

Model Konseptual Optimalisasi Literasi Digital untuk Peningkatan Keterampilan Dasar (Membaca dan Menulis) di Madrasah Ibtidaiyah

¹Wiwi Nurfainna, ²A.Sabita Salsabila³Prima Mytra

^{1,2,3} Universitas Islam Ahmad Dahlan, Sinjai, Indonesia

[Wiwinurfainna04@gmail.com¹](mailto:Wiwinurfainna04@gmail.com)

[andisabita3005@gmail.com²](mailto:andisabita3005@gmail.com)

[mytraprima@gmail.com^{3*}](mailto:mytraprima@gmail.com)

Abstract

This study examines the use of the Canva application as a digital learning medium to enhance the creativity of elementary school students in Indonesian language subjects. In the digital era, technology integration in education is crucial for creating relevant and engaging learning processes. The research method used was a literature review, analyzing various scientific journals and relevant classroom action research. The analysis results indicate that Canva, with its intuitive and rich visual design features, can effectively facilitate the development of various Indonesian language competencies, such as writing narratives, poetry, and persuasive texts. The use of Canva has been shown to significantly improve indicators of student creativity, including fluency, flexibility, originality, and elaboration, and foster student motivation and engagement in the learning process. The conclusion of this study is that Canva is a potential pedagogical tool, but its effectiveness depends on strategic implementation by teachers through a structured project-based learning approach supported by adequate technological infrastructure.

Keywords: Canva, Student Creativity, Learning Media, Indonesian Language, Elementary School

Abstrak

Penelitian ini mengkaji pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran digital untuk meningkatkan kreativitas siswa Sekolah Dasar (SD) dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Di era digital, integrasi teknologi dalam pendidikan menjadi krusial untuk menciptakan proses belajar yang relevan dan menarik. Metode penelitian yang digunakan adalah studi literatur, dengan menganalisis berbagai jurnal ilmiah dan penelitian tindakan kelas yang relevan. Hasil analisis menunjukkan bahwa Canva, dengan fitur desain visual yang intuitif dan kaya, secara efektif dapat memfasilitasi pengembangan berbagai kompetensi Bahasa Indonesia, seperti menulis narasi, puisi, dan teks persuasif. Penggunaan Canva terbukti secara signifikan meningkatkan indikator-indikator kreativitas siswa termasuk kelancaran, keluwesan, orisinalitas, dan elaborasi serta menumbuhkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Simpulan dari penelitian ini adalah bahwa Canva merupakan alat pedagogis yang potensial, namun efektivitasnya bergantung pada implementasi strategis oleh guru melalui pendekatan pembelajaran berbasis proyek yang terstruktur dan didukung oleh infrastruktur teknologi yang memadai.

Kata Kunci: Canva, Kreativitas Siswa, Media Pembelajaran, Bahasa Indonesia, Sekolah Dasar

Informasi Artikel:

Received 24/06/2023

Revised 12/07/2023

Accepted 22/07/2023

Published 28/07/2023

Corresponding Author: [mytraprima@gmail.com^{3}](mailto:mytraprima@gmail.com)

Pendahuluan

Era pendidikan abad ke-21 ditandai oleh konvergensi antara transformasi digital dan urgensi pedagogis untuk menumbuhkan serangkaian kompetensi krusial, dengan kreativitas sebagai salah satu pilar utamanya (Muqodas, 2015; Witarsa, dkk., 2024). Dalam konteks ini, teknologi tidak lagi dipandang sebagai suplemen, melainkan sebagai medium integral yang mampu memperkaya dan mentransformasi pengalaman belajar (Alga, dkk., 2024; Rahmadani & Fitriani, 2025). Laporan ini akan menyajikan analisis mendalam mengenai pemanfaatan aplikasi Canva sebagai intervensi

teknologi spesifik untuk meningkatkan kreativitas siswa Sekolah Dasar (SD) dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Dengan mengacu pada kerangka teoretis kreativitas dan didukung oleh bukti empiris dari berbagai studi, laporan ini bertujuan untuk menguraikan potensi, tantangan, dan strategi implementasi Canva secara efektif di dalam kelas.

Kreativitas bukan lagi sekadar keterampilan tambahan, melainkan sebuah kompetensi fundamental yang esensial bagi keberhasilan individu di masa depan (Muqodas, 2015; Repository UIN Suska, t.t.; Witarsa, dkk., 2024). Paradigma pendidikan modern menuntut siswa untuk tidak hanya menjadi konsumen informasi, tetapi juga produsen pengetahuan yang mampu berpikir kritis, berkolaborasi, dan menghasilkan solusi-solusi inovatif (Alga, dkk., 2024; Putri, dkk., 2025). Sayangnya, pendekatan pedagogi tradisional sering kali tanpa disadari membatasi ekspresi kreatif melalui struktur yang kaku dan penekanan pada hafalan (Julrissani, dkk., 2020). Oleh karena itu, terdapat kebutuhan mendesak untuk mengadopsi metode dan perangkat inovatif yang dapat menstimulasi dan mengembangkan potensi kreatif siswa sejak dini (Fitri & Suryana, 2022; Setiawan, dkk., 2021). Integrasi teknologi dalam pembelajaran menjadi salah satu jalur paling strategis untuk menjawab tantangan ini, karena mampu menyediakan lingkungan belajar yang lebih dinamis, interaktif, dan personal (Alga, dkk., 2024; Rahmadani & Fitriani, 2025; Monalisa, dkk., 2024). Media digital yang menarik secara visual dan interaktif terbukti dapat merangsang rasa ingin tahu dan meningkatkan fokus siswa, menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan mendukung tumbuhnya minat belajar secara alami (Alga, dkk., 2024; Raharjo, dkk., 2025).

Secara spesifik, pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat Sekolah Dasar (SD) menghadapi serangkaian tantangan kompleks di era digital (Syahidaturrahma & Makmun, 2024; Huda, dkk., 2025). Pendidik dituntut untuk menjadikan proses belajar lebih menarik, relevan, dan efektif agar mampu bersaing dengan berbagai stimulus digital yang dihadapi siswa setiap hari (Syahidaturrahma & Makmun, 2024; Sasrianti & Agustina, 2025). Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi diposisikan sebagai solusi strategis untuk meningkatkan motivasi, partisipasi, dan pemahaman siswa terhadap materi ajar (Mahyudi, 2023; Sasrianti & Agustina, 2025; Wardani, dkk., 2025). Transformasi digital ini mendorong para pendidik untuk berpikir inovatif dan mengimplementasikan media yang lebih interaktif dan adaptif, yang selaras dengan karakter generasi digital (Sasrianti & Agustina, 2025; Marlina, dkk., 2024). Dengan demikian, teknologi menjadi instrumen penting yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan, bekerja secara efisien, dan memahami materi yang kompleks (Mahyudi, 2023; Sasrianti & Agustina, 2025; Syahidaturrahma & Makmun, 2024).

Dalam lanskap teknologi pendidikan, Canva muncul sebagai sebuah platform yang memiliki potensi pedagogis signifikan, melampaui fungsinya sebagai sekadar alat desain grafis (Firdausi, 2022; Pelangi, 2020; Putra, dkk., 2023). Relevansinya dalam konteks pembelajaran bahasa terletak pada kemampuannya yang unik untuk memadukan ekspresi linguistik dengan desain visual secara intuitif (Arifah, dkk., 2024; Ramadhani, dkk., 2024; Yundayani, dkk., 2019). Canva menyediakan sebuah lingkungan digital serbaguna yang memungkinkan siswa untuk memvisualisasikan ide, menyusun narasi, dan mengomunikasikan gagasan melalui berbagai format media, mulai dari presentasi, poster, hingga video animasi (Rahmatullah, dkk., 2020; Sobandi, dkk., 2023). Aksesibilitasnya yang luas dan kemudahan penggunaannya menjadikan Canva sebagai subjek studi yang relevan dan penting untuk dianalisis secara mendalam dalam konteks pendidikan dasar (Hapsari & Zulherman, 2021; Tanjung & Faiza, 2019; Pramesti & Alwi, 2024).

Metode

HYBRID Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sains

Penelitian ini menggunakan metode studi literatur (library research) dengan pendekatan kualitatif deskriptif. Pengumpulan data dilakukan dengan menelaah, menganalisis, dan mensintesis informasi dari berbagai sumber ilmiah yang relevan dengan topik penelitian. Sumber-sumber tersebut meliputi jurnal ilmiah nasional terakreditasi, prosiding seminar, dan laporan penelitian yang membahas penggunaan aplikasi Canva, pengembangan kreativitas siswa, serta inovasi pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat Sekolah Dasar. Proses analisis data dilakukan secara sistematis, dimulai dari identifikasi masalah, pengumpulan literatur, evaluasi data, analisis, hingga interpretasi temuan untuk menyusun sebuah argumen yang koheren dan berbasis bukti mengenai peran Canva dalam meningkatkan kreativitas siswa.

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil Penelitian

Aplikasi Strategis Canva pada Berbagai Kompetensi Bahasa Indonesia

Bukti-bukti empiris dari berbagai penelitian menunjukkan bagaimana Canva dapat diterapkan secara strategis untuk mengembangkan keterampilan spesifik dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia.

- a. Meningkatkan Keterampilan Menulis Naratif dan Deskriptif: Canva menyediakan lingkungan yang kondusif untuk penciptaan cerita. Siswa dapat membuat buku cerita digital dan komik dengan menggabungkan teks dan gambar, yang mendorong mereka berpikir visual mengenai alur dan penokohan (Nabila, dkk., 2024; Penelitian Badaa, 2023; Nuril, 2025). Proses ini terbukti meningkatkan pemahaman membaca, motivasi, dan keterlibatan siswa (Penelitian Badaa, 2023; Suryani, 2020). Fitur animasi juga memungkinkan siswa mengubah cerita statis menjadi video dinamis, yang mengasah keterampilan elaborasi dan orisinalitas (Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 2024; Nabila, dkk., 2024). Berbagai penelitian tindakan kelas (PTK) menunjukkan peningkatan signifikan dalam keterampilan menulis narasi, di mana siswa menunjukkan antusiasme yang lebih besar dan kemampuan literasi yang lebih baik (Alga, dkk., 2024; Suryani, 2020; Astuti, 2022).
- b. Menumbuhkan Kreativitas dalam Ekspresi Puisi: Canva memungkinkan puisi untuk melampaui batas teks menjadi pengalaman multi-indera. Siswa dapat menciptakan presentasi puisi audio-visual dengan memilih gambar latar, jenis huruf, dan musik yang sesuai untuk membangkitkan suasana puisi (Septiarini, dkk., 2023; Ramadhani, dkk., 2024). Proses ini membantu siswa menerjemahkan konsep abstrak dalam puisi menjadi representasi visual yang konkret, yang merupakan proses kreatif yang meningkatkan pemahaman dan ekspresi (Septiarini, dkk., 2023; Arifah, dkk., 2024). Studi PTK menegaskan bahwa penggunaan Canva sebagai media audio-visual sangat efektif, dengan peningkatan kemahiran menulis puisi siswa dari 40% pada Siklus I menjadi 80% pada Siklus II (Arifah, dkk., 2024; Septiarini, dkk., 2023).
- c. Mengembangkan Komunikasi Persuasif dan Ekspositoris: Canva juga efektif untuk tulisan non-fiksi. Siswa dapat belajar mensintesis informasi dan menyajikannya dalam format infografis, yang mengembangkan keterampilan analisis dan sintesis (Pelangi, 2020; Kaffah, dkk., 2023). Penelitian mengenai penggunaan Canva untuk menulis teks persuasif menunjukkan peningkatan hasil belajar yang dramatis, dengan rata-rata nilai kelas meningkat dari 56% (pra-siklus) menjadi 91% (siklus II), karena bantuan visual dan struktural di Canva membantu siswa mengembangkan argumen secara logis dan meyakinkan (Penelitian Juwarta, 2024).

Sintesis Dampak pada Kreativitas, Motivasi, dan Hasil Belajar

Aktivitas berbasis Canva secara sistematis menstimulasi indikator-indikator kreativitas. Kemudahan modifikasi desain mendorong keluwesan berpikir, sementara fitur AI dapat menumbuhkan kelancaran dalam beride (Repository UIN Suska, t.t.; Canva, t.t.; Junaedi, 2021). Perpustakaan elemen yang luas memungkinkan kombinasi unik yang menumbuhkan orisinalitas, dan siswa didorong untuk melakukan elaborasi dengan menambahkan detail multimedia pada karya mereka (Repository UIN Suska, t.t.; Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 2024; Nabila, dkk., 2024).

Bukti-bukti yang ada secara konsisten menunjukkan dampak positif Canva terhadap motivasi belajar. Data kuantitatif menunjukkan bahwa 85% siswa merasa lebih termotivasi untuk belajar dengan Canva, dan 70% menunjukkan peningkatan partisipasi di kelas (Penelitian Pena, 2024). Secara kualitatif, observasi mengonfirmasi bahwa Canva menciptakan atmosfer kelas yang lebih dinamis, di mana kemampuan siswa menghasilkan karya yang estetis menumbuhkan rasa bangga dan pencapaian (Firdausi, 2022; Penelitian Juwarta, 2024; Karim & Bahar, 2024).

Peningkatan ini pada akhirnya berdampak pada hasil belajar yang terukur. Agregasi data dari berbagai PTK menunjukkan pola peningkatan yang konsisten dari siklus ke siklus. Studi menunjukkan peningkatan signifikan pada hasil belajar Bahasa Indonesia secara umum (Herniyastuti & Kadir, 2024; Yuliana, 2021) , keterampilan menulis puisi (Septiarini, dkk., 2023) , menulis cerita naratif (Alga, dkk., 2024) , menulis teks persuasif (Penelitian Juwarta, 2024) , dan kemampuan literasi secara umum (Wulandari, dkk., 2023; Silaban, dkk., 2024).

Pembahasan

Kerangka Teoretis Kreativitas dalam Konteks Sekolah Dasar

Untuk dapat mengevaluasi dampak Canva secara akurat, diperlukan sebuah kerangka teoretis yang kokoh mengenai kreativitas. Kreativitas secara luas didefinisikan sebagai sebuah proses mental yang menghasilkan gagasan, metode, atau produk baru yang efektif dan orisinal (Muqodas, 2015; Repository UIN Suska, t.t.; Munandar, 2002). Ini adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa karya nyata maupun gagasan, yang dibentuk dari kombinasi elemen-elemen yang sudah ada namun dengan cara yang berbeda (Repository UIN Suska, t.t.; Debeturu & Wijayaningsih, 2019). Penting untuk ditekankan bahwa kreativitas bukanlah bakat bawaan yang bersifat tetap, melainkan sebuah keterampilan yang dapat dipelajari, dipupuk, dan dikembangkan melalui proses pendidikan dan lingkungan yang mendukung (Muqodas, 2015; Repository UIN Suska, t.t.; Slameto, t.t. dalam Repository UIN Suska, t.t.).

Literatur akademis menyediakan serangkaian indikator yang dapat diamati untuk mengukur kreativitas. Berdasarkan model yang dikembangkan oleh para ahli seperti Guilford, ciri-ciri kognitif utama dari pemikiran kreatif meliputi kelancaran (fluency), keluwesan (flexibility), orisinalitas (originality), dan elaborasi (elaboration) (Repository UIN Suska, t.t.; Kompri, 2015). Selain itu, terdapat pula ciri-ciri afektif (sikap) yang menjadi pendorong internal, seperti rasa ingin tahu, daya imajinasi, keberanian mengambil risiko, serta motivasi intrinsik dan ketekunan (Repository UIN Suska, t.t.; Firdausi, 2022; Munandar, 2011 dalam Uno & Mohamad, 2011). Kreativitas dapat berkembang secara optimal dalam lingkungan belajar yang memberikan kebebasan berekspresi, dorongan positif, dan kesempatan bagi siswa untuk terlibat aktif, misalnya melalui model pembelajaran berbasis proyek (Project-Based Learning) (Muqodas, 2015; Rozal, dkk., 2021; Natty, dkk., 2019).

Ekosistem Canva sebagai Lingkungan Belajar Digital

Canva menawarkan serangkaian fitur yang secara inheren memiliki nilai pedagogis yang tinggi (Rahmatullah, dkk., 2020; Kharissidqi & Firmansyah, 2022). Ketersediaan perpustakaan templat dan elemen visual yang luas secara signifikan menurunkan hambatan teknis dalam mendesain, memungkinkan siswa untuk lebih fokus pada konten dan narasi (Pelangi, 2020; Hapsari & Zulherman, 2021; Ramadhani, dkk., 2024). Kemampuan untuk mengintegrasikan multimedia seperti audio dan video animasi menjadikan Canva alat yang ampuh untuk pembelajaran audiovisual yang dapat meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa (Septiarini, dkk., 2023; Azzahra & Sukartiningsih, 2025). Antarmuka yang intuitif (drag-and-drop) dan aksesibilitas multi-perangkat memberdayakan siswa untuk menghasilkan karya profesional dengan mudah, sehingga menumbuhkan rasa percaya diri (Fauziah, dkk., 2022; Firdausi, 2022; Rahmawati, dkk., 2024). Selain itu, fitur berbasis AI seperti "Tulisan Ajaib" dapat berfungsi sebagai perancah (scaffold) untuk kegiatan curah pendapat dan mengatasi kebuntuan menulis (Canva, t.t.).

Namun, analisis yang seimbang menuntut pengakuan terhadap batasan platform ini. Kendala utama adalah sifat Canva sebagai platform daring (online-only), yang memerlukan koneksi internet stabil dan perangkat memadai, sehingga menimbulkan tantangan ekuitas bagi sekolah di daerah dengan sumber daya terbatas (Rahmadani & Fitriani, 2025; Herniyastuti & Kadir, 2024; Syamsudin & Lestari, 2021). Ketergantungan berlebihan pada templat juga berisiko menghambat orisinalitas otentik (Permana, dkk., 2023). Selain itu, model freemium yang membatasi akses ke fitur-fitur premium dan tuntutan kompetensi digital bagi guru menjadi tantangan praktis yang perlu diatasi (Penelitian Pena, 2024; Wulandari, dkk., 2023; Putra, dkk., 2023).

Kesimpulan

Analisis komprehensif ini menegaskan bahwa aplikasi Canva merupakan sebuah instrumen pedagogis yang ampuh, mampu mentransformasi pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat sekolah dasar dari aktivitas yang cenderung pasif menjadi sebuah proses yang aktif, kreatif, dan multimodal. Sintesis bukti-bukti empiris secara konsisten menunjukkan kapasitas Canva untuk secara signifikan meningkatkan indikator-indikator kreativitas, mendorong motivasi dan keterlibatan siswa, serta pada akhirnya meningkatkan hasil belajar yang terukur (Penelitian Pena, 2024; Penelitian Juwarta, 2024; Nisa, 2024).

Keberhasilan ini berakar pada kemampuan platform untuk menurunkan hambatan teknis, membebaskan sumber daya kognitif siswa untuk fokus pada tugas-tugas berpikir tingkat tinggi seperti narasi dan visualisasi (Pelangi, 2020; Putra, dkk., 2023). Namun, laporan ini juga menggarisbawahi bahwa efektivitas Canva bukanlah sesuatu yang inheren. Potensinya hanya dapat direalisasikan secara penuh ketika diintegrasikan ke dalam kerangka pedagogis yang solid, seperti pembelajaran berbasis proyek, dan didukung oleh guru yang kompeten serta infrastruktur yang memadai (Firdausi, 2022; Yuliana, 2021). Pada akhirnya, masa depan pedagogi digital yang efektif tidak terletak pada kecanggihan teknologi itu sendiri, melainkan pada praktik yang bijaksana dan kreatif dari para pendidik yang memanfaatkannya untuk memberdayakan generasi pembelajar berikutnya.

Referensi

- Alga, R. K., Hsb, A. A. A., Azhara, S., Hakim, E. H., Afia, N., & Yusnaldi, E. (2024). Pemanfaatan Media Pembelajaran Digital: Meningkatkan Minat Belajar IPS di Sekolah Dasar Melalui Presentasi

HYBRID Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sains

Interaktif dan Video Animasi. Continuous Education: *Journal of Science and Research*, 5(3), 200-212.

Alga, R. K., dkk. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas 2 Fase A UPT SD Negeri 060817 Medan Kota Melalui Cerita Bergambar Kreatif Menggunakan Lab Imajinasi di Canva. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Guru Sekolah Dasar (JPPG)*, 1(1), 1-10.

Arifah, M., Subrata, H., & Istiq'faroh, N. (2024). *Peningkatan Keterampilan Menulis Puisi Siswa Sekolah Dasar Melalui Media Aplikasi Canva*. Educational Research in Indonesia (Edunesia), 5(3), 1622-1634.

Astuti, Y. D. (2022). Pengaruh Media Canva Terhadap Keterampilan Menulis Surat Undangan Tidak Resmi Siswa Kelas V SD Insan Mulya Kota Baru Driyorejo Tahun Ajaran 2021/2022. *Jurnal Unesa*, 9(9), 148-149.

Azzahra, F. P., & Sukartiningih, W. (2025). Pengembangan media pembelajaran video Animasi berbantuan canva dalam Pembelajaran bahasa indonesia materi Kalimat transitif dan intransitif untuk Siswa kelas iv sd. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 13.

Canva. (t.t.). Buat cerita online gratis. Diakses dari https://www.canva.com/id_id/membuat/cerita/

Debeturu, B., & Wijayaningsih, E. L. (2019). Meningkatkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun melalui Media Magic Puffer Ball. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 233.

Fauziah, Z., Shofiyuddin, A., & Rofiana, H. (2022). Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Canva pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Madinah: *Jurnal Studi Islam*, 9(1), 7-19.

Firdausi, I. R. (2022). *Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Canva Terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V MI Nurul Ihsan Kragilan*, Boyolali. Institut Agama Islam Negeri Salatiga.

Fitri, D. A. N., & Suryana, D. (2022). Pembelajaran STEAM dalam Mengembangkan Kemampuan Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6, 12544-12552.

Hapsari, G. P. P., & Zulherman, Z. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2384-2394.

Herniyastuti, H., & Kadir, A. (2024). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas V. *Jurnal PGSD Universitas Lamappapoleonro*, 1(1), 88-94.

Huda, A. I. N., Nisa, A. F., & Al Masjid, A. (2025). Digitalisasi dan bahasa Indonesia: Tantangan melestarikan bahasa Indonesia pada era globalisasi di sekolah dasar. Diglosia: *Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 8(2), 551-558.

Julrissani, Parid, M., & Kusainun, N. (2020). Membangun Kreativitas Guru Dalam Pembelajaran Tematik di SD Muhammadiyah Karangbendo. El-Midad: *Jurnal PGMI*, 12(1).

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.

Kaffah, L. S., Setiawan, D., & Waluyo, E. (2023). Pemanfaatan Media Cetak Poster dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia dengan Menggunakan Aplikasi Canva di Kelas V SD. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(16), 482-492.

Karim, S., & Bahar, I. (2024). Efektivitas media pembelajaran Canva terhadap motivasi dan hasil belajar siswa di Madrasah DDI Kalukung, Inovasi Pendidikan Dasar, 4(2), 49-56.

HYBRID Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sains

- Kharissidqi, M. T., & Firmansyah, V. W. (2022). Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran yang Efektif. *Indonesian Journal Of Education and Humanity*, 2(4).
- Kompri. (2015). *Manajemen Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Mahyudi, A. (2023). Efektivitas Penggunaan Teknologi Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *ARMADA: Jurnal Penelitian Multidisiplin*, 1(2), 122-127.
- Marlina, H., Sa'adah, H. M. R., Aszahra, L., Dewi, R., & Alpian, Y. (2024). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Digital di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 7(1).
- Monalisa, I., Suntari, Y., & EW, E. D. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Digital terhadap Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(3), 1953-1963.
- Muqodas, I. (2015). *Mengembangkan Kreativitas Siswa Sekolah Dasar*. Metodik Didaktik, 9(2), 24-32.
- Nabila, S. F., Sakmal, J., & Dallion, E. (2024). Pengembangan Media Animasi Berbasis Canva untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Teks Narasi Siswa Kelas V SD (Studi Literatur). *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2).
- Natty, R. A., Kristin, F., & Anugraheni, I. (2019). Peningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa melalui model pembelajaran project based learning di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 3(4), 1082-1092.
- Nisa, M. (2024). Efektivitas media Canva terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia di UPT SPF SMPN 21 Makassar. *Ikhlas: Jurnal Riset dan Pengabdian Masyarakat*, 4(3), 85-95.
- Nuril, M. (2025). Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar Berbantuan Aplikasi Canva untuk Keterampilan Membaca Dongeng Siswa Kelas II SD. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 12(3), 418-432.
- Pelangi, G. (2020). Pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia jenjang SMA/MA. *Jurnal Sasindo Unpam*, 8(2), 79-96.
- Penelitian Badaa. (2023). Pengaruh Penggunaan Buku Cerita Bergambar Berbasis Canva Terhadap Peningkatan Pemahaman Membaca Siswa Kelas 2 SD. *Badaa: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 5(2), 1-12.
- Penelitian Juwarta. (2024). Efektivitas Aplikasi Canva dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Teks Persuasif Siswa Kelas VIII. *Juwarta: Jurnal Ilmiah Universitas Dharmawangsa*, 17(4), 624-637.
- Penelitian Pena. (2024). Efektivitas Media Pembelajaran Canva dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal PENA*, 8(1), 1-10.
- Permana, I., Saputri, O. E., & Salamah Azzahra, I. S. (2023). Penerapan Media Aplikasi Canva Pada Teks Eksplanasi Dengan Menggunakan Model Project Based Learning Pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 4 Cimahi. *Parole: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 6(5), 833-840.
- Pramesti, T., & Alwi, N. A. (2024). *Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar*. Didaktik: *Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 10(04), 134-139.
- Putra, L. D., Salihah, A. F., pratiwi, N. F., & Safario, A. M. (2023). Pemanfaatan Canva Untuk Pembelajaran Inovatif dan Kreatif di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(4), 2530-2535.
- Putri, R. E., dkk. (2025). Pentingnya Pengembangan Kreativitas Guru untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Peserta Didik. *Gudang Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(1), 290-297.
- Rahmadani, D., & Fitriani, Y. (2025). Efektivitas Media Pembelajaran Digital untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Riset Sosial Humaniora dan Pendidikan*, 3(5), 54-62.
- Raharjo, R., Wiyati, I., Sutanto, S., Santoso, S., & Rondli, W. S. (2025). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Digital Dalam Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Siswa Sdn 1 Sarirejo. *Jurnal Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 50-60.

HYBRID Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sains

- Rahmatullah, R., Inanna, I., & Ampa, A. T. (2020). Media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi canva. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 12(2), 317-327.
- Ramadhani, E. W., Ngatmini, Kandida, & Sidiq, B. R. Y. (2024). Penerapan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran keterampilan menulis teks puisi kelas. *PEMBAHSI: Jurnal Pembelajaran Bahasa Indonesia*, 14(2), 226.
- Repository UIN Suska. (t.t.). Bab II: Tinjauan Pustaka - Kreativitas. Diakses dari(<https://repository.uin-suska.ac.id/7405/3/BAB%20II.pdf>)
- Rozal, E., Ananda, R., Zb, A., Fauziddin, M., & Sulman, F. (2021). The Effect of Project-Based Learning through YouTube Presentations on English Learning Outcomes in Physics. *Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan*, 13(3), 1924-1933.
- Sasrianti, S., & Agustina, A. (2025). Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Teknologi Digital sebagai Solusi Pembelajaran Abad 21. *SOKO GURU: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(1).
- Septiarini, dkk. (2023). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Canva Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Puisi. *Jurnal Sekolah PGSD UNIMED*, 7(3), 498-506.
- Setiawan, L., Wardani, N. S., & Permana, T. I. (2021). Peningkatan kreativitas siswa pada pembelajaran tematik menggunakan pendekatan project based learning. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1879-1887.
- Silaban, B., Raja, R. A. L., Silaban, E., Nababan, S., & Sibarani, D. S. (2024). Meningkatkan Kemampuan Literasi dan...source Nusantara, 5*(1), 1459-1468.
- Sobandi, A., Yuniarisih, T., Meilani, R. I., & Indriarti, R. (2023). Pemanfaatan Fitur Aplikasi Canva dalam Perancangan Media Pembelajaran berbasis Pendekatan Microlearning. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 8(1), 98-109.
- Suryani, I. (2020). Pemanfaatan Digital Storytelling dengan Canva untuk Meningkatkan Minat Menulis Siswa SD. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 7(1), 104-115.
- Syahidaturrahma, M., & Makmun, L. (2024). Penggunaan Teknologi dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Multidisciplinary Indonesian Center Journal (MICJO)*, 1(4), 1882.
- Syamsudin, A., & Lestari, S. (2021). Kendala dan Solusi Penerapan Media Pembelajaran Digital di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(2), 110-125.
- Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). *Canva sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran dasar listrik dan elektronika*. Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika), 7(2), 79-85.
- Uno, H. B., & Mohamad, N. (2011). *Belajar dengan Pendekatan PAIKEM*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wardani, A. K., Hamzah, R. A., & Adam, A. A. H. (2025). Penggunaan Teknologi dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Bahasa Indonesia*, 14(1).
- Witarsa, R., Herlina, H., & Sofiarni, E. (2024). Kreativitas Siswa Sekolah Dasar melalui Pembelajaran Berdiferensiasi. *Journal of Education Research*, 5(2), 2085-2090.
- Wulandari, N., Tindangen, M., Fendiyanto, P., & Rosifah, D. (2023). *Meningkatkan Kemampuan Literasi Dan Numerasi Peserta Didik Dengan Media Pembelajaran Digital Canva Pada Materi Pencemaran Lingkungan*. Prosiding Seminar Nasional PPG Universitas Mulawarman, 4, 21-26.
- Yuliana, M. G. (2021). *Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik*. Proposal Penelitian Tindakan Kelas.
- Yundayani, A., Susilawati, & Chairunnisa. (2019). Investigating the effect of Canva on students' writing skills. *Journal of English Education*, 7(2), 169-176.