



**Implementasi Digitalisasi Kurikulum Merdeka Di SD Negeri 3
Tenggeles Kudus Dengan Media *Canva* Sebagai Pengabdian
Kuliah Kerja Nyata**

*(Implementation of the Digitalization of the Independent Curriculum at SDN 3 Tenggeles
Kudus Using Canva Media as a Community Service Program)*

**Nasywa Ayu Malihah^{1*}, Charisma Dwi Riyani², Lutfi Maelatun Z.H³,
Novita Amelia Rahmawati⁴**

¹Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang,
Jawa Tengah.

²Program Studi Pendidikan Sosiologi dan Antropologi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas
Negeri Semarang, Jawa Tengah.

³Program Studi Manajemen, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Negeri Semarang, Jawa Tengah.

⁴Program Studi Matematika, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Negeri
Semarang, Jawa Tengah.

*email: nasywawawi1623@students.unnes.ac.id

Diterima: 17 Juni 2024, Diperbaiki: 09 Agustus 2024, Disetujui: 31 Oktober 2024

Abstrak. *One of the villages in Kudus Regency's Mejobo District, Tenggeles, is seeing an increase in its productive generation. Equipped with this insight, the team responsible for implementing the activity decided to promote the potential of the community in the field of education, particularly at SD Negeri 3 Tenggeles. Student empowerment at SD Negeri 3 Tenggeles will be carried out through the deployment of Independent Curriculum digitalization with Canva media. This program's primary goal is to raise awareness of the value of digital technology proficiency for future acquisition of other soft skills. The sixth graders at SD Negeri 3 Tenggeles are the program's target audience; they can be thought of as a high class that is prepared to advance to the next grade level by receiving further knowledge. Training and accompanying strategies are used in the implementation of this program. The procedure begins with the introduction of Canva and the material presentation. Next, the design team collaborates with the team implementing the activity, and finally, the work is presented in front of the class. As a result of this program's adoption, kids' creativity is being encouraged and their teamwork skills are improving.*

Keywords: *Digitalization, Merdeka Curriculum, Canva*

Abstrak. Tenggeles merupakan salah satu desa yang berada di Kecamatan Mejobo Kabupaten Kudus yang sedang mengalami pertumbuhan dalam generasi produktifnya. Berbekal pengamatan ini, tim pelaksana kegiatan berinisiatif untuk mengembangkan potensi desa dalam sektor pendidikan, terutama di SD Negeri 3 Tenggeles. Pemberdayaan siswa di SD Negeri 3 Tenggeles akan dilakukan melalui pengimplementasian digitalisasi Kurikulum Merdeka dengan media Canva. Tujuan utama dari program ini adalah untuk memberi kesadaran akan pentingnya



Lisensi
Lisensi Internasional Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0.

penguasaan teknologi digital untuk tambahan soft skill dimasa yang akan datang. Objek program ini yaitu siswa kelas 6 di SD Negeri 3 Tenggeles yang mana siswa kelas ini dapat dikatakan merupakan kelas tinggi yang sudah siap untuk mendapatkan ilmu tambahan untuk persiapan ke jenjang sekolah selanjutnya. Program ini dilaksanakan dengan metode pelatihan dan pendampingan. Prosesnya berjalan mulai dari pemaparan materi serta pengenalan Canva kemudian pembuatan design yang didampingi oleh tim pelaksana kegiatan, lalu mempresentasikan hasil karya di depan kelas. Hasil dari pelaksanaan program ini yaitu menumbuhkan kreativitas yang dimiliki oleh siswa serta menambah kompetensi siswa ketika bekerja dalam tim.

Kata Kunci: Digitalisasi, Kurikulum Merdeka, Canva

PENDAHULUAN

Tidak bisa dipungkiri bahwa sekarang merupakan masa dimana pendidikan merupakan sektor esensial yang diperlukan anak-anak dalam menata serta mengembangkan diri untuk menjadi manusia sosial. Pendidikan dirancang sedemikian rupa untuk menjadi lingkungan yang ramah bagi anak-anak yang sedang mengalami pertumbuhan untuk memahat serta merancang mereka menjadi manusia sosial dan bermartabat. Dengan kata lain, harus adanya dukungan dan kepedulian dari orang dewasa dalam kepentingan pendidikan generasi saat ini yang sedang mengalami

transisi pendewasaan sehingga mereka dapat menjadi pribadi yang mandiri, berakhlak mulia, dan mampu berpikir kritis (Pristiwanti et al., 2022). Maka dari itu, pendidikan merupakan suatu hak yang sepatutnya didapatkan oleh setiap anak-anak diseluruh belahan dunia tanpa terkecuali. Meninjau dari hak anak untuk mendapatkan pendidikan, Indonesia memiliki UUD NRI 1945 Pasal 31 Ayat 1 terkait hak anak dalam pendidikan. Didalamnya disebutkan bahwa setiap warga negara berhak mendapatkan pendidikan, yang mana hal ini membuat pendidikan termasuk HAM (Hak Asasi Manusia).

Selain hak pendidikan yang urgensinya mulai terlihat sekarang, globalisasi juga menjadi topik utama dalam sektor pendidikan. Terjadinya globalisasi

merupakan faktor besar yang membuat sistem pendidikan mengalami banyak perubahan didalamnya. Data sains yang menjamur informasinya, kecerdasan buatan yang membantu manusia, serta pemakaian internet di berbagai sektor kehidupan merupakan tanda-tanda nyata dari majunya teknologi sekarang (Ghufron, 2018). Dari hal ini, globalisasi dikaitkan dengan realita kehidupan yang dinamis (Ajizah, 2021) dimana manusia didalamnya mau tidak mau harus mengikuti apa yang sedang terjadi. Menilik dari sektor pendidikan, aspek penting yang biasanya terkena dampak globalisasi adalah kurikulum. Kemendikbud telah melakukan banyak perubahan terkait kurikulum Indonesia dalam kurun waktu beberapa tahun belakangan. Kurikulum Merdeka adalah kurikulum yang sekarang sedang dipakai oleh sistem pendidikan formal di Indonesia. Kurikulum merdeka pertama kali diluncurkan oleh Menteri Pendidikan pada tahun 2020. Dengan penekanan pada pengembangan karakter, kreativitas, dan kemampuan berpikir kritis di samping pengetahuan akademis, kurikulum ini berupaya menawarkan pendekatan yang lebih inklusif dan komprehensif terhadap pendidikan yang mana difokuskan pada pembelajaran *student-centered* dan penggunaan teknologi yang mana merupakan model pendidikan abad 21 (Afni et al., 2021), Kurikulum Merdeka dibuat agar lebih mudah disesuaikan dan fleksibel untuk memenuhi kebutuhan siswa tertentu (Zidan & Qomariah, 2023).

Dalam kegiatan pelatihan ini, tim kegiatan mengimplementasikan pembelajaran berbasis teknologi dengan menggunakan aplikasi *Canva*. *Canva* adalah platform desain yang menyediakan komunikasi visual online dengan berbagai macam motif, bentuk, serta kegunaan sesuai kebutuhan para penggunanya. Didesain dengan mempertimbangkan instruktur atau bentuk siswa K-12, *Canva* dalam bidang pendidikan merupakan platform digital menyeluruh yang mendorong kreativitas dan kerja sama tim di dalam kelas (Kocaarslan, & Eryaman, 2024). Dorongan keras dari tim kegiatan menyelenggarakan kegiatan ini adalah untuk memberi kesadaran akan pentingnya penguasaan teknologi digital untuk tambahan *soft skill* dimasa yang akan datang. Adaptasi ilmu pengetahuan digital dan teknologi dalam sektor pendidikan adalah hal mutlak yang harus dilakukan akibat dari adanya globalisasi (Dewanti, 2020).

Penelitian terkait kegunaan *Canva* dalam jenjang pendidikan telah marak muncul dalam berbagai penelitian. Menurut temuan (Rahmatullah et al., 2020), pemanfaatan media pembelajaran audio visual yang didesain menggunakan aplikasi *Canva* layak untuk diterapkan pada kegiatan pembelajaran, menunjukkan bahwa keefektifan penggunaannya tidak hanya pada saat proses pembelajaran secara luring (*offline*) namun juga pada saat proses pembelajaran secara daring (*online*). Siswa lebih menyukai hasil rancangan media audio visual tidak hanya dari segi kelengkapan konten, namun juga dari segi penyajian media. Selanjutnya, Amini & Pujiharti (2021) menggunakan media video pembelajaran *Canva* untuk melakukan penelitian pada mata pelajaran ekonomi. Siswa dalam penelitian ini terlihat sangat terlibat dan bersemangat untuk berkomentar setelah melihat video pembelajaran peneliti. Siswa merespon dengan baik penggunaan program *Canva* untuk mengembangkan media pembelajaran, meskipun faktanya berbeda di tingkat sekolah. Selain itu, penggunaan

pendekatan pembelajaran kolaboratif yang sangat baik bersama dengan *Canva*—aplikasi Web 2.0 yang terkenal di dunia pendidikan— untuk pengajaran, dapat meningkatkan standar pengajaran seni (Pedroso et al., 2023). *Canva* juga berkontribusi dalam pembuatan video e-book (Li, 2020), poster pendidikan (Palazón- Herrera & Soria-Vílchez, 2021), infografik digital yang memfasilitasi pembelajaran daring (Chicca & Chunta 2020), dan materi pembelajaran yang disampaikan di lingkungan digital (Zabiyeva et al., 2021). Dalam penelitiannya, Debacq dan teman-teman (2021) menggunakan *Canva for Education* untuk mengilustrasikan laboratorium pangan dalam pembelajaran mereka.

Kegiatan yang dilaksanakan dikemas dengan acuan Kurikulum Merdeka yang mengedepankan salah satu usaha didalamnya yaitu Profil Pelajar Pancasila (P3). Peningkatan profil siswa Pancasila berpusat pada pengembangan budaya kerja, kesempatan belajar ekstrakurikuler dan intrakurikuler, budaya sekolah, proyek-proyek yang bertujuan untuk meningkatkan profil siswa Pancasila, dan pengembangan karakter (Rahayuningsih, 2022). Untuk memberikan waktu yang cukup bagi siswa untuk meningkatkan keterampilan mereka dan memperluas pemahaman konsep, kurikulum Merdeka berkonsentrasi pada konten penting yang menstimulasi (Nurani et al., 2022). Serba-Serbi Kurikulum Merdeka Kekhasan Sekolah Dasar. Jakarta. Kegiatan ini tidak langsung merangkap semua elemen P3. Elemen yang dipilih dalam memprakarsai kegiatan ini adalah pengembangan berpikiran kritis dan peningkatan kreativitas yang kuat di era digitalisasi. Kegiatan ini dilakukan dengan menyeimbangkan pembentukan kualitas karakter siswa dengan kemajuan teknologi yang berkembang pesat. Hal ini merupakan hal esensial mengingat perkembangan teknologi dan manusianya harus sama rata (Faiz & Kurniawaty, 2022). Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P3) ini tidak luput dari peran penting sekolah, para pengajar, orang tua,

serta masyarakat. Melalui ini juga Indonesia dapat menciptakan siswa dengan kualitas mumpuni yang mampu mewujudkan Indonesia maju yang berdaulat, mandiri, dan berkepribadian (Aditomo, 2021).

Dengan kegiatan ini siswa diberi kesempatan untuk 'mengalami pengetahuan' sebagaimana hal itu adalah proses manusia belajar sekaligus menjadi kesempatan untuk belajar dari lingkungan sekitarnya (Lilihata, Rutumalessy, Burnama, Palopo, & Onaola, 2023). Selain untuk pengembangan diri, kegiatan ini sekaligus dirancang untuk setidaknya menjadi jembatan bagi siswa dalam mempelajari tema-tema yang lebih abstrak serta isu- isu yang sedang beredar sehingga dapat menjebatani siswa menjadi Pelajar Indonesia yang sesungguhnya. Hal tersebut mengacu dengan fakta bahwa karakteristik Pelajar Indonesia ialah yang mempelajari semua pengetahuan global yang disesuaikan dengan sila-sila Pancasila (Sulistiyati et al., 2021).

METODE KEGIATAN

a. Pelaksanaan Program

Dalam kegiatan pengabdian ini, tim kegiatan melakukan implementasi media *Canva* ke Sekolah Dasar Negeri 3 Tengeles menyesuaikan dengan jadwal sekolah, dan atas perizinan sekolah sehingga tidak mengganggu kegiatan belajar mengajar di dalam ruang kelas. Dalam kegiatan ini, tim kegiatan menggunakan metode yang sesuai untuk mencapai tujuan yang sesuai dengan yang diharapkan. Tujuan dari kegiatan ini yakni untuk melatih dan meningkatkan kemampuan siswa sekolah dasar dalam menggunakan media *Canva*. Metode yang diterapkan oleh tim kegiatan adalah metode pelatihan dan pendampingan. Kegiatan pengabdian ini dilakukan dengan beberapa metode dan atau tahapan, diantaranya:

1. Analisis Kebutuhan: Sebelum dilaksanakannya kegiatan oleh tim kegiatan, terlebih dahulu dilakukan analisa kebutuhan dengan cara mengadakan diskusi dengan Kepala

Sekolah dan beberapa guru yaitu membahas mengenai keefektifan penggunaan media *Canva* yang ada di sekolah dan ketepatan sasaran yang akan mengikuti kegiatan pelatihan *Canva*.

2. Ceramah dan Diskusi: Tim kegiatan melakukan presentasi dan diskusi kaitannya dalam menjelaskan secara lebih menyeluruh mengenai kegiatan yang akan dilaksanakan mulai dari cara menggunakan media *Canva* dasar, pelatihan atau implementasi, hingga pendampingan pada saat kegiatan dilaksanakan.
3. Melakukan pelatihan media *Canva* secara langsung kepada siswa kelas 6 SD Negeri 3 Tengeles.
4. Membimbing siswa dalam mengoperasikan dan menggunakan media *Canva* dalam menciptakan suatu karya, salah satu contohnya adalah pembuatan poster.
5. Penarikan Kesimpulan dan Evaluasi: Memberikan interpretasi mengenai proses yang telah dilaksanakan, tujuan hingga manfaat dari kegiatan tersebut, sehingga setelah dilakukannya kegiatan tersebut dapat meningkatkan keterampilan siswa dalam menggunakan media *Canva* dasar.

b. Kontribusi Mitra

Kontribusi yang diberikan oleh mitra dalam kegiatan pengabdian yang dalam hal ini adalah kepala sekolah, guru-guru, dan siswa yakni:

1. Memberikan informasi mengenai keefektifan penggunaan media *Canva* yang terdapat di sekolah dan memberikan perizinan pelaksanaan kegiatan.
2. Menyediakan tempat dan waktu kegiatan yang akan dilaksanakan oleh tim kegiatan dalam kegiatan pengabdian.
3. Memberikan keleluasaan ruang untuk tim kegiatan melaksanakan kegiatan dari awal hingga akhir.

4. Peran serta aktif dari siswa kelas 6 SD Negeri 3 Tenggeles dalam mengikuti kegiatan pelatihan media *Canva*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Perkembangan teknologi yang pesat saat ini, memberikan kemudahan bagi seorang pendidik dalam melaksanakan proses belajar mengajar. Dengan menerapkan pembelajaran berbasis teknologi, proses belajar mengajar akan menjadi lebih menyenangkan bagi siswa. Digitalisasi pendidikan memberikan warna baru dalam proses pembelajaran. Dengan inovasi teknologi yang beragam, dapat meningkatkan daya kreativitas bagi pendidik dan siswa untuk menciptakan pembelajaran baru yang lebih interaktif.

Berlatar belakang hal diatas, tim kegiatan melaksanakan Kegiatan Pengabdian Masyarakat (KPM) yang dilakukan dalam lingkup pendidikan. Kegiatan dilaksanakan dengan tujuan mengenalkan salah satu teknologi aplikasi yang berbasis desain visual yaitu *Canva* yang dapat digunakan untuk menunjang pembelajaran dalam kelas sekaligus sebagai teknologi yang dapat digunakan untuk menunjang kreativitas siswa dalam mendesain berbagai macam hal menggunakan *canva*. Pelaksanaan dari kegiatan pengabdian tersebut adalah sebagai berikut:

1. Sebelum pelaksanaan, tim kegiatan merancang program kerja terlebih dahulu untuk kemudian melakukan kunjungan langsung ke SD Negeri 3 Tenggeles dengan mengandalkan ide yang telah disusun melalui musyawarah dan kesepakatan oleh setiap anggota kelompok. Setelah itu, tim kegiatan baru menjadwalkan kunjungan langsung yang sekaligus membahas tentang perizinan terkait pelaksanaan program kerja pelatihan *Canva*.
2. Tim kegiatan melakukan kunjungan pertama sekaligus observasi awal pada tanggal 23 Juli 2024, untuk

diskusi terkait pelaksanaan program bersama pihak sekolah serta meminta perizinan. Hasil diskusi yaitu sekolah mengizinkan pelaksanaan program di SD Negeri 3 Tenggeles dan memberikan ruang kepada tim kegiatan untuk memberikan pelatihan *Canva* kepada siswa SD Negeri 3 Tenggeles, dengan harapan para siswa mendapatkan pengetahuan baru melalui kegiatan pelatihan yang dilakukan oleh tim kegiatan.

3. Setelah dilakukan observasi dan kunjungan untuk perizinan, tim kegiatan melakukan perencanaan pelaksanaan. Proses perencanaan ini dimulai dari proses pembuatan materi presentasi dan menentukan siswa sasaran program.
4. Tim kegiatan melakukan kunjungan kedua pada tanggal 27 Juli 2024. Kunjungan ini merupakan kegiatan pelaksanaan pelatihan *Canva*. Pelatihan tersebut ditujukan kepada siswa kelas 6 sebagai sasaran program kegiatan.
5. Pelatihan dilakukan dengan tahap awal yaitu mengenalkan aplikasi *Canva* dasar serta fitur-fitur dasar yang terdapat dalam *canva*. Hal ini dijelaskan melalui sesi presentasi oleh tim kegiatan kepada siswa kelas 6 SD Negeri 3 Tenggeles. Para siswa mendengarkan materi yang diberikan dengan semangat dan sungguh-sungguh. Di sela-sela pemberian materi, tim kegiatan tidak lupa memberikan ice breaking supaya para siswa tetap mendengarkan materi dengan saksama.
6. Setelah pelatihan dilaksanakan, tim kegiatan melakukan pendampingan kepada siswa dalam melakukan praktik penggunaan *Canva* serta fitur-fitur yang terdapat di dalamnya.
7. Tim kegiatan melakukan evaluasi kegiatan melalui wawancara dengan wali kelas 6 setelah program kerja dilaksanakan.

Dalam proses pelaksanaan kegiatan dengan metode pelatihan dan pendampingan yang sudah dilaksanakan oleh tim pelaksana kegiatan, anak-anak kelas 6 di SD Negeri 03 Tengeles kemudian mencoba mendesain dengan keaktivitas masing-masing. Setelah menerima penjelasan dan pengenalan fitur-fitur dari aplikasi *Canva* oleh tim pelaksana kegiatan, siswa kelas 6 dibagi dalam beberapa kelompok kemudian mencoba untuk membuat desain menggunakan *template* yang sudah disediakan ditambah dengan kreasi masing-masing anggota kelompok (Gambar 1). Setiap dari kelompok diberikan tugas untuk mendesain, diantaranya yaitu desain untuk jadwal piket kelas, poster, struktur organisasi kelas, dan jadwal pelajaran. Meskipun pada awalnya mereka takut dan kesusahan dalam proses desain, namun setelah mendapatkan pendampingan oleh tim pelaksana mereka berhasil menyelesaikan tugas tersebut. Hasil desain ini kemudian dipresentasikan kedepan kelas dan disaksikan oleh kelompok lainnya.

Setelah proses pembuatan desain selesai, anak-anak tampak antusias untuk

berbagi hasil karya mereka satu sama lain, bahkan ada beberapa siswa yang ketagihan untuk meminta diajari lagi untuk mendesain (Gambar 2). Diskusi pun berkembang, dimana mereka saling membanggakan dan memuji hasil karya masing-masing (Gambar 3). Pengalaman ini tidak hanya memperkaya wawasan mereka tentang kemajuan digitalisasi terutama pada aplikasi *Canva*, namun ini juga menambah kreativitas atau *soft skill* mereka. Proses ini membuka pintu bagi anak-anak untuk melihat potensi kreativitas mereka lebih jauh, sekaligus menumbuhkan semangat untuk terus belajar tentang hal baru. Peningkatan kreativitas merupakan salah satu keterampilan paling penting untuk dimiliki peserta didik di era saat ini agar mereka sukses di masa depan yang sangat dinamis dan kompleks. Hal ini pula yang mendukung pihak penyelenggara kegiatan menggabungkan pembelajaran siswa dengan aplikasi *Canva* karena *Canva* dapat menjadi alternatif pengembangan media pembelajaran digital yang dapat menciptakan suasana interaktif dan kolaboratif.



Gambar 1. Pemaparan materi



Gambar 2. Pendampingan dan praktek desain



Gambar 3. Pemaparan hasil desain

SIMPULAN

Pengimplementasian digitalisasi Kurikulum Merdeka dengan media *Canva* yang dilaksanakan di SD Negeri 3 Tengeles ini melibatkan serangkaian langkah yang sudah berjalan dengan lancar. Kegiatan ini dimulai dengan pemaparan materi tentang pengenalan fitur-fitur dari aplikasi *Canva* kemudian dilanjutkan dengan demonstrasi pembuatan design oleh tim pelaksana kegiatan, dan yang paling akhir adalah pendampingan pembuatan design. Siswa kelas 6 diberikan kesempatan untuk praktik langsung serta berkreasi dalam pembuatan design, tentunya dalam proses ini anak-anak dalam pendampingan penuh dari tim pelaksana. Pengabdian ini menekankan pada

dua aspek utama, yaitu pelatihan dan pendampingan. Pelatihan difokuskan kepada sosialisasi pengenalan fitur-fitur *canva* sedangkan pendampingan berperan dalam memastikan anak-anak bisa menyelesaikan design dengan baik dan benar sehingga menghasilkan suatu produk dalam bentuk poster. Program ini diusung menggunakan audio visual yang amat sangat inovatif sehingga membuat pembelajaran menjadi lebih menarik. Program ini tidak hanya membekali anak-anak dengan keterampilan teknis, namun juga mendorong mereka untuk terus berkreaitivitas dan berinovasi dalam pembuatan design dalam aplikasi *Canva*.

DAFTAR PUSTAKA

- Aditomo, A. (2021). *Profil Pelajar Pancasila*.
- Afni, N., Wahid, A., Hastati, S., Jumrah, A. M., & Mursidin, M. (2021). Pengembangan model pembelajaran abad 21 di SD negeri 126 borong kecamatan herlang kabupaten bulukumba. *Madaniya*, 2(2), 137-142.
- Ajizah, I., & Munawir, M. (2021). Urgensi teknologi pendidikan: analisis kelebihan dan kekurangan teknologi pendidikan di era revolusi industri 4.0. *ISTIGHNA: Jurnal Pendidikan Dan Pemikiran Islam*, 4(1), 25-36.
- Amini, S. K., & Pujiharti, Y. (2021). Pengembangan canva sebagai media pembelajaran ekonomi di SMP Pondok Pesantren Tholabie Malang. *ECODUCATION: Economic & Education Journal*, 3(2), 204-217.
- Chicca, J., & Chunta, K. (2020). Engaging students with visual stories: Using infographics in nursing education. *Teaching and Learning in Nursing*, 15(1), 32-36.
- Debacq, M., Almeida, G., Lachin, K., Lameloise, M. L., Lee, J., Pagliaro, S., ... & Roux, S. (2021). Delivering remote food engineering labs in COVID-19 time. *Education for Chemical Engineers*, 34, 9-20.
- Dewanti, A. K. (2020). Efektifitas Program Digitalisasi Sekolah. *Arsip Publikasi Ilmiah Biro Administrasi Akademik*.
- Dyah M. Sulistyati, I Wayan Wijania, S. W. (2023). *Panduan Guru: Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (Edisi Revisi)*. <https://buku.kemdikbud.go.id/katalog/panduan-guru-projek-penguatan-profil-pelajar-pancasila-edisi-revisi>
- Erden Kocaarslan, G., & Riedler Eryaman, M. (2024). Using "Canva for Education" Application With Collaborative Learning in Visual Arts Lesson: Sample Activities for Teachers. *Elektronik Sosyal Bilimler Dergisi*, 23(90), 849-866. <https://doi.org/10.17755/esosder.1371676>
- Faiz, A., & Kurniawaty, I. (2022). Urgensi pendidikan nilai di era globalisasi. *Jurnal Basicedu*, 6(3).
- Ghufron, M. . (2018). Revolusi Industri 4.0: Tantangan, Peluang, Dan Solusi Bagi Dunia Pendidikan. *Seminar Nasional Dan Diskusi Panel Multidisiplin Hasil Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat 2018*, 1(1), 332-337.
- Li, M. (2020). Multimodal pedagogy in TESOL teacher education: Students' perspectives. *System*, 94, 102337.
- Lilihata, S., Rutumalesy, S., Burnama, N., Palopo, S. I., & Onaola, A. (2023). Penguatan Profil Pelajar Pancasila Dimensi Kreatif dan Bernalar Kritis Pada Era Digital. *Jurnal Pendidikan DIDAXEI*, 4(1), 511-523. <https://e-journal.iaknambon.ac.id/index.php/DX/article/view/756/331>
- Muhammad Rafi Zidan, & Zaitun Qamariah. (2023). A Literature Study On The Implementation Of Merdeka Curriculum. *Jurnal Riset Rumpun Ilmu Bahasa*, 2(2), 153-167. <https://doi.org/10.55606/jurribah.v2i2.1576>
- Nurani, D., Anggraini, L., Misiyanto, & Mulia, R. K. (2022). Serba-Serbi Kurikulum Merdeka Kekhasan Sekolah Dasar. Jakarta
- Palazón-Herrera, José, dan Alejandro Soria-Vílchez. 2021. "Students' Perception and Academic Performance in a Flipped Classroom Model within Early Childhood Education Degree." *Heliyon*. Vol7, No. 4: e06702. doi: 10.1016/j.heliyon.2021.e06702.
- Pedroso, J. E., Sulleza, R. S., FRANCISCO, K. H. M. C., NOMAN, A. J. O., & MARTINEZ, C. A. V. (2023). Unlocking the power of Canva: students' views on using the all-in-one tool for creativity

- and collaboration. *Journal of Digital Learning and Distance Education*, 2(2), 443-461.
- Pristiwanti, D., Badariah, B. ., Hidayat, . S. ., & Dewi, R. S. . (2022). Pengertian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 7911-7915. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i6.9498>
- Rahayuningsih, F. . (2022). Internalisasi Filosofi Pendidikan Ki Hajar Dewantara Dalam Mewujudkan Profil Pelajar Pancasila *Social : Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 1(3), 177-187. <https://doi.org/10.51878/social.v1i3.925>
- Rahmatullah, R., Inanna, I., & Ampa, A. T. (2020). Media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi canva. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 12(2), 317-327.
- Rahmawati, F., & Atmojo, I. R. W. (2021). Analisis media digital video pembelajaran abad 21 menggunakan aplikasi canva pada pembelajaran IPA. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6271-6279.
- Ujud, S., Nur, T. D., Yusuf, Y., Saibi, N., & Ramli, M. R. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sma Negeri 10 Kota Ternate Kelas X Pada Materi Pencemaran Lingkungan. *Jurnal Bioedukasi*, 6(2), 337-347. <https://doi.org/10.33387/bioedu.v6i2.7305>
- Wulandari, S. S., Irdamurni, I., & Neviyarni, N. (2020). Upaya Penanaman Nilai dan Norma Sebagai Pembentuk Karakter Siswa di SDN 09 Parak Gadang. *Pedagogik : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran Fakultas Tarbiyah Universitas Muhammadiyah Aceh*, 7(1), 64-70. <https://doi.org/10.37598/pjpp.v7i1.597>
- Zabiyeva, K., Seitova, S., Andasbayev, Y. S., Tasbolatova, R., & Ibraeva, S. N. (2021). RETRACTED: Methodology for using web technologies to develop the intellectual abilities of future mathematics teachers.