JIIC: JURNAL INTELEK INSAN CENDIKIA
https://jicnusantara.com/index.php/jiic
Vol : 1 No: 8, Oktober 2024
E-ISSN : 3047-7824

Pengaruh Media Pembelajaran Canva Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif dan Berpikir Kritis Peseta Didik Kelas III Pada Sub Tema 4 Perkembangan Teknologi Transportasi di SDN 001 Ukui

The Impact of Canva Learning Media on Creative and Critical Thinking Skills of Third Grade Students in Sub-Theme 4 Transportation Technology Development at SDN 001 Ukui

Nova Sepriyanti[1*], Wida Rianti[2], Jufrianis[3]
Prodi Magister Pendidikan Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai
Email : Novafiya@gmail.com[1] , widia19aurora@gmail.com[2] , jufrianis93@gmail.com[3]

Article Info

Article history :
Received : 24-10-2024
Revised : 26-10-2024
Accepted : 28-10-2024
Pulished : 30-10-2024

Abstract

This study aims to explore the influence of Canva learning media on the creative and critical thinking abilities of third-grade students in the sub-theme of Transportation Technology Development at SDN 001 Ukui. The research method employed is experimental with a pretest-posttest control group design. The research sample consists of two randomly selected classes: an experimental class using Canva learning media and a control class using conventional methods. The results show a significant improvement in creative and critical thinking skills in the experimental class compared to the control class. The use of Canva as a learning medium proved effective in increasing student engagement and motivation, thus positively impacting the development of their thinking abilities

Keywords* : *Canva Learning Media, Creative Thinking, Critical Thinking, Transportation Technology, Elementary School

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi pengaruh penggunaan media pembelajaran Canva terhadap kemampuan berpikir kreatif dan kritis peserta didik kelas III pada sub tema Perkembangan Teknologi Transportasi di SDN 001 Ukui. Metode penelitian yang digunakan adalah eksperimen dengan desain pretest-posttest control group. Sampel penelitian terdiri dari dua kelas yang dipilih secara acak, yaitu kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran Canva dan kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan dalam kemampuan berpikir kreatif dan kritis pada kelas eksperimen dibandingkan dengan kelas kontrol. Penggunaan Canva sebagai media pembelajaran terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa, sehingga berdampak positif terhadap pengembangan kemampuan berpikir mereka.

Kata Kunci : Media Pembelajaran Canva, Berpikir Kreatif, Berpikir Kritis, Teknologi Transportasi, Sekolah Dasar

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan aspek kunci dalam pembentukan karakter dan keterampilan generasi muda (Manurung & Rahmadi, 2017). Peningkatan kualitas pembelajaran menjadi tantangan utama dalam mengoptimalkan proses pendidikan, terutama di tingkat Sekolah Dasar (SD). Dalam era digital seperti sekarang, penggunaan teknologi dalam pembelajaran menjadi suatu keharusan agar peserta didik dapat memahami materi dengan lebih menyenangkan dan interaktif. Perlu dicatat bahwa kemampuan berpikir kreatif dan kritis sangat penting dalam menghadapi perubahan dan

tantangan masa depan. Pendidikan di tingkat dasar merupakan periode kritis untuk mengembangkan dasar-dasar kemampuan ini.

Kemampuan berpikir kreatif dan kritis merupakan dua aspek inti dalam proses pengembangan literasi kognitif peserta didik yang mendukung pemahaman yang mendalam dan penerapan pengetahuan dalam berbagai konteks. Berpikir kreatif melibatkan kemampuan untuk menghasilkan ide-ide baru, melihat masalah dari berbagai perspektif, dan menciptakan solusi yang inovatif (Marliani, 2015). Seseorang yang memiliki kemampuan berpikir kreatif mampu beradaptasi dengan perubahan, menghadapi kompleksitas, dan mengeksplorasi cara-cara baru untuk menyelesaikan tantangan.

Sementara itu, kemampuan berpikir kritis menekankan pada evaluasi, analisis, dan sintesis informasi. Individu yang memiliki kemampuan berpikir kritis dapat memahami argumen, menilai keandalan sumber informasi, serta menyusun dan menyajikan argumen dengan logika yang baik. Kemampuan ini membantu peserta didik mengembangkan ketajaman analitis dan kecerdasan dalam menghadapi informasi yang kompleks dan beragam di dunia yang terus berubah.

Dua kemampuan ini saling melengkapi, menciptakan dasar untuk proses berpikir yang holistik. Berpikir kreatif membantu peserta didik melihat peluang dan solusi baru, sedangkan berpikir kritis membantu mereka menyaring informasi dan memilih solusi yang paling tepat dan bermakna. Keduanya menjadi landasan penting dalam menghadapi tantangan di era modern yang menuntut adaptasi cepat dan kemampuan pemecahan masalah yang kompleks. Oleh karena itu, pengembangan kedua kemampuan ini di dalam konteks pembelajaran merupakan suatu hal yang krusial untuk menyiapkan peserta didik menjadi individu yang kreatif, analitis, dan siap menghadapi perubahan dinamis dalam masyarakat dan dunia kerja.

Namun pada saat peroses pembelajaran siswa cenderung bosan, tidak fokus, kurang bersemangat dan kurang aktif yang nantinya akan berpengaruh ke minat belajar siswa, berpikir kreatif dan kritis pada siswa. Permasalah tersebut harus segera di antisipasi oleh guru. Oleh karena itu, penelitian ini akan mengeksplorasi efektivitas penggunaan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran Perkembangan Teknologi Transportasi pada siswa kelas III SD, dengan fokus pada dampaknya terhadap motivasi belajar.

Salah satu aplikasi yang sedang populer dalam pembuatan materi visual adalah Canva. Canva menawarkan platform yang user-friendly untuk membuat desain grafis, termasuk poster, presentasi, dan infografis. Canva merupakan sebuah platform desain grafis daring yang populer dan user-friendly (Hapsari et al., 2023). Dirancang untuk memudahkan pengguna yang tidak memiliki latar belakang desain grafis untuk membuat berbagai materi visual dengan tampilan profesional. Canva menyediakan berbagai fitur, template, dan elemen desain yang dapat digunakan untuk membuat poster, presentasi, media sosial, kartu nama, dan banyak lagi (Adi, 2020).

Dalam konteks pendidikan, Canva digunakan sebagai media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Guru dapat membuat materi pembelajaran visual yang menarik perhatian peserta didik, seperti infografis, poster, atau presentasi, untuk mendukung pemahaman konsep-konsep tertentu. Penggunaan Canva dalam pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan kreativitas, keterampilan visual, dan kemampuan berpikir kritis peserta didik.

Penelitian sebelumnya oleh Nisa & Wardani (2023) dengan judul "Pengembangan media video pembelajaran dengan menggunakan aplikasi canva untuk meningkatkan berpikir kritis siswa materi perubahan wujud benda dan sifatnya di kelas V sekolah dasar " menunjukkan bahwa integrasi teknologi, seperti penggunaan aplikasi Canva, dapat meningkatkan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran. Namun, penelitian yang memfokuskan pada penggunaan Canva sebagai media pembelajaran Perkembangan Teknologi Transportasi untuk siswa kelas III SD masih terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini memiliki urgensi untuk menjembatani kesenjangan literatur dan memberikan kontribusi dalam pengembangan metode pembelajaran yang inovatif dan efektif di tingkat dasar.

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi pengaruh penggunaan media pembelajaran Canva terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas III pada Sub Tema 4 "Perkembangan Teknologi Transportasi" di SDN 001 Ukui. Perkembangan teknologi transportasi memiliki peran penting dalam kehidupan sehari-hari, dan pemahaman yang baik terhadap konsep-konsep tersebut akan memperkuat dasar pengetahuan siswa. Melalui pendekatan visual dan interaktif yang ditawarkan oleh Canva, diharapkan peserta didik dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis mereka dengan lebih baik.

Tantangan utama dalam pembelajaran pada tingkat SD adalah menjaga minat dan keterlibatan siswa, terutama pada topik-topik yang mungkin dianggap abstrak. Penggunaan Canva sebagai media pembelajaran diharapkan dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menarik dan memfasilitasi pemahaman siswa terhadap perkembangan teknologi transportasi. Dalam konteks ini, penelitian ini menjadi relevan karena dapat memberikan kontribusi nyata terhadap pengembangan metode pembelajaran yang dapat memperkuat kemampuan berpikir kritis siswa kelas III.

Melalui penelitian ini, diharapkan dapat ditemukan bukti empiris yang mendukung efektivitas penggunaan Canva dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan panduan praktis bagi guru dan pengambil kebijakan di bidang pendidikan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, terutama dalam mengintegrasikan teknologi sebagai sarana pembelajaran yang inovatif.

Oleh karena itu penelitia akan melakukan penelitian dengan judul "Pengaruh Media Pembelajaran Canva Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif dan Berpikir Kritis Peseta Didik Kelas III Pada Sub Tema 4 Perkembangan Teknologi Transportasi di SDN 001 Ukui ".

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif yang menggunakan metode eksperimen. Penelitian kuantitatif secara umum adalah pendekatan ilmiah yang menggunakan data berupa angka atau variabel numerik untuk mengukur dan menganalisis fenomena. Dalam konteks eksperimen, penelitian ini melibatkan manipulasi variabel bebas (independen) untuk mengamati efeknya terhadap variabel terikat (dependen) dengan mengontrol faktor-faktor lain yang mempengaruhinya. Metode eksperimen memungkinkan peneliti untuk menarik kesimpulan sebab-akibat yang lebih kuat dan memvalidasi hipotesis secara empiris. Penelitian ini mungkin melibatkan desain eksperimen acak terkontrol atau desain kuasi-eksperimen, di mana variabel-variabel penting

dapat dimanipulasi untuk memahami hubungan antara mereka secara lebih mendalam. Melalui pendekatan ini, penelitian kuantitatif dengan eksperimen dapat memberikan pemahaman yang lebih terperinci dan objektif terhadap fenomena yang sedang diteliti.

Dalam penelitian ini, populasi yang menjadi fokus terdiri dari dua kelompok siswa, yaitu siswa kelas 3a yang berjumlah 20 orang dan siswa kelas 3b yang berjumlah 20 orang. Populasi ini mewakili seluruh siswa pada tingkat pendidikan tertentu dalam konteks penelitian yang dilakukan. Kelas 3a dan 3b dipilih sebagai subjek karena mereka menggambarkan dua kelompok yang relevan untuk tujuan penelitian ini.

Sampel yang digunakan dalam penelitian ini merupakan keseluruhan populasi dari kelas-kelas yang telah disebutkan. Dengan menggunakan keseluruhan populasi sebagai sampel, penelitian ini menerapkan pendekatan penelitian yang disebut sebagai "census" atau sensus, di mana seluruh elemen dalam populasi dipilih untuk dianalisis. Kelas 3a dipilih sebagai kelas kontrol, yang mana pada kelompok ini tidak dilakukan intervensi atau manipulasi variabel tertentu, sehingga menjadi pembanding terhadap kelompok eksperimen. Sementara itu, kelas 3b dijadikan kelompok eksperimen di mana intervensi atau perlakuan khusus diberikan untuk mempelajari dampak atau efek dari tindakan tertentu pada variabel yang sedang diteliti.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis Data

Analisis data penelitian ini dilakukan dengan bantuan SPSS, meliputi uji normalitas, uji homogenitas, dan uji Mann-Whitney.

Tabel 1.1 Uji Normalitas Kelas Eksperimen

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest Kmp Berpikir Kreatif	.258	20	.001	.845	20	.004
Posttest Kmp Berpikir Kreatif	.202	20	.032	.882	20	.019
Pretest Kmp Berpikir Kritis	.276	20	.000	.838	20	.003
Posttest Kmp Berpikir Kritis	.234	20	.005	.826	20	.002

a. Lilliefors Significance Correction

Tabel 1.1 menampilkan uji normalitas untuk kelas eksperimen menunjukkan bahwa distribusi data tidak normal untuk semua variabel yang diuji. Hal ini terlihat dari nilai signifikansi (Sig.) pada uji Kolmogorov-Smirnov dan Shapiro-Wilk yang semuanya berada di bawah 0,05. Ini

mengindikasikan bahwa data pre-test dan post-test untuk kemampuan berpikir kreatif dan kritis pada kelas eksperimen tidak terdistribusi secara normal.

Tabel 1.2 Uji Normalitas Kelas Kontrol

Tests of Normality

		Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Kreatif	Pretest Kmp Berpikir	.222	18	.019	.917	18	.116
Kreatif	Posttest Kmp Berpikir	.198	18	.059	.888	18	.036
Kritis	Pretest Kmp Berpikir	.165	18	.200*	.901	18	.059
Kritis	Posttest Kmp Berpikir	.326	18	.000	.826	18	.004

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Tabel 1.2 menampilkan uji normalitas untuk kelas kontrol, hasil uji normalitas menunjukkan variasi. Pre-test kemampuan berpikir kritis dan post-test kemampuan berpikir kreatif memiliki distribusi normal (Sig. > 0,05 pada uji Kolmogorov-Smirnov), sementara variabel lainnya tidak terdistribusi normal. Ini menunjukkan bahwa sebagian data pada kelas kontrol memenuhi asumsi normalitas, sementara sebagian lainnya tidak.

Tabel 1.3 Uji Homogenitas Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Test of Homogeneity of Variances

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Pretest Kmp Berpikir Kreatif	Based on Mean	.840	1	36	.365
	Based on Median	.222	1	36	.640
	Based on Median and with adjusted df	.222	1	35.215	.640
	Based on trimmed mean	.853	1	36	.362
Posttest Kmp Berpikir Kreatif	Based on Mean	.008	1	36	.928
	Based on Median	.018	1	36	.895
	Based on Median and with adjusted df	.018	1	35.994	.895

	Based on trimmed mean	.012	1	36	.912
Pretest Kmp Berpikir Kritis	Based on Mean	8.238	1	36	.007
	Based on Median	7.432	1	36	.010
	Based on Median and with adjusted df	7.432	1	33.730	.010
	Based on trimmed mean	7.941	1	36	.008
Posttest Kmp Berpikir Kritis	Based on Mean	.028	1	36	.868
	Based on Median	.203	1	36	.655
	Based on Median and with adjusted df	.203	1	34.844	.655
	Based on trimmed mean	.075	1	36	.785

Hasil uji homogenitas varians menggunakan Levene's test menunjukkan bahwa varians data homogen untuk pre-test dan post-test kemampuan berpikir kreatif, serta post-test kemampuan berpikir kritis (Sig. > 0,05). Namun, pre-test kemampuan berpikir kritis menunjukkan varians yang tidak homogen (Sig. < 0,05). Ini mengindikasikan bahwa sebagian besar data memenuhi asumsi homogenitas varians, kecuali untuk pre-test kemampuan berpikir kritis.

Mengingat sebagian data tidak memenuhi asumsi normalitas dan homogenitas, uji non-parametrik Mann-Whitney digunakan. Berikut hasil uji yang dilakukan dengan SPSS.

Tabel 1.4 Uji Mann-Whitney Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Test Statistics[a]

	Pretest Kmp Berpikir Kreatif	Posttest Kmp Berpikir Kreatif	Pretest Kmp Berpikir Kritis	Posttest Kmp Berpikir Kritis
Mann-Whitney U	128.000	96.000	48.000	135.000
Wilcoxon W	338.000	267.000	258.000	306.000
Z	-1.588	-2.552	-3.986	-1.425
Asymp. Sig. (2-tailed)	.002	.011	.000	.004
Exact Sig. [2*(1-tailed Sig.)]	.133[b]	.013[b]	.000[b]	.196[b]

a. Grouping Variable: Kelas

b. Not corrected for ties.

Hasil uji Mann-Whitney menunjukkan perbedaan signifikan antara kelas eksperimen dan kontrol pada pre-test kemampuan berpikir kreatif (Sig. 0,002 < 0,05), post-test kemampuan berpikir kreatif (Sig. 0,011 < 0,05), pre-test kemampuan berpikir kritis (Sig. 0,000 < 0,05) dan post-test kemampuan berpikir kritis (Sig. 0,004 < 0,05). Ini mengindikasikan bahwa penggunaan media pembelajaran Canva memiliki dampak signifikan terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif kemampuan berpikir kritis.

Pembahasan

Penelitian ini mengkaji pengaruh media pembelajaran Canva terhadap kemampuan berpikir kreatif dan kritis siswa kelas III SDN 001 Ukui pada sub tema Perkembangan Teknologi Transportasi. Hasil analisis menunjukkan bahwa penggunaan media Canva memberikan dampak positif yang signifikan terhadap peningkatan kedua kemampuan tersebut. Temuan ini sejalan dengan penelitian (Isnaini et al., 2023) yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa sekolah dasar.

Pada kemampuan berpikir kreatif, kelas eksperimen yang menggunakan Canva menunjukkan peningkatan nilai rata-rata dari 57,00 menjadi 81,25, sedangkan kelas kontrol meningkat dari 60,00 menjadi 76,67. Perbedaan signifikan ini ($p < 0,05$) mengindikasikan efektivitas Canva dalam mengembangkan kreativitas siswa. Hal ini mendukung temuan (Melati et al., 2023) bahwa media visual interaktif dapat merangsang imajinasi dan mendorong pemikiran kreatif siswa sekolah dasar.

Kemampuan berpikir kritis siswa juga mengalami peningkatan signifikan pada kelas eksperimen, dari rata-rata 49,75 menjadi 79,25, dibandingkan kelas kontrol yang meningkat dari 59,17 menjadi 77,22. Perbedaan ini ($p < 0,05$) menunjukkan bahwa Canva efektif dalam mengembangkan keterampilan analisis dan evaluasi siswa. Temuan ini konsisten dengan penelitian (Wulandary, 2020) yang menemukan bahwa penggunaan media digital dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar.

Peningkatan yang lebih tinggi pada kelas eksperimen dapat dikaitkan dengan fitur interaktif dan visual yang ditawarkan Canva. Media ini memungkinkan siswa untuk mengeksplorasi berbagai desain dan konsep, yang mendorong pemikiran divergen dan konvergen. Seperti yang diungkapkan oleh (Asmara et al., 2023), media pembelajaran berbasis teknologi dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan merangsang perkembangan kognitif siswa.

Menariknya, meskipun kelas eksperimen memulai dengan nilai pre-test yang lebih rendah pada kemampuan berpikir kritis, mereka berhasil mencapai nilai post-test yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Ini menunjukkan bahwa Canva memiliki potensi untuk mempercepat perkembangan keterampilan berpikir tingkat tinggi. Fenomena ini sejalan dengan penelitian (Pontjowulan, 2023) yang menemukan bahwa media pembelajaran digital dapat membantu menjembatani kesenjangan keterampilan awal siswa.

Hasil uji normalitas dan homogenitas menunjukkan bahwa sebagian data tidak terdistribusi normal dan homogen. Namun, penggunaan uji non-parametrik Mann-Whitney tetap menghasilkan temuan yang signifikan. Ini menegaskan robustness hasil penelitian dan menguatkan kesimpulan bahwa Canva memiliki pengaruh positif terhadap kemampuan berpikir kreatif dan kritis siswa.

Peningkatan kemampuan berpikir kreatif dan kritis melalui penggunaan Canva juga dapat dikaitkan dengan karakteristik pembelajaran abad 21. Media ini mendukung pengembangan keterampilan 4C (Critical thinking, Creative thinking, Collaboration, dan Communication) yang esensial dalam kurikulum modern. Seperti yang diungkapkan oleh (Isti'ana, 2024), integrasi teknologi dalam pembelajaran dapat memfasilitasi pengembangan keterampilan yang dibutuhkan di era digital.

Temuan penelitian ini juga menyoroti pentingnya pemilihan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa dan materi pelajaran. Canva, dengan kemampuannya untuk memvisualisasikan konsep perkembangan teknologi transportasi, terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman dan keterampilan berpikir siswa. Hal ini mendukung argumen (Firmadani, 2020) bahwa media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses belajar mengajar.

Meskipun penelitian ini menunjukkan hasil yang positif, perlu diperhatikan bahwa keberhasilan penggunaan media Canva juga bergantung pada kesiapan guru dan infrastruktur sekolah. Pelatihan guru dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran menjadi krusial. Seperti yang ditekankan oleh (Rahim et al., 2019), kompetensi digital guru memainkan peran penting dalam memaksimalkan manfaat media pembelajaran berbasis teknologi. Oleh karena itu, implementasi Canva atau media serupa harus disertai dengan pengembangan profesional guru yang berkelanjutan untuk memastikan efektivitasnya dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan kritis siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa Penggunaan media pembelajaran Canva memiliki pengaruh positif yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas III SDN 001 Ukui pada sub tema Perkembangan Teknologi Transportasi. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan nilai rata-rata yang lebih tinggi pada kelas eksperimen dibandingkan kelas kontrol. Media pembelajaran Canva juga terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Kelas eksperimen menunjukkan peningkatan yang lebih signifikan dibandingkan kelas kontrol, meskipun memulai dengan nilai pre-test yang lebih rendah. Perbedaan signifikan antara kelas eksperimen dan kontrol pada hasil post-test untuk kedua kemampuan mengindikasikan bahwa Canva dapat menjadi alat yang efektif dalam mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi pada siswa sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

Adi, M. S. (2020). *Membuat Desain Cantik Dengan Mudah & Cepat Menggunakan Canva*. Marsudi Suwarna Adi.

Asmara, A., Judijanto, L., Hita, I. P. A. D., & Saddhono, K. (2023). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi: Apakah Memiliki Pengaruh terhadap Peningkatan Kreativitas pada Anak Usia Dini? *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *7*(6), 7253–7261.

Firmadani, F. (2020). Media pembelajaran berbasis teknologi sebagai inovasi pembelajaran era revolusi industri 4.0. *KoPeN: Konferensi Pendidikan Nasional*, *2*(1), 93–97.

Hapsari, W. K., Nurteti, L., Sudrajat, D., Irawan, I., Merizawati, H., & Suwarma, D. M. (2023).

Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Dengan Menggunakan Fitur Canva. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, *4*(4), 6902–6906.

Isnaini, S. N., Firman, F., & Desyandri, D. (2023). Penggunaan Media Video Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa di Sekolah Dasar. *Alpen: Jurnal Pendidikan Dasar*, *7*(1), 42–51.

Isti'ana, A. (2024). Integrasi Teknologi dalam Pembelajaran Pendidikan Islam. *Indonesian Research Journal on Education*, *4*(1), 302–310.

Manurung, M. M., & Rahmadi, R. (2017). Identifikasi faktor-faktor pembentukan karakter mahasiswa. *JAS-PT (Jurnal Analisis Sistem Pendidikan Tinggi Indonesia)*, *1*(1), 41–46.

Marliani, N. (2015). Peningkatan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa melalui model pembelajaran missouri mathematics project (MMP). *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, *5*(1).

Melati, E., Fayola, A. D., Hita, I. P. A. D., Saputra, A. M. A., Zamzami, Z., & Ninasari, A. (2023). Pemanfaatan Animasi sebagai Media Pembelajaran Berbasis Teknologi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar. *Journal on Education*, *6*(1), 732–741.

Nisa, K., & Wardani, D. S. (2023). Pengembangan media video pembelajaran dengan menggunakan aplikasi canva untuk meningkatkan berpikir kritis siswa materi perubahan wujud benda dan sifatnya di kelas V sekolah dasar. *COLLASE (Creative of Learning Students Elementary Education)*, *6*(3).

Pontjowulan, P. (2023). Implementasi penggunaan media ChatGPT dalam pembelajaran era digital. *Educationist: Journal of Educational and Cultural Studies*, *2*(2), 1–8.

Rahim, F. R., Suherman, D. S., & Murtiani, M. (2019). Analisis kompetensi guru dalam mempersiapkan media pembelajaran berbasis teknologi informasi era revolusi industri 4.0. *Jurnal Eksakta Pendidikan (Jep)*, *3*(2), 133–141.

Wulandary, K. L. (2020). *Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar Melalui Pembelajaran Multiliterasi*. FKIP UNPAS.