

Upaya Meningkatkan Minat Belajar Matematika dengan Pemanfaatan Media Canva pada Peserta Didik Kelas V di SDN Kebonsari 1 Kota Malang

Helen Putriana Dewi

Universitas PGRI Kanjuruhan Malang, Indonesia

ppg.helendewi87@program.belajar.id

Abstract: *In achieving an effective and efficient learning goal, the use of media in the learning process is necessary, especially in Mathematics. Based on observations conducted on 5th-grade students at SDN Kebonsari 1 Kota Malang, many students are not interested in Mathematics because the media used by teachers lacks variation. According to the researcher, the teaching method to address this issue in the class is the utilization of Canva media. This research aims to enhance students' interest in learning Mathematics by utilizing Canva media in the fifth-grade class. Based on the results of the research conducted in Cycle I and Cycle II, it is known that the Canva application media successfully increased students' interest in learning. As for the interest in learning during the pre-cycle, out of 27 students, 22 showed a very high interest, 4 were sufficient, and 1 was lacking. In Cycle 1, out of 27 students, 24 had a very high interest, 2 were sufficient, and 1 was lacking. In Cycle 2, out of 27 students, 26 had a very high interest, while 1 was sufficient. Based on this data, it can be concluded that the implementation of the Canva application media has proven to increase students' interest in learning Mathematics. The classical percentage is 96%, showing an increase in interest from 81% to 96%. Thus, based on this data, it can be concluded that the implementation of the Canva application media has successfully increased students interest in learning Mathematics.*

Keywords: *Canva Application, Learning Interest, Mathematics*

Abstrak: Dalam mencapai suatu tujuan pembelajaran yang efektif dan efisien perlu adanya penggunaan media yang digunakan pada proses pembelajaran, , khususnya pada pembelajaran Matematika. Berdasarkan observasi yang dilakukan pada siswa kelas 5 di SDN Kebonsari 1 Kota Malang, banyak siswa yang tidak tertarik pada mata pelajaran Matematika karena media yang digunakan guru kurang bervariasi. Menurut peneliti metode pembelajaran untuk mengatasi masalah pada kelas tersebut adalah penggunaan media Canva. Penelitian ini bertujuan sebagai upaya meningkatkan minat belajar matematika dengan pemanfaatan media Canva pada Peserta Didik Kelas 5. . Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada siklus I dan siklus II diketahui bahwa media aplikasi Canva dikatakan berhasil meningkatkan minat belajar siswa. Adapun minat belajar pada pra siklus dari 27 siswa 22 sangat tinggi, 4 cukup dan 1 kurang. Adapun pada siklus 1 dari 27 siswa, ada 24 sangat tinggi, 2 cukup, 1 kurang. Pada siklus 2 ada 27 siswa, 26 sangat tinggi sedangkan 1 cukup. Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa penerapan media aplikasi Canva terbukti berhasil meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran matematika. presentase klasikal 96%. Minat belajar meningkat dari 81% menjadi 96%. Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa penerapan media aplikasi Canva terbukti berhasil meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran matematika.

Kata Kunci: Aplikasi Canva, Matematika, Minat Belajar

Pendahuluan

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang memiliki peran penting dalam perkembangan intelektual dan keterampilan berpikir peserta didik di tingkat pendidikan dasar. Namun, minat belajar matematika seringkali menjadi tantangan bagi sebagian peserta didik. Di SDN Kebonsari 1, kurangnya pemanfaatan media yang bervariasi menjadi salah satu faktor yang menyebabkan penurunan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika. Hal ini menyebabkan pembelajaran terasa monoton dan berdampak pada menurunnya motivasi pada mata pelajaran tersebut. Dalam proses pembelajaran matematika, menunjukkan bahwa penggunaan media visual seperti gambar, ilustrasi, dan model dapat meningkatkan konsep dan memperkuat motivasi belajar siswa. Oleh karena itu, penting bagi guru untuk memilih media yang relevan dan menarik agar dapat membantu siswa dalam memahami konsep matematika secara lebih efektif dan meningkatkan minat belajar mereka.

Penggunaan media dalam pembelajaran matematika telah menjadi fokus perhatian dalam upaya meningkatkan minat dan prestasi belajar siswa. Menurut Hadi (2017) pentingnya pemilihan media yang relevan dan menarik sebagai faktor penentu keberhasilan pembelajaran matematika. Namun, meskipun media visual memiliki potensi yang besar dalam meningkatkan minat belajar matematika, masih terdapat tantangan dalam penerapannya di kelas, terutama terkait dengan keterbatasan sumber daya dan kesiapan guru dalam memanfaatkannya secara efektif (Rusdi & Saputri, 2020). Penggunaan media pembelajaran tidak hanya meningkatkan semangat belajar, tetapi juga menghasilkan peningkatan yang signifikan dalam prestasi akademik siswa. Ini menunjukkan bahwa media pembelajaran tidak hanya berperan sebagai pelengkap dalam proses pembelajaran, tetapi juga memberikan kemudahan dalam penyampaian materi pelajaran. Media pembelajaran memfasilitasi interaksi antara guru dan siswa, serta mengoptimalkan proses belajar. Dengan menyediakan pengalaman belajar yang sesuai dengan minat dan kebiasaan siswa, seperti menggunakan teknologi yang terdapat dalam perangkat gawai, pembelajaran menjadi lebih menarik dan efektif.

Dalam konteks ini, peneliti tertarik untuk mengisi kesenjangan tersebut dengan mengeksplorasi pemanfaatan media Canva dalam pembelajaran matematika di tingkat SD. Meskipun penggunaan Canva dalam konteks pendidikan masih tergolong baru, beberapa penelitian menunjukkan potensinya dalam menciptakan materi pembelajaran yang menarik dan interaktif (Huang et al., 2019; Kurniawan, 2020). Berdasarkan konteks masalah yang telah diuraikan, tujuan penelitian ini adalah untuk menggambarkan penggunaan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran dalam mata pelajaran matematika. Canva berfungsi sebagai sarana untuk membantu siswa dalam memahami materi pelajaran yang kompleks, karena

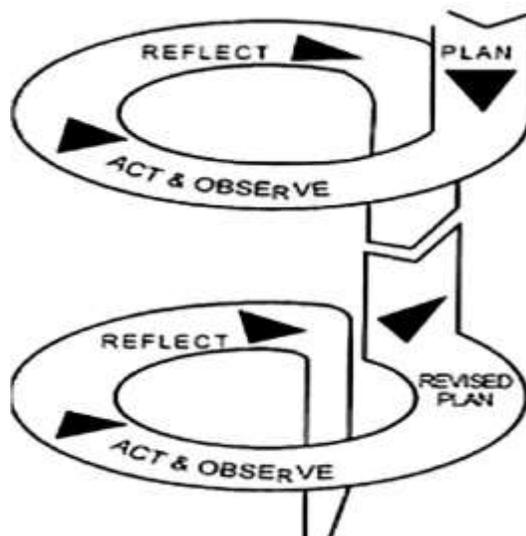
dapat menampilkan beragam elemen visual seperti animasi, audio, video, gambar, grafik, dan teks, serta elemen menarik lainnya sesuai dengan pemilihan desain yang diinginkan. Hal ini dapat meningkatkan konsentrasi siswa terhadap pembelajaran karena tampilannya yang menarik, serta membantu mereka dalam memahami konsep yang abstrak.

Metode

2.1 Jenis Penelitian dan Prosedur Penelitian

Penelitian ini termasuk dalam jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah metode penelitian yang dilakukan oleh guru atau praktisi pendidikan di dalam kelas dengan tujuan untuk memperbaiki proses pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar siswa melalui tindakan yang berulang-ulang berdasarkan refleksi dan evaluasi hasil tindakan sebelumnya. Menurut Ary, Jacobs, Razavieh, dan Sorensen (2018), PTK merupakan upaya sistematis untuk memahami dan memperbaiki praktik pengajaran.

Penelitian ini dilakukan dengan satu tindakan menggunakan guru sebagai peneliti dan model siklus yang dirancang oleh Kemmis dan Mc Taggart (Afandi, 2013). Berikut adalah gambar alur penelitian yang akan dilaksanakan.



Gambar Alur PTK Model Kemmis & Mc Taggart (Afandi, 2013)

Penjelasan dari empat tahap kegiatan yang dikembangkan oleh Kemmis dan Mc Taggart (Afandi, 2013) pada tiap siklus sebagai berikut :

1) Siklus I

a) Perencanaan

Pada tahap perencanaan peneliti melakukan koordinasi dengan Dosen Pembimbing Lapangan (DPL), guru pamong dan wali kelas V SDN Kebonsari 01. Peneliti menyusun rencana pembelajaran yang akan disampaikan dua kali pertemuan, menyiapkan lembar observasi dan menyusun evaluasi pembelajaran untuk siswa.

b) Pelaksanaan Tindakan

Pada tahap pelaksanaan tindakan peneliti melakukan kegiatan pembelajaran di SDN Kebonsari 1 sesuai dengan modul ajar yang telah dibuat pada siklus I. Peneliti menerapkan model pembelajaran *Discovery Learning* sebagai alternatif terhadap pembelajaran konvensional, di mana pengerjaan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dilakukan dengan menggunakan kertas manila. Pelaksanaan siklus I dilaksanakan dengan durasi waktu 3 x 35 menit.

c) Observasi

Observasi dilakukan pada saat proses pembelajaran berlangsung. Peneliti bersama teman sejawat berkolaborasi untuk mencatat hasil pengamatan terkait minat belajar siswa.

d) Refleksi

Pada tahap refleksi peneliti melakukan analisis hasil tes dan observasi yang telah dilakukan. Kegiatan refleksi dilakukan dengan tujuan untuk meningkatkan langkah-langkah dalam siklus tindakan berikutnya.

2) Siklus II

a) Perencanaan

Pada tahap perencanaan peneliti menyusun modul ajar yang akan disampaikan berdasarkan pada kegiatan pembelajaran pada siklus I.

b) Pelaksanaan Tindakan

Pada tahap pelaksanaan tindakan peneliti melakukan kegiatan pembelajaran di SDN Kebonsari 1. Peneliti menerapkan metode pembelajaran *Discovery Learning* berbasis teknologi dengan pengerjaan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) menggunakan aplikasi Canva.

c) Observasi

Observasi dilakukan pada saat proses pembelajaran berlangsung. Peneliti bersama teman sejawat berkolaborasi untuk mencatat hasil pengamatan terkait minat belajar siswa.

d) Refleksi

Pada tahap refleksi peneliti melakukan analisis hasil tes dan observasi yang telah dilakukan. Kegiatan refleksi dilakukan dengan tujuan untuk menentukan langkah selanjutnya yang akan dilaksanakan. Jika pada penelitian tersebut sudah menunjukkan peningkatan minat belajar peserta didik, maka dilanjutkan peneliti menulis laporan penelitian tindakan kelas (PTK).

2.2 Waktu, Tempat, dan Subjek Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di kelas V SDN Kebonsari 1 dengan alamat Jl. Satsui Tubun No.148 Blok I, Kebonsari, Kec. Sukun, Kota Malang, Jawa Timur 65149. Waktu pelaksanaan pada semester II (dua) bulan Maret tahun 2024. Subjek penelitian siswa kelas V (lima) sebanyak 27 siswa.

2.3 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui penggunaan lembar observasi serta angket yang menjadi instrumen utama yang digunakan untuk menghimpun data terkait dengan minat belajar siswa. Observasi dilakukan untuk memperoleh gambaran langsung tentang tingkat keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, sedangkan angket digunakan untuk mendapatkan pandangan serta respons siswa terhadap kegiatan pembelajaran yang dilakukan. Selain itu, dokumentasi juga menjadi bagian penting dalam pengumpulan data, terutama dalam merekam berbagai kegiatan dan hasil pembelajaran.

2.4 Analisis Data

Skala yang digunakan dalam proses pengukuran ini merupakan skala Likert, yang dimanfaatkan untuk mengevaluasi sikap, opini, dan pendapat siswa mengenai minat belajar mereka. Dengan menggunakan skala Likert, variabel yang ingin diukur dipecah menjadi indikator-indikator variabel yang kemudian dijadikan sebagai dasar untuk menyusun instrumen, baik berupa pernyataan maupun pertanyaan (Sugiono, 2020).

Dalam konteks penelitian ini, skala Likert terbagi menjadi empat kategori.

No	Skala Jawaban	Kode	Nilai
1	Sangat Baik	SB	4

2	Baik	B	3
3	Tidak Baik	TB	2
4	Sangat Tidak Baik	STB	1

2.1 Tabel Skala Likert

Untuk mengetahui tingkatan pencapaian minat belajar siswa digunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Tingkat pencapaian minat (TPM)} = \frac{\text{Rata-rata skor}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

No	Presentase	Pencapaian Kriteria
1	76% -100%	Sangat tinggi
2	51%-75%	Cukup
3	26%-50%	Kurang
4	0%-25%	Sangat Rendah

2.2 Tabel Klasifikasi TPM

3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Hasil

Penelitian ini terdiri dari dua siklus, dengan siklus I dilaksanakan pada tanggal 25 Maret 2024, dan siklus II dilakukan pada tanggal 28 Maret 2024. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media Aplikasi Canva dalam pembelajaran matematika berhasil meningkatkan minat belajar siswa. Sebelum memulai siklus I, peneliti melakukan tahap pra siklus untuk mengevaluasi minat belajar siswa. Berikut adalah data awal mengenai minat belajar siswa pada tahap pra siklus:

Presentase	Pencapaian Kriteria	Minat Belajar	
		Jumlah	Persentase
76% -100%	Sangat Tinggi	22	81%
51%-75%	Cukup	4	15%
26%-50%	Kurang	1	4%

0%-25%	Sangat Rendah	0	0%
Jumlah		27	100%

3.1 Tabel Hasil Minat Belajar Siswa Pra Siklus

Tabel 3.1 menunjukkan bahwa minat belajar siswa pada pra siklus dari 27 siswa terdapat 1 siswa (4%) yang memiliki minat belajar dengan kategori kurang, 4 siswa (15%) yang memiliki minat belajar siswa dengan kategori cukup dan 22 siswa (81%) memiliki minat belajar dengan kategori sangat tinggi.

Peneliti telah melakukan tahap pra siklus, selanjutnya peneliti melaksanakan siklus I untuk mengevaluasi minat belajar siswa. Berikut adalah tabel data minat belajar siswa pada tahap siklus I:

Presentase	Pencapaian Kriteria	Minat Belajar	
		Jumlah	Persentase
76% -100%	Sangat Tinggi	24	89%
51%-75%	Cukup	2	7%
26%-50%	Kurang	1	4%
0%-25%	Sangat Rendah	0	0%
Jumlah		27	100%

3.2 Tabel Hasil Minat Belajar Siswa Siklus I

Tabel 3.2 menunjukkan bahwa minat belajar siswa pada siklus 1 dari 27 siswa terdapat 1 siswa (4%) yang memiliki minat belajar dengan kategori kurang, 2 siswa (7%) yang memiliki minat belajar siswa dengan kategori cukup dan 24 siswa (89%) memiliki minat belajar dengan kategori sangat tinggi. Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa minat belajar siswa terhadap mata pelajaran matematika mengalami peningkatan, sebagaimana terlihat dari persentase yang masuk dalam kategori yang baik. Oleh karena itu, metode pengajaran dengan menggunakan media kertas manila menggunakan teknik menggambar dan mewarnai bisa digunakan dalam proses pembelajaran. Namun, hasil observasi dan refleksi menunjukkan bahwa masih ada siswa yang kurang tertarik dengan penggunaan media kertas manila karena dianggap membosankan saat proses mewarnai. Oleh karena itu, langkah selanjutnya yang akan diambil oleh peneliti adalah 1) Memilih media berbasis teknologi aplikasi Canva yang dapat menarik minat belajar siswa, dan 2) Guru merancang kegiatan pembelajaran yang lebih menyenangkan dengan menerapkan pendekatan *Discovery Learning*.

Presentase	Pencapaian Kriteria	Minat Belajar	
		Jumlah	Persentase
76% -100%	Sangat Tinggi	26	96%
51%-75%	Cukup	1	4%
26%-50%	Kurang	0	0%
0%-25%	Sangat Rendah	0	0%
Jumlah		27	100%

3.3 Tabel Hasil Minat Belajar Siswa Siklus II

Tabel 3.3 menunjukkan adanya peningkatan yang sangat signifikan dalam minat belajar siswa pada siklus II. Peneliti mengamati bahwa siswa menjadi lebih aktif dalam mengerjakan LKPD melalui aplikasi Canva, dan seluruh siswa terlibat secara aktif dalam proses tersebut. Berdasarkan data dari Tabel 3.3, dari total 27 siswa yang terlibat, 26 siswa (96%) menunjukkan minat belajar yang sangat tinggi, sementara 1 siswa (4%) menunjukkan minat belajar yang cukup. Hasil dari siklus II menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam minat belajar siswa terhadap mata pelajaran matematika. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media aplikasi Canva terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa serta menciptakan pengalaman pembelajaran yang menyenangkan bagi mereka.

3.2 Pembahasan

Penelitian ini merupakan sebuah penelitian tindakan kelas yang bertujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas V pada mata pelajaran matematika dengan memanfaatkan media Canva di SDN Kebonsari I Kota Malang. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus, dengan setiap siklus terdiri dari empat tahap yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Pada siklus I, perencanaan dimulai dengan penyusunan perangkat pembelajaran, pengerjaan LKPD menggunakan kertas manila, dan pembuatan angket serta lembar observasi dengan menerapkan model pembelajaran discovery learning. Observasi dilakukan oleh rekan sejawat untuk mengamati aktivitas guru dan siswa. Pada tahap refleksi, peneliti melakukan refleksi dengan rekan sejawat untuk memaparkan hasil temuan dari siklus I, yang menunjukkan masih ada siswa yang tidak tertarik dengan media kertas manila yang membuat pembelajaran matematika menjadi membosankan.

Pada siklus II, tahapan yang sama dilakukan dengan perbaikan dari tindakan pada siklus I. Kegiatan pembelajaran pada siklus II mengubah media pembelajaran menjadi aplikasi Canva berdasarkan hasil refleksi siklus I. Hasil observasi dan refleksi pada siklus II menunjukkan keberhasilan tindakan, dengan angket siswa dan pengamatan guru menunjukkan bahwa siswa terlibat aktif dalam pembelajaran dan merasa senang ketika menggunakan media aplikasi Canva dalam pembelajaran matematika.

Penerapan media aplikasi Canva dalam kegiatan pembelajaran matematika untuk kelas V di SDN Kebonsari I Kota Malang telah terbukti efektif. Peningkatan minat belajar siswa tergambar dari evaluasi yang dilakukan pada pra siklus, siklus I, dan siklus II. Pada awal pra siklus, dari 27 siswa, 1 siswa (4%) yang memiliki minat belajar yang kurang, dan 4 siswa (15%) yang memiliki minat belajar yang cukup. Setelah dilakukan siklus I, terjadi peningkatan yang signifikan, dengan 24 siswa (89%) menunjukkan minat belajar yang sangat baik. Selanjutnya, pada siklus II, terjadi peningkatan yang lebih lanjut, di mana 26 siswa (96%) menunjukkan minat belajar yang sangat baik. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan media aplikasi Canva efektif dalam meningkatkan minat belajar matematika di kelas V di SDN Kebonsari I Kota Malang.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang telah dilakukan, disimpulkan bahwa penggunaan media aplikasi Canva mampu meningkatkan minat belajar siswa kelas V di SDN Kebonsari I Kota Malang. Pada awal pra siklus, dari 27 siswa, 4 siswa (15%) menunjukkan minat belajar yang cukup, sementara 1 siswa (4%) memiliki minat belajar yang kurang. Setelah dilaksanakan siklus I, terjadi peningkatan yang signifikan, di mana 24 siswa (89%) menunjukkan minat belajar yang sangat baik. Pada siklus II, terjadi peningkatan yang lebih lanjut, dengan 26 siswa (96%) menunjukkan minat belajar yang sangat baik. Dari data tersebut, dapat disimpulkan bahwa media aplikasi Canva efektif dalam mendukung pembelajaran matematika kelas V di SDN Kebonsari I Kota Malang.

5. Daftar Rujukan

- Adawiyah, A., Hasanah, A., & Munsir, M. F. (2019). Literasi visual melalui teknologi canva: Stimulasi kemampuan kreativitas berbahasa indonesia mahasiswa. *Proceeding Universitas Suryakencana; Education Transformation in Facing Industrial Revolution 4.0*, 6(1), 183-187.
- Apriyanto, M. T., & Herlina, L. (2020). Analisis prestasi belajar matematika pada masa pandemi ditinjau dari minat belajar siswa. *Diskusi Panel Nasional Pendidikan Matematika*, 6(1).

- Handayani, S., Nisa, A. F., Cahyani, B. H., & Khosiyono, B. H. C. (2024). ANALISIS KEBUTUHAN MUTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS APLIKASI CANVA PADA PEMBELAJARAN IPAS SISWA SEKOLAH DASAR. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(1), 1459-1473.
- Hayati, T. U. F. (2022). Analisis Media Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Canva Dalam Pembelajaran Bangun Datar Di Sekolah Dasar. *Prosiding: Konferensi Nasional Matematika dan IPA Universitas PGRI Banyuwangi*, 2(1), 8-15.
- Hidayatullah, A., Artharina, F. P., Sumarno, S., & Rumiarsi, E. (2023). Penggunaan Aplikasi Canva pada Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(2), 943-947.
- Irkhamni, I., Izza, A. Z., Salsabila, W. T., & Hidayah, N. (2021). Pemanfaatan canva sebagai emodul pembelajaran matematika terhadap minat belajar peserta didik. *Prosiding Konferensi Ilmiah Pendidikan*, 2, 127-134.
- Jannah, F. N. M., Nuroso, H., Mudzanatun, M., & Isnuryantono, E. (2023). Penggunaan Aplikasi Canva dalam Media Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(1).
- Jelantik, A. K. (2019). *Dinamika pendidikan dan era Revolusi Industri 4.0* (Vol. 128). Deepublish.
- Kamila, Z., & Kowiyah, K. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva pada Materi Pecahan untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(1), 72-83.
- Mahardika, A. I., Wiranda, N., & Pramita, M. (2021). Pembuatan media pembelajaran menarik menggunakan canva untuk optimalisasi pembelajaran daring. *Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Masyarakat*, 4(3), 275-281.
- Purba, Y. A. (2022). Pemanfaatan aplikasi canva sebagai media pembelajaran matematika di smpn 1 na ix-x aek kota batu. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2), 13251334.
- Puspita, K., Nazar, M., Hanum, L., & Reza, M. (2021). Pengembangan E-modul praktikum kimia dasar menggunakan aplikasi canva design. *JUPI (Jurnal IPA & Pembelajaran IPA)*, 5(2), 151161.
- Rahmatullah, R., Inanna, I., & Ampa, A. T. (2020). Media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi canva. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 12(2), 317-327.
- Sandri, E., & Mailani, E. (2021). Pengembangan E-Modul Bercirikan Etnomatematika Suku Simalungun Berbasis HOTS Pada Materi Bangun Datar Kelas IV SDN 098167. *Jurnal Sekolah: PGSD FIP UNIMED*, 5(4), 78-86.
- Siregar, A., & Sitorus, M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Dengan Menggunakan Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Relevan: Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(2), 286-289.
- Sumartiwati, N. M., & Ujianti, P. R. (2022). Media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi canva pada materi keliling dan luas lingkaran. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 5(2), 220-230.

- 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), 79-85.
- Tito, I. (2021). Strategi Meningkatkan Hasil Belajar Selama Pandemi Dengan Aplikasi Google Classroom Pada Mapel Dasar Listrik Dan Elektronika. *TEACHER: Jurnal Inovasi Karya Ilmiah Guru*, 1(1), 26-31.
- Triningsih, D. E. (2021). Penerapan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Kemampuan Menyajikan Teks Tanggapan Kritis Melalui Pembelajaran Berbasis Proyek. *Cendekia: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 15(1), 128-144.
- Zed, M. (2008). *Metode penelitian kepustakaan*. Yayasan Pustaka Obor Indonesia.