

Pemanfaatan Aplikasi Canva Pada Materi Poster Untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa Kelas VI Madrasah Iftidaiyah Swasta AZRINA Medan

Dwi Afri Yani

Universitas Negeri Medan, dwiafri1234@gmail.com

Keywords:

Canva1,
Poster2,

Abstract: The challenge for teachers in the digital era is to understand the unique characteristics of students as a digital generation. The use of interesting learning media is needed by students to easily understand and feel pleasure while learning. Canva is an online application that can be used to create learning media, one of which is used in poster material. The purpose of this activity is to improve students' ability to use the Canva application on poster material. This research is a classroom action research. The research was conducted at MIS AZRINA Medan Marelán, the subjects were 27 class VIA students. Data collection using direct observation method. The classroom action research procedure was carried out in 3 cycles, namely pre-cycle, cycle I, and cycle II. From the results of data analysis it was found that there were differences between before the action and after the action, namely: before the pre-cycle there were 22 students (81.5%) who did not understand and were skilled at using Canva, and in the first cycle 13 students (48.2%) students knew enough and skilled, and in cycle II 14 students (51.9%) students know and are skilled at using Canva.

Kata Kunci:

Canva1,
Poster2,

Abstrak: Tantangan guru di era digital adalah memahami keunikan karakteristik dari siswa sebagai generasi digital. Penggunaan media pembelajaran yang menarik sangat dibutuhkan siswa agar mudah memahami dan merasakan kesenangan saat belajar. Canva merupakan salah satu aplikasi online yang dapat dimanfaatkan untuk membuat media pembelajaran salah satunya digunakan pada materi poster. Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menggunakan aplikasi Canva pada materi poster. Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Penelitian dilakukan di MIS AZRINA Medan Marelán, subjeknya adalah siswa kelas VIA yang berjumlah 27 orang. Pengumpulan data menggunakan metode observasi langsung. Prosedur penelitian tindakan kelas dilakukan dalam 3 siklus yaitu prasiklus, siklus I, dan siklus II. Dari hasil analisis data yang diketahui adanya perbedaan antara sebelum tindakan dan sesudah tindakan yaitu: sebelum prasiklus terdapat 22 siswa (81,5%) yang tidak paham dan terampil menggunakan Canva, dan pada siklus I 13 siswa (48,2%) siswa cukup mengetahui dan terampil, dan pada siklus II 14 siswa (51,9%) siswa mengetahui dan terampil menggunakan Canva.

Article History:

Received: 27-03-2023

Online : 05-04-2023



This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license



A. LATAR BELAKANG

Abad ke-21 adalah abad yang sangat berbeda dengan abad-abad sebelumnya. Perkembangan ilmu pengetahuan yang luar biasa disegala bidang pada abad ini, terutama bidang Information and Communication Technology (ICT) yang serba canggih. Sejalan dengan pendapat Sjafriani yang menyatakan bahwa: Abad 21 lebih menuntut anak didik dalam segala dua aspek yaitu, kognitif dan psikomotorik. Pendidikan pada masa ini sangat dituntut untuk berfikir kritis dan positif (*critical and positive thinking*), menghubungkan segala ilmu (*connect all knowledge*), mampu menguasai Teknologi dan Informasi (*able to master technology and information*), serta mampu berkomunikasi dan berkolaborasi (*able to communication and cooperate*).

Untuk menjawab relevansi atau keterkaitan abad 21 dalam mengembangkan sumber daya manusia, pendidik harus mampu memanfaatkan teknologi untuk mencari sumber informasi, berkomunikasi dan bekerjasama, kreatif dalam proses pembelajaran, menanamkan literasi, menghargai pendapat dan berfikir kritis, mengembangkan berbagai pembelajaran secara inovatif dan menjadi manusia pembelajar sesuai dengan konsep pendidikan sepanjang hayat. Hal ini sudah menjadi keharusan bagi pendidik dalam membentuk sumber daya manusia berkualitas.

Teknologi dapat memberikan kemudahan dalam segala kebutuhan pada proses belajar mengajar. Menurut Adisel & Gawdy mengemukakan bahwa teknologi informasi dapat membuat bahasan menjadi menarik, tidak monoton, mudah dipahami serta mengembangkan aktivitas pembelajaran yang jelas dan daya jangkauan yang luas (Adisel & Pranansa, 2020). Salah satu pemanfaatan teknologi dalam pendidikan adalah sebagai media pembelajaran. Media pembelajaran adalah suatu alat yang sangat mendukung dalam proses kegiatan belajar mengajar sehingga dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

Berangkat dari kejadian pada awal tahun 2020 dengan merebaknya wabah Covid-19, pemerintah mendorong beralihnya sistem serta strategi mengajar di mana guru dituntut untuk menguasai teknologi dan melakukan pembelajaran dengan berbasis teknologi. Hal ini dapat menjadi tantangan bagi guru sebagaimana diungkapkan oleh (Ridha, 2018) bahwa tantangan guru di era digital adalah memahami keunikan karakteristik dari siswa sebagai generasi digital. Guru harus mampu menyelaraskan tujuan pembelajaran dengan perkembangan siswa di era digital ini. Penerapan teknologi dalam pembelajaran juga tak bisa diabaikan begitu saja, mengingat siswa pada jaman ini merupakan generasi digital. Berdasarkan hasil observasi, akibat dari pandemic yang menyebabkan sistem pembelajaran secara daring dan mengharuskan menggunakan handphone untuk belajar, ditemukan di kelas VI A MIS AZRINA dari 27 orang siswa ada 18 orang siswa memiliki handphone pribadi, sisanya handphone orang tua. Hal ini tidak dimanfaatkan guru dalam kegiatan pembelajaran. Misalnya dalam pembuatan poster menggunakan aplikasi canva, sehingga penggunaan handphone lebih kearah yang positif untuk kegiatan belajar.

Dari pernyataan-pernyataan diatas pada pembelajaran abad 21 ini, guru diwajibkan mampu menguasai teknologi dalam pembelajaran, agar media pembelajaran yang digunakan lebih variatif dan tidak monoton yang menyebabkan semangat belajar siswa lebih tinggi dan meningkatkan kreatifitas siswa. Berdasarkan hasil observasi di sekolah MIS AZRINA ditemukan guru banyak yang belum menggunakan TIK dalam pembelajaran, pembelajaran masih manual atau jadul, seperti membuat poster menggunakan kertas karton. Poster merupakan jenis reklame berupa selebaran kertas yang berisi gambar dan tulisan. Poster dibuat dengan memperhatikan ciri-ciri berikut : (1) Terdapat gambar dan tulisan; (2) Tulisan singkat dan jelas; (3) Kalimatnya persuasif (ajakan); (4) Gambar dan tulisan proporsional (Irene MJA, 2018).

Atas dasar ini, pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran pembuatan poster akan lebih efektif. Salah satu aplikasi yang dapat digunakan yaitu Canva. Canva merupakan salah satu aplikasi online yang dapat kita manfaatkan untuk membuat media pembelajaran. Untuk situsnya, bisa buka di www.canva.com. Canva juga memiliki berbagai macam template atau opsi desain yang ingin dibuat. Tidak hanya presentasi. Tapi Canva juga menyediakan desain untuk poster, foto profil, banner, dan lain-lain (Lucius Pravasta Alver Leryan, Christophrus Putro Damringtyas, 2018). Penggunaan media pembelajaran canva dapat mempermudah dan menghemat waktu guru dalam mendesain media pembelajaran serta mempermudah guru dalam menjelaskan materi pembelajaran. Media Canva juga dapat memudahkan peserta didik dalam memahami pelajaran dikarenakan media ini dapat menampilkan teks, video, animasi, audio, gambar, grafik dan lain-lain sesuai dengan tampilan yang diinginkan dan dapat membuat peserta didik untuk fokus memperhatikan pelajaran karena tampilannya yang menarik (Tanjung & Faiza, 2019).

B. METODE

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan (*action research*). Dalam penelitian tindakan ini guru sebagai peneliti serta penanggung jawab penuh. Tujuan utama dari penelitian tindakan ini adalah untuk meningkatkan kemampuan dan keterampilan siswa dalam menggunakan aplikasi Canva membuat poster. Guru secara penuh terlibat dalam penelitian mulai dari perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Dalam penelitian ini peneliti tidak bekerjasama dengan siapapun, kehadiran peneliti sebagai guru di kelas sebagai pengajar tetap dan dilakukan seperti biasa, sehingga siswa tidak mengetahui kalau guru sedang melakukan penelitian. Dengan cara ini diharapkan data yang diperoleh objektif demi kevalidan data yang diperlukan.

Seminar Nasional LPPM UMMAT

Universitas Muhammadiyah Mataram

Mataram, 05 April 2023

ISSN 2964-6871 | Volume 2 April 2023

pp. 764-772

Penelitian dilakukan di Madrasah Ibtidaiyah Swasta (MIS) Azrina Medan di Jalan Marelan Raya Pasar 2 No 287 B, Kelurahan Rengas Pulau, Kec. Medan Marelan. Penelitian akan dilaksanakan pada tahun ajaran 2022/2023. Subjek penelitian ini adalah guru dan siswa kelas VI. Siswa kelas VI berjumlah 27 orang yang terdiri dari 12 siswa laki-laki dan 15 siswa perempuan. Dalam desain penelitian tindakan kelas ini, peneliti menggunakan desain penelitian dari (Suharsimi Arikunto, Suhardjono, 2014), dimana praktik pembelajaran dilakukan melalui siklus tindakan yang terdiri atas empat tahapan, yaitu (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) pengamatan, dan (4) refleksi. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik deskriptif kualitatif. Teknik kualitatif yaitu teknik analisis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan bahan-bahan lain sehingga dapat mudah dipahami dan temuannya dapat diinformasikan kepada orang lain (Sugiyono, 2019). Teknik yang digunakan dalam penelitian ini untuk mengumpulkan data meliputi tes, wawancara dan observasi langsung.

1. Perencanaan

Dalam tahap rancangan ini peneliti menjelaskan tentang apa, mengapa, kapan, di mana, oleh siapa dan bagaimana tindakan tersebut dilakukan. Selain itu peneliti juga menentukan titik atau fokus peristiwa yang perlu mendapatkan perhatian khusus untuk diamati kemudian membuat sebuah instrumen pengamatan (Suharsimi Arikunto, Suhardjono, 2014). Pada tahap ini peneliti melakukan perencanaan pembelajaran yang akan dilaksanakan di dalam kelas dengan menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP).

2. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan merupakan tahap implementasi (pelaksanaan) dari semua rencana tindakan yang telah dibuat. Pelaksanaan sesuai dengan perencanaan yang telah dibuat sebelumnya yaitu menerapkan pembelajaran dengan memanfaatkan aplikasi canva pada materi poster. Dalam pelaksanaan mini riset ini dilaksanakan dalam 3 siklus yaitu, prasiklus, siklus I dan siklus II.

3. Observasi

Tahap observasi ini sebenarnya berjalan bersamaan dengan tahap pelaksanaan tindakan. Pada tahap ini guru sebagai peneliti melakukan pengamatan dan mencatat semua hal-hal yang diperlukan dan terjadi selama pelaksanaan tindakan berlangsung. Kegiatan observasi ini dilakukan secara kolaboratif dengan guru untuk mengamati keterampilan siswa dan pemahaman siswa dalam menggunakan aplikasi Canva.

4. Refleksi

Dari kegiatan refleksi ini guru dapat menetapkan apa yang telah dicapai, apa yang belum dapat dicapai dan apa yang masih perlu diperbaiki lagi pada siklus berikutnya.

Keberhasilan penelitian dapat diketahui dari persentase siswa yang mengetahui cara menggunakan aplikasi Canva melalui observasi langsung saat siswa sedang mengerjakan poster dengan aplikasi Canva tersebut. Penelitian ini dapat dikatakan berhasil jika siswa mengalami peningkatan pada setiap siklusnya.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan penelitian tindakan kelas dalam memanfaatkan aplikasi Canva dalam membuat poster pada siswa kelas VI A di MIS AZRINA Medan dilaksanakan dalam dua siklus. Penelitian dilakukan secara bertahap, melalui mencari informasi melalui wawancara dengan siswa. Pelaksanaan tindakan kelas dimulai dengan perencanaan tindakan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.

1. Prasiklus

Pembelajaran membuat poster pada kelas VI sebelumnya hanya menggunakan media berbahan karton tidak memanfaatkan teknologi dalam membuat poster. Banyak siswa yang tidak mengetahui ada aplikasi yang bisa digunakan untuk membuat poster dengan mudah yaitu aplikasi Canva. Terbukti saat menyebar angket 81,5% atau 22 siswa yang tidak mengetahui aplikasi Canva dan 7,4% atau 5 siswa cukup mengetahui aplikasi canva tetapi belum paham menggunakan aplikasinya. Berangkat dari hasil ini guru memanfaatkan aplikasi Canva pada materi poster agar dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menggunakan aplikasi canva serta terampil dalam membuat poster.

Canva merupakan salah satu aplikasi online yang dapat kita manfaatkan untuk membuat media pembelajaran. Untuk situsnya, silakan buka di www.canva.com. Canva juga memiliki berbagai macam template atau opsi desain yang ingin dibuat. Tidak hanya presentasi. Tapi Canva juga menyediakan desain untuk poster, foto profil, banner, dan lain-lain (Lucius Pravasta Alver Leryan, Christophrus Putro Damringtyas, 2018). Penggunaan media pembelajaran canva dapat mempermudah dan menghemat waktu guru dalam mendesain media pembelajaran serta mempermudah guru dalam menjelaskan materi pembelajaran. Media canva juga dapat memudahkan peserta didik dalam memahami pelajaran dikarenakan media ini dapat menampilkan teks, video, animasi, audio, gambar, grafik dan lain-lain sesuai dengan tampilan yang diinginkan dan dapat membuat peserta didik untuk fokus memperhatikan pelajaran karena tampilannya yang menarik (Tanjung & Faiza, 2019). Di canva ini, tersedia banyak template yang bisa digunakan yaitu untuk infografis, grafik, poster, presentasi, brosur, logo, resume, flyer, Dokumen A4, 320nstagram pos, kartu, surat kabar, komik strip, cover majalah, undangan, Photo collage, kartus bisnis, desktop wallpaper, laporan, sertifikat, sampul buku, animasi sosmed, pengumuman, menu, video, grafik organizer, your story, surat, kepala surat, proposal, label, lembar kerja, jadwal kelas, kalender, ID card, cover CD, dokumen surat US, mobile first presentation, planner, program, ebook cover, dan storyboard. Adapun cara menggunakan aplikasi ini meliputi; Membuat Akun Canva, Membuat Desain, Memilih Background, Mengedit Background, Menambahkan Teks, Mengunduh atau Membagikan Desain (Rahmatullah et al., 2020).

2. Siklus I

Dari penelitian tindakan dalam pembelajaran pemanfaatan aplikasi canva pada materi poster di MIS AZRINA Medan diperoleh hasil penelitian yang membuktikan bahwa terjadi peningkatan kemampuan siswa dalam menggunakan aplikasi canva untuk membuat poster. Pada siklus I hasilnya siswa yang tidak paham menurun menjadi 7,4% atau 2 siswa, dan mengalami peningkatan siswa yang cukup paham dan terampil menjadi 48,2% atau 13 siswa, dan siswa yang paham dan terampil juga mengalami peningkatan sekitar 37% atau 10 siswa, yang terakhir siswa juga sudah ada yang sangat paham dan terampil menggunakan canva untuk membuat poster sebanyak 7,4% atau 2 siswa.

Pengetahuan dan pemahaman siswa pada penggunaan aplikasi canva dalam membuat poster menunjukkan peningkatan yang lebih baik dibandingkan pada prasiklus. Sudah banyak siswa yang cukup paham dengan penggunaan aplikasi canva. Karena sudah banyak siswa yang paham menggunakan aplikasi canva dalam membuat poster meningkat juga keterampilan mereka dalam membuat poster. Dilihat dari isi dan desain yang mereka pilih sudah banyak yang cukup menarik. Untuk ditahap ini siswa menggunakan template yang tersedia di Canva, kemampuan mengedit mereka juga semakin meningkat dengan menambah elemen-elemen yang tersedia di Canva agar tampilan posternya juga menarik.

Tabel 1
Peningkatan Kemampuan Siswa dalam Memanfaatkan Aplikasi Canva Pada Materi Poster Prasiklus, Siklus I, dan Siklus II

No	Aspek	Prasiklus	Siklus I	Siklus II
1	Sangat paham dan terampil	0%	7,4%	33,3%
2	Paham dan terampil	0%	37%	51,9%
3	Cukup paham dan terampil	18,5%	48,2%	14,8%
4	Tidak paham dan terampil	81,5%	7,4%	0%

3. Siklus II

Kualitas pemahaman siswa dan kemampuan siswa dalam menggunakan aplikasi Canva untuk membuat poster pada siklus II mengalami peningkatan dimana sudah tidak ada lagi siswa yang tidak paham dan terampil dalam menggunakan aplikasi Canva, siswa yang cukup paham juga mengalami penurunan menjadi 14,8% atau 4 siswa yang cukup paham, terjadi peningkatan 51,9% atau 14 siswa yang paham dan terampil menggunakan aplikasi Canva, dan sekitar 33,3% atau 9 siswa yang sangat paham dan terampil dalam menggunakan aplikasi canva untuk membuat poster.

Aktivitas siswa sudah menunjukkan tingkat yang lebih baik, sudah tidak ada siswa yang tidak paham menggunakan aplikasi canva, semua siswa sudah mengetahui aplikasi Canva dan menggunakan aplikasi tersebut.

4. Pemanfaatan Aplikasi Canva pada Materi Poster

Aplikasi canva salah satu aplikasi berbasis teknologi yang dapat digunakan pada pembelajaran banyak menyediakan fitur-fitur yang dapat digunakan sebagai alat bantu kreativitas. Media yang menyediakan lebih banyak template menarik untuk menarik minat peserta didik dalam proses pembelajaran. Canva ialah alat bantu kreativitas dan kolaborasi untuk semua kelas. Satu-satunya platform desain yang dibutuhkan dalam kelas. Mengembangkan kreativitas dan keterampilan kolaboratif, membuat pembelajaran visual dan komunikasi menjadi mudah dan menyenangkan (CANVA, n.d.). Pada pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran, menarik alasan yang hendak dibahas yaitu pertama, dampak dari revolusi industri 4.0 dimana peserta didik dituntut atau diarahkan untuk kreatif, inovatif, dan kolaboratif dan memiliki penguasaan keterampilan baru, yang mana dilihat dari pengaruh serta keterkaitan dengan revolusi 4.0 yakni transformasi keseluruhan aspek melalui pengembangan teknologi dan internet sebagai tujuan. Kedua, sarana media pembelajaran dalam arti memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran praktis, praktis dalam hal penggunaannya, waktu, serta hasil yang bisa di dapat. Ketiga, literasi visual peserta didik dalam pembelajaran (Rizanta & Arsanti, 2022). Aplikasi Canva dapat dipakai melalui gawai ataupun laptop.

Tabel 2
Fitur-Fitur Canva

ual documents	orksuite, Docs, Presentations, Whiteboards, PDF editor, Graphs and chart.
otos and Videos	leo editor, Youtube video editor, Photo editor, Photo collages.
nt	siness cards, Cards, Invitations, Mugs, T-shirts, Hoodies, Calendars, Labels, Etc..

Salah satu fitur yang ada di Canva adalah poster, hingga guru bisa memanfaatkan aplikasi canva dalam membuat poster. Ada berbagai template yang gratis bisa digunakan untuk membuat poster, siswa bisa mengedit template dengan berbagai elemen yang tersedia di Canva, seperti mengubah warna, teks, picture, bingkai, dan menambahkan berbagai elemen-elemen yang tersia secara gratis. Siswa juga bisa membuat desain poster sendiri melalui Canva.

D. SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan dengan pemanfaatan aplikasi Canva dalam pembelajaran pada materi poster siswa kelas VI A MIS AZRINA Medan dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Peningkatan Pemahaman Siswa Dalam Menggunakan Aplikasi Canva Pada Materi Poster

Kegiatan siswa berjalan lancar pada siklus I dan siklus II. Siswa mengalami peningkatan pemahaman dalam menggunakan aplikasi canva dari prasiklus, siklus I hingga siklus II. Pada prasiklus masih banyak siswa yang tidak paham dan tidak terampil dalam menggunakan aplikasi Canva sekitar 81,5% atau 22 siswa, dan 18,5% atau 5 siswa yang cukup paham dan terampil menggunakan canva. Pada siklus I terjadi peningkatan hanya 7,4% atau 2 siswa yang tidak paham dan tidak terampil menggunakan canva dalam membuat poster, mengalami peningkatan sebesar 29,7% dari prasiklus pada siswa yang cukup paham dan terampil yaitu sebesar 48,2% atau sekitar 13 siswa. Siswa yang paham dan terampil pada prasiklus tidak ada sedangkan pada siklus I sebesar 37% atau 10 siswa sudah padan dan terampil menggunakan canva, dan siswa yang sangat paham dan terampil sebesar 7,4% atau 2 siswa. Pada siklus II juga terjadi peningkatan 14,9% pada siswa yang paham dan terampil sebanyak 51,9% atau 14 siswa, sedangkan pada siswa yang sangat paham dan terampil juga mengalami peningkatan 25,9% menjadi 33,3% atau 9 siswa.

2. Pemanfaatan Aplikasi Canva Dalam Membuat Poster

Pada masa ini pembelajaran harus berbasis teknologi, salah satu aplikasi yang dapat digunakan adalah Canva. Canva bermanfaat sebagai media pembelajaran, baik digunakan oleh guru ataupun siswa. Aplikasi Canva banyak berbagai fitur yang bisa digunakan salah satunya fitur membuat poster, ada berbagai template yang tersedia secara gratis ataupun juga bisa mendesain sendiri poster yang ingin dibuat. Template yang tersedia memudahkan siswa SD membuat poster, yang perlu dilakukan hanya mengedit dan menggunakan elemen-elemen pada Canva sehingga bisa menghasilkan karya poster buatan siswa sendiri.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka peneliti memberi saran sebagai berikut.

1. Bagi Kepala Sekolah

Kepala Sekolah memotivasi guru dan memberikan fasilitas yang mendukung untuk meningkatkan pembelajaran berbasis teknologi.

Seminar Nasional LPPM UMMAT

Universitas Muhammadiyah Mataram

Mataram, 05 April 2023

ISSN 2964-6871 | Volume 2 April 2023

pp. 764-772

2. Bagi Siswa

Siswa harus bisa mengoptimalkan atau memanfaatkan kecanggihan teknologi dalam belajar. Aplikasi yang ada digawai sebisa mungkin aplikasi yang bermanfaat untuk kehidupan terutama dalam belajar.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Setelah mengetahui peningkatan kemampuan siswa dalam menggunakan aplikasi Canva hendaknya peneliti selanjutnya bisa menggunakan penelitian ini sebagai kajian relevan bagi penelitiannya dengan variable yang belum diteliti pada penelitian ini.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis banyak mengucapkan terimakasih kepada Kepala Madrasah Ibtidaiyah Swasta (MIS) AZRINA Medan Bunda Wilfa Hayati, S.P.dI, rekan-rekan guru dan teman sejawat yang sudah terlibat dalam penyelesaian artikel ini. Serta para siswa/i kelas VI A yang sudah ikut berpartisipasi.

REFERENSI

- Adisel, A., & Pranansa, A. G. (2020). Penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Sistem Manajemen Pembelajaran pada Masa Pandemi Covid 19. *Journal Of Administration and Educational Management (ALIGNMENT)*, 3(1), 1–10. <https://doi.org/10.31539/alignment.v3i1.1291>
- CANVA. (n.d.). *Canva Untuk Pendidikan*. https://www.canva.com/id_id/pendidikan/.
- Irene MJA, D. (2018). *Buku Penilaian Bupena Untuk SD dan MI Kelas VI // Jilid 6A*. Erlangga. http://perpus.dispusip.cirebonkota.go.id//index.php?p=show_detail&id=29648%0Ahttp://perpus.dispusip.cirebonkota.go.id//lib/minigalnano/createthumb.php?filename=images/docs/63543.jpg.jpg&width=200
- Lucius Pravasta Alver Leryan, Christophrus Putro Damringtyas, M. P. H. dan B. I. P. (2018). *THE USE OF CANVA APPLICATION AS AN INNOVATIVE PRESENTATION MEDIA LEARNING HISTORY*. PROSIDING Seminar Nasional FKIP 2018.
- Rahmatullah, R., Inanna, I., & Ampa, A. T. (2020). Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 12(2), 317–327.
- Ridha, M. (2018). *Menjadi Guru di Era Digital*. Geotimes. <https://geotimes.id/opini/menjadi-guru-di-era-digital-2/>
- Rizanta, G. A., & Arsanti, M. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran Masa Kini. *Prosiding Seminar Nasional Daring*, 2, 560–568. <https://prosiding.ikipgribojonegoro.ac.id/index.php/SPBSI/article/view/1381>
- Sugiyono. (2019). *STATISTIKA UNTUK PENELITIAN*. Bandung : Alfabeta, 2019.
- Suharsimi Arikunto, Suhardjono, S. (2014). *PENELITIAN TINDAKAN KELAS* (Jakarta). Jakarta : Bumi Aksara, 2015.
- Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika)*, 7(2), 79. <https://doi.org/10.24036/voteteknika.v7i2.104261>