

Peningkatan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPAS dengan Bantuan Media Canva di Kelas V SD

Amiruddin¹, Duwi Nuvitalia², Tutik Wahyu³,

^{1,2}PGSD, Pasca Sarjana, Universitas PGRI Semarang, Kota Semarang, 50232

³SDN 01 Kalicari Semarang, Jl. Supriyadi, Kalicari, Kota Semarang, 50198

Email: uamir8642@gmail.com, duwinuvitalia@upgris.ac.id, tutikwahyuni1967@gamil.com

ABSTRAK

Penelitian ini merupakan upaya peningkatan hasil belajar siswa yang dilatarbelakangi rendahnya hasil belajar siswa pada pembelajaran khususnya IPAS dikelas VB SDN Kaicari 01 Semarang dikarenakan proses pembelajaran yang belum menggunakan media pembelajaran yang menarik bagi siswa. Menentukan media dalam proses pembelajaran di sekolah demi meningkatkan kualitas pendidikan yang lebih baik di masa yang akan datang sangat diperlukan media yang tepat, salah satunya adalah dengan menggunakan media *canva*. Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yang dilaksanakan sebanyak dua siklus. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan *pretest* dan *posttest*, lembar aktivitas guru dan siswa serta angket respon siswa. siklus I nilai ketuntasan hasil belajar siswa secara individu sebanyak 18 orang siswa atau 64,28% dan sebanyak 10 orang siswa atau 35,72% yang tidak tuntas dengan nilai rata-rata hasil belajar siswa 71,07%. Pada siklus II nilai rata-rata sudah mengalami peningkatan menjadi 83,44% dengan jumlah 23 orang siswa atau 82,14% yang tuntas dan 5 orang siswa atau 17,86% yang tidak tuntas. Hal ini menunjukkan bahwa ketuntasan belajar siswa secara klasikal dalam kategori tuntas dengan persentase nilai 80%. Respon siswa adalah positif. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa meningkat melalui penggunaan media pembelajaran *canva*.

Kata kunci: Hasil Belajar, Canva

ABSTRACT

This research is an effort to improve student learning outcomes motivated by the low learning outcomes of students in learning, especially science in the VB class of SDN Kaicari 01 Semarang due to the learning process that has not used interesting learning media for students. Determining media in the learning process in schools in order to improve the quality of better education in the future is very necessary for the right media, one of which is to use Canva media. This study used Classroom Action Research (PTK), which was carried out as many as two cycles. Data collection was carried out using pretest and posttest, teacher and student activity sheets and student response questionnaires. Cycle I the completeness of individual student learning outcomes was 18 students or 64.28% and as many as 10 students or 35.72% were incomplete with an average student learning outcome score of 71.07%. In the second cycle, the average score has increased to 83.44% with 23 students or 82.14% completed and 5 students or 17.86% incomplete. This shows that the completeness of student learning is classically in the complete category with a percentage of 80% score. Student response was positive. Thus it can be concluded that student learning outcomes increase through the use of canva learning media.

Keywords: Learning outcomes, Canva

1. PENDAHULUAN

Era globalisasi ini ialah era yang memasuki abad 21 dimana pertumbuhan dan perkembangan teknologi dengan cepat masuk ke dalam tatanan kehidupan manusia, sehingga tidak heran bahwasanya manusia pada abad ini sudah melek akan kecanggihan teknologi saat ini. Memasuki abad 21 ini kita dihadapi dengan segala rintangan, tantangan dan tuntutan. Sebab pada dasarnya perkembangan teknologi ini tidak selalu memberikan dampak baik saja bagi penggunaannya melainkan terkandung dampak buruk pula bagi pengguna aktif teknologi.

Memasuki abad 21 ini dituntut dalam pemanfaatan teknologi dalam proses pendidikan. Dengan demikian, menjadi seorang pendidik dalam unit pendidikan bukanlah peranan mudah melainkan menjadi seorang pendidik haruslah memiliki kompetensi-kompetensi, khususnya dalam pemanfaatan kecanggihan teknologi saat ini. Hal tersebut pun telah tertera dalam perundang-undangan No. 74 tahun 2008 yang berisikan tentang kemampuan pedagogik yang harus dimiliki tiap pendidik dan salah satunya ialah pemanfaatan teknologi pendidikan.

Seiring dengan pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan saat ini, berkembanglah sebuah teknologi bernama Aplikasi canva.

Telah kita ketahui, pada materi IPAS banyak kita jumpai materi yang abstrak, sehingga sulit dipahami oleh peserta didik. Bahkan, dalam pembelajaran IPAS pun menuntut peserta didik untuk berpikir kritis dalam memahami suatu konsep. Maka, dalam proses pembelajaran perlulah diupayakan pengembangan pembelajaran yang mampu memberikan kemudahan pemahaman bagi guru dan murid, baik secara kontekstual ataupun visual. Oleh sebab itu, kita ketahui tingkat pemahaman peserta didik menjadi tolak ukur dalam proses keberhasilan pembelajaran

Berdasarkan hasil observasi peneliti di SDN Kalicari 01 Semarang menunjukkan masalah utama yang ditemukan bahwa pada dasarnya program sekolah menekankan pada penggunaan media pembelajaran khususnya dalam

pemanfaatan teknologi pendidikan. Karena, media teknologi di sekolah tersebut mulai ditekankan dengan melengkapi fasilitas- fasilitas yang mendukung pembelajaran di lingkungan sekolah. Namun, penerapannya belum optimal dilaksanakan oleh guru yang terkendala pada pengembangan media ajar yang mengarah terhadap pemanfaatan teknologi sehingga pembelajaran masih berpusat pada guru dengan metode ceramah dan guru menjadi sumber belajar peserta didik. Hal tersebut mengakibatkan pada hasil belajar peserta didik belum mencapai secara optimal dan tidak memenuhi skor Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Selain itu, berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan guru terkait pada proses pembelajaran IPAS di sekolah permasalahan menunjukkan bahwa dalam pembelajaran IPAS, peserta didik tidak terlihat aktif dalam menggali, menemukan, dan mengolah informasi. Sehingga hasil belajar dari beberapa peserta didik dalam pembelajaran IPAS masih ditemukan tidak memenuhi KKM.

sehingga diperlukan tindakan remedial. Hal tersebut menunjukkan bahwa beberapa peserta didik belum menunjukkan hasil yang baik terhadap konsep IPAS. Dengan demikian, berdasarkan hasil tes awal peserta didik terkait pengetahuan awal konsep Harmoni dalam Ekosistem menunjukkan peserta didik tidak cukup mampu mengidentifikasi dengan baik karakteristik cahaya dan beberapa peserta didik tidak cukup mampu menyebutkan sifat-sifat dengan benar serta hasil rata-rata hanya memperoleh skor 60 dan beberapa peserta didik tidak memenuhi skor KKM (75)

Media pembelajaran dapat diartikan sebagai suatu alat yang mampu memudahkan guru dalam menyampaikan informasi kepada peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung guna tercapainya tujuan pembelajaran. Dengan demikian, media merupakan alat komunikasi antar pendidik (komunikator) dan peserta didik (komunikan). Sebab, pada dasarnya proses pembelajaran merupakan proses interaksi dan komunikasi yang dilkakukan oleh pendidik

sebagai komunikator (penyampai pesan) dan peserta didik sebagai komunikan (penerima pesan). Dengan demikian, berdasarkan hal tersebut tujuan media pembelajaran menurut Suyono dan Nurohman (2014) dalam Tri Yuliono, mengungkapkan “tujuan media pembelajaran adalah untuk memfasilitasi terjadinya proses komunikasi dan untuk meningkatkan hasil pembelajaran”³⁰.

Kemudian, Gagne dan Briggs (1975) dalam Azhar, secara implisit mengatakan bahwa “media pembelajaran meliputi alat secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri di antara lain buku, tape recorder, kaset, video camera, video recorder, film slide (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer”³¹. Dengan kata lain media merupakan “sebuah komponen sumber belajar atau wahana belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan peserta didik yang dapat merangsang peserta didik untuk belajar”³². Sedangkan Rossi dan Breidle (1966) mengungkapkan bahwa media pembelajaran adalah “seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk tujuan pendidikan

peneliti menggunakan media canva sebagai media penunjang pembelajaran IPAS di kelas VB SDN Kalicari 01. Canva adalah satu diantara banyaknya aplikasi yang dapat digunakan guru dalam membuat media pembelajaran. Canva merupakan aplikasi desain secara online, yang menyediakan beragam desain grafis yang terdiri atas; presentasi, poster, pamflet, grafik, spanduk, kartu undangan, edit foto dan cover facebook (Dian et al., 2021; Tanjung, 2019). Canva sangat mempermudah guru dalam mendesain media pembelajaran, sebagaimana (Triningsih, 2021) menyampaikan bahwa canva mempermudah guru serta peserta didik dalam melaksanakan proses pembelajaran berbasis teknologi, keterampilan, kreativitas, beserta manfaat lain, hal ini dikarenakan hasil desain menggunakan canva mampu meningkatkan ketertarikan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran dan meningkatkan motivasi peserta didik

dengan penyajian bahan ajar serta materi secara menarik. Menurut Tanjung dan Faiza (2019) dalam (Fitria et al., 2021) menyatakan bahwa pemanfaatan canva dalam pembuatan media pembelajaran memiliki banyak kelebihan yaitu; dengan canva kita bisa membuat berbagai jenis desain yang dilengkapi dengan beragam fitur animasi, template serta penomoran halaman yang dapat mendorong kreativitas serta efisiensi waktu baik bagi guru atau pun peserta didik dalam kegiatan mendesain media yang menarik yang dapat digunakan sebagai bahan presentasi, berupa slide, mind mapping dan poster.

Dalam pemanfaatannya untuk proses pembelajaran, aplikasi canva memuat banyak template yang bisa memudahkan guru saat menciptakan desain media pembelajaran yang kreatif dan juga dapat membuat peserta didik tertarik. Baik dalam bentuk power point, dalam bentuk poster, atau pun dalam bentuk video pembelajaran interaktif. Canva memberikan ruang bagi guru untuk bereksplorasi dan mengembangkan kreativitasnya dalam mendesain media pembelajaran. Terlebih dengan sentuhan ratusan ribu elemen yang akan membuat desain pembelajaran tersebut semakin menarik. Aplikasi canva pun dapat diakses melalui laptop atau gawai, serta ada banyak sekali tutorial penggunaannya pada platform YouTube, sehingga tidak ada kesulitan berarti dalam mengoperasikan aplikasi canva.

Tujuan dari penelitian ini, bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik melalui bantuan media Canva dalam pembelajaran IPAS Kelas V B di SDN 01 Kalicari Semarang.

2. METODE PELAKSANAAN

Penelitian ini merupakan sebuah penelitian tindakan kelas. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di kelas kelas V B SDN 01 Kalicari Semarang. Jumlah peserta didik dalam kelas penelitian ini sebanyak 28 peserta didik terdiri dari 13 peserta didik laki-laki dan 15 peserta didik perempuan. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar Peserta didik, sedangkan variabel media

pembelajaran berbantuan media canva. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, tes, dan dokumentasi. Analisis data yang digunakan yaitu analisis data kualitatif dan kuantitatif. Indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah > 70%, artinya pembelajaran dengan model PBL berbantuan media canva dinyatakan berhasil jika persentase ketuntasan Peserta didik dalam satu kelas ketuntasan belajar siswa secara klasikal dalam kategori tuntas dengan persentase nilai 80%

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada penelitian kali ini peneliti menggunakan metode penelitian tindakan kelas. Pada dasarnya Penelitian tindakan kelas merupakan suatu pengembangan dari penelitian tindakan. Penelitian tindakan itu sendiri didefinisikan menurut Mills yang dikutip oleh Craigh menyatakan bahwa

“penelitian tindakan merupakan sebagai sebuah penyelidikan sistematis yang dilakukan oleh para guru, administrator, konselor atau orang lain dengan satu kepentingan tertentu dalam proses mengajar dan belajar atau lingkungan dengan tujuan mengumpulkan informasi tentang bagaimana sekolah mereka beroperasi, bagaimana mereka mengajar, dan bagaimana peserta didik mereka belajar”⁴².

Dengan demikian, penelitian tindakan dapat diartikan suatu proses penelitian dengan siklus tertentu dalam lingkup pendidikan dengan tujuan untuk memperbaiki tindakan praktik selama proses pendidikan berlangsung. Maka penelitian tindakan kelas ialah suatu penelitian yang dilakukan untuk melihat segala aktivitas yang ada di kelas sehingga dalam penelitian tindakan kelas ini guru mampu mempelajari kelas mereka sendiri dari proses pembelajaran berlangsung hingga pola tindakan- tindakan yang tercipta dalam kelas.

1. Tempat Penelitian

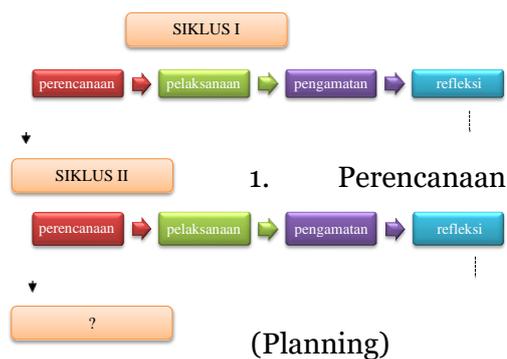
Tempat penelitian yang dilakukakn oleh peneliti ialah di SDN Kalicari 01 Semarang yang beralamat Jl. Supriyadi,

Kalicari, Kec. Pedurungan, Kota Semarang, Jawa Tengah.

2. Waktu Penelitian

Waktu penelitian yang telah ditentukan yaitu pada tanggal 5 September sampai dengan 12 September 2023.

Suatu proses perencanaan hingga proses refleksi dilakukan maka itu disebut dengan satu siklus. Maka, pada dasarnya penelitian ini didasarkan pada indikator keberhasilan sebagai acuannya. Jika pada siklus I, diketahui indikator keberhasilannya belum tercapai, maka diperlukan siklus selanjutnya hingga seterusnya hingga indikator keberhasilannya telah tercapai dengan sempurna. Sebagaimana yang digambarkan di bawah ini



1. Perencanaan

(Planning)

Pada tahapan ini, peneliti melakukan hal-hal sebagai berikut: (1) melakukan wawancara terhadap wali kelas terkait kendala-kendala dalam pembelajaran IPAS kelas 5 MI/SD; (2) mengidentifikasi masalah- masalah yang terjadi; (3) menganalisis data dari hasil wawancara yang dikumpulkan untuk menyimpulkan permasalahan yang terjadi; (4) merencanakan tindakan-tindakan yang harus dilakukan berdasarkan permasalahan yang terjadi; (5) menyusun RPP, intrumen penelitian, membuat media pembelajaran, membuat lembar observasi aktivitas guru dan aktivitas peserta didik dalam proses kegiatan pembelajaran.

2. Pelaksanaan (Acting)

Dalam proses pelaksanaan ini merupakan suatu proses pengaplikasian dari proses perencanaan sebelumnya

yang dilakukan oleh peneliti serta melakukan kolaborasi dengan guru kelas dalam proses pelaksanaan tersebut. Proses tersebut, peneliti sebagai pelaku tindakan sedangkan guru kelas sebagai observer terhadap aktifitas baik guru maupun murid dalam proses belajar di kelas.

3. Pengamatan (Observing)

Dalam proses ini, peneliti dan observer melakukan pengamatan terhadap kegiatan aktivitas di dalam kelas baik proses tindakan guru di dalam kelas, situasi yang tercipta selama proses belajar-mengajar berlangsung, proses mengajar guru di dalam kelas dan aktivitas belajar peserta didik di dalam kelas dengan menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan pada tahap perencanaan yang kemudian data tersebut dianalisis dan dikumpulkan secara menyeluruh. Selain itu pula, peneliti perlu mencatat hal-hal penting yang diperlukan selama proses tindakan berlangsung.

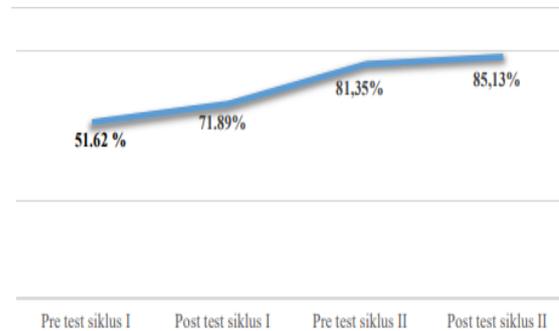
Perbandingan Nilai (persentase) Siswa dari *Pre-test* dan *Post-test* sampai Siklus II

<i>Pre-test</i> Siklus I		<i>Post-test</i> Siklus I		<i>Pre-test</i> Siklus II		<i>Post-test</i> Siklus II	
Siswa Tuntas	Siswa Tidak Tuntas	Siswa Tuntas	Siswa Tidak Tuntas	Siswa Tuntas	Siswa Tidak Tuntas	Siswa Tuntas	Siswa Tidak Tuntas
13,51%	86,48%	64,28%	35,72%	62,16%	37,83%	82,14%	17,86%
51,62%		71,07%		81,35%		83,44%	

Dari data yang diperoleh menunjukkan bahwa, hasil belajar siswa V-B SDN Kalicari 01 Semarang pada siklus I nilai ketuntasan hasil belajar siswa secara individu sebanyak 18 orang siswa atau 64,28% dan sebanyak 10 orang siswa atau 35,72% yang tidak tuntas dengan nilai rata-rata hasil belajar siswa 71,07%. Pada siklus II nilai rata-rata sudah mengalami peningkatan menjadi 83,44% dengan jumlah 23 orang siswa atau 82,14% yang tuntas dan 5 orang siswa atau 17,86% yang tidak tuntas. Hal ini menunjukkan bahwa ketuntasan belajar siswa secara klasikal dalam kategori tuntas dengan persentase nilai 80%. Berdasarkan hasil tes pada siklus I dan siklus II tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran canva dapat

meningkatkan hasil belajar siswa pada mata Pelajaran IPAS materi harmoni dan ekosistem, dan mencapai tujuan penelitian.

4. Refleksi



Hasil refleksi pembelajaran pada siklus I adalah sebagai berikut.

Refleksi kegiatan untuk mengingat dan melihat kembali semua kegiatan dan hasil belajar pada kegiatan siklus I, tahap ini dilakukan bertujuan untuk meningkatkan kegiatan pada siklus berikutnya, adapun beberapa hal kegiatan pembelajaran siklus I. Berdasarkan data yang diperoleh melalui proses penelitian pada siklus I diketahui masih ada siswa yang kurang mampu dalam memahami materi yang diberikan oleh guru dan belum mencapai nilai ketuntasan belajar secara klasikal.

Hasil refleksi pembelajaran pada siklus II

Berdasarkan hasil belajar siswa melalui penerapan media canva pada pembelajaran tematik untuk siklus II seperti tabel diatas, menunjukkan jumlah siswa yang mencapai ketuntasan belajar individual sebanyak 23 orang siswa atau 82,14% sedangkan 5 orang siswa atau 17,86% yang belum mencapai ketuntasan belajar. Adapun rata-rata prestasi belajar yang diperoleh siswa adalah 83,44% dan berada diatas nilai KKM yang telah ditentukan untuk pembelajaran IPAS ini dan dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa melalui penerapan media canva pada pembelajaran IPAS untuk siklus II di kelas VB SDN Kalicari 01 sudah mencapai ketuntasan belajar klasikal.

Maka hasil dari penelitian dapat dijabarkan sebagai berikut. Pemanfaatan aplikasi canva sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar Proses pembelajaran Proses pembelajaran menggunakan media elektronik adalah salah proses yang efektif untuk meningkatkan kreativitas siswa agar termotivasi untuk cepat belajar membaca. Guru harus memastikan bahwa kegiatan belajar mengajar dilaksanakan dengan baik dan tidak monoton. Hal ini dapat dilakukan dengan membuat inovasi dalam pembelajaran misalnya membuat video yang menjelaskan materi bahan ajar, agar peserta didik lebih tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran. Media pembelajaran tentunya menjadi salah satu unsur terpenting dalam proses belajar mengajar. Guru dituntut mampu memanfaatkan media yang tepat dan sesuai dengan materi yang diajarkan. Pembelajaran dengan media elektronik ini dilakukan oleh guru dengan langsung antar muka dengan siswa sehingga membuat siswa lebih aktif dalam menanggapi isi materi dalam media tersebut.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan tujuan dan hasil analisis data dalam penelitian ini, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. hasil belajar siswa V-B SDN Kalicari 01 Semarang pada siklus I nilai ketuntasan hasil belajar siswa secara individu sebanyak 18 orang siswa atau 64,28% dan sebanyak 10 orang siswa atau 35,72% yang tidak tuntas dengan nilai rata-rata hasil belajar siswa 71,07%. Pada siklus II nilai rata-rata sudah mengalami peningkatan menjadi 83,44% dengan jumlah 23 orang siswa atau 82,14% yang tuntas dan 5 orang siswa atau 17,86% yang tidak tuntas. Hal ini menunjukkan bahwa ketuntasan belajar siswa secara klasikal dalam kategori tuntas dengan persentase nilai 80%. Berdasarkan hasil tes pada siklus I dan siklus II tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran

canva dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata Pelajaran IPAS materi harmoni dan ekosistem, dan mencapai tujuan penelitian.

2. Pemanfaatan aplikasi canva sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar Proses pembelajaran Proses pembelajaran menggunakan media elektronik adalah salah proses yang efektif untuk meningkatkan kreativitas siswa agar termotivasi untuk cepat belajar membaca. Guru harus memastikan bahwa kegiatan belajar mengajar dilaksanakan dengan baik dan tidak monoton. Hal ini dapat dilakukan dengan membuat inovasi dalam pembelajaran misalnya membuat video yang menjelaskan materi bahan ajar, agar peserta didik lebih tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran. Media pembelajaran tentunya menjadi salah satu unsur terpenting dalam proses belajar mengajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Bungin, Burhan. 2013. *Metodologi Penelitian Sosial & Ekonomi*. Jakarta: Kencana.
- Daryanto, 2012. *Media Pembelajaran*, Bandung: Sarana Tutorial. Ghony, M. D. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*, UIN-Malang Press.
- Hamdani. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Hasbullah. 2005. *Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Nasir, Muhammad. 2017. *Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran PKn dengan Menggunakan Media Audio Visual di Kelas V MIS Lamgugob*. Banda Aceh: UIN Ar Raniry.
- Nurani, Sejahtera dan Dewi Salma Prawiradilaga. 2008. *Mozaik Teknologi Pendidikan*, Jakarta: Kencana. Sumiati. 2008. *Metode Pembelajaran*. Bandung: Wacana Prima Aksara.
- Suriya, Luciana. *Pembuatan Software Mendesain Tampilan Scrapbook*

- Untuk Anak Remaja*, Jurnal Ilmiah Mahasiswa Universitas Surabaya Vol.3 No. 1.
- Syahriyanti, Irren dkk. 2017. *Pengaruh Media Scrapbook terhadap Hasil Belajar IPS Siswa*. FKIP Unila: Bandar Lampung.
- Triatno. 2011. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta:Kencana.
- Widoyoko, Eko Putro. 2014. *Penilaian Hasil Pembelajaran di Sekolah*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar. Wiriatmadja. *Metode Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- W.james, Popham dan Eva L. Baker. 2003. *Teknik Mengajar Secara Sistematis*. Jakarta: Rineka Cipta.
- M. Sholeh, R. Y. Rachmawati, dan E. Susanti, "Penggunaan Aplikasi Canva Untuk Membuat Konten Gambar Pada Media Sosial Sebagai Upaya Mempromosikan Hasil Produk Ukm," SELAPARANG J. Pengabd. Masy. Berkemajuan, vol. 4, no. 1, hal. 430, 2020, doi: 10.31764/jpmb.v4i1.2983.
- Sony Junaedi, "Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Daring Mahasiswa Pada Mata Kuliah English for," vol. 07, hal. 80–89, 2021.
- Rofadhilah, "Aplikasi Canva Sebagai Pembelajaran Desain Grafis Di SMK," hal. hal 2-5, 2019.
- Garris Pelangi, "Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA," J. Sasindo Unpam, vol. 8, no. 2, hal. 1–18, 2020.
- Casrinia, *Pemanfaatan Media Visual Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Siswa Sekolah Dasar Islam (Sdi)* Teladan Ypkui Kecamatan Kramat Jati Kota Jakarta Timur. 2014.
- Poerna Wardhanie, F. Fahminnansih, dan E. Rahmawati, "Pemanfaatan Aplikasi Canva untuk Desain Grafis dan Promosi Produk pada Sekolah Islami berbasis Kewirausahaan," Society, vol. 2, no. 2, hal. 51–58, 2021, doi: 10.37802/society.v2i1.170.
- N. Mila, A. Naila, Q. Azisah, dan N. Arisah, "Efektivitas Pemanfaatan Canva Sebagai," Pros. Semin. Nas. Penelit. DAN Pengabd. 2021, "Penelitian dan Pengabd. Inov. pada Masa Pandemi Covid-19", hal. 181–188, 2021.
- N. Mila, A. Naila, Q. Azisah, dan N. Arisah, "Efektivitas Pemanfaatan Canva Sebagai," Pros. Semin. Nas. Penelit. DAN Pengabd. 2021, "Penelitian dan Pengabd. Inov. pada Masa Pandemi Covid-19", hal. 181–188, 2021.
- diah erna Triningsih, "Penerapan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Kemampuan Menyajikan Teks Tanggapan Kritis Melalui Pembelajaran Berbasis Proyek," Pap. Knowl. . Towar. a Media Hist. Doc., vol. 15, no. 1, hal. 128–144, 2021, doi: 10.30957/cendekia.v15i1.667.Selama.