

IMPLEMENTASI APLIKASI CANVA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PJOK DI SDN SUMBERHARJO PACITAN

Mirza Ariyani, Dedi Dwi Cahyono

Institut Studi Islam Muhammadiyah Pacitan, Indonesia

Email: mirzaariyani@gmail.com

Abstract:

This study aims to describe the implementation of the Canva application as a learning medium for Physical Education, Sports, and Health (PJOK) at SDN Sumberharjo Pacitan, and to identify the supporting and inhibiting factors in its application. The method applied is a descriptive qualitative method, where data is obtained through three techniques namely in-depth interviews, direct observations in the field, and collection of image documentation. The subjects are the principal, PJOK teacher, and 4th-grade students at SDN Sumberharjo Pacitan. The results indicate that the implementation of Canva is carried out by utilizing premium features through the belajar.id account to create various visual media such as health posters, sports technique presentation slides, and interactive infographics. The use of this media is proven to increase students' enthusiasm, focus, and conceptual understanding in the cognitive, affective, and psychomotor domains. The main supporting factors include principal support, the availability of IT facilities (WiFi, LCD, Smart TV), and the ease of Canva's design features, while the identified inhibiting factor is the instability of the internet network at the school.

Abstrak:

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi aplikasi Canva sebagai media pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) di SDN Sumberharjo Pacitan, serta mengidentifikasi faktor pendukung dan penghambat dalam penerapannya. Metode yang diterapkan adalah metode kualitatif deskriptif, di mana data diperoleh melalui tiga teknik yaitu wawancara secara mendalam, pengamatan langsung dilapangan, dan pengumpulan dokumentasi gambar. Subjeknya adalah kepala sekolah, guru PJOK dan siswa kelas 4 di SDN Sumberharjo Pacitan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi Canva dilakukan dengan memanfaatkan fitur premium melalui akun belajar.id untuk membuat berbagai media visual seperti poster kesehatan, slide presentasi teknik olahraga, dan infografis interaktif. Penggunaan media ini terbukti meningkatkan antusiasme, fokus, dan pemahaman konsep siswa pada ranah kognitif, afektif, serta psikomotorik. Faktor pendukung utama meliputi dukungan kepala sekolah, ketersediaan fasilitas IT (WiFi, LCD, Smart TV), dan kemudahan fitur desain Canva, sementara faktor penghambat yang ditemukan adalah ketidakstabilan jaringan internet di sekolah.

ARTICLE HISTORY

Received: April 2026

Revised: April 2026

Accepted: April 2026

KEYWORDS

Canva Application;
Learning Media; PJOK;
Elementary School

KEYWORDS

Aplikasi Canva; Media
Pembelajaran; PJOK;
Sekolah Dasar

PENDAHULUAN

Menjadi profesi guru tidak lepas dari peran media pembelajaran yang merupakan alat bantu berupa fisik maupun non fisik, baik digunakan sebagai perantara antara pengajar dan peserta didik untuk memahami pembelajaran lebih efektif efisien. Secara ringkas media pembelajaran adalah alat untuk membantu tercapainya proses belajar dan mengajar di

kelas (Mufidah, 2024).

Peran teknologi dalam dunia pendidikan tidak luput dari perhatian dan semakin penting untuk dilibatkan. Dengan dukungan teknologi yang semakin marak serta banyaknya vendor-vendor pembuat berbagai macam aplikasi termasuk aplikasi pembelajaran yang sudah banyak beredar dan digunakan oleh dunia pendidikan menjadikan guru-guru dalam era digital di seluruh Indonesia berusaha untuk memanfaatkan berbagai alat dan media pembelajaran untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, efektif, dan efisien bagi para peserta didik. Pengaplikasian media pembelajaran yang menarik dan kekinian bisa membuat siswa lebih paham dengan apa yang guru sampaikan. Saat ini media pembelajaran semakin populer dalam menciptakan materi maupun bahan ajar yang inovatif dan kreatif yaitu Canva (Sulistia, 2022).

Aplikasi Canva merupakan aplikasi dengan desain yang dapat diakses baik secara online maupun offline, dalam aplikasi Canva terdapat berbagai macam template yang menarik dan kekinian misalnya seperti, template poster, presentasi, infografis, pamflet, grafik, editing foto, dan spanduk (Munanjar et al., 2023). Banyak pilihan menu pada aplikasi Canva dan template menarik yang tidak tersedia pada aplikasi yang sudah ada sebagai contoh microsoft powerpoint (PPT). Dari hasil kerja guru dalam mengemas sebuah materi ajar masih belum bisa menarik perhatian peserta didik karena materi dalam PPT tersebut masih terbatas tulisan yang membosankan, sehingga penjelasan yang disampaikan oleh guru ini bisa dikatakan kurang efektif dalam hal meningkatkan pemahaman siswa. Selain itu kreativitas guru juga masih kurang dalam hal pembuatan slide presentasi, ini karena terbatasnya template pada PPT, serta membutuhkan durasi yang lama untuk menciptakan slide yang animasi dan templatnya menarik. Sedangkan di dalam Aplikasi Canva terdapat berbagai macam template dan berbagai macam transisi serta animasi yang menarik dan kekinian (Putra et al., 2024).

Desain dari aplikasi Canva sudah membuat peserta didik tertarik, padahal masih berupa judul dari materi pembelajaran yang didesain dengan template yang menarik. Dengan menggunakan Canva ini bisa menghemat waktu guru dalam merancang media pembelajaran (Febriana et al., 2024).

Penggunaan media pembelajaran Canva dapat mempermudah dan menghemat waktu guru dalam mendesain media pembelajaran serta mempermudah guru dalam menjelaskan materi pembelajaran. Media Canva tidak hanya dirasakan manfaatnya oleh guru, selain itu juga dapat memudahkan peserta didik dalam memahami pelajaran dikarenakan media ini dapat menampilkan teks, video, animasi, audio, gambar, dan grafik, ini dapat mendukung pembelajaran yang bertujuan peserta didik menjadi lebih fokus (Maria & Cahya, 2024).

Aplikasi Canva mempermudah guru serta peserta didik dalam melaksanakan proses pembelajaran berbasis teknologi, keterampilan, kreativitas, beserta manfaat lain (Febriana et al., 2024). Berbagai macam hasil desain dari aplikasi Canva bisa dikatakan mampu untuk menarik dan memotivasi peserta didik dalam proses belajar mengajar. Aplikasi Canva ini juga mudah digunakan sesuai dengan tuntutan guru di abad 21 ini yang melibatkan peran teknologi dalam proses pengajaran. Keterampilan abad 21 ini tidak lagi membahas kurikulum dan keterampilan mengajar semata, melainkan banyak aspek yang dibahas antara lain penekanan dari kreativitas, kolaborasi, dan juga kemampuan berbicara. Selain

itu juga tingkah laku, teknologi, nilai moral, berpikir kritis, dan berkomunikasi (Sherly Yanuarendra Lova et al., 2025).

Di era tuntutan abad 21 ini, profesionalisme guru bukan hanya sekedar keahliannya saja, akan tetapi guru harus mengembangkan pengetahuan dan kemampuannya dalam mendidik peserta didik dengan menemukan sesuatu yang baru di setiap proses belajar dan mengajar. (Nisa et al., 2023). Guru abad 21 dituntut lebih kritis, kreatif, aktif, inovatif, dan kolaboratif terhadap perkembangan zaman, teknologi maupun gaya mengajarnya. (Sabiqa Awwalina & Nugraha, 2024).

Aplikasi Canva merupakan salah satu media pembelajaran yang menarik dan inovatif sesuai dengan perkembangan pendidikan abad 21 yaitu segala aspek memanfaatkan teknologi dalam kehidupan. Selain itu, akses dan pengoperasian aplikasi Canva mudah dipahami dan ekonomis. Salah satu contoh yang mudah dipahami yaitu fitur dalam aplikasi Canva yang bisa dikembangkan untuk membuat teks tanggapan kritis, dengan membuat konsepnya menggunakan aplikasi Canva kemudian siap diunggah di media sosial (Triningsih, 2021). Di dalam aplikasi Canva terdapat template yang bervariasi dan menarik, ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman peserta didik dan juga kreativitas guru dalam mendesain media pembelajaran yang inovatif. Selain kemudahan penggunaan, aplikasi Canva ini juga dapat diakses baik dari laptop maupun dari telepon seluler. (Maria & Cahya, 2024).

Proses belajar dan mengajar yang berhasil bukan hanya dilihat dari nilai angka, akan tetapi juga dari proses selama pembelajaran itu berlangsung. Belajar merupakan perubahan tingkah laku individu yang semula tidak tau menjadi tau, semula tidak bisa menjadi bisa, semula takut menjadi berani semua itu sesuai dengan perkembangan peserta didik yang dialami secara individu (Ni Kadek Rini Purwati & Ni Kadek Gita Sitiari Putri, 2024).

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mendalami bagaimana implementasi dan faktor pendukung serta penghambat penerapan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran PJOK di SDN Sumberharjo Pacitan dapat dilakukan secara efektif, sehingga dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran dan hasil belajar siswa (Aisyah Ika Shauman Ninta & Muhammad Sofian Hadi, 2023).

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif dengan pendekatan yang bersifat deskriptif. Pendekatan kualitatif deskriptif ini dipilih karena penelitian ini bertujuan untuk mendalami dan mendeskripsikan secara menyeluruh dan mendalam mengenai implementasi dan bentuk penerapan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran PJOK. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang digunakan untuk meneliti pada kondisi yang alamiah, (sebagai lawannya adalah eksperimen) di mana peneliti adalah sebagai instrumen kunci, teknik pengumpulan datanya dilakukan secara triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif dan hasil penelitiannya lebih menekankan pada makna daripada generalisasi.

Penelitian akan dilaksanakan di SDN Sumberharjo Pacitan, yang beralamat di jalan R.E. Martadinata No. 36, Craken Kulon, Sumberharjo, Pacitan. Pada hari Selasa, 3 Maret 2026.

Subjek Penelitiannya yaitu Kepala Sekolah, Guru PJOK dan 21 siswa kelas 4. Pemilihan subjek penelitian ini dilakukan secara *purposive* (bertujuan), di mana peneliti memilih informan kunci (Guru PJOK) dan subjek yang dianggap paling mewakili (siswa

kelas 4). *Purposive sampling* memungkinkan peneliti untuk memilih kasus yang kaya informasi untuk dipelajari secara mendalam, sesuai dengan fokus penelitian.

Teknik pengumpulan data yang akan dilakukan adalah wawancara secara mendalam, pengamatan langsung di lapangan, dan pengumpulan dokumentasi gambar.

Wawancara mendalam merupakan pengumpulan data di mana peneliti mengajukan beberapa pertanyaan untuk mendapatkan informasi yang akurat dari narasumber. Pada tahap ini peneliti melakukan wawancara mendalam, yang pertama dengan kepala sekolah SDN Sumberharjo Pacitan bertujuan untuk menggali informasi mengenai kebijakan sekolah, dukungan fasilitas, serta pengawasan terhadap implementasi aplikasi Canva sebagai inovasi media pembelajaran PJOK di SDN Sumberharjo Pacitan. Wawancara yang kedua yaitu dengan guru PJOK bertujuan untuk menggali informasi mengenai pengalaman, persepsi, tantangan, dan strategi mereka dalam memanfaatkan Canva. Wawancara juga dilakukan dengan siswa kelas 4 untuk mengetahui respons dan persepsi mereka terhadap penggunaan Canva.

Pengamatan langsung di lapangan merupakan Teknik pengumpulan data yang dilakukan secara langsung dalam situasi yang nyata. Peneliti melakukan pengamatan selama proses pembelajaran PJOK yang menggunakan aplikasi Canva untuk melihat secara langsung bagaimana aplikasi tersebut diimplementasikan, bagaimana interaksi siswa dengan media, dan bagaimana guru memanfaatkan fitur-fitur Canva.

pengumpulan dokumentasi merupakan proses pengkajian dan penilaian terhadap berbagai dokumen yang relevan dengan penelitian atau topik tertentu. Pada tahap ini peneliti melakukan dokumentasi yaitu untuk mengumpulkan data-data yang relevan dengan penelitian, seperti: 1) Contoh-contoh media pembelajaran PJOK yang dibuat dengan Canva, 2) Foto kegiatan pembelajaran yang menggunakan Canva, 3) Hasil belajar siswa (jika relevan dan diizinkan).

Data kualitatif yang terkumpul dari observasi, wawancara, dan analisis dokumen akan dianalisis menggunakan model analisis interaktif Miles, Huberman, dan Saldana, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan atau verifikasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pendidikan adalah suatu usaha untuk meningkatkan pemahaman dan kemampuan peserta didik dengan memberikan dorongan supaya peserta didik aktif di dalam proses belajarnya (Wahyuningsih Wahyuningsih et al., 2024). Pendidikan bertujuan untuk mendorong peserta didik menjadi aktif, memiliki potensi, dan impian, serta bertujuan untuk membekali mereka keterampilan yang akan berguna untuk masa depannya (Ma In Education, Phd In Political Science Professor, Foreign Languages Faculty Tashkent State Pedagogical University, Uzbekistan et al., 2023). Proses di dalam dunia pendidikan yang efektif tidak terlepas dari hasil pencapaian belajar yang diharapkan, di mana hasil belajar ini menjadi parameter keberhasilan peserta didik dalam memahami dan mengaplikasikan pengetahuan yang mereka peroleh (Purwati & Mundilarto, 2021).

Hasil belajar merupakan kemampuan yang dicapai oleh peserta didik setelah mereka mengikuti proses belajar mengajar yang meliputi keterampilan kognitif, afektif, dan psikomotorik (Pratama Putra, 2024). Secara ringkas, hasil belajar ini merupakan keberhasilan peserta didik dalam menguasai materi yang telah disampaikan (Hayati et al., 2020).

Pada aspek Kognitif, terdapat enam tingkatan pada aspek ini yang mencakup kegiatan mental atau otak (Debby Irola & Anna Dina Kalifia, 2024) yaitu: 1) Pengetahuan, 2) Pemahaman, 3) Pengaplikasian, 4) Kemampuan menguarikan atau analisis, 5) Sintesis atau penyatuan beberapa bagian menjadi suatu kesatuan yang utuh, 6) Mengevaluasi.

Aspek afektif ini merupakan suatu aspek pembelajaran yang berkaitan dengan sikap dan nilai peserta didik. Pada aspek afektif terdapat lima tingkatan, yaitu: 1) menerima, 2) menanggapi/merespon, 3) menghargai, 4) mengatur/pengorganisasian, 5) karakterisasi berdasarkan nilai (Naro et al., 2023).

Aspek Psikomotorik berkaitan dengan keterampilan (skill) atau kemampuan bertindak setelah seseorang menerima pengalaman belajar tertentu. Hasil belajar ini sebenarnya merupakan kelanjutan dari hasil belajar kognitif dan afektif. Hal ini bisa dilihat apabila peserta didik telah menunjukkan perilaku atau perbuatan tertentu sesuai dengan makna yang terkandung dalam ranah kognitif dan ranah afektifnya (Naro et al., 2023).

Dalam konteks PJOK, hasil belajar mencakup tiga aspek utama (Hasmirati et al., 2023): 1) Aspek Kognitif: Meliputi pengetahuan tentang PJOK, seperti aturan permainan atau manfaat olahraga. 2) Aspek Psikomotorik: Meliputi keterampilan gerak, seperti melempar, menangkap, atau berlari dengan teknik yang benar. 3) Aspek Afektif: Meliputi sikap sportif, kerja sama, disiplin, dan kesadaran akan pentingnya hidup sehat.

Pemanfaatan media visual interaktif seperti Canva diharapkan dapat mendukung peningkatan hasil belajar pada ketiga ranah tersebut (Hasmirati et al., 2023). Berdasarkan penelitian di SDN Sumberharjo Pacitan, implementasi aplikasi Canva sebagai media pembelajaran PJOK menunjukkan hasil sebagai berikut.

Implementasi Media Canva dalam Pembelajaran PJOK

Implementasi Canva di SDN Sumberharjo merupakan bentuk respons terhadap instruksi kepala sekolah untuk mengikuti perkembangan digitalisme. Guru PJOK kelas 4 telah memanfaatkan akun *belajar.id* untuk mengakses fitur premium Canva sejak tahun 2021. Media yang dihasilkan meliputi poster kesehatan, slide presentasi “Aktivitas di Air” (teknik berenang) serta teknik permainan dalam pembelajaran PJOK lainnya, serta infografis yang ditayangkan melalui LCD proyektor maupun *Smart TV*.



Gambar 1. Wawancara mendalam dengan kepala sekolah



Gambar 2. Wawancara mendalam dengan guru PJOK

Ringkasan pelaksanaan pembelajaran dan kualitas media berdasarkan hasil observasi disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 1. Hasil Observasi Pembelajaran PJOK Berbasis Canva

Aspek yang Diamati	Hasil Pengamatan	Sumber (APA)
Perencanaan	Guru menyiapkan media (poster/slide) sehari sebelum pembelajaran.	Wahyuningsih Wahyuningsih et al. (2024)
Pelaksanaan	Media Canva diintegrasikan melalui LCD proyektor dan <i>Smart TV</i> .	Hasmirati et al. (2023)
Respon Siswa	Siswa sangat antusias, fokus, dan aktif bertanya sampai paham.	Ma In Education et al. (2023).
Kualitas Media	Desain visual menarik, akurat, dan sesuai karakter siswa kelas 4.	Hayati et al. (2020)

Analisis Dampak Terhadap Aspek Hasil Belajar

Hasil belajar PJOK di SDN Sumberharjo mencakup tiga ranah utama yang saling berkaitan. Dampak penggunaan Canva terhadap ketiga aspek tersebut dirangkum dalam tabel di bawah ini:

Tabel 2. Dampak Media Canva terhadap Ranah Hasil Belajar Siswa

Ranah Belajar	Temuan Instrumen di Lapangan	Sumber (APA)
Kognitif (Pengetahuan)	Siswa lebih cepat memahami konsep aturan permainan dan materi kesehatan yang bersifat teoritis.	Debby Irola & Anna Dina Kalifia (2024)
Afektif (Sikap)	Munculnya sikap sportif, disiplin, dan minat belajar yang tinggi saat media ditampilkan.	Naro et al. (2023)
Psikomotorik (Gerak)	Siswa mampu menirukan teknik gerak (melempar, menangkap, aktivitas di air, dan teknik gerakan lainnya) dengan lebih presisi melalui panduan visual.	Naro et al. (2023)



Gambar 3. Kegiatan Pembelajaran yang Menggunakan Canva



Gambar 4. Kegiatan Pembelajaran yang Menggunakan Canva



Gambar 5. Wawancara mendalam dengan siswa



Gambar 6. Wawancara mendalam dengan siswa



Gambar 7. Contoh Media Pembelajaran PJOK yang dibuat dengan Canva



Gambar 8. Hasil Belajar Siswa

Faktor Pendukung dan Penghambat Implementasi Aplikasi Canva dalam Pembelajaran PJOK

Tabel 3. Faktor Pendukung dan Penghambat Implementasi Aplikasi Canva dalam Pembelajaran PJOK

Kategori	Faktor-faktor yang ditemukan
Faktor Pendukung	Dukungan Kepala Sekolah, fasilitas IT (WiFi, LCD, <i>Smart TV</i>), akun <i>belajar.id</i> , dan kemudahan fitur AI Canva.
Faktor Penghambat	Jaringan internet di sekolah kurang stabil.

KESIMPULAN

Penelitian ini menyimpulkan bahwa implementasi aplikasi Canva sebagai media pembelajaran PJOK di SDN Sumberharjo Pacitan dilakukan dengan memanfaatkan fitur premium melalui akun *belajar.id* untuk menyusun materi visual seperti poster kesehatan, slide teknik olahraga, dan infografis interaktif yang diintegrasikan melalui perangkat LCD Proyektor serta *Smart TV*. Penggunaan media ini terbukti efektif dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran dengan memicu antusiasme dan fokus siswa, serta memberikan dampak positif pada ranah kognitif (pemahaman konsep), afektif (sikap sportif dan minat belajar), dan psikomotorik (ketepatan teknik gerak). Meskipun didukung oleh fasilitas IT yang memadai dan kemudahan fitur desain, kendala utama yang ditemukan adalah ketidakstabilan jaringan internet sekolah. Penelitian selanjutnya, disarankan untuk melakukan studi eksperimen guna mengukur efektivitas hasil belajar secara kuantitatif serta mengembangkan program pelatihan intensif bagi pendidik dalam optimalisasi fitur digital untuk mengatasi hambatan teknis yang ada.

DAFTAR PUSTAKA

- AISYAH, I. S. N., & MUHAMMAD, S. H. (2023). Pemanfaatan aplikasi canva sebagai media pembelajaran masa kini dalam kurikulum merdeka. *AL-TARBIYAH: JURNAL ILMU PENDIDIKAN ISLAM Учредителю: Sekolah Tinggi Agama Islam Yayasan Pendidikan Islam Kaimuddin Baubau*, 1(3), 39-49. <https://doi.org/10.59059/al-tarbiyah.v1i3.284>
- Awwalina, L. S., & Nugraha, M. S. (2023). Peran Guru PAI Dalam Proses Pengembangan Media Dan Sumber Belajar Yang Mendukung Pembelajaran Aktif Dan Kreatif. *Dirasa Islamiyya: Journal of Islamic Studies*, 2(2), 112-126. <https://doi.org/10.61630/dijis.v2i2.35>
- Campbell, S., Greenwood, M., Prior, S., Shearer, T., Walkem, K., Young, S., ... & Walker, K. (2020). Purposive sampling: complex or simple? Research case examples. *Journal of research in Nursing*, 25(8), 652-661. <https://doi.org/10.1177/1744987120927206>
- Disman, A. A. R. (2024). Analisis Pengaruh Pelatihan Penggunaan Platform Canva terhadap Kreativitas Guru dalam Pembuatan Media Pembelajaran di SD Inpres Buluballea. *JIMU: Jurnal Ilmiah Multidisipliner*, 2(04), 1022-1030. <https://doi.org/10.70294/jimu.v2i04.479>
- Febriana, T., Suneki, S., Suyoto, S., & Rochajati, S. (2023). Pengembangan media pembelajaran berbasis Canva untuk meningkatkan kreativitas guru di sekolah dasar. *Jurnal Sinektik*, 6(1), 32-37. <https://doi.org/10.33061/js.v7i1.8681>
- Furidha, B. W. (2023). Comprehension of the descriptive qualitative research method: A critical assessment of the literature. *Acitya Wisesa: Journal Of Multidisciplinary Research*, 1-8. <https://doi.org/10.56943/jmr.v2i4.443>
- Haki, U., & Prahastiwi, E. D. (2024). Strategi pengumpulan dan analisis data dalam penelitian kualitatif pendidikan. *Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pendidikan*, 3(1), 1-19. <https://doi.org/10.46306/jurinotep.v3i1.67>
- Hasana, N. I., Sugihartono, T., & Raibowo, S. (2021). Pengembangan Model Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis ICT Dalam Pembelajaran PJOK Pada Guru SD Negeri Se-Kecamatan Seluma. *SPORT GYMNASTICS: Jurnal Ilmiah Pendidikan Jasmani*, 2(1), 60-69. <https://doi.org/10.33369/gymnastics.v2i1.14911>
- Hasmirati, H., Nursyamsi, S. Y., Mustapa, M., Dermawan, H., & Hita, I. P. A. D. (2023). Motivation And Interest: Does It Have An Influence On Pjok Learning Outcomes In Elementary School Children?. *Journal on Research and Review of Educational Innovation*, 1(2), 70-78. <https://doi.org/10.47668/jrrei.v1i2.785>
- Hayati, U., Ediyani, M., Maimun, M., Anwar, K., Fauzi, M. B., & Suryati, S. (2020). Test technique as a tool for evaluation of learning outcomes. *Budapest International Research and Critics Institute-Journal (BIRCI-Journal)*, 3(2),

- 1198-1205. <https://doi.org/10.33258/birci.v3i2.961>
- Hidayati, A., Zuhdi, S., Resti, M., Azaria, T. T., & Andary, L. (2024, December). Use of Canva in Primary School Education: A Qualitative Study of The Use, Advantages and Disadvantages of Canva. In *ICEETE Conference Series* (Vol. 2, No. 1, pp. 322-326). <https://doi.org/10.36728/iceete.v2i1.207>
- Ilham, Seprian, Vázquez-Cano, Esteban, & Novita, Lolla (2023). Use of Canva Application as a Learning Media. *Al-Hijr: Journal of Adulearn World*, 1(1), 9-18, ISSN 2829-4351, Sekolah Tinggi Agama Islam Al-Hikmah Pariangan Batusangkar. <https://doi.org/10.55849/alhijr.v1i1.499>
- Irola, D., & Kalifia, A. D. (2024). Aspek Perkembangan Kognitif Pada Masa Remaja. *Dewantara: Jurnal Pendidikan Sosial Humaniora*, 3(1), 128-132. <https://doi.org/10.30640/dewantara.v3i1.2111>
- Jailani, M. S. (2023). Teknik pengumpulan data dan instrumen penelitian ilmiah pendidikan pada pendekatan kualitatif dan kuantitatif. *IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 1-9. <https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.57>
- Lova, S. Y., Misbahuddin, A. R., Badriyah, N., Safira, R. I., & Firmansyah, R. (2025). Pengembangan Bahan Ajar Canva dalam Meningkatkan Semangat Belajar Peserta Didik pada Materi Hidangan Tradisional Indonesia. *DIAJAR: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(2), 221-230. <https://doi.org/10.54259/diajar.v4i2.4224>
- Malahati, F., Jannati, P., Qathrunnada, Q., & Shaleh, S. (2023). Kualitatif: Memahami karakteristik penelitian sebagai metodologi. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(2), 341-348. <https://doi.org/10.46368/jpd.v11i2.902>
- Maria, A., Cahya, A., & Abdullah, D. M. (2024). Peningkatan Aktivitas Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran Agama Islam Melalui Media Animasi Berbantuan Aplikasi Canva. *MASAGI: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 3(1), 23-36. <https://doi.org/10.37968/masagi.v3i1.661>
- Mufidah, S. I. (2024). IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN “KATAK LONCAT” PADA PROSES PEMBELAJARAN IPS UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PESERTA. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, dan Pengelolaan Pendidikan*, 4(4), 15-15. <https://doi.org/10.17977/um065.v4.i6.2024.24>
- Munanjar, A., Susilowati, S., Giantika, G. G., & Utomo, I. W. (2023). Pelatihan desain grafis menggunakan aplikasi Canva pada anggota PPSU Bambu Apus Jakarta Timur dalam pembuatan media cetak poster dan spanduk. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Inovasi Indonesia*, 1(1), 1-14. <https://doi.org/10.54082/jpmii.257>
- Muslim, A. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Keberhasilan Mapel PJOK pada Kelas IV SD Negeri 01 Banjarsari. *Jurnal Kualita Pendidikan*, 2(3), 187-191. <https://doi.org/10.51651/jkp.v2i3.143>
- Naro, W., Mirnawati, M., Suarni, S., & Gani, S. M. (2023). How Aspects of Characteristic-Based Learner Development: Cognitive, Affective, and

- Psychomotor Aspects. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 12(1), 1-14. <https://doi.org/10.58230/27454312.171>
- NI, K. R. P., & NI, K. G. S. P. (2024). Penerapan Metode Pembelajaran Kolaboratif Untuk Meningkatkan Kemampuan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Statistika. *EMASAINS Учредумелу: Universitas PGRI Mahadewa Indonesia*, 13(2), 117-130. <https://doi.org/10.59672/emasains.v13i2.3737>
- Nisa, K., Amanda, N., & Pribadi, R. A. (2023). Kolaborasi pendidik dan peserta didik dalam mewujudkan digitalisasi dan penguasaan teknologi pada pembelajaran abad 21. *Jurnal Basicedu*, 7(3), 1433-1445. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i3.5383>
- Nurdianti, R. A., & Basuki, I. (2023). Application of Audio Visual Learning Media in PJOK Subjects in Elementary Schools. *Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga*, 8(1), 1-8. <https://doi.org/10.54723/ejpgmi.v2i2.73>
- Pranata, K. M. A., Wahjoedi, H., & Lesmana, K. Y. P. (2021). Media pembelajaran PJOK berbasis audio visual pada materi shooting bolabasket. *Jurnal Ilmu Keolahragaan Undiksha*, 9(2), 82-90. <https://doi.org/10.23887/jiku.v9i2.37430>
- Purwanto, A. (2022). *Konsep dasar penelitian kualitatif: Teori dan contoh praktis*. Penerbit P4i.
- Purwati, S., & Mundilarto, M. (2021). Pencapaian Hasil Belajar Aspek Pengetahuan Menggunakan Metode Eksperimen dan Demonstrasi dalam Pembelajaran Berbasis PBL. *Jurnal Pendidikan Matematika dan Sains*, 9(1), 32-41. <https://doi.org/10.21831/jpms.v9i1.23231>
- Putra, L. D., Munika, J. S. D., Amanda, M., Rahman, R. A., Angelie, S. P. S. M., & Rahmawati, R. (2024). Peran Guru dalam Pemilihan dan Penggunaan Media Pembelajaran yang Menarik Perhatian Siswa pada Tingkat Sekolah Dasar di Yogyakarta. *Jurnal Publikasi Pendidikan*, 14(1), 1-6. <https://doi.org/10.26858/publikan.v14i1.59106>
- Putra, R. P., Yaqin, M. A., & Saputra, A. (2024). Objek Evaluasi Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam: Analisis Taksonomi Bloom (Kognitif, Afektif, Psikomotorik). *Jurnal Of Islamic And Education Research*, 2(1), 149-158. <https://doi.org/10.56874/eduglobal.v5i1.1590>
- Qomaruddin, Q., & Sa'diyah, H. (2024). Kajian teoritis tentang teknik analisis data dalam penelitian kualitatif: Perspektif Spradley, Miles dan Huberman. *Journal of Management, Accounting, and Administration*, 1(2), 77-84. <https://doi.org/10.52620/jomaa.v1i2.93>
- Rifa'i, Y. (2023). Analisis metodologi penelitian kualitatif dalam pengumpulan data di penelitian ilmiah pada penyusunan mini riset. *Cendekia Inovatif Dan Berbudaya*, 1(1), 31-37. <https://doi.org/10.59996/cendib.v1i1.155>
- Romdona, S., Junista, S. S., & Gunawan, A. (2025). Teknik pengumpulan data: Observasi, wawancara dan kuesioner. *JISOSEPOL: Jurnal Ilmu Sosial Ekonomi*

- dan Politik*, 3(1), 39-47. <https://doi.org/10.61787/taceee75>
- Sarosa, S. (2021). *Analisis data penelitian kualitatif*. Pt Kanisius.
- Shavkidinova, D., Suyunova, F., & Kholdarova, J. (2023). Education is an important factor in human and country development. *Current research journal of pedagogics*, 4(01), 27-34. <https://doi.org/10.37547/pedagogics-crjp-04-01-04>
- Sulistia, Y. (2022). Inovasi Pendidikan Untuk Menciptakan Pembelajaran Sejarah Yang Inovatif, Menarik dan Menyenangkan Bagi Peserta Didik. <https://doi.org/10.31219/osf.io/2a8d6>
- Triningsih, D. E. (2021). Penerapan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Kemampuan Menyajikan Teks Tanggapan Kritis Melalui Pembelajaran Berbasis Proyek. *Cendekia: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 15(1), 128-144. <https://doi.org/10.30957/cendekia.v15i1.667>
- Wahyuningsih, W., Najihudin, A., Riyandi, I. I., Laffanilah, F., & Ramadhan, R. (2024). Peran Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Student Scientific Creativity Journal*, 2(5), 327-335. <https://doi.org/10.55606/sscj-amik.v2i5.4153>