

## KODRAT ZAMAN DAN GAYA HIDUP BERKELANJUTAN: PEMANFAATAN APLIKASI CANVA DALAM TRANSFORMASI PENDIDIKAN SD DI ERA DIGITAL

Gusti Rahayu<sup>1</sup>, Titin Sandra<sup>2</sup>, Juliana Silvia<sup>3</sup>, Angga Bagas Saputra<sup>4</sup>, Cindy Nur'l  
Azijah<sup>5</sup>

[yustirahayu67@gmail.com](mailto:yustirahayu67@gmail.com)<sup>1</sup>, [titinsandra996@gmail.com](mailto:titinsandra996@gmail.com)<sup>2</sup>, [julianasilvia1407@gmail.com](mailto:julianasilvia1407@gmail.com)<sup>3</sup>,  
[anggabagas00@gmail.com](mailto:anggabagas00@gmail.com)<sup>4</sup>, [cindynurul.azijah15@gmail.com](mailto:cindynurul.azijah15@gmail.com)<sup>5</sup>

Universitas Jambi

### ABSTRAK

Penelitian ini merupakan penelitian yang menganalisis pentingnya pendidikan yang menyesuaikan dengan perkembangan zaman dan teknologi. Berkembangnya era digital telah membawa pengaruh besar terhadap berbagai aspek kehidupan, termasuk pendidikan. Kodrat zaman dalam pendidikan harus mengikuti perkembangan zaman dan teknologi memiliki pengaruh perkembangan ilmu pengetahuan terhadap dunia pendidikan yang juga dapat menyebabkan menurunnya karakter generasi muda. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengkaji pemanfaatan aplikasi desain grafis melalui aplikasi Canva sebagai media untuk memaksimalkan proses pembelajaran di Sekolah Dasar dalam konteks perkembangan teknologi digital. Penelitian ini juga membahas penggunaan aplikasi Canva dalam mengakomodasi prinsip-prinsip pendidikan berkelanjutan dengan memberikan ruang untuk kreativitas siswa dalam menciptakan sebuah karya visual. Aplikasi desain grafis CANVA menawarkan berbagai variasi template untuk menarik minat siswa dalam proses pembelajaran khususnya dalam pembelajaran di Sekolah Dasar seperti pembuatan video animasi. Pendidikan karakter merupakan upaya sistematis yang berkaitan dengan membangun kebudayaan dengan memberikan petunjuk tumbuh kembang jiwa dan raga anak sesuai kodratnya sehingga lingkungan dapat membantu memberikan pengaruh positif terhadap kemajuan jasmani dan rohani anak menuju budi pekerti yang manusiawi dalam kesempurnaan kehidupan. Sekolah Dasar merupakan tempat kedua bagi siswa dalam pendidikan karakter. Implementasi pendidikan filosofi Ki Hadjar Dewantara sekolah dasar di era digital akan banyak membawa perubahan, adanya informasi yang begitu cepat, pembelajaran yang mudah dilakukan hingga memudahkan dalam interaksi.

**Kata Kunci:** Kodrat Zaman, Gaya Hidup Berkelanjutan, Filosofi Ki Hadjar Dewantara, Transformasi, Canva, Era Digital.

### ABSTRACT

*This research analyzes the importance of education that adapts to the times and technology. The development of the digital era has brought great influence to various aspects of life, including education. The nature of the times in education must keep up with the times and technology has an influence on the development of science in the world of education which can also lead to a decline in the character of the younger generation. The purpose of this study is to examine the utilization of graphic design applications through the Canva application as a medium to maximize the learning process in elementary schools in the context of digital technology development. This research also discusses the use of Canva application in accommodating the principles of sustainable education by providing space for student creativity in creating a visual work. CANVA graphic design application offers a wide variety of templates to attract students' interest in the learning process, especially in elementary school learning such as making animated videos. Character education is a systematic effort related to building culture by providing guidance on the growth and development of the body and soul of children according to their nature so that the environment can help provide a positive influence on the physical and spiritual progress of children towards humane character in the perfection of life. Elementary school is the second place for students in character education. The implementation of Ki Hadjar Dewantara's educational*

*philosophy in elementary schools in the digital era will bring many changes, the existence of information that is so fast, easy learning is done to facilitate interaction.*

**Keywords:** *Nature Of The Times, Sustainable Lifestyle, Ki Hadjar Dewantara's Philosophy, Transformation, Canva, Digital Era.*

## **PENDAHULUAN**

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam masa yang berkelanjutan tentu ikut andil besar mempengaruhi pendidikan di negara kita. Hal tersebut dapat dilihat dengan adanya berbagai masalah dan peristiwa yang terjadi dalam proses pendidikan kita, menandakan bahwa pendidikan di negara kita tercinta mengalami perubahan drastis. Seiring dengan perkembangan atau terjadinya transformasi pendidikan sekolah dasar, kami sebagai guru yang mendidik menyadari bahwa kita telah memasuki abad 21 dimana negara kita dihadapkan pada berbagai peluang dan kemungkinan tantangan masa depan pendidikan di Indonesia. Peluang dan tantangan ini tentu berbeda dengan abad ke-20 atau abad sebelumnya karna dipengaruhi oleh berbagai faktor penting dalam kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang bertransformasi begitu pesat.

Sebagai upaya yang bisa kita atasi dengan cara memanfaatkan peluang untuk dapat beradaptasi secara cepat dan berkelanjutan karena transformasi merupakan suatu keniscayaan yang harus kita ikuti terus menerus tanpa ada pengecualian bagi kita sebagai agen perubahan dalam dunia pendidikan, tentu harus tetap berpegang pada kaidah moral sebagai acuan perilakunya. Tetapi karena manusia mempunyai keterbatasan, kelemahan, seperti berbuat khilaf, keliru, maka tidak mustahil suatu ketika terjadi penyimpangan atau pelanggaran yang menimbulkan keadaan tidak tertib, tidak stabil yang perlu dipulihkan kembali dalam bertransformasi.

Pendidikan berpengaruh besar terhadap manusia agar mampu bertahan hidup dan tetap memiliki gaya hidup baik ditengah gempuran arus globalisasi yang begitu kuat menyerang bangsa ini dari berbagai segi kehidupan. Selain itu, pendidikan memegang peranan yang sangat penting bagi kemajuan bangsa. Dimulai dari zaman perjuangan hingga saat ini, para pejuang kemerdekaan telah menyadari bahawa pendidikan adalah hal yang vital untuk mencerdaskan kehidupan bangsa dan membebaskan kita dari cengkraman penjajah.

Pendidikan dijadikan alat untuk membentuk karakter serta peradaban bangsa yang kuat. Hal tersebut sesuai dengan Undang-undang No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional tercantum tujuan Pendidikan Nasional untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Ki Hadjar Dewantara merupakan seorang pahlawan yang sangat berjasa dalam dunia pendidikan. Tak terhitung jasanya yang begitu luar biasa dalam memajukan pendidikan Indonesia. Dalam pidato utamanya (Dewi Noviyanti, 2023) merangkai makna pendidikan dengan mengutip filosofi Ki Hajar Dewantara. Menurutnya, pendidikan merupakan proses membimbing segala kekuatan kodrat siswa, melibatkan kodrat alam dan kodrat zaman. Beliau memberikan berbagai gambaran mengenai implementasi pendidikan dengan gaya hidup yang bisa diterapkan di sekolah-sekolah kepada para siswa melalui pembiasaan (Onde et al., 2020).

Pemanfaatan TIK untuk mendukung proses ini merupakan bentuk kepekaan satuan pendidikan atas kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang bertransformasi begitu pesat. Siswa yang terbiasa dengan lingkungan digital cenderung memiliki kemampuan adaptasi yang baik dalam pembelajaran yang menggunakan teknologi.

Transformasi pendidikan di era digital membuka pintu menuju pembelajaran interaktif yang tidak hanya efektif tetapi juga menyenangkan. Proses belajar yang sebelumnya bersifat pasif dan linier menjadi lebih dinamis, memungkinkan siswa terlibat aktif dalam pemahaman konsep-konsep kompleks. Tidak hanya itu, era digital juga menyaksikan pergeseran fundamental dalam dinamika hubungan antara guru dan siswa. Dalam era digital ini, penggunaan teknologi dianggap sebagai kunci untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis, kreatif, dan relevan (Sartika S dkk, 2021). Upaya guru pemberian informasi dalam pembelajaran memerlukan hadirnya media pembelajaran yang menarik bagi siswa. Media pembelajaran yang menarik akan mempengaruhi peserta didik pada minat dan prestasi belajar siswa (Zulfadewina et al., 2020). Salah satu alat media pembelajaran dapat digunakan adalah Canva, platform desain grafis yang memungkinkan siapa saja, termasuk pendidik dan siswa, membuat konten visual yang menarik.

Penggunaan media video animasi membantu mengkonsep konten abstrak dalam pembelajaran di kelas. Aplikasi Canva ini dapat menampilkan gambar dan video, sehingga siswa dapat mengubah sebuah ilustrasi menjadi video animasi. Canva merupakan suatu terobosan teknologi di dunia pendidikan dan bidang lainnya yang memuat banyak konten yang memudahkan penyampaian materi pembelajaran kepada siswa. Aplikasi ini mencakup berbagai desain untuk membantu Guru dan siswa mengembangkan kreatifitasnya sendiri. Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis “Pemanfaatan aplikasi Canva dalam Rangka Transformasi Pendidikan di Era Digital” Kelas VI SD Negeri 96/IV Kota Jambi.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini bersifat kualitatif yang tidak berfokus pada angka-angka. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VI SD Negeri 96/IV Kota Jambi. Penelitian kualitatif adalah suatu proses penelitian untuk memahami fenomena-fenomena manusia atau sosial dengan menciptakan gambaran yang menyeluruh dan kompleks yang dapat disajikan dengan kata-kata, melaporkan pandangan terinci yang diperoleh dari sumber informan, serta dilakukan dalam latar setting yang alamiah (Walidin, Saifullah & Tabrani, 2015: 77). Berikut ini metode yang digunakan selama proses implementasi aplikasi Canva di kelas VI yaitu:

### **1. Ceramah**

Metode ceramah dapat digunakan bila materi yang disampaikan dalam bentuk lisan dengan menggunakan media suara dan guru sebagai fasilitator.

### **2. Diskusi**

Menurut Ariends (2008) diskusi adalah situasi pendidik dan peserta didik atau peserta didik dan peserta didik lainnya bercakap-cakap dan berbagi ide dan pendapat. Dengan demikian diskusi merupakan suatu metode yang digunakan dalam pembelajaran dimana terjadi percakapan antara individu yang dihadapkan pada suatu masalah dengan orang lain yang berkumpul dalam suatu forum atau kelompok dan pertukaran gagasan dapat dilakukan untuk menemukan solusi yang tepat atas suatu masalah melalui kesepakatan bersama.

### **3. Praktek**

Pembelajaran ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk mendapatkan pengalaman langsung mencoba berbagai menu yang terdapat pada aplikasi Canva.

Kegiatan pembelajaran ini dilaksanakan dalam tiga langkah. Langkah pertama berupa pemberian materi seputar CANVA sebagai media pembelajaran, langkah kedua melaksanakan diskusi tanya jawab antara guru dan siswa dan langkah ketiga eksperimen

langsung pembuatan dan penggunaan CANVA dengan membuat video animasi yang dilakukan oleh siswa.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pelaksanaan pembelajaran dilaksanakan di dalam kelas VI SD N 96/IV Kota Jambi dimana semua anak-anak menggunakan chromebook yang disediakan dari sekolah. Pada sesi pertama guru menjelaskan aplikasi canva untuk membuat video mereka, selanjutnya anak-anak diajarkan untuk memilih sebuah cerita dongeng yang akan mereka jadikan video. Pada tahap selanjutnya guru mengarahkan siswa untuk membuat akun canva atau menggunakan akun yang sudah ada. Guru menunjukkan cara bagaimana memilih template di canva dan cara memasukkan suara mereka kedalam video yang akan mereka buat nanti. Pada sesi selanjutnya peserta didik bersama-sama membuat praktik pembuatan video animasi pembelajaran yang menarik dan interaktif serta sesuai dengan karakteristik siswa di tingkat sekolah dasar.

Canva adalah satu diantara banyaknya aplikasi yang dapat dimanfaatkan dalam mendesain media pembelajaran. Fitur-fitur yang tersedia dapat dikembangkan kreatif mungkin dalam membuat kegiatan pembelajaran di kelas menjadi lebih komunikatif dan visual menjadi lebih mudah dan menyenangkan. Dalam aplikasi CANVA tersedia banyak sekali template yang dapat digunakan dengan mudah yakni template untuk poster, pamflet, logo, dokumen, untuk postingan instagram, walpaper, laporan, kolase foto, surat kabar, cover majalah, pengumuman, video, sampul buku, kartu bisnis, browsur, infografis, story board, template untuk mempost foto atau video di media sosial, undangan dan lain-lain, yang tentunya dapat dikirim ke berbagai platform sosial media (Wulandari, 2019)

Berikut langkah-langkah dalam menggunakan aplikasi canva baik menggunakan gawai atau menggunakan laptop yang akan diakses oleh pengguna, yaitu :

1. Membuka situs aplikasi canva atau mendownload aplikasi canva menggunakan laptop
2. Membuka halaman canva yang bisa diakses melalui canva.com
3. Membuat desain melalui canva, pembuatan desain disesuaikan dengan keinginan pengguna dan bisa memilih berbagai elemen, font, maupun jenis tulisan dan ukuran tulisan yang tersedia di aplikasi canva
4. Selanjutnya pengguna bisa memasukkan suaranya sendiri atau memasukkan berbagai musik maupun audio ke desain yang dipilih.
5. Pengguna menyimpan hasil yang sudah dikerjakan dan menyimpan desain sesuai dengan keinginan penggunanya.

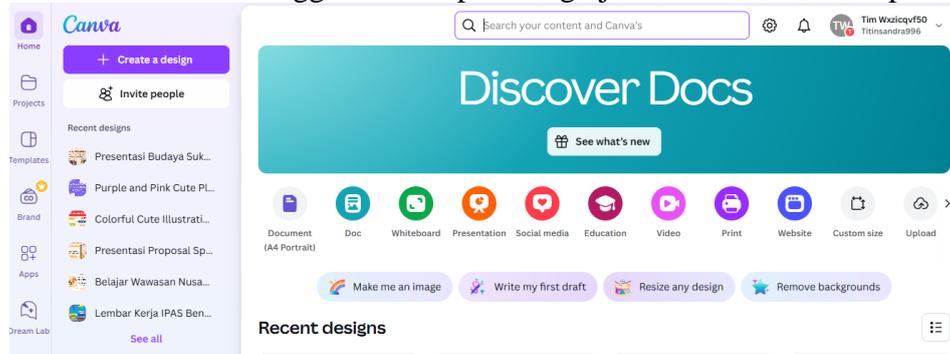
Secara keseluruhan, proses kegiatan pembelajaran di kelas ini berjalan dengan baik dan memberikan hasil yang sesuai dengan yang diharapkan. Semua guru dan Kepala Sekolah juga sangat mendukung kegiatan proses pembelajaran ini. Berikut uraian kegiatan secara lebih terperinci .

### 1) Kegiatan pemberian materi dan diskusi

Kegiatan pada awal pertemuan di dahului dengan penjelasan guru mengenai canva dan memberikan pengarahan akan tujuan adanya tugas pembelajaran ini. Guru berharap bahwa kegiatan pembelajaran ini dapat diikuti dengan baik oleh semua siswa dan bisa memberikan pengalaman baru bagi siswa. Semua peserta didik sangat semangat dengan kegiatan proses pembelajaran ini, karena kegiatan pembelajaran ini merupakan hal baru bagi mereka. Proses pembelajaran dengan menggunakan canva memiliki banyak manfaat bagi mereka terutama bisa mengembangkan keterampilan kreatif dan teknologi mereka.

Selain siswa, para guru pun sangat antusias dan mendukung dengan adanya kegiatan pembelajaran ini. Dalam Hal ini, sama halnya seperti yang diutarakan Tanjung dan Faiza (2019) dalam (Tri Wulandari.,2019) menyatakan bahwa pemanfaatan canva alam

pembuatan media pembelajaran memiliki banyak kelebihan yaitu; dengan canva kita bisa membuat berbagai jenis desain yang dilengkapi dengan beragam fitur animasi, template serta penomoran halaman yang dapat mendorong kreativitas serta efisiensi waktu baik bagi guru maupun siswa dalam kegiatan mendesain media yang menarik yang dapat digunakan sebagai bahan presentasi, berupa slide, mind mapping dan poster. Hal ini dikarenakan adanya banyak fitur yang telah tersedia, seperti memuat 'drag and drop' yang mempermudah pengguna dalam mengaplikasikannya, bahwa siswa dapat berkolaborasi dalam proses mendesain sehingga siswa dapat mengerjakan secara berkelompok.



Gambar 1. Tampilan awal dari aplikasi CANVA

Gambar 1 merupakan tampilan awal dari aplikasi CANVA dimana pada tampilan awal ini berisi beberapa elemen utama yang berada di pinggir kiri dari aplikasi CANVA. Elemen ini berfungsi untuk memudahkan pengguna dalam mendesain. Salah satu elemen yang ada pada aplikasi CANVA ini yaitu template, template ini berisi desain seperti poster, presentasi, media sosial dan lain-lain. Pengguna dapat memilih sesuai dengan keinginan dan kebutuhan mereka. Elemen selanjutnya yaitu "Design" ini merupakan tombol untuk pengguna dalam membuat design baru dengan memilih pilihan template serta ukuran yang sesuai dengan kebutuhan.

Pemberian materi tidak hanya berjalan satu arah, tetapi dilakukan dengan cara berdiskusi terutama permasalahan-permasalahan tentang bagaimana cara pembuatannya.



Gambar 2. Pengarahan dari Guru Kepada Peserta didik

Pada kegiatan selanjutnya disampaikan materi tentang aplikasi CANVA. Guru menjelaskan cara pembuatan video di aplikasi Canva dengan cara yang sederhana, menyenangkan dan mudah dipahami. Sebenarnya siswa sedikit banyak sudah mengenal dan mengetahui aplikasi CANVA yang berhubungan dengan teknik pembuatan video animasi. Namun ada beberapa anak yang masih bingung dalam menggunakan aplikasi CANVA tersebut karena beberapa faktor.

Salah satu faktor yang mempengaruhi siswa tidak memahami cara penggunaan canva yaitu kurangnya motivasi dan minat belajar siswa itu sendiri. Siswa yang memiliki motivasi yang tinggi dan minat desain yang bagus cenderung lebih aktif dan kreatif dalam

menggunakan aplikasi CANVA. Sebaliknya, siswa yang merasakan tekanan atau kurang rasa percaya dirinya akan mengalami kesulitan memanfaatkan fitur yang ada di aplikasi CANVA. Kegiatan terakhir dari proses pembelajaran ini adalah diskusi tentang pembuatan video animasi oleh setiap peserta didik dan langsung melakukan praktik langsung dalam pembuatan video nya di aplikasi CANVA. Kegiatan terakhir ini dilakukan dengan baik oleh seluruh siswa di Kelas VI SDN j96/IV Kota Jambi dan berjalan dengan lancar dan menyenangkan. Adapun hasil dari kegiatan akhir proses pembelajaran ini yaitu video animasi yang mereka buat dijadikan dalam bentuk barcode. Sehingga semua guru yang ingin melihat hasil karya mereka ini bisa dengan mudah mengaksesnya.



Gambar 3. Hasil barcode peserta didik

## 2) Kegiatan pelatihan pembuatan video animasi pembelajaran menggunakan CANVA

Sebelum dilakukan pelatihan pembuatan video animasi masih terdapat siswa yang kesulitan dalam memilih template dan memasukan suara mereka ke dalam aplikasi CANVA. Hal ini merupakan hal yang wajar mengingat mereka memang sudah mengenal CANVA dalam proses pembelajaran, namun membuat video animasi merupakan hal baru bagi mereka.



Gambar 4 pelatihan pembuatan video animasi

Apabila dibandingkan dengan kondisi peserta didik sebelum membuat video animasi melalui aplikasi CANVA dimana peserta didik menyatakan masih kesusahan dalam membuat animasi, terutama dalam memasukan suara dan memilih template, ternyata setelah melakukan kegiatan pembelajaran hari ini peserta didik sudah memiliki pemahaman yang cukup baik tentang cara pembuatan animasi video melalui aplikasi CANVA yang akan sering mereka gunakan di kelas.

### A. Hasil yang diperoleh

Hasil dari pelaksanaan kegiatan pembelajaran secara keseluruhan dapat dilihat berdasarkan beberapa komponen berikut ini:

1. Ketercapaian target jumlah peserta Latihan di kelas

Target siswa di dalam kelas VI SDN 96/IV Kota Jambi adalah sebanyak 27 orang. Dalam pelaksanaan kegiatan ini dihadiri oleh siswa sebanyak 25 orang dengan 2 orang yang tidak masuk sekolah karena berhalangan hadir. Dengan demikian tercapainya target peserta didik ini bisa dikatakan 85% atau dapat dikatakan dengan kategori baik.

#### 2. Ketercapaian Tujuan pembelajaran

Ketercapaian tujuan pembelajaran dapat dikatakan dengan sangat baik. Dalam waktu pelajaran 2 x 35 menit siswa yang mengerjakan video animasi sudah bisa memahami langkah-langkah dalam membuat video dengan menggunakan aplikasi CANVA serta bisa menggunakan fitur-fitur dalam aplikasi CANVA tersebut.

#### 3. Ketercapaian target materi yang telah di rencanakan.

Ketercapaian target materi yang di inginkan oleh guru pada kegiatan pembelajaran kali ini sudah dapat dinilai baik (95%). Semua materi yang ingin disampaikan kepada siswa telah dijelaskan dan sebagian besar siswa telah memahami apa yang sudah diajarkan oleh guru, meskipun dalam waktu yang singkat namun Sebagian besar siswa telah menyelesaikan tugas mereka dalam membuat video animasi.

#### 4. Kemampuan peserta dalam penguasaan materi

Kemampuan peserta didik dilihat dari penguasaan materi dapat dinilai dengan baik dan bisa dikatakan sudah mendapatkann nilai 90%. Hal ini dapat dilihat dari kemampuan siswa dalam membuat video animasi pembelajaran. Selain itu siswa juga terlihat sangat semangat dan antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran berlangsung. Selanjutnya bagi siswa yang belum menyelesaikan tugas video animasinya dapat melanjutkan tugas tersebut dirumah karena sudah kehabisan waktu dalam mengerjakan video.

### **KESIMPULAN**

Berdasarkan pada hasil analisis yang telah dilakukan terkait dengan pembelajaran pembuatan video animasi menggunakan CANVA, siswa mengungkapkan bahwa pembelajaran ini dianggap sebagai suatu pengajaran yang memberikan ilmu baru dan mereka merasakan bahwa dengan mengintegrasikan teknologi dalam kegiatan pembelajaran mereka mendapatkan suatu informasi yang sangat berharga karena mereka belum pernah mendapatkan pembelajaran semacam ini sebelumnya terutama dalam pembuatan video animasi pembelajaran menggunakan aplikasi CANVA.

Sejalan dengan uraian yang dibahas pada bab sebelumnya maka penulis mengambil kesimpulan bahwa Transformasi pendidikan di era digital bukan sekedar pengenalan teknologi baru, tetapi sebuah revolusi dalam pendekatan pembelajaran. Dengan memanfaatkan metode ini pendidikan yang inovatif, inklusif, berkualitas dan relevan. Penting untuk semua pemangku kepentingan untuk terus mendukung perubahan ini guna memastikan persiapan generasi masa depan untuk berhasil dalam dunia yang terus berubah. Meskipun ada tantangan yang harus diatasi, manfaatnya adalah perbaikan aksesibilitas, peningkatan interaktivitas, dan personalisasi pembelajaran berhasil menjadi perjalanan yang tak terelakkan. Dengan memahami dan mengatasi tantangan. Dengan ini, kita bisa memastikan pendidikan di era digital memberikan kontribusi dampak positif berkelanjutan bagi masyarakat.

### **Saran**

Berdasarkan uraian pada tiap-tiap paragraph diatas, pada bagian akhir dari jurnal ini penulis memberikan beberapa saran terhadap Transformasi Pendidikan SD di era digital antara lain:

1. Kepada para guru, ketahuilah kodrat zaman harus mengikuti perkembangan. Kita dituntut untuk melek digital agar mampu menjadi teladan bagi siswa sekolah dasar yang pada umumnya dalam tahap perkembangan mereka mengenai gaya hidup yang

bertransformasi di era digital amat sangat cepat.

2. Kepada wali murid diharapkan mampu mengawasi anak dalam mengikuti arus global yang semakin terus menerus berkembang pesat guna menjaga anak kita agar tidak salah dalam berproses dengan tahapan pendidikan yang mereka dapat.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Ariens, R. 2008. *Learning To Teach: Belajar Untuk Mengajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Dewi Noviyanti. 2023. "Mendalami Kearifan Pendidikan Digital, Kodrat Anak", Artikel BSINews, <https://news.bsi.ac.id/2023/11/30/mendalami-kearifan-pendidikan-digital-kodrat-anak-menurut-raden-dewi-noviyanti/>
- Onde, M.L.O., et al. 2020. Integrasi Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) Era 4.0 pada Pembelajaran Berbasis Tematik Integratif di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu* Vol 4 No 2 April 2020 p-ISSN 2580-3735 e-ISSN 2580-1147.
- Sartika S, Nurkhasanah N, & Rohmiasih C. (2021). Literasi Baca Tulis dalam Menyimak Lagu Bagi Pemelajar Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing. *Seminar Nasional SAGA #3*, 3(1), 2136–2223.
- Walidin, W., Saifullah, & Tabrani. (2015). *Metodologi penelitian kualitatif & grounded theory*. FTK Ar-Raniry Press
- Wulandari, T., Adam M. Efektivitas Penggunaan Aplikasi CANVA Sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD. IAIN Batu Sangkar. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidayah (JURMIA)*. VOL 2.103
- Zulfadewina, Z., Sucipto, A., Iba, K., & Zulherman, Z. (2020). Development of Adobe Flash CS6 Multimedia-Based Learning Media on Science Subjects Animal Breeding Materials. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1308–1314. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.51>.