

Eksplorasi Fitur Canva Sebagai Solusi Mudah Untuk Pengembangan Media Berupa Video Pembelajaran

Sopia Khodijah¹, Nuraini Safitri², Umroh³, Subhan Kamil Alansyah⁴,
Nofita Fajariyanti⁵, Annisa Novianti Taufik⁶, Lukman Nulhakim⁷

^{1,2,3,4,5,6,7} Program Studi Pendidikan IPA, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas
Sultan Ageng Tirtayasa, Serang 42111, Indonesia

Corresponding Author: nofita.fajariyanti@untirta.ac.id

Artikel Info:

Received
03-01-2025

Revised
18-01-2025

Accepted
17-02-2025

Abstrak. Pembelajaran adalah aktivitas komunikasi yang melibatkan guru, siswa, dan materi pembelajaran. Keaktifan dan antusiasme siswa dapat ditingkatkan melalui media pembelajaran yang bervariasi dan menarik. Media seperti Canva, yang menawarkan berbagai template dan fitur kreatif, dapat membuat pembelajaran lebih interaktif dan menyenangkan. Dalam konteks Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di Sekolah Menengah Pertama (SMP), yang diajarkan secara terpadu mencakup kimia, biologi, dan fisika, pendekatan saintifik sesuai kurikulum 2013 menekankan pembelajaran berpusat pada siswa. Penelitian ini menggunakan metode pengembangan media pembelajaran model Plomp, yang terdiri dari lima fase: investigasi awal, desain, realisasi, tes dan revisi, serta implementasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Canva dalam pembuatan video pembelajaran IPA efektif meningkatkan keterlibatan siswa dan memudahkan guru dalam menyampaikan materi. Implementasi media pembelajaran berbasis Canva membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan, serta membuat proses pembelajaran lebih menarik dan tidak monoton. Penelitian lebih lanjut disarankan untuk mengeksplorasi efektivitas Canva dalam berbagai topik IPA dan mengembangkan panduan praktis bagi guru untuk memaksimalkan penggunaan Canva. Ini akan membantu menyajikan materi secara kreatif dan inovatif, serta meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa.

Kata Kunci: Media Pembelajaran; IPA; Canva.

Abstract. Learning is a communication activity that involves teachers, students and learning materials. Student engagement and enthusiasm can be enhanced through varied and interesting learning media. Media such as Canva, which offers various templates and creative features, can make learning more interactive and fun. In the context of Natural Science (IPA) in Junior High School (SMP), which is taught in an integrated manner including chemistry, biology, and physics, the scientific approach according to the 2013 curriculum emphasizes student-centered learning. This research uses the Plomp model learning media development method, which consists of five phases: initial investigation, design, realization, test and revision, and implementation. The results showed that the use of Canva in making science learning videos effectively increased student engagement and made it easier for teachers to deliver material. The implementation of Canva-based learning media helps improve students' understanding of the material taught, and makes the learning process more interesting and not monotonous. Further research is recommended to explore the effectiveness of Canva in various science topics and develop practical guidelines for teachers to maximize the use of Canva. This will help present the material creatively and innovatively, and increase students' interest and motivation to learn.

Keywords: Learning Media; Science; Canva.



PENDAHULUAN

Pembelajaran adalah kegiatan komunikasi yang melibatkan tiga komponen pokok, yaitu guru sebagai pengirim pesan, siswa sebagai penerima pesan, dan komponen pesan itu sendiri yaitu materi pembelajaran. Kegiatan tersebut merupakan serangkaian proses yang dilakukan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Untuk bisa mencapai tujuan tersebut, diperlukan pengalaman belajar yang baik. Pengalaman tersebut diperoleh dari adanya interaksi antara siswa dan lingkungan belajarnya pada saat proses pembelajaran.

Keaktifan dan antusiasme siswa pada saat proses pembelajaran bisa ditunjang dengan pemilihan penggunaan media pembelajaran. Pemilihan media pembelajaran yang bervariasi dapat membangkitkan semangat dan minat belajar siswa, serta membuat kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga proses pembelajaran tidak terasa monoton atau membosankan. Hal ini karena pada saat pendidik menghadirkan media pembelajaran yang bervariasi dapat menghadirkan suasana kelas yang baru, penuh kreativitas dan inovasi.

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan bidang ilmu yang mempelajari gejala alam dan segala sesuatu yang terjadi didalamnya. Di Sekolah Menengah Pertama atau SMP, mata pelajaran IPA diajarkan secara terpadu yang mencakup tiga bidang kajian yaitu kimia, biologi, dan fisika. Keterpaduan tersebut memiliki keunggulan yang bisa memberika kontribusi komprehensif bagi kemajuan kehidupan masyarakat. Sebagaimana sesuai amanat yang tertuang pada kurikulum 2013, IPA diajarkan dengan pendekatan saintifik yang bertujuan untuk menumbuhkan kompetensi pengetahuan, keterampilan, dan sikap ilmiah peserta didik secara utuh. Pendekatan saintifik dirancang untuk pembelajaran yang berpusat pada peserta didik. Tercapainya tujuan pembelajaran itu sendiri bergantung pada aktifnya siswa selama proses pembelajaran.

Media pembelajaran memiliki tiga fungsi penting dalam kegiatan pembelajaran. Fungsi pertama yaitu memotivasi minat atau tindakan, dimana media pembelajaran dapat diaplikasikan lewat seni yang dapat berperan dalam memunculkan minat belajar siswa dan merangsang siswa untuk bertindak. Fungsi kedua yaitu menyajikan informasi, dimana media pembelajaran berperan sebagai perantara untuk menyajikan dan menyampaikan informasi dari pemberi (guru) dan penerima (siswa). Fungsi ketiga yaitu tujuan pembelajaran, media pembelajaran yang memuat berbagai informasi perlu mengikutsertakan kehadiran siswa baik secara fisik maupun psikis dalam proses pembelajaran secara nyata dikelas. Materi yang termuat di dalam media pembelajaran perlu disusun secara runtut dan sistematis untuk mencapai tujuan pembelajaran yang efektif. Disamping menyediakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, media pembelajaran juga harus memenuhi kebutuhan akademik siswa.

Media pembelajaran adalah suatu alat yang berfungsi untuk mentransfer ilmu pengetahuan kepada siswa. Media merupakan segala sesuatu yang berfungsi untuk menyalurkan sebuah pesan kepada penerima (siswa). Dengan begitu proses belajar mengajar bisa terjadi secara efektif, sehingga bisa merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa. Terdapat dua unsur yang dimiliki media, yaitu pesan atau bahan pembelajaran yang akan disampaikan dengan istilah lain biasa disebut *software* (perangkat lunak) dan *hardware* (perangkat keras).

Dalam konteks pembelajaran IPA di SMP, terdapat kesenjangan antara kebutuhan untuk menyajikan materi yang kompleks secara menarik dan realitas pembelajaran yang sering monoton. IPA, yang mencakup kimia, biologi, dan fisika, memerlukan pendekatan yang komprehensif dan menarik untuk memastikan pemahaman siswa yang optimal. Urgensi untuk mengatasi kesenjangan ini semakin meningkat dengan adanya tuntutan Kurikulum yang menekankan pendekatan saintifik dan pembelajaran berpusat pada siswa. Media pembelajaran memainkan peran krusial dalam menjembatani kesenjangan ini, namun harus mampu memotivasi minat, menyajikan informasi, dan mencapai tujuan pembelajaran

secara efektif. Oleh karena itu dibutuhkan pengembangan media pembelajaran untuk mendukung pembelajaran.

Aplikasi Canva muncul sebagai solusi potensial untuk mengatasi tantangan ini. Canva menawarkan kemampuan untuk menciptakan media pembelajaran yang visual, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan generasi digital. Sehingga media pembelajaran yang akan dikembangkan yaitu video pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Canva membantu dalam penyajian materi dan pertanyaan dengan cara yang menyenangkan dalam video pembelajaran. Penggunaan aplikasi Canva juga membuat proses belajar siswa lebih menyenangkan karena tidak monoton (Permatasari, 2022). Proses pembelajaran dengan Canva bermanfaat karena menggunakan metode yang bervariasi dan pengajaran yang lebih menarik, sehingga siswa di jenjang sekolah dasar lebih mudah memahami materi. Video pembelajaran yang dikembangkan dengan aplikasi Canva membuat belajar lebih menyenangkan dan menarik bagi siswa. Banyak yang menggunakan aplikasi ini untuk membantu proses belajar mengajar menjadi lebih mudah dan menyenangkan (Tri Wulandari & Adam Mudinillah, 2022).

Perkembangan teknologi media pembelajaran saat ini termasuk Canva karena menawarkan berbagai desain template menarik dan fitur-fitur yang membantu pengguna membuat materi pembelajaran dengan inovatif dan kreatif. Canva menyediakan beragam model menarik seperti membuat buku online, presentasi, video presentasi, poster, dan lainnya. Canva dapat digunakan di media digital seperti laptop melalui web browser serta smartphone Android dan iOS. Canva memiliki banyak template yang membantu membuat materi dengan gambar dan tulisan berkualitas tinggi, sehingga digemari oleh murid, guru, mahasiswa, dan lainnya (Tanjung & Faiza, 2019).

Canva adalah teknologi pendidikan saat ini yang berfungsi sebagai media untuk menerima materi dan tugas bagi siswa. Aplikasi ini mempermudah pembuatan materi pembelajaran yang diajarkan oleh guru dan menghemat waktu guru dalam menyampaikan pelajaran kepada siswa. Dengan Canva, guru dapat mendesain pembelajaran yang unik dan menarik untuk digunakan dalam kelas (Tanjung & Faiza, 2019). Video Pembelajaran yang dikembangkan aplikasi Canva juga memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran karena menampilkan teks yang menarik, seperti animasi yang bergerak dan berbicara sendiri pada video pembelajaran. Tampilannya beragam warna dan dapat disesuaikan dengan keinginan guru, sehingga membuat siswa fokus dan tertarik saat proses pembelajaran berlangsung. Tampilan yang menarik dan menyenangkan ini membuat guru dapat dengan mudah mengembangkan media pembelajaran menggunakan aplikasi Canva. Menurut Yuliana (2023) Pengembangan media pembelajaran berupa video melalui aplikasi Canva menarik, inovatif, efektif, dan efisien berbasis digital. Canva memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dan memiliki implikasi yang baik dalam pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan yaitu pengembangan media pembelajaran dengan model pengembangan Plomp. Terdapat lima fase yang digunakan yaitu, fase investigasi awal (*preliminary investigation*), fase desain (*design*), fase realisasi/konstruksi (*realization/contruction*), fase tes, evaluasi, dan revisi (*test, evaluation and revision*), serta implementasi (*implementation*).

1. Pada fase investigasi awal (*preliminary investigation*) dilakukan analisis kebutuhan dengan melakukan pengumpulan data atau informasi terkait proses pembelajaran, media pembelajaran yang biasa digunakan, dan peserta didik untuk mengetahui kebutuhan dalam pembuatan dan pengembangan media pembelajaran dari hasil studi pendahuluan berupa wawancara terhadap salah satu pendidik IPA dan 2 pelajar di SMPN 14 Kota Serang.

Hasil observasi yang didapatkan bahwa media pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi dan menarik perhatian peserta didik, media yang digunakan banyak berpaku buku ajar saja sehingga

mempengaruhi minat siswa yang rendah dalam mengikuti pembelajaran IPA. Ini ditunjukkan melalui hasil wawancara dari dua orang peserta didik, mereka mengaku saat pembelajaran IPA berlangsung menjadi cepat bosan, mengantuk dan kurang bersemangat karena pembelajarannya yang terasa monoton. Sekolah tersebut sudah menggunakan teknologi dalam pembelajarannya berupa proyektor, namun penggunaan proyektor belum dimanfaatkan dengan baik oleh para guru di sana. Oleh karena itu perlu adanya pengembangan media pembelajaran berupa video pembelajaran yang bisa ditampilkan melalui proyektor dapat menjadi solusi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan minat dan motivasi peserta didik.

2. Pada fase desain (*design*) dilakukan pemecahan masalah yang nantinya akan dilakukan untuk merancang media pembelajaran yang akan dikembangkan. Adapun pemecahan masalah dari rancangan pengembangan media pembelajaran yaitu mengembangkan media pembelajaran Video Pembelajaran menggunakan Canva, dimana materi yang diambil untuk video pembelajaran yaitu Tata Surya. Video pembelajaran berisi pembuka, materi, dan penutup. Selain itu juga video pembelajaran disertai dengan gambar animasi, contoh nyata, *background* menarik beserta audio penjelasan dan tulisan yang dapat memperjelas peserta didik untuk lebih memahami materi.
3. Pada fase realisasi atau konstruksi (*realization atau construction*) dihasilkannya bentuk dasar produk sebagai hasil realisasi dari fase desain. Pada tahapan ini, Media Pembelajaran berupa video pembelajaran mulai dikembangkan sesuai dengan desain yang sudah dirancang pada tahap desain. Hasil dari tahap pengembangan media pembelajaran video pembelajaran berbasis Canva pada mata pelajaran IPA materi tata surya sesuai dengan rancangan di fase desain.
4. Pada fase tes, evaluasi, dan revisi (*test, evaluation and revision*) dilakukan tes atau uji coba yang divalidasi oleh ahli. Validasi dilakukan untuk menilai kekurangan dan kelebihan pada media pembelajaran berupa video pembelajaran materi tata surya ini. Kegiatan validasi dilakukan dengan meminta 2 ahli materi atau dosen dari Universitas Sultan Ageng Tirtayasa Jurusan Pendidikan IPA untuk menilai dan memberikan saran serta evaluasi.

Uji coba produk yang dilakukan yaitu uji coba kelompok kecil atau terbatas. Menurut Restiyowati dan Sanjaya (2012) jumlah yang ideal untuk uji coba terbatas adalah 10 sampai 20 peserta didik. Oleh karena itu pada tahap uji coba dilakukan dengan mengambil 10 peserta didik dan pemilihannya dilakukan dengan teknik proportionate stratified random sampling. Menurut Sugiono (2016) mengatakan bahwa proportionate stratified random sampling adalah teknik sampling yang digunakan bila populasi mempunyai anggota/unsur yang tidak homogen dan berstrata secara proporsional.

Setelah fase tes dan uji coba, kemudian dilakukan revisi untuk media pembelajaran berupa video pembelajaran materi tata surya sesuai dengan masukan dan saran dari ahli serta dari kegiatan uji coba.

5. Fase implementasi (*implementation*) yaitu dilakukan implementasi dengan menerapkan media pembelajaran berupa video pembelajaran dengan materi tata surya pada peserta didik kelas 7.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini mengeksplorasi potensi aplikasi Canva sebagai solusi untuk pengembangan media pembelajaran berupa video, khususnya dalam konteks mata pelajaran IPA di tingkat SMP. Hasil menunjukkan bahwa Canva menawarkan sejumlah fitur yang sangat mendukung pembuatan video pembelajaran yang menarik dan efektif. Canva terbukti mampu mengatasi kesenjangan antara kebutuhan penyajian materi IPA yang kompleks dengan realitas pembelajaran yang sering monoton. Aplikasi ini menyediakan berbagai template dan fitur yang memungkinkan guru untuk membuat konten visual yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan generasi digital. Hal ini sejalan dengan temuan

Permatasari (2022) yang menyatakan bahwa penggunaan Canva membuat proses belajar siswa lebih menyenangkan karena tidak monoton.

Dalam konteks pembelajaran IPA yang mencakup kimia, biologi, dan fisika, Canva memungkinkan penyajian materi secara terpadu dan komprehensif. Video pembelajaran yang dikembangkan dengan Canva dapat memvisualisasikan konsep-konsep abstrak dalam IPA dengan lebih mudah dipahami, sekaligus mendukung pendekatan saintifik yang ditekankan dalam Kurikulum. Hal ini menjawab kebutuhan akan pendekatan yang komprehensif dan menarik untuk memastikan pemahaman siswa yang optimal.

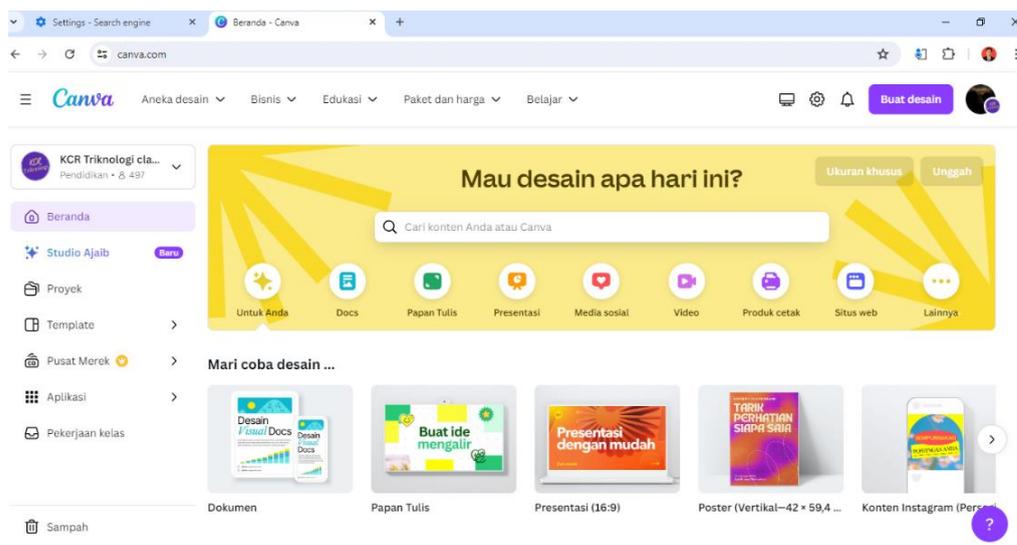
Keunggulan Canva dalam pengembangan media pembelajaran juga terletak pada kemudahan penggunaannya. Seperti yang diungkapkan oleh Tanjung & Faiza (2019), Canva menawarkan berbagai desain template menarik dan fitur-fitur yang membantu pengguna membuat materi pembelajaran dengan inovatif dan kreatif. Guru dapat dengan mudah membuat konten pembelajaran yang menarik tanpa memerlukan keahlian desain khusus. Hal ini tidak hanya menghemat waktu guru dalam menyiapkan materi, tetapi juga memungkinkan mereka untuk fokus pada kualitas konten pembelajaran.

Video pembelajaran yang dikembangkan dengan Canva berpotensi meningkatkan minat dan pemahaman siswa. Tampilan yang beragam warna dan dapat disesuaikan membuat siswa lebih fokus dan tertarik selama proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan temuan Tri Wulandari & Adam Mudinillah (2022) yang menyatakan bahwa video pembelajaran yang dikembangkan dengan aplikasi Canva membuat belajar lebih menyenangkan dan menarik bagi siswa. Efektivitas penggunaan Canva dalam pengembangan media pembelajaran juga bergantung pada kreativitas dan kemampuan guru dalam memanfaatkan fitur-fitur yang tersedia. Oleh karena itu, pengembangan keterampilan guru dalam menggunakan Canva menjadi penting untuk memaksimalkan potensi aplikasi ini untuk video pembelajaran yang inovatif.

Video pembelajaran inovatif ini dapat digunakan dalam pembelajaran online atau langsung atau luar jaringan (Salam & Mudinillah, 2021). Siswa dapat mengakses kembali video pembelajaran yang dihasilkan melalui canva ini di galeri tanpa terhubung ke internet. Dengan demikian, siswa dapat memutar ulang video ketika mereka tidak mengerti apa yang mereka lihat.

Berikut pembuatan video dengan fitur-fitur aplikasi Canva ini adalah sebagai berikut:

(1) Membuka laman canva https://www.canva.com/id_id/ daftar menggunakan akun google.

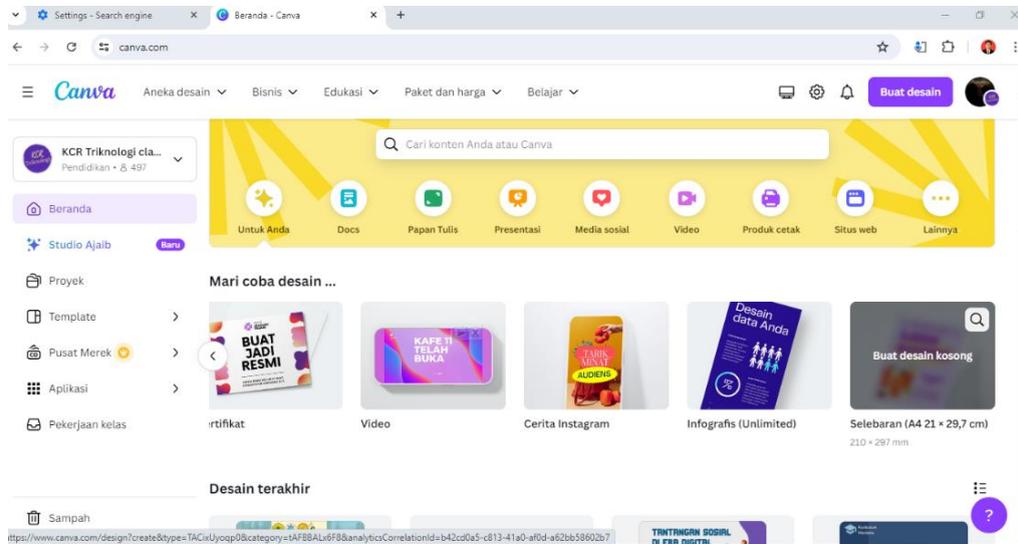


Gambar 1. Halaman Depan Aplikasi Canva

Laman Canva tidak hanya dapat dibuka melalui laptop atau komputer tetapi juga melalui handphone. Dengan demikian, Anda dapat mengaksesnya kapan saja dan di mana saja tanpa harus membawa laptop atau komputer Anda di jaringan. Saat ini, generasi millennial membutuhkan jaringan atau internet karena teknologi informasi dan komunikasi telah menjadi bagian integral dari kehidupan masyarakat 5.0. Selain itu, guru harus menyesuaikan diri dengan kemajuan teknologi saat ini. Segala

sesuatu yang berkaitan dengan pengetahuan harus terus maju dan tertarik untuk belajar sehingga dapat memindahkan ilmunya kepada peserta didik dengan cara yang inovatif dan menarik

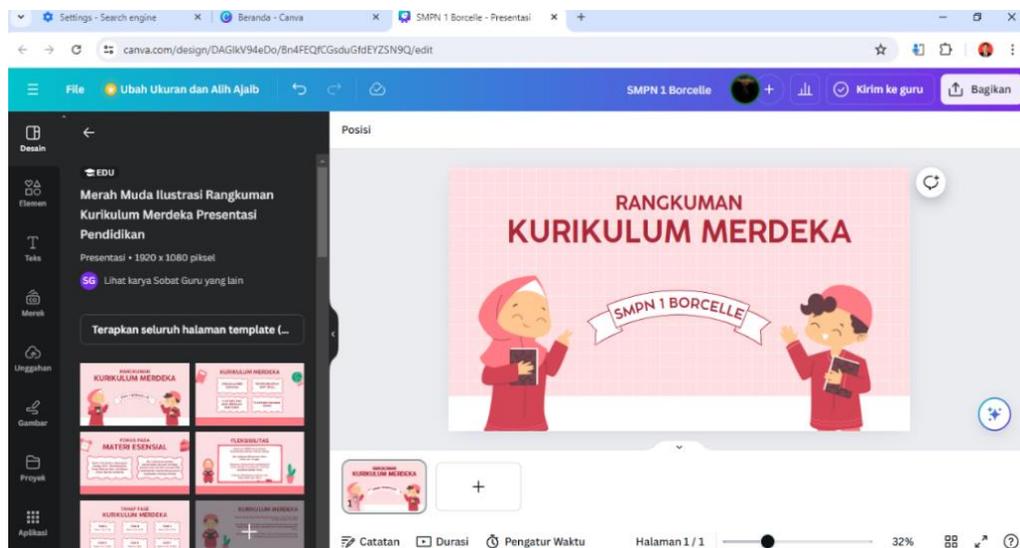
(2) Memilih desain presentasi



Gambar 2. Pilihan Desain

Ketika Anda memilih desain presentasi, Anda akan melihat banyak pilihan. Pilih jenis presentasi yang sesuai dengan kebutuhan Anda, termasuk desain dan tampilan layar. Jika Anda ingin membuat video pembelajaran sekaligus modul, Anda dapat memilih design dan memilih A4.

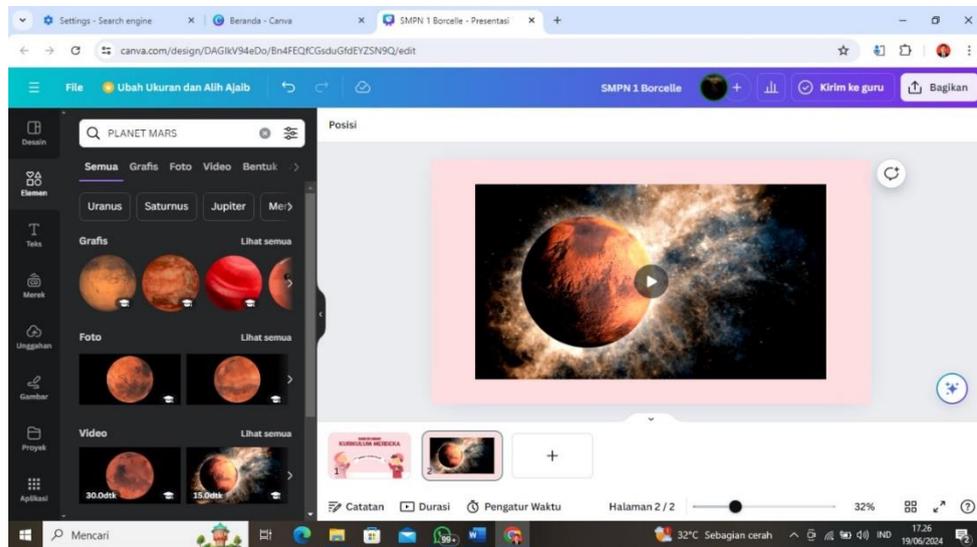
(3) Memilih template tema Pendidikan



Gambar 3. Contoh Template Tema Pendidikan

Contoh template tema Pendidikan ditunjukkan di atas. Anda dapat mengubah kembali template tersebut dengan menambahkan atau menghilangkan elemen yang tidak sesuai atau tidak diperlukan. Anda juga dapat mengubah warna sesuai keinginan Anda. Ketebalan keberadaan benda atau transparansi dapat diubah oleh objek atau gambar yang dimasukkan ke dalam template.

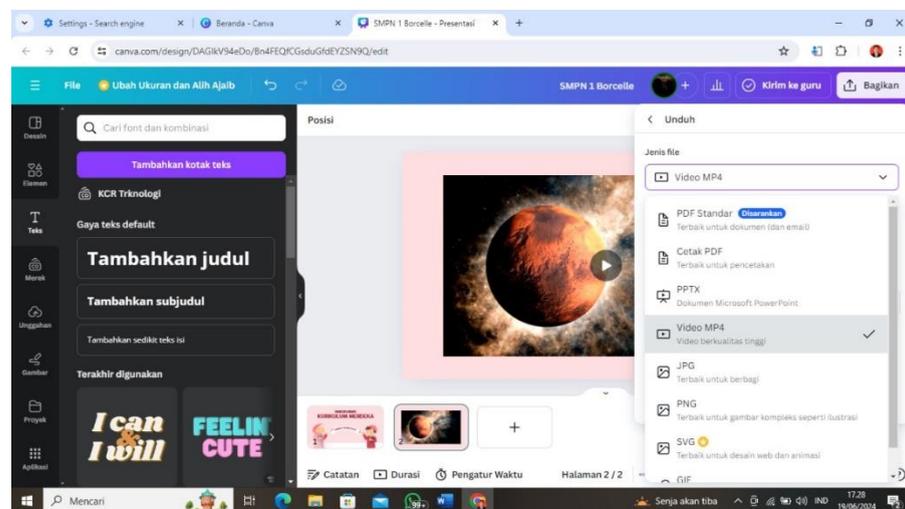
(4) Mulai mendesain sesuai dengan kebutuhan



Gambar 4. Contoh Pilihan Gambar atau Animasi Bergerak

Gambar di atas menunjukkan banyak pilihan. Pengguna dapat memilih gambar yang diinginkan. Gambar di atas menunjukkan video animasi yang bergerak di planet. Selain gambar yang sudah ada di canva, Anda juga dapat menggunakan gambar koleksi pribadi Anda yang tersimpan di folder telepon atau komputer Anda jika Anda memilikinya. Jika Anda ingin Gambar atau objek lain, klik elemen dan ketik pencarian, misalnya, "planet mars". Kemudian akan muncul pilihan gambar, seperti yang ditunjukkan di atas. Pilih gambar yang bertanda gratis jika Anda ingin gratis, tetapi gambar yang bertanda gratis harus dibayar. Anda dapat klik tanda "T" di bagian kiri, yang berarti teks, jika Anda ingin menambahkan tulisan. Font, ukuran, efek, dan warna adalah beberapa faktor yang dapat mempengaruhi desain teks. Pada sisi kiri di bawah icon teks, Anda dapat memilih icon audio jika ingin menambahkan suara guru atau musik. Tampilan perhalaman dapat disesuaikan pada icon jam (edit waktu) di bagian atas.

Kemudian klik tanda plus pada bagian bawah desain yang telah dibuat jika ingin pergi ke halaman berikutnya. Pada halaman berikutnya, Anda dapat memilih template yang Anda inginkan lagi. Setelah desain selesai, file dapat didownload dalam format apa pun yang dibutuhkan, seperti PNG, JPG, PDF standar, PDF Print, MP4 Video, atau GIF. Berikut adalah tampilan pilihan tipe file yang dapat didownload. Jika Anda membutuhkan video pembelajaran, pilih MP4 Video, perhatikan tanda di gambar.



Gambar 5. Pilihan Jenis Download File Desain

SIMPULAN

Penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran yang monoton dapat mengurangi minat siswa, sementara penggunaan Canva dalam pembuatan video pembelajaran, terutama untuk materi IPA di SMP, dapat mengatasi masalah tersebut dengan menyediakan template dan fitur yang mudah digunakan untuk membuat konten yang kreatif dan inovatif. Sebelum diterapkan, media pembelajaran sebaiknya diuji dan dievaluasi untuk memastikan efektivitasnya, serta memastikan media tersebut dapat diakses ulang oleh siswa untuk membantu pemahaman yang lebih baik. Penelitian selanjutnya disarankan untuk mengeksplorasi efektivitas penggunaan Canva dalam berbagai topik materi IPA lainnya, guna mendapatkan pemahaman yang lebih komprehensif mengenai dampaknya terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Selain itu, penelitian dapat dilakukan untuk mengembangkan panduan praktis bagi guru dalam memaksimalkan fitur-fitur Canva dalam pembelajaran. Penelitian lebih lanjut juga bisa meneliti bagaimana kombinasi Canva dengan teknologi pendidikan lainnya dapat meningkatkan interaktivitas dan efektivitas pembelajaran.

Aplikasi Canva menawarkan solusi yang efektif dan inovatif untuk pengembangan media pembelajaran berupa video, khususnya dalam konteks mata pelajaran IPA di tingkat SMP. Canva terbukti mampu menjembatani kesenjangan antara kebutuhan penyajian materi IPA yang kompleks dengan realitas pembelajaran yang sering monoton, melalui fitur-fitur yang mendukung pembuatan konten visual yang menarik dan interaktif.

REFERENSI

- Permatasari, A dan Fajar, D. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Powtoon Pada Pokok Bahasan Klasifikasi Materi Dan Perubahannya Di Tingkat SMP. *Science Edu.* Vol.5: 2.
- Pertiwi, G. M. (2023). Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis Canva Pada Materi Sistem Pernapasan Pada Manusia Terintegrasi Ayat Al-Quran (*Doctoral Dissertation, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau*).
- Salam, M. Y., & Mudinillah, A. (2021). Canva Application Development For Distance Learning On Arabic Language Learning In Mts Thawalib Tanjung Limau Tanah Datar. *Jurnal Teknologi Pendidikan.* 23(2), 101–111.
- Sadiman, A.S. (2016). *Media pendidikan pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sapriyah. (2019). Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP Universitas Sultan Ageng Tirtayasa.* Vol. 2, No.1, 2019, hal. 470 – 477. Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, Serang, Indonesia.
- Sugiono. (2016). *Metode Kuantitatif, Kualitatif, R&D*. Bandung: IKAPI.
- Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika. *Jurnal Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika, VoteTEKNIKA* 7(2).
- Tri Wulandari, & Adam Mudinillah. (2022). Efektivitas Penggunaan Aplikasi CANVA sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JUMIA)*, 2(1), 102-118. <https://doi.org/10.32665/jurmia.v2il.24>.

- Wahyuningtyas, R. & Bambang Suteng Sulasmono. (2020). Pentingnya Media Dalam Pembelajaran Guna Meningkatkan Hasil Belajar Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*. Vol 2, No 1. Hal 23- 2.
- Yuliana, D., Achmad Baijurib, Arico Ayani Supartoc, Siti Seitunid & Sheilla Syukriae. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Video Pembelajaran Kreatif, Inovatif, Dan Kolaboratif. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI)*, 6(2), 247-257.