

**ANALISIS KESIAPAN PSIKOLOGIS GURU SEKOLAH DASAR DALAM
IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS CANVA DI
SD NEGERI 18 BANDA ACEH**

Helmi Suardi¹, Nena Puspita Sari², Mentari Ramadhani³,

^{1,2,3}PGSD FKIP Universitas Iskandar Muda

¹helmisuardi.id@gmail.com, ²nenapuspitasari2@gmail.com,

³mentariramadhani0511@gmail.com

ABSTRACT

The digital transformation of education requires teachers to integrate technology as part of interactive and student-centered instructional strategies. The use of the graphic design application Canva has become an alternative form of digital learning media in elementary schools; however, its effectiveness is strongly influenced by teachers' psychological readiness. This study aims to analyze the psychological readiness of elementary school teachers in implementing Canva-based interactive learning media at SD Negeri 18 Banda Aceh and to identify the challenges encountered in its use. The research employed a mixed-methods approach with a sequential explanatory design. Data were collected through questionnaires, interviews, and documentation. The research subjects consisted of all 20 teachers, with 3 teachers selected as interview informants. Quantitative data were analyzed using descriptive statistics, while qualitative data were examined through data reduction, data display, and conclusion drawing. The findings indicate that teachers' psychological readiness falls into the very ready category, with an average score of 3.42 (85.4%). The cognitive aspect scored 3.50 (87.5%), the affective aspect 3.42 (85.4%), the psychomotor aspect 3.50 (87.5%), and the infrastructure aspect 3.25 (81.2%). Teachers understand the benefits of Canva, demonstrate positive attitudes, and are able to operate its basic features in developing learning media. The identified challenges include limited internet connectivity, restrictions of free-account features, and limited time to prepare instructional materials. This study concludes that teachers are psychologically ready to implement Canva as an interactive learning medium; however, optimizing its utilization requires adequate facilities and continuous training support.

Keywords: Teachers' psychological readiness, Interactive learning media, Canva, Digital transformation in education.

ABSTRAK

Transformasi digital pendidikan menuntut guru mampu mengintegrasikan teknologi sebagai bagian dari strategi pembelajaran yang interaktif dan berpusat pada siswa. Pemanfaatan aplikasi desain grafis Canva menjadi salah satu alternatif media pembelajaran digital di sekolah dasar, namun keberhasilannya sangat dipengaruhi oleh kesiapan psikologis guru. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kesiapan

psikologis guru sekolah dasar dalam implementasi media pembelajaran interaktif berbasis Canva di SD Negeri 18 Banda Aceh serta mengidentifikasi kendala penggunaannya. Penelitian menggunakan pendekatan *mixed methods* dengan desain *sequential explanatory*. Pengumpulan data dilakukan melalui angket, wawancara, dan dokumentasi. Subjek penelitian adalah seluruh guru sebanyak 20 orang, dengan 3 guru dipilih sebagai informan wawancara. Analisis data kuantitatif menggunakan statistik deskriptif, sedangkan data kualitatif dianalisis melalui reduksi, penyajian, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan kesiapan psikologis guru berada pada kategori sangat siap dengan skor rata-rata 3,42 (85,4%). Aspek kognitif memperoleh 3,50 (87,5%), afektif 3,42 (85,4%), psikomotorik 3,50 (87,5%), dan sarana prasarana 3,25 (81,2%). Guru memahami manfaat Canva, memiliki sikap positif, serta mampu mengoperasikan fitur dasar dalam pembuatan media pembelajaran. Kendala yang ditemukan meliputi keterbatasan jaringan internet, fitur akun gratis, dan keterbatasan waktu dalam menyiapkan media ajar. Penelitian ini menyimpulkan bahwa guru secara psikologis siap mengimplementasikan Canva sebagai media pembelajaran interaktif, namun optimalisasi penggunaannya memerlukan dukungan fasilitas dan pelatihan berkelanjutan.

Kata Kunci: Kesiapan psikologis guru, Media pembelajaran interaktif, Canva, Transformasi digital pendidikan.

A. Pendahuluan

Transformasi digital dalam dunia pendidikan telah mendorong perubahan signifikan dalam praktik pembelajaran di sekolah dasar. Integrasi teknologi tidak lagi menjadi pilihan, melainkan kebutuhan untuk menciptakan pembelajaran yang interaktif, kontekstual, dan berpusat pada peserta didik. Pendidikan di era digital menuntut inovasi pembelajaran yang adaptif, di mana guru perlu memiliki gagasan kreatif dan kemampuan memanfaatkan teknologi untuk menarik minat serta memotivasi siswa (Fauziah et al., 2022). Salah

satu pendekatan yang relevan adalah penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Canva, yang memungkinkan guru menciptakan materi edukatif yang menarik dan mudah diakses (Putra et al., 2023). Canva sebagai aplikasi desain grafis menawarkan kemudahan bagi para pendidik untuk merancang berbagai bahan ajar yang interaktif, bahkan bagi mereka yang tidak memiliki latar belakang desain grafis mumpuni (Arifin et al., 2024). Pemanfaatan aplikasi ini tidak hanya meningkatkan kreativitas guru, tetapi juga berpotensi besar dalam menjadikan proses

pembelajaran lebih efektif dan menyenangkan, sehingga mendorong peningkatan pemahaman dan minat belajar siswa secara signifikan (Hendratno et al., 2025; Putra et al., 2023). Adopsi teknologi digital dalam pendidikan, seperti pemanfaatan Canva, dapat secara signifikan meningkatkan motivasi belajar siswa karena presentasi materi yang lebih menarik dan interaktif (Aulia et al., 2023). Kemampuan guru dalam mengintegrasikan pengetahuan tentang materi pelajaran, pedagogi, dan teknologi informasi merupakan kompetensi esensial di abad ke-21 (Kurniawan et al., 2024). Penguasaan Canva, khususnya memungkinkan guru sekolah dasar untuk menyajikan materi pelajaran dengan visualisasi yang menarik melalui template-template inovatif seperti buku online, presentasi video, dan poster, yang secara langsung berkontribusi pada peningkatan kualitas pembelajaran dan literasi digital di kelas (Putra et al., 2023). Guru berperan penting dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran, khususnya di jenjang sekolah dasar yang menuntut kreativitas dan kemampuan adaptasi terhadap media digital (Kemendikbudristek, 2021).

Namun, keberhasilan implementasi teknologi pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh ketersediaan perangkat, tetapi juga oleh kesiapan psikologis guru sebagai pelaksana utama proses pendidikan. Dalam konteks ini, kesiapan psikologis guru sekolah dasar menjadi faktor krusial dalam mengadopsi dan mengintegrasikan media pembelajaran interaktif berbasis Canva secara optimal (Saiful et al., 2023). Studi ini berfokus pada eksplorasi dimensi psikologis yang mempengaruhi adaptasi guru terhadap teknologi baru ini, termasuk persepsi mereka tentang kemudahan penggunaan, efikasi diri, dan sikap terhadap inovasi pedagogis (Basri et al., 2023). Selain itu, penelitian ini juga akan menganalisis faktor-faktor psikologis internal dan eksternal yang mungkin mempengaruhi adopsi serta keberlanjutan penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Canva oleh guru sekolah dasar, khususnya dalam menghadapi tantangan transformasi pendidikan di era digital (Ilahy et al., 2025; Pomalingo et al., 2025).

Dalam perspektif psikologi pendidikan, kesiapan guru mencakup aspek kognitif (pengetahuan dan

pemahaman), afektif (sikap dan penerimaan terhadap inovasi), serta psikomotorik (keterampilan penggunaan teknologi). Konsep ini sejalan dengan teori *self-efficacy* dari Albert Bandura yang menekankan bahwa keyakinan individu terhadap kemampuannya mempengaruhi perilaku dan kinerja. Guru yang memiliki keyakinan positif terhadap kemampuannya dalam menggunakan teknologi cenderung lebih adaptif dan inovatif dalam pembelajaran. Dengan demikian, penelitian ini menempatkan kesiapan guru bukan semata-mata sebagai kompetensi teknis, melainkan sebagai konstruk psikologis yang berperan penting dalam keberhasilan implementasi inovasi pembelajaran berbasis teknologi.

Secara empiris, berbagai laporan menunjukkan bahwa transformasi digital pendidikan di Indonesia masih menghadapi tantangan pada aspek kesiapan guru, terutama dalam hal kompetensi teknologi dan sikap terhadap inovasi. Namun, kenyataannya tidak semua guru siap menggunakannya secara optimal. Hasil laporan Balitbang Kemendikbud (2020) menunjukkan bahwa sebagian besar guru di Indonesia masih menghadapi kendala

keterampilan teknologi, sikap terhadap inovasi, dan keterbatasan sarana pendukung. Kondisi ini memperlihatkan bahwa kesiapan guru menjadi faktor utama keberhasilan implementasi media pembelajaran digital (Pertiwi et al., 2023).

Meskipun sebagian guru telah mengenal dan menggunakan aplikasi desain digital, implementasinya belum sepenuhnya optimal. Observasi awal di SD Negeri 18 Banda Aceh menunjukkan bahwa guru telah memanfaatkan Canva dalam pembelajaran, namun intensitas dan kualitas penggunaannya masih bervariasi serta cenderung terbatas dan belum maksimal. Kondisi ini menimbulkan pertanyaan mengenai sejauh mana kesiapan psikologis guru dalam mengimplementasikan media pembelajaran interaktif berbasis digital, sehingga diperlukan analisis mendalam tentang tingkat kesiapan guru dalam mengintegrasikan Canva ke dalam pembelajaran sekaligus mengidentifikasi kendala yang dihadapi dalam penerapannya. Berdasarkan fenomena tersebut, fokus permasalahan penelitian adalah bagaimana tingkat kesiapan psikologis guru sekolah dasar dalam mengimplementasikan media

pembelajaran interaktif berbasis Canva, yang dianalisis melalui dimensi kognitif, afektif, dan psikomotorik sebagai representasi aspek psikologis penggunaan teknologi pembelajaran. Penelitian ini bertujuan menganalisis dan mendeskripsikan tingkat kesiapan psikologis guru sekolah dasar dalam implementasi media pembelajaran interaktif berbasis Canva, serta diharapkan memberikan gambaran nyata mengenai kesiapan guru menghadapi transformasi pembelajaran berbasis teknologi. Hasil penelitian diharapkan berkontribusi secara teoritis dalam penguatan konsep kesiapan psikologis guru pada konteks pembelajaran digital dan secara praktis menjadi dasar bagi sekolah dan pemangku kebijakan dalam merancang pelatihan serta pendampingan yang tidak hanya berfokus pada keterampilan teknis, tetapi juga pada penguatan aspek mental dan sikap profesional guru dalam menghadapi transformasi pendidikan digital.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan *mixed methods* dengan desain *sequential explanatory*, yaitu

pengumpulan data kuantitatif yang dilanjutkan dengan pendalaman data kualitatif. Pendekatan ini bertujuan memperoleh gambaran menyeluruh mengenai kesiapan psikologis guru sekolah dasar dalam implementasi media pembelajaran interaktif berbasis Canva, di mana data kuantitatif digunakan untuk mengetahui tingkat kesiapan guru, sedangkan data kualitatif digunakan untuk menjelaskan pengalaman, kendala, dan kebutuhan guru dalam penggunaannya. Penelitian dilaksanakan pada bulan Juli 2025 di SD Negeri 18 Banda Aceh. Populasi penelitian adalah seluruh guru yang berjumlah 20 orang dan seluruhnya dijadikan responden pada tahap kuantitatif (*total sampling*). Selanjutnya, informan tahap kualitatif dipilih secara *purposive* berdasarkan hasil angket yang mewakili kategori kesiapan tinggi, sedang, dan rendah sehingga diperoleh tiga guru sebagai informan wawancara.

Pengumpulan data dilakukan melalui angket, wawancara, dan dokumentasi. Angket digunakan untuk mengukur kesiapan psikologis guru menggunakan skala *Likert* empat tingkat yang terdiri dari 16 butir pernyataan meliputi aspek kognitif

(pengetahuan tentang Canva), afektif (sikap dan motivasi), psikomotorik (kemampuan penggunaan), serta sarana dan prasarana (dukungan fasilitas). Instrumen divalidasi melalui expert judgment dan diuji reliabilitas menggunakan *Cronbach's Alpha*. Wawancara semi-terstruktur dilakukan untuk memperdalam hasil angket, terutama terkait pengalaman penggunaan Canva, hambatan implementasi, dan kebutuhan pelatihan guru. Dokumentasi digunakan sebagai data pendukung berupa bukti penggunaan media pembelajaran dan aktivitas guru selama proses pembelajaran.

Analisis data kuantitatif menggunakan statistik deskriptif melalui perhitungan skor total, nilai rata-rata (*mean*), dan persentase. Tingkat kesiapan guru dikategorikan ke dalam empat kriteria, yaitu skor 3,26–4,00 (sangat siap), 2,51–3,25 (cukup siap), 1,76–2,50 (kurang siap), dan 1,00–1,75 (tidak siap). Data wawancara dianalisis melalui tahap reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan untuk menemukan tema utama terkait kesiapan guru. Hasil kuantitatif dan kualitatif kemudian diintegrasikan pada tahap pembahasan dengan

menjelaskan temuan statistik menggunakan pengalaman nyata guru melalui triangulasi metode, sehingga diperoleh pemahaman yang lebih komprehensif mengenai kesiapan psikologis guru dalam penggunaan Canva sebagai media pembelajaran interaktif.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kesiapan psikologis guru sekolah dasar dalam mengimplementasikan media pembelajaran interaktif berbasis Canva berada pada kategori sangat siap dengan skor rata-rata 3,42 atau sebesar 85,4%. Secara rinci, aspek kognitif memperoleh skor 3,50 (87,5%), aspek afektif 3,42 (85,4%), aspek psikomotorik 3,50 (87,5%), dan aspek sarana prasarana 3,25 (81,2%). Hasil ini mengindikasikan bahwa guru telah memahami fungsi dan manfaat Canva, memiliki sikap positif terhadap penggunaannya, serta mampu mengoperasikan fitur dasar untuk membuat media pembelajaran.

Temuan wawancara memperkuat data kuantitatif, di mana guru menyatakan bahwa Canva memudahkan pembuatan materi seperti PPT, LKPD, poster, dan video pembelajaran sehingga proses

persiapan mengajar menjadi lebih praktis dan menarik. Namun demikian, masih ditemukan kendala berupa keterbatasan fitur gratis, jaringan internet, dan keterbatasan waktu dalam mendesain media.

Secara teoretis, hasil ini sejalan dengan Technology Acceptance Model yang menyatakan bahwa penerimaan teknologi dipengaruhi oleh persepsi kemudahan dan kebermanfaatan. Ketika guru menilai Canva mudah digunakan dan membantu proses pembelajaran, maka muncul kesiapan psikologis untuk mengimplementasikannya. Selain itu, tingginya aspek kognitif dan psikomotorik menunjukkan adanya integrasi pengetahuan teknologi, pedagogik, dan konten sebagaimana dijelaskan dalam model TPACK, sehingga guru tidak hanya mampu menggunakan teknologi tetapi juga menempatkannya sebagai bagian dari strategi pembelajaran.

Kesiapan afektif yang tinggi juga mendukung teori pembelajaran aktif, di mana penggunaan media interaktif mendorong guru merancang aktivitas yang melibatkan siswa secara lebih partisipatif. Di sisi lain, keberadaan unsur visual, audio, dan desain dalam Canva memperkuat teori

pembelajaran multimedia yang menyatakan bahwa kombinasi berbagai bentuk representasi informasi meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar siswa.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa kesiapan guru dalam menggunakan Canva bukan hanya dipengaruhi oleh kemampuan teknis, tetapi juga oleh persepsi manfaat pedagogis dan pengalaman penggunaan. Kendala yang ditemukan lebih bersifat eksternal (fasilitas dan waktu), sehingga peningkatan pelatihan dan dukungan sarana berpotensi mengoptimalkan pemanfaatan media pembelajaran digital di sekolah dasar.

Pembahasan

1. Kesiapan Psikologis Guru Sekolah Dasar dalam Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva

Penelitian ini bertujuan menganalisis kesiapan psikologis guru sekolah dasar dalam implementasi media pembelajaran interaktif berbasis Canva di SD Negeri 18 Banda Aceh. Berdasarkan hasil angket dan wawancara, kesiapan guru dianalisis melalui empat aspek utama, yaitu kognitif, afektif,

psikomotorik, serta dukungan sarana dan prasarana. Secara umum, guru menunjukkan kesiapan yang baik pada aspek internal (kognitif, afektif, dan psikomotorik), sedangkan faktor eksternal masih menjadi kendala dalam optimalisasi penggunaan media.

a. Aspek kognitif

Pada aspek kognitif, guru memiliki pemahaman yang baik mengenai fungsi dan manfaat Canva dalam pembelajaran dengan skor rata-rata 3,50 (kategori sangat siap). Guru memahami Canva tidak hanya sebagai aplikasi desain grafis, tetapi juga sebagai media pedagogis untuk membuat presentasi, LKPD, poster edukatif, dan materi proyek pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa guru telah memandang teknologi sebagai bagian dari strategi pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa. Pemahaman tersebut menandakan kesiapan rasional dalam mengintegrasikan teknologi karena guru menyadari nilai pedagogis media digital dalam pembelajaran interaktif.

b. Aspek afektif

Pada aspek afektif, guru menunjukkan sikap positif, minat, serta motivasi tinggi dalam

menggunakan Canva dengan skor rata-rata 3,42 (sangat siap). Guru merasa lebih percaya diri dalam menyampaikan materi dan menilai media visual membantu meningkatkan perhatian siswa. Kondisi ini sejalan dengan konsep penerimaan teknologi dalam *Technology Acceptance Model* yang dikembangkan oleh Fred Davis, yang menjelaskan bahwa teknologi akan digunakan ketika dianggap mudah dan bermanfaat. Persepsi kemudahan dan kemanfaatan Canva mendorong guru menggunakan media secara sukarela, sehingga kesiapan psikologis tidak hanya berupa kemampuan, tetapi juga kemauan untuk berinovasi.

c. Aspek psikomotorik

Pada aspek psikomotorik, guru memiliki keterampilan operasional yang baik dengan skor rata-rata 3,50 (sangat siap). Sebagian guru masih menggunakan template bawaan untuk efisiensi, sedangkan sebagian lainnya telah memodifikasi desain dan menggabungkan berbagai elemen visual. Hal ini menunjukkan bahwa guru berada pada tahap adaptasi menuju pemanfaatan kreatif teknologi. Dengan demikian, kesiapan psikologis tidak hanya tercermin dari sikap

menerima teknologi, tetapi juga kemampuan nyata mengoperasikannya dalam kegiatan pembelajaran.

d. Aspek sarana dan prasarana

Berbeda dengan tiga aspek sebelumnya, dukungan sarana dan prasarana berada pada kategori cukup siap dengan skor 3,25. Guru masih menghadapi kendala jaringan internet yang tidak stabil serta keterbatasan fitur akun gratis. Meskipun sekolah menyediakan perangkat, pemanfaatannya belum optimal. Kondisi ini menunjukkan bahwa keberhasilan implementasi media pembelajaran digital tidak hanya ditentukan kesiapan individu, tetapi juga kesiapan lingkungan belajar.

Secara keseluruhan, guru telah memiliki kesiapan psikologis yang baik dalam mengimplementasikan Canva, namun peningkatan fasilitas menjadi faktor penting agar pemanfaatan media dapat berjalan maksimal.

2. Kendala yang Dihadapi Guru dalam Menggunakan Canva

Selain tingkat kesiapan, penelitian juga mengidentifikasi beberapa kendala penggunaan Canva dalam pembelajaran.

a. Kendala jaringan internet

Karena Canva berbasis daring, koneksi internet yang tidak stabil menghambat guru dalam mengakses template, menyimpan desain, maupun melakukan presentasi langsung di kelas.

b. Keterbatasan fitur akun gratis

Sebagian guru hanya menggunakan versi gratis sehingga tidak semua elemen premium dapat dimanfaatkan. Hal ini menyebabkan guru harus mencari alternatif materi di luar aplikasi yang membutuhkan waktu tambahan.

c. Keterbatasan waktu

Beban kerja mengajar dan administrasi membuat guru belum dapat menggunakan Canva secara rutin. Pembuatan media interaktif membutuhkan waktu lebih sehingga penggunaannya belum konsisten di setiap pembelajaran.

Meskipun demikian, sekolah telah memberikan dukungan berupa penyediaan perangkat dan izin peminjaman fasilitas. Guru juga mengharapkan pelatihan berkelanjutan agar penggunaan Canva berkembang dari sekadar penggunaan template menuju kreativitas desain pembelajaran.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, kesiapan psikologis guru sekolah dasar dalam implementasi media pembelajaran interaktif berbasis Canva di SD Negeri 18 Banda Aceh berada pada kategori sangat siap dengan skor rata-rata 3,42 (85,4%). Kesiapan ini tampak pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik yang tinggi, sementara aspek sarana dan prasarana berada pada kategori cukup siap. Guru telah memahami manfaat Canva, memiliki sikap positif dan motivasi tinggi, serta mampu mengoperasikan fitur dasar untuk merancang presentasi, LKPD, poster, dan video pembelajaran.

Secara teoretis, kesiapan tersebut dipengaruhi tidak hanya oleh kemampuan teknis, tetapi juga oleh persepsi kemudahan dan kemanfaatan teknologi sebagaimana dijelaskan dalam Technology Acceptance Model oleh Fred Davis. Selain itu, integrasi pengetahuan teknologi, pedagogi, dan konten menunjukkan bahwa Canva digunakan sebagai strategi pembelajaran. Sikap positif guru juga mencerminkan self-efficacy menurut Albert Bandura, bahwa keyakinan diri memengaruhi perilaku dan kinerja.

Namun, masih terdapat kendala eksternal berupa keterbatasan jaringan internet, fitur akun gratis, dan waktu guru. Oleh karena itu, optimalisasi penggunaan Canva memerlukan dukungan fasilitas dan pelatihan berkelanjutan. Secara keseluruhan, kesiapan psikologis guru menjadi fondasi penting dalam transformasi pembelajaran digital di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, A. H., Pratiwi, W. R., Andriyansah, A., & Sultan, Z. (2024). Peningkatan kreativitas guru PAUD di kota tangerang dalam membuat media pembelajaran berbasis canva. *Journal Of Human And Education (JAHE)*, 4(1), 151-157.
- Aulia, D., Firman, F., & Desyandri, D. (2023). Pengaruh multimedia interaktif berbasis Canva terhadap kemampuan membaca permulaan siswa sekolah dasar. *Alpen: Jurnal Pendidikan Dasar*, 7(1), 32-41.
- Basri, S., Fitrawahyudi, F., Khaerani, K., Nasrullah, I., Ernawati, E., Aryanti, A., ... & Sakti, I. (2023). Peningkatan kemampuan literasi digital di lingkungan pendidikan berbasis aplikasi Canva. *Pengabdian Masyarakat Sumber Daya Unggul*, 1(2), 96-103.
- Fauziah, Z., Shofiyuddin, A., & Rofiana, H. (2022). Implementasi media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Canva pada mata

- pelajaran sejarah kebudayaan Islam. *Madinah: Jurnal Studi Islam*, 9(1), 7-19.
- Hendratno, H., Amalia, E., Istiq'faroh, N., Siswanto, B. E., & Mufidah, Z. R. (2025). Pelatihan Literasi Digital Canva untuk Guru Sekolah Dasar. *Kontribusi: Jurnal Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(2), 222-231.
- Ilahy, W. Q., Sholeh, M., Subali, B., & Widiarti, N. (2025). Literature Review of Research Trends in the Development of Canva-Based Interactive Learning Media for Elementary Schools Between 2019-2025. *Edunesia: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 6(3), 1432-1447.
- Kemendikbudristek. (2021). Transformasi Digital Pendidikan. Kementrian pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Kurniawan, A. A., Rahmawati, N. D., & Dian, K. (2024). Pengaruh media pembelajaran interaktif Canva terhadap hasil belajar IPAS pada peserta didik kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Inovasi, Evaluasi dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(2), 179-187.
- Pertiwi, D., Nindiasari, H., Sultan, U., Tirtayasa, A., Info, A., & History, A. (2023). Analisis Kesiapan Guru Matematika dalam Implementasi Kurikulum Merdeka. 6, 1717–1726.
- Pomalingo, F. P., & Paidia, A. (2025). Animated Canva Media Supports Storytelling Skills of Elementary Students: Media Animasi Canva Mendukung Keterampilan Bercerita Siswa Sekolah Dasar. *Academia Open*, 10(2), 10-21070.
- Putra, L. D., Salihah, A. F., Pratiwi, N. F., & Safario, A. M. (2023). Pemanfaatan Canva Untuk Pembelajaran Inovatif dan Kreatif di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(4), 2530-2535.
- Saiful, S., Ismail, H., Mukhsin, M. A., Bakri, R. A., & Firdaus, A. M. (2023). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Kreatif Bagi Guru-Guru Di Kecamatan Bulukumpa. *Jurnal SOLMA*, 12(1), 89-98.