

**PERSEPSI GURU TERHADAP PENGGUNAAN MEDIA INTERAKTIF CANVA
DALAM PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA INDONESIA MURID KELAS
III SDN 2 JAMBU HILIR BALUTI KABUPATEN HULU SUNGAI SELATAN**

Muhammad Fadhilah¹, Alimuddin A. Djawad²

¹PGSD FSH Universitas PGRI Kalimantan, ²PBSI FSH Universitas PGRI
Kalimantan

[1muhammadfadhilah910@gmail.com](mailto:muhammadfadhilah910@gmail.com), [2aldin331966@gmail.com](mailto:aldin331966@gmail.com)

ABSTRACT

The use of digital learning media has become increasingly important in elementary education, particularly in creating learning activities that are attractive, interactive, and appropriate to students' characteristics. This study aimed to describe Teacher's Perception Towards the Use of Canva Interactive Media in Learning Indonesian Vocabulary of Grade III Students of SDN 2 Jambu Hilir Baluti, Hulu Sungai Selatan Regency. This research employed a qualitative approach with a case study design. The research subject was the third-grade teacher. Data were collected through interviews, limited participant observation, and documentation. Data analysis followed the Miles and Huberman (2014) interactive model, consisting of data reduction, data display, and conclusion drawing and verification. Data validity was examined through technical triangulation. The findings showed that the teacher had a positive perception of the ease of using Canva in preparing and implementing vocabulary learning. Canva was considered practical because of its templates and visual features that helped the teacher present learning materials attractively. The use of Canva was also perceived to increase students' interest, engagement, and understanding. Students appeared more enthusiastic, attentive, and actively involved in answering questions and participating in discussions. Visual elements such as images, colors, and designs helped students understand and remember vocabulary. However, several obstacles were identified, including the time required to prepare learning media, occasional internet connection problems, and the teacher's limited mastery of some advanced Canva features. Overall, interactive Canva media provided a positive contribution to Indonesian vocabulary learning in the third grade of elementary school.

Keywords: *teacher perception, interactive Canva media, Indonesian vocabulary learning*

ABSTRAK

Penggunaan media pembelajaran digital semakin penting dalam pendidikan sekolah dasar, khususnya dalam menciptakan pembelajaran yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik siswa. Penelitian ini bertujuan untuk

mendesripsikan persepsi guru terhadap penggunaan media interaktif Canva dalam pembelajaran kosakata Bahasa Indonesia Murid kelas III SDN 2 Jambu Hilir Baluti Kabupaten Hulu Sungai Selatan. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian studi kasus. Subjek penelitian adalah guru kelas III. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, observasi partisipatif terbatas, dan dokumentasi. Analisis data menggunakan model interaktif Miles dan Huberman (2014) yang meliputi reduksi data, penyajian data, serta penarikan dan verifikasi kesimpulan. Keabsahan data diuji melalui triangulasi teknik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru memiliki persepsi positif terhadap kemudahan penggunaan Canva dalam mempersiapkan dan melaksanakan pembelajaran kosakata. Canva dinilai praktis karena menyediakan berbagai template dan fitur visual yang membantu guru menyajikan materi secara menarik. Penggunaan Canva juga dipersepsikan mampu meningkatkan minat, keterlibatan, dan pemahaman Murid. Murid terlihat lebih antusias, fokus, dan aktif dalam menjawab pertanyaan serta mengikuti diskusi. Unsur visual berupa gambar, warna, dan desain membantu siswa memahami dan mengingat kosakata yang dipelajari. Meskipun demikian, ditemukan beberapa faktor penghambat, yaitu waktu yang diperlukan untuk menyiapkan media, kendala jaringan internet yang sesekali terjadi, dan keterbatasan guru dalam menguasai beberapa fitur lanjutan Canva. Secara keseluruhan, media interaktif Canva memberikan kontribusi positif terhadap pembelajaran kosakata Bahasa Indonesia pada murid kelas III sekolah dasar.

Kata Kunci: persepsi guru, media interaktif Canva, pembelajaran kosakata Bahasa Indonesia

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan yang signifikan terhadap berbagai aspek kehidupan, termasuk bidang pendidikan. Pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran menjadi salah satu upaya untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar melalui penyediaan media pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Kemajuan teknologi mendorong guru

untuk memanfaatkan berbagai media digital sebagai sarana pembelajaran yang mampu meningkatkan efektivitas proses belajar Hibatullah (2022) kosakata yang dipelajari.

Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, penguasaan kosakata merupakan kemampuan dasar yang harus dimiliki peserta didik karena menjadi fondasi dalam mengembangkan keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Murid yang memiliki penguasaan kosakata yang baik akan

lebih mudah memahami materi pembelajaran dan berkomunikasi secara efektif. Sebaliknya, keterbatasan kosakata dapat menghambat perkembangan kemampuan berbahasa peserta didik Tarigan (2020).

Pembelajaran kosakata di Sekolah Dasar (SD) masih sering dilakukan melalui metode konvensional, seperti ceramah, pemberian contoh, dan menghafal, sehingga kurang mampu menarik perhatian peserta didik. Padahal, siswa sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret yang lebih mudah memahami materi melalui media visual dan pengalaman langsung. Oleh karena itu, guru perlu memanfaatkan media pembelajaran yang inovatif agar proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan bermakna (Arsyad, 2020).

Salah satu media pembelajaran digital yang banyak dimanfaatkan guru adalah Canva. Canva merupakan aplikasi desain grafis berbasis web yang menyediakan berbagai template, gambar, ikon, animasi, serta fitur visual yang dapat digunakan untuk menyusun media pembelajaran secara menarik tanpa memerlukan

kemampuan desain profesional. Kemudahan penggunaan tersebut menjadikan Canva sebagai salah satu media yang efektif dalam mendukung proses pembelajaran di sekolah dasar Fitri & Mudinillah (2022).

Berdasarkan hasil observasi awal di kelas III SDN 2 Jambu Hilir Baluti Kabupaten Hulu Sungai Selatan, pembelajaran kosakata Bahasa Indonesia masih menunjukkan beberapa kendala, seperti rendahnya minat belajar, kurangnya keterlibatan murid selama proses pembelajaran, serta kesulitan siswa dalam memahami kosakata ketika pembelajaran hanya menggunakan metode konvensional. Kondisi tersebut mendorong guru memanfaatkan media interaktif Canva sebagai alternatif untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik.

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Canva mampu meningkatkan motivasi belajar, keaktifan, dan hasil belajar murid Nurjanah dkk (2024). Namun demikian, sebagian besar penelitian tersebut berfokus pada efektivitas media terhadap hasil belajar, sedangkan penelitian yang mengkaji

persepsi guru sebagai pengguna utama media pembelajaran masih terbatas. Padahal, persepsi guru terhadap kemudahan penggunaan, manfaat, dan kendala penggunaan media menjadi faktor penting yang memengaruhi keberhasilan implementasi teknologi dalam pembelajaran Akbarini (2024).

Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan persepsi guru terhadap penggunaan media interaktif Canva dalam pembelajaran kosakata Bahasa Indonesia pada murid kelas III SDN 2 Jambu Hilir Baluti Kabupaten Hulu Sungai Selatan. Fokus penelitian meliputi persepsi guru mengenai kemudahan penggunaan Canva, persepsi guru mengenai penggunaan Canva dalam meningkatkan minat, keterlibatan, dan pemahaman siswa, serta faktor-faktor yang menjadi penghambat penggunaan Canva dalam pembelajaran.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian studi kasus. Pendekatan kualitatif dipilih karena penelitian bertujuan memperoleh pemahaman secara mendalam mengenai persepsi

guru terhadap penggunaan media interaktif Canva dalam pembelajaran kosakata Bahasa Indonesia. Penelitian kualitatif memfokuskan kajian pada makna, pengalaman, serta fenomena yang terjadi secara alamiah sehingga peneliti dapat menggambarkan kondisi yang sebenarnya di lapangan.

Penelitian dilaksanakan di SDN 2 Jambu Hilir Baluti Kabupaten Hulu Sungai Selatan. Subjek penelitian adalah guru kelas III yang menggunakan media interaktif Canva dalam pembelajaran kosakata Bahasa Indonesia. Pemilihan subjek dilakukan secara purposive, yaitu berdasarkan pertimbangan bahwa guru tersebut memiliki pengalaman langsung dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran menggunakan Canva sehingga mampu memberikan informasi yang sesuai dengan fokus penelitian.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk memperoleh informasi secara langsung mengenai pelaksanaan pembelajaran kosakata menggunakan media Canva di kelas. Wawancara dilakukan secara semi-

terstruktur kepada guru untuk memperoleh informasi yang lebih mendalam mengenai persepsi guru terhadap kemudahan penggunaan Canva, manfaat Canva dalam meningkatkan minat, keterlibatan dan pemahaman murid, serta kendala yang dihadapi selama penggunaannya. Dokumentasi digunakan sebagai data pendukung berupa modul ajar, media pembelajaran, foto kegiatan pembelajaran, serta dokumen lain yang berkaitan dengan penelitian.

Analisis data menggunakan model interaktif Miles dan Huberman (2014) yang meliputi reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan dan verifikasi. Reduksi data dilakukan dengan memilih dan memfokuskan data sesuai fokus penelitian. Selanjutnya data disajikan dalam bentuk uraian deskriptif sehingga memudahkan peneliti memahami pola dan hubungan antar data. Tahap terakhir adalah penarikan kesimpulan yang dilakukan secara terus-menerus selama proses penelitian berlangsung hingga diperoleh kesimpulan yang kredibel.

Keabsahan data diuji menggunakan triangulasi teknik, yaitu membandingkan data hasil observasi,

wawancara, dan dokumentasi terhadap sumber data yang sama. Penggunaan triangulasi teknik bertujuan meningkatkan kredibilitas hasil penelitian sehingga data yang diperoleh benar-benar menggambarkan kondisi yang terjadi di lapangan.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

1.Persepsi Guru terhadap Kemudahan Penggunaan Media Interaktif Canva

Hasil penelitian mengindikasikan bahwa guru memiliki persepsi yang positif terhadap kemudahan penggunaan media interaktif Canva dalam mempersiapkan pembelajaran kosakata Bahasa Indonesia. Guru menyatakan bahwa Canva menyediakan berbagai template yang siap digunakan, memiliki tampilan antarmuka yang sederhana, serta dilengkapi fitur *drag and drop* sehingga proses pembuatan media pembelajaran dapat dilakukan dengan mudah. Selain itu, berbagai pilihan gambar, ikon, animasi, dan kombinasi warna yang tersedia membantu guru menyusun materi pembelajaran menjadi lebih menarik tanpa memerlukan kemampuan desain grafis yang tinggi. Temuan ini

menunjukkan bahwa Canva mampu mendukung guru dalam merancang media pembelajaran yang lebih efektif dan efisien.

Persepsi positif guru terhadap kemudahan penggunaan Canva menunjukkan bahwa media tersebut memiliki tingkat *perceived ease of use* yang tinggi. Menurut *Technology Acceptance Model (TAM)* yang dikembangkan oleh Davis, kemudahan penggunaan merupakan salah satu faktor utama yang memengaruhi penerimaan seseorang terhadap suatu teknologi. Semakin mudah suatu teknologi digunakan, semakin tinggi kecenderungan pengguna untuk menerima dan memanfaatkannya dalam aktivitas sehari-hari. Dalam konteks penelitian ini, guru merasakan bahwa Canva tidak memerlukan proses pembelajaran yang rumit sehingga dapat langsung diterapkan dalam proses pembelajaran.

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian Fitri dan Mudinillah (2022) yang menyatakan bahwa Canva memudahkan guru dalam membuat media pembelajaran melalui berbagai template yang tersedia sehingga proses penyusunan materi menjadi lebih praktis. Temuan serupa

juga dikemukakan oleh Nurjanah dkk (2024) yang menjelaskan bahwa kemudahan penggunaan Canva menjadi salah satu alasan utama guru memanfaatkan media tersebut dalam pembelajaran karena dapat menghemat waktu serta meningkatkan kreativitas guru dalam mendesain materi pembelajaran.

Dengan demikian, persepsi guru terhadap kemudahan penggunaan Canva menunjukkan bahwa media ini memiliki tingkat penerimaan yang baik sebagai media pembelajaran digital. Kemudahan dalam mengakses fitur, memilih template, serta menyusun materi pembelajaran menjadi faktor yang mendorong guru untuk menggunakan Canva secara berkelanjutan dalam pembelajaran kosakata Bahasa Indonesia.

2. Persepsi Guru terhadap Penggunaan Canva dalam Meningkatkan Minat, Keterlibatan, dan Pemahaman Siswa

Hasil penelitian mengisyaratkan bahwa guru memiliki persepsi positif terhadap penggunaan media interaktif Canva dalam meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran kosakata Bahasa Indonesia. Guru mengungkapkan bahwa tampilan media yang memadukan gambar,

warna, ilustrasi, ikon, dan animasi mampu menarik perhatian siswa sejak awal pembelajaran. Penyajian materi yang lebih menarik membuat siswa menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi dibandingkan ketika pembelajaran hanya menggunakan metode ceramah atau buku teks. Selama proses pembelajaran berlangsung, siswa terlihat lebih fokus memperhatikan penjelasan guru serta menunjukkan rasa ingin tahu terhadap materi yang dipelajari. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa penggunaan Canva mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan sehingga minat belajar siswa meningkat.

Temuan tersebut sejalan dengan pendapat Arsyad (2020) yang memaparkan daya tarik bahwa media pembelajaran yang membangkitkan perhatian, motivasi, dan minat belajar peserta didik sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif. Tampilan visual yang menarik pada media pembelajaran memberikan stimulus yang mampu meningkatkan kesiapan siswa dalam menerima materi pelajaran. Selain itu, Nurjanah dkk (2024) juga menegaskan bahwa Canva mampu meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa karena

menyediakan berbagai fitur visual yang sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar.

Selain meningkatkan minat belajar, guru juga memandang bahwa penggunaan Canva mampu meningkatkan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Berdasarkan hasil observasi, siswa lebih aktif menjawab pertanyaan guru, berani menyampaikan pendapat, serta berpartisipasi dalam kegiatan diskusi yang berkaitan dengan materi kosakata. Penggunaan gambar dan ilustrasi pada media Canva membantu siswa memahami konteks pembelajaran sehingga mereka lebih mudah memberikan respons terhadap pertanyaan yang diajukan guru. Keaktifan tersebut menunjukkan bahwa Canva tidak hanya berfungsi sebagai media penyampai materi, tetapi juga mampu menciptakan interaksi yang lebih baik antara guru dan siswa selama proses pembelajaran.

Hasil penelitian tersebut mendukung pernyataan Daulay (2025) yang menyatakan bahwa media Canva mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa karena penyajian materi yang lebih menarik

dapat mendorong siswa untuk terlibat dalam berbagai aktivitas pembelajaran. Menurut Mayer (2021) melalui *Cognitive Theory of Multimedia Learning*, kombinasi teks dan gambar membantu peserta didik memproses informasi melalui saluran visual dan verbal secara bersamaan sehingga perhatian murid lebih mudah dipertahankan selama pembelajaran berlangsung. Dengan demikian, keterlibatan murid meningkat karena informasi yang diterima menjadi lebih mudah dipahami.

Atas dasar itulah dapat dikatakan bahwa penggunaan Canva memberikan dampak positif terhadap pemahaman murid mengenai kosakata Bahasa Indonesia. Materi yang disajikan melalui gambar, ilustrasi, dan warna membuat murid lebih mudah menghubungkan kata dengan makna yang dipelajari. Penyajian visual tersebut membantu siswa mengingat kosakata lebih lama dibandingkan pembelajaran yang hanya menggunakan penjelasan verbal. Guru mengungkapkan bahwa sebagian besar murid mampu menjawab pertanyaan serta menggunakan kosakata yang telah dipelajari dalam kegiatan pembelajaran setelah materi

disampaikan menggunakan media Canva. Hal tersebut menunjukkan bahwa Canva membantu murid membangun pemahaman konsep melalui visualisasi yang konkret sesuai karakteristik peserta didik sekolah dasar.

Temuan penelitian ini sesuai dengan teori pembelajaran multimedia yang dikemukakan oleh Mayer (2021) bahwa pembelajaran akan lebih efektif apabila informasi disampaikan melalui perpaduan kata dan gambar dibandingkan hanya menggunakan kata-kata saja. Penyajian informasi secara visual membantu peserta didik membangun hubungan antara konsep abstrak dengan pengalaman konkret sehingga proses memahami materi menjadi lebih mudah. Penelitian Awaliah dkk (2022) juga menunjukkan bahwa penggunaan Canva mampu meningkatkan pemahaman siswa karena materi disajikan secara menarik, sistematis, dan mudah dipahami oleh peserta didik sekolah dasar.

Bertolak pada hasil kajian tersebut dapat dipahami bahwa persepsi guru terhadap penggunaan Canva tidak hanya didasarkan pada kemudahan penggunaannya, tetapi juga pada manfaat nyata yang

dirasakan selama proses pembelajaran. Canva mampu meningkatkan minat belajar, mendorong keterlibatan aktif murid, serta membantu siswa memahami kosakata Bahasa Indonesia dengan lebih baik melalui penyajian materi yang menarik dan interaktif. Dengan demikian, media Canva dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran digital yang efektif untuk mendukung pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar (SD).

3. Faktor Penghambat Penggunaan Canva dalam Pembelajaran

Hasil penelitian membuktikan bahwa meskipun guru memiliki persepsi positif terhadap penggunaan Canva, namun masih terdapat beberapa faktor yang menghambat pemanfaatannya dalam pembelajaran. Hambatan yang paling sering dirasakan adalah waktu yang dibutuhkan untuk merancang media pembelajaran. Guru menyatakan bahwa penyusunan media menggunakan Canva memerlukan proses memilih template, menyesuaikan desain, mencari gambar yang sesuai dengan materi, serta mengatur tata letak agar media menjadi menarik. Proses tersebut membutuhkan waktu yang relatif lebih

lama dibandingkan penggunaan media pembelajaran konvensional.

Selain itu, kendala jaringan internet juga menjadi salah satu faktor yang memengaruhi penggunaan Canva. Sebagai aplikasi berbasis daring, Canva memerlukan koneksi internet yang stabil agar seluruh fitur dapat digunakan secara optimal. Ketika jaringan internet mengalami gangguan, proses mengakses template maupun menyimpan hasil desain menjadi terhambat sehingga memengaruhi kesiapan guru sebelum pembelajaran berlangsung. Kondisi tersebut masih menjadi tantangan terutama di sekolah yang memiliki keterbatasan akses internet.

Guru selaku informan dalam penelitian ini menambahkan bahwa belum semua fitur Canva dapat dimanfaatkan secara maksimal. Keterbatasan pengetahuan mengenai fitur-fitur lanjutan menyebabkan guru cenderung hanya menggunakan template yang sederhana. Kondisi ini menunjukkan bahwa kemampuan literasi digital guru masih perlu ditingkatkan melalui pelatihan atau pendampingan yang berkelanjutan sehingga pemanfaatan Canva dapat dilakukan secara lebih optimal.

Temuan penelitian ini sejalan dengan pendapat Kurniawan dan Anggoro (2024) yang menyatakan bahwa keberhasilan implementasi teknologi pembelajaran tidak hanya dipengaruhi oleh kualitas aplikasi yang digunakan, tetapi juga oleh kompetensi digital guru. Selain itu, (Dewi dkk 2025) mengedepankan bahwa kendala jaringan internet, keterbatasan waktu, serta kemampuan guru dalam mengoperasikan fitur-fitur teknologi masih menjadi hambatan utama dalam penerapan media pembelajaran digital di sekolah dasar. Temuan ini menunjukkan bahwa keberhasilan penggunaan Canva memerlukan dukungan dari sekolah berupa penyediaan infrastruktur yang memadai, pelatihan penggunaan media digital, serta penguatan kompetensi teknologi guru.

Secara keseluruhan, faktor-faktor penghambat tersebut tidak mengurangi persepsi positif guru terhadap penggunaan Canva. Sebaliknya, hambatan tersebut menjadi masukan penting bagi sekolah untuk meningkatkan dukungan terhadap pemanfaatan media pembelajaran digital sehingga penggunaan Canva dapat dilakukan

secara lebih optimal dan berkelanjutan.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa guru kelas III SDN 2 Jambu Hilir Baluti Kabupaten Hulu Sungai Selatan memiliki persepsi yang positif terhadap penggunaan media interaktif Canva dalam pembelajaran kosakata Bahasa Indonesia. Canva dipandang sebagai media pembelajaran yang mudah digunakan karena menyediakan berbagai template, gambar, ikon, dan fitur desain yang memudahkan guru dalam menyusun materi pembelajaran secara menarik tanpa memerlukan kemampuan desain yang kompleks.

Lebih lanjut, penggunaan media interaktif Canva dipersepsikan mampu meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Guru menilai bahwa penyajian materi melalui perpaduan teks, gambar, warna, dan ilustrasi mampu meningkatkan minat belajar siswa, mendorong keterlibatan aktif selama proses pembelajaran, serta membantu siswa memahami kosakata Bahasa Indonesia dengan lebih mudah. Media Canva menciptakan suasana pembelajaran yang lebih

interaktif sehingga siswa lebih fokus, antusias, dan aktif berpartisipasi dalam kegiatan belajar.

Meskipun demikian, penggunaan Canva masih menghadapi beberapa kendala, antara lain waktu yang diperlukan untuk merancang media pembelajaran, ketergantungan pada koneksi internet yang stabil, serta keterbatasan penguasaan beberapa fitur Canva oleh guru. Namun, kendala tersebut tidak mengurangi persepsi positif guru terhadap manfaat Canva dalam mendukung pembelajaran kosakata Bahasa Indonesia. Oleh karena itu, diperlukan dukungan berupa peningkatan kompetensi digital guru, penyediaan sarana dan prasarana yang memadai, serta pelatihan penggunaan media pembelajaran digital agar pemanfaatan Canva dapat dilakukan secara lebih optimal dan berkelanjutan di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2020). Media pembelajaran (Edisi revisi). PT RajaGrafindo Persada.
- Awaliah, A., Rahman, A., & Nurhayati, S. (2022). Pengembangan media pembelajaran berbasis Canva untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(6), 10085–10094.
- Davis, F. D. (1989). Perceived usefulness, perceived ease of use, and user acceptance of information technology. *MIS Quarterly*, 13(3), 319–340.
- Fitri, F., & Mudinillah, A. (2022). Pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran interaktif di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7084–7093.
- Hibatullah, M. (2022). Transformasi digital dalam pembelajaran abad ke-21 di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 7(2), 120–129.
- Mayer, R. E. (2021). *Multimedia learning* (3rd ed.). Cambridge University Press.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2014). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook* (3rd ed.). SAGE Publications.
- Nurjanah, N., Suryana, Y., & Rahmawati, D. (2024). Penggunaan Canva sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dan keaktifan belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(2), 1567–1578.

- Pelangi, G. (2020). Pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia jenjang SMA/MA. *Jurnal Sasindo UNPAM*, 8(2), 79–96.
- Saodah, S., Rahman, A., & Yuliana, D. (2020). Globalisasi dan perkembangan teknologi informasi dalam dunia pendidikan. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 1(2), 110–118.
- Sugiyono. (2021). *Metode penelitian kualitatif (Edisi ke-4)*. Alfabeta.
- Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2021). Canva sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran dasar listrik dan elektronika. *Voteteknika*, 9(2), 79–85.
- Tarigan, H. G. (2021). *Pengajaran kosakata*. Angkasa.