

## **Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan Canva untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik**

**Ganes Sekar Wangi<sup>1</sup>, Imam Bukhori<sup>2</sup>**

<sup>1</sup> Pendidikan Administrasi Perkantoran, Universitas Negeri Malang  
e-mail: ganes.sekar.1804126@students.um.ac.id

<sup>2</sup> Pendidikan Administrasi Perkantoran, Universitas Negeri Malang  
<sup>2</sup>e-mail: imam.bukhori.fe@um.ac.id

### **Abstract**

*The science and information technology Currently, has felt progress and stimulated changes in the teaching process. This can be seen from the increasingly sophisticated new technology with artificial intelligence so that the increasing use of the internet in the line of education makes teachers able to vary in using learning media to be applied to the teaching process. Research and development research has the aim of producing Canva-assisted learning media for students of the Class X Management and Business Service Skills Program MPLB SMK Muhammadiyah 3 Singosari, Malang, knowing the feasibility of Canva-assisted learning media for students, and identifying differences in student learning outcomes using learning media Canva-assisted and those who do not use Canva-assisted learning media. This research method uses the Borg and Gall model which has been modified into 9 stages including: 1) potential problems, 2) data collection, 3) product design, 4) design validation, 5) revising the design, 6) testing the product, 7) revising product, 8) testing the use, 9) revising the product. This research uses two data analyzes, namely qualitative and quantitative. This qualitative data means that data obtained through the results of content analysis, criticism, responses from expert validators, while quantitative data is obtained from analyzing student learning outcomes through pretest and posttest. The results of this research and development are in the form of Canva-assisted teaching media that are effectively applied in the learning process for the subjects of Office Management and Business Services Fundamentals. This can be observed through the results of the validation by material experts, media experts, and small group tests that get the very feasible category. Furthermore, the results of processing data from this study can be stated that student learning outcomes are improved and more effective after using Canva-assisted learning media compared to student learning outcomes before using Canva-assisted learning media.*

**Keywords:** *Development research, Learning media, Canva, Learning outcomes*

### **Abstrak**

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi informasi sudah merasakan ada kemajuan dan menstimulus perubahan pada proses pengajaran. Hal ini dapat dilihat dari makin canggihnya teknologi baru dengan kecerdasan buatan sehingga makin meningkatnya pemakaian internet di lini pendidikan membuat guru dapat bervariasi dalam mempergunakan media belajar untuk diterapkan pada proses pengajaran. Riset penelitian dan pengembangan mempunyai tujuannya guna menghasilkan media pembelajaran berbantuan Canva bagi siswa Program Keahlian Manajemen dan Layanan Bisnis kelas X MPLB SMK Muhammadiyah 3 Singosari, Malang, mengetahui kelayakan media pembelajaran berbantuan Canva untuk peserta didik, dan mengidentifikasi perbedaan hasil belajarnya siswa yang memanfaatkan media belajar berbantuan Canva dan yang tidak mempergunakan media belajar berbantuan Canva. Model penelitian ini mempergunakan model Borg and Gall yang sudah dimodifikasikan jadi 9 tahapan mencakup : 1) potensi permasalahan, 2) pengumpulan data, 3) mendesain produk, 4) memvalidasikan desain, 5) merevisi desain, 6) menguji coba produk, 7) merevisi produk, 8) meguji coba penggunaan, 9) merevisi produk. Riset ini mempergunakan dua analisis data yaitu kualitatif serta kuantitatif. Data kualitatifnya ini berarti data yang didapat melalui hasil analisis isi, kritik, tanggapan dari validator ahli, sementara data kuantitatif diperoleh dari menganalisis hasil belajar peserta didik melalui pretest serta posttest. Hasil dari penelitian dan pengembangan ini berbentuk media pengajaran berbantuan Canva yang efektif diterapkan dalam proses pembelajaran bagi mata pelajaran Dasar-Dasar Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis. Hal tersebut bisa diamati melalui hasil validasinya oleh pakar materi, pakar media, serta uji kelompok kecil yang mendapatkan kategori sangat layak. Selanjutnya hasil data olah dari penelitian ini dapat dinyatakan bahwasanya hasil belajar siswa menjadi meningkat dan lebih efektif sesudah mempergunakan media pembelajaran berbantuan Canva dibandingkan hasil belajar siswa sebelum mempergunakan media belajar berbantuan Canva

**Kata kunci** : Penelitian pengembangan, Media pembelajaran, Canva, Hasil belajar

### **PENDAHULUAN**

Perkembangan teknologi telah mendorong pendidik untuk terus bernovasi dalam dunia pendidikan, memanfaatkan teknologi yang aplikatif pada proses pengajaran. Media pembelajaran yang mendukung proses belajar mengajar saat ini semakin banyak dikembangkan melalui pemanfaatan teknologi informasi yang

---

tersedia (Hikmawan & Sarino, 2018). Sekarang, teknologi (IPTEK) bagi lulusan ilmu pendidikan menciptakan media pembelajaran yang lebih mutu dan mampu membantu dalam kegiatan pembelajaran (Muyaroah & Fajartia, 2017).

Media pembelajaran sebagai bagian atas intergal pada sistem pembelajaran memberi andil besar kepada hasil belajarnya siswa Ramli (dalam Rahmatullah et al., 2020). Media pembelajaran ini juga merupakan sarana oleh guru yang dapat digunakan dalam belajar mengajar (Analicia & Yogica, 2021). Efektifitas pembelajaran ditandai dengan pembelajaran yang kolaboratif, berpusat pada siswa, serta menyenangkan Boholano (dalam Rahmatullah et al., 2020). Penerapan media pembelajaran di sekolah diharapkan dapat memotivasi, meningkatkan minat hingga hasil belajar siswa. Adapun media pembelajaran diklasifikasikan atas berbagai jenis, diantaranya; media berbasis audio; media berbasiskan audio visual, serta; media berbasiskan visual. Media pembelajaran elektronik masuk pada jenis media pembelajaran berbasis visual Hikmawan & Sarino, (2018).

Canva merupakan salah satu alat desain komprehensif yang dalam dunia pendidikan dapat dimanfaatkan dan dikembangkan sebagai media pembelajaran berbasis audio-visual. Canva sangat direkomendasikan baik bagi pengguna profesional maupun pemula. Salah satu fitur yang paling berguna pada Canva adalah banyaknya template yang mudah digunakan untuk visualisasi data atau informasi, pemasaran, dan bahkan branding. Pengembangan media pembelajaran menggunakan Canva selain dapat memberikan kemudahan dan efisiensi waktu bagi pendidik dalam mendesain media pembelajarannya, juga dapat menjadi pendukung bagi pendidik dalam menjelaskan materi ajar. Bagi peserta didik, media pengajaran Canva bisa menciptakan mereka lebih mudah untuk paham terkait materi pelajaran karena media ini didukung dengan tampilan fitur-fitur seperti video; teks; grafik; audio; animasi yang menarik serta dapat disesuaikan terhadap topik materi yang sedang didiskusikan (Tanjung & Faiza, 2019). Media Canva juga memiliki beragam template yang memicu ketertarikan untuk siswanya maka siswa didik dapat berinovasi saat membuat presentasi (Sholeh et al., 2020).

---

Pemanfaatan media pembelajaran Canva ini pun bisa memberi kemudahan pendidik atau guru dalam membuat desain materi yang digunakan sebagai sumber belajar (Hadi et al., 2021)

Canva telah menjadi alternatif alat desain atau aplikasi yang memberi kemudahan para pengguna dalam menciptakan beragam jenis desain yang diinginkan (Rahmatullah et al., 2020). Canva menjadi sebuah alat dalam desain grafis yang mendukung penggunaanya dalam merancang atau menciptakan beragam macam desain kreatif. Canva tersedia dalam berbagai versi yaitu web, Android dan Iphone. Dalam membuat atau merancang desain melalui Canva bisa dengan cara online (Amini & Pujiharti, 2021). Melalui desain yang bermacam-macam serta menarik yang disediakan oleh Canva membuat proses pembelajarannya jadi tidak membosankan atau monoton Pelangi Dalam (Rahmatullah et al., 2020).

Hasil belajar merupakan refleksi akhir atas proses pembelajaran yang telah dilakukan suatu individu atau dalam hal pendidikan adalah peserta didik. Oemar (dalam Nurrita, 2018) menuturkan bahwa perubahan tingkah laku seseorang adalah indikator dari hasil belajar yang menandakan bahwa seseorang tersebut telah melalui atau melaksanakan proses pembelajaran. Winkel menambahkan bahwa bahwa hasil belajar merupakan kemampuan yang telah terinternalisasi ke dalam diri individu, yang memungkinkan ia untuk melakukan sesuatu menggunakan kemampuan tersebut.

Penelitian ini penting dilakukan mengingat penelitian sebelumnya yang relevan yang pernah dilakukan oleh (Rahmatullah et al.,2020) dan (Kusaeri, 2019) yang menghasilkan pengembangan desain dalam pembelajaran berbasis audio-visual menggunakan aplikasi Canva. Hasil dari data yang terkumpul dalam penelitian yang dilakukannya menunjukkan bahwa pesesrta didik sangat sepatat atas penggunaan media pembelajaran ekonomi berbasis Audio-visual yang memanfaatkan aplikasi Canva. Riset sebelumnya juga dilakukan (Dwipayana et al., 2020) bahwa media Canva memiliki dampak yang positif bagi peserta didik.

---

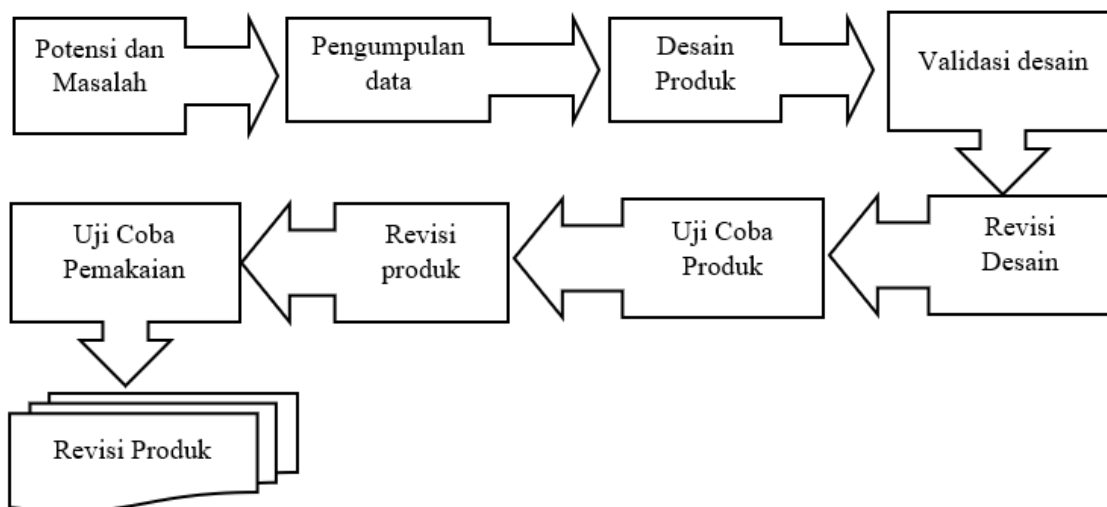
Pengembangan media tersebut diperlukan karena memberikan sajian yang menarik atas teori dari materi yang diajarkan, dan juga bisa memberi peningkatan motivasi belajar siswanya. Riset lainnya yang dilaksanakan (Amini & Pujiharti, (2021) menunjukkan bahwa peserta didik di SMP Pondok Pesantren Tholabie dalam menggunakan media berbantuan Canva presentasi hasil belajar peserta didik sangatlah rendah, bahkan yang mendapatkan kriteria bagus hanya terdapat satu orang. Setelah menggunakan media video pembelajaran berbantuan Canva prestasi dari hasil belajar siswa menjadi menaik daripada prestasi siswa sebelum mempergunakan media video pembelajaran berbantuan Canva.

### **METODE PENELITIAN**

Pendekatan pada penelitiannya ini yaitu mempergunakan pendekatan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Tahapan penelitian dikembangkan melalui model penelitian Brog & Gall. Sugiyono (2017:405) menjelaskan bahwa Metode *Research and Development* dimaksudkan guna menghasilkan produk tertentu untuk kemudian diuji efektifitas dari produk tersebut.

Sugiyono (2017:407) menyatakan terdapat sepuluh tahapan dalam penyelenggaraan *Research and Development*, diantaranya: (1) potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) revisi desain, (6) uji coba produk, (7) revisi produk, (8) uji coba pemakaian, (9) revisi produk, (10) produksi masal.

Prosedur penelitian dan pengembangannya ini, peneliti memodifikasi dari 10 tahapan jadi 9 tahapan mencakup :



**Gambar 1.** Langkah-langkah Penggunaan Metode *Research and Development* (R&D)  
(Sumber: Sugiyono, 2017:409)

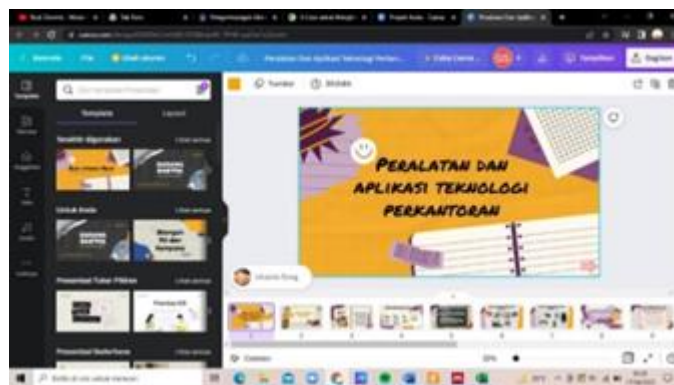
## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian dan Pengembangan

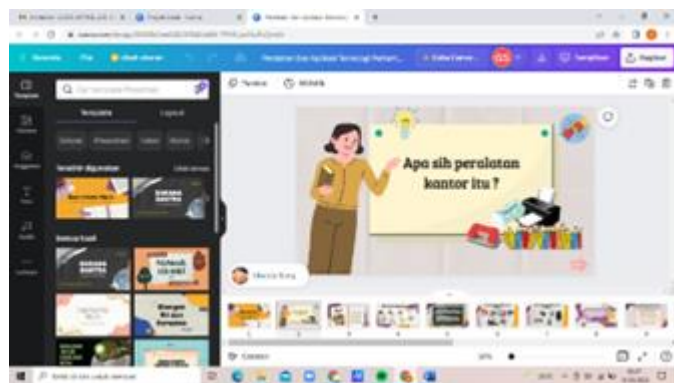
Hasil atas *Research and Development* ini mencakup media pembelajaran dengan alat bantu Canva dalam mata pelajaran Dasar-Dasar Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis. Media Canva ini umumnya adalah media grafis yang menampilkan banyak desain gratis dan juga berbayar yang membantu peneliti menghadirkan media pembelajaran yang memicu ketertarikan untuk siswanya serta bisa mendukung pemahaman pada proses pengajaran siswa.

Media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran berbantuan Canva ini yaitu berupa video pembelajaran yang di buat semenarik mungkin dengan adanya penjelasan langsung. Video yang dibuat juga menampilkan beberapa animasi yang terdapat di dalam media Canva tersebut, selain itu di akhir video tersebut terdapat pertanyaan untuk melatih pemahaman peserta didik. Di dalam media Canva ini terdapat berbagai template yang sangat menarik sehingga bisa memberi bantuan pendidik maupun siswa untuk membuat materi bagi pembelajarannya. Penelitian serupa juga dilakukan oleh (Tanjung & Faiza, 2019) dimana hasil dari penelitian ini menyatakan bahwasanya media pembelajaran

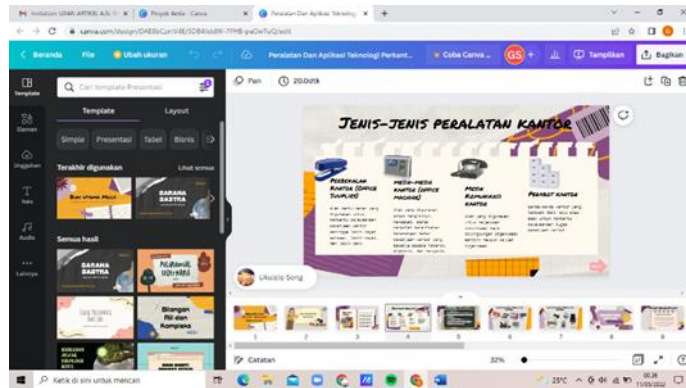
Canva bisa dipakai sebagai pendukung proses pembelajaran, maka bisa memberi peningkatan kreativitas inovasi guru serta peserta didik dan juga dapat menghemat waktu dalam merancang media pembelajaran.. Selain itu penelitian yang dilakukan (Pelangi, 2020) mendapatkan hasil bahwa pembelajaran Canva diperlukan dalam menunjang pendidikan. Berikut sajian gambar media pembelajaran berbantuan Canva.



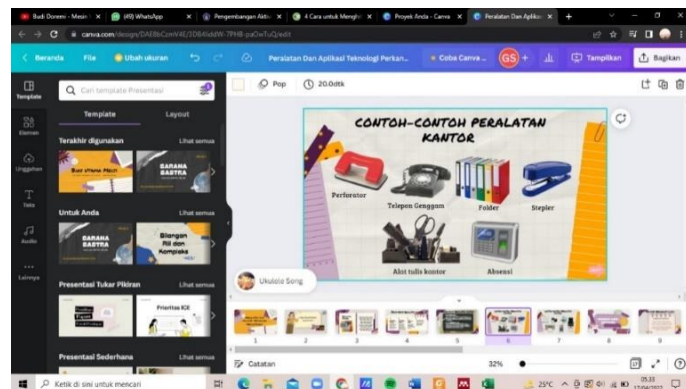
**Gambar 2.** Tampilan awal pengenalan media Canva



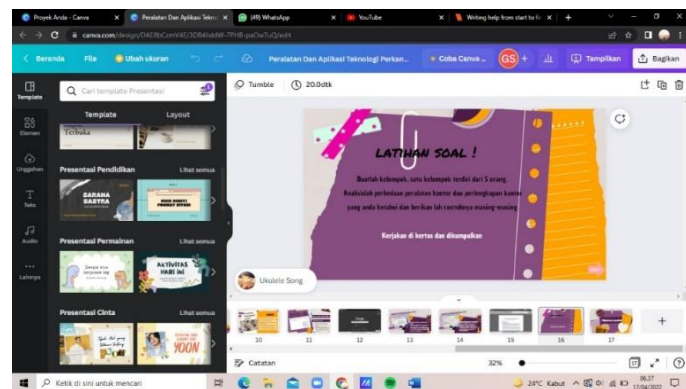
**Gambar 3.** Pendahuluan Canva



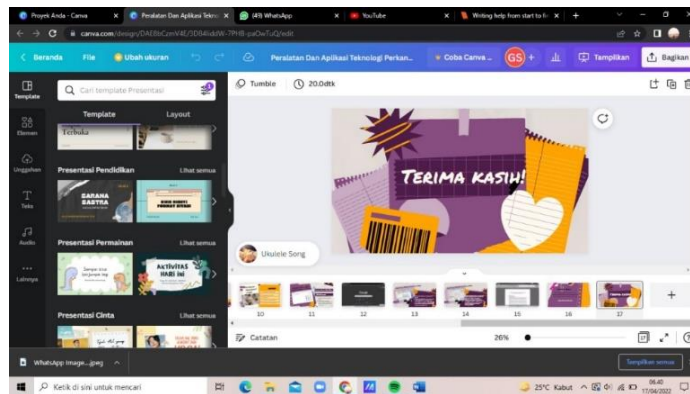
**Gambar 4.** Materi Pembelajaran Canva



**Gambar 5.** Contoh Gambar Pendukung Materi



**Gambar 6.** Latihan Soal



**Gambar 7.** Penutup

### **Hasil Validasi Ahli dan Uji Coba Kelompok Kecil**

Media pembelajaran dengan alat bantu Canva yang telah dihasilkan kemudian dilaksanakan validasi oleh satu validator ahli materi serta ahli media dan juga diujikan kepada uji coba kelompok kecil dengan mempergunakan instrumen angket. Penjelasan tersebut selaras dengan penelitiannya (Hapsari & Zulherman, 2021) (Sari, 2018) yang menuturkan bahwa media pembelajaran berbantuan Canva dinyatakan layak apabila telah melaksanakan uji kelayakan terhadap pakar materi dan pakar media. Validasi media oleh ahli yang berpengalaman diperlukan guna memberikan evaluasi atas rancangan produk yang dikembangkannya. Hal tersebut bertujuan guna memahami kelayakan serta kekurangan atas media itu. Validasi ini dilakukan melalui pemberian nilai pada produk yang mengacu pada indikator dalam instrumen validasi ahli (Silmi & Rachmadyanti, 2018).

Sesudah proses validasi dilaksanakan bagi para pakar atau ahlinya kemudian dianalisis dan dilaksanakan perbaikan sebagaimana yang tertera dalam hasil angket yang telah dilengkapi oleh para ahli. Sesuai dengan riset yang dilaksanakan oleh (Analia & Yogica, 2021) media pembelajaran menggunakan Canva mempunyai nilai validitas sangat tinggi dengan kategori sangat valid. Berikut ini data hasil angket dari ahli dan uji kelompok kecil pada Tabel 1 ini :

**Tabel 1.** Data Hasil Validasi Keseluruhan

No.	Validasi	Presentase	Kriteria Validitas
1.	Ahli Materi	100%	Sangat Layak
2.	Ahli Media	93,33%	Sangat Layak
3.	Uji Coba Kelompok Kecil	90,30%	Sangat Layak
<b>Total</b>		<b>94,54%</b>	<b>Sangat Layak</b>

(Sumber : Data Hasil Validasi Ahli dan Uji Coba Kelompok Kecil)

Berdasarkan Tabel 1 perolehan hasil skor validasi ahli serta uji coba kelompok kecil pada media yang sudah dilakukan pengembangan oleh peneliti yakni sebesar 94,54% dengan ber kriteria sangat layak. Mengacu kepada hal itu, sehingga bisa disimpulkan bahwasanya media pembelajaran berbantuan Canva yang dikembangkannya ini sangat layak , sehingga bisa dapat dipakai pada proses pengajaran pada mata pelajaran Dasar-Dasar Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis bagi peserta didik kelas X MPLB 2 SMK Muhammadiyah 3 Singosari guna memberi peningkatan hasil belajarnya dari peserta didik.

### **Hasil Pre-test dan Post-test Peserta Didik X MPLB SMK Muhammadiyah 3 Singosari**

Hasil belajar menjadi suatu urgensi pada proses pengajaran, karena ini sebagai suatu tingkat pencapaian tujuan atas proses pembelajaran peserta didik (Haryati & Kamal, 2016). Hal ini sesuai dengan penelitiannya (Sudjana, 2014) hasil belajar dari siswa akan menghasilkan transisi perilaku dari siswa. Media pembelajaran berbantuan Canva ini dapat digunakan untuk mengevaluasi tercapaiannya hasil belajarnya siswa. Guna mencapai hasil belajar dari siswa tersebut peneliti mengukur dengan mengadakan pre-test dan post-test kepada peserta didik. Dari hasil belajar siswa dapat dianalisis dengan uji-t (Afif & Haryudo, 2016). Kemudian Peneliti memberikan tes dengan soal pilihan ganda jumlahnya 25 butir soal. Responden dalam tes uji coba adalah sebanyak 27 siswa kelas X MPLB 2. Ini sesuai dengan penjabaran dari (Iskandar, 2013), aspek dari hasil belajar diamati melalui tiga komponen yakni afektif, psikomotorik, kognitif. Tetapi penelitian ini mengutamakan kepada hasil belajar aspek kognitif siswa.

Uji tes yang dilakukan pertama yaitu dilihat dari nilai pre-test siswa sebelum mempergunakan media belajar. Sesudah itu peneliti memberikan media pembelajaran berbantuan Canva kepada peserta didik sebelum mengerjakan soal tes yang kedua yaitu nilai post-test yang diambil dari setelah menggunakan media pembelajaran berbantuan Canva tersebut. Adapun nilai pretest dan posttest siswa yang ditampilkan di tabel 2 ini.

**Tabel 2.** Hasil Nilai *Pre-test* dan *Post-test*

No.	NAMA	L/P	NILAI	
			Pretest	Posttest
1	Murid 1	P	64	78
2	Murid 2	P	64	80
3	Murid 3	L	60	81
4	Murid 4	L	68	94
5	Murid 5	P	72	80
6	Murid 6	P	68	84
7	Murid 7	P	64	88
8	Murid 8	P	68	76
9	Murid 9	P	68	92
10	Murid 10	L	64	86
11	Murid 11	L	60	74
12	Murid 12	P	32	96
13	Murid 13	P	36	97
14	Murid 14	P	68	52
15	Murid 15	P	56	76
16	Murid 16	P	84	85
17	Murid 17	P	48	60
18	Murid 18	P	68	98
19	Murid 19	P	60	79
20	Murid 20	P	60	96
21	Murid 21	P	48	60
22	Murid 22	P	56	72
23	Murid 23	P	44	92
24	Murid 24	P	56	64
25	Murid 25	P	60	84
26	Murid 26	P	72	88

---

No.	NAMA	L/P	NILAI	
			Pretest	Posttest
27	Murid 27	P	84	90
<b>Rata-rata</b>			<b>61,18%</b>	<b>81,55%</b>

(Sumber : Hasil Penelitian)

Selanjutnya setelah memperoleh nilai *pretest* dan *posttest* dari peserta didik dilakukan analisis data nilai signifikansi (uji-t) *paired samples test*. Analisis tersebut dilakukan guna mengetahui adanya perbedaan antara dua pengamatan, yang mana dalam penelitian ini adalah pengamatan sebelum serta setelah mempergunakan media pembelajaran berbantuan Canva melalui tes.

Hasil perhitungan SPSS di dapatkan nilai signifikansi Sig.(2-tailed) 0.000 yang berarti bahwasanya nilai Sig.(2-tailed)  $\leq 0,05$  nilai signifikansi  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima dapat dinyatakan bahwasanya muncul perbedaan diantara hasil belajarnya siswa kelas X MPLB 2 setelah maupun sebelum diberikan media pembelajaran Canva. Berdasarkan uji *paired samples test* menampilkan nilai siswa kelas X MPLB 2 sesudah mempergunakan media pembelajaran berbantuan Canva menunjukkan adanya kenaikan yang lebih tinggi dengan bersignifikan, yakni rerata nilainya 81,55 % jika dikomparasi dengan sebelum pengguna media pembelajaran, yang memiliki rerata nilai 61,18%. Pada akhirnya bisa ditentukan kesimpulannya yaitu media pembelajaran dengan bantuan Canva yang dihasilkan dinyatakan efektif agar dimanfaatkan sebagai media pembelajaran.

## KESIMPULAN

Penelitian ini menghasilkan pengembangan media pembelajaran berbantuan Canva yang dapat dipakai untuk media pembelajaran pada mata pelajaran Dasar-Dasar Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis pada materi Perlatan dan Aplikasi Teknologi Perkantoran. Hasil tersebut didasari dari perolehan hasil validasi ahli dan uji kelompok kecil.

Media pembelajaran berbantuan Canva termasuk kriteria sangat layak diaplikasikan diamati melalui evaluasi para pakar media maupun materi serta uji kelompok kecil. Penilaian tersebut mendapatkana nilai rerata 94,54% yang berkriteria “sangat layak”. Kemudian penelitian ini menemukan perbedaan yang signifikan dalam pengambilan nilai kognitif dari peserta didik. Nilai tersebut ditinjau dari perolehan tes hasil belajar yaitu dengan dilaksanakan percobaan soal pretest dan posttest. Perbedaan ini ditinjau dari hasil uji paired samples test yang mendapatkan nilai sig (2-tailed) 0.000 yang menyatakan bahwasanya nilai sig(2-tailed)  $\leq 0.05$  yang berarti bahwasanya nilai signifikansi  $H_0$  ditolak sementara  $H_a$  diterima bisa dinyatakan bahwasanya terdapat perbedaannya diantara hasil belajar peserta didik kelas X MPLB 2 setelah maupun sebelum diberi media pembelajaran berbantuan Canva. Maka bisa dikatakan media pembelajaran berbantuan Canva yang dihasilkan ini efektif untuk dipakai pada proses pembelajarannya.

#### DAFTAR RUJUKAN

- Afif, M., & Haryudo, S. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Instalasi Tenaga Listrik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 5(2), 437–443.
- Amini, S. K., & Pujiharti, Y. (2021). Pengembangan Canva sebagai Media Pembelajaran Ekonomi di SMP Pondok Pesantren Tholabie Malang. 3(2), 204–217.
- Analicia, T., & Yogica, R. (2021). Media Pembelajaran Visual Menggunakan Canva pada Materi Sistem Gerak. 9(2), 260–266.
- Dwipayana, P. A. P., Redhana, I. W., & Juniartina, P. P. (2020). Analisis Kebutuhan Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Konteks Budaya Lokal Untuk Pembelajaran IPA SMP. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sains Indonesia*, 3(1), 49–60. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JPPSI/article/view/24628>
- Hadi, M. S., Izzah, L., & Paulia, Q. (2021). Teaching writing through Canva appication to enchance students’ writing performance. *JOLLT Journal of Languages and Language Teaching*, 9(2), 228–235. <https://e-journal.undikma.ac.id/index.php/jollt/article/view/3533/2565>

- Hapsari, G. P. P., & Zulherman. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2384–2394. <http://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1237>
- Haryati, A., & Kamal, M. (2016). Penggunaan model team assisted individualization untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, 4(1), 47–60.
- Hikmawan, T., & Sarino, A. (2018). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Edmodo Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Menengah Kejuruan. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 3(1), 226. <https://doi.org/10.17509/jpm.v3i1.9459>
- Iskandar, A. (2013). Pengembangan perangkat penilaian psikomotor di sekolah menengah kejuruan (SMK). *Inspiration: Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 3(1), 37–46. <https://jurnal.akba.ac.id/index.php/inspiration/article/view/30/30>
- Kusaeri. (2019). Pengembangan Media Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva Materi Bangun Ruang Limas. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(2), 61–70.
- Muyaroah, S., & Fajartia, M. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android dengan menggunakan Aplikasi Adobe Flash CS 6 pada Mata Pelajaran Biologi. *Innovative Journal of Curriculum and Educational Technology*, 6(2), 79–83. <https://doi.org/10.15294/ijcet.v6i2.19336>
- Pelangi, G. (2020). Pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran bahasa dan sastra indonesia jenjang sma/ma. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 8, 79–96.
- Rahmatullah, R., Inanna, I., & Ampa, A. T. (2020). Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 12(2), 317–327.
- Sari, N. Y. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan Software Swishmax Pada Bahasan Bangun Ruang Sisi Datar A . Pendahuluan Pendidikan merupakan salah satu bidang yang terus berkembang seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi , oleh karena itu pem. *Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 9(2), 72–83. <http://103.98.176.9/index.php/aksioma/article/view/2907/2199>
- Sholeh, M., Rachmawati, R. Y., & Susanti, E. (2020). Penggunaan Aplikasi Canva Untuk Membuat Konten Gambar Pada Media Sosial Sebagai Upaya Mempromosikan Hasil Produk Ukm. *SELAPARANG Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 4(1), 430–436. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v4i1.2983>

- 
- Silmi, M., & Rachmadyanti, P. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Sparkol Videoscribe Tentang Persiapan Kemerdekaan Ri Sd Kelas V. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(4), 254987. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/download/23611/21586>
- Sudjana. (2014). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. In Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono, P. D. (2017). *Metode penelitian pendidikan*.
- Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika Rahma Elvira Tanjung 1) , Delsina Faiza 2) 1. *Jurnal Vokasional Teknik Elektronika Dan Informatika*, 7(2), 79–85.
- Teni Nurrita. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Misykat*, 03(01), 171.