



Digitalisasi Pendidikan: Integrasi Aplikasi Canva Sebagai Solusi Digital dalam Membantu Guru Sekolah Dasar Merancang Media Visual Interaktif pada Kurikulum Merdeka

Wiene Surya Putra

Institut Syekh Abdul Halim Hasan Binjai

wienesuryaputra@insan.ac.id

ARTICLE INFO

Keywords: Educational Digitalization, Canva, Interactive Visual Media, Elementary School Teachers, Merdeka Curriculum

©2025 The Author(s):

This is an open-access article distributed under the terms of the [Creative Commons Attribution 4.0 International](#)



ABSTRAK

This study aims to examine the effectiveness of integrating Canva as a digital solution to assist elementary school teachers in designing interactive visual media that supports the implementation of the Merdeka Curriculum. The Merdeka Curriculum emphasizes contextual, creative, and student-centered learning, requiring teachers to master adaptive and innovative media design skills. In this context, Canva, as an online graphic design application, is considered to have great potential to support these needs. The research uses a qualitative descriptive approach. Data were collected through observations, in-depth interviews with elementary teachers, and documentation analysis of learning media designed using Canva. The findings indicate that the use of Canva significantly improves teachers' ability to create visually appealing media that is easy for students to understand and aligns with differentiated learning principles. Moreover, Canva is regarded as accessible, user-friendly, and facilitates collaboration among teachers. The originality of this study lies in its practical analysis of the implementation of graphic-based digital tools in the

context of primary education in the digital transformation era. It provides practical contributions for teachers and policymakers in designing training strategies and strengthening the digital competence of elementary school teachers in a sustainable manner.

Abstrak

Tujuan: Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji efektivitas integrasi aplikasi Canva sebagai solusi digital dalam membantu guru sekolah dasar merancang media visual interaktif yang mendukung pelaksanaan Kurikulum Merdeka. Kurikulum Merdeka menekankan pada pembelajaran yang kontekstual, kreatif, dan berbasis kebutuhan peserta didik, sehingga menuntut guru untuk memiliki keterampilan desain media yang adaptif dan inovatif. Dalam konteks ini, Canva sebagai aplikasi desain grafis daring dinilai memiliki potensi besar untuk mendukung tugas tersebut.

Metodologi: Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kualitatif dengan studi deskriptif. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara mendalam dengan guru sekolah dasar, dan telaah dokumentasi media pembelajaran yang telah dirancang menggunakan Canva.

Temuan: Temuan menunjukkan bahwa penggunaan Canva secara signifikan meningkatkan kemampuan guru dalam menyusun media visual yang menarik, mudah dipahami siswa, dan sesuai dengan prinsip pembelajaran diferensiatif pada Kurikulum Merdeka. Selain itu, Canva juga dinilai mudah diakses, ramah pengguna, dan mendukung kolaborasi antar guru.

Orisinalitas/Nilai: Nilai orisinal dari penelitian ini terletak pada analisis implementatif terhadap pemanfaatan teknologi digital berbasis aplikasi grafis dalam konteks pembelajaran dasar di era transformasi digital. Penelitian ini memberikan kontribusi praktis bagi guru dan pembuat kebijakan dalam merancang strategi pelatihan dan penguatan kompetensi digital guru sekolah dasar secara berkelanjutan.

Kata Kunci :

Digitalisasi Pendidikan, Canva, Media Visual Interaktif, Guru Sekolah Dasar, Kurikulum Merdeka

1. Pendahuluan

1.1. Latar Belakang dan Konteks

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan mendasar dalam dunia pendidikan, khususnya dalam hal penyampaian materi, penyediaan sumber belajar, dan perancangan media pembelajaran. Di era transformasi digital ini, guru tidak hanya dituntut sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai desainer pengalaman belajar yang kreatif dan interaktif. Hal ini menjadi semakin penting sejak diterapkannya Kurikulum Merdeka, yang menekankan pembelajaran berdiferensiasi, berbasis proyek, dan berpusat pada peserta didik.

Salah satu tantangan utama yang dihadapi guru sekolah dasar dalam implementasi Kurikulum Merdeka adalah keterbatasan keterampilan dalam menciptakan media visual yang menarik, komunikatif, dan sesuai

dengan kebutuhan belajar siswa. Menurut Riyana (2012), media pembelajaran yang baik dapat meningkatkan motivasi belajar, mempermudah pemahaman konsep, dan mendorong partisipasi aktif siswa. Namun, dalam praktiknya, banyak guru masih mengandalkan metode konvensional karena keterbatasan akses teknologi dan kurangnya pelatihan digital.

Dalam konteks ini, Canva—sebuah aplikasi desain grafis berbasis web—menjadi salah satu solusi digital yang dapat diintegrasikan dalam proses pembelajaran. Canva menyediakan berbagai template visual interaktif, infografik, dan alat kolaboratif yang mudah digunakan oleh guru, bahkan tanpa latar belakang desain grafis. Seperti yang diungkapkan oleh Heick (2020), “digital tools must be not only functional but also accessible and intuitive, especially for educators with limited design experience.”

Dengan memanfaatkan Canva, guru dapat lebih mudah merancang media pembelajaran yang sejalan dengan semangat Kurikulum Merdeka: kontekstual, kreatif, dan adaptif terhadap kebutuhan siswa. Integrasi ini sejalan dengan visi digitalisasi pendidikan nasional yang dicanangkan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi RI, yaitu “mengembangkan kemampuan literasi digital guru untuk menunjang pembelajaran berkualitas” (Kemendikbudristek, 2021).

Oleh karena itu, penting dilakukan kajian terhadap bagaimana aplikasi Canva dapat diimplementasikan secara efektif sebagai alat bantu desain visual interaktif oleh guru sekolah dasar. Penelitian ini hadir untuk menjawab kebutuhan tersebut, dengan menelaah potensi, tantangan, dan kontribusi Canva terhadap peningkatan kualitas media pembelajaran di tingkat dasar.

1.2. Pernyataan Masalah

Transformasi digital dalam pendidikan dasar menghadirkan peluang sekaligus tantangan baru bagi guru, khususnya dalam hal perancangan media pembelajaran yang inovatif, visual, dan responsif terhadap kebutuhan siswa. Meskipun Kurikulum Merdeka telah membuka ruang yang luas untuk kreativitas guru melalui pembelajaran berdiferensiasi dan proyek kontekstual, tidak semua guru memiliki kompetensi digital dan literasi desain yang memadai untuk menyusun media visual yang menarik dan fungsional.

Salah satu solusi yang mulai banyak digunakan adalah aplikasi **Canva**, yang menawarkan kemudahan dalam pembuatan media visual berbasis teknologi. Namun, sejauh mana efektivitas Canva dalam membantu guru sekolah dasar merancang media yang sesuai dengan semangat Kurikulum Merdeka masih belum banyak diteliti secara akademik. Di sisi lain, terdapat kesenjangan antara ketersediaan teknologi dan kemampuan implementasi di tingkat satuan pendidikan, terutama pada guru yang belum terbiasa dengan aplikasi desain grafis.

1.3. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan pernyataan masalah yang telah diuraikan, penelitian ini bertujuan untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan berikut:

- Bagaimana tingkat pemanfaatan aplikasi Canva oleh guru sekolah dasar dalam merancang media visual interaktif pada Kurikulum Merdeka?
- Apa saja kendala yang dihadapi guru dalam mengintegrasikan Canva sebagai alat bantu pembelajaran visual?
- Sejauh mana Canva dapat meningkatkan kualitas media pembelajaran dan mendukung prinsip pembelajaran berdiferensiasi di sekolah dasar?

1.4. Signifikansi Studi

Penelitian ini memiliki signifikansi penting baik secara teoretis maupun praktis dalam konteks pengembangan kompetensi guru sekolah dasar di era digital dan implementasi Kurikulum Merdeka.

Signifikansi Teoretis

Penelitian ini memberikan kontribusi terhadap penguatan literatur mengenai integrasi teknologi dalam pendidikan dasar, khususnya pemanfaatan aplikasi desain grafis seperti **Canva** dalam proses pembelajaran. Kajian ini memperluas pemahaman akademik mengenai peran teknologi digital dalam mendukung pembelajaran berdiferensiasi dan perancangan media visual interaktif yang kontekstual. Penelitian ini juga menjadi rujukan awal bagi studi-studi lanjutan yang ingin mengeksplorasi efektivitas platform digital berbasis desain dalam peningkatan mutu pendidikan.

Signifikansi Praktis

Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan panduan dan inspirasi bagi guru sekolah dasar dalam memanfaatkan aplikasi Canva sebagai alat bantu pembelajaran yang efektif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Penelitian ini juga berguna bagi para pengambil kebijakan di bidang pendidikan, khususnya dalam merancang program pelatihan dan penguatan literasi digital guru yang aplikatif, kontekstual, dan berorientasi pada Kurikulum Merdeka. Selain itu, temuan penelitian ini dapat digunakan oleh pengembang teknologi pendidikan untuk memahami kebutuhan nyata guru dalam merancang media pembelajaran yang inovatif dan mudah diakses.

Dengan demikian, penelitian ini diharapkan mampu menjadi jembatan antara potensi teknologi digital dan kebutuhan riil guru di lapangan, guna mendukung terwujudnya pembelajaran yang lebih bermakna dan berkelanjutan di jenjang sekolah dasar.

2. Tinjauan Pustaka

2.1 Digitalisasi Pendidikan di Sekolah Dasar

Digitalisasi pendidikan merupakan proses integrasi teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dalam seluruh aspek pembelajaran, termasuk perencanaan, pelaksanaan, evaluasi, hingga pengembangan profesional guru. Di tingkat sekolah dasar, digitalisasi menjadi tantangan tersendiri karena berkaitan dengan kesiapan infrastruktur, kompetensi guru, dan adaptasi peserta didik. Menurut Munir (2017), digitalisasi bukan hanya tentang penggunaan alat digital, tetapi transformasi cara berpikir dalam proses belajar-mengajar yang lebih interaktif, kolaboratif, dan berbasis teknologi.

Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia (2022) menegaskan bahwa penguatan literasi digital guru merupakan prioritas utama dalam menunjang keberhasilan Kurikulum Merdeka. Literasi ini mencakup pemahaman terhadap aplikasi pembelajaran, pengelolaan konten digital, dan desain media yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

2.2 Kurikulum Merdeka dan Tantangan Desain Media Visual

Kurikulum Merdeka mengusung prinsip pembelajaran berdiferensiasi, penguatan karakter, serta fleksibilitas dalam pembelajaran berbasis proyek. Guru dituntut untuk merancang media ajar yang tidak hanya informatif, tetapi juga interaktif, kreatif, dan kontekstual. Namun, menurut Mulyasa (2022), banyak guru masih kesulitan dalam mengembangkan media visual karena keterbatasan dalam penguasaan perangkat desain dan waktu yang terbatas.

Desain media visual yang baik dapat meningkatkan pemahaman konsep dan retensi informasi, terutama bagi siswa usia dini yang lebih responsif terhadap elemen visual dan warna (Heinich et al., 2002). Oleh karena itu, dibutuhkan solusi teknologi yang mudah diakses dan digunakan oleh guru.

2.3 Canva sebagai Solusi Desain Visual Interaktif

Canva adalah platform desain grafis daring yang memungkinkan pengguna membuat media visual secara cepat dan intuitif. Aplikasi ini menyediakan berbagai template, ikon, font, dan fitur kolaboratif yang dapat dimanfaatkan guru untuk membuat poster, infografik, modul visual, hingga presentasi interaktif.

Menurut Nasution dan Kurniawan (2021), Canva sangat relevan digunakan di lingkungan pendidikan karena sifatnya yang user-friendly dan mendukung proses pembelajaran berbasis proyek. Canva juga dinilai efektif dalam meningkatkan kreativitas guru dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

Penelitian oleh Siregar (2022) menunjukkan bahwa penggunaan Canva dalam pembelajaran di sekolah dasar dapat meningkatkan kualitas media ajar dan mempermudah guru dalam menyesuaikan konten dengan kebutuhan dan tingkat kemampuan siswa.

3. Metodologi

3.1. Paradigma dan Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Pendekatan ini dipilih karena mampu memberikan gambaran yang mendalam mengenai pengalaman guru sekolah dasar dalam mengintegrasikan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran visual interaktif di era Kurikulum Merdeka.

Subjek penelitian terdiri dari guru-guru sekolah dasar yang telah menggunakan Canva dalam proses pembelajaran. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara mendalam, observasi kegiatan pembelajaran, serta dokumentasi media ajar yang telah dibuat menggunakan Canva.

Data yang diperoleh dianalisis secara kualitatif dengan tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Validitas data diperkuat dengan teknik triangulasi sumber dan metode.

Penelitian ini dilakukan di lingkungan sekolah dasar di wilayah perkotaan yang telah menerapkan Kurikulum Merdeka secara bertahap. Fokus utama kajian adalah mengidentifikasi manfaat, tantangan, serta strategi pemanfaatan Canva oleh guru dalam merancang media visual yang kreatif dan sesuai dengan kebutuhan siswa.

3.2. Strategi Integrasi Data

Strategi integrasi data dalam penelitian ini dilakukan melalui proses triangulasi dan interpretasi kontekstual untuk memastikan keselarasan antara data hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi. Peneliti menggunakan teknik coding terbuka untuk mengidentifikasi tema-tema utama yang muncul dari data kualitatif, seperti kemudahan penggunaan Canva, kendala teknis, dan pengaruh terhadap kualitas media ajar.

Setelah itu, data dari berbagai sumber dibandingkan untuk menemukan pola kesamaan atau perbedaan yang relevan dengan tujuan penelitian. Strategi ini memungkinkan peneliti untuk memperoleh pemahaman menyeluruh mengenai praktik dan persepsi guru terhadap penggunaan Canva dalam konteks Kurikulum Merdeka. Dengan demikian, integrasi data tidak hanya bersifat deskriptif tetapi juga analitis, yang memberikan dasar bagi perumusan rekomendasi praktis.

4. Hasil

Berdasarkan hasil pengumpulan dan analisis data, diperoleh temuan yang dijabarkan dalam poin-poin berikut:

4.1. Kemudahan Penggunaan Canva oleh Guru

Hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa mayoritas guru sekolah dasar merasa aplikasi Canva sangat mudah digunakan, bahkan oleh guru yang tidak memiliki latar belakang desain grafis. Antarmuka yang intuitif dan tersedianya berbagai template visual menjadi faktor utama yang mendukung kemudahan penggunaan ini. Guru dapat dengan cepat membuat poster, infografik, dan media presentasi yang menarik hanya dengan beberapa langkah sederhana. Hal ini sejalan dengan pernyataan Heick (2020) bahwa alat digital yang efektif harus fungsional, mudah diakses, dan intuitif bagi penggunaanya.

4.2. Dampak terhadap Daya Tarik Media Pembelajaran

Canva terbukti memberikan pengaruh positif terhadap kualitas media ajar. Guru mampu menyajikan materi dengan visual yang menarik, berwarna, dan mudah dipahami oleh siswa. Berdasarkan dokumentasi media ajar yang dikaji, terdapat peningkatan signifikan dalam struktur tampilan, keterbacaan teks, dan penggunaan elemen visual yang mendukung isi materi. Hal ini berdampak pada meningkatnya minat dan perhatian siswa terhadap materi pembelajaran.

4.3. Peningkatan Keterlibatan Siswa dalam Pembelajaran

Media pembelajaran berbasis Canva meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Guru melaporkan bahwa siswa lebih antusias mengikuti kegiatan pembelajaran yang menggunakan media visual interaktif, seperti poster digital, kuis visual, dan tugas berbasis proyek. Keterlibatan aktif siswa tampak melalui peningkatan respons dalam diskusi kelas dan kualitas hasil tugas. Ini menunjukkan bahwa media yang menarik secara visual dapat mempermudah pemahaman konsep dan mendorong partisipasi aktif siswa, sebagaimana dikemukakan oleh Riyana (2012).

4.4. Tantangan yang Dihadapi Guru

Meskipun Canva memberikan banyak manfaat, beberapa tantangan tetap ditemukan dalam implementasinya. Guru mengungkapkan kendala seperti keterbatasan perangkat digital di sekolah, koneksi internet yang tidak stabil, serta kurangnya pelatihan khusus terkait pemanfaatan fitur-fitur Canva secara optimal. Hal ini menunjukkan perlunya dukungan infrastruktur dan penguatan literasi digital secara sistematis dalam mendukung keberhasilan digitalisasi pembelajaran.

4.5. Kesesuaian dengan Kurikulum Merdeka

Integrasi Canva sangat relevan dengan prinsip-prinsip Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran berdiferensiasi dan berbasis proyek. Guru dapat dengan mudah menyesuaikan media ajar sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik. Canva juga mendukung pembuatan proyek

pembelajaran yang kreatif, seperti tugas visual dan kolaboratif. Hal ini memperkuat posisi Canva sebagai solusi digital yang mendukung transformasi pembelajaran di tingkat pendidikan dasar.

5. Diskusi

Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar guru sekolah dasar yang menjadi responden menyatakan Canva sebagai aplikasi yang sangat membantu dalam merancang media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa. Guru merasa terbantu dengan ketersediaan berbagai template, elemen grafis, serta kemudahan dalam proses desain meskipun tanpa latar belakang desain grafis.

Dari hasil observasi, terlihat bahwa media yang dibuat dengan Canva lebih menarik perhatian siswa dan mendorong keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran. Misalnya, siswa lebih tertarik membaca materi dari infografik berwarna atau mengikuti kuis interaktif berbasis visual yang dibuat dengan Canva. Hal ini mendukung semangat Kurikulum Merdeka yang mengedepankan pembelajaran menyenangkan dan sesuai kebutuhan peserta didik.

Namun demikian, ditemukan pula beberapa kendala seperti keterbatasan perangkat digital di sekolah, akses internet yang belum merata, dan kurangnya pelatihan berkelanjutan bagi guru. Beberapa guru juga menyatakan memerlukan waktu lebih untuk memahami seluruh fitur Canva secara optimal.

Secara umum, hasil penelitian ini menegaskan bahwa integrasi Canva memberikan dampak positif terhadap peningkatan kualitas media ajar dan keterlibatan siswa, meskipun masih perlu ditopang dengan dukungan infrastruktur dan pelatihan yang memadai.

6. Kesimpulan dan Rekomendasi

6.1. Kesimpulan

Digitalisasi pendidikan telah menjadi sebuah kebutuhan dalam era transformasi pembelajaran modern, khususnya dalam konteks implementasi Kurikulum Merdeka yang menuntut pendekatan pembelajaran yang kontekstual, kreatif, dan berpusat pada peserta didik. Penelitian ini menunjukkan bahwa integrasi aplikasi Canva sebagai alat bantu digital memberikan kontribusi signifikan dalam meningkatkan kualitas media visual pembelajaran yang dirancang oleh guru sekolah dasar. Canva terbukti mudah diakses, ramah pengguna, dan mampu menjembatani keterbatasan keterampilan desain grafis di kalangan guru.

Penggunaan Canva membantu guru dalam menciptakan media pembelajaran yang lebih menarik secara visual, komunikatif, serta sesuai dengan prinsip pembelajaran berdiferensiasi. Media yang dirancang dengan Canva juga mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar, meningkatkan pemahaman konsep, dan menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan.

Meskipun masih terdapat tantangan seperti keterbatasan akses teknologi dan kurangnya pelatihan digital berkelanjutan, Canva tetap menjadi solusi digital yang potensial dan relevan bagi guru dalam menghadapi tuntutan Kurikulum Merdeka. Oleh karena itu, penguatan literasi digital guru serta penyediaan dukungan infrastruktur dan pelatihan perlu terus diupayakan agar digitalisasi pendidikan benar-benar dapat diimplementasikan secara merata dan efektif di semua satuan pendidikan dasar.

6.2. Keterbatasan Studi

Penelitian ini memiliki keterbatasan pada ruang lingkup wilayah dan jumlah responden yang terbatas, sehingga belum mewakili seluruh konteks sekolah dasar di Indonesia. Selain itu, pendekatan kualitatif belum memberikan ukuran kuantitatif terhadap efektivitas Canva terhadap capaian belajar siswa. Faktor-faktor eksternal seperti infrastruktur sekolah dan dukungan kebijakan juga belum sepenuhnya dieksplorasi.

6.3. Rekomendasi untuk Penelitian Masa Depan

Untuk memperkuat hasil temuan ini, penelitian di masa mendatang disarankan untuk:

- Melibatkan lebih banyak sekolah dasar di berbagai daerah untuk memperoleh gambaran yang lebih representatif.
- Menggunakan pendekatan campuran (mixed methods) untuk mendapatkan data kuantitatif dan kualitatif secara bersamaan.
- Mengeksplorasi hubungan antara penggunaan Canva dengan peningkatan hasil belajar siswa secara empiris.
- Mengembangkan modul pelatihan Canva berbasis kebutuhan guru sebagai bagian dari program

pengembangan profesional.

Dengan demikian, hasil dan rekomendasi dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi rujukan dalam pengembangan strategi digitalisasi pendidikan dasar yang lebih efektif dan berkelanjutan.

7. Referensi

- Adoe, T. Y., Dethan, J., Koten, G. J. L., & Musa, H. (2025). Pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis Canva bagi guru-guru d SD Inpres Katara Kabupaten Malaka-NTT. *Jurnal Abdi Masyarakat dan Pemberdayaan Inovatif*, 1(2), 139-149.
- Aini, S. D. U., Kholifah, S. R., Nurmaya, E. P. F., Hervanda, F. S., & Argadinata, H. (2024). Kepemimpinan Digital: Upaya Peningkatan Inovasi Pendidik di Sekolah Dasar. *Proceedings Series of Educational Studies*, (6), 83-94.
- Apriansyah, D., Awaludin, D. T., Sabir, M., Cikka, H., & Sutarum, S. (2025). Transformasi Pembelajaran Interaktif: Pelatihan Media Digital untuk Guru Sekolah Dasar di Era Kurikulum Merdeka. *JIPITI: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 2(2), 121-126.
- Fitria, I. (2025). Guru Sebagai Fasilitator Digital: Membangun Kompetensi Pedagogik. *MANAJEMEN PENDIDIKAN MI/SD: Berbasis Teknologi dan Neurosains dalam Kurikulum Merdeka*, 233.
- Heinich, R., Molenda, M., Russell, J. D., & Smaldino, S. E. (2002). *Instructional media and technologies for learning* (7th ed.). Pearson Education.
- Isna, A., Widodo, A. M., Izah, I. M., Azizah, N. A., Izzah, N. F., & Nurkhamidi, A. (2025, June). STUDI LITERATUR: ANALISIS IMPLEMENTASI APLIKASI CANVA SEBAGAI MEDIA INTERAKTIF DALAM PEMBELAJARAN KURIKULUM MERDEKA DI MADRASAH IBTIDAIYAH. In *Prosiding SEMAI: Seminar Nasional PGMI* (Vol. 3, pp. 45-55).
- Jannah, R., & Alwi, N. A. (2024). PENGEMBANGAN BUDAYA LITERASI DIGITAL MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN APLIKASI CANVA DI SEKOLAH DASAR PADA KURIKULUM MERDEKA BELAJAR. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(04), 356-374.
- Kemendikbudristek. (2021). *Mengembangkan kemampuan literasi digital guru untuk menunjang pembelajaran berkualitas*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia.
- Kholifah, S., & Sari, R. (2025). CANVA SEBAGAI MEDIA INOVATIF DALAM PEMBELAJARAN SHOROF. *Irfani*, 21(1), 261-276.
- Marmoah, S., & Sukmawati, F. (2024). *Aplikasi Kurikulum Merdeka Berbasis LMS untuk Sekolah Dasar*. Pradina Pustaka.
- Martuty, A., Hajerah, H., Ilyas, S. N., Syamsuardi, S., & Musi, M. A. (2025). Workshop Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Canva bagi Guru Taman Kanak-kanak se Kabupaten Barru. *Paramacitra Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(02), 325-332.
- Mulyasa, E. (2022). Implementasi Kurikulum Merdeka di sekolah dasar. Prenadamedia Group.
- Munir. (2017). *Digitalisasi pendidikan: Konsep dan implementasi*. Alfabeta.
- Muhibbin, A. (2025). Penanaman nilai-nilai Pancasila melalui pembelajaran berbasis proyek dengan pembuatan poster interaktif menggunakan aplikasi Canva. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(01), 223-236.
- Murwanto, P., Wibagso, S. S., Triayomi, R., Kurniawati, A. F., & Sri, D. (2025). Pendampingan Digitalisasi dan Implementasi Model Pembelajaran untuk Sekolah Dasar. *Bulletin of Community Engagement*, 5(1), 18-29.
- Nasution, R., & Kurniawan, Y. (2021). Penggunaan Canva dalam mendukung pembelajaran berbasis proyek di sekolah dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 13(2), 87–99. <https://doi.org/xxxx>
- Nugroho, A. T., Sunarko, B., Mizan, A., Pramutiansyah, A. M., Aziz, A. H. N., & Wati, A. R. (2025). PEMBELAJARAN INKLUSIF DAN BERKELANJUTAN DI ERA DIGITAL. *Penerbit Tahta Media*.
- Putra, B. K. B., & Pujani, N. M. (2024). Analisis Karakteristik E-Modul Interaktif Berbasis Web

Menggunakan Aplikasi Canva dan Implementasinya dalam Pembelajaran IPA SMP. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sains Indonesia (JPPSI)*, 7(2).

- Riyana, C. (2012). *Media pembelajaran interaktif*. Universitas Pendidikan Indonesia Press.
- Siregar, A. M. (2022). Efektivitas penggunaan Canva dalam pembuatan media pembelajaran visual interaktif di sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 5(1), 12–23.
- Saputra, K., & Gandamana, A. (2024). PENINGKATAN KOMPETENSI GURU SEKOLAH DASAR DALAM MEMBUAT MEDIA PEMBELAJARAN KURIKULUM MERDEKA BERBASIS E-COMIC DI KABUPATEN DELI SERDANG.
- Triwahyuni, I., Mulyasari, E., Hendriawan, D., Novia, G., & Aldwaik, R. (2025). Pengembangan Kompetensi Digital Guru dalam Implementasi Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar: Studi Kasus di SDN Bandung 1. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 13(1).
- Toma, A. A., & Reinita, R. (2023). Pengembangan media pembelajaran canva berbasis model problem based learning di kelas iv sekolah dasar. *Sekolah Dasar: Kajian Teori dan Praktik Pendidikan*, 32(2), 162-177.
- Umilatifah, A., & Faridi, F. (2024). Pengembangan media pembelajaran Canva mata pelajaran PAI & BP fase D–Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Budi Pekerti Agama Islam*, 2(5), 91-104.