



Global Journal Education

<https://jurnal.sainsglobal.com/index.php/gjee>

Volume 2, Nomor 2 Mei 2025

e-ISSN: 2762-1438

DOI.10.35458

PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS CANVA DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS IV MATA PELAJARAN IPAS DI UPT SPF SDN MAMAJANG I

Nurlaili, St Kasmawati², Rahmawati Nusu³

¹Universitas Negeri Makassar: nnurlaili1404@gmail.com

²Universitas Negeri Makassar: st.kasmawati@unm.ac.id

³UPT SPF SD Negeri Mamajang I: rahmawatinusu751@gmail.com

Artikel info

Received: 15-11-2024

Revised: 25-11-2024

Accepted: 01-05-2025

Published: 02-05-2025

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas IV di UPT SPF SDN Mamajang I melalui penggunaan media pembelajaran berbasis Canva. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dilaksanakan dalam dua siklus. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas IV dengan jumlah 32 peserta didik pada tahun ajaran 2024/2025. Instrumen yang digunakan adalah lembar observasi aktivitas peserta didik dan angket motivasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis Canva dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik secara signifikan. Hal ini menunjukkan motivasi belajar pra siklus peserta didik sebesar 54,06%, sedangkan pada siklus 1 terdapat peningkatan yaitu sebesar 61,97% dan pada siklus 2 sebesar 60,72%. Terdapat peningkatan yang signifikan dari setiap siklus. Hal ini terlihat dari peningkatan aktivitas peserta didik dalam mengikuti pembelajaran, respon positif peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis Canva, peningkatan motivasi belajar peserta didik. Kesimpulan dari penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis Canva dapat menjadi solusi yang efektif dan efisien untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik khususnya pada mata pelajaran IPAS. Penggunaan media pembelajaran aplikasi canva dapat dijadikan rujukan dalam penggunaan media aplikasi yang tepat dalam proses pembelajaran inovatif khususnya dalam pembelajaran IPA, kerena aplikasi canva adalah platform unik serta menarik sekaligus sangat inovatif.

Key words:

Media Pembelajaran,
Canva, Motivasi Belajar



artikel global journal basic education dengan akses terbuka dibawah lisensi
CC BY-4.0

PENDAHULUAN

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya. IPAS membantu peserta didik menumbuhkan keingintahuannya terhadap fenomena yang terjadi di sekitarnya (Kemdikbudsitek,2022). Materi pelajaran, ini seringkali dianggap sulit dipahami karena Konsep-konsep abstrak yang membutuhkan visualisasi yang menarik agar peserta didik dapat memahaminya dengan baik. Selain itu, kurangnya variasi dalam metode pembelajaran juga dapat membuat peserta didik merasa bosan dan merasa kehilangan motivasinya pada saat pembelajaran.

Pembelajaran IPAS belum optimal dikarenakan ketersediaan media pembelajaran yang terbatas. Sebagian besar guru hanya mengandalkan materi dalam buku pedoman, yang cakupannya dapat digambarkan terlalu terbatas (Putri, Handayani & Akbar. 2020). Perkembangan teknologi digital telah mengubah lanskap pendidikan secara signifikan. Saat ini Proses pembelajaran diharapkan dapat menggunakan media pembelajaran yang inovatif dan kreatif dalam proses pembelajaran. Pembelajaran di era modern menuntut inovasi yang tiada henti. Salah satu tantangan yang sering dihadapi oleh pendidik adalah bagaimana cara membuat materi pelajaran menjadi lebih menarik dan relevan bagi peserta didik. Materi pelajaran yang monoton dan kurang visual seringkali membuat peserta didik merasa bosan dan kehilangan motivasi.

Pembelajaran yang menarik dan inovatif diperlukan media pembelajaran untuk membantu guru dalam mengajar. Media pembelajaran ialah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pengirim kepada penerima (Tafonao,2018). Media pembelajaran merupakan salah satu penentu keberhasilan proses belajar mengajar di kelas, bahwa media pembelajaran merupakan wadah dalam penyampaian dan penyaluran informasi kepada penerima, sehingga dapat menghasilkan aktivitas belajar mengajar yang terencana secara efektif serta efisien dalam rangka menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, yang mempermudah peserta didik memahami materi pelajaran dan meningkatkan motivasi peserta didik untuk belajar. Penggunaan media pembelajaran membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran agar dapat dipahami dengan baik oleh peserta didik (Mahardika, Wiranda, & Pramita, 2021). Selain itu media pembelajaran merupakan hal yang penting di dalam mendesain pembelajaran disini guru dituntut untuk terus mengembangkan potensi serta

keterampilannya di dalam hal teknologi digital.

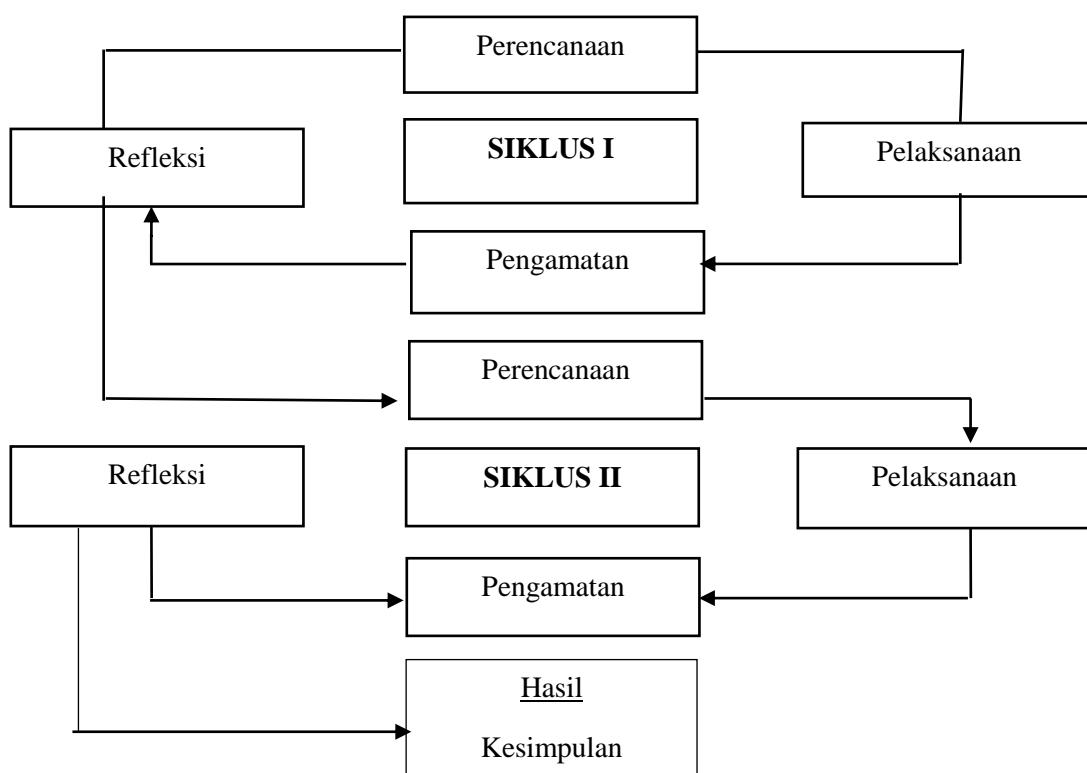
Teknologi digital yang saat ini sangat populer digunakan di dalam dunia pendidikan adalah platform canva. Platform canva sendiri ini menawarkan kemudahan dan fleksibilitas dalam menciptakan berbagai macam materi pembelajaran yang menarik dan interaktif. Canva merupakan sejenis fitur aplikasi yang bisa dioperasikan secara online dengan berbagai tampilan desain yang menarik, seperti beberapa template dan fitur-fitur yang dimana disediakan secara gratis dan ada juga yang disediakan secara berbayar, serta kategori-kategori yang diberikan di dalamnya juga bervariasi sesuai kebutuhan yang kita inginkan (Mila.,dkk,2021). Dengan desain yang bervariasi dan menarik dapat dipilih dan dioperasikan sebagai media pembelajaran sehingga peserta didik akan termotivasi dalam pembelajaran.

Motivasi belajar sangat penting dalam proses pembelajaran, ketika sudah termotivasi maka mereka akan lebih aktif terlibat dalam proses belajar dan mencapai hasil yang lebih baik. Hal ini sejalan dengan penelitian Jannah, dkk. (2023) menyatakan bahwa penggunaan aplikasi canva dalam media pembelajaran di sekolah dasar dapat meningkatkan motivasi peserta didik serta dapat menjadi rujukan atau referensi bagi pendidik dalam menentukan media pembelajaran agar dapat mengaktifkan peran peserta didik didalam kelas. Penggunaan media pembelajaran berbasis canva dapat meningkatkan motivasi peserta didik serta layak digunakan dalam proses pembelajaran (Hapsari & Zulherman,2021). Sedangkan menurut Indriani (2024), menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran aplikasi canva dapat dijadikan salah satu rujukan dalam penggunaan media aplikasi yang tepat dalam proses pembelajaran inovatif khususnya dalam pembelajaran IPA, kerena aplikasi canva adalah salah satu platform unik serta menarik sekaligus sangat inovatif dengan demikian dapat dimanfaatkan untuk media pembelajaran yang efektif serta dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Dengan demikian rumusan masalah pada artikel ini adalah bagaimana penggunaan media pembelajaran berbasis canva di dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas IV pada mata pelajaran IPAS di UPT SPF SD Negeri Mamajang I. Tujuan dari artikel ini yaitu untuk mengetahui penggunaan media pembelajaran berbasis canva dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas IV pada mata pelajaran IPAS di UPT SPF SD Negeri Mamajang I.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Penelitian Tindakan Kelas (PTK).

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah sebuah bentuk kegiatan refleksi diri yang dilakukan oleh para pelaku pendidikan dalam situasi kependidikan untuk memperbaiki rasionalitas dan keadilan tentang praktik-praktik kependidikan (Dwi,2017). Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas IV UPT SPF SD Negeri Mamajang I pada tahun 2024/2025 berjumlah 32 peserta didik. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus, dimulai dengan pra-siklus sebagai langkah awal. Pra-siklus melibatkan wawancara dengan guru wali kelas dan murid kelas IV UPT SPF SD Negeri Mamajang I. Data dari pra-siklus ini digunakan untuk merancang pembelajaran pada siklus pertama, yang hasilnya nanti menjadi dasar untuk pelaksanaan pembelajaran pada siklus selanjutnya. Pelaksanaan pembelajaran dalam setiap siklus mengikuti tahapan sesuai dengan model penelitian tindakan kelas Kemmis dan Taggart (1988). Metode penelitian yang digunakan yaitu metode survey yang diaman metode survei ini menggunakan teknik pengumpulan data dengan menggunakan kuisioner/angket, tes, dan dokumentasi. Bagan alur tindakan dalam penelitian ini sebagai berikut:



Bagan Alur Penelitian Tindakan Kelas Oleh Arikonto (2014:137)

Teknik analisis presentase Motivasi Belajar

$$\text{Skor Motivasi Belajar} = \frac{\text{Skor Total yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100\%$$

Kualifikasi hasil skor Motivasi Belajar adalah sebagai berikut:

Tabel 1
Kategorisasi Skor Motivasi Belajar

Percentase	Kategori
85,01% - 100,00%	Sangat tinggi
70,01% - 85,00%	Tinggi
50,01% - 70,00%	Sedang
01,00% - 50,00%	Rendah

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil

1. Kegiatan Pra Siklus

Kegiatan prasiklus dimulai dengan peneliti memberikan asesmen sebelum melakukan penerapan media pembelajaran berbasis canva. Peneliti terlebih dahulu memberikan angket motivasi kepada peserta didik. Angket motivasi belajar ini terdapat 12 pernyataan yang didalamnya terdapat 6 indikator motivasi belajar yaitu adanya hasrat dan keinginan berhasil, adanya diringan dan keinginan belajar, adanya harapan dan cita-cita masa depan, adanya penghargaan dalam belajar, adanya kegiatan yang menarik dalam kelas, adanya lingkungan belajar yang kondusif. Peneliti memberi perlakuan dengan mebagikan angket kepada peserta didik dan didapatkan hasil skor pada tahap prasiklus berjumlah 54,06% dengan kategori sedang.

2. Siklus I

a. Perencanaan

Tahap perencanaan ini diawali dengan peneliti merancang pembelajaran yang akan dilakukan pada saat di kelas. Rancangan ini dilakukan dengan membuat modul ajar dan LKPD yang sesuai dengan karakteristik peserta didik, menyusun instrumen penelitian yang akan digunakan dan menyusun materi yang akan diajarkan nantinya di kelas.

b. Tindakan

Pada tahap ini peneliti melakukan kegiatan yang sesuai dengan rancangan yang telah dirancang. Kegiatan ini dimulai atau diawali dengan kegiatan pendahuluan yaitu berdoa, memberikan apersepsi dan motivasi kepada peserta didik. Kemudian masuk pada kegiatan inti yang dimana peneliti menampilkan materi pembelajaran yang telah dibuat pada platform

Canva yang ditanyangkan melalui proyektor. Pada saat materi telah ditampilkan, peneliti melakukan tindakan asesmen yang dimana dengan memberikan LKPD yang telah dibuat peneliti. Pengerjaan LKPD ini dilakukan atau dikerjakan secara berkelompok yang dimana pada saat pengerjaan peneliti dapat melihat keaktifan peserta didik serta motivasi belajar peserta didik. Kegiatan pembelajaran diakhiri dengan melakukan evaluasi pembelajaran dengan games yang telah dirancang oleh peneliti di Canva yang diamna peneliti dapat melihat antusias peserta didik di dalam pemahaman materi dan guru bersama peserta didik menyimpulkan kegiatan yang dilakukan pada hari ini.

c. Pengamatan

Berdasarkan hasil tindakan yang telah diberikan kepada peserta didik melalui pemberian materi dengan media pembelajaran berbasis canva, maka pada tahap pengamatan ini peneliti mengamati perubahan motivasi belajar peserta didik setelah menerapkan media pembelajaran tersebut. Motivasi belajar peserta didik pada siklus I ini menunjukan 61,97% dengan kategori. Dibanding dengan kegiatan prasiklus terdapat kemajuan dari hasil angket motivasi belajar sebesar 7,91%.

d. Refleksi.

Pada tahap ini peneliti melakukan refleksi terhadap kekurangan dan kelebihan dari penggunaan media pembelajaran yang telah disajikan sebelumnya. Hal ini tertujuan untuk memperbaiki dan mencari solusi atas permasalahan yang muncul selama proses pembelajaran. Kelebihan yang nampak selama proses pembelajaran dengan berbantuan media pembelajaran ini adalah nilai yang didapatkan meningkat, dan peserta didik aktif saat mengerjalan soal yang telah diberikan. Pembahasan soal dilakukan secara bersama-sama peserta didik secara bergantian mengisi soal yang diberikan dipapan tulis yang ditayangkan melalui proyektor. Kekurangan dalam penerapan media pembelajaran berbasis canva ini adalah masih terdapat peserta didik yang belum menguasai materi sehingga hasil yang didapatkan kurang maksimal serta masih kurangnya antusias peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Kemudian peneliti melakukan refleksi kegiatan pembelajaran dengan menanyakan suasana hati peserta didik setelah mengikuti pembelajaran dan didapatkan hasil peserta didik menyukai media pembelajaran yang diberikan karena menarik dan membuat peserta didik bersemangat dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil pada siklus I yang dimana masih belum mendapatkan hasil yang maksimal, maka dari itu peneliti melanjutkan kegiatan penelitian pada siklus II yang diharapkan dapat

memperbaiki kekurangan yang terdapat pada siklus I. Kegiatan perbaikan yang perlu diperbaiki adalah penyampaian materi pembelajaran.

3. Siklus II

a. Perencanaan

Pada tahap siklus II peneliti merencanakan desain baru dari media pembelajaran yang disertakan video pembelajaran dimana akan disajikan kepada peserta didik untuk pembelajaran pada hari ini.

b. Tindakan

Pada tahapan ini peneliti melakukan kegiatan yang sesuai dengan rancangan yang telah dirancang, kegiatan diawali dengan kegiatan pendahuluan lalu dengan berdoa, apersepsi serta motivasi yang diberikan kepada peserta didik. Selanjutnya masuk ke kegiatan inti. Pada kegiatan inti peneliti menampilkan materi pembelajaran melalui video pembelajaran yang telah didesain di Canva. Setelah materi selesai dilakukan peneliti melakukan tindakan asesment dengan memberikan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang dilakukan secara berkelompok. Pada kegiatan selanjutnya yaitu penutup dimana guru memberikan evaluasi berupa quiz yang telah dibuat pada canva, disini antusias peserta didik terlihat meningkat karena peserta didik ikut berperan aktif serta terlibat dalam proses pembelajaran ini, setelah itu guru memberikan kesimpulan dari kegiatan pembelajaran hari ini dan melakukan refleksi.

c. Pengamatan

Hasil yang didapatkan pada siklus II ini menunjukkan peningkatan motivasi belajar peserta didik. Temuan yang dapatkan adalah masalah-masalah yang timbul selama siklus I dapat diatasi pada siklus II ini. Dari hasil analisis data yang diperoleh, memuktikan bahwa dengan penggunaan media pembelajaran berbasis canva dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. hal ini dibuktikan dengan hasil angket yang diperoleh peserta didik yaitu sebesar 70,72% dengan kategori Tinggi. Hal ini terdapat peningkatan sebesar 8,75% dibandingkan dengan siklus I. Oleh karena hasil yang didapatkan telah optimal maka penelitian ini dihentikan hanya sampai siklus II.

d. Refleksi

Refleksi pada tahap ini adalah penggunaan media pembelajaran berbasis canva ini dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Kelebihan yang didapatkan pada kegiatan siklus II ini yaitu motivasi belajar peserta didik yang meningkat. Kekurangan yang dihadapi pada

siklus ini hanya terdapat beberapa peserta didik yang masih kurang aktif dalam proses pembelajaran akan tetapi masalah tersebut dapat diatasi dengan memberikan pendekatan kepada peserta didik tersebut serta bimbingan agar peserta didik lebih antusias serta teliti aktif dalam proses pembelajaran.

Pembahasan

Peningkatan motivasi belajar peserta didik diukur dengan menggunakan instrumen angket motivasi belajar peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan diterapkannya media pembelajaran berbasis Canva ini dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Peningkatan motivasi belajar peserta didik dapat dilihat dari perhitungan angket motivasi belajar. Data yang diperoleh dari angket dihitung skor rata-rata per indikator motivasi belajar. Hasil yang diperoleh dari pra penelitian dan tiap siklus akan dibandingkan untuk melihat skor peningkatan motivasi belajar peserta didik. Perolehan skor rata-rata pada pra penelitian dan tiap siklus dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 2.
Hasil Perolehan Skor di Setiap Siklus

Keterangan	Skor	Kategori
Pra siklus	54.06%	Sedang
Siklus 1	61.97%	Sedang
Siklus 2	70.72%	Tinggi

Berdasarkan perolehan skor pada tabel 2 di atas, secara lebih rinci persentase peningkatan Motivasi Belajar pada pra penelitian dan masing-masing siklus dapat dilihat sebagai berikut.

Tabel 3.
Persentase Peningkatan Motivasi Belajar di Setiap Siklus

Indikator	Pra siklus	Siklus 1	Siklus 2	Peningkatan
1	51,25%	59,37%	71,25%	20%

2	49,06%	61,87%	73,12%	24,06%
3	56,87%	64,06%	70,31%	13,44%
4	58,43%	65,62%	67,5%	9,07%
5	52,81%	60,31%	69,06%	16,25%
6	55,94%	60,62%	73,12%	17,18%
Rata-rata	54,06%	61,97%	70,72%	16,20%

Berdasarkan tabel 3 dapat dilihat bahwa indikator keberhasilan penelitian telah dicapai pada siklus II. Motivasi Belajar dari pra siklus ke siklus I meningkat sebesar 7,91%, kemudian meningkat kembali pada siklus II sebesar 8,75%. Peningkatan tertinggi terjadi pada indikator adanya dorongan dan keinginan belajar yakni sebesar 24,06%. Hal ini terjadi karena peserta didik merasa lebih percaya diri dalam mengerjakan soal yang diberikan oleh guru. Peningkatan terendah terjadi pada indikator adanya penghargaan dalam belajar yakni sebesar 9,07%.

Peningkatan motivasi belajar dengan menerapkan media pembelajaran berbasis canva ini sudah sesuai dengan teori belajar konstruktivisme, karena teori ini menekankan bahwa pengetahuan dibangun oleh individu melalui interaksi aktif dengan lingkungan. Media pembelajaran berbasis canva, sebagai alat yang memungkinkan peserta didik untuk menciptakan konten sendiri, sangat mendukung proses konstruksi pengetahuannya. Peserta didik tidak hanya menerima informasi, tetapi juga terlibat aktif dalam proses pembelajaran (Adhiyah, 2023). Hasil penelitian ini sesuai dengan penelitian Jannah, dkk. (2023) menyatakan bahwa penggunaan aplikasi canva dalam media pembelajaran di sekolah dasar dapat meningkatkan motivasi peserta didik serta dapat menjadi rujukan atau referensi bagi pendidik dalam menentukan media pembelajaran agar dapat mengaktifkan peran peserta didik didalam kelas. Penggunaan media pembelajaran berbasis canva dapat meningkatkan motivasi peserta didik serta layak digunakan dalam proses pembelajaran (Hapsari.2021). sedangkan menurut Indriani (2024), menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran aplikasi canva dapat dijadikan salah satu rujukan dalam penggunaan media aplikasi yang tepat dalam proses pembelajaran inovatif khususnya dalam pembelajaran IPA, kerena aplikasi canva adalah salah satu platform unik serta menarik sekaligus sangat inovatif dengan demikian dapat dimanfaatkan untuk media pembelajaran yang efektif serta dapat meningkatkan motivasi peserta didik.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu, tenaga dan pikiran guna memberikan petunjuk, arah dan bimbingan serta penulis dapat menyelesaikan penelitian dengan baik, serta pihak sekolah yang telah memberikan kesempatan untuk melakukan penelitian.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan, maka dapat disimpulkan dari penelitian ini adalah implementasi penggunaan media pembelajaran berbasis canva dapat motivasi belajar peserta didik. Hal ini menunjukkan motivasi belajar pra siklu peserta didik sebesar 54,06%, sedangkan pada siklus 1 terdapat peningkatan yaitu sebesar 61,97% dan pada siklus 3 sebesar 60,72%. Terdapat peningkatan yang signifikan dari setiap siklus. Penerapan media pembelajaran berbasis canva ini membantu pendidik, agar pembelajaran berlangsung efektif dan efisien.

Saran

Berlandaskan hasil penelitian selama melaksanakan Penelitian Tindakan Kelas, maka peneliti memberikan beberapa saran yaitu:

1. Bagi pihak sekolah hendaknya mengupayakan peningkatan mutu Pendidikan dengan menyiapkan fasilitas untuk memenuhi kebutuhan belajar agar hasil belajar dimana diharapkan dapat terpenuhi.
2. Bagi guru diharapkan lebih kreatif serta inovatif dalam memilih media pembelajaran agar motivasi belajar peserta didik meningkat pada saat proses pembelajaran
3. Bagi siswa hendaknya lebih aktif berpartisipasi dalam proses belajar mengajar sehingga pembelajaran lebih bermakna serta tentu akan meningkatkan hasil belajarnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Adhiyah, M. (2023). Pembelajaran Konstruktivisme Berbantuan Media Benda Konkret untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Bangun Ruang di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(4), 2075–2081
- Dwi, D. A. K. (2017). Penerapan Model Learning Cycle Te pada Pembelajaran Fisika untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar Peserta didik Kelas X MIPA 2 SMA Muhammadiyah Surakarta.
- Hapsari, G. P. P., & Zulherman, Z. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2384–2394.
- Indriani,C. (2024). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Canva dalam Media Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi, Evaluasi dan Pengembangan Pembelajaran*, 4(2),330-339.
- Kemendikbud. (2022). Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Fase A – Fase C Untuk SD/MI/Program Paket A, Jakarta.
- Kemmis, S. & Mc. Taggart, R. 1988. *The Action Research Planner*. Victoria: Deakin University Press.
- Mahardika, A. I., Wiranda, N., & Pramita, M. 2021. Pembuatan Media Pembelajaran Menarik Menggunakan Canva Untuk Optimalisasi Pembelajaran Daring. *Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Masyarakat*, 4(3), 275 281.
- Mila, N., Naila, A., Azisah, Q., & Arisah, N. (2021). Efektivitas Pemanfaatan Canva Sebagai Media Pembelajaran Daring. *PROSIDING SEMINAR NASIONAL PENELITIAN DAN PENGABDIAN 2021, “Penelitian Dan Pengabdian Inovatif Pada Masa Pandemi Covid-19”*, 181–188
- Putri, D. K., Handayani, M., & Akbar, Z. 2020. Pengaruh Media Pembelajaran dan Motivasi Diri terhadap Keterlibatan Orang Tua dalam Pendidikan Anak. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 649.
- Tafonao, T. (2018).“Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa”. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2).