

smartphone di kelas, kita dapat membuat *smartphone* tersebut menjadi partner kita dalam kegiatan pembelajaran. Salah satu cara yang bisa dilakukan adalah dengan menggunakan media pembelajaran audio visual (Sarjiyati, 2017).

Media pembelajaran memiliki peranan penting dalam proses pembelajaran diantaranya: (1) Peran media sebagai alat bantu dalam mengajar atau yang dikenal dengan *dependent* media karena berperan sebagai alat bantu (efektivitas), (2) Peran media sebagai sumber belajar yang digunakan oleh siswa secara mandiri atau disebut dengan *independent* media (Surtiyani, 2016). Media pembelajaran tidak hanya mampu meningkatkan motivasi belajar namun, peningkatan hasil belajar siswa juga terlihat secara signifikan dengan adanya penggunaan media pembelajaran (Rahmila dkk., 2022).

Canva merupakan aplikasi pengolah desain grafis yang penggunaannya mudah dan praktis, juga gratis. Canva dapat membantu memberikan kemudahan layanan bagi pendidik dan peserta didik yang berhubungan dengan pembuatan konten-konten pendidikan dengan hanya bermodalkan koneksi internet yang stabil.

Dengan menggunakan aplikasi canva, siswa belajar mendesain dengan kreatif dan ikut mengambil bagian dalam proses pembelajaran. Siswa dapat belajar mendesain sendiri maupun menggunakan template yang ada kemudian memodifikasinya sesuai dengan tema pembelajaran. Pada aplikasi canva, siswa juga dapat membuat media visual berupa presentasi, poster, infografis, buletin, komik, serta video yang sesuai dengan materi pembelajaran yang sedang didiskusikan.

Salah satu mata pelajaran yang juga menggunakan canva sebagai media pembelajarannya adalah pembelajaran IPA. Materi yang terkandung dalam mata pelajaran IPA mencakup materi fisika, kimia, dan biologi yang saling terintegrasi. IPA merupakan salah satu dari sekian banyak mata pelajaran yang dinilai oleh siswa termasuk dalam kelompok cukup sulit untuk dipahami. Hal ini dikarenakan adanya banyak konsep-konsep abstrak serta rumus-rumus yang membuat siswa justru ingin menghindar jika berhadapan dengannya. Mata pelajaran IPA yang diajarkan seharusnya lebih dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari sehingga membuat siswa memiliki kesan bahwa pembelajaran IPA dapat berguna dalam kehidupan nyata.

Pemanfaatan media pembelajaran canva bagi guru dapat diamati dari segi kepraktisannya sehingga bisa menghemat waktu dalam

mendesain media pembelajaran, yang kemudian berdampak pada kemudahan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Media canva juga dapat memfasilitasi peserta didik dalam mencerna materi pelajaran yang abstrak karena canva dapat menampilkan keragaman animasi, audio, video, gambar, grafik dan teks serta elemen menarik lainnya sesuai dengan kebutuhan tampilan yang diinginkan sehingga dapat membuat peserta didik lebih fokus memperhatikan pelajaran karena tampilannya yang menarik (Hapsari et al., 2021).

Canva memiliki halaman kosong yang dapat membantu *creator* membuat desain tentang bagaimana proses pembelajaran yang diinginkan. Tidak hanya bisa membuat desain dari awal, bagi pemula yang awam dalam hal mendesain, canva menyediakan berbagai macam desain jadi tanpa harus memulai dari halaman kosong. *Tools* yang tersedia mampu memudahkan proses desain dan animasi. Keunggulan lain yang dimiliki Canva adalah dapat langsung digunakan di *web browser* tanpa perlu menginstal aplikasi. (Ende, dkk., 2022).

Media mesti didesain sedemikian rupa demi kemudahan siswa dalam pembelajaran. Menjadi alat bantu utama dalam hal perantara menyampaikan materi. Oleh karena itu, media pembelajaran harus mengarah pada tujuan akhir yaitu untuk meningkatkan kualitas belajar mengajar. Jika media yang digunakan untuk belajar semakin menarik, maka tingkat motivasi belajar siswa akan semakin tinggi. Siswa akan lebih bergairah dalam mengikuti pembelajaran (Yusnidah, 2022).

Dengan demikian rumusan masalah pada artikel tinjauan pustaka ini adalah seberapa efektifkah penggunaan media pembelajaran canva sebagai partner belajar siswa pada pelajaran IPA. Sedangkan tujuan dari adanya *literature review* ini yaitu untuk mengkaji artikel ilmiah yang membahas penerapan media pembelajaran canva dan seberapa efektif pengaruhnya terhadap siswa terutama pada mata pelajaran IPA.

Melalui penelitian ini, diharapkan pendidik menjadi lebih mampu dalam memperluas pengetahuan tentang media pembelajaran yang dapat digunakan sehingga semakin bervariasi dan tidak menimbulkan kebosanan pada siswa serta dapat mewujudkan siswa yang lebih aktif dalam pembelajaran di era digital ini.

2. Metode Penelitian

Jenis penelitian ini termasuk penelitian *literature review* dengan mengkaji artikel ilmiah yang bersumber dari google cendekia. Konsep

yang digunakan adalah konsep *Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses* (PRISMA, 2015) dari website yang tersusun atas *checklist* berikut, yaitu: (1) *Title*, poin pertama dari PRISMA untuk *systematic review* adalah judul, yang mana dalam artikel ilmiah ini adalah *Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran IPA; Seberapa Efektif? Sebuah Studi Literatur*; (2) *Abstract*, pada poin ini terdiri dari latar belakang, metode, hasil dan kesimpulan dari kajian literatur yang telah disusun; (3) *Introduction*, yang berisi tentang urgensi atau tujuan dilakukannya kajian literatur, dalam hal ini adalah untuk mengetahui seberapa efektif media pembelajaran Canva bagi mata pelajaran eksakta seperti IPA. (4) *Methods*, berisi tentang bagaimana proses kajian literatur dilakukan, sumber dan kriteria serta jumlah artikel yang diperoleh saat pertama kali searching dan artikel yang dijadikan tujuan. Pada tahap ini, proses identifikasi menggunakan dengan database *google scholar*. Kemudian artikel disaring dengan kata kunci "media pembelajaran canva" dan "media pembelajaran canva IPA" dan

yang diterbitkan dari rentang tahun 2018 hingga 2022 dengan hasil penelusuran terdapat sekitar 222 jurnal. Kelayakan artikel berdasarkan tujuan penelitian ini terdapat 23 jurnal yang membahas tentang media pembelajaran canva; (5) *Results*, merupakan hasil seleksi artikel yang sesuai, pada tahap ini dari 23 artikel yang diperoleh, kemudian dipilih 7 jurnal untuk dianalisis yang membahas media pembelajaran canva yang dianggap efektif dalam pembelajaran IPA bagi siswa; (6) *Discussions*, berisi tentang ulasan dari masing-masing artikel ilmiah, hasil, serta keterbatasan studi atau penelitian yang telah dilakukan; dan (7) *Conclusions*, merupakan kesimpulan dari hasil temuan artikel ilmiah yang dikaji.

3. Hasil dan Pembahasan

Hasil analisis artikel ilmiah yang telah diperoleh tentang efektivitas media pembelajaran canva dalam mata pelajaran IPA, terdapat 7 jurnal yang relevan dengan penelitian ini. Analisis artikel tersebut diuraikan pada tabel 1 berikut ini.

Tabel 1. Hasil Analisis *Literature Review*

No.	Penulis Artikel	Metode Penelitian	Subjek Penelitian	Materi	Efektivitas Media Pembelajaran Canva
1.	(Hapsari & Zulherman, 2021)	Research and Development (R&D)	Siswa Kelas IV SD	Gaya dan Gerak	Produk video animasi berbasis aplikasi Canva yang dihasilkan pada penelitian R&D ini mampu meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran
2.	(Ende et al., 2022)	Pengembangan Design and Development (D&D)	Siswa Kelas X SMK	Dasar Listrik dan Elektronika	E-modul interaktif berbasis Canva dalam penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan ajar dalam pembelajaran Dasar Listrik dan Elektronika serta dapat dimanfaatkan sebagai salah satu preferensi media pembelajaran interaktif yang efektif dan efisien dan bagi siswa
3.	(Wulandari & Mudinillah, 2022)	Literature review	Siswa SD/MI	Semua materi IPA di SD	Media pembelajaran Canva mampu menunjang aktivitas pembelajaran bagi siswa SD pada mata pelajaran IPA
4.	(Azizah & Budijastuti, 2021)	Pengembangan dengan model ASSURE	Siswa Kelas XI SMA	Sistem Imun	Media <i>e-book</i> tipe <i>flipbook</i> dengan menggunakan tutorial desain Canva dapat membantu memvisualisasi-kan materi sistem imun yang abstrak bagi siswa sehingga memudahkan siswa dalam mempelajari materi tersebut
5.	(Anggraini, 2022)	Research and Development (R&D)	Siswa Kelas IV SD	Alat Indra Pada Manusia	LKPD IPA yang didesain menggunakan website canva.com pada materi alat indra pada manusia dapat meningkatkan kemampuan literasi sains pada siswa SD
6.	(Elvionita, 2021)	Eksperimen	Siswa Kelas X SMA	Gerak Lurus	Penggunaan modul elektronik Canva pada konsep gerak lurus menyebabkan kenaikan pada hasil belajar siswa
7.	(Tanjung & Faiza, 2019)	Penelitian pengembangan <i>Instruksional Development Institute</i>	Siswa Kelas X SMK	Dasar Listrik dan Elektronika	Media canva dapat digunakan untuk mendukung proses pembelajaran, karena lebih praktis sehingga bisa menumbuhkan kreativitas guru juga menghemat waktu guru dalam menyusun media pembelajaran. Siswa terlihat menaruh perhatian serta antusiasme yang cukup tinggi dalam proses pembelajaran, sehingga juga dapat meningkatkan hasil belajar.

Berdasarkan hasil analisis tinjauan pustaka terhadap 7 artikel jurnal tersebut, diperoleh bahwa media pembelajaran canva efektif dalam menunjang aktivitas pembelajaran IPA disekolah. Media pembelajaran Canva dinilai efektif bagi siswa dalam memudahkan pemahaman materi yang sifatnya abstrak pada mata pelajaran IPA. Dalam penelitian yang telah dilakukan oleh Hapsari & Zulherman (2021) yang mana melakukan ujicoba produk video animasi berbasis aplikasi Canva pada materi IPA Gaya dan Gerak, sebelum dan sesudah ujicoba diberikan angket respon terhadap media pembelajaran yang digunakan. Hasil angket menunjukkan kategori "Sangat Baik" dari segi kemenarikan media, kemudahan pengguna, bahasa dan maksud materi, tampilan dan teks serta animasi dan videonya. Disamping itu, terdapat peningkatan hasil belajar siswa setelah dilakukan pretest dan posttest dengan rata-rata nilai *N-Gain* sebesar 0,56% yang termasuk kategori sedang.

Hasil belajar siswa juga terlihat mengalami kenaikan pada penelitian lain yang dilakukan oleh Elvionita (2021). Penelitian dengan metode eksperimen ini menggunakan dua kelas sebagai kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, dimana dilakukan pretest sebelum diberikan perlakuan dan setelahnya dilakukan posttest. Hasil penelitian mengindikasikan bahwa setelah kelas eksperimen diberikan perlakuan berupa modul elektronik berbasis aplikasi Canva pada materi Gerak Lurus, siswa kelas eksperimen mengalami peningkatan nilai rata-rata posttest sebesar 28,27 sedangkan kelas kontrol 1,9. Penelitian lain yang dilakukan oleh Ende et al., (2022) menyatakan bahwa e-modul interaktif berbasis Canva khususnya pada mata pelajaran dasar listrik dan elektronika menurut validator ahli media dan ahli materi dinyatakan sangat valid digunakan sebagai bahan ajar dengan rata-rata persentase 89,3%. Siswa belajar memvisualisasikan dalam bentuk gambar yang sederhana sehingga membantu dalam proses pemahaman konsep yang diberikan. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Azizah & Budijastuti (2021) dimana dengan menggunakan Canva sebagai media pembelajaran merupakan salah satu upaya guru dalam melatih kemampuan membuat poster yang mana kemampuan menciptakan sesuatu merupakan level tertinggi dalam tujuan pembelajaran menurut Taksonomi Bloom.

Disisi lain terdapat peningkatan kemampuan literasi sains pada siswa setelah menggunakan media pembelajaran Canva, karena dengan desain dan gambar yang menarik, siswa cenderung lebih menyukai sehingga ingin

mempelajarinya. Hal ini didasarkan pada penelitian yang telah dipublikasikan oleh Anggraini (2022) tentang implementasi LKPD IPA yang disusun menggunakan website canva.com pada materi alat indra manusia, dapat meningkatkan kemampuan literasi sains peserta didik yang ditunjukkan dari hasil pretest dan posttest yang kemudian di analisis dengan perhitungan nilai *N-Gain* dimana hasil skornya yaitu 0,78 yang termasuk dalam kriteria Tinggi.

Motivasi belajar siswa juga ikut meningkat dengan adanya media pembelajaran Canva ini. Hal ini juga disebabkan oleh kepraktisan media pembelajaran Canva bagi guru dan siswa. Baik dalam hal ketika guru menggunakan Canva sebagai media pembelajaran berupa modul, poster, *flipbook* maupun ketika siswa diberikan kegiatan untuk mencoba mendesain sendiri menggunakan aplikasi Canva di dalam kelas dengan topik tertentu yang berkaitan dengan pembelajaran IPA. Nilai persentase praktikalitas untuk media pembelajaran Canva sesuai dengan jurnal yang dipublikasikan oleh Tanjung dan Faiza (2019) juga menunjukkan angka sebesar 90% dari guru dan 86% dari siswa dilihat dari segi tingkat kepraktisan media ini ketika digunakan dalam pembelajaran. Sehingga siswa merasa lebih antusias dalam proses belajarnya.

Media Pembelajaran Canva Bagi Mata Pelajaran IPA

Canva merupakan sebuah aplikasi desain grafis audio visual yang mana pada praktiknya dapat diakses secara gratis dimanapun berada serta pengoperasiannya yang cukup mudah. Dengan bantuan media pembelajaran canva peserta didik dapat lebih jelas pemahamannya mengenai materi yang sifatnya imajiner misalnya pada mata pelajaran IPA (Wulandari et al., 2022).

Media yang akan digunakan merupakan bagian yang terpenting dalam proses desain pembelajaran. Melalui media ini, pesan dari guru ke siswa akan tersampaikan dengan efektif (Rahmatullah dkk, 2020). Dengan pemilihan media pembelajaran yang tepat bagi siswa, guru IPA dapat mencoba menumbuhkan minat siswa pada mata pelajaran IPA dimana biasanya siswa menganggap pelajaran IPA sendiri adalah pelajaran yang sulit karena terdiri dari banyak rumus-rumus yang rumit (khususnya fisika), reaksi kimia yang terkadang membingungkan serta banyaknya hafalan yang wujudnya saja tidak diketahui seperti apa bentuknya, misalnya pada materi sistem imun dalam biologi.

Sesuai dengan hasil kajian artikel ilmiah diatas, secara garis besar guru menggunakan

media pembelajaran canva dalam bentuk E-modul, *powerpoint* interaktif, LKPD, *e-book*, maupun poster atau media lainnya yang dibuat menggunakan aplikasi canva. Adapula guru yang menggunakan aplikasi canva secara langsung dalam proses pembelajaran di kelas dimana mengharuskan siswanya yang berperan aktif mencoba menggunakan aplikasi tersebut untuk mendesain berkaitan dengan topik materi pada mata pelajaran IPA. Sehingga siswa memiliki pengalaman secara langsung dalam mencoba membuat materi yang nantinya akan ia rasakan sendiri kebermanfaatannya.

Dengan adanya media pembelajaran Canva, guru juga dapat membuat media audio visual berupa video animasi dimana sesuai dengan hasil kajian literatur diatas diperoleh bahwa video animasi yang dibuat menggunakan aplikasi Canva memiliki tingkat kemenarikan video yang lebih tinggi. Disamping itu, ketika dilihat dari segi kemudahan pengguna, Canva juga dapat mencatat posisi tinggi dalam hal memudahkan pengguna saat mengakses maupun membuat suatu konten materi. Tampilan teks dan animasi dalam aplikasi Canva juga sangat beragam, bergantung pada kepandaian pembuat konten dalam memilih desain atau membuatnya sendiri dari halaman kosong. Bagi orang awam yang tidak terlalu bisa mendesain, Canva menyediakan berbagai macam *template* gratis yang dapat diadaptasi sesuai dengan kebutuhan dan keinginan para penggunanya. Hal ini tentunya dapat melatih kreativitas bagi siswa ketika mencoba membuat konten grafis dengan tema tertentu sesuai dengan mata pelajaran IPA yang kompleks nan rumit menjadi lebih sederhana dan mudah dimengerti.

Efektivitas Media Pembelajaran Canva Pada Mata Pelajaran IPA

Berdasarkan jurnal Wulandari dan Mudinillah (2022) Canva dianggap efektif sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran IPA, dimana pada subjek ini dibutuhkan sarana pengantar informasi dari konsep muatan materi IPA yang umumnya bersifat abstrak. Media pembelajaran Canva dapat membantu siswa agar tertarik dalam memperdalam materi dan mendapat pengalaman belajar secara langsung. Canva memiliki layanan fitur yang mempermudah proses pembuatan desain untuk pembelajaran yang ingin diciptakan tanpa harus merancang sejak awal. Pengguna dapat langsung membuka tanpa harus menginstal terlebih dahulu aplikasinya. Berbagai komponen *tools*, desain serta animasinya bisa dimanfaatkan dengan mudah (Ende et al., 2022). Hasil desain

canva umumnya berupa media audio visual, yang apabila dihubungkan dengan proses edukasi akan meringankan guru dalam menyajikan materi pelajaran. Dari hasil analisis kajian literatur yang telah dipaparkan diatas juga menyebutkan bahwa dengan implementasi media pembelajaran Canva dapat memudahkan guru ketika mendesain media atau bahan ajar yang akan digunakan pada proses pembelajaran, melatih guru dan siswa untuk lebih kreatif dalam menyusun konten yang berkaitan dengan mata pelajaran IPA yang sifatnya abstrak dan sulit dipahami. Begitu pula ketika dilihat dari segi kepraktisan penggunaan, Canva memiliki keunggulan yaitu mudah digunakan bahkan untuk pemula yang belum pernah belajar desain sama sekali.

Media pembelajaran Canva memiliki pengaruh terhadap motivasi, hasil dan prestasi belajar serta literasi sains siswa dalam mata pelajaran IPA sehingga layak dan patut diperhitungkan sebagai salah satu solusi untuk meningkatkan mutu pembelajaran. Media pembelajaran Canva mampu menunjang peserta didik untuk lebih berkonsentrasi dalam memperhatikan pembelajaran karena tampilannya yang lebih menarik (Rahmayanti & Jaya, 2020). Canva memberikan ruang bagi guru untuk bereksplorasi dan mengembangkan kreativitasnya dalam mendesain media pembelajaran (Wulandari et al., 2022). Adapun pada penelitian ini memiliki keterbatasan. Contohnya pada saat pengaplikasian media Canva, penyampaian materi dalam proses pembelajaran dilakukan secara daring melalui media sosial Whatsapp karena adanya pandemi sehingga guru dalam menerapkan media kurang maksimal (Hapsara, 2020). Selain itu, pada kajian pustaka ini memiliki keterbatasan dari segi penelitian yang dibahas, yaitu beberapa penelitian tersebut menggunakan kolaborasi media, seperti *e-modul*, video animasi, *e-book* maupun LKPD sehingga tidak murni benar-benar menggunakan Canva saja dalam proses pembelajarannya.

4. Simpulan dan Saran

Canva merupakan salah satu *platform* unik dan inovatif sehingga bisa dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang dianggap efektif untuk mata pelajaran IPA. Dengan segala macam *template* yang dimilikinya, Canva mampu menawarkan kepraktisan dalam pembuatan konten materi yang berkaitan dengan mata pelajaran IPA yang sifatnya abstrak dan rumit menjadi lebih mudah dipahami bagi siswa. Dengan diterapkannya media pembelajaran

Canva, menunjukkan bahwa terdapat peningkatan motivasi, literasi sains, serta hasil belajar siswa sehingga layak digunakan pada proses pembelajaran untuk meningkatkan kapasitas pembelajaran menjadi lebih baik.

Artikel ilmiah ini masih dapat dikembangkan lagi dengan maksud supaya dapat menjadi salah satu referensi bagi guru dalam menentukan media pembelajaran, untuk tetap mengikuti perkembangan zaman agar tetap relevan serta dapat mengaktifkan peran siswa di dalam kelas.

Daftar Pustaka

- Anggraini, U. D. (2022). *Pengembangan LKPD Ilmu Pengetahuan Alam Menggunakan Website Canva.com Materi Alat Indra Pada Manusia Terhadap Literasi Sains Peserta Didik Kelas IV SDN 95/96 Binjai Tahun Ajaran 2021/2022*. Skripsi. Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Medan.
- Azizah, V. N., & Budijastuti, W. (2021). Media Pembelajaran Ilustratif E-Book Tipe Flipbook Pada Materi Sistem Imun Untuk Melatihkan Kemampuan Membuat Poster. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Biologi*, 2(2), 40-51.
- Elvionita, M. (2021). *Pengaruh Penerapan Modul Elektronik Menggunakan Aplikasi Canva Terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Menengah Atas Negeri 3 Sungai Penuh*. Skripsi. Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi.
- Ende, A. M. N., Jasril, I. R., & Jaya, P. (2022). Perancangan dan Pembuatan E-Modul Interaktif Berbasis Canva Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika. *JTEV (Jurnal Teknik Elektro dan Vokasional)*, 8(2). <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/jtev> ; <https://doi.org/10.24036/jtev.v8i2.117118>
- Hapsara, A. S. (2020). Peningkatan Partisipasi dan Hasil Belajar Daring Sosiologi melalui Pendekatan Problem Posing Berbasis Infografis. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 5(2), 9-19. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v5i2.170>
- Hapsari, G. P. P., & Zulherman. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu*, 5(4). <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1237>
- PRISMA. (2015). *Welcome to the preferred reporting items for systematic reviews and meta-analyses (PRISMA)*. website. <http://www.prisma-statement.org/>
- Rahmatullah, Inanna, & Ampa, A. T. (2020). Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 12(2), 317-327.
- Rahmayanti, D., & Jaya, P. (2020). Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran Canva dengan Pendekatan Saintifik Terhadap Hasil Belajar Dasar Listrik dan Elektronika. *Jurnal Vocational Teknik Elektronika dan Informatika*, 8(4). <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/voteknika/index>
- Rahmila, R., Iriani, R., Kusasi, M., & Leny. (2022). Pengembangan Media Poster Melalui Aplikasi Canva Bermuatan Etnosains Pada Materi Koloid Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar. *QUANTUM: Jurnal Inovasi Pendidikan Sains*, 13(2), 188-201.
- Sarjiyati, S. (2017). Peningkatan Kemampuan Berbicara Siswa SD melalui Metode Diskusi dengan Bantuan Media Audio Visual. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 2(2), 13-25. Diambil dari <https://jurnal-dikpora.jogiaprov.go.id/index.php/jurnalideguru/article/view/32>
- Surtiyani, S. (2016). Meningkatkan Prestasi Belajar IPA Siswa Kelas V SD melalui Media Pembelajaran Tiga Dimensi. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 1(2), 36-52. Diambil dari <https://jurnal-dikpora.jogiaprov.go.id/index.php/jurnalideguru/article/view/15>
- Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika. *Jurnal Vokasional Teknik Elektronika dan Informatika*, 7(2). <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/voteknika/index>
- Wulandari, T., & Mudinillah, A. (2022). Efektivitas Penggunaan Aplikasi CANVA sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)* <http://journal.unugiri.ac.id/index.php/jurmia>
- Yusnidah. (2022). Pengembangan Media Animasi Pada Pembelajaran Elektronika Siswa SMK. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 5(3), 315-325. DOI: 10.17977/um038v5i32022p315