contoh secara langsung dengan membuka aplikasi canva pada laptop. Siswa dipersilakan untuk mengamati agar dapat memahami cara membuat presentasi di aplikasi canva. Siswa juga diberikan kesempatan bertanya apabila belum paham.



Gambar 1. Siswa mengamati cara pembuatan presentasi di canva

Setelah dirasa cukup, guru melanjutkan kegiatan pembelajaran dengan menyuruh siswa menyiapkan perangkat yang dibutuhkan yaitu HP Android terkoneksi internet. Setelah menyiapkan perangkat diperlukan. Kegiatan pembelajaran dilanjutkan dengan siswa memperhatikan penjelasan guru tentang teknik atau cara membuka aplikasi canva. Pada fase *niteni* siswa menyimak guru

dalam membuat presentasi sesuai dengan materi yang dipelajari. Guru memberi contoh secara langsung siswa memperhatikan. Aplikasi canva dapat menjadi daya tarik siswa dalam membuat video pembelajaran yang membuat menarik yaitu dapat berkreasi dengan diberi warna, gambarnya, dan jenis hurufnya agar power pointnya bisa dibuat menarik dan cara mengakses perangkat lunak ini yaitu dengan pilih pencarian "Presentasi" maka pilihan template presentasi yang menarik akan tersedia secara langsung, serta setelah selesai dirancang, template atau hasil dari desain tersebut bisa otomatis tersimpan tanpa perlu disimpan secara manual dan dapat diekspor ke dalam bentuk file format power point (pptx), dokumen (pdf), gambar JPG/PNG maupun video MP4. Pemanfaatan template presentasi dalam Canva tidak ditunjukkan untuk guru saja, tetapi juga bisa untuk siswa bila ingin menyampaikan materi yang diharuskan menggunakan power point.



Gambar 2. Tampilan praktik membuka aplikasi canva melalui HP siswa

Pada fase *niroake* siswa praktik menirukan cara membuat presentasi di canva. Siswa membuka aplikasi canva melalui perangkat HP masing-masing. Mula-mula siswa dengan bimbingan guru mempraktikkan membuat presentasi melalui pilihan template yang ada. Semua siswa membuat materi presentasi sesuai dengan contoh yang diperlihatkan guru. Guru berkeliling untuk memberikan bimbingan secara langsung.

Siswa mencoba fitur-fitur yang ada pada aplikasi canva. Pada tahap ini, mula-mula siswa masuk ke beranda, kemudian pilih presentasi dengan bidang 16:9 yang sesuai dengan layar laptop/PC, dilanjutkan pada bidang presentasi tanpa judul. Siswa mencoba beberapa menu pada tampilan canva. Diantaranya yaitu: desain, elemen, merk, unggahan, gambar, proyek, dan aplikasi. Siswa

memilih template presentasi yang tersedia, kemudian dikreasikan sesuai dengan kreativitasnya. Pada langkah awal siswa mencoba untuk membuat satu *prototype* dulu. Siswa membuat desain dari satu demi satu slide presentasi. Mencoba menirukan apa yang dicontohkan langsung oleh guru. Presentasi yang dibuat siswa masih dalam tahap belajar. Siswa memasukkan animasi setiap perpindahan slide. Memasukkan tulisan, gambar dan juga audio pada konten materi presentasinya. Dan juga siswa melakukan *drag & drop* ketika mendesain. Setelah menguasai teknik pembuatan siswa bisa membuatnya lagi. Selanjutnya siswa dan guru melakukan refleksi pembelajaran. Dipertemuan berikutnya siswa akan membuat lagi sesuai dengan kreativitasnya.

Pertemuan kedua yang dilakukan pada hari Selasa tanggal 19 September 2023, dan diikuti oleh 29 siswa yang dilaksanakan di ruang kelas. Tujuan pembelajaran pada pertemuan ini adalah siswa mampu membuat materi presentasi IPS seputar ASEAN melalui penerapan ajaran Tri N sesuai dengan kreativitasnya. Pertemuan diawali dengan guru membuka pelajaran selanjutnya melakukan apersepsi.

Selanjutnya guru melakukan kegiatan pembelajaran pada tahap Tri N yang ketiga yaitu *nambahi*.

Pada fase *nambahi* siswa membuat materi presentasi sesuai dengan kreativitasnya masing-masing namun diberikan topik yang sama yaitu tentang ASEAN sesuai dengan materi yang dipelajari dalam pelajaran IPS. Hal itu merupakan implementasi dari pengalaman sebelumnya pada fase *nitenti* dan *niroake*. Siswa sudah mempunyai bekal pengetahuan dan keterampilan dari contoh yang telah diberikan guru dan dari pengalaman praktiknya. Pada kegiatan pembelajaran ini, guru memberikan kemerdekaan akan apa yang akan dibuat siswa. Guru juga membimbing kepada siswa yang mengalami kesulitan. Hasil karya yang merupakan kreativitas siswa dapat dilihat dari gambar berikut ini:



Gambar 4. Hasil kreativitas siswa

Setelah siswa selesai membuat materi presentasi tentang ASEAN sesuai dengan kreativitasnya, hasil karya siswa dikumpulkan dalam satu folder dan disimpan di google drive. Siswa bisa melihat karya siswa lainnya melalui link google drive berikut ini:

<https://drive.google.com/drive/folder/s/115hlcyljh-pPwqfBDLZaS4GD8xHxkJrp?usp=sharing>. Materi ini bisa digunakan sebagai sumber belajar siswa. Pada pertemuan selanjutnya setiap siswa akan mempresentasikan hasil karyanya.

Penerapan Tri N dalam pelajaran IPS di SD Negeri Karanganyar dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk memberikan ide atau pendapatnya. Selain siswa mampu menemukan ide cemerlangnya, siswa juga diberikan kesempatan untuk menentukan pilihannya dalam membuat karya materi presentasi melalui aplikasi canva sebagai sumber belajar dan sebagai produk pembelajaran sesuai dengan minat dan karakteristik siswa. Dalam penelitian ini, sikap kreatif diwujudkan dalam kemampuan siswa menyampaikan pendapat, membuat pilihan karya atau tindakan, serta memiliki keluwesan berfikir dalam mencari alternative solusi permasalahan. Hal ini sesuai dengan ajaran Tri N, khususnya pada fase nambahake, dimana siswa dapat menambahkan, menyempurnakan, memperbaiki, memodifikasi, atau menginovasi projet berdasarkan ide dan pilihan siswa (Utami & Zulfiati, 2023). Kebebasan siswa dalam menyampaikan ide dan pendapatnya ke dalam karya atau tindakan sesuai dengan ajaran Ki Hajar Dewantara mengenai kodrat alam dan kodrat zaman.

Pengembangan aspek kreatif mempunyai tujuan agar siswa dapat menghadapi persaingan pada zamannya. Hal ini penting karena kreativitas merupakan salah satu kompetensi yang harus dimiliki seseorang di abad 21. Oleh karena itu, kreativitas pada diri anak harus dibangun sedini mungkin agar menimbulkan kebijaksanaan dalam diri siswa terutama dalam Pelajaran IPS yang erat kaitannya dalam kehidupan sehari-hari. Selain menumbuhkembangkan kreativitas, ternyata pengintegrasian aplikasi canva ke dalam ajaran Tri N juga menumbuhkan inovasi sebagai keberlanjutan dari kreatifitas siswa

D. Kesimpulan

Berdasarkan data yang diperoleh dan dianalisis data pada penelitian ini tentang pengembangan kreativitas siswa dalam pembelajaran IPS dapat ditingkatkan dengan menerapkan ajaran Tri N dalam memanfaatkan aplikasi canva. Hasil penelitian menjelaskan bahwa motivasi belajar siswa bertambah setelah penggunaan media canva, siswa tidak merasa bosan bahkan antusias siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Pemanfaatan aplikasi canva yang diintegrasikan ke

dalam ajaran Tri N dari Ki Hajar Dewantara ternyata dapat meningkatkan kreativitas siswa. Peningkatan ini terjadi karena langkah-langkah pembelajaran dengan Tri memberikan siswa ruang untuk berkreasi lebih, siswa menjadi aktif, dan mampu mencipta karya yang kreatif. Berdasarkan hasil wawancara tertulis melalui angket dan observasi yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran dengan memanfaatkan aplikasi canva yang diintegrasikan dalam langkah-langkah Tri N dapat dijadikan alternatif untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam menghasilkan karya dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfian, A. N. ., Putra, M. Y., Arifin, R. W. ., Barokah, A. ., Safei, A. ., & Julian, N. . (2022). Pemanfaatan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat UBJ*, 5(1), 75–84.
<https://doi.org/10.31599/jabdima.s.v5i1.986>
- Daniati, N., Novianti, Y., & Mashuri, K. (2023). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Canva untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran IPS Kelas VII di SMP PAB 7 Tandem Hilir. *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(8), 5611-5617.
<https://doi.org/10.54371/jiip.v6i8.2547>
- Dasar, J. P. (2015). Pelayanan Pendidikan Yang Berkualitas Di Era Global Dalam Mengembangkan Potensi Peserta Didik Secara Maksimal. *Jurnal Pesona Dasar*, 1(4), 52–65.
- Dewantara, Ki Hadjar. 2013. *Pemikiran, konsepsi, keteladanan, sikap merdeka (II) Kebudayaan*, Yogyakarta: Majelis Luhur Tamansiswa.
- Haeruddin, R. A. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Upaya Meningkatkan Kreativitas Siswa di SMA Negeri 1 Takalar. *JURNAL PEMIKIRAN DAN PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN*, 5(2), 821-826.
<https://doi.org/10.31970/pendidikan.v5i2.588>
- 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://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1237>
- Hidayati, Susi, Fahrudin, and I Made Suwasa Astawa. 2017. "Peningkatan Kreativitas Anak

- Melalui Eksplorasi Menggunakan Koran Bekas Di TK Mutiara Hati Mataram Nusa Tenggara Barat.” *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*
- Huda, A., Filla W. A., & Mudinilah, A. (2022). Pemanfaatan video pembelajaran menggunakan canva pada pembelajaran IPS kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Bina Edukasi*, Vol. 15, No. 1, Juni 2022, 14 – 31.
- Khairani, N., & Mudinillah, A. (2022). PEMANFAATAN PENGGUNAAN APLIKASI CANVA PADA PELAJARAN IPS KELAS 4 SD 23 RAMBATAN. *Ibtida'i : Jurnal Kependidikan Dasar*, 9(1), 29–42. <https://doi.org/10.32678/ibtidai.v9i1.5101>
- Magdalena, I., Fatakhatus Shodikoh, A., Pebrianti, A. R., Jannah, A. W., Susilawati, I., & Tangerang, U. M. (2021). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sdn Meruya Selatan 06 Pagi. *EDISI: Jurnal Edukasi Dan Sains*, 3(2), 312– 325. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>
- Masfufah, R. A., Muyasyaroh, L. K., Maharani, D., Saputra, T. D., Astrianto, F., & Dayu, D.P. K. (2022). MEDIA PEMBELAJARAN CANVA UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PADA PEMBELAJARAN KURIKULUM MERDEKA. Prosiding Seminar Nasional Bahasa, Sastra, Seni, Dan Pendidikan Dasar (SENSASEDA), 2, 347–352.
- Mevia, S. M., Murjainah, M., & Ayurachmawati, P. (2022). PENGEMBANGAN DIGITAL SCRAPBOOK BERBANTUAN APLIKASI CANVA UNTUK PEMBELAJARAN IPS KELAS V SEKOLAH DASAR. *GEOGRAPHY: Jurnal Kajian, Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 10(2), 169-183. <https://doi.org/10.31764/geography.v10i2.10060>
- Nisa, A. F., Prasetyo, Z. K., & Istiningsih, I. (2019). TRI N (NITENI, NIROAKE, NAMBAHAKE) DALAM MENGEMBANGKAN KREATIVITAS SISWA SEKOLAH DASAR. *El Midad*, 11(2), 101–116. <https://doi.org/10.20414/elmidad.v11i2.1897>
- Purwati, Y., & Perdanawanti, L. (2019). Pelatihan Desain Menggunakan Aplikasi Canva. *Jurnal Pengabdian Mitra Masyarakat (JPMM) Vol.*, 1(1), 42–51.
- Rahmatullah, R., Inanna, I., & Ampa, A. T. (2020). Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 12(2), 317–327.
- Rukajat, A. (2018). *Pendekatan*

Penelitian Kualitatif (1st ed.). CV Budi Utama.

Sartono, E. K., & Wulandari, A. (2020). Pengembangan Media Kereta Budaya Untuk Menanamkan Karakter Cinta Tanah Air Siswa Kelas IV SD. *KWANGSAN: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 8(1), 62-82.

Selamet, I. K. (2020). Penggunaan Media Visual untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas V SD Inpres Tumpu Jaya I. *Jurnal Paedagogy*, 7(2), 121-125. <https://doi.org/10.33394/jp.v7i2.2505>

Seminar Nasional Bahasa, Sastra, Seni, Dan Pendidikan Dasar (SENSASEDA), 2, 347–352.

Utami, E., & Zulfiati, H. M. (2023, August). Pemanfaatan Aplikasi Google Earth Terintegrasi Tri N Untuk Meningkatkan Kreatifitas Siswa Dalam Pembelajaran IPS di SD. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar* (Vol. 1, No. 1, pp. 325-337).

Zaini, M. (2021). Urgensi Penelitian Pengembangan dalam Menggali Keterampilan Berpikir Kritis. *Prosiding Magister Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam*, 1(1).