

Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia MI/SD

Farisia^{1*}, Afiyatul Fitriyah², Dzakirina Dzulkarami³, Shoffiyah Wardatul Jannah⁴, Ahmad Sholahuddin Irsyad⁵

^{1,2,3,4,5} Universitas Islam Negeri Sunan Ampel

email: hernikfarisia@uinsa.ac.id

Abstrak - Tujuan dalam artikel ini yaitu untuk membahas penggunaan canva sebagai media dalam pembelajaran baik di MI/SD dalam mata pelajaran bahasa indonesia. Globalisasi membawa dampak yang begitu besar dalam gaya hedon masyarakat, pembaharuan tersebut diakibatkan oleh perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang mampu mempengaruhi banyak bidang kehidupan salah satunya yaitu pendidikan. Dalam perancangan media pembelajaran yang terjadi sekarang bukan lagi hanya memakai benda-benda yang ada pada kehidupan sehari-hari saja, tetapi juga menggunakan dunia di era digital. Canva ialah aplikasi yang mampu kita kembangkan untuk bagian dari kreasi media dalam belajar bahasa indonesia. Aplikasi canva menawarkan berbagai fitur yang bagus dan mampu membantu guru dalam pembuatan media pembelajaran, salah satunya adalah terdapat berbagai macam template yang bisa digunakan dalam merancang media pembelajaran. Termasuk MI/SD untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia. Untuk melakukan penelitian ini yang menggunakan metode tinjauan pustaka yaitu proses mencari, memperoleh, membaca dan mengulas berbagai literatur penelitian yang berhubungan maupun relevan bersama masalah yang dikaji dan dapat dirumuskan bahwa canva adalah aplikasi yang dapat digunakan oleh banyak orang dan juga memiliki desain yang begitu menarik serta dapat digunakan dalam media pembelajaran.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Canva, Bahasa Indonesia MI/SD

Abstract - The purpose of this article is to discuss the use of canva as a medium in learning both in MI/SD in Indonesian language subjects. Globalization has a huge impact on the hedon style of society, this renewal is caused by the development of science and technology which is able to affect many fields of life, one of which is education. In designing learning media that occurs now is no longer just using objects that exist in everyday life, but also using the world in the digital era. Canva is an application that we can develop for part of media creation in learning Indonesian. The canva application offers a variety of good features and is able to assist teachers in making learning media, one of which is that there are various kinds of templates that can be used in designing learning media. Including MI / SD for Indonesian language subjects. To conduct this research using the literature review method, namely the process of searching, obtaining, reading and reviewing various research literature related or relevant to the problem being studied and it can be formulated that canva is an application that can be used by many people and also has a design that is so attractive and can be used in learning media

Keywords: Learning Media, Canva, Indonesian MI/SD

Pendahuluan

Globalisasi adalah proses dimana perubahan-perubahan dalam masyarakat terjadi di seluruh dunia tanpa mengenal batasan waktu (Saodah dkk., 2020). Banyak perkembangan yang terjadi di segala aspek kehidupan manusia akibat globalisasi. Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi erat kaitannya dengan kemajuan ilmu pengetahuan di bidang pendidikan. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dapat dipandang sebagai evolusi pengetahuan manusia, oleh karena itu perkembangan ini juga patut kita manfaatkan dalam bidang Pendidikan (Hibatullah, 2022). Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran di era digital ini sangat penting terhadap perancangan, merumuskan, menilai, meningkatkan dan mengimplementasikan materi pendidikan dalam alur pembelajaran (Maulia, 2023a). Pembelajaran yang efektif adalah suatu metode yang memungkinkan peserta didik memperoleh kecakapan, kemampuan, dan sikap tertentu yang dapat mendorong mereka dalam proses pendidikan (Kharissidqi & Firmansyah, 2022a). Menjadi seorang guru memerlukan kemampuan dalam memberikan media yang sebaik-baiknya untuk digunakan siswa di kelas. Media pembelajaran adalah sarana terpenting dalam proses pembelajaran. Salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat pengajaran, yang dalam hal itu dapat menguasai kondisi dan lingkungan belajar yang diselenggarakan dan dirancang oleh guru. Media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran dapat membangkitkan kegembiraan dan ketertarikan baru sehingga menciptakan dorongan dalam kegiatan belajar, bahkan memberikan dampak psikologis bagi peserta didik. Penggunaan media pembelajaran pada tahap adaptasi di kelas tentu saja meningkatkan efisiensi proses pembelajaran dan penyampaian informasi serta isi pelajaran saat ini (Kaffah dkk., 2023).

Canva merupakan satu dari banyaknya aplikasi yang bisa di gunakan guru dalam membuat media pembelajaran. Aplikasi Canva adalah salah satu media yang secara visual dapat menunjang proses pembelajaran dan melatih keterampilan visual siswa (Wardhanie dkk., 2021). Canva menawarkan berbagai alat pengeditan, editor foto, filter foto, bingkai foto, stiker, dan lainnya bagi pemula untuk membuat berbagai desain grafis seperti poster, flyer, infografis, spanduk, undangan, presentasi, sampul Facebook, dll. Selain itu, Canva bisa diakses dari desktop atau perangkat seluler Anda. Artinya pengguna bisa berkarya kapan saja dan di mana saja. Canva merupakan aplikasi internet gratis yang mudah digunakan dan dapat ditemukan untuk membuat media pembelajaran. Di sisi lain, kekurangan Canva adalah: Aplikasi ini mengandalkan jaringan internet yang memadai dan kuat. Aplikasi Canva memiliki beberapa template, stiker, ilustrasi, font berbayar, dll. untuk desain yang Anda pilih mungkin mirip dengan Design Template, gambar, warna, dapat dibagikan kepada orang lain, namun pengguna bebas memilih desain yang berbeda (Pelangi, 2020). Menurut

(Triningsih, 2021) dalam penelitiannya mengatakan Canva merupakan aplikasi yang memberikan kemudahan bagi guru dan dalam menjalankan alur pembelajaran berbasis teknologi, keaktifan, pengetahuan dan keuntungan lainnya. Oleh sebab itu hasil desain pada canva dapat menumbuhkan minat siswa dalam aktivitas belajar dan menmbuhkan minat siswa melalui penyampaian materi yang menarik dan efektif.

Menurut (Pelangi, 2020) aplikasi Canva memiliki manfaat yaitu Meningkatkan kreativitas guru dan siswa untuk membuat suatu media pembelajaran yang menggunakan berbagai macam fitur yang ada, mempersingkat waktu dan efektif dalam merancang media pembelajaran dan pekerjaan desain yang mampu dipakai bersama laptop atau handphone. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia memerlukan media pembelajaran yang tepat di karenakan pembelajaran bahasa indonesia ini mempunyai target yang sama dengan tujuan pembelajaran lainnya yaitu mendapatkan keterampilan, pengetahuan, inspirasi dan prilaku. Keterampilan dalam berbahasa yang tertuang dalam kurikulum sekolah yaitu berisi empat aspek yakni aspek keterampilan menyimak, berbicara, membaca serta menulis (Ali, 2020) media pembelajaran bisa digunakan untuk mendukung dalam mendemonstrasikan materi sampai bisa difahami pada siswa. Dalam tahap pembelajaran bahasa indonesia sendiri bisa dijalankan oleh guru untuk fasilitator, yang fungsinya menghasilkan situasi yang sempurna bagi kegiatan belajar dan memudahkan siswa dalam mengamati dan memahami materi. Berdasarkan pernyataan di atas, nampaknya penggunaan aplikasi canva dalam pembuatan media pembelajaran dapat berguna bagi pendidik dalam merancang desain penyampaian berita kepada siswa dalam bentuk bahan pembelajaran. Khususnya untuk pelajarn bahasa indonesia yang bahan materinya bersifat abstrak, sehingga canva meningkatkan minat sswa dalam kegiatan belajar dengan memberikan mereka akses langsung terhadap apa yang dipelajari. Sehingga, penelitian ini bertujuan untuk menguraikan penggunaan aplikasi canva sebagai media pembelajaran bahasa indonesia di sekolah dasar.

Metode

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu penelitian kepustakaan (Library research). Penelitian kepustakaan adalah metode yang dilakukan dengan cara membaca buku-buku, majalah, catatan sejarah, dokumen, atau sumber data lainnya dalam perpustakaan. Metode ini mampu membantu peneliti untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan sebagai sumber yang berhubungan dengan objek peneliti. Sumber-sumber kepustakaan digunakan meliputi makalah, jurnal, thesis, dan

disertasi. Metode pengumpulan data dilakukan dengan cara menyajikan dan menganalisis data yang ditemukan dalam literatur atau sumber yang relevan dengan topik penelitian. Hal ini dilakukan sesuai dengan jenis penelitian yang digunakan oleh penulis. Sumber utama yang dipakai dalam penelitian ini berasal dari jurnal-jurnal yang diakses melalui e- jurnal dan Google Scholar. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara membaca jurnal-jurnal tersebut dan mencatat informasi yang relevan untuk penelitian. Untuk memastikan validitas data, penelitian ini menggunakan teknik triangulasi sumber data, yang artinya mencari kebenaran informasi dari berbagai sumber yang berbeda. Analisis data dilakukan menggunakan model analisis data Miles dan Huberman. Kegiatan analisis kualitatif dilakukan secara interaktif dan terus-menerus hingga mencapai titik yang memadai. Langkah-langkah yang dilakukan mencakup reduksi data, penyajian data, dan verifikasi kesimpulan.

Hasil dan Pembahasan

Kata media berasal dari kata Latin *medius*, yang secara harfiah berarti "tengah", "perantara", atau "pengantar" (Fadilah dkk., 2023). Adapun beberapa pengertian media menurut para ahli sebagai berikut: Menurut Ahmad Rohani, Media adalah segala sesuatu yang dapat ditempatkan di dalamnya dan berfungsi sebagai pembatas, sarana, atau alat untuk memperlancar kegiatan belajar mengajar. Menurut Naz dan Akbar Dalam Dari sudut pandang pendidikan, media merupakan sarana transfer pengetahuan yang diberikan guru kepada siswa guna mencapai pembelajaran yang efektif. Dari beberapa gagasan di atas dapat disimpulkan bahwa media adalah penunjang kegiatan pembelajaran, memungkinkan kegiatan pembelajaran menjadi terlaksana secara optimal. media dapat dikatakan sebagai perantara dari pengirim ke penerima. Media adalah sarana penyampaian informasi pembelajaran atau penyampaian pesan karena merupakan penyampai pesan dari pengirim pesan kepada penerima pesan. Sehingga, materi yang diajarkan guru dan dipelajari siswa hanya tersedia apabila fasilitas media tersedia.

Pembelajaran adalah arti dari kata "*instruction*" yang dalam bahasa Yunani "*instructus*" atau "*intruere*" yang berarti "menyampaikan suatu gagasan". Maka dari itu, makna "mengajar" berarti menyampaikan pemikiran dan gagasan yang telah dikaji secara bermakna melalui pembelajaran. Kata belajar mempunyai arti lebih aktif dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Karena dalam pembelajaran tidak hanya guru dan pelatih saja yang aktif, namun siswa juga ikut aktif (Fadilah dkk., 2023). Media pembelajaran adalah segala bahan yang dijadikan pedoman atau penghubung antara

guru dan siswa untuk mentransfer ilmu, dan dimaksudkan untuk merangsang keinginan belajar siswa. Mereka termotivasi dan mampu berpartisipasi penuh dan aktif dalam proses pembelajaran.

Definisi media pembelajaran memuat lima komponen. (1) mediator pesan atau bahan ajar dalam suatu pembelajaran. (2) sumber belajar. (3) alat untuk mengukur keinginan belajar siswa. (4) sebagai alat yang efektif untuk mencapai hasil belajar yang utuh dan bermakna. (5) Alat untuk mempelajari dan meningkatkan kecakapan. Apabila kelima komponen tersebut dipadukan dengan tepat maka dapat mempengaruhi tercapainya hasil pembelajaran sesuai tujuan yang diharapkan (Astutik, 2021). Salah satu aplikasi yang banyak bermunculan di dunia teknologi adalah Canva. Canva yaitu aplikasi yang mampu digunakan oleh siapa saja dalam pembuatan berbagai media pembelajaran. Dengan aplikasi ini seseorang bisa mencari berbagai macam jenis fitur dan templet yang kita inginkan serta mampu dijalankan secara gratis. Walaupun aplikasi ini dijalankan secara online namun hasil media yang dibuat begitu bagus dan menarik saat dipakai dalam pembelajaran yang berlangsung secara online baik dalam google meet, zoom atau yang lain. Dalam pembelajaran misalnya presentasi pendidikan, menawarkan berbagai pilihan desain, saat mendesain guru hanya memasukkan teks dan gambar lalu menentukan jenis desain grafis, templet dan nomor halaman yang tersedia sesuai kebutuhan (Fitri & Mudinillah, 2022a, hlm. 260). Oleh karena itu media yang telah di siapkan dalam melakukan pembelajaran yang sedang berlangsung mampu menarik perhatian dari siswa. Salah satu materi yang diperlukan dikelas yaitu pengembangan kecerdasan dan keterampilan kompleks agar pembelajaran menjadi lancar dan mengembirakan. Keuntungan bagi guru dan juga siswa menjadi aplikasi berbasis teknologi dan mendapat banyak tempat bagi pendidik untuk mengerjakan pembelajaran yang menggantungkan media pembelajaran aplikasi canva. Jadi bahan ajar bisa membuat siswa senang saat proses pembelajaran. Serta guru bisa menentuka templet mana yang akan digunakan dalam pengembangan bahan ajar yang bagus erta diperlihatkan kepada orang (Fitri & Mudinillah, 2022a, hlm. 261). Ada beberapa Kelebihan canva yaitu: pertama Membantu seseorang dalam pembuatan desain sesuai dengan kebutuhan, misalnya templet video, presentasi, membuat poster dan lainnya. Hanya saja menyesuaikan keinginan serta pemilihan seperti memilih tulisan, warna, gambar, ukuran yang didukung oleh aplikasi canva (Monoarfa & Haling, t.t., hlm. 1088). Kedua Menghemat waktu dalam media pembelajaran secara praktis. (Zebua, 2023, hlm. 232). Ketiga Aplikasi canva mudah diakses tersedia melalui android atau iphone sehingga semua orang banyak yang memilih aplikasi canva dalam menyelesaikan tugas ataupun pekerjaan. Untuk memiliki aplikasi ini saat menggunakan perangkat apa pun cukup unduh, jika kita menggunakan laptop kita dapat melakukannya tanpa mengunduh dengan membuka chrome atau canva web dan mengakses aplikasi

canva (Kharissidqi & Firmansyah, 2022b, hlm. 111). Selain kelebihan ada juga kekurangan yang dimiliki oleh aplikasi canva yaitu : pertama Akses hanya tersedia secara online (Arita & Salfiyadi, t.t., hlm. 749). Kedua pada aplikasi canva dilengkapi dengan templet berbayar seperti ilustrasi, font dan stiker terdapat templet yang berbayar dan templet yang tidak berbayar namun hak ini tidak menjadi masalah karena masih banyak templet gratis dan menarik lainnya yang tersedia. Bagaimana pengguna dapat menggunakan kreativitasnya untuk merancang hal-hal yang menarik. Ketiga biasanya desain yang telah dipilih memiliki kemiripan dengan desain lainnya seperti templet, gambar, warna dan lain-lain. Namun tidak masalah pada akhirnya pengguna akan memilih desain yang berbeda.

Dengan menggunakan canva dalam proses pembelajaran tidak akan membuat siswa merasa bosan melainkan mereka merasa senang dan menarik dengan pembelajaran ini karena mereka merasa bahwa pembelajaran ini tidak hanya bisa disampaikan dengan teori saja oleh guru akan tetapi langsung praktek dan dapat dilihat secara langsung, oleh karena itu memungkinkan guru itu menjadi kreatif karena dapat dipakai dalam segala aspek bidang pekerjaan lainnya. Media pembelajaran canva dapat menumbuhkan hasil belajar siswa. Karena media pembelajaran ini dapat digunakan dalam pembelajaran daring ataupun luring, berbagai kelebihan yang dimiliki oleh canva menjadi alternatif dan solusi bagi guru dalam memanfaatkannya dalam dunia pendidikan mulai dari presentasi hingga video interaktif (Zebua, 2023, hlm. 232). Aplikasi canva merupakan suatu aplikasi yang mendukung proses pembuatan media pembelajaran elektronik, dalam aplikasi canva menyajikan beragam peralatan semacam presentasi, resume, poster, brosur, infografis, spanduk, bookmark, papan buletin, serta desain grafis yang termasuk poster, undangan, sampul, pengeditan gambar, pembuatan video, dan banyak lagi. Selain itu, canva juga mudah diakses dan tersedia di desktop dan perangkat seluler (Kharissidqi & Firmansyah, 2022) Memungkinkan pengguna dapat membuat desain favoritnya kapan saja, dimana saja. Penggunaan canva dapat membantu meningkatkan minat peserta didik dalam menerima materi pembelajaran, perlu dibuat semenarik mungkin agar tidak membosankan dan memungkinkan guru mentransfer ilmu pengetahuan, kreativitas, serta keterampilan kepada peserta didiknya (Suwito & Syakur, 2023). Canva sebuah aplikasi desain yang diciptakan membantu pengguna mengekspresikan kreativitas mereka dengan mudah. Aplikasi ini sangat ramah bagi pemula karena memiliki banyak fitur dan dapat dipelajari dengan cepat. Tujuannya yaitu untuk memberikan pengalaman desain yang menyenangkan dan memungkinkan pengguna membuat berbagai konten visual, baik untuk digunakan secara digital maupun cetak. Keistimewaan canva adalah kemudahan penggunaannya yang disukai banyak orang, termasuk mereka yang baru belajar menggunakannya. Pengguna canva sebagai media pembelajaran elektronik sangat bermanfaat karena

memungkinkan pengguna dengan mudah membuat berbagai format media pembelajaran sesuai kebutuhannya (Muhammad Afdhaluzzikri, 2022). Dalam bidang pendidikan, pengajaran bahasa Indonesia memiliki peranan yang signifikan. Pembelajaran ini melibatkan empat proses keterampilan utama: membaca, menulis, berbicara, dan mendengarkan. Keempat keterampilan tersebut saling berkaitan dan harus dikuasai siswa untuk memperlancar proses pembelajaran. Bahasa Indonesia, bahasa resmi, diajarkan dari sekolah dasar hingga universitas. Tujuan utama pembelajaran bahasa Indonesia ialah untuk memungkinkan peserta didik mampu berkomunikasi dengan cara efektif, baik lisan maupun tertulis, seimbang dengan kaidah etika yang masih dikenakan. Lebih lanjut, penelitian ini bertujuan untuk memperdalam pemahaman Anda tentang bahasa dan sastra Indonesia dan menggunakannya untuk membangkitkan keterampilan kecerdasan, emosional, dan social, penting untuk memanfaatkan berbagai media pembelajaran sebagai pendukung dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia atau proses pembelajaran lainnya.

Dengan memilih media pembelajaran yang sesuai, peserta didik bisa lebih membangkitkan pemahaman mereka terhadap materi pembelajaran serta mengasah kemampuan berbahasanya dengan lebih efektif. Dalam situasi pembelajaran, media pembelajaran bukan hanya berfungsi menjadi alat saja, tetapi juga menjadi sarana bagi memotivasi serta menginspirasi siswa pada proses belajar mengajar. Dikarenakan itu, peran media pembelajaran tidak dapat diabaikan pada upaya meningkatkan mutu pembelajaran bahasa Indonesia di Indonesia (Pelangi, 2020). Penggunaan Canva dalam pengajaran bahasa Indonesia di MI/SD menunjukkan beberapa keuntungan dan kemungkinan untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar. Di bawah ini contoh penggunaan Canva untuk belajar bahasa Indonesia di MI/SD. Meningkatkan kemampuan kelancaran membaca: Canva dapat digunakan untuk membuat media cetak poster sehingga memudahkan guru bahasa Indonesia dalam mendesain materi pembelajaran di MI/SD. Aplikasi ini menyajikan sejumlah fitur menarik yang dapat memudahkan guru dalam merancang media pembelajaran, seperti template yang dapat dimanfaatkan untuk mendesain media pembelajaran. Membangkitkan mutu proses belajar-mengajar: Menggunakan Canva saat belajar bahasa Indonesia dengan MI/SD sanggup membangun kualitas proses belajar-mengajar. Guru dapat menggunakan aplikasi ini untuk membuat media pembelajaran yang Lebih dinamis dan menghibur, sehingga mampu merangsang minat belajar siswa dan meningkatkan hasil belajar. Meningkatkan kemampuan kreativitas: Canva dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan kreativitas siswa saat belajar bahasa Indonesia. Aplikasi ini memungkinkan siswa untuk menciptakan sejumlah jenis media cetak imajinatif yang dibuat dengan menggunakan aplikasi Canva, yang dapat meningkatkan kemampuan kreativitas siswa. Meningkatkan kemampuan berpikir kritis:

Menggunakan Canva saat belajar bahasa Indonesia dengan MI/SD dapat membantu meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa Anda. Guru dapat mempergunakan canva ini untuk menciptakan media pembelajaran yang mendorong siswa berpikir kritis dan analitis sehingga meningkatkan kemampuan berpikir kritisnya.

Meningkatkan kemampuan komunikasi: Canva dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan komunikasi siswa saat belajar bahasa Indonesia. Aplikasi ini memungkinkan siswa untuk meningkatkan keterampilan komunikasinya karena mereka dapat membuat berbagai jenis media cetak yang sanggup mereka pergunakan untuk berkomunikasi dengan orang lain (Maulia, 2023). Beberapa penelitian menunjukkan hasil positif penggunaan Canva untuk pembelajaran bahasa Indonesia untuk MI/SD. Misalnya saja penelitian di SDN Provinsi Leousac Provinsi Aceh Barat yang menunjukkan bahwa penggunaan Canva menjadi media pembelajaran elektronik sangat cocok untuk membangun minat membaca peserta didik kelas dua (Fitri & Mudinillah, 2022b). Penelitian lain menunjukkan bahwa penggunaan Canva ketika pembelajaran bahasa Indonesia di MI/SD sanggup membangkitkan kualitas proses belajar mengajar dan meningkatkan hasil belajar siswa.

Kesimpulan

Canva adalah sebuah aplikasi yang digunakan untuk merancang desain grafis yang sudah terkenal tidak hanya dikalangan guru saja namun juga dikalangan pelajar dan mahasiswa. Aplikasi Canva ini juga sangat berguna saat membuat media pembelajaran di karenakan aplikasi canva ini sanggup menciptakan media pembelajaran menjadi menarik dan dapat mewujudkan daya Tarik siswa dalam belajar. Namun, terdapat beberapa kendala bagi pengguna aplikasi Canva, seperti harus mempelajari dasar-dasar desain terlebih dahulu sebelum menggunakan aplikasi Canva. Templat tersedia untuk PPT, poster, video, brosur, dll. Namun, apabila anda tidak premium maka Anda tidak bisa menggunakan semua template. Aplikasi ini bisa digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran dimana Ada banyak objek yang bisa difungsikan sebagai media pembelajaran. penggunaan aplikasi Canva saat pengajaran bahasa Indonesia pada MI/SD meningkatkan kualitas proses belajar mengajar, meningkatkan keterampilan kreativitas, meningkatkan keterampilan berpikir kritis, dan meningkatkan keterampilan komunikasi. Maka dari itu, aplikasi Canva sanggup mewujudkan pilihan yang efisien untuk membangun kualitas pengajaran bahasa Indonesia di MI/SD.

Referensi

- Abdullah, N., Jabri, A., & Santoso, G. (2023). Critical Thinking 21 st Century Era 4 . 0 Jurnal Pendidikan Transformatif (Jupetra). *Jurnal Pendidikan Transformatif (JPT)*, 02(02), 17–21.
- Anggraini, D. M., Asbari, M., Eka, I., & Santoso, G. (2023). Jurnal Pendidikan Transformatif (Jupetra) Strong Why : Menguatkan Logika Mengapa dalam Kehidupan Jurnal Pendidikan Transformatif (Jupetra). *Jurnal Pendidikan Transformatif (JPT)*, 02(02), 63–67.
- Avifah Dwi Apriliani, N., Chairudin, M., Hariyanti, S., Puteri Ramadhanti, E., Afriza Aprilian, M., Nuur Fauzaan, M., & Santoso, G. (2022). Peran Media Massa dalam Membentuk Opini Publik dalam Konteks Kewarganegaraan. *Jurnal Pendidikan Transformatif (Jupetra)*, 1(2), 156–164.
- Darmawati, A., & Santoso, G. (2024). Eksplorasi Dimensi Mahasiswa: Matematika Bangun Ruang dalam Tiga Dimensi. *Jurnal Pendidikan Transformatif*, 03(01), 53–62. <https://jupetra.org/index.php/jpt/article/view/1118><https://jupetra.org/index.php/jpt/article/download/1118/399>
- Murod, M., & Santoso, G. (2023). Towards an Equitable Sharia Economic System in the City of Tasikmalaya: The Role of Sharia Regional Regulations and Islamic Relations. *BASKARA : Journal of Business and Entrepreneurship*, 5(2), 244. <https://doi.org/10.54268/baskara.5.2.245-261>
- Rahmayani, D., Aifha, N., Nulfadli, I., & Santoso, G. (2022). Prinsip-Prinsip Filsafati Pancasila Sebagai Dasar Negara (Filosofische Grondslag , Weltanschauung) Republik Indonesia Jurnal Pendidikan Transformatif (Jupetra). *Jurnal Pendidikan Transformatif (JPT)*, 01(02), 51–67.
- Santoso, G. (2020). THE STRUCTURE DEVELOPMENT MODEL OF PANCASILA EDUCATION (PE) AND CIVIC EDUCATION (CE) AT 21 CENTURY 4 . 0 ERA IN INDONESIAN Abstract : Keywords : *Proceedings of the 2nd African International Conference on Industrial Engineering and Operations Management Harare*, i(i), 175–210.
- Santoso, G. (2022). Integrasi Pendidikan Kewarganegaraan untuk Mengembangkan Karakter Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Transformatif (JPT)*, 1(3), 137–145.
- Santoso, G., Abdulkarim, A., Maftuh, B., & Murod, M. (2023a). *Jurnal Pendidikan Transformatif (Jupetra) Kajian keikutsertaan Indonesia dalam Organisasi Internasional untuk Perdamaian Dunia di Abad 21 Jurnal Pendidikan Transformatif (Jupetra)*. 02(01), 157–170.
- Santoso, G., Abdulkarim, A., Maftuh, B., & Murod, M. (2023b). Kajian Ketahanan Nasional melalui Geopolitik dan Geostrategi Indonesia Jurnal Pendidikan Transformatif (Jupetra). *Jurnal Pendidikan Transformatif (Jupetra)*, 02(01), 184–196.
- Santoso, G., Abdulkarim, A., Maftuh, B., Sapriya, & Murod, M. (2023). Jurnal Pendidikan Transformatif (Jupetra). *Jurnal Pendidikan Transformatif (Jupetra)*, 2(1), 144–156.
- Santoso, G., Al Muchtar, S., & Abdulkarim, A. (2015). Analysis SWOT Civic Education curriculum for senior high school year 1975-2013. *Civicus: Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 19(1), 86–109.
- Santoso, G., & Budianti, C. (2024). Mengungkap Misteri Rasio : Petualangan Matematika di Kelas Enam Sebagai Kajian Mahasiswa Jurnal Pendidikan Transformatif (JPT). *Jurnal Pendidikan Transformatif (JPT)*, 03(01), 28–34.
- Santoso, G., Karim, A. A., Maftuh, B., & Murod, M. (2023). Kajian Identitas Nasional melalui Misi Bendera Merah Putih , dan bahasa Indonesia Abad 21. *Jurnal Pendidikan Transformatif (Jupetra)*, 02(01), 284–296.
- Santoso, G., Karim, A. A., Maftuh, B., Sapriya, & Murod, M. (2023). Pengantar Pendidikan Kewarganegaraan di Perguruan Tinggi melalui Kajian Filosofis Pembukaan UUD 1945 Indonesia Abad 21. *Jurnal Pendidikan Transformatif (JUPETRA)*, 2(1), 297–311. <https://jupetra.org/index.php/jpt/article/view/137>

- Santoso, G., Khairunnisa, N., Azzahra, N., & Adisti, S. A. (2023). Nasionalisme, Patriotisme, dan Perjuangan: Implementasi Pada Mahasiswa PGSD UMJ. *Jurnal Pendidikan Transformatif (Jupetra)*, 02(03), 78–86.
- Santoso, G., Marsella, A. T., Permana, D. A., & Syifa, K. (2023). Jurnal Pendidikan Transformatif (Jupetra) Efek Pengaruh Sumpah Pemuda Terhadap Generasi Z Dalam Ikut Serta di Kegiatan Kemanusiaan Jurnal Pendidikan Transformatif (Jupetra). *Jurnal Pendidikan Transformatif (JPT)*, 02(02), 246–255.
- Santoso, G., & Murod, M. (2021). Comparison of the Contents Pancasila Education and Citizenship From 1975-2013 Curriculum in Indonesian at The 21st Century. *Jurnal Ekonomi*, 21(2), 65–71. <https://doi.org/10.29138/je.v21i2.148>
- Santoso, G., Putri, J. N., Jannah, M., Sekar, N., & Prasaja, R. (2023). Bhinneka Tunggal Ika Pondasi Semangat Gotong Royong Bangsa. *Jurnal Pendidikan Transformatif (JPT)*, 02(02), 173–183.
- Santoso, G., Rizqy, H. A., Assaadih, H. H., & Bintang, R. A. (2022). Peran Bendera Merah Putih dan Bahasa Indonesia Sebagai Kesatuan Negara Kesatuan Republik Indonesia Jurnal Pendidikan Transformatif (Jupetra). *Jurnal Pendidikan Transformatif (JPT)*, 01(03), 183–194.
- Santoso, G., Shayla Ayuningtias, Santoso, G., Unik Setianingsih, Radita Ayudya, & Shara Ayu Pramitha. (2022). Menjadi Warga Dunia Yang Empati: Mengembangkan Solidaritas Global Dalam Menerima Dan Mendukung Pengungsi. *Jurnal Pendidikan Transformatif (JPT)*, 1(3 SE-Articles), 1–10. <https://jupetra.org/index.php/jpt/article/view/537>
- Wahidah, N., Santoso, G., Farid, M., Aca, L., Wuriani, D., & Yuniar, A. (2023). *Jurnal Pendidikan Transformatif (JPT) Mengidentifikasi Keragaman Budaya di Sekitarnya Secara Setara Melalui Gotong Royong dan Collaboration di Kelas 5 Jurnal Pendidikan Transformatif (JPT)*. 02(04), 190–214.
- Apriliyanti, Fressi, Fattah Hanurawan, And Ahmad Yusuf Sobri, 'Pages 1-8 Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Malang (1) Psikologi, Universitas Negeri Malang (2) Administrasi Pendidikan', 6.1 (2022), 2022–23.
- Manizar, Elly, 'Peran Guru Sebagai Motivator Dalam Belajar', Tadrib, 1.2 (2015), 204–22.
- Sari, Diana, 'Peran Orang Tua Dalam Memotivasi Belajar Siswa', Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas Pgrri Palembang, 2017.
- Haerullah, Haerullah, And Elihami Elihami, 'Dimensi Perkembangan Pendidikan Formal Dan Non Formal', Jurnal Edukasi Nonformal, 1.1 (2020), 199– 207.
- Salsabilah, Azka Salmaa, Dinie Anggraeni Dewi, Yayang Furi Furnamasari, Program Studi, Pendidikan Guru, And Sekolah Dasar, 'Peran Guru Dalam Mewujudkan Pendidikan Karakter', Jurnal Pendidikan Tambusai, 5.3 (2021), 7158–63.
- Hastiani Hastiani, Hendra Sulistiawan, Mudafiatun Isriyah, 'Sosialisasi Pentingnya Kolaborasi Orang Tua Dalam Mendukung Penerapan Proyek Penguatan Profil Pancasila (P5)', Volume 3 No. 1, Maret 2023.
- Miftakhul Jannah, 'Partisipasi Orang Tua Dalam Meningkatkan Kualitas Pendidikan Dasar Anak', Universitas Negeri Semarang, 2020.
- Ali, M. (2020). PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DAN SASTRA (BASASTRA) DI SEKOLAH DASAR. PERNIK, 3(1), Article 1. <https://doi.org/10.31851/pernik.v3i2.4839> Arita, A., & Salfiyadi, T. (t.t.). Pemanfaatan Canva Sebagai Media Pembelajaran Sains Jenjang SD. Astutik, S. (2021). PENGGUNAAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN DAN POWER POINT DALAM MATA PELAJARAN TIK KELAS VII DI SMP NEGERI 1 GURAH. Science, Engineering, Education, and Development Studies (SEEDS): Conference Series, 4(2). <https://doi.org/10.20961/seeds.v4i2.56735>

- Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(2), Article 2. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i2.938>
- Fitri, F. H., & Mudinillah, A. (2022a). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA MENGGUNAKAN APLIKASI CANVA TINGKAT SD/MI. *DIRASATUL IBTIDAIYAH*, 2(2), 255–268. <https://doi.org/10.24952/ibtidaiyah.v2i2.4579>
- Fitri, F. H., & Mudinillah, A. (2022b). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA MENGGUNAKAN APLIKASI CANVA TINGKAT SD/MI. *DIRASATUL IBTIDAIYAH*, 2(2), Article 2. <https://doi.org/10.24952/ibtidaiyah.v2i2.4579>
- Hibatullah, F. A. (2022). Pengaruh Globalisasi terhadap Pembangunan Karakter Generasi Muda Bangsa Indonesia. *Pesona Dasar : Jurnal Pendidikan Dasar dan Humaniora*, 10(1), Article 1. <https://doi.org/10.24815/pear.v10i1.24283>
- Kaffah, L. S., Setiawan, D., & Waluyo, E. (2023). PEMANFAATAN MEDIA CETAK POSTER DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DENGAN MENGGUNAKAN APLIKASI CANVA DI KELAS V SD. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(16), Article 16. <https://doi.org/10.5281/zenodo.8246435>
- Kharissidqi, M. T., & Firmansyah, V. W. (2022a). APLIKASI CANVA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN YANG EFEKTIF. *Indonesian Journal Of Education and Humanity*, 2(4), Article 4.
- Kharissidqi, M. T., & Firmansyah, V. W. (2022b). APLIKASI CANVA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN YANG EFEKTIF. 2(4).
- Maulia, S. (2023a). Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran di Era Digital. Maulia, S. (2023b). Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran di Era Digital. *Prosiding Seminar Nasional Hasil Penelitian, Pengabdian, Dan Diseminasi*, 1(1), Article 1.
- Monoarfa, M., & Haling, A. (t.t.). Pengembangan Media Pembelajaran Canva dalam Meningkatkan Kompetensi Guru.
- Muhammad Afdhaluzzikri, 170212048. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas II Jenjang Sekolah Dasar Negeri Reusak Kabupaten Aceh Barat [Masters, UIN Ar-Raniry]. <http://repository.ar-raniry.ac.id>
- Pelangi, G. (2020). PEMANFAATAN APLIKASI CANVA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA JENJANG SMA/MA. *Jurnal Sasindo UNPAM*, 8(2), Article 2. <https://doi.org/10.32493/sasindo.v8i2.79-96>
- Saodah, S., Amini, Q., Rizkyah, K., Nuralviah, S., & Urfany, N. (2020). Pengaruh Globalisasi terhadap Siswa Sekolah Dasar. *PANDAWA*, 2(3), 375–385.
- Suwito, & Syakur, A. (2023). MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA MENGGUNAKAN APLIKASI CANVA DI SMA N 1 KRIAN SIDOARJO. *Pancasona : Pengabdian Dalam Cakupan Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 2(1), Article 1. <https://doi.org/10.36456/pancasona.v2i1.6888>
- 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), Article 1. <https://doi.org/10.30957/cendekia.v15i1.667>
- Wardhanie, ayouvi P., Fahminnansih, F., & Rahmawati, E. (2021). Pemanfaatan Aplikasi Canva untuk Desain Grafis dan Promosi Produk pada Sekolah Islami berbasis Kewirausahaan. *Society : Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 2(1), Article 1. <https://doi.org/10.37802/society.v2i1.170>