

## PENGARUH PENGGUNAAN VIDEO PEMBELAJARAN BERBANTUAN APLIKASI CANVA TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA METERI PERANKU DI LINGKUNGAN SEKOLAH DAN MASYARAKAT MATA PELAJARAN IPAS KELAS 4 SDN PAKIS V SURABAYA

M. Khoirul Rozikin<sup>1</sup>, Reza Syehma Bahtiar<sup>2</sup>, Savitri Suryandari<sup>3</sup>  
[rozikink561@gmail.com](mailto:rozikink561@gmail.com)<sup>1</sup>, [syehma\\_fbs@uwks.ac.id](mailto:syehma_fbs@uwks.ac.id)<sup>2</sup>, [savitri@uwks.ac.id](mailto:savitri@uwks.ac.id)<sup>3</sup>  
Universitas Wijaya Kusuma Surabaya

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan video pembelajaran berbantuan aplikasi Canva terhadap hasil belajar siswa kelas IV SDN Pakis V Surabaya pada mata pelajaran IPAS. Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya motivasi dan capaian belajar akibat metode ceramah yang kurang interaktif. Metode yang digunakan adalah kuasi eksperimen dengan desain pretest-posttest pada dua kelompok: eksperimen dan kontrol. Data dikumpulkan melalui tes, observasi, dan wawancara, kemudian dianalisis menggunakan SPSS 23. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kelas eksperimen mengalami peningkatan hasil belajar yang signifikan, dengan nilai rata-rata posttest sebesar 80,50 dibandingkan 54,33 pada kelas kontrol. Uji-t menghasilkan signifikansi 0,000 ( $< 0,05$ ), menunjukkan perbedaan yang signifikan secara statistik. Selain itu, data memenuhi syarat uji parametrik (normal dan homogen). Observasi dan wawancara menunjukkan bahwa siswa lebih aktif, tertarik, dan memahami materi dengan lebih baik melalui video Canva. Kesimpulannya, video pembelajaran berbasis Canva efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan menciptakan suasana pembelajaran yang menarik. Media ini direkomendasikan untuk diterapkan dalam pembelajaran berbasis teknologi, khususnya pada materi yang bersifat konseptual..

**Kata Kunci:** Video Pembelajaran, Canva, Hasil Belajar, IPAS, Eksperimen.

### PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan elemen kunci dalam membangun masa depan bangsa karena memberi kesempatan kepada setiap individu untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan, dan potensi diri. Selain itu, pendidikan berperan penting dalam mengurangi kesenjangan sosial dan meningkatkan taraf hidup masyarakat (Khaidir dkk., 2023). Sebagai bagian dari tujuan pembangunan berkelanjutan (SDGs), pendidikan yang berkualitas menjadi salah satu aspek yang harus dipenuhi oleh setiap negara.

Meskipun demikian, kualitas dan akses pendidikan di berbagai negara masih sangat beragam. Berdasarkan data UNESCO (2020), lebih dari 260 juta anak dan remaja di dunia belum memperoleh pendidikan dasar secara layak. Ketimpangan ini diperparah oleh faktor seperti ketidakmerataan ekonomi, infrastruktur yang terbatas, dan keterbatasan teknologi.

Di era digital, sistem pendidikan dituntut untuk beradaptasi terhadap perkembangan teknologi dan kebutuhan abad ke-21, yang menekankan keterampilan berpikir kritis, kreativitas, dan kolaborasi. Pendidikan tidak lagi cukup hanya berfokus pada aspek akademik konvensional, tetapi juga harus mampu memanfaatkan teknologi sebagai alat untuk menciptakan pembelajaran yang menarik dan relevan (Muliadi & Mislaini, 2023).

Sejalan dengan hal tersebut, pemerintah Indonesia telah mengatur arah pendidikan nasional melalui Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Namun, pelaksanaannya masih menghadapi tantangan, terutama dalam hal digitalisasi pendidikan di wilayah terpencil. Banyak sekolah di daerah belum memiliki akses internet yang stabil dan minimnya perangkat teknologi. Selain itu, banyak guru juga belum

terbiasa menggunakan teknologi dalam pembelajaran, sehingga pelatihan masih perlu ditingkatkan.

Surabaya, sebagai salah satu kota besar di Jawa Timur, menunjukkan kemajuan dalam integrasi teknologi pendidikan, salah satunya dengan penerapan Kurikulum Merdeka. Kurikulum ini menekankan pengembangan kompetensi abad ke-21 dan mendorong pembelajaran berbasis proyek serta penggunaan media pembelajaran digital seperti video interaktif dan platform daring, termasuk aplikasi Canva.

Berdasarkan observasi awal di SDN Pakis V Surabaya pada 4 Oktober, ditemukan bahwa guru masih menggunakan metode ceramah tanpa bantuan media teknologi. Hal ini berdampak pada rendahnya partisipasi dan motivasi belajar siswa, serta hasil belajar yang belum mencapai KKM. Dari 36 siswa, hanya 6 siswa memperoleh nilai 85–100, sedangkan 16 siswa belum mencapai nilai minimum 70, dengan rata-rata kelas sebesar 67. Temuan ini menunjukkan perlunya inovasi pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif.

Salah satu alternatif media pembelajaran yang potensial adalah penggunaan video pembelajaran berbantuan aplikasi Canva. Canva merupakan platform desain grafis daring yang menyediakan berbagai template dan elemen visual yang dapat digunakan guru untuk membuat materi ajar yang menarik dan informatif (Rahmawati dkk., 2024). Dengan tampilan visual yang kuat, Canva mampu membantu siswa memahami konsep abstrak, meningkatkan daya ingat, dan menciptakan pembelajaran yang lebih partisipatif dan menyenangkan.

Beberapa penelitian sebelumnya turut mendukung penggunaan Canva dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Pertama, penelitian oleh Kurniawan et al. (2024) berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Canva terhadap Hasil Belajar IPAS pada Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar” menunjukkan bahwa media berbasis Canva efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPAS siswa. Persamaan penelitian ini dengan yang dilakukan penulis adalah sama-sama menggunakan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran. Perbedaannya terletak pada bentuk media yang digunakan; Kurniawan menggunakan media interaktif secara umum, sementara penelitian ini lebih fokus pada video pembelajaran berbantuan Canva.

Kedua, penelitian oleh Rayunda (2024) berjudul “Pengaruh Media Video Animasi Berbasis Canva Terhadap Hasil Belajar Seni Budaya dan Prakarya Siswa Kelas IV SDN 1 Way Dadi Bandar Lampung” menunjukkan bahwa penggunaan video animasi berbasis Canva secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini memiliki kesamaan pada penggunaan video berbasis Canva, namun berbeda pada mata pelajaran, yaitu SBdP, sedangkan penelitian ini fokus pada mata pelajaran IPAS.

Ketiga, penelitian oleh Nurbaini & Asyah (2020) berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Video Melalui Aplikasi Active Presenter Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Negeri 101771 Tembung” menemukan bahwa penggunaan video berbasis teknologi berdampak positif terhadap hasil belajar. Meskipun menggunakan media video seperti penelitian ini, aplikasi yang digunakan adalah Active Presenter, bukan Canva. Namun, relevansi keduanya terletak pada pemanfaatan teknologi dan fokus pada peningkatan hasil belajar.

Berdasarkan kondisi dan bukti empiris di atas, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji Pengaruh penggunaan video pembelajaran berbantuan aplikasi Canva terhadap hasil belajar siswa kelas IV SDN Pakis V Surabaya pada materi “Peranku di Sekolah dan Lingkungan Masyarakat” mata pelajaran IPAS. Media ini diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan siswa, dan pencapaian hasil belajar secara lebih optimal.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode kuasi-eksperimen, yang berlandaskan paradigma positivistik. Tujuannya adalah mengukur pengaruh video pembelajaran berbantuan aplikasi Canva terhadap hasil belajar siswa. Desain penelitian melibatkan pretest-posttest dengan kelompok eksperimen dan kontrol, sesuai penjelasan (Prasetyo & Jannah, 2020; Sakinah, 2024). Penelitian dilaksanakan di SDN Pakis V Surabaya, semester genap tahun ajaran 2024/2025. Populasi penelitian mencakup seluruh siswa SDN Pakis V Surabaya. Sampel diambil secara purposive, yaitu siswa kelas IVB sebagai kelas eksperimen dan IVC sebagai kelas kontrol (Purwanza et al., 2022).

Penelitian ini menggunakan dua variabel utama, yaitu variabel independen (X) berupa video pembelajaran berbasis Canva, dan variabel dependen (Y) yaitu hasil belajar siswa. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tiga metode, yaitu tes, observasi, dan wawancara. Tes terdiri dari pretest dan posttest yang disusun berdasarkan Taksonomi Bloom Revisi (2001) untuk mengukur peningkatan hasil belajar. Observasi dilakukan dengan menggunakan lembar observasi yang menilai motivasi, partisipasi, pemahaman, dan keterampilan siswa selama pembelajaran berlangsung. Sementara itu, wawancara dilakukan dengan wali kelas menggunakan panduan wawancara terstruktur untuk memperoleh pandangan terhadap penggunaan media video pembelajaran berbasis Canva (Saifulo, 2020).

Instrumen penelitian telah diuji validitasnya menggunakan korelasi Pearson Product Moment, dengan kriteria signifikansi  $< 0,05$  (Slamet & Wahyuningsih, 2022). Hasil pengujian menunjukkan bahwa seluruh item instrumen dinyatakan valid. Pengujian reliabilitas dilakukan dengan menggunakan rumus Cronbach's Alpha melalui bantuan perangkat lunak SPSS versi 23. Instrumen dikategorikan reliabel apabila memiliki nilai Alpha lebih dari 0,60, dan seluruh instrumen dalam penelitian ini memenuhi kriteria tersebut.

Teknik analisis data dilakukan dengan memanfaatkan SPSS 23 dan Microsoft Excel. Proses analisis mencakup uji validitas dan reliabilitas instrumen, uji normalitas dengan metode Shapiro-Wilk, uji homogenitas menggunakan Levene's Test, serta uji hipotesis menggunakan uji-t (Independent Sample t-Test). Interpretasi hasil analisis dilakukan untuk mengetahui tingkat signifikansi pengaruh video pembelajaran berbasis Canva terhadap hasil belajar siswa, dengan merujuk pada literatur dan penelitian sebelumnya (Usmadi, 2020; Kusuma, 2021; Mufarrikoh, 2021; Sakinah, 2024).

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Pakis V Surabaya dengan melibatkan siswa kelas IV B sebagai kelompok eksperimen dan IV C sebagai kelompok kontrol. Kelompok eksperimen mendapatkan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan video berbantuan aplikasi Canva, sementara kelompok kontrol menggunakan metode ceramah. SDN Pakis V merupakan sekolah dasar yang memiliki sarana penunjang pembelajaran yang lengkap dan mendukung pengembangan akademik maupun non-akademik siswa.

Sebelum digunakan dalam penelitian, instrumen terlebih dahulu diuji coba di SD Kristen Aletheia Surabaya untuk memastikan validitas dan reliabilitasnya. Proses pembelajaran dilanjutkan dengan pemberian pretest dan posttest kepada masing-masing kelompok. Hasilnya menunjukkan bahwa kelas eksperimen mengalami peningkatan rata-rata nilai dari 65,83 menjadi 80,50, sedangkan kelas kontrol hanya meningkat dari 53,19 menjadi 54,33. Data ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar yang lebih signifikan pada kelompok yang menggunakan media video berbasis Canva.

Selain data kuantitatif, peneliti juga mengumpulkan data kualitatif melalui observasi dan wawancara. Berdasarkan lembar observasi selama proses pembelajaran, siswa

menunjukkan respons positif dengan skor 8 dari 10 aspek yang diamati, yang termasuk dalam kategori “Baik”. Siswa tampak fokus, aktif menjawab pertanyaan, serta menunjukkan keterlibatan dalam memahami materi. Meski demikian, masih terdapat kekurangan dalam hal diskusi antarsiswa dan kemampuan menjelaskan kembali isi video secara mandiri. Data wawancara yang diperoleh dari tiga siswa menunjukkan bahwa media video dianggap menarik, mudah dipahami, dan membantu mereka lebih semangat belajar. Dua dari tiga siswa memberi penilaian “Sangat Baik” dan satu siswa memberi “Baik”. Visualisasi yang ditampilkan, seperti contoh perilaku gotong royong dan membuang sampah, dinilai sangat berkesan. Meski ada kekurangan seperti suara kurang jelas dan teks cepat hilang, siswa menyatakan video ini layak digunakan kembali dalam pembelajaran lainnya.

Dari sisi uji statistik, instrumen penelitian terbukti valid dan reliabel. Seluruh soal pilihan ganda (15 item) dan esai (5 item) memiliki nilai  $r$  hitung lebih besar dari  $r$  tabel dengan signifikansi di bawah 0,05, sehingga dapat digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa. Uji reliabilitas menggunakan Cronbach’s Alpha menunjukkan nilai sebesar 0,900 untuk pilihan ganda dan 0,867 untuk esai, keduanya di atas ambang batas 0,60 yang menandakan konsistensi instrumen sangat baik. Uji normalitas menunjukkan bahwa distribusi data pada pretest dan posttest di kedua kelas adalah normal ( $\text{sig.} > 0,05$ ). Uji homogenitas menggunakan Levene’s Test menunjukkan hasil yang homogen karena nilai signifikansi lebih besar dari 0,05. Terakhir, uji-t (Independent Sample t-Test) menghasilkan nilai  $t$  hitung sebesar 22,481 yang lebih besar dari  $t$  tabel 1,669, serta signifikansi  $0,000 < 0,05$ . Ini membuktikan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dan kontrol. Penggunaan media video berbantuan Canva terbukti memberikan dampak positif yang lebih besar terhadap hasil belajar siswa dibanding metode pembelajaran konvensional.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen yang memperoleh perlakuan berupa video pembelajaran berbantuan aplikasi Canva menunjukkan peningkatan hasil belajar yang secara signifikan lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol, dengan rata-rata nilai posttest 80,50 berbanding 54,33. Selisih nilai sebesar 26,17 poin ini membuktikan efektivitas penggunaan video pembelajaran Canva dalam meningkatkan pemahaman materi. Hasil uji Independent Sample t-Test menunjukkan nilai signifikansi 0,000 ( $< 0,05$ ), yang memperkuat kesimpulan bahwa perbedaan hasil belajar tersebut signifikan secara statistik. Selain itu, data hasil belajar telah memenuhi syarat analisis parametrik, sebagaimana dibuktikan melalui uji normalitas dan homogenitas dengan seluruh nilai signifikansi di atas 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa distribusi data bersifat normal dan homogen, sehingga analisis statistik yang digunakan valid.

Temuan ini juga menunjukkan bahwa penggunaan media video berbasis Canva mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan interaktif. Penyajian materi secara audio-visual terbukti dapat memudahkan pemahaman siswa dan mendorong partisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, pemanfaatan video pembelajaran Canva terbukti efektif dalam mendukung capaian belajar siswa dan relevan untuk diintegrasikan dalam proses pembelajaran di era digital.

Merujuk pada temuan tersebut, penulis menyampaikan beberapa saran. Pertama, guru disarankan untuk mempertimbangkan penggunaan media pembelajaran berbantuan aplikasi Canva sebagai alternatif yang efektif, khususnya dalam pembelajaran IPAS atau mata pelajaran lain yang bersifat konseptual. Media ini telah terbukti mampu meningkatkan hasil belajar siswa serta membuat proses pembelajaran lebih menarik dan mudah dipahami.

Kedua, pihak sekolah diharapkan memberikan dukungan optimal dalam pemanfaatan media berbasis teknologi, seperti menyediakan pelatihan pembuatan video Canva bagi guru serta melengkapi fasilitas pembelajaran, seperti proyektor, jaringan internet, dan perangkat digital lain. Dukungan ini penting agar guru dapat mengembangkan media pembelajaran inovatif yang relevan dengan perkembangan zaman. Ketiga, peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengkaji lebih luas faktor-faktor lain yang memengaruhi hasil belajar siswa, seperti gaya belajar, motivasi, dan keterlibatan orang tua. Penelitian juga dapat diperluas dengan menguji efektivitas media video Canva pada jenjang pendidikan atau mata pelajaran lain, guna memperkaya dan memperkuat hasil temuan penelitian ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ari, S. A. (2021). Konsep Media Video Pembelajaran. Kekurangan Serta Kelebihan Metode Hafalan, 2007, 22–52.
- Biassari, I., & Putri, K. E. (2021). Penggunaan Media Video Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Nearpod Pada Materi Kecepatan Di Sekolah Dasar. Seminar Pendidikan, 4(1), 62–74.
- Dwi Poetra, R. (2021). BAB II Tinjauan Pustaka BAB II TINJAUAN PUSTAKA 2.1. 1–64. *Gastronomía Ecuatoriana y Turismo Local.*, 1(69), 5–24.
- Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 1–17.
- Fikriyyani, I. N., & Supriyanto, T. (2024). Development of Canva-Based LowkE-Book Learning Media as a Companion to PjBL to Improve Student Learning Outcomes. 10(9), 6384–6395. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v10i9.8458>
- Hafizah, S. (2020). Penggunaan Dan Pengembangan Video Dalam Pembelajaran Fisika. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 8(2), 225. <https://doi.org/10.24127/jpf.v8i2.2656>
- Humanly, T., Humanly, A., Rationally, T., & Rationally, A. (2022). Bab 2 kajian pustaka 2.1. 2(6), 7–34.
- Ibrahim, M. A. (2022). Jenis, Klasifikasi dan Karakteristik Media Pembelajaran. *Journal of Economic Perspectives*, 2(1), 1–4. <http://www.ifpri.org/themes/gssp/gssp.htm%0Ahttp://files/171/Cardon - 2008 - Coaching d'equipe.pdf%0Ahttp://journal.um-surabaya.ac.id/index/JKM/article/view/2203%0Ahttp://mpoc.org.my/malaysian-palm-oil-industry/%0Ahttps://doi.org/10.1080/23322039.2017>
- Ii, B. A. B., Pustaka, A. K., & Ipas, P. (2021). BAB II KAJIAN PUSTAKA A. Kajian Pustaka 1. Pembelajaran IPAS. 20, 8–30.
- Khaidir, F., Amran, A., & Noor, I. A. (2023). Peningkatan Kualitas Pendidikan Dasar Melalui Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar dalam Mewujudkan Sustainable Developments Goal's. *Attadib: Journal of Elementary Education Vol.7*, 7(2), 1–27.
- 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.
- Kusuma, K. P. (2021). Pengaruh Pembelajaran Daring Melalui Group Whatsapp (WA) Terhadap Hasil Belajar Kognitif IPA Siswa Kelas II Di SDN Kangkung 1. [http://repository.unissula.ac.id/24230/%0Ahttp://repository.unissula.ac.id/24230/2/3430170021\\_fullpdf.pdf](http://repository.unissula.ac.id/24230/%0Ahttp://repository.unissula.ac.id/24230/2/3430170021_fullpdf.pdf)
- Ma'arif, A. I., & Nursikin, M. (2024). Pendidikan Nilai di Era Digital: Tantangan dan Peluang. *Afeksi: Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan*, 5(2), 326–335. <https://doi.org/10.59698/afeksi.v5i2.254>
- Mardianto. (2020). Kajian Hasil Belajar. *Psikologi Pendidikan*, 12–36. [http://repository.uinsu.ac.id/408/5/BAB II.pdf](http://repository.uinsu.ac.id/408/5/BAB%20II.pdf)
- Miftahul Jannah, F. N., Nuroso, H., Mudzanatun, M., & Isnuryantono, E. (2023). Penggunaan Aplikasi Canva dalam Media Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan*

- Dasar, 11(1). <https://doi.org/10.20961/jpd.v11i1.72716>
- Mufarrikoh. (2021). METODE PENELITIAN. *Journal of Student Research (JSR)*, 60–78.
- MULIADI, M., & MISLAINI, M. (2023). Analisis Respon Siswa Pada Pembelajaran Daring Di Masa Pandemi Covid 19. *Jurnal Keguruan Dan Ilmu Pendidikan (JKIP)*, 1(3), 228–232. <https://doi.org/10.61116/jkip.v1i3.179>
- Muslihah, H. Y., Loita, A., & Nurjanah, D. S. (2022). Instrumen Penelitian Tindakan Kelas untuk Peningkatan Motorik Halus Anak. *Jurnal Paud Agapedia*, 6(1), 99–106. <https://doi.org/10.17509/jpa.v6i1.51341>
- Nurbaini, Asyah, S. D. (2020). *Journal Research and Education Studies. Invention*, 1(1), 33–43.
- Nurwahidah, C. D., Zaharah, Z., & Sina, I. (2021). Nurwahidah, C. D., Zaharah, Z., & Sina, I. (2021). Media Video Pembelajaran Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Mahasiswa. *Rausyan Fikr : Jurnal Pemikiran Dan Pencerahan*, 17(1). <https://doi.org/10.31000/rf.v17i1.4168> Media Video Pembelajaran Dalam Men. *Rausyan Fikr : Jurnal Pemikiran Dan Pencerahan*, 17(1).
- Prasetyo, B., & Jannah, L. M. (2020). 8. Bab Iii\_2018321Pgmi. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 28–41.
- Purwanza, S. W., Aditya, W., Ainul, M., Yuniarti, R. R., Adrianus, K. H., Jan, S., Darwin, Atik, B., Siskha, P. S., Maya, F., Rambu, L. K. R. N., Amruddin, Gazi, S., Tati, H., Sentalia, B. T., Rento, D. P., & Rasinus. (2022). Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Kombinasi. In *Media Sains Indonesia (Issue March)*.
- Rahmawati, F., & Atmojo, I. R. W. (2021). Analisis Media Digital Video Pembelajaran Abad 21 Menggunakan Aplikasi Canva Pada Pembelajaran IPA. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6271–6279. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1717>
- Rahmawati, L., Ambulani, N., Desty Febrian, W., Widyatiningtyas, R., & Sukma Rita, R. (2024). Pemanfaatan Aplikasi Canva Dalam Penyusunan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi. *Communnity Development Journal*, 5(1), 129–136.
- Rais, R., & Zulfa, I. (2024). The Influence of the Canva Application in Improving Primary School Student Achievement in West Sumatra. *Journal of Social Science Utilizing Technology*, 2(1), 400–412. <https://doi.org/10.70177/jssut.v2i1.813>
- RAYUNDA, T. S. (2024). Pengaruh Media Video Animasi Berbasis Canva Terhadap Hasil Belajar Seni Budaya Dan Prakarya Siswa Kelas Iv Sdn 1 Way Dadi .... *Αγαη*, 15(1), 37–48. [http://repository.radenintan.ac.id/33713/%0Ahttp://repository.radenintan.ac.id/33713/1/SKR\\_IPSI\\_1\\_-\\_2.pdf](http://repository.radenintan.ac.id/33713/%0Ahttp://repository.radenintan.ac.id/33713/1/SKR_IPSI_1_-_2.pdf)
- Ristanti, S., & Isdaryanti, B. (2024). Development of Canva-Based Science Infographic Learning Media t o Improve Students ’ Learning Outcomes. 10(10), 7984–7992. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v10i10.9506>
- Rohima, N. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Keterampilan Belajar Pada Siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 1–12.
- Saifulo, I. (2020). Wawancara Dakpus. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 1–23.
- Sakinah. (2024). PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA CANVA TERHADAP HASIL BELAJAR IPS PADA SISWA KELAS IV DI SD INPRES GALANGAN KAPAL IV KECAMATAN TALLO KOTA MAKASSAR. *Αγαη*, 15(1), 37–48.
- Septa dan Syndhe Qumaruw Syty. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Canva Untuk Pembuatan Content Marketing Di Smk Ypui Parung. *Abdi Jurnal Publikasi*, Vol. 1, No(Aplikasi Canva), 6. <http://jurnal.portalpublikasi.id/index.php/AJP/article/view/236>
- Slamet, R., & Wahyuningsih, S. (2022). Validitas Dan Reliabilitas Terhadap Instrumen Kepuasan Ker. Aliansi : *Jurnal Manajemen Dan Bisnis*, 17(2), 51–58. <https://doi.org/10.46975/aliansi.v17i2.428>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R. B. A.* (n.d.). No Title.
- Sukmawati. (2020). Pengaruh Pemberian Tugas dan Sugesti Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di SMA Negeri 3 Tapung Kecamatan Tapung Kabupaten Kampar. *Skripsi*, 9–41.
- Usmadi. (2020). PENGUJIAN PERSYARATAN ANALISIS. *Jurnal Keguruan Dan Ilmu Pendidikan (JKIP)*, 7(1), 50–62.

- Wijaya, S. H. T., & Anggrianto, S. C. (2023). Aplikasi Desain Canva: Ancaman atau Alat yang membantu kerja Desainer Grafis? *IMATYPE: Journal of Graphic Design Studies*, 2(1), 1. <https://doi.org/10.37312/imatype.v2i1.6602>
- Yuliana, D., Baijuri, A., Suparto, A. A., Seituni, S., & Syukria, S. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Video Pembelajaran Kreatif, Inovatif, Dan Kolaboratif. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI)*, 6(2), 247–257. <https://doi.org/10.37792/jukanti.v6i2.1025>.