

PENGUNAAN MEDIA CANVA DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DI MIN 2 MAJENE

Ikbal¹, Resti Fitriati², Nurul Azmy Rustan³, Nadila Ahyadi⁴

^{1, 2, 3, 4}STAIN Majene, Jl. Balai Latihan Kerja, Majene, Sulawesi Barat, Indonesia

Email: ikbal@stainmajene.ac.id

Article History

Received: 01-03-2026

Revision: 15-03-2026

Accepted: 18-03-2026

Published: 26-03-2026

Abstract. This study aims to describe the use of Canva media in Indonesian language learning at MIN 2 Majene and to understand its impact on students' activities and comprehension. This study uses a descriptive qualitative approach with research subjects consisting of fifth-grade students and teachers. Data collection techniques were carried out through observation, written tests (LKPD), student reflection questionnaires, and interviews. Data analysis techniques were conducted through qualitative data analysis with the stages of data reduction, data presentation, and drawing conclusions. The research results indicate that the use of Canva media is able to improve students' understanding, as evidenced by the increase in scores in most groups. In addition, Canva media also enhances students' engagement and learning motivation, which is evident from the high enthusiasm of students in learning activities, such as group quizzes and role playing. Reflection data shows that the majority of students feel happy, find it easy to understand the material, and have the desire to learn again using the same method. The use of Canva has proven to be effective in creating interactive, engaging learning that supports the improvement of students' learning outcomes.

Keywords: Canva, Learning Media, Indonesian Language Learning

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pemanfaatan media Canva dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di MIN 2 Majene serta mengetahui dampaknya terhadap aktivitas dan pemahaman siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan subjek penelitian siswa kelas V dan guru. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, tes tertulis (LKPD), angket refleksi siswa, dan wawancara. Teknik analisis data dilakukan melalui analisis data kualitatif dengan tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media Canva mampu meningkatkan pemahaman siswa, yang ditunjukkan oleh adanya peningkatan skor pada sebagian besar kelompok. Selain itu, media Canva juga meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa, yang terlihat dari tingginya antusiasme siswa dalam kegiatan pembelajaran, seperti kuis kelompok dan role playing. Data refleksi menunjukkan bahwa mayoritas siswa merasa senang, mudah memahami materi, serta memiliki keinginan untuk belajar kembali dengan metode yang sama. Penggunaan Canva terbukti efektif dalam menciptakan pembelajaran yang interaktif, menarik, dan mendukung peningkatan hasil belajar siswa

Kata Kunci: Canva, Media Pembelajaran Bahasa Indonesia

How to Cite: Ikbal., Fitriati, R., Rustan, N. A., & Ahyadi, N. (2026). Penggunaan Media Canva dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di MIN 2 Majene. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 7 (2), 3064-3073. <http://doi.org/10.54373/imeij.v7i2.5522>

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan besar dalam dunia pendidikan di Indonesia, termasuk pada proses pembelajaran di jenjang pendidikan dasar. Transformasi pendidikan menuju pembelajaran berbasis teknologi semakin diperkuat melalui implementasi Kurikulum Merdeka yang menekankan kreativitas, kolaborasi, serta pemanfaatan media digital dalam kegiatan belajar mengajar (Nafsiati et al., 2023). Dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia, penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif menjadi sangat penting untuk meningkatkan kemampuan literasi siswa. Salah satu media digital yang saat ini banyak digunakan dalam dunia pendidikan adalah Canva, sebuah platform desain visual yang menyediakan berbagai fitur untuk membuat materi pembelajaran lebih kreatif, komunikatif, dan mudah dipahami oleh peserta didik sekolah dasar.

Kebutuhan pemanfaatan teknologi dalam pendidikan di Indonesia semakin mendesak. Data Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) tahun 2024 menunjukkan bahwa penetrasi internet di Indonesia telah mencapai lebih dari 79% populasi, termasuk pada kalangan usia sekolah. Selain itu, laporan Programme for International Student Assessment (PISA) tahun 2022 menunjukkan bahwa kemampuan literasi membaca siswa Indonesia masih berada di bawah rata-rata negara OECD. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya inovasi pembelajaran yang mampu meningkatkan minat belajar dan kemampuan literasi siswa sejak pendidikan dasar (Badaruddin, 2024). Pemanfaatan media digital seperti Canva dipandang mampu menjadi alternatif solusi untuk menciptakan pembelajaran Bahasa Indonesia yang lebih menarik, visual, dan interaktif.

Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar masih sering menghadapi berbagai kendala. Proses pembelajaran yang cenderung monoton dan berpusat pada guru menyebabkan siswa kurang aktif dan mudah merasa bosan. Penggunaan media pembelajaran konvensional seperti buku teks dan metode ceramah belum sepenuhnya mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Akibatnya, kemampuan membaca, menulis, menyimak, dan berbicara siswa belum berkembang secara optimal. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa diperlukan media pembelajaran inovatif yang dapat membantu guru menyampaikan materi Bahasa Indonesia secara lebih menarik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik di jenjang pendidikan dasar.

Berbagai penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan Canva dalam pembelajaran dapat meningkatkan kreativitas, motivasi belajar, dan hasil belajar siswa. Penelitian oleh (Zahara et al., 2020) bahwa pemahaman siswa telah meningkat setelah pengajaran dengan Canva. Antusiasme siswa sangat tinggi, dan mereka berpartisipasi secara aktif dan memberikan respons positif terhadap media yang digunakan (Putri et al., 2025).

Penelitian lain juga menunjukkan bahwa Canva efektif digunakan dalam pengembangan media interaktif dan pembelajaran berbasis visual. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran memberikan dampak positif terhadap proses belajar mengajar, khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di tingkat MI/SD. Canva mampu meningkatkan minat dan keterlibatan siswa karena penyajian materi yang lebih visual, menarik, dan interaktif dibandingkan metode konvensional. Dengan adanya berbagai fitur seperti template, gambar, dan elemen desain, guru dapat menyusun materi pembelajaran yang lebih kreatif sehingga membantu siswa memahami materi yang bersifat abstrak (Fitriyah et al., 2024).

Berdasarkan hasil analisis kesenjangan literatur, ditemukan bahwa penelitian mengenai penggunaan Canva pada pembelajaran Bahasa Indonesia di jenjang pendidikan dasar belum banyak mengkaji implementasi nyata penggunaan media tersebut dalam konteks sekolah berbasis keagamaan seperti madrasah ibtidaiyah. Selain itu, penelitian sebelumnya lebih banyak dilakukan di sekolah umum dan belum menggambarkan secara mendalam bagaimana Canva dimanfaatkan oleh guru dalam mendukung proses pembelajaran Bahasa Indonesia di lingkungan madrasah. Oleh karena itu, penelitian ini menjadi penting untuk mengisi kekosongan kajian terkait implementasi media Canva pada pembelajaran Bahasa Indonesia di MIN 2 Majene.

Tinjauan pustaka menunjukkan bahwa media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam menunjang keberhasilan proses belajar mengajar (Astuti et al., 2023). Menurut teori pembelajaran konstruktivisme, penggunaan media visual dan interaktif dapat membantu siswa membangun pemahaman secara lebih aktif. Canva sebagai media digital memiliki berbagai keunggulan, seperti kemudahan penggunaan, tersedianya template menarik, kemampuan mengintegrasikan gambar, video, animasi, serta fitur kolaboratif yang mendukung pembelajaran kreatif. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, Canva dapat digunakan untuk membuat presentasi materi, cerita bergambar, poster literasi, video pembelajaran, maupun latihan interaktif yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di MIN 2 Majene, ditemukan bahwa guru telah mulai memanfaatkan teknologi digital dalam proses pembelajaran, namun penggunaannya belum optimal. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, guru masih lebih dominan menggunakan metode ceramah dan buku paket sehingga siswa terlihat kurang antusias mengikuti pembelajaran. Di sisi lain, fasilitas pendukung seperti akses internet dan perangkat digital di sekolah sudah cukup memadai untuk mendukung penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi. Kondisi ini menunjukkan adanya peluang untuk

mengembangkan pemanfaatan Canva sebagai media pembelajaran yang lebih inovatif dan menarik bagi siswa.

Hasil observasi juga menunjukkan bahwa sebagian siswa di MIN 2 Majene memiliki ketertarikan tinggi terhadap media pembelajaran yang bersifat visual dan interaktif. Ketika guru menggunakan gambar atau video dalam pembelajaran, siswa terlihat lebih aktif dan mudah memahami materi yang disampaikan. Namun demikian, guru masih menghadapi kendala dalam merancang media pembelajaran digital yang menarik karena keterbatasan waktu dan keterampilan desain. Canva hadir sebagai alternatif media yang mudah digunakan oleh guru untuk membuat materi pembelajaran Bahasa Indonesia yang kreatif tanpa memerlukan kemampuan desain profesional.

Urgensi penelitian ini semakin kuat mengingat pentingnya peningkatan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia pada jenjang pendidikan dasar sebagai fondasi kemampuan literasi siswa. Penggunaan media Canva diharapkan tidak hanya mampu meningkatkan minat belajar siswa, tetapi juga membantu guru menciptakan suasana pembelajaran yang lebih inovatif, komunikatif, dan sesuai dengan perkembangan teknologi pendidikan saat ini. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi praktis bagi guru dan sekolah dalam mengembangkan media pembelajaran digital yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia di madrasah ibtidaiyah.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pemanfaatan media Canva dalam kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia pada jenjang pendidikan dasar di MIN 2 Majene. Penelitian ini juga bertujuan untuk mengetahui bagaimana proses implementasi media Canva dalam pembelajaran, manfaat penggunaan Canva terhadap aktivitas dan motivasi belajar siswa, serta kendala yang dihadapi guru dalam pemanfaatannya. Dengan demikian, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi pengembangan inovasi media pembelajaran digital dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar maupun madrasah ibtidaiyah.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif, yakni dimana fokus utamanya adalah menggambarkan bagaimana proses penggunaan canva dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada tingkat madrasah ibtidaiyah (Sugiyono, 2019). Kegiatan penelitian dilaksanakan pada di semester genap tahun ajaran 2025/2026 di MIN 2 Majene. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V dan guru yang menggunakan media Canva. Pengumpulan data dalam penlitian ini menggunakan beberapa instrumen tes tertulis, observasi dalam

kegiatan pembelajaran, pemberian angket serta melakukan wawancara secara langsung. Data yang terkumpul selanjutnya dianalisis secara deskriptif agar mendapatkan gambaran data yang mendalam.

Data dalam penelitian ini dihimpun menggunakan beberapa metode, yaitu tes tertulis, observasi selama kegiatan pembelajaran, angket refleksi siswa, serta wawancara dengan guru kelas. Tes digunakan untuk mengetahui tingkat pemahaman awal dan akhir siswa mengenai materi klasifikasi hewan berdasarkan jenis makanannya (Prastiwi et al., 2023). Observasi dilakukan guna melihat aktivitas serta tingkat antusiasme siswa selama proses pembelajaran yang memanfaatkan media Canva. Angket refleksi dimanfaatkan untuk menggali tanggapan dan persepsi siswa terhadap media yang digunakan, sedangkan wawancara dengan guru bertujuan memperoleh informasi terkait efektivitas serta respons terhadap penggunaan media Canva (Sudjana, 2020).

Tahapan penelitian ini meliputi tahapan perencanaan, pelaksanaan sampai dengan tahapan evaluasi. Tahapan pertama, peneliti melakukan penyusunan modul pembelajaran yang berbasis canva yang disesuaikan dengan materi Bahasa Indonesia kelas V MI. Tahapan selanjutnya peneliti melakukan pertemuan langsung dengan kepala sekolah, guru dan peneliti melakukan observasi langsung kedalam kelas untuk melihat kondisi di dalam kelas. Tahapan terakhir yakni melaksanakan kegiatan evaluasi. Peneliti akan menilai pemahaman awal dari siswa dengan mengajukan beberapa pertanyaan secara lisan. Pemberian pertanyaan secara lisan ini membantu peneliti dalam melihat gambaran kondisi awal siswa yang ada di dalam kelas. Pelaksanaan kegiatan Post-test menggunakan LKPD sebagai evaluasi akhir di kelas (Sudjana, 2020). Pada tahap akhir, peneliti melakukan wawancara dan membagikan kusioner reflektif tentang media pembelajaran yang ditampilkan dan pelaksanaan proses pembelajaran. Dalam pelaksanaan kegiatan wawancara dengan guru, mereka memberikan berbagai pandangan tentang penggunaan media Canva dan bagaimana penggunaan media ini bisa mempengaruhi aktivitas belajar siswa. Teknik analisis data dilakukan melalui analisis data kualitatif dengan tahapan reduksid data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

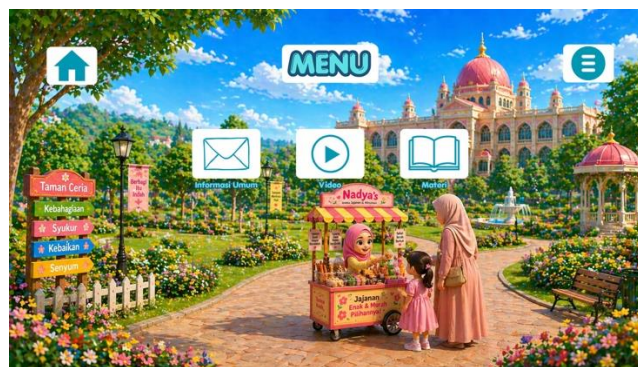
HASIL

Kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas V di MIN 2 Majene dengan media Canva berjalan dengan penuh antusiasme tinggi dari siswa. Media yang ditampilkan melalui proyektor sangat menarik perhatian siswa pada saat kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan karena media yang ditampilkan memiliki animasi dan gambar yang menarik. Dalam proses pembelajaran, penggunaan media yang memuat gambar, animasi singkat, video pembelajaran,

serta permainan kuis kelompok mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif. Pada saat sesi kuis berlangsung, siswa terlibat aktif dalam berdiskusi dan bekerja sama untuk menjawab pertanyaan secara berkelompok.



Gambar 1. Tampilan Sampul Media



Gambar 2. Tampilan Menu

Setelah melakukan ujicoba media interaktif berbasis canva, selanjutnya dilakukan pengumpulan data melalui Lembar Kerja Peserta didik dan lembar refleksi siswa. Hasil dari penilaian yang dilakukan menunjukkan variasi pemahaman antar kelompok terhadap materi belajar berwirausaha

Tabel 1. Skor hasil LKPD Siswa

Nama Kelompok	Score		Keterangan
	Kegiatan 1	Kegiatan 2	
Kelompok 1	(8 Cukup)	(10 Baik)	Pemahaman Meningkat
Kelompok 2	12 (Baik)	(12 Sangat Baik)	Menunjukkan peningkatan pada pemahaman
Kelompok 3	13 (Sangat Baik)	15 (Sangat Baik)	Menunjukkan pemahaman yang baik
Kelompok 4	13 (Sangat Baik)	14 (Sangat Baik)	Menunjukkan pemahaman yang baik

Berdasarkan hasil analisis data kualitatif dari penilaian Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), terlihat bahwa penggunaan media interaktif berbasis Canva memberikan dampak positif terhadap pemahaman siswa dalam materi berwirausaha. Hal ini ditunjukkan oleh adanya peningkatan skor pada sebagian besar kelompok dari Kegiatan 1 ke Kegiatan 2. Kelompok 1 yang awalnya berada pada kategori cukup mengalami peningkatan menjadi baik, sementara Kelompok 2 meningkat dari kategori baik menjadi sangat baik. Adapun Kelompok 3 dan 4 sejak awal sudah berada pada kategori sangat baik dan tetap menunjukkan konsistensi serta sedikit peningkatan pada kegiatan berikutnya.

Temuan ini mengindikasikan bahwa media Canva mampu membantu siswa memahami materi secara lebih efektif, terutama bagi siswa yang memiliki kemampuan awal lebih rendah. Selain itu, meskipun terdapat variasi tingkat pemahaman antar kelompok, seluruh kelompok mencapai kategori minimal baik hingga sangat baik, yang menunjukkan bahwa media pembelajaran ini cukup inklusif dan dapat digunakan oleh berbagai tingkat kemampuan siswa. Pola peningkatan yang terjadi juga memperlihatkan adanya proses adaptasi siswa terhadap penggunaan media interaktif, sehingga pembelajaran berlangsung secara bertahap dan progresif. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media interaktif berbasis Canva tidak hanya meningkatkan hasil belajar siswa secara kuantitatif, tetapi juga memperkaya pengalaman belajar mereka secara kualitatif, sehingga layak dijadikan sebagai alternatif dalam pembelajaran kewirausahaan.

No	Pertanyaan	Jawaban		
		Hasil Ringkasan	Ya/Bisa/Senang	Tidak/Belum/Bingung
P1	Apa yang saya pelajari hari ini:	Mayoritas menjawab tentang belajar berwira usaha, jenis wirausaha yakni menjual buah-buahan, susu dan minuman sehat	-	-
P2	Bagaimana dari pembelajaran hari ini yang paling disukai?	Banyak siswa yang menyukai kegiatan role playing mode. Ada siswa senang berperan sebagai penjual dan ada siswa yang senang menjadi pembeli	-	-
P3	Apakah siswa mudah memahami materi yang diberikan?	Semua siswa merasa mudah memahami materi yang diberikan	25	-
P4	Menurut saya mudah memahami materi yang disampaikan hari ini	Hampir semua siswa merasa terbantu dengan kegiatan yang dilakukan	22	3
P5	Apakah saya bisa menyebutkan contoh wirausaha yang dapat dilakukan	Semua siswa mampu memberikan contoh wirausaha yang dapat dilakukan	25	-

P6	Perasaan saya hari ini	Mayoritas sangat semangat dan senang, 3 orang masih bingung	22	23
P7	Saya ingin belajar lebih banyak tentang wirausaha	Semua siswa ingin belajar lebih lanjut	25	-
P8	Saya bisa menjelaskan perbedaan konsep berwirausaha	Mayoritas siswa mampu menjelaskan dengan baik	21	4
P9	Saat merasa percaya diri saat menjawab pertanyaan hari ini	Sebagian besar merasa percaya diri	24	1
P10	Saya ingin belajar lagi dengan cara seperti ini	Siswa menyukai metode pembelajaran yang digunakan	24	1

Berdasarkan tabel tersebut, terlihat bahwa mayoritas siswa menunjukkan ketertarikan terhadap aktivitas kuis berbasis permainan yang diterapkan. Hal ini mengindikasikan bahwa media pembelajaran tersebut mampu menarik minat siswa serta berpotensi meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran.

DISKUSI

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis Canva dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di MIN 2 Majene memberikan dampak positif terhadap aktivitas dan pemahaman siswa. Hal ini terlihat dari meningkatnya skor hasil LKPD pada sebagian besar kelompok, terutama pada perbandingan antara Kegiatan 1 dan Kegiatan 2. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa siswa mengalami perkembangan pemahaman setelah mengikuti pembelajaran dengan media Canva. Temuan ini sejalan dengan teori konstruktivisme yang menyatakan bahwa penggunaan media visual dan interaktif dapat membantu siswa membangun pemahaman secara aktif melalui pengalaman belajar yang bermakna.

Aspek keterlibatan siswa juga mengalami perubahan yang signifikan. Berdasarkan hasil observasi, siswa terlihat lebih aktif, antusias, dan terlibat dalam kegiatan pembelajaran, terutama saat sesi kuis dan role playing. Kegiatan berbasis permainan yang terintegrasi dalam media Canva mendorong siswa untuk berpartisipasi secara aktif, berdiskusi, serta bekerja sama dalam kelompok (Putri, 2025). Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang dikemas secara interaktif mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Temuan ini juga diperkuat oleh hasil angket refleksi yang menunjukkan bahwa mayoritas siswa merasa senang, mudah memahami materi, serta ingin kembali belajar dengan metode yang sama.

Data refleksi siswa menunjukkan bahwa media Canva tidak hanya meningkatkan pemahaman kognitif, tetapi juga memberikan dampak positif terhadap aspek afektif siswa, seperti rasa percaya diri dan minat belajar. Sebagian besar siswa menyatakan bahwa mereka mampu memahami materi dengan mudah, dapat memberikan contoh wirausaha, serta merasa percaya diri saat menjawab pertanyaan. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media yang menarik dan interaktif mampu menciptakan suasana belajar yang nyaman dan menyenangkan. Dengan demikian, Canva tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu penyampaian materi, tetapi juga sebagai sarana untuk meningkatkan kualitas pengalaman belajar siswa secara keseluruhan (Fitriyah et al., 2024).

Namun demikian, hasil penelitian juga menunjukkan adanya variasi tingkat pemahaman antar kelompok. Kelompok dengan kemampuan awal yang lebih rendah mengalami peningkatan yang lebih signifikan dibandingkan kelompok yang sudah memiliki pemahaman tinggi sejak awal. Hal ini menunjukkan bahwa media Canva memiliki potensi sebagai alat pembelajaran yang adaptif dan mampu menjangkau berbagai tingkat kemampuan siswa. Meskipun demikian, guru tetap perlu memberikan pendampingan yang optimal agar seluruh siswa dapat mencapai hasil belajar yang maksimal. Hasil penelitian ini memperkuat temuan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa penggunaan media Canva dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia di madrasah ibtidaiyah, Canva terbukti efektif dalam menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan komunikatif. Oleh karena itu, penggunaan media Canva dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif inovasi pembelajaran yang relevan dengan perkembangan teknologi pendidikan saat ini serta kebutuhan siswa di era digital.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis Canva dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di MIN 2 Majene memberikan dampak positif terhadap proses dan hasil belajar siswa. Media Canva terbukti mampu meningkatkan pemahaman siswa, yang ditunjukkan melalui peningkatan skor hasil LKPD pada sebagian besar kelompok. Selain itu, penggunaan media ini juga mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan menyenangkan, sehingga mendorong siswa untuk lebih aktif berpartisipasi dalam kegiatan belajar. Dari aspek afektif, siswa menunjukkan respon yang sangat positif terhadap penggunaan media Canva. Mayoritas siswa merasa senang, mudah memahami materi, lebih percaya diri, serta memiliki minat untuk belajar lebih lanjut dengan metode yang sama. Hal ini menunjukkan bahwa media Canva tidak hanya

meningkatkan hasil belajar secara kognitif, tetapi juga mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Dengan demikian, media Canva dapat dijadikan sebagai alternatif inovatif dalam mendukung pembelajaran Bahasa Indonesia di jenjang madrasah ibtidaiyah

REFERENSI

- Badaruddin, S. (2024). Cara menangani siswa SD/MI yang memiliki kemampuan pengetahuan yang bervariasi. *Passikola: Jurnal Pendidikan Dasar & Madrasah Ibtidaiyah*, 1(1), 1–15.
- Edlin Putri, Z., Hermita, N., Gusmida Syahrin Barokah, R., & Artikel, H. (2025). EDUKASI TEMATIK: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva dalam Pembelajaran IPA: Studi Kualitatif di Sekolah Dasar Implementation of Interactive Learning Media Based on Canva in Science Learning: A Qualitative Study in Elementary School. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar* |, 6(2). <https://doi.org/10.59632/edukasitematik.v6i2.545>
- Fitriyah, A., Dzulkarami, D., Wardatul Jannah, S., Sholahuddin Irsyad, A., & Islam Negeri Sunan Ampel, U. (2024). *Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia MI/SD* (Vol. 03, Number 03).
- Nafsiati Astuti, R., Utami, U., & UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, P. (2023). *PENINGKATAN LITERASI SAINS MELALUI PENGEMBANGAN MEDIA BIG BOOK*. 13(2).
- Prastiwi, Y. E. N., Arba'iyah, Barro, A. A., & Hidayatullah, A. S. (2023). *Penilaian Dan Pengukuran Hasil Belajar Pada Peserta Didik Berbasis Analisis Psikologi*. 1, 218–231.
- Sudjana, N. (2020). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar* (14th ed.). Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kualitatif Kuantitatif dan R&D* (69th ed.). CV. Alfabeta