

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MULTIMEDIA INTERAKTIF  
BERBASIS APLIKASI CANVA  
PADA PENDIDIKAN PANCASILA KELAS V SEKOLAH DASAR**

**Indri Kusuma Wardani<sup>1)2)a</sup>, Sutrisna Wibawa<sup>1)b</sup>**

<sup>1)</sup>Pascasarjana Pendidikan, Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa, Yogyakarta, Indonesia

<sup>2)</sup>SD Negeri Kalisari, Kulon Progo, Yogyakarta, Indonesia

<sup>a</sup>[indriwardani55@guru.sd.belajar.id](mailto:indriwardani55@guru.sd.belajar.id); <sup>b</sup>[trisnagb@ustjogja.ac.id](mailto:trisnagb@ustjogja.ac.id)

**ABSTRACT**

*Canva application-based interactive media is the development of learning media containing Pancasila education learning material designed for students in class V elementary school through the Canva application and developed to be interactive, so that teaching and learning activities can be more effective and maximal. This research includes research and development (Research and Development), using the ADDIE research model from the Analyze, Design, Develop, Implement, and Evaluate stages which go through several stages, namely analysis, design, development, implementation, and evaluation. The trial of interactive learning media was supported by an assessment of the validity of the expert team, and validity questionnaire data from respondents, namely elementary school teachers, and based on the results of the media expert's assessment which received a score of 80% in the good category and a small scale assessment of 5 respondents, it was found that 90% in the very good category so it can be concluded that the media is suitable for use by students.*

*Keywords: Interactive Multimedia, Canva Application, Pancasila Learning*

**ABSTRAK**

Media interaktif berbasis aplikasi canva adalah pengembangan media pembelajaran yang berisi materi pembelajaran Pendidikan Pancasila yang dirancang untuk peserta didik di kelas V sekolah dasar melalui aplikasi canva dan dikembangkan menjadai interaktif, agar kegiatan belajar mengajar dapat lebih efektif dan maksimal. Penelitian ini termasuk penelitian dan pengembangan (Research and Development), dengan menggunakan model penelitian ADDIE dari tahap *Analyze, Design, Develop, Implement, dan Evaluate* yg melalui beberapa tahap yaitu analisis, desain (perancangan), pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Uji coba media pembelajaran interaktif didukung dengan penilaian kevalidan tim ahli, dan data angket kevalidan dari para responden yaitu guru-guru sekolah dasar, dan berdasarkan hasil penilaian ahli media yang mendapatkan nilai 80% dengan kategori baik dan penilaian skala kecil yang berjumlah 5 responden didapati bahwa 90% dengan kategori sangat baik sehingga dapat disimpulkan bahwa media layak digunakan untuk peserta didik.

Kata Kunci: Multimedia Interaktif, Aplikasi Canva, Pembelajaran Pancasila

## **A. Pendahuluan**

Di era globalisasi saat ini, teknologi semakin berkembang. Hal ini berdampak kemajuan informasi dan teknologi di berbagai bidang, terutama bidang pendidikan. Perkembangan pendidikan di abad 21 semakin modern. Selaras dengan kurikulum terbaru Indonesia yaitu kurikulum merdeka. Kurikulum merdeka mengintegrasikan pembelajaran abad 21 dikaitkan dengan pelajaran. Menjadi guru pada abad 21 dihadapkan dengan berbagai tantangan. Salah satu tantangan tersebut adalah materi yang menuntut pemikiran kritis. Untuk menghadapi permasalahan tersebut, guru abad 21 harus menjadikan seseorang yang profesional. Guru yang profesional memiliki 4 kompetensi yaitu kompetensi pedagogik, kompetensi sosial, kompetensi kepribadian, dan kompetensi profesional. Kompetensi profesional yaitu kemampuan penguasaan materi pembelajaran secara luas dan mendalam dalam membimbing peserta didik (Pianda, 2018).

Salah satu mata pelajaran yang harus dikuasai guru di sekolah

dasar adalah Pendidikan Pancasila. Pendidikan Pancasila merupakan salah satu mata pelajaran kelas V pada kurikulum merdeka. Pendidikan Pancasila merupakan pendidikan yang memiliki pedoman dan pegangan dalam pembangunan bangsa sesuai dengan sila-sila Pancasila dan mengarah pada moral yang akan diimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari (Ishaq, 2021).

Hasil pengamatan kepada peserta didik kelas V SD N Kalisari, Kulon Progo terdapat permasalahan pada Pendidikan Pancasila. Permasalahan yang ada dapat adalah motivasi peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila masih kurang. Peserta didik masih pasif dalam pelaksanaan pembelajaran. Pada semester 1 tahun ajaran 2023/2024 minat peserta terhadap mata pelajaran Pendidikan Pancasila tidak seperti minat pada mata pelajaran lainnya, sehingga mengakibatkan hasil ulangan peserta didik masih rendah. Selain itu, banyak peserta yang kesulitan memahami materi karena materi yang terlampau banyak dan

sumber belajar yang terbatas. Guru belum menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif sebagai alat bantu mengajar metode ceramah yang selama ini digunakan. Padahal terdapat fasilitas ruang komputer terdapat *chromebook* dengan jumlah yang memadai untuk digunakan sebagai penunjang belajar mengajar. Potensi yang ada dan belum diberdayakan tersebut maka dapat menyebabkan pembelajaran kurang optimal. Latar belakang pekerjaan orang tua pun mendukung situasi ini untuk kurang peduli memantau proses belajar anak di rumah.

Berdasarkan dokumentasi data ulangan harian yang pertama mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas V SD Negeri Kalisari tahun ajaran 2023/2024 menunjukkan bahwa 75% dari 20 peserta didik kelas IV masih mendapat hasil belajar di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM=75). Dengan melihat data hasil belajar dan wawancara kelas V perlu sekali untuk ditingkatkan kualitas pembelajaran dengan berbantuan media pembelajaran yang relevan melalui pembelajaran

Pendidikan Pancasila pada materi berikutnya. Selain itu, didukung dengan hasil angket kebutuhan peserta didik dan kebutuhan guru yang dominan tertarik dengan media yang berbasis multimedia interaktif sebagai upaya meningkatkan kualitas dan hasil belajar pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Permasalahan mengenai kualitas pembelajaran Pendidikan Pancasila yang masih belum optimal merupakan masalah yang sangat penting, sehingga perlu diupayakan pemecahan masalahnya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar Pendidikan Pancasila peserta didik kelas V SD Negeri Kalisari. Melihat potensi sekolah, dengan adanya ruang komputer disertai fasilitas komputer yang dapat dioperasikan bagi setiap peserta didik kelas V menjadikan peneliti menetapkan pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif dengan menggunakan *Aplikasi Canva* sebagai upaya meningkatkan kualitas maupun hasil belajar pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Pemanfaatan media seperti multimedia sangatlah banyak, diantaranya untuk media pembelajaran, game, film, dunia medis dan lainnya. Multimedia merupakan gabungan dari teks, foto, seni grafis, suara, animasi, dan elemen-elemen video yang dimanipulasi secara digital. Multimedia interaktif adalah suatu media yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya (Suhendi, 2022). Multimedia adalah salah satu media pembelajaran yang menggabungkan beberapa elemen media yang dipresentasikan dalam media computer (Kurniawan dan Widiastuti, 2022). Multimedia interaktif adalah integrasi media digital yang mengintegrasikan teks, grafik, gambar, suara dan video ke dalam lingkungan digital yang terstruktur yang dapat membuat orang berinteraksi dengan data untuk tujuan yang tepat. Multimedia interaktif tidak memiliki durasi karena lama penayangannya tergantung seberapa lama

pengguna menggunakan media tersebut (Huda dan Ardi, 2021).

Menurut Apriyanti dkk (2023), media pembelajaran menggunakan multimedia interaktif memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan multimedia interaktif diantaranya: 1) Multimedia interaktif dirancang untuk peserta didik secara individual; 2) Meningkatkan motivasi belajar peserta didik; 3) Memberikan umpan balik dan respon; dan 4) Multimedia interaktif dirancang untuk pembelajaran mandiri, sehingga pemanfaatannya sepenuhnya berada pada penggunanya. Sedangkan kelemahan multimedia interaktif yaitu pengembangannya memerlukan tim profesional dan pengembangannya memerlukan waktu yang cukup lama. Multimedia interaktif yang akan digunakan yaitu berbasis aplikasi canva yang mudah digunakan untuk membuat media pembelajaran.

Pembuatan multimedia interaktif salah satunya dapat menggunakan aplikasi canva. Aplikasi Canva dikenal pada dunia pendidikan saat pandemi dimana guru dan peserta didik

menggunakan moda dalam jaringan. Seiring berjalannya waktu, menurut Hermaniar dkk (2022), pembelajaran Canva tidak hanya sebatas pada pembelajaran *online* tetapi juga dapat diterapkan pada pembelajaran *offline* seperti saat ini. Menurut Tri Wulandari (2022), aplikasi Canva menyediakan fitur-fitur yang menarik yang memudahkan guru membuat media pembelajaran dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Fitur-fitur yang tersedia yaitu adanya berbagai template yang dapat digunakan dalam proses desain media pembelajaran. Aplikasi Canva memiliki fitur visual dan audiovisual. Penggunaan aplikasi *Canva* dengan berbagai fitur tersebut dapat meningkatkan kreatifitas peserta didik dan guru melalui ide-ide kreatif yang muncul (Junaedi, 2021).

Menurut Putri dan Mudinillah (2021), penggunaan aplikasi Canva mendukung ketertarikan proses pembelajaran peserta didik sehingga dapat meningkatkan kemampuan dalam pembelajaran. Peserta didik memberikan respon yang baik dan antusias dalam

pembelajaran sangat tinggi (Wardana et al., 2020). Pembelajaran Canva dapat berhasil dalam pembelajaran tematik dimana Bahasa Indonesia terintegrasi di dalamnya (Ardana et al., 2022). Selain itu, aplikasi Canva merupakan media pembelajaran yang praktis untuk digunakan (Analia & Yogica, 2021)

Penelitian yang dapat dijadikan referensi dalam pemecahan masalah ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Hasomanta dkk (2023) pada jurnal Sains Pendidikan Biologi yang berjudul “ Media pembelajaran berbasis aplikasi canva telah dikembangkan untuk menerapkan media pembelajaran IPA di sekolah lebih bervariasi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan produk media pembelajaran IPA yang dikembangkan dan untuk mengetahui respon peserta didik pada produk media pembelajaran IPA yang dikembangkan. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi canva dengan materi pewarisan sifat di kelas IX di SMP Negeri 6

Langowan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa validasi oleh ahli materi 84 % dengan kualifikasi sangat layak; hasil validasi oleh ahli media tingkat pencapaian 92% dengan kualifikasi sangat layak. Uji kelayakan oleh guru diperoleh pencapaian 92% dengan kualifikasi sangat layak, sedangkan uji coba terhadap peserta didik diperoleh pencapaian 85,14% dengan kualifikasi sangat menarik. Media yang dikembangkan adalah sangat layak digunakan dalam pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti telah melakukan penelitian yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif dengan Menggunakan Aplikasi Canva pada Pendidikan Pancasila Kelas V Sekolah Dasar"

## **B. Metode Penelitian**

Metode penelitian yang digunakan peneliti adalah metode penelitian RnD dan pengembangan ADDIE. Prosedur penelitian yang digunakan yaitu model pengembangan ADDIE, yang terdiri dari 5 langkah yaitu Langkah pertama analisis (*analyze*), langkah

perancangan (*design*), langkah pengembangan (*development*), langkah implementasi (*implementation*), dan terakhir Langkah evaluasi (*evaluation*). Berikut ini adalah rincian tahapan yang dilakukan pada penelitian ini berdasarkan model pengembangan ADDIE menurut Sudaryono (2016)

Jenis penelitian RnD, penelitian pengembangan ini merupakan model penelitian prosedural, sifat model penelitian ini deskriptif prosedural dan juga menitikberatkan pada langkah langkah pengembangan media yang sedang diproses. Selaras dengan teori Sugiyono (2012), proses pada langkah-langkah pengembangan wajib dilalui agar tercapai tujuan yang diinginkan, berikut langkah yang harus dilalui: a. Tahap, b. Potensi dan masalah, c. Pengumpulan data, d. Desain produk, e. Validasi desain, f. Revisi desain produk, g. Uji coba produk, h. Revisi Produk, i. Uji coba pemakaian produk, j. Revisi produk, k. Revisi masal.

Subjek dari penelitian ini adalah 5 guru Sekolah Dasar, guru yang menjadi responden mengujicobakan pada peserta didik yang diampunya pada mata

pelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar, para responden mengisi angket validasi setelah menguji media yang dikembangkan oleh pengembang.

Data yang diperoleh akan dianalisis dengan menggunakan kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif disajikan dengan penggambaran fenomena, sedangkan data kuantitatif menggunakan angka-angka. Analisis kegiatan setiap siklusnya dilakukan untuk mendapatkan gambaran pelaksanaannya sehingga dapat mengatasi kekurangan selama penelitian. Analisis data kuantitatif yaitu terhadap hasil peserta didik aspek pengetahuan dengan menggunakan persentase menurut Kemendikbud (2018) sebagai berikut:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor perolehan}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100\%$$

Dengan kriteria taraf keberhasilannya dapat ditentukan sebagai berikut: peringkat sangat baik (A) = nilai  $89 < A \leq 100$ , baik (B) = nilai  $79 < B \leq 89$ , cukup (C) = nilai  $70 \leq C \leq 79$ . kurang D = nilai  $D < 70$ . Dapat simpulan, bahwa taraf keberhasilan pembelajaran dinyatakan baik apabila mencapai minimal 80%.

### **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Berdasarkan pelaksanaan prosedur dan langkah langkah penelitian dengan model ADDIE maka didapatkan hasil kegiatan sebagai berikut:

- a. Analisis, sebagai berikut: 1.) Peneliti memeriksa apa saja yang menjadi masalah dan kebutuhan pengguna media yaitu para peserta didik kelas V di SD; 2.) Menganalisis kebutuhan calon pengguna, dengan research jurnal, dan membaca realita saat ini peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang mendukung efektifitas pembelajaran; 3) Mengidentifikasi jenis jenis media pembelajaran yang berpotensi mendukung efektifitas proses pembelajaran; 4.) Peneliti kemudian menulis ide dasar pengembangan media pembelajaran
- b. Desain, yang dilakukan yaitu Produk media pembelajaran multimedia interaktif berbasis aplikasi canva dan mengembangkannya yang memiliki konten materi pelajaran Pendidikan Pancasila materi Norma dalam Kehidupan. Produk media pembelajaran ini di desain khusus untuk materi dengan tujuan agar peserta didik dapat lebih fokus dalam pembelajaran yang sedang berlangsung.
- c. Pengembangan, yang dilakukan sebagai berikut; 1) Membuat dan

membangun produk sesuai dengan rancangan yang di buat, yaitu; membuat slide canva dengan mencantumkan materi Norma dalam Kehidupan, lalu mengembangkan slide powerpoint menggunakan templete, elemen, tautan, dan wordwall kemudian finishing menggunakan uji coba tampilan multimedia interaktif apakah berfungsi sebagai mana mestinya; 2) Mengembangkan tata cara atau panduan media pembelajaran untuk pendidik dan peserta didik; 3) Menulis instrumen penilaian media pembelajaran, ada dua instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu instrumen untuk ahli dan instrumen untuk responden, instrumen untuk responden diberikan kepada lima orang guru; 4) Meminta penilaian dari tim ahli untuk dapat menguji kevalidan dari produk media pembelajaran yang dibuat; 5) Melakukan revisi sesuai arahan tim ahli, namun pada penelitian ini disayangkan karena waktu yang kurang mengakibatkan kendala revisi, dan produk yang digunakan apa adanya.

d. Implementasi, yang dilakukan yaitu; 1.) Persiapan pendidik/pengajar, meminta 5 guru untuk menggunakan multimedia interaktif; 2.) Persiapan peserta didik dengan menyiapkan chromebook di

sekolah yang akan digunakan untuk menggunakan multimedia interaktif; 3.) Uji coba produk, uji coba produk dilakukan oleh 5 guru di sekolah dasar dalam waktu 12 sampai 15 Desember 2023. Diujikan kepada peserta didik berjumlah 20 orang di SD Negeri Kalisari pada tanggal 12 Desember 2023; 4.) Menggunakan instrument penilain produk. Penggunaan instrumen untuk menilai kelayakan media pembelajaran multimedia interkatif; 5.) Menilai kompetensi siswa. Kompetensi peserta didik dinilai dengan kuis yang tercantum dalam tautan media pembelajaran multimedia interaktif; 6.) Melakukan revisi sesuai keperluan. Revisi dilakukan untuk perbaikan multimedia interaktif agar lebih baik.

e. Evaluasi, yang dilakukan yaitu 1) Mengevaluasi respon peserta didik. Peneliti menelaah hasil respon peserta didik menggunakan angket; 2) Melakukan analisis uji kompetensi peserta didik. Peneliti melaksanakan uji kompetensi kepada peserta didik untuk mengetahui keberhasilan materi dengan menggunakan multimedia interaktif; 3) Penyempurnaan produk / finishing. Kegiatan terakhir yaitu mengedit multimedia interaktif sesuai dengan masukan para ahli dan menganalisis dari hasil uji kompetensi peserta



didik.

Tabel 1. Hasil Instrumen Ahli Materi

No.	Aspek Penilaian	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
1.	Kebenaran isi materi				V
2.	Bebas dari kesalahan konsep			V	
3.	Kekinian dan ke-up to-date-an materi				V
4.	Kecakupan dan kedalaman materi			V	
5.	Kememadaian acuan (referensi) yang digunakan			V	
Jumlah				4	1

$$\begin{aligned} \text{Nilai} &= \frac{\text{total seluruh skor}}{\text{jumlah data respon}} \times 100 \\ &= \frac{17}{20} \times 100 \\ &= 85 \end{aligned}$$

Hasil persentase dari instrumen ahli didapatkan nilai 85% dari 5 aspek instrumen ahli materi. Berdasarkan data tersebut diartikan bahwa media pembelajaran multimedia interaktif mendapatkan kriteria amat baik.

Instrumen ahli media yaitu yang memiliki skor 4 yaitu aspek kebenaran isi dan kekinian materi, sedangkan skor 3 pada aspek bebas dari kesalahan konsep, kecakupan dan kedalaman materi dan

kememadaian acuan referensi yang digunakan.

Tabel 2. Hasil Komentar/Review Tertulis

No.	Topik	Sub Topik	Komentar/Review/Rekomendasi
	Gambar	Gambar pada slide aplikasi canva	Gambar yang disajikan tampak jelas dan menarik juga yang terpenting sesuai dengan materi yang dipelajari, yaitu Norma dalam Kehidupan

Berdasarkan review ahli media, gambar yang disajikan tampak jelas dan menarik artinya hal tersebut sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Hal ini sesuai dengan pendapat (Khairiah dkk., 2022) bahwa gambar yang jelas dan menarik sesuai dengan karakter peserta didik sekolah dasar.

Tabel 3. Hasil Instrumen 5 Responden

No.	Aspek Penilaian	Skala Penilaian				Skor %
		1	2	3	4	
1	Kemudahan media di gunakan			3	2	85%
2	Kesesuaian dengan materi pembelajaran			1	4	95%
3	Media pembelajaran mendorong interaksi peserta didik	1	2	2		80%
4	Font dalam media pembelajaran Nampak jelas			1	4	95%
5	Kejelasan opsi dalam media pembelajaran			1	4	95%

---

Jumlah skor	2	24	64
-------------	---	----	----

---

$$\begin{aligned}\text{Nilai keseluruhan} &= \frac{\text{total seluruh skor}}{\text{jumlah data respon}} \times 100 \\ &= \frac{90}{100} \times 100 \\ &= 90\end{aligned}$$

Hasil persentase dari instrumen ahli didapatkan nilai 90% dari 5 aspek yang diisi oleh 5 responden. Nilai keseluruhan yang didapat dari 5 responden adalah 90 %. Pada masing-masing diperoleh sebagai berikut 85% pada aspek kemudahan pada media yang digunakan, 95% pada aspek kesesuaian dengan materi pembelajaran, 80% pada aspek media pembelajaran mendorong interaksi peserta didik, 95% pada aspek font dalam media pembelajaran nampak jelas, dan 95% aspek kejelasan opsi dalam media pembelajaran. Berdasarkan data tersebut diartikan bahwa media pembelajaran multimedia interaktif mendapatkan kriteria amat baik.

#### **D. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis multimedia interaktif menggunakan aplikasi canva pada Pendidikan Pancasila kelas V Sekolah Dasar layak untuk digunakan, melalui penilaian ahli

media yang mendapatkan nilai 80% dengan kategori baik dan penilaian skala kecil yang berjumlah 5 responden didapati bahwa 90% dengan kategori sangat baik sehingga dapat disimpulkan bahwa media layak digunakan untuk peserta didik.

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi rujukan untuk penelitian yang selanjutnya yang relevan. Pembelajaran akan lebih efektif dan efisien jika pemanfaatan aplikasi canva untuk menciptakan media pembelajaran lebih ditingkatkan dengan memanfaatkan semua fiturnya. Aplikasi Canva sebagai media pembelajaran Pendidikan Pancasila pada materi lainnya dan juga mata pelajaran lainnya.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Analicia, T., & Yogica, R. (2021). Media Pembelajaran Visual Menggunakan Canva pada Materi Sistem Gerak. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(2), 260–266.
- Apriyanti, L. D., Fatmasari, D., & Supriyana. (2023). *Multimedia Interaktif Kesehatan Gigi Anak Tunarungu dengan Bahasa Isyarat Berbasis Android*.

- Penerbit NEM.  
[https://www.google.co.id/books/edition/Multimedia\\_Interaktif\\_Kesehatan\\_Gigi\\_Ana/oNHcEA-AAQBAJ?hl=id&gbpv=1](https://www.google.co.id/books/edition/Multimedia_Interaktif_Kesehatan_Gigi_Ana/oNHcEA-AAQBAJ?hl=id&gbpv=1)
- Ardana, M. D., Dayu, D. P. K., & Hastuti, D. N. A. E. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Canva Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas V Sekolah Dasar. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 3, 407–419.  
<http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/KID>
- Hasomanta, N. Y. E., Nanlohy, F. N., & Lawalata, H. J. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran IPA Biologi Berbasis Aplikasi Canva di SMP Negeri 6 Langowan. *JSPB Bioedusains*, 4(1), 75–82.  
<http://ejurnal.unima.ac.id/index.php/bioedusains/article/view/7252%0Ahttps://ejurnal.unima.ac.id/index.php/bioedusains/article/download/7252/3620>
- Hermaniar, Y., & Mubaraq, Y. F. (2022). SUSTAINING CANVA EDUCATION LEARNING ON ONLINE AND OFFLINE LEARNING: A CASE OF TEACHER'S BEST PRACTICE. *International Conference on Digital Education And Social Science (ICDESS)*, Vol. 1 No., 242–248.  
<https://prosiding.appipgri.id/index.php/icdess/article/view/33>
- Huda, A., & Ardi, N. (2021). *TEKNIK MULTIMEDIA DAN ANIMASI* (H. E. Thahar (ed.)). UNP PRESS.  
[https://www.google.co.id/books/edition/TEKNIK\\_MULTIMEDIA\\_DAN\\_ANIMASI/59ZbEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1](https://www.google.co.id/books/edition/TEKNIK_MULTIMEDIA_DAN_ANIMASI/59ZbEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1)
- Ishaq. (2021). *Pendidikan Pancasila*. Kencana.  
[https://www.google.co.id/books/edition/Pendidikan\\_Pancasila/92Y4EAAAQBAJ?hl=id&gbpv=0](https://www.google.co.id/books/edition/Pendidikan_Pancasila/92Y4EAAAQBAJ?hl=id&gbpv=0)
- Junaedi, S. (2021). Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran Daring untuk Meningkatkan Kemampuan Kreativitas Mahasiswa pada Mata Kuliah English for Information Communication and Technology. *Bangun Rekaprima*, 7(2), 80–89.  
[https://jurnal.polines.ac.id/index.php/bangun\\_rekaprima/article](https://jurnal.polines.ac.id/index.php/bangun_rekaprima/article)

- e/view/3000/107647
- Khairiah, D., Zahrani, N., Iqroma, M., Harahap, N. A., Asnah, Hamidah, Indriani, R. A., Yenni, Asfiati, Hanifah, Leyla, Syafrilianto, Harahap, H. E., Magdalena, Suparni, Nasution, L. A. A., Nurhalimah, Rambe, F. A., & Rambe, A. W. (2022). *Prosiding Seminar Nasional Prodi PGMI dan PIAUD IAIN Padangsidimpun* (N. Azizan (ed.)). Samudra Biru. [https://www.google.co.id/books/edition/Prosiding\\_Seminar\\_Nasional\\_Prodi\\_PGMI\\_da/QBudEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=0](https://www.google.co.id/books/edition/Prosiding_Seminar_Nasional_Prodi_PGMI_da/QBudEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=0)
- Kurniawan, B., & Widiastuti, N. P. K. (2022). *MEDIA PEMBELAJARAN MULTIMEDIA INTERAKTIF EPIC 5C BERBASIS CBL*. Penerbit Widina. [https://www.google.co.id/books/edition/MEDIA\\_PEMBELAJARAN\\_MULTIMEDIA\\_INTERAKTIF/0b9bEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1](https://www.google.co.id/books/edition/MEDIA_PEMBELAJARAN_MULTIMEDIA_INTERAKTIF/0b9bEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1)
- Pianda, D. (2018). *Kinerja Guru: Kompetensi Guru, Motivasi Kerja dan Kepemimpinan Kepala Sekolah*. CV Jejak (Jejak Publisher). [https://www.google.co.id/books/edition/Kinerja\\_guru\\_kompetensi\\_guru\\_motivasi\\_ke/d7VsDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1](https://www.google.co.id/books/edition/Kinerja_guru_kompetensi_guru_motivasi_ke/d7VsDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1)
- Putri, R. J., & Mudinillah, A. (2021). *Penggunaan Aplikasi Canva Untuk Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas VI di SDN 02 Tarantang Using Canva Application for Class VI Social Science Learning at SDN 02 Tarantang*. 4(2), 65–86.
- Sudaryono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan*. Kharisma Putra Utama. <https://books.google.co.id/books?id=uTbMDwAAQBAJ>
- Suhendi. (2022). *Multimedia Interaktif Menggunakan Unity 2D* (Rusmanto (ed.)). Nurul Fikri Press. [https://www.google.co.id/books/edition/Multimedia\\_Interaktif\\_menggunakan\\_Unity/Hz5cEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1](https://www.google.co.id/books/edition/Multimedia_Interaktif_menggunakan_Unity/Hz5cEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1)
- Wardana, M. A. W. W., Rizqina, A. A., Salsabilah, A. N., Handayani, D. A. P., Dewi, S. M., & Ulya, C. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva dengan Model Microblogging sebagai*

*Pembelajaran Teks Prosedur*  
*Tingkat SMP. 1(2), 536–540.*  
[https://doi.org/10.37680/linguaf  
ranca.v1i1.1220](https://doi.org/10.37680/linguaf<br/>ranca.v1i1.1220)

Wulandari, T., & Mudinillah, A. (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](https://doi.org/10.32665/jurmia.<br/>v2i1.245)