



Prosiding

Seminar Nasional

Unit Kegiatan Mahasiswa Penalaran dan Riset

IKIP PGRI Bojonegoro

Tema “Eksplorasi Penalaran dalam Riset untuk Meningkatkan Kualitas Publikasi Ilmiah”



Manfaat Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran Visual bagi Siswa Sekolah Dasar

Diza Nur Lailya Arkan^{1(✉)}, Cahyo Hasanudin²

^{1,2}Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, IKIP PGRI Bojonegoro, Indonesia

dizaarkan@gmail.com¹, cahyo.hasanudin@ikip PGRI Bojonegoro.ac.id²

Abstrak—Pembelajaran visual merupakan pendekatan pembelajaran yang memanfaatkan media visual untuk mempermudah siswa sekolah dasar dalam memahami materi sekaligus menciptakan proses belajar yang lebih menarik. Canva merupakan aplikasi yang dapat dimanfaatkan sebagai media pendukung dalam pembelajaran visual. Penelitian ini bertujuan mengkaji manfaat penggunaan aplikasi Canva sebagai media visual dalam pembelajaran bagi siswa sekolah dasar. Metode yang digunakan adalah Systematic Literature Review (SLR). Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini berupa data sekunder. Data dikumpulkan menggunakan metode simak dan teknik catat, sedangkan validasi data diperoleh melalui penerapan triangulasi teori. Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan Canva dalam pembelajaran visual memberikan beragam manfaat bagi siswa sekolah dasar, yaitu 1) meningkatkan minat belajar siswa, 2) mempermudah pemahaman materi pembelajaran, 3) mengembangkan kreativitas siswa, 4) meningkatkan keaktifan dan partisipasi siswa, dan 5) mendukung literasi digital siswa. Simpulan penelitian ini adalah terdapat lima manfaat aplikasi Canva sebagai media pembelajaran visual bagi siswa sekolah dasar.

Kata kunci—Canva, media pembelajaran visual, siswa sekolah dasar

Abstract—Visual learning is an instructional approach that utilizes visual media to help elementary school students understand subject matter while creating a more engaging learning process. Canva is an application that can serve as a supporting tool for visual learning. This study aims to examine the benefits of using the Canva application as a visual learning medium for elementary school students. A Systematic Literature Review (SLR) method was employed. The study utilized secondary data sources. Data were collected using observation and note-taking techniques, while data validation was achieved through theoretical triangulation. The research findings indicate that using Canva in visual learning offers various benefits for elementary school students: 1) increasing student interest in learning, 2) facilitating the understanding of learning materials, 3) fostering student creativity, 4) enhancing student engagement and participation, and 5) supporting students' digital literacy. The study concludes that there are five benefits to using the Canva application as a visual learning medium for elementary school students.

Keywords—Canva, visual learning media, elementary school students

PENDAHULUAN

Karakteristik belajar siswa sekolah dasar merupakan ciri khas anak dalam proses belajar di sekolah. Menurut Magdalena dkk. (2021) karakteristik belajar siswa SD perlu dipahami guru sebagai dasar dalam menyusun strategi pembelajaran yang sesuai. Pania, Pribadi, dan Jamaludin (2023) menjelaskan bahwa karakteristik belajar anak SD bersifat kontekstual, integratif, dan bertahap. Sementara itu Hanyfah dkk. (2025) menyebutkan bahwa karakteristik belajar dipengaruhi oleh gaya belajar, minat, dan kemampuan anak. Dari ketiga pendapat tersebut dapat dipahami bahwa karakteristik belajar siswa SD menjadi dasar dalam menentukan pembelajaran yang tepat.

Untuk mendukung karakteristik belajar tersebut, media pembelajaran yang sesuai perlu digunakan agar proses belajar berjalan dengan baik. Menurut Yuliana dalam Sugiarti (2025) media pembelajaran membuat kegiatan belajar terasa lebih bermakna dan mendorong siswa untuk lebih terlibat selama proses pembelajaran. Menurut Shela dan Mustika (2023) media pembelajaran yang kreatif dan bervariasi mampu meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Wardani, Kusumaningsih, dan Kusniati (2024) juga menjelaskan bahwa penggunaan media pada kegiatan pembelajaran memudahkan peserta didik dalam mencerna penjelasan yang diberikan guru serta meningkatkan perhatian mereka selama kegiatan belajar berlangsung. Berdasarkan pendapat para ahli, media pembelajaran yang tepat dapat menumbuhkan keterlibatan, motivasi serta pemahaman siswa dalam proses belajar.

Penggunaan media dalam pembelajaran dapat diwujudkan melalui pembelajaran visual. Menurut Budiman (2016) Pembelajaran visual merupakan proses pembelajaran yang menggunakan media visual sebagai sarana penyampaian pesan agar siswa mudah menangkap materi dan termotivasi dalam belajar. Sedangkan menurut Mayasari dkk. (2021) Pembelajaran visual adalah cara menyampaikan materi melalui media pembelajaran agar siswa dapat melihat, mengamati, dan memahami materi secara lebih nyata. Selanjutnya Kencana, Supriatna, dan Yudha (2020) menjelaskan bahwa pembelajaran visual merupakan kegiatan belajar yang menekankan proses berekspresi, berkreasi, dan memahami makna melalui unsur-unsur visual dalam pembelajaran. Jadi, pembelajaran visual

merupakan proses belajar yang memanfaatkan media visual untuk mempermudah pemahaman materi serta mendorong kreativitas siswa.

Pembelajaran visual dapat membantu siswa memahami materi sekaligus memberikan beragam manfaat yang mendukung proses belajar. Menurut P.B, (2017) Pembelajaran visual memberikan manfaat dalam memudahkan peserta didik memahami konsep, memperkuat daya ingat, serta membantu mereka mengingat kembali informasi yang dipelajari selama proses pembelajaran. Jatmika (2005) menjelaskan bahwa pemanfaatan media berbasis visual dapat membantu pendidik menyampaikan materi dengan tampilan yang lebih mudah dimengerti, sehingga isi pembelajaran dapat diterima siswa secara lebih baik. Sedangkan menurut Taseman (2020) penerapan media berbasis visual pada kegiatan belajar dapat mendorong peningkatan keaktifan dan antusiasme peserta didik, sekaligus mempercepat pemahaman mereka terhadap materi jika dibandingkan dengan pembelajaran tanpa menggunakan media visual. Jadi, pembelajaran visual membantu meningkatkan pemahaman, daya ingat, dan keaktifan peserta didik.

Aplikasi yang dapat dimanfaatkan untuk membuat media pembelajaran visual ialah Canva. Menurut Junaedi (2021) Canva ialah platform desain berbasis daring yang dilengkapi dengan beragam fitur untuk menghasilkan media visual, seperti bahan presentasi, poster, maupun infografis, sehingga membantu pengguna menyusun media pembelajaran secara lebih mudah. Sedangkan menurut Pramesti dan Alwi (2024) Canva merupakan platform desain grafis berbasis online yang mendukung guru dalam mengembangkan media pembelajaran sehingga tampil lebih menarik dan kreatif. Selanjutnya, Putri, Nurdin, dan Imbardi (2024) menjelaskan bahwa Canva merupakan sarana desain digital yang memudahkan pengguna menghasilkan beragam karya visual melalui internet. Dengan demikian, Canva mempermudah pengembangan media pembelajaran visual secara kreatif.

Aplikasi Canva ialah salah satu sarana yang mendukung guru dalam menyusun bahan ajar dengan lebih praktis. Menurut Masfurah, Hardini, dan Sari (2025) aplikasi Canva membantu guru menyiapkan bahan ajar dengan lebih praktis karena tersedia beragam template dan fitur yang mudah digunakan, sehingga tidak memerlukan kemampuan desain yang mendalam. Darmayanti dan Pratama (2024) menjelaskan

bahwa Canva sangat mudah diakses oleh guru karena berbasis online, tidak memerlukan instalasi rumit, serta menyediakan banyak template yang mempercepat proses pembuatan media pembelajaran. Harianto, Ahmad, dan Utami (2025) menyatakan bahwa Canva sebagai media pembelajaran digital membantu guru bekerja lebih efisien karena dapat digunakan kapan saja, bersifat fleksibel, serta memberi ruang bagi guru untuk mengembangkan kreativitas saat menyusun bahan ajar. Jadi, Canva memudahkan guru dalam menyusun bahan ajar secara praktis dan kreatif.

Penelitian tentang pemanfaatan aplikasi Canva pada pembelajaran visual di sekolah dasar perlu dilakukan untuk memberikan gambaran mengenai perannya dalam membantu guru menyajikan kegiatan belajar yang lebih variatif dan melibatkan siswa secara aktif. Melalui penyajian visual, Canva dapat mempermudah siswa dalam menangkap isi pembelajaran sehingga konsep yang dipelajari menjadi lebih jelas. Hasil penelitian ini diharapkan mampu dijadikan acuan bagi guru serta peneliti untuk mengembangkan proses pembelajaran berbasis teknologi sesuai dengan kebutuhan di sekolah dasar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Systematic Literature Review (SLR). Metode SLR merupakan pendekatan penelitian yang digunakan untuk mengidentifikasi, menilai, serta menginterpretasikan berbagai hasil penelitian yang relevan dengan topik dan pertanyaan penelitian yang telah ditentukan (Triandini dkk., dalam Hikmah dan Hasanudin, 2024).

Penelitian ini menggunakan data sekunder. Umaroh dan Hasanudin (2024) menjelaskan bahwa data sekunder diperoleh dari berbagai sumber, seperti jurnal, buku, skripsi, serta dokumen yang relevan dengan penelitian. Dalam penelitian ini, data sekunder berupa kata, klausa, frasa, dan kalimat yang bersumber dari berbagai jurnal.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui metode simak dan catat. Metode simak dan catat adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui penyimakan penggunaan bahasa, kemudian mencatat data yang diperoleh (Rahman

dalam Ramadhani dan Febbriyana, 2025). Metode simak dalam penelitian ini dilakukan melalui kegiatan mengamati serta menelaah data yang diperoleh dari berbagai sumber yang berkaitan dengan topik penelitian. Selanjutnya, metode catat dilaksanakan dengan mencatat informasi-informasi penting yang diperoleh dari berbagai sumber pustaka atau jurnal yang telah dianalisis.

Data divalidasi menggunakan teknik triangulasi. Teknik triangulasi menurut Puspita dan Hasanudin (2024) yaitu cara untuk meningkatkan kredibilitas dan ketepatan data melalui penggabungan berbagai sumber data. Teknik triangulasi yang diterapkan dalam penelitian ini ialah triangulasi teori. Dalam penelitian ini, konsep yang dibahas diperkuat dengan teori para ahli dan hasil penelitian yang relevan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Aplikasi Canva sebagai media pembelajaran visual bagi siswa sekolah dasar memiliki berbagai manfaat dalam mendukung proses pembelajaran. Manfaat tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Meningkatkan Minat Belajar Siswa

Canva mendukung tumbuhnya ketertarikan siswa untuk belajar dengan menyajikan materi secara kreatif, mudah dipahami, dan interaktif. Berbagai fitur, seperti gambar, ilustrasi, warna, dan template yang tersedia dapat menumbuhkan semangat serta ketertarikan siswa untuk mengikuti pembelajaran. Tampilan yang menarik menjadikan kegiatan belajar terasa lebih menyenangkan sehingga siswa tidak mudah merasa bosan. Pandangan ini didukung oleh Khotimah, Supena, dan Hidayat (2019) yang menjelaskan bahwa daya tarik visual melalui penggunaan gambar mampu membantu memusatkan perhatian siswa pada bahan ajar sehingga kegiatan belajar berlangsung secara lebih optimal. Fany, Fadhilah, dan Zahra (2025) juga menyatakan bahwa penggunaan ilustrasi mempermudah proses pembelajaran karena penyampaian materi didukung oleh visual berupa gambar, bukan hanya melalui teks, sehingga mampu meningkatkan minat baca siswa. Penggunaan warna dan desain yang menarik dapat menciptakan suasana belajar yang lebih nyaman sekaligus meningkatkan ketertarikan peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran (Susanto dkk., 2025).

2. Mempermudah Pemahaman Materi Pembelajaran

Canva memudahkan siswa dalam menangkap isi pelajaran melalui penyajian informasi secara visual. Materi yang disajikan menggunakan gambar, diagram, infografis, atau presentasi dapat membantu siswa menangkap isi pelajaran yang rumit sehingga mereka lebih cepat mengerti. Selain itu, Ruslan dan Rodi (2025) menyebutkan bahwa penggunaan diagram dan infografis sebagai media visual dapat mempermudah penyampaian berbagai informasi serta materi pembelajaran sehingga isi yang disampaikan menjadi lebih mudah diterima oleh semua kalangan. Menurut Raihani dalam Azizah dan Suryaningsih (2023), infografis adalah media yang memanfaatkan perpaduan data, teks, dan gambar agar informasi tersaji secara lebih komunikatif serta lebih mudah diterima oleh siswa. Menurut Fitri, Fathoni, dan Sari (2024), dalam proses pembelajaran presentasi sering digunakan sebagai sarana untuk menilai kemampuan belajar siswa, baik dari sisi pengetahuan, sikap, maupun keterampilan, sekaligus menciptakan interaksi belajar yang lebih aktif.

3. Mengembangkan Kreativitas Siswa

Canva memberikan kesempatan kepada siswa untuk menuangkan ide dan imajinasi mereka melalui berbagai karya visual. Dalam proses pembelajaran, siswa dapat membuat poster, presentasi, maupun desain sederhana berdasarkan topik pembelajaran yang sedang dibahas. Kegiatan tersebut mendorong siswa berpikir kreatif dan menghasilkan karya berdasarkan ide mereka sendiri. Lubis dalam Evanti, Handyaningrum, dan Rahayu (2024) menjelaskan bahwa kemampuan berimajinasi membantu siswa membayangkan berbagai gagasan, kemudian menuangkannya ke dalam bentuk gambar. Menurut Ernawati (2019) karya visual digunakan sebagai sarana penyampaian informasi dan ide dengan memadukan berbagai unsur visual, seperti ilustrasi, tipografi, warna, bentuk, serta pengaturan komposisi. Sejalan dengan itu Huda dalam Faturrohman dan Afriansyah (2020) menjelaskan bahwa proses berpikir kreatif dapat dikembangkan melalui pembelajaran yang mendorong siswa untuk menciptakan ide-ide baru dengan berbagai metode dan strategi pembelajaran.

4. Meningkatkan Keaktifan dan Partisipasi Siswa

Penggunaan Canva pada kegiatan pembelajaran mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa pada proses belajar. Peran siswa bukan hanya menerima penjelasan dari guru, melainkan ikut menyusun dan menyampaikan hasil karya mereka. Keterlibatan aktif tersebut dapat meningkatkan rasa percaya diri serta kemampuan bekerja sama dengan teman. Hal tersebut didukung oleh pendapat Harahap dkk. (2022) mendorong keterlibatan aktif siswa dalam kegiatan pembelajaran yang berdampak pada peningkatan keaktifan belajar. Pendapat tersebut diperkuat oleh Sagita, Humaira, dan Firmansyah (2025) yang menjelaskan bahwa kegiatan menyajikan hasil karya di depan kelas dapat melatih siswa menjadi lebih percaya diri dan berani mengomunikasikan ide maupun hasil pekerjaannya. Selanjutnya Anwar, Faruza, dan Gusmaneli (2024) menyatakan bahwa kemampuan bekerja sama juga perlu dikembangkan karena membantu siswa berinteraksi, bertukar pendapat, dan mencapai tujuan pembelajaran secara bersama-sama.

5. Mendukung Literasi Digital Siswa

Canva membantu siswa mengenal dan memanfaatkan teknologi digital secara positif dalam kegiatan pembelajaran. Melalui penggunaan aplikasi ini, siswa dapat belajar menggunakan fitur digital untuk membuat karya yang kreatif dan edukatif. Hal ini membantu siswa mengembangkan kemampuan dasar dalam penggunaan teknologi yang bermanfaat di era digital. Menurut Pawitri, Mansoer, dan Mappapoleonro (2025) media digital dapat dimanfaatkan untuk mendukung berbagai aktivitas dan interaksi pengguna. Selain itu Zahrah dkk. (2025) menyatakan bahwa perkembangan teknologi digital menghadirkan inovasi yang dapat menunjang proses pembelajaran. Sejalan dengan itu Purwanto dkk. (2025) menjelaskan bahwa era digital ditandai dengan pemanfaatan teknologi sebagai sarana komunikasi dan penyebaran informasi berbagai aktivitas masyarakat.

SIMPULAN

Simpulan penelitian mengungkapkan bahwa penggunaan aplikasi Canva sebagai media visual di sekolah dasar memberikan berbagai manfaat dalam mendukung proses belajar mengajar. Manfaat tersebut meliputi 1) Meningkatkan

Minat Belajar Siswa 2) Mempermudah Pemahaman Materi Pembelajaran 3) Mengembangkan Kreativitas Siswa 4) Meningkatkan Keaktifan dan Partisipasi Siswa 5) Mendukung Literasi Digital Siswa.

REFERENSI

- Anwar, F., Faruza, S., & Gusmaneli, G. (2024). Strategi pembelajaran collaborative learning dalam meningkatkan kemampuan kerjasama dan komunikasi dalam pembelajaran PAI. *Harmoni Pendidikan: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(2), 165-175. <https://doi.org/10.62383/hardik.v1i2.218>.
- Azizah, E. N. N., & Suryaningsih, Y. (2023, October). Penggunaan Media Infografis (Canva) Berbasis Masalah Pada Pembelajaran Biologi. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 5(5), 120-124). <https://prosiding.unma.ac.id/index.php/semnasfkip/article/view/1053>.
- Budiman, H. (2016). Penggunaan media visual dalam proses pembelajaran. *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 7(2), 171-182. <https://doi.org/10.24042/atjpi.v7i2.1501>.
- Darmayanti, N. W. S., & Pratama, A. K. (2024). Evaluasi kemampuan guru dalam menggunakan media pembelajaran IPA berbantuan Canva. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sains Indonesia (JPPSI)*, 7(2), 119-128. <https://doi.org/10.23887/jppsi.v7i2.85565>.
- Ernawati, E. (2019). Analisis Tanda Pada Karya Desain Komunikasi Visual. *Deskovi: Art and Design Journal*, 2(1), 27-34. <https://doi.org/10.51804/deskovi.v2i1.381>.
- Evanti, S. A., Handayani, W., & Rahayu, E. W. (2024). Korelasi Imajinasi dan Kreativitas Peserta Didik SMP Dalam Berkarya Seni Ilustrasi. *JPKS (Jurnal Pendidikan dan Kajian Seni)*, 9(1), 33-42. <https://dx.doi.org/10.30870/jpks.v9i1.23577>.
- Fany, A. M., Fadhillah, C. A., & Zahra, F. I. A. (2025). Potensi Ilustrasi dalam Meningkatkan Minat Belajar pada Buku Teks Bahasa Indonesia Kelas X Edisi Revisi Tahun 2023. *Buletin Pengembangan Perangkat Pembelajaran*, 7(1), 176-184. <https://doi.org/10.23917/bppp.v7i1.14643>.
- Faturohman, I., & Afriansyah, E. A. (2020). Peningkatan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa melalui creative problem solving. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(1), 107-118. <https://doi.org/10.31980/mosharafa.v9i1.596>.
- Fitri, A., Fathoni, M. I. A., & Sari, A. C. (2024). Pemanfaatan aplikasi Canva sebagai alternatif media pembelajaran untuk menciptakan pembelajaran aktif dan inovatif. *Journal of Research Applications in Community Service*, 3(1), 33-38. <https://doi.org/10.32665/jarcoms.v3i1.2815>.

- Hanyfah, H., Kamila, K. I., Riskiyah, S. R., & Bakar, M. Y. A. (2025). Mengungkap Karakteristik Belajar Peserta Didik. *Journal Sains Student Research*, 3(3), 649-660. <https://doi.org/10.61722/jssr.v3i3.4856>.
- Harahap, A., Wibowo, T. S., Sitopu, J. W., Solehuddin, M. O. H., & Napsin, N. (2022). Penggunaan dan manfaat aplikasi canva sebagai media pembelajaran ditingkat Madrasah Tsanawiyah. *Jurnal Pembelajaran Dan Matematika Sigma (Jpms)*, 8(1). <https://doi.org/10.36987/jpms.v8i2.3782>.
- Harianto, D., Ahmad, A., & Utami, S. (2025). The Use of Canva Aplication as An Effective and Innovative Learning Media. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 19(1), 1-8. <https://doi.org/10.30863/didaktika.v19i1.8677>.
- Hikmah, Y. D., & Hasanudin, C. (2024, June). Eksplorasi konsep matematika dalam pembelajaran di sekolah dasar. In *Seminar Nasional dan Gelar Karya Produk Hasil Pembelajaran* (Vol. 2, No. 1, pp. 316-324). <https://prosiding.ikipgribojonegoro.ac.id/index.php/SNGK/article/view/2382/pdf>.
- Jatmika, H. M. (2005). Pemanfaatan media visual dalam menunjang pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah dasar. *Jurnal pendidikan jasmani indonesia*. <https://doi.org/10.21831/jpji.v3i1.6176>.
- 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://doi.org/10.32497/bangunrekaprima.v7i2.3000>.
- Kencana, D., Supriatna, M., & Yudha, E. S. (2020). Tinjauan Pembelajaran Visual Ekspresif dalam Program Pendidikan Inklusif. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 7(2), 149-158. <https://doi.org/10.38048/jipcb.v7i2.96>.
- Khotimah, H., Supena, A., & Hidayat, N. (2019). Meningkatkan attensi belajar siswa kelas awal melalui media visual. *Jurnal Pendidikan Anak*, 8(1), 17-28. <https://doi.org/10.21831/jpa.v8i1.22657>.
- Magdalena, I., Yoranda, D. O., Savira, D., Billah, S., & Guru, P. (2021). Pentingnya memahami karakteristik siswa sekolah dasar di SDN Sudimara 5 Ciledug. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(2), 50-59. <https://doi.org/10.30742/tpd.v3i2.1203>.
- Masfurah, R., Hardini, H., & Sari, S. M. (2025). Pemanfaatan Aplikasi Canva dalam Meningkatkan Kinerja Guru Berbasis Pembelajaran Interaktif di Era Digital. *Edu Society: Jurnal Pendidikan, Ilmu Sosial dan Pengabdian kepada Masyarakat*, 5(3), 1742-1751. <https://doi.org/10.56832/edu.v5i3.2457>.
- Mayasari, A., Pujasari, W., Ulfah, U., & Arifudin, O. (2021). Pengaruh media visual pada materi pembelajaran terhadap motivasi belajar peserta didik. *Jurnal Tahsinia*, 2(2), 173-179. <https://doi.org/10.57171/jt.v2i2.303>.

- Pawitri, A., Mansoer, Z., & Mappapoleonro, A. M. (2025). Pemanfaatan Penggunaan Media Digital yang Aman dalam Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Kolaboratif Sains*, 8(1), 889-898. <https://doi.org/10.56338/jks.v8i1.6975>.
- PB, S. N. (2017). Menghadapi generasi visual; Literasi visual untuk menstimulasi kemampuan berpikir dalam proses pembelajaran. *ELSE (Elementary School Education Journal): Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 1(2a). <https://doi.org/10.30651/else.v1i2a.1043>.
- 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. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v10i04.4745>.
- Pribadi, R. A., & Jamaludin, U. (2023). Karakteristik belajar dan pembelajaran anak usia sekolah dasar (SD). *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 47-44. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.1131>.
- Purwanto, E., Salsabila, F. L., Khaeriah, A. S., Sagita, D. N., & Setiawati, H. (2025). Budaya Di Era Digital: Peran Tekonologi Dalam Mempengaruhi Budaya dan Pola Komunikasi Masyarakat. *Cakrawala-Jurnal Humaniora*, 25(1), 20-28. <https://doi.org/10.31294/cakrawala.v25i1.12040>.
- Puspita, W. R., & Hasanudin, C. (2024). Strategi untuk meningkatkan kemampuan berhitung dasar matematika siswa sekolah dasar melalui metode drill. In *Seminar Nasional dan Gelar Karya Produk Hasil Pembelajaran* (Vol. 2, No. 1, pp. 1552-1561). <https://prosiding.ikipgribojonegoro.ac.id/index.php/SNGK/article/view/2585>.
- Putri, L. D., Nurdin, A. H., & Imbardi, I. (2024). Pelatihan Aplikasi Desain Canva Bagi Para Peneliti Muda. *FLEKSIBEL: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(1), 178-184. <https://doi.org/10.31849/fleksibel.v5i1.18640>.
- Ramadhani, A., & Febriyana, M. (2025). Teknik Simak Catat bagi Pemelajar BIPA dalam Kemampuan Menulis Kosakata: Studi Riset oleh Pemelajar Islamwittaya School. *Belajar Bahasa: Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 10(1), 9-20. <https://doi.org/10.32528/bb.v10i1.2927>.
- Ruslan, B., & Rodi, M. (2025). Pelatihan Desain Diagram Grafis Menggunakan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa SMAN 1 Negeri Peraya Tengah. *Jurnal Pekayunan*, 1(7), 217-226. <https://doi.org/10.36595/pr38sh93>.
- Sagita, G., Humaira, M. A., & Fiirmansyah, W. (2025). Penggunaan Media Gambar Berseri untuk Menumbuhkan Keberanian Berbicara pada Siswa Kelas III SDN 3 Selajambe. *Karimah Tauhid*, 4(9), 6461-6472. <https://ojs.unida.info/karimahtauhid/article/view/21400/7533>.
- Shela, Y. P., & Mustika, D. (2023). Sarana prasarana, media pembelajaran, dan metode pembelajaran dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal*

Educatio FKIP UNMA, 9(4), 2173-2180.
<https://doi.org/10.31949/educatio.v9i4.6127>.

- Sugiarti, D., Hendriawan, D., Mulyasari, E., Wulandari, H., & Zakarneh, N. (2025). Peran Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 13(2).
<https://doi.org/10.20961/jkc.v13i2.97689>.
- Susanto, A., Hasibuan, T. K., Sandrika, T., Putri, A. S., Maulana, S. Z., & Jahro, S. A. (2025). Inovasi Penataan Ruang Kelas Untuk Meningkatkan Keterlibatan Siswa Dalam Proses Pembelajaran. *At-Taklim: Jurnal Pendidikan Multidisiplin*, 2(6), 39-53. <https://doi.org/10.71282/at-taklim.v2i6.383>.
- Taseman, T. (2020). Pemanfaatan Media Visual Pada Pembelajaran IPS Di MI Darul Mutaallimin Sidoarjo. *BADA'A: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 2(1), 86-97.
<https://doi.org/10.37216/badaa.v2i1.291>.
- Umaroh, C., & Hasanudin, C. (2024, June). Teori bilangan: Mengenalkan jenis-jenis bilangan pada anak usia dasar. In *Seminar Nasional dan Gelar Karya Produk Hasil Pembelajaran* (Vol. 2, No. 1, pp. 370-378).
<https://prosiding.ikipgribojonegoro.ac.id/index.php/SNGK/article/view/2457/pdf>.
- Wardani, N. W., Kusumaningsih, W., & Kusniati, S. (2024). Analisis penggunaan media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(1), 134-140.
<https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i1.389>.
- Zahrah, A., Hanifah, A. S., Adiyas, A., & Azis, A. (2025). Inovasi pembelajaran PAI berbasis teknologi informasi: Transformasi digital dalam pendidikan Islam. *Akhlak: Jurnal Pendidikan Agama Islam Dan Filsafat*, 2(3), 119-131.
<https://doi.org/10.61132/akhlak.v2i3.890>.