

# Pelatihan Pembuatan Alat Peraga dan Penggunaan Aplikasi Canva Bagi Guru PAR dan PAUD GMIT Betesda Kiu Utenu Amanuban Selatan, Nusa Tenggara Timur

**Beby Manafe\*<sup>1</sup>, Sarlince Manu<sup>2</sup>, Johanis Bowakh<sup>3</sup>, Napsiyana Weo<sup>4</sup>**

<sup>1,2,3</sup>Teknik Elektro, Fakultas Sains dan Teknik, Universitas Nusa Cendana, Indonesia

<sup>4</sup>Teknik Pembuatan Tenun Ikat, Fakultas Sains dan Teknik, Universitas Nusa Cendana, Indonesia

\*e-mail: [bebymanafe@staf.undana.ac.id](mailto:bebymanafe@staf.undana.ac.id)<sup>1</sup>, [sarlince\\_manu@staf.undana.ac.id](mailto:sarlince_manu@staf.undana.ac.id)<sup>2</sup>, [bowakh@staf.undana.ac.id](mailto:bowakh@staf.undana.ac.id)<sup>3</sup>, [napsiyana@staf.undana.ac.id](mailto:napsiyana@staf.undana.ac.id)<sup>4</sup>

## Abstrak

GMIT Betesda Kiu Utenu terletak di Desa Pollo, Amanuban Selatan, Kabupaten Timor Tengah Selatan, Nusa Tenggara Timur, sejak berdirinya pada tahun 1980 telah memberikan perhatian pada Pendidikan Anak dan Remaja (PAR) melalui kelas Sekolah Minggu untuk setiap kelompok umur serta dibukanya Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Betesda Kiu Utenu. Seiring berjalannya waktu, jumlah peserta didik semakin meningkat namun tidak sebanding dengan jumlah guru yang memenuhi syarat, serta fasilitas berupa alat peraga pembelajaran juga masih terbatas terkait dengan dana untuk pengadaan. Selain itu masih kurangnya keterampilan dalam memanfaatkan barang-barang bekas maupun alat dan bahan menjadi alat peraga/media pembelajaran serta penggunaan aplikasi animasi Canva untuk menunjang pembelajaran kreatif. Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat dilaksanakan untuk mengatasi kendala dimaksud dengan metode diklat (meliputi ceramah, diskusi, tutorial dan praktek), dilanjutkan dengan pendampingan selama kurun waktu dua bulan. Tujuan akhir kegiatan pengabdian adalah meningkatnya kemampuan dan keterampilan para guru dalam membuat alat peraga dari barang bekas serta menggunakan aplikasi animasi Canva untuk pembelajaran kreatif, sehingga mampu meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman peserta didik. Hal ini terbukti dengan hasil kegiatan berupa alat peraga dan video pembelajaran dengan aplikasi Canva yang berhasil dibuat oleh peserta kegiatan yang dapat langsung diterapkan pada saat pembelajaran di kelas.

**Kata kunci:** alat peraga, aplikasi Canva, media pembelajaran, PAUD, sekolah minggu

## Abstract

GMIT Bethesda Kiu Utenu is located in Pollo Village, South Amanuban, South Central Timor Regency, East Nusa Tenggara, since its establishment in 1980 has paid attention to Children and Youth Education (PAR) through Sunday School classes for each age group and the opening of Early Childhood Education (PAUD) Bethesda Kiu Utenu. Over time, the number of students has increased but is not comparable to the number of qualified teachers, and facilities in the form of learning aids are also still limited due to funding for procurement. In addition, there is still a lack of skills in utilizing used goods or tools and materials into teaching aids/learning media and the use of Canva animation applications to support creative learning. Community Service program are carried out to overcome these obstacles with training methods (including lectures, discussions, tutorials and practice), followed by mentoring for two months. The ultimate goal is to increase the ability and skills of teachers in making teaching aids from used goods and using Canva animation applications for creative learning, thereby increasing student learning motivation and understanding. This is proven by the results of the activity in the form of teaching aids and learning videos using the Canva application that were successfully created by the participants and can be directly applied during classroom learning.

**Keywords:** teaching aids, Canva application, learning media, early childhood education, sunday school

## 1. PENDAHULUAN

GMIT Betesda Kiu Utenu terletak di Desa Pollo, Kecamatan Amanuban Selatan, Kabupaten TTS, Provinsi Nusa Tenggara Timur. GMIT Betesda Kiu Utenu bernaung di bawah Gereja Masehi Injili di Timor dan dalam lingkup pelayanan Klasis Amanuban Selatan. Pelayanan GMIT Betesda Kiu Utenu sejak berdirinya pada tahun 1980 telah memberikan perhatian pada Pendidikan Anak dan Remaja (PAR). Hal ini terbukti dengan selalu dilaksanakannya kelas Sekolah Minggu untuk setiap kelompok umur setiap minggunya. Selain itu telah dibuka juga Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)

Betesda Kiu Utenu sebagai wadah belajar bagi anak-anak di wilayah Desa Pollo. Seiring berjalannya waktu, jumlah anak dan remaja yang bergabung di PAR dan PAUD Betesda Kiu Utenu semakin meningkat (GMIT Betesda Kiu Utenu, 2025; PAUD Betesda Kiu Utenu, 2025). Namun hal ini berbanding terbalik dengan jumlah tenaga pendidik dan kependidikan yang belum memenuhi syarat. Selain itu fasilitas berupa alat peraga pembelajaran juga masih terbatas terkait dengan dana untuk pengadaan.

Alat peraga didefinisikan sebagai media pembelajaran konkret yang sengaja didesain untuk memperagakan teori, fenomena, atau mekanisme kerja suatu objek guna memfasilitasi komunikasi dua arah antara guru dan siswa (Afidah et al., 2023; Angelika et al., 2023). Literasi terbaru menunjukkan berbagai metode penerapannya dalam pembelajaran, yakni:

- Visualisasi Konsep Abstrak:** Alat peraga digunakan untuk mengubah materi yang abstrak menjadi bentuk yang dapat dilihat (visual) dan disentuh, seperti penggunaan media diorama untuk pembelajaran PKn atau alat peraga sistem pernapasan dalam IPA (Angelika et al., 2023; Pratiwi & Syofyan, 2023).
- Integrasi Model Pembelajaran:** Alat peraga sering dikombinasikan dengan model pembelajaran aktif seperti *Think-Talk-Write*, *Problem Based Learning*, dan model kooperatif untuk merangsang keterlibatan siswa (Kusdarini et al., 2023; Sukmadewi, 2024).
- Kreativitas Guru:** Guru didorong untuk merancang alat peraga menggunakan bahan yang tersedia di lingkungan sekitar, yang juga meningkatkan kecakapan guru dalam mengelola sumber daya pembelajaran (Hoya et al., 2023).

Penelitian dari tahun 2023 hingga 2024 secara konsisten menunjukkan bahwa alat peraga memberikan manfaat signifikan, yang terangkum dalam Tabel 1 berikut ini:

Tabel 1. Manfaat Alat Peraga Berdasarkan Literatur

Manfaat	Penjelasan Berdasarkan Literatur
<b>Peningkatan Hasil Belajar</b>	Penggunaan alat peraga terbukti meningkatkan nilai rata-rata tes siswa secara signifikan. Sebagai contoh, sebuah studi menunjukkan peningkatan rata-rata kelas eksperimen menjadi 82,20 dibandingkan kelas kontrol yang hanya 68,18 (Lahagu et al., 2024; Mulianingtiyas et al., 2024).
<b>Stimulasi Motivasi &amp; Minat</b>	Alat peraga menciptakan kesan menyenangkan, sehingga siswa terus termotivasi untuk mencoba dan belajar tanpa merasa bosan (Kusdarini et al., 2023; Utomo, 2023).
<b>Keterlibatan Aktif</b>	Media ini mendorong siswa untuk berinteraksi langsung (fisik dan mental), yang membantu transisi dari pemikiran abstrak ke pemahaman yang lebih mantap (Afidah et al., 2023; Nurdin & Zubairi, 2023).
<b>Pengalaman Belajar Nyata</b>	Alat peraga memberikan pengalaman otentik yang membuat materi pelajaran lebih mudah diingat dalam jangka panjang ( <i>retention</i> ) (Nurdin & Zubairi, 2023; Nurlaela et al., 2023).
<b>Keterampilan Berpikir &amp; Bahasa</b>	Selain pemahaman materi, alat peraga membantu pertumbuhan kemampuan bahasa dan pola pikir yang teratur serta berkelanjutan (Nurdin & Zubairi, 2023).

Keterbatasan alat peraga yang dimiliki mitra menyebabkan para guru kurang maksimal menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik. Permasalahan ini dapat diatasi dengan membuat alat peraga dari barang bekas atau bahan-bahan yang ada disekitar lingkungan tempat tinggal. Tapi tentunya diperlukan keterampilan dari pendidik (guru PAUD dan Sekolah Minggu/PAR) untuk menghasilkan alat peraga pendidikan yang murah namun fungsional. Jika para pendidik mempunyai keterampilan membuat alat peraga sendiri, maka mereka tidak akan bergantung pada dana pengadaan saja.

Tantangan selanjutnya yang dihadapi mitra adalah perkembangan jaman yang menuntut dunia pendidikan untuk senantiasa menyesuaikan perkembangan teknologi dalam meningkatkan mutu pendidikan. Hal ini dapat diatasi dengan pemanfaatan teknologi informasi yang mana tidak

hanya berfungsi sebagai sarana pendukung, tetapi sebagai modal utama pendukung peningkatan mutu pendidikan. Salah satu dari banyaknya aplikasi animasi yang hadir dalam dunia pendidikan yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran di tingkat Sekolah Minggu dan PAUD adalah Canva, yaitu program desain online yang menyediakan ribuan template yang dapat disesuaikan dengan berbagai kebutuhan pembelajaran, mulai dari presentasi, infografis, poster, modul ajar, hingga video pembelajaran (Universitas Negeri Yogyakarta, 2023; Universitas Negeri Surabaya, 2023; Pramesti, 2024). Canva menyediakan fitur-fitur yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang kreatif, inovatif, interaktif dan kolaboratif sehingga membuat pembelajaran menjadi mudah dan menyenangkan. Sebagai aplikasi animasi berbasis teknologi, Canva menyediakan ruang belajar untuk setiap guru dalam melaksanakan suatu pembelajaran dengan mengandalkan media pembelajaran berbasis teknologi (Wahyuni et al. 2024; Rahmah, 2025). Tantangan terbesar bagi mitra adalah bagaimana menyiapkan atau membekali guru Sekolah Minggu dan PAUD dengan keterampilan menggunakan aplikasi animasi ini.

Berdasarkan uraian tersebut, maka perlu diadakan Pelatihan Pembuatan Alat Peraga dari Barang Bekas dan Penggunaan Aplikasi Canva dalam Pembelajaran Bagi Guru Sekolah Minggu dan PAUD GMT Betesda Kiu Utenu Amanuban Selatan untuk meningkatkan keterampilan para guru guna mewujudkan pembelajaran yang lebih menarik dan kreatif.

## 2. METODE

Pada pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini terdapat solusi terhadap permasalahan mitra yang ditetapkan sebagai target, yakni:

1. Meningkatnya pengetahuan dan keterampilan para guru tentang pemanfaatan barang-barang bekas maupun alat dan bahan yang sering digunakan sehari-hari menjadi alat peraga/media pembelajaran di PAUD dan Sekolah Minggu/PAR.
2. Meningkatnya pengetahuan dan keterampilan para guru dalam memanfaatkan aplikasi animasi Canva sebagai media pembelajaran kreatif di PAUD dan Sekolah Minggu/PAR.

Kegiatan yang dilaksanakan untuk mencapai target tersebut berupa ceramah dari narasumber, diskusi, tutorial, praktek dan pendampingan oleh tim PkM. Melalui kegiatan tersebut maka di akhir kegiatan dapat dihasilkan produk alat peraga dari barang bekas dan video pembelajaran di aplikasi animasi Canva sebagai hasil karya peserta. Hasil karya peserta nantinya langsung dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran di PAUD dan Sekolah Minggu.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahapan yang digunakan dalam pelaksanaan kegiatan PkM ini adalah sebagai berikut:

### 1. Persiapan

Pada tahap persiapan ada beberapa hal yang dilakukan diantaranya:

- a. Survei lokasi kedua mitra yaitu yaitu PAUD dan Sekolah Minggu/PAR GMT Betesda Kiu Utenu, Kecamatan Amanuban Selatan.

Survei ini untuk melihat kondisi dan fasilitas yang ada pada mitra. Dari hasil survei disepakati untuk dilaksanakan pelatihan di Kupang (Hotel Amaris Kota Kupang), karena fasilitas yang kurang memadai dari mitra, terutama menyangkut fasilitas listrik dan internet.

- b. Wawancara dilakukan untuk mendapatkan data awal sebagai acuan untuk kebutuhan pembuatan alat peraga dan contoh pembelajaran di aplikasi animasi bagi guru-guru PAUD dan Sekolah Minggu/PAR GMT Betesda Kiu Utenu, Kecamatan Amanuban Selatan.

Dari wawancara didapatkan data bahwa mitra tidak memiliki fasilitas alat peraga untuk pembelajaran. Disamping itu, guru-guru juga belum pernah mengenal dan memanfaatkan aplikasi animasi dalam pembelajaran di PAUD maupun Sekolah Minggu.

- c. Studi literatur

Melakukan studi literatur mengenai pembuatan alat peraga bagi anak PAUD dan Sekolah Minggu/PAR serta aplikasi animasi untuk pembelajaran kreatif.

- d. Pembuatan Materi Diklat: berupa materi yang dipresentasikan saat pelatihan serta beberapa contoh alat peraga dan penggunaan aplikasi animasi (canva) untuk menginspirasi peserta pada saat pelatihan.
- e. Persiapan Bahan dan Alat: berupa contoh bahan-bahan bekas yang dapat dimanfaatkan untuk membuat alat peraga, seperti rak telur bekas, botol air mineral bekas, Kalender bekas, kardus bekas susu formula, tali dan benang yang tidak terpakai, koran bekas tas plastic bekas mengisi barang belanjaan, dan lain sebagainya. Untuk alat-alat penunjang pekerjaan pembuatan alat peraga, tim pelaksana menyiapkan gunting, cutter, lem kertas, lem lilin, dan selotip.

## 2. Pelaksanaan kegiatan

### a. Metode pelatihan dan tutorial

Untuk menambah pengetahuan dan meningkatkan keterampilan para guru PAUD dan Sekolah Minggu/PAR dalam proses pembelajaran dapat dilakukan dengan Pendidikan dan Pelatihan dalam dua hari. Pada tahap selanjutnya adalah tutorial selama masa pelaksanaan kegiatan tentang pembuatan alat peraga. Pada metode diklat dilakukan beberapa kegiatan yaitu ceramah, demonstrasi dan praktek pembuatan alat peraga dari bahan bekas serta pemanfaatan aplikasi animasi untuk pembelajaran kreatif.

Gambar di bawah ini menunjukkan proses pelatihan. Pada Gambar 1(a) terlihat narasumber menyampaikan materi, sedangkan Gambar 1(b) memperlihatkan peserta sementara menyimak. Dalam penyampaian materi, peserta juga dapat langsung bertanya dan berdiskusi dengan narasumber, tim pelaksana, dan sesama peserta terkait pengalaman mereka selama menjadi guru PAUD dan Sekolah Minggu.



(a) Narasumber menyampaikan materi

(b) Peserta menyimak

Gambar 1. Penyampaian Materi

Setelah penyampaian materi, peserta yang berjumlah 30 orang dibagi ke dalam enam kelompok, yang masing-masing terdiri dari lima orang. Setiap kelompok kemudian mendiskusikan rencana alat peraga yang akan dibuat beserta konsep video dari aplikasi animasinya, seperti terlihat pada Gambar 2(a) dan 2(b). Setiap kelompok memilih tema yang berbeda sesuai dengan kelas Sekolah Minggu yang diajar.

### b. Metode Pendampingan

Metode pendampingan dilakukan untuk mengetahui kemampuan para guru dalam memanfaatkan barang bekas serta alat dan bahan yang sering digunakan sehari-hari serta penggunaan aplikasi animasi sebagai media pembelajaran. Metode pendampingan dapat dilakukan secara langsung dan melalui media sosial (grup Whatsapp) atau bisa menggunakan email, sehingga para guru dan instruktur dapat saling berkomunikasi atau berdiskusi tentang pembuatan alat peraga dan penggunaan aplikasi animasi.



(a) Peserta berdiskusi dalam kelompok



(b) Peserta berdiskusi dalam kelompok

Gambar 2. Diskusi Kelompok

Pada Gambar 3(a) dan 3(b) terlihat para peserta kegiatan dari masing-masing mengerjakan alat peraga. Pekerjaan ini didampingi oleh narasumber dan tim pelaksana, sehingga dapat berdiskusi dan mencari solusi jika ada kendala yang dihadapi.



(a) Peserta mengerjakan alat peraga didampingi tim pelaksana



(b) Peserta mengerjakan alat peraga didampingi tim pelaksana  
Gambar 3. Pembuatan Alat Peraga oleh Peserta Kegiatan PkM

### 3. Evaluasi

Tahapan evaluasi dilakukan untuk mengetahui tingkat keberhasilan kegiatan yang telah dilaksanakan, meliputi:

- a. Pemberian tugas mandiri: yaitu para guru berkreasi sendiri dari alat dan bahan yang ada menjadi sebuah alat peraga serta mendesain video pembelajaran di aplikasi animasi.

Gambar 4(a) dan 4(b) berikut ini menampilkan presentasi yang dilakukan oleh perwakilan peserta dari setiap kelompok. Presentasi meliputi alat peraga dan aplikasi animasi yang dipakai untuk menyajikan materi sesuai tema yang diambil oleh tiap kelompok. Setiap presentasi kelompok langsung ditanggapi oleh narasumber dan sesama peserta. Usul dan saran yang konstruktif didapatkan dari umpan balik ini untuk menyempurnakan hasil karya dari masing-masing kelompok.



(a) Presentasi oleh perwakilan Kelompok 1 dan Kelompok 2



(b) Presentasi oleh Perwakilan Kelompok 3 dan 4  
Gambar 4. Presentasi Alat Peraga dan Video Animasi oleh Peserta

Berdasarkan presentasi tugas mandiri yang dibuat, terlihat bahwa 75% peserta telah berhasil membuat sendiri alat peraga dari barang bekas sesuai tema. Namun terdapat 25% peserta yang perlu lagi mengasah kemampuannya karena alat peraga yang dibuat hanya terpaku pada arahan tim PkM. Khusus untuk aplikasi Canva, perlu dilatih lagi karena 80% peserta baru pernah menggunakan aplikasi ini.

- b. Kuisiner: dibuat untuk mengetahui pendapat para guru mengenai kegiatan yang dilaksanakan.

Kuisiner dibuat menggunakan aplikasi paddlet untuk memperoleh umpan balik untuk kegiatan ini. Para peserta sangat antusias dan menyampaikan rasa terima kasihnya karena telah mengikuti kegiatan pelatihan ini. Mereka gembira karena mampu membuat alat peraga dari barang bekas yang dapat langsung dibawa pulang untuk nantinya digunakan di tempat tugas masing-masing. Mereka berharap ada kegiatan pelatihan lanjutan, terutama untuk aplikasi Canva. Hal ini dikarenakan 80% peserta baru pertama kali mengenal dan belajar menggunakan aplikasi animasi untuk pembelajaran. Khusus untuk alat peraga, pelatihan ini membuka wawasan mereka bahwa alat peraga pembelajaran dapat dibuat dari bahan-bahan yang ada di sekitar lingkungan tempat tinggal mereka. Para peserta optimis bahwa peserta didik mereka nantinya semakin memahami materi yang disampaikan dengan cara yang lebih menarik menggunakan alat peraga dan aplikasi animasi.

- c. Penyusunan laporan: yaitu laporan akhir sebagai pertanggungjawaban atas kegiatan yang dilakukan.

#### 4. KESIMPULAN

Berdasarkan pada kegiatan PkM yang telah dilaksanakan dapat disimpulkan bahwa:

1. Seluruh peserta kegiatan telah berhasil membuat alat peraga dari barang bekas, namun masih terdapat 25% peserta yang perlu meningkatkan kemampuan untuk berkreasi sendiri.
2. Setiap kelompok peserta telah berhasil membuat video pembelajaran menggunakan aplikasi animasi Canva, namun perlu banyak latihan karena 80% peserta baru mengenal dan menggunakan aplikasi ini.

Saran yang dapat dikemukakan yakni:

1. Perguruan Tinggi sebaiknya memiliki mitra binaan, baik dalam pelatihan pembuatan alat peraga dan penggunaan aplikasi Canva maupun pelatihan lainnya sebagai bentuk pengabdian pada masyarakat. Dengan demikian maka kegiatan yang dilakukan dapat berkesinambungan dalam meningkatkan kompetensi mitra dan akhirnya menjangkau mitra lain dalam lingkup yang lebih luas.
2. Khusus untuk mitra, agar para peserta yang telah mengikuti pelatihan dapat menularkan ilmu yang didapat ke teman-teman di tempat kerjanya. Selain itu harus terus belajar meningkatkan kemampuan dalam membuat alat peraga dan menggunakan aplikasi animasi Canva dalam pembelajaran.

#### UCAPAN TERIMA KASIH (Bila Perlu)

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Universitas Nusa Cendana lewat Lembaga Penelitian dan Pengabdiannya yang telah memberi dukungan **financial** terhadap pengabdian ini.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Afidah, N., Manasikana, O. A., & Fitriyah, L. A. (2023). Kepraktisan dan Efektivitas Alat Peraga Tuas Sebagai Media Pembelajaran Ipa Untuk Siswa Smp Kelas Viii. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 11(1), 55. <https://doi.org/10.24127/jpf.v11i1.7406>
- Angelika, Khasanah, L., Widodo, S. T., & Mardiyani, E. R. (2023). Penerapan Media Diorama untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD pada Pembelajaran PKn. *Jurnal Basicedu*, 7(6), 3753. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i6.6387>
- GMIT Betesda Kiu Utenu. (2025). Profil Gereja GMIT Betesda Kiu Utenu, Kecamatan Amanuban Selatan, TTS, NTT
- Hoya, A. L., Yosilia, R., Mukti, A. D., Sugiharta, I., & Ratih, R. F. (2023). Pengembangan Alat Filter Air Menggunakan Kandungan Karbon Aktif yang Berbeda sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Basicedu*, 7(5), 3272. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i5.6308>
- Kusdarini, K., Sardjijo, S., & Rismita, R. (2023). Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Think - Talk - Write (TTW) dan Alat Peraga terhadap Kreativitas Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(1), 71. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i1.4242>
- Lahagu, K. A. S., Waruwu, T., Zega, N. A., & Telaumbanua, D. (2024). Pengaruh Penggunaan Alat Peraga Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Di Smp Negeri 1 Alasa. *PEDAGOGIKA Jurnal Pedagogika Dan Dinamika Pendidikan*, 12(2), 562. <https://doi.org/10.30598/pedagogikavol12issue2page562-571>
- Mulianingtias, R., Pasaribu, F. T., & Siswadi, S. (2024). Penggunaan Alat Peraga terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa. *OMEGA Jurnal Keilmuan Pendidikan Matematika*, 3(2), 57. <https://doi.org/10.47662/jkpm.v3i2.683>
- Nurdin, N., & Zubairi, Z. (2023). Strategi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *TARQIYATUNA Jurnal Pendidikan Agama Islam Dan Madrasah Ibtidaiyah*, 2(1), 1. <https://doi.org/10.36769/tarqiyatuna.v2i1.308>
- Nurlaela, E., Magdalena, I., & Unaenah, E. (2023). Pengaruh Media Konkret terhadap Hasil Belajar IPA pada Siswa Kelas IV SDN Bencongan 6 Kabupaten Tangerang. *FONDATIA*, 7(3), 589. <https://doi.org/10.36088/fondatia.v7i3.3724>

- Pramesti, T., et al. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*. Diakses dari: <https://journal.stkipsubang.ac.id/index.php/didaktik/article/view/4745>
- Pratiwi, N., & Syofyan, H. (2023). Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Kelas V Menggunakan Alat Peraga IPA Sistem Pernapasan Manusia di SD Islam Nurul Huda Jatipulo Jakarta. *Journal on Education*, 5(4), 11215. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i4.2042>
- PAUD Betesda Kiu Utenu, (2025), Profil PAUD Betesda Kiu Utenu
- Rahmah R. N, Tiara Rejeki & Vita Permata Sari, (2025), Pemanfaatan Canva dalam Pembelajaran Interaktif: Meningkatkan Kualitas Pembelajaran di Sekolah, *Proceeding International Seminar on Islamic Studies*, Malaysia, February 1<sup>st</sup> 2025, Vol.6, No.1.
- Sukmadewi, R. (2024). Penerapan Model PBL Berbantu Media Konkret untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Satuan Panjang Kelas II SD Negeri Peterongan Semarang. *Journal on Education*, 6(4), 19457. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i4.5965>
- Universitas Negeri Yogyakarta. (2023). Penerapan Media Canva Sebagai Inovasi Pembelajaran. *Jurnal Epistema-UNY*. Diakses dari: <https://jurnal.uny.ac.id/index.php/epistema/article/download/87204/24022>
- Universitas Negeri Surabaya. (2023). Analisis Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran. *Prosiding SNIIS-UNESA*. Diakses dari: <https://proceeding.unesa.ac.id/index.php/sniis/article/download/3953/1138/17130>
- Utomo, M. A. P. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Melalui Model Kooperatif Berbantuan Media Eziteriakban SDN Panggung Lor. *Joyful Learning Journal*, 12(2), 59. <https://doi.org/10.15294/jlj.v12i2.68915>
- Wahyuni, T., & Wahyun, Y. S. (2024). Efektivitas Penggunaan Canva sebagai Media Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Sosiologi di SMAN 1 Bayang. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar-Universitas Pasundan*. Diakses dari: <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/30787>