

STUDI LITERATUR: ANALISIS IMPLEMENTASI APLIKASI CANVA SEBAGAI MEDIA INTERAKTIF DALAM PEMBELAJARAN KURIKULUM MERDEKA DI MADRASAH IBTIDAIYAH

Aulia Isna Lutfiana¹, Ade Maya Widodo², Ida Matul Izah³, Nurul Aditya Azizah⁴, Nailly Fatikhul Izzah⁵, Aris Nurkhamidi⁶

^{1, 2, 3, 4, 5, 6}UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan

aulia.isna.lutfiana@mhs.uingusdur.ac.id, ade.maya.widodo@mhs.uingusdur.ac.id,
ida.matul.izah@mhs.uingusdur.ac.id, nurul.aditya.azizah@mhs.uingusdur.ac.id,
nailly.fatikhul.izzah@mhs.uingusdur.ac.id, aris.nurkhamidi@uingusdur.ac.id

Abstract: *This study aims to describe the implementation of the Canva application as a digital interactive learning medium in supporting the Merdeka Curriculum at Madrasah Ibtidaiyah. The Merdeka Curriculum emphasizes student-centered learning, differentiation, and the integration of technology in the teaching and learning process. Canva, as a digital visual design platform, offers teachers an accessible tool to create engaging and interactive teaching materials. This research employs a descriptive qualitative approach using a literature review method. Data were collected through the analysis of various sources, including scholarly journals, articles, books, and research reports related to the use of Canva in education and the implementation of the Merdeka Curriculum. The findings indicate that Canva has the potential to enhance student engagement, strengthen conceptual understanding through visualization, and foster creativity and independent learning. Furthermore, Canva supports teachers in designing instructional materials that align with students' characteristics and learning needs. In conclusion, based on the literature review, Canva demonstrates significant potential in supporting the implementation of the Merdeka Curriculum at the elementary education level.*

Keywords: *Canva, A Digital Interactive Media, Learning Media, Merdeka Curriculum, Madrasah Ibtidaiyah*

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi aplikasi Canva sebagai media pembelajaran interaktif digital dalam mendukung pelaksanaan Kurikulum Merdeka di Madrasah Ibtidaiyah. Kurikulum Merdeka menekankan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, diferensiasi, serta integrasi teknologi dalam proses belajar mengajar. Canva, sebagai platform desain visual digital, memberikan kemudahan bagi guru dalam menyusun materi ajar yang interaktif dan menarik. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan metode studi pustaka. Data diperoleh melalui penelusuran dan analisis berbagai sumber literatur seperti jurnal ilmiah, artikel, buku, dan laporan penelitian yang relevan dengan penggunaan Canva dalam pembelajaran serta penerapan Kurikulum Merdeka. Hasil kajian menunjukkan bahwa penggunaan Canva sebagai media interaktif digital berpotensi meningkatkan keterlibatan siswa, memperkuat pemahaman konsep melalui visualisasi, serta mendorong kreativitas dan kemandirian belajar. Selain itu, Canva membantu guru dalam merancang materi pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa. Kesimpulannya, berdasarkan hasil kajian literatur, aplikasi Canva memiliki potensi yang signifikan dalam mendukung implementasi Kurikulum Merdeka di tingkat pendidikan dasar.

Kata Kunci: *Canva, Media Interaktif Digital, Kurikulum Merdeka, Media Pembelajaran, Madrasah Ibtidaiyah.*

PENDAHULUAN

Era digital abad ke-21 telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai bidang kehidupan, termasuk dunia pendidikan. Perkembangan teknologi seperti smartphone, internet, aplikasi pembelajaran, dan platform belajar daring menghadirkan tantangan baru bagi tenaga pendidik. Kini, guru tidak hanya bertugas sebagai fasilitator pembelajaran, tetapi juga dituntut untuk dapat memanfaatkan teknologi dalam kegiatan belajar mengajar (Nasution & Mardiah Kalsum, 2019). Generasi Z dan Alpha yang tumbuh dalam lingkungan serba digital memiliki cara berpikir dan gaya belajar yang berbeda dari generasi sebelumnya. Oleh karena itu, penting bagi guru untuk menguasai keterampilan pedagogis yang sesuai agar dapat menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan efektif bagi siswa di era digital ini.

Media pembelajaran merupakan bagian penting dari sistem pembelajaran yang dirancang untuk mencapai tujuan pembelajaran. Komponen-komponen utama yang menunjang pencapaian tujuan tersebut meliputi: (1) tujuan pembelajaran, (2) materi ajar, (3) metode, (4) media atau alat bantu, dan (5) evaluasi. Keberhasilan sistem pembelajaran sangat dipengaruhi oleh sejauh mana masing-masing komponen berfungsi secara efektif. Dalam hal ini, media pembelajaran berperan sebagai alat komunikasi non-verbal yang penting, sehingga kehadirannya sangat diperlukan dan harus dimanfaatkan dalam setiap proses pembelajaran (Setiawan, Yudi, dkk, 2021)

Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi yang interaktif dapat mendukung pendidik dan peserta didik dalam menciptakan suasana belajar yang menarik dan menyenangkan. Dalam kegiatan pembelajaran, guru memanfaatkan berbagai media interaktif, salah satunya adalah aplikasi Canva. Canva sebagai media yang interaktif memberikan kemudahan dalam menyampaikan materi pembelajaran secara lebih menarik seperti membuat presentasi yang menarik, merancang poster, serta menyusun konten pembelajaran yang interaktif. Salah satu keunggulan Canva adalah fitur-fiturnya yang lengkap dan dapat diakses secara daring.

Kemajuan teknologi yang terus berkembang hingga saat ini turut membawa perubahan dalam dunia pendidikan, khususnya dalam penggunaan media pembelajaran. Media yang sebelumnya berbentuk fisik kini telah banyak bertransformasi menjadi bentuk digital atau online. Perkembangan ini mendorong perubahan kebiasaan mengajar para guru, di mana mereka mulai memanfaatkan media digital dalam kegiatan pembelajaran.

Kurikulum Merdeka mendorong para guru untuk lebih inovatif dalam memilih strategi dan media pembelajaran yang mampu mengakomodasi kebutuhan belajar siswa, baik secara individu maupun kelompok. Dalam hal ini, media interaktif seperti Canva menjadi salah satu pilihan yang tepat karena mendukung penyusunan proyek, visualisasi materi, dan kolaborasi digital, sesuai dengan semangat Kurikulum Merdeka.

METODE

Penulisan artikel ini menggunakan jenis penelitian kualitatif yang dimana hasilnya berupa deskripsi bukan angka-angka. Menurut Sugiyono (2016:15) yang dikutip dalam jurnal Lovandri, dkk. (2023) bahwa metode penelitian yang menggunakan metode kualitatif merupakan metode yang menekankan dari filsafat postpositivisme, metode ini dipakai saat penelitian yang lebih focus terhadap kondisi suatu objek yang mempunyai sifat alamiah. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian kualitatif ini yaitu literature review yang dimana peneliti meletakkan, mendapatkan, membaca, dan mengevaluasi kajian penelitian yang berhubungan dengan permasalahan yang akan dikaji. Pada tahap awal, peneliti mencari artikel, buku, atau jurnal 5 tahun terakhir mengenai “Implementasi aplikasi Canva”, “Media Pembelajaran” dan “Kurikulum Merdeka”. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi penggunaan aplikasi Canva dalam pembelajaran di SD/MI pada kurikulum merdeka sebagai inovasi dari penggunaan media digital.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis kajian pustaka adalah metode yang sering digunakan dalam penelitian, terutama yang berkaitan dengan media digital. Metode ini menghadapkan peneliti pada data yang diperoleh dari berbagai sumber dan referensi. Penggunaan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran digital menawarkan sejumlah manfaat yang mendukung pembelajaran interaktif di lingkungan Madrasah Ibtidaiyah, khususnya sebagai bagian dari program Kurikulum Merdeka, berdasarkan hasil kajian literatur yang menganalisis berbagai buku, jurnal, artikel, dan laporan penelitian. Penggunaan Canva sebagai media pembelajaran digital memberikan sejumlah keunggulan yang mendukung proses belajar mengajar, baik dari segi kemudahan penggunaan, konten, maupun daya tarik visual.

Hasil

Beberapa temuan dari tinjauan literatur tersebut antara lain:

1. Referensi pertama berjudul “Penerapan Media Digital Canva dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar” (Agustina & Andayani, 2022). Penelitian ini menerapkan Media Digital Canva sebagai fitur visualisasi materi yang menarik seperti

infografis, poster, dan presentasi interaktif, yang meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa selama proses pembelajaran, karena presentasi visualnya komunikatif dan mudah dipahami. Keterlibatan ini penting dalam program Kurikulum Merdeka, yang menekankan pada pembelajaran yang berpusat pada siswa.

2. Referensi kedua berjudul “Pemanfaatan Canva dalam Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif untuk Kurikulum Merdeka” (Lestari & Ramadhani, 2023). Penilaian ini mendukung pembelajaran diferensiasi dimana Guru dapat membuat materi yang disesuaikan dengan kebutuhan dan gaya belajar siswa dengan Canva, yang menawarkan berbagai model dan desain yang dapat disesuaikan dengan gaya belajar visual, kinestetik, dan auditori.
3. Referensi ketiga berjudul “Penggunaan Canva sebagai Media Penugasan Proyek untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa” (Puspitasari & Harimurti, 2022). Menggunakan Canva dapat meningkatkan kreativitas dan kemandirian belajar. Canva dapat digunakan secara langsung oleh siswa dalam proyek atau pekerjaan kreatif, seperti membuat laporan visual, membuat cerita bergambar, atau membuat presentasi kelompok. Hal ini mendorong mereka untuk berpikir kritis dan kreatif, serta memberdayakan mereka untuk belajar dan berbagi ide.
4. Referensi keempat berjudul “Efektivitas Media Canva terhadap Peningkatan Kualitas Perangkat Pembelajaran di SD” (Rachmawati & Nurhadi, 2023). Mengatakan aplikasi Canva dapat memudahkan guru dalam penyusunan materi ajar. Guru dapat dengan mudah mengakses Canva dan menggunakannya untuk membuat perangkat pembelajaran seperti modul, lembar kerja peserta didik (LKPD), dan materi penilaian yang lebih menarik secara visual.
5. Referensi kelima dalam Jurnal Pendidikan Karakter, berjudul “Integrasi Media Digital dan Profil Pelajar Pancasila dalam Pembelajaran Tematik” (Sari & Wulandari, 2024). Implementasi Canva dapat Mendukung terhadap Profil Pelajar Pancasila. Penggunaan Canva dalam pembelajaran juga berkontribusi pada pengembangan profil pelajar pancasila, terutama di bidang penalaran kritis, kreativitas, dan gotong royong.

Aplikasi Canva yang disebutkan di situs akun Canva memiliki fitur atau kegunaan dalam dunia pendidikan, dan menjadi salah satu alat pembelajaran saat ini yang terkait dengan perkembangan teknologi. Canva dijelaskan sebagai alat untuk berkreasi dan berkolaborasi untuk semua kelas yang ada. Menurut (Demarest dalam Rahmasari & Yogananti, 2021), Canva merupakan platform dan aplikasi desain web gratis yang dapat membantu pengguna dalam membuat desain dengan hasil yang profesional. Canva dapat diunggah dalam berbagai bentuk, antara lain dokumen, foto, video, presentasi, dan dapat

dihubungkan dengan aplikasi lain bahkan micro-sites atau website. Selain itu, aplikasi ini juga dapat dihubungkan dengan media sosial yang dimiliki oleh pengguna.

Menurut Tri Utami Nur Hidayati, aplikasi Canva merupakan aplikasi digital yang efektif dan efisien yang merangkul kemajuan teknologi abad ke-21. Penggunaan aplikasi tersebut, dibandingkan dengan aplikasi lainnya, menawarkan banyak desain atau model yang menarik minat siswa dalam belajar, mudah diakses dan mudah dimengerti oleh semua kalangan usia, serta membuat siswa semakin kreatif dalam mendesain. Penggunaan materi pembelajaran dengan aplikasi Canva sangat memungkinkan dalam proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan penelitian Rahmatullah et al. (2019), yang menyatakan bahwa materi pembelajaran interaktif berbasis audio visual dengan menggunakan aplikasi Canva dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran, dan penggunaannya sangat efektif baik secara online maupun offline.

Dalam Jurnal Cendekia berjudul “Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Matematika Di Smpn 1 Na Ix-X Aek Kota Batu” menjelaskan bahwa siswa dan guru tertarik untuk menggunakan aplikasi canva dalam proses belajar mengajar, sehingga siswa lebih mudah memahami materi berkat desain yang dimiliki oleh Canva (Purba, 2019). Aplikasi Canva adalah contoh yang sangat baik dalam menggunakan teknologi untuk meningkatkan pengalaman belajar, karena memungkinkan para pendidik untuk meningkatkan estetika dan daya tarik slide mereka kepada para siswa. Alat yang berguna ini memungkinkan para pendidik untuk dengan mudah membuat template yang menarik dengan berbagai elemen seperti warna, gambar, teks, dll. Di era digital ini, pendidikan dapat menjadi lebih menarik, interaktif, dan relevan bagi para siswa dengan bantuan Canva. Jika para pendidik ingin menggunakan aplikasi Canva untuk membuat materi pembelajaran presentasi, mereka dapat mencari dengan kata kunci “Presentasi” Pendidik dapat dengan mudah memodifikasi template menarik yang secara otomatis muncul berdasarkan kebutuhan materi pembelajaran.

Pembahasan

Pendidikan merupakan proses yang tersusun secara sistematis dan berkelanjutan dalam membantu individu mengembangkan potensi diri secara optimal, baik dalam aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Menurut Suparno (2020), pendidikan adalah proses humanisasi, yaitu proses memanusiakan manusia melalui pembelajaran dan pembentukan karakter yang dilakukan secara sadar dan terarah. Pernyataan ini sejalan dengan pandangan Zubaedi (2019) yang mengatakan bahwa pendidikan tidak hanya sekedar transfer pengetahuan, tetapi juga sarana pembentukan nilai, etika, dan budaya yang memperkuat jati diri peserta didik. Dalam konteks yang lebih luas, pendidikan juga dipandang sebagai alat

transformasi sosial yang mampu meningkatkan kualitas hidup individu dan masyarakat (Mulyasa, 2021). Oleh karena itu, pendidikan bukan hanya menjadi tanggung jawab sekolah, tetapi juga keluarga dan masyarakat dalam menciptakan lingkungan pembelajaran yang mendukung tumbuh kembang peserta didik secara menyeluruh.

Pembelajaran adalah suatu proses yang dirancang secara sistematis yang bertujuan untuk menciptakan pengalaman belajar yang memungkinkan peserta didik membangun pemahaman, keterampilan, dan sikap secara aktif. Menurut Rusman (2020), pembelajaran adalah suatu sistem atau proses yang dirancang oleh pendidik untuk membantu peserta didik melakukan kegiatan pembelajaran dengan optimal, baik secara individu maupun kelompok. Dalam hal ini, peran guru bukan hanya menyampaikan materi saja, tetapi juga sebagai fasilitator yang menciptakan lingkungan belajar yang mendukung. Hal ini sejalan dengan pendapat Winataputra (2019), yang menyatakan bahwa pembelajaran adalah interaksi edukatif yang berlangsung secara sadar, terencana, dan bertujuan, yang diarahkan untuk menumbuhkan potensi peserta didik secara menyeluruh. Oleh sebab itu, pembelajaran kurikulum merdeka saat ini mengutamakan pendekatan yang berpusat pada peserta didik dan mendorong keterlibatan aktif mereka dalam proses belajar.

Secara etimologi kurikulum berasal dari bahasa latin yaitu curriculum, artinya sirkus balap atau a running course (Khoiriah, 2022). Kurikulum Merdeka dikenal sebagai sistem pembelajaran yang memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk mengeksplorasi konsep dan keterampilan dengan kurikulum yang bervariasi. Pendidik diberikan kebebasan untuk memilih berbagai sumber belajar yang sesuai dengan metode pengajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan dan minat siswa. Nadiem Makarim, sebagai penggagas kebijakan Kurikulum Merdeka, mengungkapkan bahwa inti dari kurikulum ini adalah merdeka belajar, artinya sebuah konsep yang dirancang agar para peserta didik dapat berkembang dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik sesuai dengan bakat dan minat mereka (Swawikanti, 2022).

Implementasi Kurikulum Merdeka menandai pergeseran pola pendidikan di Indonesia dari pendekatan yang seragam menuju pendekatan yang lebih fleksibel dan berpusat pada peserta didik. Salah satu aspek penting dalam Kurikulum Merdeka adalah pemanfaatan teknologi digital dalam proses pembelajaran. Menurut Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek, 2022), Kurikulum Merdeka mendorong pendidik untuk mengembangkan praktik pembelajaran yang kontekstual, diferensiatif, dan berbasis proyek dengan dukungan teknologi digital sebagai salah satu kunci utama untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan bermakna.

Digitalisasi pembelajaran yang terdapat di Kurikulum Merdeka memberikan kesempatan terjadinya akses informasi yang lebih luas, fleksibilitas waktu belajar, serta penguatan pembelajaran berbasis kompetensi. Hal ini sejalan dengan pendapat Rahardjo dan Purwanto (2021), yang menyatakan bahwa pemanfaatan media digital seperti platform belajar daring, video interaktif, dan Learning Management System (LMS) dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik serta memungkinkan pendidik menyesuaikan materi dengan kebutuhan individual peserta didik. Dalam konteks ini, teknologi bukan sekedar alat bantu, tetapi menjadi jembatan yang memperkaya proses belajar sesuai prinsip Merdeka Belajar.

Namun, implementasi pembelajaran digital dalam Kurikulum Merdeka juga memiliki beberapa tantangan. Salah satunya adalah kesenjangan infrastruktur dan literasi digital, terutama di daerah 3T (Tertinggal, Terdepan, dan Terluar). Sebagaimana dinyatakan oleh Fitriyani, Sumarni, & Widodo (2023), meskipun kurikulum telah mendukung integrasi digital, banyak sekolah masih menghadapi keterbatasan perangkat teknologi dan pelatihan guru dalam penggunaan platform digital secara optimal. Oleh karena itu, upaya digitalisasi pembelajaran dalam Kurikulum Merdeka perlu diiringi dengan penguatan kapasitas guru dan penyediaan fasilitas yang merata.

Dengan demikian, pembelajaran Kurikulum Merdeka berbasis digital memberikan kesempatan besar untuk menciptakan pendidikan yang inklusif, adaptif, dan relevan dengan tuntutan zaman. Tetapi, implementasinya harus ditunjang oleh kerja sama antara pemerintah, sekolah, dan masyarakat untuk memastikan bahwa semua peserta didik dapat memperoleh manfaat yang setara dari transformasi digital pendidikan saat ini.

Pembelajaran Kurikulum Merdeka Berbasis Media Digital: Canva

Pembelajaran Kurikulum Merdeka berbasis digital di jenjang SD/MI dapat memanfaatkan aplikasi digital seperti Canva. Canva adalah salah satu aplikasi desain grafis berbasis digital yang terkenal di dunia pendidikan sebab penggunaan yang mudah dan kelengkapan fitur yang mendukung pembelajaran menjadi interaktif. Canva memberikan kesempatan pendidik dan peserta didik untuk membuat materi visual seperti poster, infografik, presentasi, bahkan video pembelajaran dengan cepat dan menarik. Dalam konteks pembelajaran, Canva menjadi media yang efektif untuk meningkatkan minat belajar serta membantu peserta didik mencerna materi perantara visualisasi yang menarik dan mudah dipahami (Nugroho & Kusuma, 2020).

Pemanfaatan aplikasi Canva ketika kegiatan belajar mengajar selaras dengan prinsip student-centered learning dalam Kurikulum Merdeka, yang mana peserta didik diberi kebebasan dan ruang dalam menunjukkan pemahamannya secara kreatif. Menurut Putri dan Fatimah (2022), pemanfaatan Canva dalam tugas proyek atau presentasi menyebabkan peserta didik lebih aktif, percaya diri, dan mampu menyampaikan pemahaman mereka dengan lebih terstruktur. Selain itu, Canva menunjang pembelajaran diferensiatif karena pendidik dapat menyesuaikan desain materi pembelajaran sesuai dengan gaya belajar peserta didik yang berbeda-beda.

Selanjutnya, untuk pendidik Canva berperan sebagai solusi cepat dalam penyusunan bahan ajar visual yang lebih komunikatif. Platform ini memberikan berbagai template pendidikan yang sudah siap dipakai pendidik untuk membuat slide pembelajaran, lembar kerja peserta didik, dan bahan evaluasi tanpa memerlukan keterampilan desain profesional. Berdasarkan penelitian Sari dan Ramadhan (2021), pemanfaatan Canva oleh pendidik terbukti meningkatkan efektivitas penyampaian materi dan mempermudah pencapaian tujuan pembelajaran, terutama pada jenjang sekolah dasar.

Pemanfaatan aplikasi Canva dalam pembelajaran juga harus bersamaan dengan bimbingan dan literasi digital yang layak. Pendidik harus menjamin bahwa penggunaan Canva tidak hanya fokus pada aspek keindahan, tetapi juga mendukung pencapaian kemampuan peserta didik. Canva bukan sekedar alat desain, tetapi dapat menjadi bagian integral dari strategi pembelajaran digital yang efektif. Secara keseluruhan, literatur yang ditinjau menunjukkan bahwa penggunaan Canva dalam pembelajaran di Madrasah Ibtidaiyah sejalan dengan prinsip-prinsip program Kurikulum Merdeka, yaitu fleksibel, mudah beradaptasi, dan berfokus pada pengembangan keterampilan siswa secara keseluruhan. Namun, penggunaan aplikasi ini juga membutuhkan persiapan infrastruktur digital dan pelatihan guru agar dapat diimplementasikan secara optimal.

SIMPULAN

Pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran digital dalam konteks Kurikulum Merdeka di Madrasah Ibtidaiyah tidak hanya memberikan kemudahan teknis bagi guru dalam merancang materi ajar, tetapi juga membawa dampak transformasional terhadap proses dan kualitas pembelajaran. Dari hasil analisis literatur, terlihat bahwa Canva mendukung pembelajaran yang interaktif, kreatif, dan responsif terhadap kebutuhan belajar siswa. Hal ini sejalan dengan prinsip Kurikulum Merdeka yang mengedepankan pendekatan pembelajaran diferensiatif, berbasis proyek, serta berpusat pada peserta didik.

Lebih dari sekadar alat bantu visual, Canva berperan sebagai jembatan antara teknologi digital dan prinsip humanisasi dalam pendidikan. Penggunaan Canva mampu meningkatkan motivasi, kreativitas, dan partisipasi aktif peserta didik melalui presentasi visual yang komunikatif dan menarik. Selain itu, Canva juga memperkuat peran guru sebagai fasilitator yang adaptif dalam menyusun materi pembelajaran yang kontekstual dan variatif.

Ke depan, aplikasi Canva memiliki prospek luas untuk dikembangkan sebagai bagian dari sistem ekosistem pembelajaran digital yang terintegrasi. Dengan dukungan pelatihan literasi digital bagi pendidik serta pemerataan infrastruktur teknologi, Canva berpotensi menjadi media utama dalam implementasi pembelajaran berbasis teknologi yang inklusif, efektif, dan menyenangkan, terutama di jenjang pendidikan dasar. Selain itu, pemanfaatan Canva dapat diarahkan untuk mendukung pencapaian Profil Pelajar Pancasila, khususnya dalam aspek kreativitas, kolaborasi, dan berpikir kritis, sehingga menjadikan pembelajaran tidak hanya bermakna secara akademik, tetapi juga membentuk karakter dan kompetensi abad ke-21 pada peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, D., & Andayani, D. (2022). Penerapan Media Digital Canva dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 7(2), 85–92. <https://doi.org/10.23887/jpdi.v7i2.45638>
- Fitriyani, R., Sumarni, W., & Widodo, A. (2023). Tantangan Dan Peluang Pembelajaran Berbasis Digital Dalam Kurikulum Merdeka. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 5(1), 45–53. <https://doi.org/10.1234/jpt.v5i1.123>
- Hanifah, N ., U, U,. & dkk. (2025). Kompetensi Guru Dalam Era Digital Di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal ilmu pendidikan*, 7(1), 211-212
- Hidayatullah, A., Fila, P, A., & dkk. (2023). Penggunaan Aplikasi Canva Pada Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Jurnal Education*, 9(2), 943-947
- Kemendikbudristek. (2022). Panduan Implementasi Kurikulum Merdeka. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia. <https://kurikulum.kemdikbud.go.id/>
- Khoiriah, Beta Hana, & Deriwanto. 2022. Implementasi Hidden Curriculum Pada Proses Pembelajaran Di RA Tunas Literasi Qur’an.” *Literasiologi* 2022 9 (1).
- Lestari, A. N., & Ramadhani, F. (2023). Pemanfaatan Canva dalam Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif untuk Kurikulum Merdeka. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 5(1), 23–30. <https://doi.org/10.31004/jip.v5i1.1040>

- Mulyasa, E. (2021). Manajemen dan Kepemimpinan Kepala Sekolah. Bumi Aksara.
- Oktavia, s., A., N., Y. (2024). Penggunaan Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Berdasarkan Kurikulum Merdeka Di Madrasah Aliyah Negeri Rejang Lebang. *Jurnal Ilmiah Korpus*, 8(2), 313-314
- Purba, Yunita Adelina. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Matematika Di Smpn 1 Na Ix-X Aek Kota Batu, *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol:6, No. 2.
- Puspitasari, R., & Harimurti, A. (2022). Penggunaan Canva sebagai Media Penugasan Proyek untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 11(3), 211–220. <https://doi.org/10.24114/jtp.v11i3.37219>
- Putra, Lovandri Dwanda, dkk. (2023). Pemanfaatan Canva Untuk Pembelajaran Inovatif dan Kreatif di Sekolah Dasar. *Jurnal BASICEDU*, 7(4), hal 2530-2535.
- Putri, A. D., & Fatimah, S. (2022). Pengaruh Penggunaan Canva Terhadap Kreativitas Siswa Dalam Pembelajaran Berbasis Proyek. *Jurnal Pendidikan Inovatif*, 4(1), 88–95.
- Rachmawati, L., & Nurhadi, D. (2023). Efektivitas Media Canva terhadap Peningkatan Kualitas Perangkat Pembelajaran di SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 9(1), 42–50. <https://doi.org/10.15294/jipgsd.v9i1.56812>
- Rahardjo, M., & Purwanto, E. (2021). Pemanfaatan Teknologi Digital Dalam Pembelajaran Era Merdeka Belajar. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Teknologi*, 3(2), 112–120.
- Rahmasari, E.A., & Yogananti, A. F. (2021). Kajian Usability Aplikasi Canva (Studi Kasus Pengguna Mahasiswa Desain). *ANDHARUPA : Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 7(01), 165-178. <https://doi.org/10.33633/andharupa.v7i01.4292>
- Rahmatullah (et al). (2019). Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, Vol. 12, No. 2.
- Rusman. (2020). Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru. Rajawali Pers.
- Sari, N. L., & Ramadhan, A. P. (2021). Peran Media Canva Dalam Peningkatan Efektivitas Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi. *Jurnal Pendidikan dan Media Digital*, 3(1), 44–52.
- Sari, N. R., & Wulandari, E. (2024). Integrasi Media Digital dan Profil Pelajar Pancasila dalam Pembelajaran Tematik. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 14(1), 12–21. <https://doi.org/10.21831/jpk.v14i1.59210>
- Suparno, P. (2020). Filsafat Pendidikan: Humanisme dan Implikasinya dalam Pendidikan. Kanisius.

- Swawikanti, Kenya. 2022. Kupas Tuntas Kurikulum Merdeka, Begini Konsep & Implementasinya. Ruang Guru (blog). 2022. <https://www.ruangguru.com/blog/kurikulum-merdeka>.
- Winataputra, U. S. (2019). Teori Belajar dan Pembelajaran. Universitas Terbuka.
- Zubaedi. (2019). Desain Pendidikan Karakter: Konsepsi dan Aplikasinya dalam Lembaga Pendidikan. Kencana.