

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN CANVA BERBASIS
KEARIFAN LOKAL TERHADAP KETERLIBATAN BELAJAR IPAS PADA
MATERI DAERAH KU KEBANGGAANKU**

Nia Abelia¹ Sukardi², Maharani Oktavia³

^{1,2,3} PGSD PGSD FKIP Universitas PGRI Palembang

niaabelia9930@gmail.com

ABSTRACT

This study aimed to determine the effect of local wisdom-based Canva learning media on students' engagement in IPAS learning for fifth grade students at SDN 136 Palembang. This research used an experimental method with a Posttest-Only Control Design. The sample consisted of 52 students divided into an experimental class and a control class. Data were collected through observation, documentation, and questionnaires, then analyzed using the t-test with SPSS version 26. The results showed that local wisdom-based Canva learning media had a significant effect on students' learning engagement, indicated by a significance value lower than 0.05 (Sig. < 0.05). Students in the experimental class were more active, enthusiastic, and focused during the learning process. Therefore, local wisdom-based Canva learning media is effective in improving students' engagement in IPAS learning

Keywords: Canva, local wisdom, learning engagement, IPAS

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran Canva berbasis kearifan lokal terhadap keterlibatan belajar IPAS siswa kelas V SDN 136 Palembang. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan desain Posttest-Only Control Design. Sampel penelitian terdiri dari 52 siswa, yaitu kelas V.C sebagai kelas eksperimen dan kelas V.D sebagai kelas kontrol. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, dokumentasi, dan angket keterlibatan belajar. Instrumen penelitian telah diuji validitas dan reliabilitasnya dengan hasil seluruh item dinyatakan valid dan reliabel. Analisis data menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis (independent sample t-test) dengan bantuan SPSS versi 26. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran Canva berbasis kearifan lokal terhadap keterlibatan belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 (Sig. < 0,05) dan rata-rata keterlibatan belajar siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Selama pembelajaran berlangsung, siswa pada kelas eksperimen terlihat lebih aktif, antusias, dan fokus dalam mengikuti pembelajaran IPAS. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Canva berbasis kearifan

lokal efektif digunakan untuk meningkatkan keterlibatan belajar IPAS siswa kelas V sekolah dasar.

Kata Kunci: Canva, kearifan lokal, keterlibatan belajar, IPAS

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi pada era digital telah mengubah paradigma pendidikan secara global. Transformasi perkembangan pendidikan di era digital mengubah paradigma baru dalam metode pembelajaran (Sindi Septia Hasnida et al., 2023). Media pembelajaran berperan penting tidak hanya sebagai alat penyampaian materi, tetapi juga sebagai sarana untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, serta pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Ketepatan pemilihan media dan metode pembelajaran sangat berpengaruh terhadap proses belajar peserta didik, perlu diperhatikan bahan ajar yang sesuai dengan penerapan teori-teori dalam proses pembelajaran adalah penggunaan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran. Canva merupakan platform desain gratis yang memungkinkan pembuatan materi ajar dalam berbagai format, seperti infografis, presentasi, video

pembelajaran dan lembar kerja digital (Lahamado et al., 2025). Aplikasi ini menyediakan beragam template desain dan animasi yang bisa kita gunakan dengan mudah. Canva sangat mempermudah guru dalam mendesain media pembelajaran, aplikasi ini mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran dan meningkatkan motivasi peserta didik dengan penyajian bahan ajar serta materi yang menarik (Yuliana et al., 2023).

Kurikulum merdeka menghadirkan pembaruan dari kurikulum sebelumnya, terutama dengan penggabungan mata pelajaran IPA dan IPS menjadi (IPAS). Pembelajaran sains dalam kurikulum ini bertujuan untuk mengembangkan keterampilan inkuiri, membantu peserta didik mengenal diri dan lingkungannya. Dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) memungkinkan siswa lebih interaktif dan efektif untuk mendalami konsep-konsep ilmiah dan sosial

dengan menggunakan media pembelajaran. (Viqri et al., 2024). IPAS merangkum pengetahuan universal yang menjadi landasan kemajuan teknologi modern, mempunyai peran signifikan dalam bidang ilmu pengetahuan serta peningkatan berpikir. Penggabungan mata pelajaran ini bertujuan agar siswa mampu mengelola baik lingkungan alam ataupun sosial sebagai satu kesatuan. Pohsangit Kidul 1 (Rahmatillah et al., 2025)(Difa et al., 2025)(Difa et al., 2025).

Integrasi kearifan lokal menjadi pendekatan yang relevan juga menjadi aspek penting dalam pembelajaran IPAS. Kearifan lokal membuat pembelajaran lebih kontekstual dan bermakna. Kearifan lokal berperan sebagai sumber belajar yang dekat dengan kehidupan siswa dalam sumber belajar yang dekat dengan kehidupan siswa dan memberikan pemahaman mendalam tentang lingkungan sosial-budaya mereka (Rahmatih et al., 2020). Kearifan lokal mencakup sistem otentik, dan sarat makna sehingga sangat sesuai dijadikan sumber belajar yang memperkaya materi ajar (Ibrahimi & Marvida, 2025).

Berdasarkan observasi awal di SDN 136 Palembang menunjukkan bahwa dalam proses pembelajaran IPAS kelas V, khususnya pada materi Daerahku Kebanggaanku, guru masih dominan menggunakan buku siswa sebagai sumber utama tanpa didukung media interaktif. Padahal, fasilitas teknologi seperti infokus, komputer, dan jaringan internet telah tersedia di sekolah. Guru mengungkapkan adanya kendala dalam penyusunan media yang sesuai dengan konteks materi, terutama dalam waktu dan kreativitas teknis. Kondisi tersebut berdampak pada kurang optimalnya keterlibatan belajar siswa dalam proses pembelajaran. Materi yang seharusnya mampu menumbuhkan rasa ingin tahu siswa terhadap lingkungan dan budaya daerah belum sepenuhnya tersampaikan secara optimal. Keterlibatan belajar siswa merupakan salah satu indikator penting keberhasilan pembelajaran di sekolah dasar. Keterlibatan belajar siswa yang rendah menunjukkan perlunya inovasi media pembelajaran yang mampu menarik perhatian siswa, mempermudah, serta menciptakan pengalaman belajar yang

menyenangkan. (Sulistyowati & Asriati, 2024)

Berbagai penelitian terdahulu telah menerapkan canva sebagai media pembelajaran. Seperti penelitian yang dilakukan oleh (Istianah et al., 2025)lisis Kebutuhan Media Pembelajaran Berbasis Canva Dalam Konteks Pembelajaran IPAS Untuk Meningkatkan Keterlibatan, menunjukkan hasil yang signifikan bahwa penerapan media pembelajaran canva mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Sosial (IPAS) di kelas V. Selanjutnya, penelitian oleh (Amelia Putri et al., 2025) yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Mental Canva Berbasis Kearifan Lokal Berbasis Kearifan Lokal Batanghari Pada Pembelajaran IPAS Materi Daerahku Kebanggaanku di Kelas V Sekolah Dasar dengan hasil bahwa integrasi kearifan lokal dalam media digital tidak hanya memperkuat pemahaman siswa terhadap budaya tetapi juga meningkatkan keterampilan belajar dan pengalaman belajar yang bermakna.

Dari beberapa penelitian terdahulu, terdapat perbedaan yang

menjadi daya pembeda antara penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu, sebagian besar penelitian mengenai media canva lebih banyak mengukur hasil belajar, bukan keterlibatan belajar sebagai variabel utama. Padahal keterlibatan belajar merupakan indikator penting yang menentukan keberhasilan proses pembelajaran di sekolah dasar. Selain itu, belum banyak yang secara khusus mengintegrasikan kearifan lokal sebagai konten utama dalam media canva. Padahal, integrasi kearifan lokal di prediksi memberikan nilai tambah dalam pengalaman belajar bermakna bagi siswa. Selain itu, banyak penelitian sebelumnya menggunakan desain pengembangan (R&D) atau quasi-eksperimen dengan ukuran sampel kecil, sehingga validitas eksternal hasilnya masih terbatas. Dengan demikian, melalui pendekatan kuantitaif penelitian ini dapat melengkapi kekurangan tersebut dengan menguji secara empiris hubungan antara canva dan keterlibatan belajar siswa dalam konteks IPAS, dengan menggunakan data sebelum dan sesudah perlakuan.

Dengan demikian, penelitian berjudul “Pengaruh Media

Pembelajaran Interaktif Canva berbasis Kearifan Lokal Terhadap Keterlibatan Belajar IPAS pada Materi Daerah Kebanggaanku” bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan media interaktif canva terhadap keterlibatan belajar secara kuantitatif.

B. Metode Penelitian

Variabel yang digunakan dalam penelitian ini Media pembelajaran berbasis kearifan lokal sebagai variable bebas, Variabel terikat keterlibatan belajar IPAS siswa. Lokasi penelitian akan dilaksanakan di SDN 136 Palembang. Adapun yang menjadi populasi pada penelitian ini merupakan seluruh siswa SDN 136 Palembang, yang terdiri dari 101 siswa. Sampel dalam penelitian adalah siswa kelas V SDN 136 Palembang terdiri dari kelas Vc dan Vd siswa. Dengan demikian jumlah siswa yang dijadikan sebagai sampel sebanyak 52 siswa dengan metode *Purposive sampling*.

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah True Experiment Posttes-Only Design. Teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah dokumentasi, kuesioner atau angket.

Teknik validasi instrument menggunakan Validitas Konstruktif (*Construct Validity*) dan uji reliabilitas.

Teknik analisis data yang digunakan di antaranya adalah uji normalitas dan uji homogenitas. Uji analisis ini dilakukan dengan membandingkan antara kelas eksperimen yang menggunakan media canva dan kelas control yang tidak menggunakan media canva pada pengisian angket yang dilaksanakan pada dua sample. Uji hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini yaitu uji-t dengan perbantuan SPSS versi 26.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian minat belajar siswa melalui penyebaran angket, maka di peroleh hasil olah data dengan menggunakan SPSS versi 26 for windows, maka diperoleh hasil sebagai berikut:

Uji Normalitas

Uji normalitas diterapkan guna memverifikasi apakah distribusi data penelitian memenuhi asumsi normalitas. Langkah ini krusial untuk menjamin validitas analisis statistik parametrik yang akan digunakan. Dalam studi ini, metode yang dipilih adalah uji Shapiro-Wilk yang diolah

menggunakan perangkat lunak statistik SPSS versi 26 for Windows.

Tabel 1. Uji Normalitas

Kelas		Shapiro-Wilk		
		Statistic	Df	Sig.
Keterlibatan belajar	Kelas Eksperimen	0,924	26	0,057
	Kelas kontrol	0,985	26	0,284

Berdasarkan hasil uji normalitas menggunakan metode Shapiro-Wilk pada Tabel 4.2, diperoleh nilai signifikansi pada kelas eksperimen sebesar 0,057 dengan jumlah sampel (df) sebanyak 26. Sementara itu, pada kelas kontrol diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,284 dengan jumlah sampel (df) sebanyak 26.

Berdasarkan kriteria pengambilan keputusan, jika nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 maka data berdistribusi normal. Oleh karena itu, nilai signifikansi pada kelas eksperimen ($0,057 > 0,05$) dan kelas kontrol ($0,953 > 0,05$) menunjukkan bahwa kedua data tersebut berdistribusi normal.

Uji Homogenitas

Analisis homogenitas dilakukan guna memverifikasi kesamaan varians antar-karakteristik sampel dalam penelitian. Dengan memanfaatkan perangkat lunak SPSS 26, pengujian ini menggunakan teknik statistik

Levene yang berbasis pada nilai mean.

Tabel 2. Uji Homogenitas

			Levene's Test for Equality of Variances	
			F	Sig.
Keterlibatan Belajar	Equal variances assumed		13,849	0,056
	Equal variances not assumed			

Berdasarkan hasil uji homogenitas menggunakan uji Levene pada tabel 4.3, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,056. Nilai tersebut lebih besar dari 0,05 ($0,056 > 0,05$), sehingga dapat disimpulkan bahwa varians data pada kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah homogen.

Dengan demikian, kedua kelompok memiliki varians yang sama, sehingga memenuhi salah satu syarat untuk dilakukan uji hipotesis menggunakan uji parametrik, yaitu uji Independent Sample t-test.

Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis diterapkan untuk membuktikan kebenaran asumsi awal yang telah disusun sebelum penelitian dimulai. Khususnya terkait pembelajaran canva terhadap keterlibatan belajar,

Pengujian ini dilakukan dengan bantuan program SPSS 26 for Windows menggunakan uji-t (independent sample t-test).

Tabel 3. Uji Normalitas

Keterangan	N	Mean	T	Sig.(2-tailed)	$\alpha=5\%$
Keterlibatan	26	53,12	3,667	0,01	0,05
Belajar	26	51,38	3,667	0,01	

Berdasarkan hasil uji hipotesis pada Tabel 4.4 dengan jumlah responden sebanyak 26 siswa (N), diperoleh nilai rata-rata keterlibatan sebesar 53,12 dan rata-rata belajar sebesar 51,38, serta nilai t-hitung sebesar 3,667 dengan angka Sig. (2-tailed) sebesar 0,01; dikarenakan nilai signifikansi tersebut lebih kecil dari taraf 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak, yang artinya terdapat pengaruh signifikan dari penggunaan media pembelajaran Canva terhadap keterlibatan belajar siswa kelas V SDN 136 Palembang.

Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adanya pengaruh penggunaan media berbasis kearifan lokal terhadap keterlibatan belajar. Pada penelitian ini terdapat dua

sampel yaitu kelas Vc sebagai kelas eksperimen menggunakan media berbasis kearifan lokal yang berjumlah 26 siswa dan kelas Vd sebagai kelas kontrol menggunakan metode konvensional yang berjumlah 26 siswa. Bentuk desain yang digunakan Adalah True Experimental Design dengan Posttes-Only Design.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan dengan cara memberikan angket akhir (Posttest) menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media pembelajaran berbasis kearifan lokal terhadap keterlibatan belajar siswa pada mata pelajaran IPAS. Hal ini dibuktikan berdasarkan hasil uji hipotesis menggunakan uji t, dimana diperoleh nilai t hitung sebesar (3,667) dengan nilai signifikansi (Sig.) sebesar (0,01). Nilai signifikansi tersebut lebih kecil dari 0,05 (Sig. < 0,05), sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima, yang berarti terdapat pengaruh yang signifikan terhadap keterlibatan belajar siswa.

Berdasarkan hasil analisis deskriptif menggunakan SPSS diperoleh bahwa pada kelompok eksperimen nilai minimum sebesar 50 dan maksimum sebesar 55. Rata-rata

(mean) yang diperoleh sebesar 53,12 dengan standar deviasi sebesar 1,211. Hal ini menunjukkan bahwa data pada kelompok eksperimen memiliki penyebaran yang relatif kecil. Sementara itu, pada kelompok kontrol diperoleh nilai minimum sebesar 47 dan maksimum sebesar 56. Rata-rata (mean) sebesar 51,38 dengan standar deviasi sebesar 2,080. Hal ini menunjukkan bahwa penyebaran data pada kelompok kontrol lebih besar dibandingkan kelompok eksperimen. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa keterlibatan belajar pada kelompok eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol.

Hasil analisis data diketahui bahwa, penggunaan media berbasis kearifan lokal ini mampu meningkatkan keterlibatan belajar siswa, meningkatkan rasa ingin tahu, serta mempermudah proses mengingat informasi. Terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media pembelajaran berbasis kearifan lokal pada mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) terhadap Keterlibatan Belajar Siswa.

Hasil penelitian yang di peroleh munjukan kesesuaian dengan penelitian yang di lakukan oleh (Windi

Putri Handina, 2025), Pengaruh Penggunaan Media Digital Berbasis Quizizz terhadap Peningkatan Keterlibatan Siswa Sekolah Dasar. Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz sebagai media pembelajaran digital memberikan banyak manfaat dalam meningkatkan keterlibatan belajar dan partisipasi aktif siswa di kelas, khususnya di tingkat sekolah dasar media ini menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan relevan dengan kebutuhan pendidikan di era digital.

Selanjutnya hasil penelitian yang dilakukan oleh (Putri et al., 2025) “Upaya Meningkatkan Keterlibatan Siswa Sekolah Dasar Melalui Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Wordwall”. Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran digital Wordwall secara signifikan meningkatkan keterlibatan belajar, dan partisipasi aktif. Peningkatan keterlibatan siswa tercermin dari partisipasi aktif yang mencapai hingga 85%, serta peningkatan pemahaman materi hingga 80%. Selain itu, Wordwall terbukti efektif dalam mengatasi kesulitan belajar, terutama pada materi yang dianggap kompleks,

seperti matematika. Penerapan media ini juga meningkatkan motivasi belajar siswa hingga 90%, serta memicu kreativitas guru dalam merancang konten pembelajaran yang inovatif.

Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh (Awal Nur, 2022), "Pengaruh Keterlibatan Belajar Matematika Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa SMA Negeri 22 Kabupaten Gowa". Penelitian ini menunjukkan bahwa berdasarkan hasil uji hipotesis dan pembahasan hasil penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa keterlibatan belajar matematika berpengaruh positif dan signifikan terhadap prestasi belajar matematika. Hubungan positif antara keterlibatan belajar matematika dan prestasi belajar menunjukkan bahwa perhatian dan ketekunan siswa dalam pembelajaran sangat penting.

Pembelajaran di kelas kontrol dilakukan secara konvensional, di mana guru menjadi pusat utama dalam penyampaian materi. Metode ini menyulitkan guru untuk mengamati tingkat keterlibatan belajar siswa karena interaksi yang terjadi bersifat satu arah, yaitu dari guru ke siswa. Minimnya umpan balik dari siswa membuat keterlibatan mereka dalam proses belajar menjadi rendah.

Akibatnya, skor rata-rata posttes di kelas kontrol lebih rendah dibandingkan kelas eksperimen. Kelas eksperimen ini menggunakan media pembelajaran berbasis kearifan lokal yang membuat siswa lebih bersemangat dan antusias selama proses pembelajaran.

Berdasarkan pembahasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis kearifan lokal terbukti memberikan pengaruh yang signifikan terhadap keterlibatan belajar siswa, yang ditunjukkan melalui peningkatan nilai rata-rata (mean) serta hasil uji t dengan nilai signifikansi di bawah 0,05.

D. Kesimpulan

Simpulan

Hasil uji hipotesis menggunakan uji t menunjukkan bahwa nilai t hitung sebesar 3,667 dengan nilai signifikansi (Sig.) sebesar 0,01. Karena nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 ($0,01 < 0,05$), maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian, terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media pembelajaran berbasis kearifan lokal terhadap keterlibatan belajar siswa.

Berdasarkan hasil analisis deskriptif, diperoleh nilai rata-rata

(mean) keterlibatan belajar pada kelas eksperimen sebesar 53,12 dengan standar deviasi 1,211, sedangkan pada kelas kontrol diperoleh rata-rata sebesar 51,38 dengan standar deviasi 2,080. Hasil tersebut menunjukkan bahwa keterlibatan belajar siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Selain itu, penggunaan media pembelajaran berbasis kearifan lokal mampu meningkatkan semangat belajar, rasa ingin tahu, partisipasi aktif, dan antusias siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Saran

Disarankan agar guru-guru di tingkat sekolah dasar, khususnya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), mulai mempertimbangkan penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif seperti media berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan keterlibatan belajar siswa.

Diharapkan dapat memberikan pelatihan terhadap workshop kepada guru mengenai penggunaan dan pengembangan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa.

Temuan pada penelitian ini yaitu indikator keterlibatan belajar pada aspek motivasi dan minat siswa masih perlu di kaitkan. Disarankan untuk penelitian selanjutnya untuk lebih fokus pada indikator minat belajar pada aspek motivasi dan keterlibatan belajar

DAFTAR PUSTAKA

- Amelia Putri, G., Chan, F., & Noviyanti, S. (2025). *Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Mental Canvas Berbasis Kearifan Lokal Batanghari Pada Pembelajaran IPAS Materi Daerahku Kebanggaanku Di Kelas V SEKOLAH DASAR*.
- Awal Nur, M. (2022). *Pengaruh Keterlibatan Belajar Matematika Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa SMA Negeri 22 Kabupaten Gowa* (Vol. 5, Number 1). Online.
- Difa, N., Widi, R., Mubarak, H., & Muzakki, M. A. (2025). Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Mata Pelajaran IPAS DI SDN 5 Bringin. *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, Dan Geofisika*. <https://doi.org/10.29303/geoscienceed.v6i1.560>
- Ibrahimi, R., & Marvida, T. (2025). *Integrasi Kearifan Lokal dalam Materi IPS untuk Menumbuhkan Rasa Cinta Tanah Air pada Siswa SD Negeri 3 Kuala*.

- Istianah, I., Tity Kusrina, & Muntoha Nasucha. (2025). Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Berbasis Canva Dalam Konteks Pembelajaran IPAS Untuk Meningkatkan Keterlibatan. *BADA'A: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(2), 198–207. <https://doi.org/10.37216/badaa.v7i2.2353>
- Lahamado, I., Lukman, L., & Zulnuraini, Z. (2025). Analisis Literatur: Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Canva Pada Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Pedagogik Journal of Islamic Elementary School*, 585–596. <https://doi.org/10.24256/pijies.v8i2.7628>
- Nisa, I., Ainia, N., Miftah Nur, D. M., & Sunan Kudus, U. (2025a). *Pemanfaatan Aplikasi Canva dalam Penyusunan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi* Article Info Article history (Vol. 02, Number 02).
- Sindi Septia Hasnida, Ridho Adrian, & Nico Aditia Siagian. (2023). Tranformasi Pendidikan Di Era Digital. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 2(1), 110–116. <https://doi.org/10.55606/jubpi.v2i1.2488>
- Sulistiyowati, C., & Asriati, N. (2024). Pemanfaatan Teknologi Untuk Meningkatkan Eefektivitas Pembelajaran Dan Keterlibatan Belajar Di Era Digital. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 11(4), 1176–1188. <https://doi.org/10.38048/jipcb.v11i4.4542>
- Viqri, D., Gesta, L., Fattur Rozi, M., Syafitri, A., & Makarim Falah, A. (2024). *Problematika Pembelajaran IPAS dalam Kurikulum Merdeka*. <http://journal.ainarapress.org/index.php/jiepp>
- Windi Putri Handina, K. C. Z. (2025). *Pengaruh Penggunaan Media Digital Berbasis Quizizz terhadap Peningkatan Keterlibatan Siswa Sekolah Dasar*. 5(1). <http://jurnal.ardenjaya.com/index.php/ajuphttp://jurnal.ardenjaya.com/index.php/ajup>
- Yanti, S., Arnilis, Y., & Ningsih, S. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Inovasi Pembelajaran Mahasiswa Pada Mata Kuliah Media Literasi ICT Dan Media Pembelajaran Ekonomi. *Dharmas Education Journal*, 4, 905–914. http://ejournal.undhari.ac.id/index.php/de_journal
- Yuliana, D., Baijuri, A., Ayani Suparto, A., Seituni, S., Sheilla Syukria, dan, PGRI Situbondo, S., & Timur, J. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Vidio Pembelajaran Kreatif, Inovatif, Dan Kolaboratif. In *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI)* (Number 6).