

Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Matematika Di Kelas 4 Sd Muhammadiyah Blawong 1

Bunga Divia¹, Lyan Rahma Syarifah¹, Indah Marcella¹, Ervina Fajri Ramadhan¹, Diyah Puspita², Netty Kurniawati³

^{1,2}Universitas Ahmad Dahlan, ³SD Muhammadiyah Blawong 1

Key Words:

Canva, Media Pembelajaran, Matematika

Abstrak

Penggunaan teknologi dalam pendidikan telah menjadi sebuah tren yang semakin berkembang, terutama dalam konteks pembelajaran matematika di tingkat sekolah dasar. Salah satu alat yang telah meraih popularitas tinggi dalam pembuatan materi pembelajaran kreatif adalah aplikasi Canva. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Matematika di kelas 4 SD Muhammadiyah Blawong 1. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK). selama 1 Bulan Guru dan siswa berperan aktif dalam proses penggunaan Canva sebagai alat bantu pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan Canva dalam pembelajaran Matematika memberikan dampak positif terhadap pemahaman konsep, minat belajar, dan kreativitas siswa. Hasil analisis data juga menunjukkan bahwa penggunaan Canva memfasilitasi Interaksi guru-siswa meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran. Dengan demikian, pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran Matematika di tingkat SD dan dapat dijadikan referensi bagi guru-guru lain dalam mengembangkan metode pembelajaran yang inovatif dan menarik.

How to Cite: Divia, Syarifah, Marcella, Ramadhan. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Matematika Di Kelas 4 Sd Muhammadiyah Blawong 1. *Seminar Nasional Pengenalan Lapangan Persekolahan UAD*.

PENDAHULUAN

Penggunaan teknologi dalam dunia pendidikan telah menjadi sebuah kebutuhan yang tak terelakkan di era digital saat ini. Dalam konteks ini, aplikasi Canva menjadi salah satu alat yang sangat berharga dalam memperkaya proses pembelajaran. Menurut (Admelia et al., 2022) Canva adalah platform desain grafis online yang sangat populer, yang semula digunakan oleh para desainer grafis profesional, kini telah diadopsi oleh pendidik di berbagai tingkat pendidikan sebagai media pembelajaran yang inovatif dan kreatif. Mata pelajaran Matematika, sebagai salah satu mata pelajaran inti di sekolah dasar, juga dapat ditingkatkan kualitas pembelajarannya melalui pemanfaatan aplikasi Canva. (Junaedi, 2021)

Di SD Muhammadiyah Blawong 1, pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran adalah sebuah langkah progresif yang berupaya memperbaiki kualitas pendidikan. Kelas 4 adalah tahap penting dalam pendidikan dasar di mana dasar-dasar Matematika mulai diperkenalkan secara lebih mendalam kepada siswa. Oleh karena itu, penting bagi sekolah dan guru untuk memilih alat yang tepat untuk memfasilitasi pembelajaran yang efektif dan menarik. (Alfian et al., 2022)

Aplikasi Canva menawarkan beragam fitur yang sangat mendukung pembelajaran Matematika di kelas 4 SD Muhammadiyah Blawong 1. Menurut (Rizanta & Arsanti, 2022) Guru dapat dengan mudah membuat materi pembelajaran yang menarik, seperti slide presentasi, infografis, kartu flash, dan materi visual lainnya dengan cepat dan tanpa harus memiliki keterampilan desain grafis yang tinggi. Dengan kemampuan ini, guru dapat menggambarkan konsep Matematika secara visual, menghadirkan ilustrasi yang menarik, dan memudahkan pemahaman siswa dengan lebih baik.

Selain itu, Menurut (Purba & Harahap, 2022) Canva juga memungkinkan guru untuk menciptakan berbagai latihan interaktif yang dapat digunakan dalam jalannya pembelajaran. Misalnya, guru dapat membuat kuis Matematika, papan permainan edukatif, atau lembar kerja interaktif yang dapat diakses oleh siswa melalui perangkat mereka. Hal ini tidak hanya membuat pembelajaran lebih menarik, tetapi juga memungkinkan guru untuk memantau perkembangan individu siswa lebih baik.

Menurut (Mila et al., 2021) penggunaan Canva dalam pembelajaran Matematika juga dapat meningkatkan kreativitas siswa. Siswa dapat diajak untuk aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran dengan membuat proyek-proyek berbasis Matematika menggunakan Canva. Misalnya, mereka dapat membuat poster yang menjelaskan konsep geometri, grafik untuk menganalisis data, atau bahkan video pembelajaran mini menggunakan alat-alat yang disediakan oleh Canva. Dengan cara ini, siswa tidak hanya menjadi konsumen informasi, tetapi juga produsen konten yang kreatif.

Selain manfaat langsung dalam pembelajaran Matematika, Menurut pendapat (Tri Wulandari & Adam Mudinillah, 2022) pemanfaatan Canva juga memberikan persiapan yang berharga bagi siswa di era digital ini. Mereka akan terbiasa dengan teknologi dan alat-alat digital yang dapat mereka manfaatkan di masa depan. Selain itu, keterampilan desain grafis yang mereka dapatkan dalam proses pembelajaran juga dapat bermanfaat dalam berbagai konteks lainnya dalam kehidupan mereka.

Kelebihan, aplikasi ini juga mempunyai kekurangan yang mendasar, yaitu sebagai berikut: 1) Jika menggunakan Canva harus menghubungkan paket data, 2) Ada beberapa template berbayar, namun banyak juga template bagus yang tersedia. Gratis khusus bagi guru, mahasiswa, dosen dan tenaga kependidikan yang sudah menerima subsidi pemerintah melalui rekening pembelajaran. (Idawati et al., 2022)

Dengan demikian, pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran dalam mata pelajaran Matematika di kelas 4 SD Muhammadiyah Blawong 1 adalah sebuah langkah yang sangat relevan dan bermanfaat. Menurut (Didik & Zebua, 2023) Hal ini tidak hanya dapat meningkatkan kualitas pembelajaran Matematika, tetapi juga memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih menyenangkan dan kreatif bagi siswa. Selain itu, Canva juga memberikan guru alat yang efektif untuk meningkatkan metode pengajaran mereka dan mempersiapkan siswa untuk sukses di era digital yang semakin maju.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Tindakan tersebut mengikuti siklus dua siklus yang terdiri dari empat tahap: 1) perencanaan, 2) pelaksanaan, 3) observasi, dan 4) refleksi. Penelitian ini dilakukan di SD Muhammadiyah Blawong I pada saat pelaksanaan PLP II. Penelitian dilakukan pada siswa kelas IV SD Muhammadiyah Blawong I yang berjumlah 23 siswa yang terdiri dari 8 perempuan dan 15 laki-laki. Berpusat pada pemanfaatan media pembelajaran menggunakan aplikasi Canva. Penelitian tindakan kelas sangat penting karena

dapat memberikan manfaat dan dampak yang sangat signifikan bagi proses pembelajaran dan peningkatan kualitas pendidikan. Melalui penelitian tindakan kelas dapat mengidentifikasi masalah atau hambatan yang dihadapi dalam proses pembelajaran dan merencanakan tindakan yang tepat dalam mengembangkan pembelajaran, meningkatkan memotivasi.

Berikut merupakan cara yang dapat diambil dalam mengintegrasikan Canva ke dalam proses pembelajaran Matematika:

1. Identifikasi Tujuan Pembelajaran

Hal pertama adalah mengenali arah pembelajaran yang perlu diperoleh dalam pelajaran Matematika. Misalnya, tujuan tersebut bisa berupa pemahaman konsep tertentu, penguasaan keterampilan perhitungan, atau pengembangan pemikiran logis siswa. Tujuan ini harus jelas dan terukur sehingga pembelajaran dengan Canva dapat terfokus.

2. Pilih Konsep atau Materi yang Sesuai

Setelah tujuan pembelajaran ditentukan, guru harus memilih konsep atau materi Matematika yang akan diajarkan menggunakan Canva. Pastikan bahwa konsep atau materi ini sesuai dengan level kelas 4 SD dan sesuai dengan kurikulum yang berlaku.

3. Membuat Materi Pembelajaran dengan Canva

Setelah konsep atau materi dipilih, guru dapat menggunakan Canva untuk membuat materi pembelajaran yang menarik. Ini dapat berupa slide presentasi, poster, infografis, kartu flash, atau jenis materi visual lainnya. Pastikan materi tersebut dirancang dengan baik dan mengandung elemen-elemen visual yang memudahkan pemahaman siswa.

4. Integrasi Interaktif

Salah satu keunggulan Canva adalah kemampuan untuk membuat materi pembelajaran yang interaktif. Guru dapat memasukkan elemen-elemen interaktif seperti gambar-gambar yang bisa diklik untuk menampilkan penjelasan lebih lanjut atau tautan ke latihan-latihan tambahan. Hal ini akan membuat pembelajaran lebih menarik dan aktif.

5. Pengembangan Latihan dan Aktivitas

Selanjutnya, guru dapat menggunakan Canva untuk mengembangkan latihan-latihan dan aktivitas yang melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran. Ini bisa berupa kuis online, permainan Matematika, atau lembar kerja interaktif yang dapat diakses oleh siswa melalui perangkat mereka.

6. Demonstrasi Penggunaan Canva

Pada awal penggunaan Canva dalam pembelajaran, guru harus memberikan demonstrasi kepada siswa tentang cara menggunakan aplikasi tersebut. Ini bisa meliputi cara mengakses materi pembelajaran, menjelajahi elemen-elemen interaktif, dan menyelesaikan latihan-latihan yang disediakan.

7. Pemantauan dan Penilaian

Selama proses pembelajaran, guru harus aktif memantau kemajuan siswa dan memberikan umpan balik yang sesuai. Canva dapat membantu guru dalam melacak partisipasi siswa dan kemajuan mereka melalui fitur-fitur analitik yang disediakan oleh aplikasi.

8. Evaluasi dan Koreksi

Setelah pelajaran selesai, guru perlu melakukan evaluasi terhadap penggunaan Canva dalam pembelajaran. Apakah tujuan pembelajaran tercapai? Apakah materi dan aktivitas yang digunakan efektif? Koreksi dan perbaikan harus dilakukan jika diperlukan.

9. Pelibatan Orang Tua

Guru juga dapat melibatkan orang tua dalam proses pembelajaran dengan menggunakan Canva. Mereka dapat memantau kemajuan anak-anak mereka melalui materi yang dibagikan oleh guru dan berpartisipasi dalam aktivitas-aktivitas yang melibatkan keluarga.

10. Pengembangan Kontinu

Terakhir, guru dan sekolah perlu terus mengembangkan metode pembelajaran dengan Canva. Mungkin perlu melakukan pelatihan tambahan untuk guru atau menggali lebih dalam potensi Canva dalam pembelajaran Matematika.

Dengan mengikuti langkah-langkah ini, pemanfaatan aplikasi Canva dapat menjadi alat yang efektif dan inovatif dalam pembelajaran Matematika di kelas 4 SD Muhammadiyah Blawong 1, meningkatkan kualitas pembelajaran dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil Setelah penggunaan aplikasi Canva sebagai wadah pembelajaran pada mata pelajaran Matematika di kelas 4 SD Muhammadiyah Blawong 1 diterapkan, berbagai hasil dan pemahaman penting dapat diamati. Pada bagian ini, akan dibahas secara panjang mengenai hasil yang diperoleh dari penggunaan Canva dalam konteks pembelajaran tersebut, serta relevansi dan dampaknya terhadap proses pembelajaran dan pencapaian tujuan pembelajaran.

1. Peningkatan Minat Belajar Siswa

Salah satu hasil yang mencolok adalah peningkatan minat belajar siswa terhadap mata pelajaran Matematika. Penggunaan Canva yang memberikan materi pembelajaran yang

lebih visual dan menarik secara signifikan membantu memotivasi siswa. Dalam kelas 4 SD Muhammadiyah Blawong 1, siswa yang sebelumnya mungkin merasa kesulitan atau kurang tertarik dengan Matematika menjadi lebih antusias untuk belajar. Hal ini terlihat dari partisipasi siswa yang lebih aktif dalam diskusi kelas, keterlibatan dalam latihan interaktif, dan pertanyaan yang lebih banyak diajukan kepada guru.

2. Peningkatan Pemahaman Konsep

Pemanfaatan Canva juga berhasil memajukan pemahaman siswa terhadap konsep-konsep Matematika yang diajarkan. Materi pembelajaran yang dirancang dengan baik dan disajikan dalam format visual membantu siswa untuk lebih mudah memahami konsep-konsep tersebut. Hasil ujian dan evaluasi menunjukkan pengembangan yang signifikan dalam pemahaman siswa terhadap berbagai topik Matematika, seperti perhitungan, geometri, dan pengukuran. Hal ini juga tercermin dalam kemampuan siswa untuk menerapkan konsep-konsep tersebut dalam situasi dunia nyata.

3. Kreativitas Siswa Terlibat

Selama penggunaan Canva, siswa juga terlibat dalam aktivitas kreatif yang memungkinkan mereka untuk mengekspresikan pemikiran mereka dengan cara yang unik. Mereka memiliki kesempatan untuk membuat proyek-proyek berbasis Matematika seperti poster, grafik, dan video pembelajaran mini. Hal ini tidak hanya mengembangkan keterampilan desain grafis mereka, tetapi juga memberikan mereka rasa kepemilikan terhadap pembelajaran mereka sendiri. Hasil-hasil kreatif ini juga dapat dijadikan alat penilaian alternatif yang lebih holistik.

4. Keterlibatan Orang Tua dalam Pembelajaran

Pemanfaatan Canva juga membuka peluang untuk melibatkan orang tua dalam proses pembelajaran. Materi-materi yang dibuat dengan Canva dapat dibagikan dengan orang tua, memungkinkan mereka untuk memantau perkembangan anak-anak mereka dan berpartisipasi dalam aktivitas-aktivitas yang melibatkan keluarga. Hal ini memperkuat kolaborasi antara sekolah dan keluarga dalam mendukung pembelajaran siswa.

5. Peningkatan Keterampilan Teknologi

Selain peningkatan pemahaman Matematika, pemanfaatan Canva juga berkontribusi pada peningkatan keterampilan teknologi siswa. Mereka menjadi lebih terampil dalam menggunakan aplikasi desain grafis online, yang merupakan keterampilan yang sangat relevan di era digital ini. Kemampuan ini akan berguna dalam konteks pembelajaran di masa mendatang.

6. Relevansi dengan Era Digital

Pemanfaatan Canva juga mencerminkan relevansi sekolah dalam mengikuti perkembangan teknologi dan tuntutan era digital. Sekolah dapat berfungsi sebagai tempat di mana siswa tidak hanya memahami konsep-konsep Matematika tradisional, tetapi juga memperoleh keterampilan teknologi yang berharga. Ini akan membantu siswa untuk lebih siap menghadapi tantangan di masa depan yang semakin terhubung dengan teknologi.

Dalam kesimpulan, pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Matematika di kelas 4 SD Muhammadiyah Blawong 1 menghasilkan berbagai hasil positif. Ini mencakup peningkatan minat belajar siswa, pemahaman konsep yang lebih baik, keterlibatan kreatif siswa, keterlibatan orang tua, peningkatan keterampilan teknologi, dan relevansi dengan era digital. Hasil ini menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi seperti Canva dapat membawa dampak positif dalam menambah mutu pembelajaran dan membuat siswa untuk menjadi siswa yang menguasai kecanggihan teknologi.



Gambar 1. Materi Matematika Kelas 4 Zubair Sd Muhammadiyah Blawong 1

Link:

https://www.canva.com/design/DAFt1911XNM/7QTVERzKwFjYsM6bclXN0A/edit?utm_content=DAFt1911XNM&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton

Tabel 1. Data Siswa Kelas 4 Zubair

| Laki- laki | Perempuan | Jumlah |
|------------|-----------|--------|
| 15 | 8 | 23 |

Pembahasan

Setelah pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Matematika di kelas 4 SD Muhammadiyah Blawong 1 diterapkan, berbagai hasil dan pemahaman penting dapat diamati. Pada bagian ini, akan dibahas secara panjang mengenai hasil yang diperoleh

dari penggunaan Canva dalam konteks pembelajaran tersebut, serta relevansi dan dampaknya terhadap proses pembelajaran dan pencapaian tujuan pembelajaran.

1. Peningkatan Minat Belajar Siswa

Salah satu hasil yang mencolok adalah peningkatan kecenderungan belajar siswa terhadap mata pelajaran Matematika. Penggunaan Canva yang memberikan materi pembelajaran yang lebih visual dan menarik secara signifikan membantu memotivasi siswa (Junaedi, 2021)..

Dalam kelas 4 SD Muhammadiyah Blawong 1, siswa yang sebelumnya mungkin merasa kesulitan atau kurang tertarik dengan Matematika menjadi lebih antusias untuk belajar. Hal ini terlihat dari partisipasi siswa yang lebih aktif dalam diskusi kelas, keterlibatan dalam latihan interaktif, dan pertanyaan yang lebih banyak diajukan kepada guru.

2. Peningkatan Pemahaman Konsep

Pemanfaatan Canva juga berhasil meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep-konsep Matematika yang diajarkan. Materi pembelajaran yang dirancang dengan baik dan disajikan dalam format visual membantu siswa untuk lebih mudah memahami konsep-konsep tersebut. Hasil ujian dan evaluasi menyatakan peningkatan yang meningkat dalam pemahaman siswa terhadap berbagai topik Matematika, seperti perhitungan, geometri, dan pengukuran. Hal ini juga tercermin dalam kemampuan siswa untuk menerapkan konsep-konsep tersebut dalam situasi dunia nyata.

3. Kreativitas Siswa Terlibat

Selama penggunaan Canva, siswa juga terlibat dalam aktivitas kreatif yang memungkinkan mereka untuk mengekspresikan pemikiran mereka dengan cara yang unik. Mereka memiliki kesempatan untuk membuat proyek-proyek berbasis Matematika seperti poster, grafik, dan video pembelajaran mini. Hal ini tidak sekedar mengembangkan keterampilan desain grafis mereka, tetapi juga memberikan mereka rasa kepemilikan terhadap pembelajaran mereka sendiri. Hasil-hasil kreatif ini juga dapat dijadikan alat penilaian alternatif yang lebih holistik.

4. Keterlibatan Orang Tua dalam Pembelajaran

Pemanfaatan Canva juga membuka peluang untuk melibatkan orang tua dalam proses pembelajaran. Materi-materi yang dibuat dengan Canva dapat dibagikan dengan orang tua, memungkinkan mereka untuk memantau perkembangan anak-anak mereka dan berpartisipasi dalam aktivitas-aktivitas yang melibatkan keluarga. Hal ini memperkuat kolaborasi antara sekolah dan keluarga dalam mendukung pembelajaran siswa.

5. Peningkatan Keterampilan Teknologi

Selain peningkatan pemahaman Matematika, pemanfaatan Canva juga berkontribusi pada peningkatan keterampilan teknologi siswa. Mereka menjadi lebih terampil dalam menggunakan

aplikasi desain grafis online, yang membentuk keterampilan yang sangat relevan di era digital ini. Kemampuan ini akan berguna dalam konteks pembelajaran di saat yang akan datang.

6. Relevansi dengan Era Digital

Pemanfaatan Canva juga mencerminkan relevansi sekolah dalam mengikuti perkembangan teknologi dan tuntutan era digital. Sekolah dapat berfungsi sebagai tempat di mana siswa tidak sekedar memahami materi Matematika tradisional, tetapi juga memperoleh keterampilan teknologi yang berharga. Ini akan membantu siswa untuk lebih siap menghadapi tantangan di masa depan yang semakin terhubung dengan teknologi.

Dalam kesimpulan, penggunaan aplikasi Canva untuk wadah pembelajaran pada mata pelajaran Matematika di kelas 4 SD Muhammadiyah Blawong 1 menghasilkan berbagai hasil positif. Ini mencakup peningkatan minat belajar siswa, pemahaman konsep yang lebih baik, keterlibatan kreatif siswa, keterlibatan orang tua, peningkatan keterampilan teknologi, dan relevansi dengan era digital. Hasil ini menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi seperti Canva dapat membawa dampak positif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan mempersiapkan siswa menghadapi masa depan yang semakin teknologi.

KESIMPULAN

Dalam konteks pemanfaatan aplikasi Canva sebagai perangkat dalam pembelajaran pada mata pelajaran Matematika di kelas 4 SD Muhammadiyah Blawong 1, berbagai pembahasan di atas telah mengungkapkan dampak positif yang signifikan yang dapat diperoleh dari integrasi teknologi ini dalam proses pembelajaran. Dalam rangka mengakhiri diskusi ini, mari kita merangkum temuan dan pemahaman penting yang telah diungkapkan dalam pendahuluan, metode, hasil, dan pembahasan di atas.

Pertama, penggunaan Canva sebagai alat pembelajaran telah berhasil menyusun minat belajar siswa dalam mata pelajaran Matematika. Pendekatan visual yang diterapkan dalam pembuatan materi pembelajaran Canva membuat pelajaran menjadi lebih menarik dan mengundang partisipasi siswa. Ini menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih dinamis dan memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam mengikuti pelajaran.

Kedua, Penggunaan Canva juga mempromosikan kreativitas siswa. Mereka memiliki kesempatan untuk menghasilkan proyek-proyek berbasis Matematika yang unik, seperti poster, grafik, dan video pembelajaran mini. Hal ini tidak hanya mengembangkan keterampilan desain grafis mereka tetapi juga memberikan mereka rasa kepemilikan terhadap pembelajaran mereka sendiri. Dengan demikian, pembelajaran tidak hanya menjadi tugas rutin, tetapi juga pengalaman yang kreatif dan berarti bagi siswa.

Ketiga, penggunaan Canva mencerminkan relevansi sekolah dalam mengikuti perkembangan teknologi dan tuntutan era digital. Ini memberikan siswa kesempatan untuk belajar dan beradaptasi dengan alat-alat teknologi yang akan mereka temui dalam kehidupan mereka di masa depan.

Secara keseluruhan, pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Matematika di kelas 4 SD Muhammadiyah Blawong 1 telah membawa dampak positif yang signifikan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Hal ini mencakup peningkatan minat belajar, pemahaman konsep yang lebih baik, keterlibatan kreatif siswa, keterlibatan orang

tua, peningkatan keterampilan teknologi, dan relevansi dengan era digital. Dengan berbagai manfaat yang telah diidentifikasi, penggunaan teknologi seperti Canva dalam pembelajaran harus terus ditingkatkan dan diperluas untuk memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih baik dan mempersiapkan siswa untuk masa depan yang semakin teknologi.

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji dan Syukur atas rahmat hiyah yang telah diberikan kepada kami dalam menyelesaikan pelaksanaan PLP II di SD Muhammadiyah Blawong 1 ini. Kami juga mengucapkan terima kasih kepada seluruh rekan-rekan yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan kegiatan PLP II ini. Selanjutnya penulis tidak lupa mengucapkan terima kasih kepada SD Muhammadiyah Blawong 1 yang telah memberikan dukungan dan kesempatan untuk melaksanakan kegiatan PLP II. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Bapak Dwi Haikal Mubarroq S.Sos,S.Pd,M.Pd selaku kepala sekolah dan Guru SD Muhammadiyah Blawong 1, yang telah membantu dalam pengumpulan data survei pelaksanaan kegiatan belajar menggunakan Aplikasi Canva. Saya juga mengucapkan terima kasih untuk Ibu Diyah Puspitarini,M.Pd selaku pembimbing yang telah menasehati dan membimbing penulis. Akhir kata penulis ucapkan terima kasih kepada teman-teman di PLP II yang telah membantu penulis menyelesaikan penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Admelia, M., Farhana, N., Agustiana, S. S., Fitri, A. I., & Nurmalia, L. (2022). Efektifitas penggunaan aplikasi Canva dalam pembuatan modul pembelajaran interaktif Hypercontent di Sekolah Dasar Al Ikhwan. *KACANEGARA Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 5(2), 177.
- Alfian, A. N., Putra, M. Y., Arifin, R. W., Barokah, A., Safei, A., & Julian, N. (2022). Pemanfaatan media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi canva. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat UBJ*, 5(1), 75-84.
- Didik, D. P., & Zebua, N. (2023). Potensi Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Praktis Bagi Guru. 2(1), 229–234.
- Idawati, Maisarah, Muhammad, Meliza, Arita, A., Amiruddin, & Salfiyadi, T. (2022). Pemanfaatan Canva Sebagai Media Pembelajaran Sains Jenjang SD. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(4), 745–751. <https://core.ac.uk/download/pdf/322599509.pdf>
- Junaedi, S. (2021). Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran Daring untuk Meningkatkan Kemampuan Kreatifitas Mahasiswa pada Mata Kuliah English for Information Communication and Technology. *Bangun Rekaprima*, 7(2), 80–89. https://jurnal.polines.ac.id/index.php/bangun_rekaprima/article/view/3000/107647
- Mila, N., Naila, A., Azisah, Q., & Arisah, N. (2021). Efektivitas Pemanfaatan Canva Sebagai Media Pembelajaran Daring. *PROSIDING SEMINAR NASIONAL PENELITIAN DAN PENGABDIAN 2021, "Penelitian Dan Pengabdian Inovatif Pada Masa Pandemi Covid-19"*, 181–188.
- Purba, Y. A., & Harahap, A. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Matematika Di SMPN 1 NA IX-X Aek Kota Batu. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2), 1325–1334. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i2.1335>
- Rizanta, G. A., & Arsanti, M. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran Masa Kini. *Prosiding Seminar Nasional Daring*, 2, 560–568. <https://prosiding.ikipgribojonegoro.ac.id/index.php/SPBSI/article/view/1381>

- Tri Wulandari, & Adam Mudinillah. (2022). Efektivitas Penggunaan Aplikasi CANVA sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 2(1), 102–118. <https://doi.org/10.32665/jurmia.v2i1.245>
- Wulandari, T., & Mudinillah, A. (2022). Efektivitas Penggunaan Aplikasi CANVA sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah*, 2(1), 102-118.