



Aulia Nova Linda¹
 Emil El Faisal²
 Dahlia³

PENINGKATAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK MELALUI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS CANVA DI SMAN 6 PALEMBANG

Abstract

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar peserta didik melalui media pembelajaran berbasis canva di SMA Negeri 6 Palembang. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan selama 2 siklus, dengan subjek penelitian seluruh peserta didik kelas XII.1 SMA Negeri 6 Palembang yang berjumlah 37 orang peserta didik pada materi praktik demokrasi dalam kehidupan berbangsa dan bernegara. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis canva dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas XII.1 SMA Negeri 6 Palembang. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil belajar peserta didik yang mengalami peningkatan dari siklus 1 sampai siklus 2. Pada siklus 1 ini nilai rata-rata peserta didik yaitu 7,2 dengan persentase ketuntasan 56% yaitu sebanyak 16 orang peserta didik yang tuntas dan 21 orang peserta didik tidak tuntas. Pada siklus 2 nilai rata-rata peserta didik yang tuntas sebesar 8 dengan persentase ketuntasan sebesar 92% yakni sebanyak 34 orang peserta didik tuntas dan 3 orang peserta didik tidak tuntas.

Kata Kunci: Hasil Belajar, Canva, Penelitian Tindakan Kelas

Abstract

This study aims to describe the improvement of student learning outcomes through canva-based learning media at SMA Negeri 6 Palembang. This study uses a classroom action research method that is carried out for 2 cycles, with the research subjects being all students in class XII.1 of SMA Negeri 6 Palembang totaling 37 students on the material of democratic practices in national and state life. The results of this study indicate that the use of canva-based media can improve the learning outcomes of students in class XII.1 of SMA Negeri 6 Palembang. This can be seen from the learning outcomes of students who have increased from cycle 1 to cycle 2. In cycle 1, the average value of students was 7.2 with a completion percentage of 56%, namely 16 students who completed and 21 students who did not complete. In cycle 2, the average value of students who completed was 8 with a completion percentage of 92%, namely 34 students who completed and 3 students who did not complete.

Keywords: Learning Outcomes, Canva, Classroom Action Research

PENDAHULUAN

Dewasa ini kemajuan teknologi memberikan pengaruh dalam berbagai bidang, tidak terkecuali dalam bidang pendidikan. Saat ini penggunaan teknologi dalam pendidikan sudah sangat banyak digunakan, baik dalam hal administrasi maupun penggunaan media pembelajaran. Tuntutan global menuntut dunia pendidikan untuk senantiasa menyesuaikan perkembangan teknologi sebagai salah satu upaya meningkatkan mutu pendidikan. Dalam penggunaannya sebagai media pembelajaran teknologi memberikan pengaruh yang besar dalam proses pemahaman bagi peserta didik. Peserta didik saat ini cenderung sudah sangat memahami kemajuan teknologi ini. Namun terkadang penggunaan media berbasis teknologi ini terkadang juga tidak selalu berdampak positif, terdapat beberapa peserta didik yang justru tidak tertarik karena media yang digunakan guru cukup membosankan.

Sejalan dengan hal tersebut Ki Hajar Dewantara menjelaskan bahwa sebagai seorang guru kita harus dapat memahami kodrat alam dan kodrat zaman dari peserta didik. Setiap memiliki

^{1,2)} Pendidikan Profesi Guru, Universitas Sriwijaya

³SMAN 6 Palembang

email : ppg.aulialinda91@program.belajar.co.id

kodratnya sendiri seperti karakteristik yang berbeda-beda. Perlu disadari bahwa potensi yang dimiliki setiap anak sangat beragam. Karakteristik yang berbeda-beda tersebutpun dapat mempengaruhi penggunaan media yang tepat bagi peserta didik. Menurut Nurfadhillah (2021:245) Penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan minat dan motivasi belajar peserta didik, mengurangi atau menghindari peserta didik untuk banyak menghafal, membangkitkan nalar peserta didik, dan untuk menumbuhkan dan mengembangkan nilai-nilai pada diri peserta didik

Setiap peserta didik memerlukan media pembelajaran yang berbeda sesuai dengan minat dan bakatnya. Kita sebagai perancang media pembelajaran harus lebih peka terhadap kebutuhan peserta didik. Pemanfaatan media menunjukkan kemanfaatan yang didapat dalam rangka meningkatkan kompetensi peserta didik. Pemanfaatan media pembelajaran merupakan salah satu upaya mengakomodir permasalahan untuk peningkatan kompetensi dan motivasi belajar peserta didik karena media pembelajaran yang dihasilkan memberikan model pembelajaran yang inovatif, kreatif dan menyenangkan. (Aini, 2019:2).

Media pembelajaran merupakan sumber yang digunakan dalam menyampaikan materi pembelajaran. Setiap pendidik memerlukan alat yang digunakan dalam menunjang pembelajarannya. Media pembelajaran memiliki peran yang sangat besar dalam mendorong peserta didik untuk terlibat dengan pengetahuan dengan cara yang berbeda. Salah satu media pembelajaran yang sering digunakan dalam proses pembelajaran adalah lembar kerja peserta didik (LKPD), ppt interaktif dan video pembelajaran.. (Syamsidar, 2023).

Pada era revolusi 4.0 ini penggunaan teknologi sangat dianjurkan dalam dunia pendidikan. Penggunaan media berbasis canva dapat dijadikan sebagai media dalam menciptakan suasana belajar yang tidak membosankan, serta peserta didik mengembangkan keterampilan yang diharapkan sesuai dengan lingkungan belajar abad 21 ini.

Dari perspektif saya terhadap peserta didik, saya menduga bahwa peserta didik kurang menyukai pelajaran PPKn karena materi yang begitu luas. Namun dari hasil wawancara yang saya lakukan, diketahui bahwa peserta didik menyukai pelajaran PPKn apabila disampaikan dalam bentuk konsep, serta dihubungkan dengan kehidupan sehari-hari (pembelajaran kontekstual). Kegiatan belajar dengan penggunaan model dan media yang tepat dapat menciptakan pembelajaran yang bermakna dan tujuan pembelajaran dapat tercapai. Dalam kegiatan belajar peserta didik harus diberikan stimulus yang tepat supaya tidak bosan ketika kegiatan belajar.

Dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan menggunakan media pembelajaran yang interaktif serta model yang tepat maka hasil belajar peserta didik yang diperoleh akan optimal. Hasil belajar yang baik dilakukan dengan proses pembelajaran yang baik. Hasil belajar merupakan pernyataan yang menunjukkan hal yang dikerjakan peserta didik sebagai hasil dari kegiatan belajar (Jenkins dalam uno (2011:17). Adapun menurut Sudjana (2009:111) hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah peserta didik tersebut menerima pengalaman belajar.

Media pembelajaran berbasis canva dapat mengakomodasi kebutuhan belajar peserta didik dengan semua gaya belajar peserta didik yaitu gaya belajar visual, auditori, dan kinestetik. Canva memiliki dua fungsi dalam pembelajaran yaitu sebagai fungsi suplemen dan substitusi (Elsa dan Anwar dalam Alfinandika dan Arsanti:2022). Canva berfungsi sebagai suplemen diantaranya dapat memudahkan guru dalam membuat media pembelajaran dan meningkatkan proses pembelajaran. Adapun canva berfungsi sebagai substitusi diantaranya adalah sebagai media/multimedia pembelajaran yang dihasilkan canva mudah didistribusikan kepada peserta didik. Menurut Rahma dan Delsina (2019), Canva merupakan alat desain online yang menyediakan pilihan template siap pakai yang dapat digunakan untuk berbagai tugas, baik disajikan dalam bentuk presentasi, resume, poster, dan infografis.

Keunggulan canva antara lain: 1) mempunyai banyak template yang bisa digunakan baik desain grafis, animasi, web dan yang lainnya, 2) dapat digunakan di laptop dan handphone, 3) media yang telah dibuat dapat diunduh dalam bentuk pdf atau gambar (Analia dan Yoguca, 2021) Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan referensi dalam pembelajaran agar dapat menjadi lebih inovatif dan menarik bagi peserta didik di mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn).

Pembelajaran dengan menggunakan media berbasis aplikasi Canva memiliki keunggulan yaitu materi pembelajaran dibuat lebih menarik. Sebagai dukungan untuk pembelajaran secara daring, penggunaan aplikasi Canva yang memiliki berbagai pilihan bentuk file yang disimpan contohnya file dalam bentuk JPG, PNG, PDF serta mp4 sehingga banyak pilihan penyimpanan file yang perlu digunakan guru untuk dibagikan kepada siswa. Jadi siswa dapat menyesuaikan pilihan bentuk file yang sesuai untuk mereka jadi pembelajaran bersifat dinamis.

Aplikasi Canva menjadi salah satu aplikasi yang mengusung tema visual dan audio visual. Aplikasi ini sangat praktis digunakan dalam membuat media pembelajaran. Berbeda dengan Microsoft Office Power Point yang hanya bertipe slide show aplikasi Canva juga menyediakan berbagai template dalam power point sehingga guru dapat menyusun presentasi materi dengan inovasi dan interaktif agar siswa dapat belajar dengan lebih menyenangkan melalui media pembelajaran yang menarik.

METHODE

Penelitian tindakan kelas (PTK) adalah metode penelitian yang digunakan oleh guru dalam menyelesaikan masalah pembelajaran (Okryanida, 2023). Penelitian ini Penelitian ini dilakukan dalam 2 kali siklus dengan subjek penelitian seluruh peserta didik kelas XII.1 yang berjumlah 37 peserta didik SMA Negeri 6 Palembang pada materi praktik demokrasi dalam kehidupan berbangsa dan bernegara. Penelitian ini memiliki alur yang digunakan yaitu dimulai dari perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Pengumpulan data dilakukan dengan observasi dan tes. Observasi dilakukan guna mempermudah melacak proses belajar peserta didik yang mencakup aktivitas peserta didik dikelas. Lebih lanjut untuk mengetahui kemampuan dan gaya belajar peserta didik diberikan sebelum kegiatan pembelajaran dimulai.

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran berbasis canva. Penelitian ini dilakukan sebagai upaya guru dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran pendidikan pancasila.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan PTK ini dilaksanakan melalui 3 tahapan siklus penilaian terhadap hasil belajar peserta didik kelas XII-1 SMAN 6 Palembang, dengan permasalahan hasil belajar rendah karena disebabkan kegiatan yang dilakukan guru selama proses pembelajaran membosankan. Hal tersebut diketahui oleh penulis berdasarkan hasil asesmen diagnostik kognitif peserta didik pada kegiatan pra siklus. Lebih lanjut untuk mengatasi hal tersebut dilakukan penelitian tindakan dengan menggunakan media pembelajaran berbasis Canva sebagai salah satu media dalam pembelajaran yang didesain agar dapat meningkatkan kegiatan belajar baik secara individu dan kelompok serta dapat melibatkan peserta didik dalam proses kegiatan belajar.

Hasil penelitian Peningkatan Hasil Belajar Peserta didik Melalui Media Pembelajaran Berbasis Canva Di SMAN 6 Palembang pada mata pelajaran PPKn elemen NKRI pada materi praktik demokrasi dalam kehidupan berbangsa dan bernegara adalah sebagai berikut: Tabel 1 menunjukkan hasil dari asesmen awal diagnostik kognitif peserta didik kelas XII-1 SMA Negeri 6 Palembang pada tahun ajaran akademik 2023/2024.

Tabel 1. Hasil Asesmen Diagnostik Kognitif

| No | Gaya Belajar | Jumlah Siswa |
|----|--------------|--------------|
| 1 | Visual | 12 |
| 2 | Auditori | 16 |
| 3 | Kinestetik | 9 |

Sumber: diolah Peneliti (2024)

Penelitian ini dimulai dengan melakukan asesmen diagnostik kognitif dan non kognitif. Hasil asesmen diagnostik non kognitif yang dilakukan diketahui bahwa gaya belajar peserta didik baik visual, auditori, dan kinestetik sangat menyukai pembelajaran yang kontekstual. Hasil menunjukan bahwa peserta didik yang memiliki gaya belajar visual akan lebih mudah memahami materi dengan membaca, sedangkan gaya belajar auditori lebih memahami penjelasan guru ataupun melalui video pembelajaran, dan gaya belajar kinestetik cenderung

lebih suka kegiatan secara langsung atau praktik. Tabel diatas menunjukkan bahwa dari 37 orang peserta didik kelas XII-1, 12 orang peserta didik memiliki gaya belajar visual, 16 siswa memiliki gaya belajar auditori, dan 9 siswa memiliki gaya belajar kinestetik.

Pra Siklus

Penelitian tindakan kelas diawali dengan kegiatan pengamatan pada peserta didik. Dalam kegiatan pra siklus ini penulis melihat kondisi peserta didik terlihat kurang bersemangat karena pembelajaran yang dilakukan adalah mendengar penjelasan guru, serta power point yang tidak menarik. Maka dari tu sebagai seorang guru perlu melakukan tindakan yang dapat mengatasi hal tersebut dengan melakukan pembelajaran yang menarik, interaktif sehingga kebutuhan belajar peserta didik dapat terakomodir dan hasil belajar peserta didik yang rendah dapat menjadi baik. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan pada tanggal 12 Febuari 2024 dengan melakukan pembelajaran seperti biasanya yang dibantu dengan menggunakan power point (PPT) berbantuan aplikasi Microsoft Office.

Menurut widya, dkk (2023) hasil belajar yang rendah perlu segera ditindak lanjuti, salah satunya adalah dengan pemanfaaaan teknologi dalam proses pembelajaran. Dalam hal ini penggunaan media pembelajaran berbasis canva menjadi upaya guru dalam mengatasi hasil belajar peserta didik yang rendah. Berdasarkan hasil asesmen diagnostik kognitif peserta didik dari 37 orang peserta didik terdapat 15 orang yang mencapai nilai KKM dengan persentase sebanyak 41% dan 22 orang peserta didik yang belum mencapai nilai KKM dengan persentasi sebanyak 59%. Berdasarkan hasil tersebut bahwa hasil belajar peserta didik belum mencapai nilai ketuntasan minimal peserta didik yang memuaskan. Hasil rekapitulasi nilai pengetahuan peserta didik disajikan di tabel 2.

Tabel 2. Nilai Kognitif Peserta Didik Pra Siklus

| Nilai | Keterangan | Jumlah Peserta Didik | Persentase |
|--|--------------|----------------------|------------|
| 90-100 | Tuntas | 3 | 8% |
| 80-89 | Tuntas | 4 | 11% |
| 70-79 | Tuntas | 8 | 22% |
| >70 | Tidak Tuntas | 22 | 59% |
| Jumlah | | | 241 |
| Nilai Rata-rata | | | 6,5 |
| Persentase Ketuntasan | | | 40% |
| Jumlah Peserta Didik yang Mencapai Nilai KKM | | | 15 |
| Jumlah Peserta Didik yang Tidak Mencapai Nilai KKM | | | 22 |

Sumber: diolah Peneliti (2024)

Berdasarkan tabel diatas menunjukan bahwa hasil belajar peserta didik masih rendah. Maka dari itu perlu adanya perbaikan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Penulis melakukan studi pustaka dalam mengatasi hal tersebut, diketahui bahwa hasil belajar peserta didik dapat dipengaruhi dengan penggunaan media pembelajaran yang dilakukan guru. Media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat membantu tercapainya tujuan pembelajaran dengan baik. Maka peneliti melakukan tindakan untuk mengatasi kebosanan dalam pembelajaran peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran berbasis canva sebagai media pembelajaran yang menarik dan interaktif serta dalam mengakomodir kebutuhan belajar peserta didik dengan gaya belajar yang berbeda-beda. Dalam (Sunarti, 2022). Menjelaskan bahwa media berbasis canva merupakan platform digital yang dapat digunakan untuk mendesain berbagai macam konten seperti power point, peta konsep, poster, infografis, dan desain visual lainnya. Penggunaan canva tergolong sangat mudah sehingga dapat menjadi referensi dalam mendesain media pembelajaran yang menarik serta dapat membantu mengembangkan kemampuan berpikir kritis peserta didik.

Siklus 1

Pelaksanaan siklus 1 ini dilakukan dalam 1 kali pertemuan dan 1 kali penilaian. Perencanaan siklus 1, peneliti mengidentifikasi masalah yang ditemukan pada pra siklus untuk diberikan tindakan pada siklus 1 ini. Peneliti mempersiapkan kebutuhan saat pengajaran seperti membuat modul ajar yang menggunakan media pembelajaran berbasis canva, instrument penelitian berupa lembar penilaian dan perilaku peserta didik selama proses pembelajaran.

Langkah-langkah pembelajaran pada siklus 1 ini dimulai dari fase merencanakan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran dan pelaksanaan tindakan yaitu berupa tes setelah penerapan media pembelajaran berbasis canva. Adapun hasil belajar peserta didik dan rekapitulasi hasil belajar peserta didik dapat dilihat pada tabel 3 berikut ini.

Tabel 3. Nilai Kognitif Peserta Didik Siklus 1

| Nilai | Keterangan | Jumlah Peserta Didik | Persentase |
|--|--------------|----------------------|------------|
| 90-100 | Tuntas | 3 | 8% |
| 80-89 | Tuntas | 12 | 32% |
| 70-79 | Tuntas | 6 | 16% |
| >70 | Tidak Tuntas | 16 | 43% |
| Jumlah | | | 260 |
| Nilai Rata-rata | | | 7,2 |
| Persentase Ketuntasan | | | 56% |
| Jumlah Peserta Didik yang Mencapai Nilai KKM | | | 21 |
| Jumlah Peserta Didik yang Tidak Mencapai Nilai KKM | | | 16 |

Sumber: diolah Peneliti (2024)

Dari hasil rekapitulasi diatas dapat dilihat bahwa hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan dibandingkan pra siklus sebelumnya namun hasil belajar peserta didik yang belum tuntas masih banyak sehingga perlu dilakukan tindakan kembali pada siklus 2. Dari siklus 1 ini peneliti melakukan perbaikan supaya pada siklus berikutnya hasil belajar peserta didik semakin baik. Dari tindakan yang dilakukan diketahui bahwa peserta didik terlihat lebih konsentrasi pada proses pembelajaran, karena media pembelajaran yang disajikan lebih interaktif dan jelas pada konsep materi, namun masih belum terlihatnya adanya kerja sama dan keterampilan kolaborasi peserta didik yang memiliki hasil belajar tinggi dan rendah, sehingga kondisi kelas kurang kondusif.

Maka dari itu hasil kegiatan yang dilakukan adanya peningkatan hasil belajar namun belum mencapai 50% peserta didik yang mencapai ketuntasan. Dalam mengatasi permasalahan tersebut peneliti akan menambahkan teratmen pada kegiatan belajar yang lebih interaktif dan mengakomodir gaya belajar peserta didik dengan berbantuan media pembelajaran berbasis canva sehingga hasil belajar peserta didik meningkat.

Siklus 2

Pada siklus ke-2 ini dilaksanakan dengan menambahkan tindakan yang telah dilakukan pada siklus 1 untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik yang lebih signifikan. Dalam perencanaan siklus ke-2 peneliti merancang kegiatan pembelajaran dengan pembelajaran berdiferensiasi. Penulis membuat media pembelajaran dengan berbagai bentuk seperti poster, power point interaktif, serta adanya video pembelajaran yang dapat memicu peserta didik untuk berpikir kritis. Adapun hasil belajar peserta didik dan rekapitulasi hasil belajar peserta didik dapat dilihat pada table erikut ini.

Tabel 4. Nilai Kognitif Peserta Didik Siklus 2

| Nilai | Keterangan | Jumlah Peserta Didik | Persentase |
|--------|------------|----------------------|------------|
| 90-100 | Tuntas | 10 | 27% |

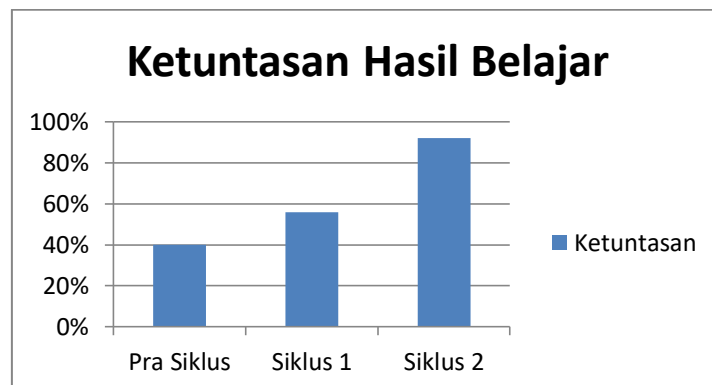
| | | | |
|--|--------------|----|-----|
| 80-89 | Tuntas | 19 | 51% |
| 70-79 | Tuntas | 5 | 14% |
| >70 | Tidak Tuntas | 3 | 8% |
| Jumlah | | | 287 |
| Nilai Rata-rata | | | 8 |
| Persentase Ketuntasan | | | 92% |
| Jumlah Peserta Didik yang Mencapai Nilai KKM | | | 34 |
| Jumlah Peserta Didik yang Tidak Mencapai Nilai KKM | | | 3 |

Sumber: diolah Peneliti (2024)

Berdasarkan hasil rekapitulasi hasil belajar peserta didik pada

a siklus ke-2 terlihat peningkatan hasil belajar peserta didik dimana ketika media pembelajaran canva digunakan dalam proses pembelajaran dengan disajikan sesuai dengan gaya belajar peserta didik yang telah didapatkan dari hasil asesmen diagnostik non kognitif pada pra siklus. Pada siklus ke-2 juga terjadi peningkatan rata-rata peserta didik dengan melebihi target yaitu 85%, dan hasil belajar diperoleh mencapai nilai persentase ketuntasan 92%. Hasil belajar dari 37 orang peserta didik diketahui bahwa 34 orang peserta didik mencapai ketuntasan dan 3 orang yang belum mencapai ketuntasan dengan persentase hasil belajar diperoleh mencapai nilai persentase ketuntasan 92% dari target awal hanya 85%.

Lebih lanjut hasil dari PTK pada siklus ke-2 ini menunjukkan adanya kemajuan pada diri peserta didik agar meningkatnya hasil belajar dengan penerapan media pembelajaran yang memperhatikan kebutuhan belajar peserta didik yang beragam. Peningkatan hasil belajar peserta didik pada setiap siklus dapat dilihat pada grafik 1 berikut ini.



Grafik 1. Persentase Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik

SIMPULAN

Dari pembahasan hasil penelitian peningkatan hasil belajar peserta didik melalui media pembelajaran berbasis canva pada peserta didik kelas XII SMAN 6 Palembang pada mata pelajaran pendidikan pancasila terlihat pada grafik 1 hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan dari mulai kegiatan pra siklus sampai pada siklus ke-2. Adapun hasil dari penelitian tindakan kelas ini yaitu pada siklus 1 ini nilai rata-rata peserta didik yaitu 7,2 dengan persentase ketuntasan 56% yaitu sebanyak 16 orang peserta didik yang tuntas dan 21 orang peserta didik tidak tuntas. Pada siklus 2 nilai rata-rata peserta didik yang tuntas sebesar 8 dengan persentase ketuntasan sebesar 92% yakni sebanyak 34 orang peserta didik tuntas dan 3 orang peserta didik tidak tuntas. Dengan demikian penelitian tindakan kelas ini telah berhasil karena tingkat ketuntasan peserta didik sudah lebih dari 85% maka dari itu penelitian tindakan kelas ini tidak dilanjutkan pada siklus 3 serta penggunaan media pembelajaran berbasis canva menjadi salah satu media pembelajaran yang interaktif, efisien dan efektif.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih penulis kepada semua orang yang telah berkontribusi dalam penelitian tindakan kelas ini sehingga setiap tahapan dalam kegiatan dapat terlaksana dengan optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, Y. I. (2019). Pemanfaatan Media Pembelajaran Quizizz Untuk Pembelajaran Jenjang Pendidikan Dasar Dan Menengah Di Bengkulu. *Jurnal Kependidikan*, Vol. 2, No. 25, Hal. 1-6.
- Analicia, Tenty, dan Relsas Yogica. 2021. Media Pembelajaran Visual Menggunakan Canva Pda Materi Sistem Gerak. *Jurnal Edutech Undiksha*. 9(2):260.
- i, dkk (2022). Peningkatan Hasil Belajar meta Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Dengan Menggunakan Media Pembelajaran Aplikasi Canva.com Pada Siswa SMK Pancasila. *Jurnal Program Studu PGMI*. 9(4).
- Nurfadhillah, S. (2021). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajarsiswasd Negeri Kohod Iii. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, Vol. 3, No. 2, Hal. 243-255.
- Pelangi, G., Syarif, U., & Jakarta, H. (2020). Pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia jenjang SMA/MA. *Jurnal Sasindo Unpam*, 8(2), 79-96
- Priska, E. E. J, Rustam., & Sinaga, A. (2022). Pengaruh media pembelajaran aplikasi canva terhadap hasil mennulis iklan poster di smp nasional sarriputra jambi. *Jurnal pendidikan bahasa dan sastra Indonesia*, 11(2), 139, diambil dari: <https://jurnal.umt.ac.id/index.php/lgrm/article/download/6644/3411>
- Rahma Elvira Tanjung dan Delsina Faiza. 2019. Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika. *Jurnal Vokasional Teknik Elektronika Dan Informatika*. 7 (2): 70-85
- Rahmawatii, Farida, dan Idam R. 2021. Analisis Media Digital Video Pembelajaran Abad 21 Menggunakan Aplikasi Canva Pada Pembelajaran IPA. *Jurnal Basicedu*. (5) 6271-79.