



Pemanfaatan Canva Sebagai Media Pembelajaran Sains Jenjang SD

Idawati¹, Maisarah², Muhammad³, Meliza⁴, Armoza Arita⁵, Amiruddin⁶, Teuku Salfiyadi⁷

UPTD SD Negeri 2 Pandrah¹, UPTD SD Negeri 3 Percontohan Peusangan², UPTD SD Negeri 1 Kuala³, UPTD SD Negeri 4 Juli⁴, Dinas Pendidikan Dayah Kab.Bener Meriah⁵, Universitas Al-Muslim Bireuen, Aceh⁶, Universitas Kemnekes Aceh⁷

Email: Idawati03@guru.sd.belajar.id¹, maisarahsamidan@gmail.com², muhammadkjt6@gmail.com³, meliza.birn12@gmail.com⁴, mozaarita1@gmail.com⁵, amirhsb84@gmail.com⁶, atjeh1983@gmail.com⁷

Abstrak

Penelitian pengembangan berdasarkan beberapa literasi yang dikuasai dan dijagarkan. Menerapkan pendekatan deskriptif kualitatif. Pembahasan kali ini membahas tentang penggunaan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran Sains. Media pembelajaran sangat dibutuhkan oleh guru untuk menunjang proses pembelajaran. Media adalah alat bantu yang digunakan oleh guru kelas. Selain menggunakan buku dan metode pengajaran, guru juga diharapkan memiliki media pembelajaran yang berbeda dan menyesuaikan bahan dan kondisi pengajarannya. Dewasa ini perkembangan teknologi semakin pesat dan maju. Setiap orang harus mampu memahami teknik sebagai penunjang segala aktivitas yang ada, tidak hanya dalam bidang pendidikan. Guru dan siswa dapat menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi, termasuk aplikasi Canva. Canva adalah aplikasi berbasis online yang menyediakan desain menarik berupa template, fitur dan kategori. Dengan desain yang serbaguna dan menarik, tidak membuat proses pembelajaran menjadi membosankan. Dengan aplikasi Canva, guru dapat menyampaikan pengetahuan, kreativitas, dan keterampilan yang diberikan kepada siswanya, sehingga media ini juga dapat digunakan dalam berbagai bidang kehidupan.

Kata Kunci: *Aplikasi Canva; Media pembelajaran; Pelajaran Sains Teknologi.*

Abstract

Development research based on several literacies that are mastered and described. Applying a qualitative descriptive approach. This discussion discusses the use of the Canva application as a science learning medium. Learning media is needed by teachers to support the learning process. Media is a tool used by classroom teachers. In addition to using books and teaching methods, teachers are also expected to have different learning media and adapt the materials and teaching conditions. Today the development of technology is increasingly rapid and advanced. Everyone must be able to understand the technique as a support for all existing activities, not only in the field of education. Teachers and students can use technology-based learning media, including the Canva app. Canva is an online-based application that provides attractive designs in the form of templates, features, and categories. With a versatile and attractive design, it doesn't make the learning process boring. With the Canva application, teachers can convey the knowledge, creativity, and skills provided to their students so that this media can also be used in various areas of life.

Keywords: *Canva App; Learning Media; Science Lessons; Technology.*

PENDAHULUAN

Dewasa ini, teknologi begitu maju dan matang sehingga semua guru dan siswa didorong untuk memahaminya dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan mereka. Dalam pembelajaran, diharapkan adanya perkembangan teknologi adalah adanya media pembelajaran sebagai standar pendidikan dan pembelajaran. Dengan menggunakan media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar, guru dan siswa dapat menerapkan pembelajaran dengan mempelajari keterampilan baru dan menciptakan sesuatu menggunakan media pembelajaran. Dengan demikian, kurikulum saat ini terkesan kreatif, cekatan, mandiri dan bergantung pada teknologi.

Media arti yang sempit adalah sebagai komponen alat dari sistem pembelajaran. Dalam arti seluas-luasnya, media dapat diartikan sebagai penggunaan sumber belajar dan seluruh komponen sistem pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Menurut Hamidjojo, media berarti segala bentuk mediator yang digunakan orang untuk menyebarkan gagasan sehingga sampai kepada penerimanya. Istilah belajar, di sisi lain, adalah upaya untuk mengajar belajar. Proses pembelajaran ini merupakan bagian dari proses komunikasi antar manusia, karena kegiatan pembelajaran melibatkan komunikasi antara siswa dan guru (Miftah, 2014). Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ialah alat atau perantara untuk mendukung proses belajar mengajar antara guru dan siswa untuk mencapai pembelajaran berbasis teknologi yang baik.

Pesatnya perkembangan teknologi informasi di era globalisasi ini tidak terlepas dari dampaknya terhadap dunia pendidikan. Karena tuntutan global, dunia pendidikan harus senantiasa beradaptasi dengan perkembangan teknologi guna meningkatkan kualitas pendidikan. Peningkatan kinerja pendidikan di masa depan membutuhkan sistem informasi dan teknologi untuk bertindak tidak hanya sebagai alat, tetapi juga sebagai senjata utama untuk mendukung keberhasilan pendidikan dalam bersaing di dunia global. (Budiman, 2017).

Salah satu dari sekian banyak aplikasi yang muncul di dunia teknologi adalah Canva. Canva adalah salah satu program desain online yang menyediakan berbagai fitur seperti presentasi, resume, poster, brosur, booklet, grafik, infografis, spanduk, bookmark, buletin, dll. Jenis presentasi yang tersedia di Canva meliputi presentasi kreatif, pendidikan, bisnis, periklanan, dan teknologi. Keunggulan dari aplikasi Canva dapat dilihat sebagai berikut; 1) tersedia berbagai desain menarik, 2) Banyak fitur yang disediakan untuk meningkatkan kreativitas guru dalam mendesain media pembelajaran. 3) hemat waktu dengan media pembelajaran yang praktis, 4) tidak harus menggunakan laptop pada waktu mendesain, tetapi dapat melakukannya melalui gawai (android) (Tanjung & Faiza, 2019). Selain keunggulan, aplikasi ini juga memiliki kekurangan yang mendasar yaitu sebagai berikut: 1) Jika menggunakan Canva, harus terhubung dengan paket data, 2) terdapat beberapa *template* yang berbayar, akan tetapi banyak juga *template* yang bagus digratiskan apalagi bagi guru, siswa, dosen dan tenaga kependidikan sudah mendapat subsidi dari pemerintah melalui akun belajar.

Hasil penelitian Garris Pelangi, (2020:79) menunjukkan bahwa Media pembelajaran sangatlah diperlukan oleh guru dalam menunjang dan mendukung suatu pengajaran dalam pendidikan. Media merupakan alat bantu yang digunakan guru dalam mengajar, selain menggunakan buku atau metode ceramah, guru pun diharapkan mempunyai media pembelajaran yang berbeda dan menyesuaikan materi serta kondisi pada peserta didiknya masing-masing. Dewasa ini, perkembangan teknologi semakin pesat dan maju, setiap orang diharapkan dapat mengerti teknologi sebagai penunjang segala aktivitas yang ada, begitupun dalam ranah pendidikan. Guru serta peserta didik dapat memanfaatkan

media pembelajaran berbasis teknologi salah satunya ialah aplikasi Canva. Canva merupakan aplikasi berbasis online dengan menyediakan desain menarik berupa *template*, fitur-fitur, dan kategori-kategori yang diberikan di dalamnya. Dengan desain yang beragam dan menarik, membuat proses pembelajaran menjadi tidak membosankan. Dengan menggunakan aplikasi Canva, guru dapat mengajarkan ilmu pengetahuan, kreativitas, serta keterampilan yang akan didapatkan untuk peserta didik, sehingga media ini juga dapat dimanfaatkan dalam berbagai ranah kehidupan. Selanjutnya hasil penelitian Dian Agustini dkk, (2021) Media pembelajaran menggunakan e-book yang dikembangkan menggunakan aplikasi Canva memiliki hasil presentase sebanyak 90%. Hasil penilaian ahli bahasa, materi dan media berturut-turut mendapat nilai rata-rata 4.02 (layak), 4.30 (sangat layak) dan 4.25 (sangat layak). Melalui hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa menggunakan e-book yang dibuat menggunakan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran sangat layak untuk digunakan dalam proses belajar mengajar. Sementara Tiara Melinda, dkk (2021) mengungkapkan bahwa dengan menggunakan Canva sebagai media pembelajaran dapat memudahkan guru dalam kegiatan belajar mengajar. Materi pembelajaran dapat dibuat animasi menggunakan fitur yang tersedia pada Canva. Sehingga, siswa dapat belajar dengan objek konkret dalam bentuk animasi pada mata pelajaran IPA materi perpindahan kalor

Melihat banyaknya permasalahan di sekolah terutama dalam pembelajaran masih terdapat siswa yang kurang berminat mengikuti pembelajaran, pembelajaran yang masih sekedar teks book, sehingga siswa kurang aktif, kreatif dan inovatif dalam pembelajaran. Oleh karena itu, penulis memandang hal ini penting untuk disuguhkan dalam pengembangan penelitian ini, sehingga diharapkan mampu memberi pelajaran yang positif bagaimana suatu aplikasi yang sudah banyak disediakan dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran berbasis teknologi.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian pengembangan dengan pendekatan deskriptif kualitatif. Pendekatan ini menafsirkan dan menguraikan data yang diperoleh sesuai keadaan yang terjadi di lapangan serta tidak dapat dicapai dengan menggunakan prosedur statistika atau dengan cara – cara kuantifikasi. Pendekatan ini mengasumsikan secara filosofis yang berbeda, strategi penyelidikan, dan metode pengumpulan data, analisis dan interpretasi (Creswell, 2009) yang bertujuan untuk mengembangkan atau pemanfaatan suatu aplikasi. Aplikasi yang digunakan dalam penelitian ini ialah aplikasi Canva sebagai pemanfaatan dalam media pembelajaran SAINS. Teknik yang digunakan dalam penelitian ini ialah berupa pengumpulan data dengan studi literatur dan menjabarkan fitur-fitur yang ada pada aplikasi Canva, serta bagaimana aplikasi ini dapat digunakan dalam media pembelajaran SAINS khususnya pada salah satu contoh materi Siklus Air pada pelajaran SAINS jenjang Sekolah Dasar (SD)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Media Pembelajaran SAINS

Nunu Mahnun menyebutkan bahwa “media” berasal dari bahasa Latin yaitu “medium” yang berarti “perantara” atau “pengantar”. Lebih lanjut, media adalah sarana penyaluran pesan atau informasi belajar yang hendak disampaikan oleh sumber pesan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut. Penggunaan media pengajaran dapat membantu pencapaian keberhasilan belajar. Taufik Syastra menyatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu baik berupa fisik maupun teknis dalam proses pembelajaran yang dapat membantu guru untuk mempermudah dalam

menyampaikan materi pelajaran kepada siswa sehingga mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. (Tafanao, 2018)

Macam-macam media menurut Haney dan Ulmer (Ibda, 2019) membagi kategori utama media pembelajaran sebagai berikut:

1. Media penyajian yaitu media yang mampu menyajikan informasi, diantaranya:
 - a. Grafis, bahan cetak, dan gambar diam.
 - b. Media proyek diam.
 - c. Media audio.
 - d. Audio ditambah visual diam.
 - e. Gambar hidup (film).
 - f. Televisi.
 - g. Multimedia.
2. Media interaksi yaitu media yang memungkinkan untuk berinteraksi.

Saat ini, perkembangan teknologi dan pengetahuan semakin pesat, maka media pembelajaran berfungsi sebagai berikut.

- a. Memudahkan pembelajaran bagi siswa dan juga guru
- b. Memberikan pengalaman lebih kontekstual.
- c. Menarik perhatian siswa lebih luas.
- d. Semua indera siswa dapat difungsikan.
- e. Lebih menarik perhatian siswa.

Maka dari itu, pada zaman ini teknologi semakin pesat, guru haruslah memilih-milih media pembelajaran apa yang sesuai dengan siswanya. Pada pengembangan ini, media pembelajaran yang akan dibahas ialah aplikasi Canva. Berikut ulasan mengenai aplikasi Canva dalam pembelajaran SAINS.

Canva dalam media pembelajaran SAINS

Dilansir dari akun atau web Canva, Canva menyediakan fitur-fitur atau kegunaannya untuk pendidikan, menjelaskan bahwa Canva ialah alat bantu kreativitas dan kolaborasi untuk semua kelas. Satu-satunya platform desain yang dibutuhkan dalam kelas. Mengembangkan kreativitas dan keterampilan kolaboratif, membuat pembelajaran visual dan komunikasi menjadi mudah dan menyenangkan.(Canva, n.d.)

Tabel 1: Canva

Fitur	Fungsi
Jutaan Gambar	Buat desain dengan jutaan stok foto, vektor, dan ilustrasi, bahkan bisa mengunggah gambar sendiri.
Filter Foto	Edit foto menggunakan filter siap pakai, gunakan pengedit foto. Selalu ada pilihan untuk setiap pengguna.
Ikon dan Bentuk Gratis	Gunakan ikon, bentuk, dan elemen dengan mudah. Pilih dari ribuan elemen untuk desain pengguna.

Ratusan Font	Akses beragam font keren yang cocok untuk setiap desain.
--------------	--

Adapun kelebihan serta kekurangan yang ada pada aplikasi Canva. Kelebihan aplikasi Canva

1. Bisa Diakses Menggunakan Web dan Android
2. Interface Sederhana tapi Lengkap
3. Tersedia Banyak Template Tinggal Edit
4. Desain Grafis Bisa Diunduh dan Dibagikan dengan Beragam Format
5. Tidak Memerlukan Ruang Penyimpanan
6. Tersedia Fitur Save Otomatis
7. Tersedia template-template gratis untuk guru, siswa dan tenaga kependidikan lainnya

Kekurangan aplikasi Canva

1. Hanya Bisa Diakses Secara Online
2. Beberapa Fitur Baru Bisa Diakses dengan Akun Premium
3. Beberapa Fitur Baru Bisa Diakses dengan Akun Premium
4. Desain Video Cenderung Memakan Waktu yang Lama untuk Diunduh
5. Belum Ada Fitur Insert Tabel untuk Membuat Slide Presentasi

Manfaat Canva Untuk Guru yang Berimbas Kepada Siswa

Sebagai aplikasi berbasis teknologi, Canva menyediakan ruang belajar untuk setiap guru dalam melaksanakan suatu pembelajaran. Canva menyediakan banyak *template* menarik untuk menarik minat siswa dalam proses pembelajaran, baik itu berupa power point maupun *template* untuk video pembelajaran. Aplikasi Canva menjadi faktor pendukung dalam membuat *template* yang menarik, memberi warna, gambar, huruf, dan lain sebagainya agar Power Point yang dibuat oleh guru lebih menarik. Dengan cara membuka aplikasi Canva, pilih di penelusuran, ketik "Presentasi" maka *template* yang menarik dan beragam akan muncul secara otomatis, dan setelah selesai dibuat, *template* atau hasil dari desain tersebut bisa dipindahkan ke dalam Power Point. Selain menggunakan *template* power point, guru juga dapat membuat video animasi sesuai keinginannya. Dulu guru mungkin hanya menggunakan video yang sudah tersedia di google, kini guru dapat membuat sendiri sesuai kebutuhan melalui aplikasi canva. Penelitian yang berjudul Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia jenjang SMA/MA dalam *Jurnal Sasindo Unpam, Vol 8, No 2, Desember 2020*. Penelitian tersebut menjelaskan pemanfaatan fitur Canva oleh guru maupun siswa dalam pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia. Selain itu, Pelangi memaparkan kelebihan dan kekurangan aplikasi Canva. Persamaan penelitian Pelangi dengan penelitian ini terdapat pada aplikasi Canva yang dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Sedangkan, perbedaannya terdapat pada mata pelajaran yang akan diujikan dan jenjang pendidikan. Hasil penelitian Lesta Septia Sari, dkk (2020) Hasil penelitian ini menunjukkan: (1) Terdapat pengaruh media pembelajaran berbasis aplikasi canva terhadap motivasi belajar IPA siswa kelas IV yang dibuktikan dengan uji-t yang menunjukkan nilai signifikan $0,000 < 0,025$, nilai thitung sebesar $4,358 > t_{tabel} 2,000$. (2) Terdapat pengaruh media pembelajaran berbasis aplikasi canva terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV yang dibuktikan dengan uji-t yang menunjukkan nilai signifikan $0,000 < 0,025$, nilai thitung $0,069 > t_{tabel} 2,000$. (3) Terdapat pengaruh media pembelajaran berbasis aplikasi canva terhadap motivasi dan hasil belajar IPA siswa kelas IV yang dibuktikan dengan uji Manova sebesar signifikan $0,000 < 0,05$ dan nilai Fhitung $11,471 > F_{tabel} 2,000$. Lebih lanjut hasil penelitian Rahma Elvira Tanjung, (2019) bahwa hasil validasi oleh ahli

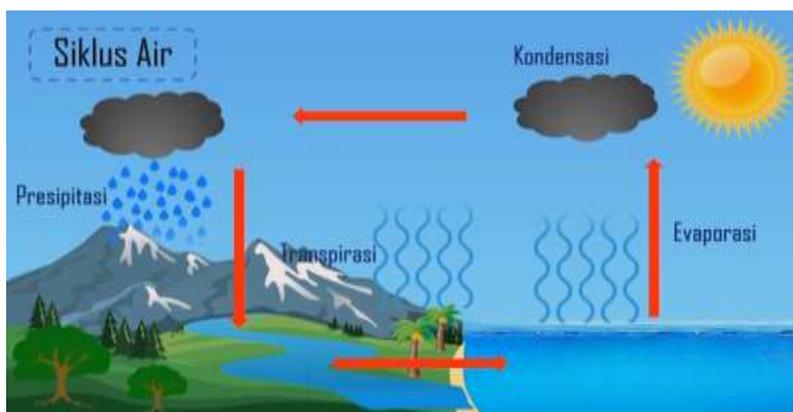
dan guru diperoleh nilai rata-rata validasi sebesar 0,83 yang berada pada nilai validitas, sehingga berada dalam kategori valid. Pada uji reliabilitas media diperoleh nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,731, sehingga kriteria reliabilitas media berada dalam kriteria tinggi. Pada uji praktikalitas media oleh guru dan peserta didik diperoleh nilai rata-rata berturut-turut adalah 90% dan 86%, sehingga kategori kepraktisan media berada pada kategori sangat praktis. Berdasarkan hasil ketiga uji tersebut dapat dilihat bahwa media pembelajaran canva layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran

Selanjutnya, selain Power Point dan video pembelajaran, guru juga dapat membuat sertifikat untuk siswa untuk diberikan saat ada acara atau ajang perlombaan, dalam Canva, desain-desain sertifikat juga disediakan dengan berbagai macam pilihan. Begitu juga dengan poster, infografis, resume, selebaran, dan lain sebagainya yang dapat dipakai dan digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Contoh Pemanfaatan Canva pada Materi Siklus Air Kelas 5 SD

Peneliti mengambil contoh pada mata pelajaran SAINS khususnya Materi Siklus Air karena materi ini adalah materi yang abstrak dan sulit dipahami oleh siswa jenjang SD. Untuk memudahkan mereka memahami materi ini peneliti harus lebih kreatif merancang media pembelajaran sehingga, materi ini dapat diserap oleh siswa.

Berikut, contoh hasil desain siklus air yang dibuat melalui aplikasi Canva.



Gambar 1. Siklus Air

Tutorial membuat media presentasi di canva:

1. Pastikan laptop terhubung dengan paket data
2. Gunakan akun belajar id untuk mendapatkan template-template menarik yang gratis, namun bisa juga menggunakan akun biasa
3. Buka google chrome ketik canva.com
4. Pilih presentasi untuk mulai mendesain
5. Telusuri layout presentasi professional
6. Sesuaikan desain anda dengan keinginan
7. Buat slide yang memikat hati
8. Presentasikan dengan gaya yang menarik.
9. Hasil desain yang dikerjakan dapat disimpan dengan diunduh langsung dan secara otomatis juga sudah tersimpan di proyek pada canva

Berikut video tentang siklus air yang dibuat melalui aplikasi Canva.

<https://www.youtube.com/watch?v=Ncxc8Na8LUs>

Berikut tutorial membuat video pembelajaran di canva:

1. Pastikan laptop terhubung dengan paket data
2. Gunakan akun belajar id untuk mendapatkan template-template menarik yang gratis, Namun bisa juga menggunakan akun biasa
3. Buka google chrome ketik canva.com
4. Pilih slide video untuk mulai mendesain
5. Sesuaikan video pembelajaran dengan kebutuhan
6. Tambahkan teks dan keterangan.
7. Tambahkan musik, suara latar, atau animasi.
8. Unduh video dan bagikan.

Selain membuat bahan presentasi dan video pembelajaran, aplikasi canva ini sangat banyak dan beragam sekali tersedia fitur-fitur untuk membuat suatu desain, yaitu desain logo, poster, cerita Instagram, kartu nama, undangan, label, kolase foto, iklan, promosi, dan lain sebagainya. *Template* yang menarik juga sudah disediakan di aplikasi Canva, bisa guru gunakan *template* itu dengan hanya mengubah tulisan atau gambar sesuai kebutuhan. Lebih menarik lagi, aplikasi canva ini akan tersimpan sendiri proyek-proyek yang sudah kita kerjakan. Bila tanpa sengaja keluar dari akun canva sebelum tugas yang dibuat selesai, maka proyek yang sedang dikerjakan tidak akan hilang ataupun terhapus.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran sangat diperlukan untuk menunjang suatu pendidikan. Media yang disajikan pada masa ini lebih mengedepankan teknologi dan komunikasi untuk diimplementasikan di ranah-ranah pendidikan, salah satunya pembelajaran SAINS. Bagaimana media pembelajaran memberi alat bantu berupa ilmu pengetahuan, serta mengasah kreativitas dan keterampilan siswa dalam pembelajarannya disekolah. Aplikasi Canva dapat dimanfaatkan dalam ranah pendidikan. Canva adalah aplikasi online yang mempunyai beragam *template* serta fitur-fitur yang ada untuk membantu guru (pengajar) dalam melakukan pembelajaran yang berbasis teknologi, keterampilan, kreativitas, dan manfaat lainnya yang di dapat adalah menarik perhatian dan minat dalam belajar dengan penyajian bahan ajar atau materi yang menarik. Untuk mengetahui manfaat serta keefektifan lainnya dalam pemakaian aplikasi Canva sebagai media pembelajaran SAINS, diperlukannya penelitian lebih lanjut untuk menunjang ketercapaian serta keberhasilan dalam menggunakan media pembelajaran SAINS.

DAFTAR PUSTAKA

- Budiman, Haris. (2017). *Peran Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan*. Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam. Vol. 8(1), 31–43.
- Canva. (n.d.). *Canva Untuk Pendidikan*. https://www.canva.com/id_id/pendidikan/
- Creswell, J. W. (2009). *Research Design; Qualitative, Quantitative, and MixedMethods Approaches*.
- Ibda, H. (2019). *Media Pembelajaran Berbasis Wayang; Konsep dan Aplikasi* (pp. 13–14). CV Pilar Nusantara.
- Khair, Ummul. (2018). *Pembelajaran SAINS dan Sastra (BASASTRA)di SD dan MI*. AR-RIAYAH : Jurnal Pendidikan Dasar. Vol. 2(1), 80–81.
- Miftah, M. (2014). *Pemanfaatan Media Pembelajaran Untuk Peningkatkan Kualitas Belajar Siswa*. Jurnal KWANGSAN. Vol. 2(1), 95–105.
- Tafonao, Talizaro. (2018). *Peran Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa*.

- Jurnal Komunikasi Pendidikan. Vol. 2(2), 104–105.
- Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). *Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika*. Jurnal Vokasional Teknik Elektronika dan Informatika. Vol. 7(2).
- Sumber: <https://www.gurupenyemangat.com/2022/01/kelebihan-dan-kekurangan-canva.html>
- Garris Pelangi (2020) Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Jenjang Sma/Ma. Jurnal Sasindo Unpam, Vol 8, No 2, Desember 2020. DOI: <http://dx.doi.org/10.32493/sasindo.v8i2.79-96>
- Dian Agustini dkk, (2021) PISCES (Proceeding Of Integrative Science Education Seminar Beranda Prosiding : <https://Prosiding.lainponorogo.Ac.Id/Index.Php/Pisces>. Vol. 1, 2021, Pp. 199-207
- Tiara Melinda, dkk (2021) *Canva Sebagai Media Pembelajaran Ipa Materi Perpindahan Kalor Di Sekolah Dasar*. DOI: <https://doi.org/10.36928/jipd.v5i2.848>. (JIPD) Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar Vol. 5, No. 2, Bulan Juli Tahun 2021, Hal. 96-101 E-ISSN: 2598-408X, P-ISSN: 2541-0202 <http://unikastpaulus.ac.id/jurnal/index.php/jipd>.
- Lesta Septia Sari, (2022) *Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV*. Jurnal Pendidikan Tambusai. Volume 6 Nomor 1 Tahun 2022.
- Rahma Elvira Tanjung, (2019) *Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika*. DOI : <https://doi.org/10.24036/voteteknika.v7i2.104261>. VOTEKNIKA Jurnal Vokasional Teknik Elektronika dan Informatika <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/voteteknika/index>