

Pemanfaatan *Canva* Sebagai Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Pemahaman Peserta Didik Madrasah Aliyah pada Mata Pelajaran IPA

Rifqi Pratama^{1*}, Mashudi Alamsyah¹, Martua Ferry S¹, Giry Marhento¹, Jupriadi¹

¹Fakultas MIPA, Program Studi Pendidikan Biologi, Universitas Indraprasta PGRI

*email: rifqi29pratama@gmail.com

Article History

Received:
11/01/2023
Revised:
16/01/2023
Accepted:
28/01/2023

Kata kunci:

Canva
Media
pembelajaran
IPA

Key word:

Canva
Instructional
media
IPA

ABSTRAK

Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan ilmu pengetahuan yang mempelajari, menjelaskan, serta menginvestigasi fenomena alam dengan segala aspeknya yang bersifat empiris. Mata pelajaran IPA di sekolah masih dianggap materi yang sukar dan kurang diminati, maka guru membutuhkan media dalam membantu menjelaskan mata pelajaran IPA tersebut. Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar serta berfungsi untuk memperjelas makna pesan atau informasi yang disampaikan sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah direncanakan. Salah satu media yang digunakan adalah media yang mampu menarik minat dari peserta didik dalam memahami mata pelajaran IPA. *Canva* merupakan alat bantu desain dan publikasi *online* dengan misi memberdayakan semua orang di seluruh dunia agar dapat membuat desain apa pun dan mempublikasikannya di mana pun. *Canva* merupakan salah satu aplikasi yang bisa mendesain media pelajaran, karena di *Canva* banyak tersedia fitur-fitur atau *template* menarik. Dengan adanya desain media dari *Canva* diharapkan pembelajaran IPA dapat dijelaskan dengan mudah oleh guru ke peserta didik.

ABSTRACT

Science lessons are science that studies, explains, and investigates natural phenomena with all their empirical aspects. Natural Science subjects at school are still considered difficult and less desirable material, so teachers need media to help explain these natural science subjects. Learning media is a tool that can help the teaching and learning process and serves to clarify the meaning of the message or information conveyed so that it can achieve the planned learning objectives. One of the media used is media that is able to attract requests from students in understanding science subjects. Canva is an online design and publishing tool with a mission to empower people around the world to create any design and publish anywhere. Canva is an application that can design learning media, because in Canva there are many attractive features or templates available. With the media design from Canva, it is expected that natural science learning can be explained easily by teachers to students.

Copyright © 2023 LPPM Universitas Indraprasta PGRI. All Right Reserved

PENDAHULUAN

Era saat ini dikenal dengan era revolusi industri 4.0, yang memiliki makna adanya upaya transformasi yang terjadi pada segala aspek untuk menuju perbaikan dengan mengintegrasikan dunia *online* dengan dunia nyata yang berjalan secara selaras dengan internet sebagai penopang utama dalam setiap kegiatannya. Era industri 4.0 awalnya dipublikasikan di Jerman sebagai bentuk kemajuan teknologi yang sudah semakin di depan. Pada era

revolusi industri 4.0 komputer bukan menjadi *base part* dari era tersebut, karena pada era revolusi industri 3.0 komputer sudah menjadi base pada era tersebut, maka di era revolusi industri 4.0 ini titik beratnya ada pada peran dunia *online* dalam kehidupan bermasyarakat. Maka tak ayal kita bisa menyaksikan kebutuhan *online* sudah menjadi kebutuhan primer bagi masyarakat kita saat ini.

Pendidikan di zaman yang canggih dan modern ini merupakan kebutuhan pokok bagi setiap manusia. Pendidikan yang diperoleh mampu

mempengaruhi perkembangan pada manusia dalam memahami seluruh aspek yang berhubungan dengan kepribadian, kehidupan, dan sosialnya. Pendidikan mampu memberikan pengaruh yang dinamis dalam mempersiapkan kehidupan manusia di masa depan. Pendidikan mampu mengembangkan berbagai macam potensi yang dimilikinya secara optimal, seperti pengembangan potensi individu yang baik dan tinggi yang berimplikasi pada aspek fisik, intelektual, emosional, aspek sosial, dan tentunya aspek spiritual. Hal ini sesuai dengan tahap perkembangan serta karakteristik lingkungan fisik dan lingkungan sosial dan budaya di mana pun manusia tersebut hidup dan bermasyarakat (Widiastuti, 2012).

Perundang-undangan pendidikan telah mengatur sedemikian baik, bila pendidikan di Indonesia mewajibkan seluruh masyarakatnya untuk mengikuti pendidikan selama 12 tahun yang dimulai dari Sekolah Dasar (SD) atau Madrasah Ibtidaiyah (MI), Sekolah Menengah Pertama (SMP) atau Madrasah Tsanawiyah (MTs), dan terakhir Sekolah Menengah Atas (SMA) atau Madrasah Aliyah (MA). Sebelum melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi, seperti universitas atau Perguruan Tinggi (PT) maka masyarakat harus menyelesaikan pendidikan di tingkat menengah atas atau Madrasah Aliyah. Di Madrasah Aliyah ini para peserta didik diajarkan berbagai macam ilmu pengetahuan oleh guru yang mampu mata pelajaran yang sesuai dengan kualifikasinya.

Pendidikan merupakan kegiatan belajar mengajar yang berlangsung di sekolah, tetapi jika dilihat dalam kurun waktu dua tahun ini, pendidikan di seluruh negara mengalami perubahan dalam proses pelaksanaannya. Penyebab utama perubahan tersebut adalah munculnya varian virus baru yang sangat berbahaya, yaitu Covid-19. Dengan tersebarnya Covid-19 ke berbagai negara maka seluruh kegiatan masyarakat mulai terbatas, tak terkecuali juga bagi dunia pendidikan. Kegiatan yang terbatas pada dunia pendidikan menyebabkan pemerintah mengambil kebijakan tentang Pembelajaran Jarak Jauh atau yang dikenal dengan PJJ, hal ini merupakan peraturan protokol kesehatan yang harus dipatuhi oleh seluruh warga negara yang terdampak covid-19, agar meminimalisir terjangkitnya masyarakat dari virus yang berbahaya tersebut. Pendidikan di Indonesiapun mulai menerapkan pembelajaran daring (dalam jaringan) yang mana pembelajaran

ini menggunakan beberapa aplikasi dari platform-platform yang ada di internet atau website-website yang tersebar luas secara online, seperti penggunaan aplikasi *zoom meeting*, *gmeet*, *webex* dan lain-lain. Hal ini tentunya bisa membantu proses pembelajaran dengan model daring.

Kegiatan belajar mengajar ini melibatkan guru dan peserta didik yang saling berinteraksi satu dengan lainnya, baik secara daring maupun luring (luar jaringan). Peran guru di kelas selama kegiatan belajar mengajar berlangsung sangatlah vital, guru harus mampu membimbing dan mengajarkan peserta didiknya dalam memahami setiap mata pelajaran yang diajarkan (Dewi, 2018). Salah satu mata pelajaran yang harus diajarkan oleh guru pada jenjang Madrasah Aliyah ini adalah mata pelajaran biologi.

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan materi atau ilmu yang mempelajari ilmu pengetahuan yang mempelajari, menjelaskan, serta menginvestigasi fenomena alam dengan segala aspeknya yang bersifat empiris (Johari, 2009). IPA bila ditinjau dari definisi di atas maka memiliki makna yaitu IPA mengajak peserta didik untuk mengembangkan proses berpikir dalam memahami ilmu tersebut dan mampu mengembangkan pola berpikir yang kreatif tentang bagaimana memahami IPA yang bersifat abstrak (Mintarto, 2007). Namun pada kenyataannya peserta didik banyak mengalami kesulitan dalam memahami IPA yang abstrak tersebut dalam kegiatan belajar. Bagi para peserta didik IPA adalah mata pelajaran yang sukar atau sulit untuk dipahami. IPA merupakan mata pelajaran yang membosankan dan menjadi salah satu ilmu yang kurang diminati oleh peserta didik (Muderawan, 2019). Padahal jika ditinjau dari realita hidup IPA sangat dekat dengan kehidupan manusia sehari-hari. Maka guru perlu menerapkan strategi atau metode yang mampu membantu peserta didik dalam memahami IPA.

Metode atau strategi pembelajaran sangat penting bagi guru melalui penerapan metode atau strategi yang tepat proses pembelajaran di kelas akan menghasilkan capaian yang baik. Metode atau strategi mengajarnya tentunya modelnya sangat banyak sekali. Guru dituntut untuk meramu strategi atau metode yang tepat dan sesuai dengan materi ajar yang diterapkan di kelas kepada para peserta didiknya agar tujuan pembelajaran bisa tercapai (Dewi, 2018). Salah satu strategi atau metode yang bisa diterapkan oleh guru dalam proses belajar mengajar pada materi IPA adalah dengan memaksimalkan media pembelajaran.

Media menurut Ibda (2019) dibagi dalam beberapa kategori:

1. Media penyajian yaitu media yang mampu menyajikan informasi, seperti:
 - a. Grafis, bahan cetak, dan gambar diam
 - b. Media proyek diam
 - c. Audio
 - d. Film
 - e. Televisi
 - f. Multimedia
2. Media interaksi adalah media yang memungkinkan untuk berinteraksi

Media pembelajaran merupakan alat bantu bagi guru yang bisa digunakan saat proses belajar mengajar berlangsung. Dengan media pembelajaran guru bisa menyampaikan materi ajarnya lebih tervisualisasikan. Melalui penggunaan media tentunya akan meningkatkan kreativitas dari peserta didik dalam memahami materi IPA khususnya biologi yang abstrak dan meningkatkan juga perhatian peserta didik dalam proses pembelajaran di kelas. Penerapan media pembelajaran maka diharapkan peserta didik lebih termotivasi untuk belajar, mendorong peserta didik untuk berkomunikasi dengan guru atau peserta didik lain. Selain itu, media pembelajaran diharapkan membuka dan menstimulus imajinasi dari peserta (Tafonao, 2018). Media pembelajaran dapat membuat proses pembelajaran lebih efektif dan efisien serta terjalin hubungan yang baik antara pengajar atau guru dengan peserta didik

Media pembelajaran yang bisa digunakan oleh guru dalam mengajar biologi adalah dengan menggunakan media *online*. Media *online* saat ini merupakan kebutuhan yang bisa dibidang sebagai kebutuhan primer, ditambah saat ini pada kondisi Covid-19, dimana kegiatan pembelajaran berlangsung secara daring. Keadaan ini tentunya dibutuhkan media virtual yang mampu membantu guru dan peserta didik dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Kemajuan IPTEK tentunya bisa dimaksimalkan dengan memanfaatkannya menjadi bahan ajar yang tertuang di dalam media pembelajaran. Tujuannya agar pembelajaran yang diinginkan tercapai.

Canva merupakan salah satu aplikasi desain yang berbasis online atau *software* atau *platform* yang bisa didapatkan secara gratis melalui akses *play store* atau mengakses langsung web dari *Canva* tersebut. Aplikasi *Canva* menyediakan berbagai *template* desain yang menarik, seperti presentasi, resume, pembuatan *curriculum vitae*, pamflet, infografis, buletin, desain cover buku, penanda buku, dan lain-lain. Jika melihat *template*

presentasi yang ada di *Canva* kita bisa menemukan berbagai macam model presentasi yang menarik, di antara model desain presentasi yang tersedia di aplikasi *Canva* antara lain, presentasi untuk pendidikan dengan desain menarik atau kreatif, presentasi teknologi, dan presentasi pengembangan bisnis.

Aplikasi *Canva* memiliki banyak kelebihan, di antaranya memiliki berbagai macam desain menarik, kemudian *Canva* juga mampu menstimulus pengguna untuk meningkatkan kreativitas yang dimiliki, dalam hal ini khususnya bagi para pengajar atau guru yang ingin mendesain media pembelajaran yang bagus dan menarik. Selain itu juga aplikasi *Canva* pengguna bisa mendesain berbagai macam video dan animasi yang dapat menjadi alternatif bagi para pengajar atau guru untuk memvisualisasikan materi ajar yang bersifat imajinatif yang tentunya akan digunakan oleh guru di dalam proses belajar mengajar dengan berbagai materi ajar yang di ampu. Tidak hanya guru saja yang bisa menggunakan aplikasi *Canva* ini, tetapi peserta didik juga bisa mengembangkan kreativitasnya dalam menggunakan *Canva* sebagai media belajar. *Canva* merupakan aplikasi yang juga mampu menghemat waktu dan aplikasi ini juga sangat praktis untuk digunakan karena aplikasi ini tidak harus dijalankan melalui laptop saja tetapi bisa dijalankan menggunakan *handphone* yang berbasis *smartphone* (android atau iphone) (Tanjung & Faiza, 2019).

Canva bisa menjadi alternatif bagi guru yang ingin mengembangkan media ajar berbasis *online*, karena dengan media ajar berbasis *online* tentunya sejalan dengan kondisi saat ini yang mengharuskan PJJ atau daring (dalam jaringan). Dengan penggunaan *Canva* ini diharapkan guru mampu membuat media pembelajaran yang mampu membantu peserta didik dalam memahami materi pelajarannya khususnya pada materi IPA. Dengan *Canva* mata pelajaran IPA yang tadinya bersifat sukar dan abstrak diharapkan dapat divisualisasikan melalui media pembelajaran berupa *Canva*.

Berdasarkan pemaparan masalah yang telah dijelaskan di atas, maka peneliti akan melakukan penelitian terkait pemanfaatan *Canva* sebagai media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan pemahaman peserta didik Madrasah Aliyah pada mata pelajaran IPA, yang akan diulas pada penelitian ini adalah hasil penelitian tentang penggunaan *Canva* dan manfaatnya dalam

pembelajaran, serta bagaimana mendesain presentasi dan video pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi literatur berupa tinjauan secara sistematis. Objek dari penelitian ini adalah guru dan peserta didik. Alat yang digunakan dalam penelitian ini adalah *smartphone* atau perangkat lain yang mampu terkoneksi secara *online* dan mampu mengakses *software* atau *platform* yang digunakan untuk penelitian yaitu *Canva*. Pada penelitian ini akan mengulas lima hasil penelitian yang berhubungan dengan penggunaan *Canva* pada pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kemajuan teknologi tidak hanya berimbas pada dunia industri saja, tetapi tentunya juga berimbas ke seluruh aspek kehidupan manusia, terutama di dunia pendidikan. Pendidikan di negara kita baru saja mengalami transformasi dari pendidikan langsung atau luring (luar jaringan) menjadi pendidikan daring (dalam jaringan) atau secara *online*. Hal ini disebabkan karena merebaknya virus Covid-19 yang sangat berbahaya. Dengan metode daring ini tentunya dibutuhkan beberapa platform atau aplikasi yang dapat mendukung kegiatan belajar mengajar selama pandemi Covid-19 berlangsung. *Canva* merupakan salah satu aplikasi yang bisa digunakan sebagai media belajar pada saat pandemi, yang mengharuskan kegiatan belajar mengajar berlangsung secara daring dan bisa digunakan untuk kondisi yang akan datang. Hal tersebut tentunya juga didukung hasil penelitian-penelitian sebelumnya yang relevan.

Menurut Maolida & Salsabila (2021), *Canva* ditinjau dari proses pembelajaran memiliki dua fungsi, yakni berperan sebagai suplemen dan berperan sebagai substitusi. *Canva* sebagai suplemen tentunya memudahkan para pendidik atau guru dalam mendesain media pembelajaran yang digunakan untuk menjelaskan materi pada metode pembelajaran jarak jauh. *Canva* sebagai substitusi tentunya berperan sebagai media pembelajaran yang mudah untuk didistribusikan ke peserta didik dan dapat membantu kebutuhan teknologi bagi peserta didik dan guru.

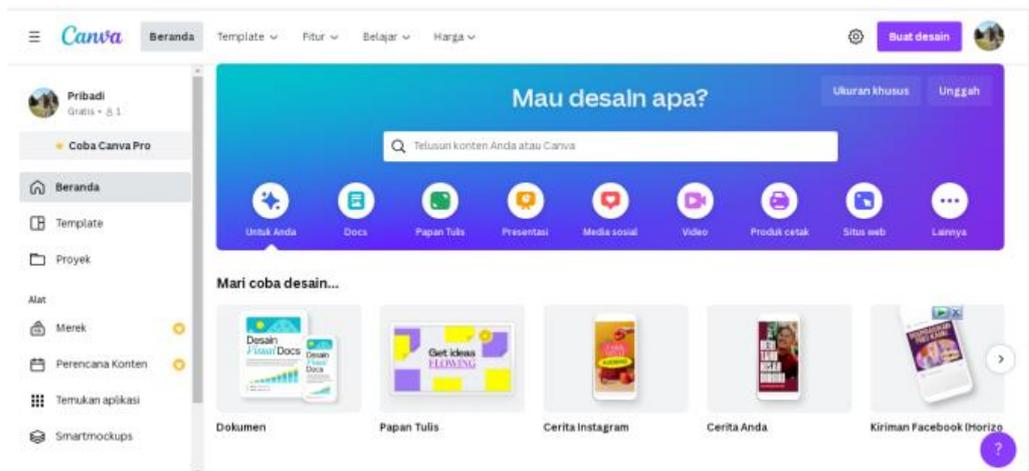
Hasil penelitian Maolida & Salsabila (2021) menunjukkan bahwa melalui media *Canva*, pendidik mampu mendesain presentasi yang

menarik untuk diajarkan ke peserta didik dan juga mampu membuat rekamannya sekaligus. Menurut Yundayani dkk. (2019), proses pembelajaran dengan menggunakan *Canva* mampu meningkatkan kemampuan analisis peserta didik yang tentunya disertai dengan dukungan visualisasi sehingga membuat peserta didik lebih mudah memahami materi pelajarannya.

Canva selain menyediakan presentasi yang menarik juga menyediakan fitur atau *template* pembuatan video. Video pembelajaran yang dibuat dapat meningkatkan kreativitas dari para pengajar dalam mendesain bahan ajarnya. Media pembelajaran yang kreatif dan inovatif tadi dapat menarik minat belajar dari peserta didik untuk menyimak pemaparan guru secara baik dan maksimal (Rizanta & Arsanti, 2022).

Jika kita mengakses *Canva* melalui websitenya maka kita akan disajikan berbagai macam *template-template* yang menarik, seperti yang terlihat pada Gambar 1. Pada beranda *Canva* tersebut kita bisa memilih *template-template* yang kita ingin gunakan sebagai desain, jika kita ingin membuat presentasi kita bisa memilih fitur presentasi yang tersaji pada beranda *Canva* tersebut. Setelah itu kita akan disajikan *layout* untuk presentasi kemudian kita bisa memilih *template-template* yang menarik untuk presentasi. Bahan presentasi yang telah dibuat tersebut dapat disimpan di berangkas *Canva* yang terhubung dengan akun *google* pengguna dan diunduh secara gratis.

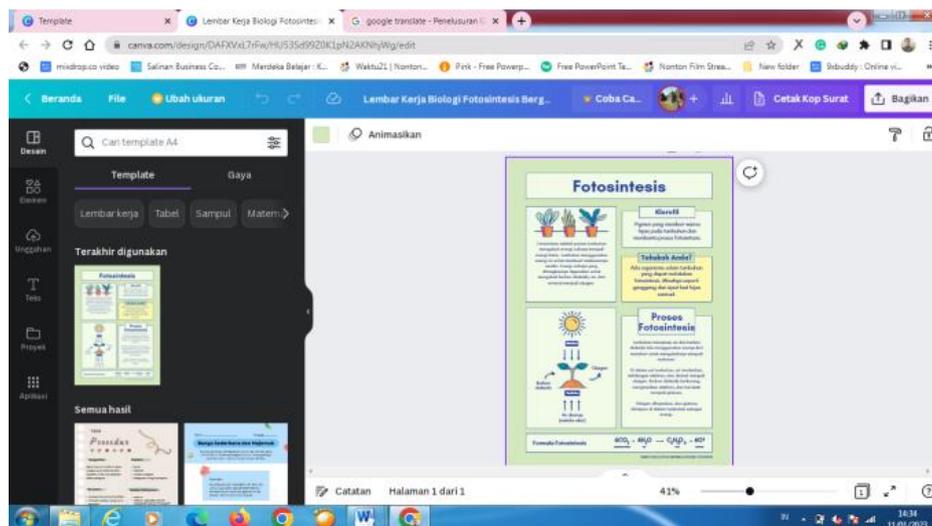
Selain mendesain presentasi kita juga bisa membuat atau mendesain video pembelajaran di aplikasi *Canva* yang diakses pada beranda *Canva* tersebut. Caranya adalah pilih slide video yang ingin didesain, sesuaikan video yang dibutuhkan untuk pembelajaran kemudian dientry di *template* video yang ada di *Canva*. Pada video yang dibuat dapat ditambahkan narasi berupa teks atau keterangan terkait video yang di desain. Selain teks bisa ditambahkan animasi di dalam video, musik atau *background* di dalam video tersebut. Video bisa didownload dan disimpan di akun *google* yang terhubung. Perlu diketahui bila *template-template* yang tersedia di *Canva* ada yang berbayar dan ada yang gratis. Tentunya yang berbayar akan mendapatkan semua *template*, sedangkan yang *free* hanya mendapatkan *template* terbatas.



Gambar 1. Tampilan awal Canva ketika mengakses *website* dari Canva

Aplikasi *Canva* tidak hanya mampu membuat presentasi atau video pembelajaran saja, tetapi aplikasi ini mampu mendesain hal lain, seperti mendesain poster, *curriculum vitae* (CV), cerita instagram, undangan, label, editing foto, desain

website, dan masih banyak *template-template* yang bisa diakses di *website Canva*. Gambar 2 adalah contoh desain presentasi IPA pada materi biologi yang menarik yang bisa dibuat di aplikasi *Canva*.



Gambar 2. Desain awal presentasi pada mata pelajaran biologi di aplikasi *Canva*

Gambar 2 menunjukkan tersedianya berbagai macam dalam mendesain presentasi slide pada bagian kiri aplikasi *Canva*. Jadi para pengguna bisa mendesain slide presentasi sesuai dengan kebutuhannya. Mendesain video di *Canva* juga bisa dilakukan dengan memilih *template* video yang terdapat pada beranda *Canva*. Gambar 3 adalah contoh desain video pembelajaran biologi pada *Canva*.

Canva merupakan aplikasi desain yang dapat digunakan sebagai bahan ajar, seperti penelitian yang dilakukan oleh Tanjung & Faiza (2019). Pada penelitian tersebut *Canva* sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran listrik dan

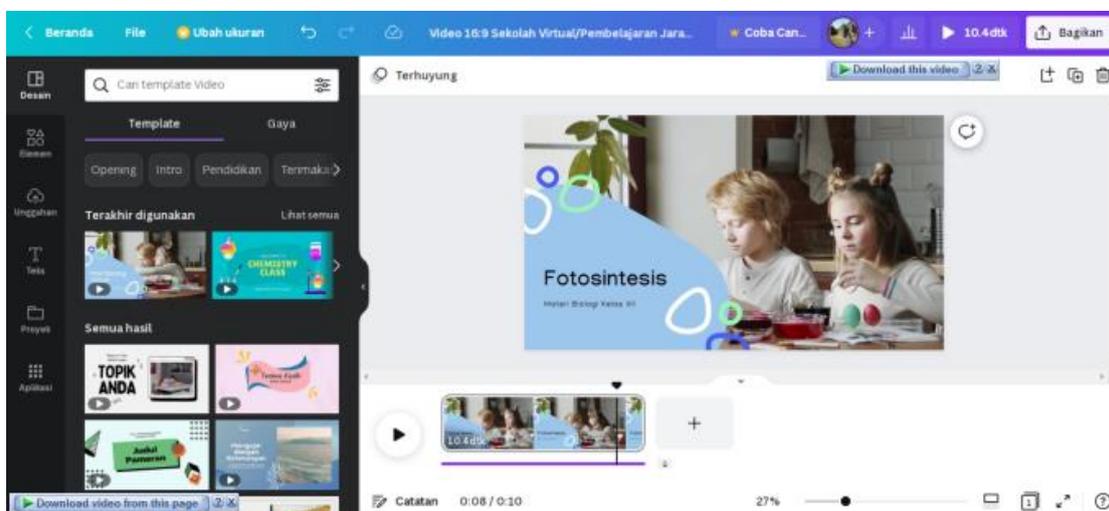
elektronika. Hasil penelitian tersebut menyatakan bahwa *Canva* merupakan media pembelajaran yang praktis berdasarkan hasil perhitungan pada uji praktikalitas dengan kategori sangat praktis. *Canva* juga sebagai media pembelajaran yang layak untuk digunakan dalam proses belajar mengajar.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Pelangi (2020), penerapan *Canva* sebagai media pembelajaran di MA mampu meningkatkan kreativitas dan keterampilan dalam menggunakan teknologi bagi peserta didik. Selain itu *Canva* juga mampu meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik. Manfaat lain yang mampu dilakukan oleh peserta didik adalah peserta didik juga mampu

mempromosikan hasil karya desainnya di media sosial karena *Canva* sendiri mampu terkoneksi ke media sosial penggunanya.

Hasil penelitian Mawardi (2022) menunjukkan bahwa setelah dilakukan pembelajaran sebanyak tiga kali pertemuan menggunakan *Canva* menghasilkan data bahwa 67% peserta didik dari

32 peserta didik masuk kategori sangat baik, kemudian 29% dari 32 peserta didik mendapatkan kategori baik, dan 3% mendapatkan kategori kurang baik. Dengan hasil data di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan *Canva* memiliki hasil yang sangat baik.



Gambar 3. Desain video pembelajaran biologi di aplikasi *Canva*

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Sari & Fatonah (2022) mengenai pengaruh media pembelajaran berbasis aplikasi *Canva* terhadap hasil motivasi dan hasil belajar IPA siswa kelas IV menyatakan bahwa *Canva* memiliki pengaruh terhadap hasil belajar peserta didik dengan nilai t_{hitung} sebesar 4.35, nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ 2.00. Selain itu, motivasi peserta didik juga meningkat.

Maryunani (2021) dalam penelitiannya menjelaskan bahwa dengan menggunakan *Canva* sebagai media pada proses belajar mengajar memiliki implikasi yang bagus bagi para peserta didik. Penggunaan *Canva* sebagai media pembelajaran, hasil belajar peserta didik secara daring mengalami peningkatan bila dibandingkan sebelum menggunakan *Canva*. Sebelum menggunakan *Canva*, peserta didik yang memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) hanya sebesar 33% dengan rata-rata nilai peserta didik sebesar 67.4. Setelah pembelajaran menggunakan *Canva* diperoleh nilai KKM peserta didik naik menjadi 88% dengan rata-rata nilai peserta didik 82. Hal ini terbukti bila pembelajaran menggunakan *Canva* maka proses belajar mengajar yang dilakukan secara daring tidak lagi monoton, terjadi interaksi selama proses belajar mengajar dan berdampak terhadap nilai KKM peserta didik. *Canva* bisa diterapkan pada mata pelajaran biologi dan dapat membantu guru dalam

mengembangkan media pembelajaran yang mampu memvisualisasikan pembelajaran IPA khususnya biologi dan menjelaskan ke peserta didik dengan mudah.

KESIMPULAN

Media pembelajaran merupakan salah satu perangkat yang dibutuhkan oleh guru untuk menunjang kegiatan belajar mengajar di kelas. Media pembelajaran saat ini lebih mengedepankan teknologi dan komunikasi sebagai landasan dasar dalam mengimplementasikannya di dalam dunia pendidikan, terutama pada IPA pelajaran biologi. Penerapan *Canva* sebagai media pembelajaran diharapkan mampu membantu guru biologi dalam memvisualisasikan materi yang diajarkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ibda, H (2019). *Media Pembelajaran Berbasis Wayang: Konsep dan Aplikasi*. CV. Pilar Nusantara: Tangerang.
- Dewi, E. R. (2018). Metode pembelajaran modern dan konvensional pada Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Ilmu Pendidikan, Keguruan, dan Pembelajaran*. 2(1), 44-52. <https://doi.org/10.26858/pembelajar.v2i1.5442>.

- Maolida, E. H., & Salsabila, V. A. (2021). *Canva* and screencast-o-matic workshop for classroom purpose: community service for Madrasah Ibtidaiyah teachers. *AJAD: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 54-60.
<https://doi.org/10.35870/ajad.v1i2.13>.
- Maryunani. (2021). Meningkatkan prestasi belajar siswa dalam pembelajaran daring di masa pandemi melalui aplikasi *Canva* untuk kelas VI SDN Krembangan Selatan III Surabaya. *Elementary: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 1(4), 190-196.
- Mawardani, N. (2022). Pemanfaatan aplikasi *Canva* pada pembelajaran menyusun teks iklan kelas XII DKV 2 SMKN 13 Surabaya. *Jurnal Bapala*, 9(8), 198-207.
- Mintarto, E (2007). Meningkatkan hasil belajar kimia siswa berpikir konkret melalui latihan mengorganisasikan konsep. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 14(2), 122-126.
- Pelangi, G. (2020) Pemanfaatan aplikasi *Canva* sebagai media pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia jenjang MA. *Jurnal Sasindo*, 8(2), 79-96.
- Rizanta, G. A., & Arsanti, M. (2022). Pemanfaatan aplikasi *Canva* sebagai media pembelajaran masa kini. *Senada (Seminar Nasional Daring PBSI*. Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Pendidikan Bahasa dan Seni, IKIP PGRI.
- Sari, L. S., & Fatonah, S. (2022). Pengaruh media pembelajaran berbasis aplikasi *Canva* terhadap motivasi dan hasil belajar IPA siswa kelas IV. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(1), 1699-1703.
- Tafonao, T. (2018). Peran media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 95-105.
<https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>.
- Tanjung, R. E., & Faiza. D (2019). *Canva* sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran dasar listrik dan elektronika. *Jurnal Vokasional Teknik Elektronika dan Informatika*, 7(2), 79-85.
<https://doi.org/10.24036/voteteknika.v7i2.104261>.
- Widiastuti, A (2012). Kompetensi mengajar guru IPS SMP Kabupaten Sleman. *Nuansa: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 95-106.
- Yundayani, A., Susilawati., & Chairunnisa. (2019). Investigating the effect of *Canva* on students writing Skills. *English Review: Journal of English Education*, 7(2), 169-76.
<https://doi.org/10.25134/erjee.v7i2.1800>.



This work is licensed under a
Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0
International License