

Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Matematika Di SMPN 1 NA IX-X Aek Kota Batu

Yusnita Adelina Purba¹, Amin Harahap²

^{1,2}Program Studi Pendidikan Matematika, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Labuhanbatu Jl. Sisingamangaraja No. 126 A KM 3.5 Rantauprapat, Indonesia
adelinapurba021@gmail.com

Abstract

Online learning is one of the solutions the world of education to conduct teaching and learning activities in the conditions of the pandemic right now. However, this did not come without challenges, one of which is the lack of students' motivation in learning online. To increase the motivation of students, it is necessary teaching materials that attract the attention of students so that learning is not boring. Canva is an application that can be used by teachers to create learning materials that draw. The purpose of this activity is to improve the ability of teachers and students in the coding to create exciting learning applications using canva. This research method uses a qualitative method with descriptive gave a questionnaire and interview. The training is conducted in SMPN 1 NA IX-X Aek Kota Batu, as the participants are teachers and students of class VIII who were 40 participants. From the results of data analysis known the difference between the before action and after the action (1) Before the act there are 28 people (70%) are not able to use the app canva, and after the action obtained 35 people (87,5%) were able to use the app Canva. (2) And the level of kebermanfaatannya 36 people (90%) Stated that learning with applications canva is very beneficial, and 4 (10%) stated learning applications using canva beneficial. This suggests that the Learning of mathematics with applications canva is very beneficial and there is an increase in the ability of media creation the learning of mathematics through the use of app canva before and after training.

Keywords: Training, Canva, Learning Media

Abstrak

Pembelajaran daring merupakan salah satu solusi dunia pendidikan untuk tetap melakukan kegiatan belajar mengajar dalam kondisi pandemi saat sekarang ini. Namun, hal ini pun tidak datang tanpa tantangan, salah satunya adalah kurangnya motivasi siswa dalam belajar daring. Untuk meningkatkan motivasi siswa, maka diperlukan bahan ajar yang menarik perhatian siswa sehingga pembelajaran tidak membosankan. Canva merupakan aplikasi yang dapat digunakan oleh guru untuk membuat bahan ajar yang menarik. Tujuan dari kegiatan ini adalah meningkatkan kemampuan guru dan siswa dalam berkreasi untuk menciptakan pembelajaran yang menarik dengan menggunakan aplikasi canva. Metode penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan memberikan angket dan juga wawancara. Pelatihan ini dilakukan di SMPN 1 NA IX-X Aek Kota Batu, sebagai pesertanya guru dan siswa kelas VIII yang berjumlah 40 peserta. Dari hasil analisis data diketahui adanya perbedaan antara sebelum tindakan dan sesudah tindakan (1) Sebelum tindakan terdapat 28 orang (70%) tidak mampu dalam menggunakan aplikasi canva, dan setelah tindakan diperoleh 35 orang (87,5%) mampu menggunakan aplikasi Canva. (2) Dan tingkat kebermanfaatannya 36 orang (90%) Menyatakan pembelajaran dengan aplikasi canva sangat bermanfaat, dan 4 orang (10%) menyatakan pembelajaran dengan menggunakan aplikasi canva bermanfaat. Hal ini menunjukkan bahwa Pembelajaran matematika dengan aplikasi canva sangat bermanfaat dan terdapat peningkatan kemampuan pembuatan media pembelajaran matematika melalui pemanfaatan aplikasi canva sebelum dan sesudah pelatihan.

Kata kunci: Pelatihan, Canva, Media Pembelajaran

Copyright (c) 2022 Yusnita Adelina Purba, Amin Harahap

✉ Corresponding author: Amin Harahap

Email Address: aminharahap19@gmail.com (Jl. Sisingamangaraja No. 126 A KM 3.5 Rantauprapat)

Received 08 February 2022, Accepted 07 March 2022, Published 04 April 2022

PENDAHULUAN

Dalam situasi pada saat ini, sudah hampir lebih kurang 2 tahun adanya virus covid 19. Dimana virus ini cepat sekali menyebar melalui udara dan sentuhan tangan, maka dari itu pemerintah melakukan kebijakan yang namanya belajar dari rumah, bekerja dari rumah dan mematuhi protokol

kesehatan. Kondisi ini sangat berdampak pada pendidikan di seluruh Indonesia. Setiap sekolah melakukan pembelajaran secara online atau pembelajaran daring. Dari situasi ini diperlukan suatu teknologi untuk mempermudah proses pembelajaran walaupun secara daring. Untuk itu semua sekolah dan juga perguruan tinggi harus semaksimal mungkin berusaha melakukan bagaimana supaya belajar dari rumah aktif meski tidak bertatap muka secara langsung. Guru dan siswa dapat berinteraksi dengan baik, ilmu yang diberikan dapat di respon baik oleh siswa walapun pasti ada saatnya timbul rasa bosan karena hanya menatap layar laptop ataupun handphone.

Berbeda dengan situasi sekarang ini, perkembangan teknologi informasi pada saat inipun semakin maju dan mendorong pembaharuan dalam proses belajar mengajar. Hal ini ditandai semakin berkembangnya teknologi baru data sains, kecerdasan buatan hingga semakin bertambahnya penggunaan internet disegala lini kehidupan (Ghufron 2018). Sehingga penyesuaian media pembelajaran di era revolusi industri 4.0 mendesak untuk dilakukan, karena keadaan media pembelajaran merupakan salah satu inovasi pendidikan yang dapat meningkatkan keterampilan (Khairunnisa, Ismi, and Ilmi 2020).

Dalam hal ini, kegiatan pembelajaran dilakukan secara virtual, sebagai sarana untuk membuat belajar yang aktif, guru diharapkan mampu membuat media pembelajaran yang membuat peserta didik tidak bosan, semua mendengar, melihat dan serius dalam proses belajar. Secara makro ada enam tren yang tengah melanda dunia memasuki era abad XXI. Pertama, revolusi digital berkembang dengan sangat pesat salah satunya dalam dunia pendidikan, Kedua, globalisasi makin memperkuat integrasi antara belahan dunia ditandai dengan pesatnya perkembangan teknologi informatika, komunikasi, dan transportasi. Ketiga, globalisasi, korporasi menyebabkan terjadinya pendaratan dunia. Keempat, perubahan dunia yang sangat cepat. Kelima, bertumbuhnya komunitas baru seperti masyarakat pengetahuan, informasi, dan jaringan. Keenam, fenomena makin kencangnya tuntunan kreativitas dan inovasi sebagai modal individu dalam menghadapi persaingan yang berlangsung (Jelantik 2019). Penguasaan terhadap teknologi tersebut merupakan satu hal yang perlu dimiliki generasi muda sekarang (Setiani 2014). Apalagi generasi muda sekarang yang disebut dengan generasi milenial semuanya ingin instan, serba cepat jarang sekali ditemui yang seperti dulu karena perkembangan teknologi tersebut.

Media Pembelajaran adalah suatu alat yang sangat mendukung proses pembelajaran baik itu didalam maupun diluar ruangan. Dalam proses belajar mengajar sangat penting bagi guru dan siswa mengenal tentang media pembelajaran agar terjadi proses belajar yang baik, aktif, dan bermanfaat. Manfaat media pembelajaran bagi seorang guru adalah menciptakan penalaran bagi siswa, membantu siswa agar berfikir kreatif dan aktif. Manfaat media pembelajaran bagi siswa adalah mencoba untuk bekerja membuat sesuatu dari penalaran tersebut menjadi nyata, membuat karya yang kreatif dan menjadi siswa yang aktif. Sehingga membantu guru dan siswa mencapai kompetensi dasar yang telah ditentukan. Media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan dan menyalurkan pesan kepada penerimanya sehingga penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan

efektif secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif, sehingga pembelajaran lebih cepat dipahami siswa dan menarik minat siswa untuk belajar lebih lanjut (Jeklin, 2016). Sehingga media pembelajaran dapat dimanfaatkan dengan baik jika disesuaikan dengan pembelajarannya. Seorang guru mampu menyesuaikan media pembelajaran dengan pembelajaran apa yang sedang dilakukan. Berkaitan dengan perkembangan teknologi yang semakin maju berdampak pula terhadap semua kegiatan pembelajaran disekolah termasuk salah satunya yaitu pembelajaran matematika. Dimana dalam proses belajar guru diharapkan mampu menggunakan teknologi yang canggih baik guru yang masih muda maupun guru yang tinggal beberapa tahun lagi menjabat untuk membuat kegiatan belajar yang kreatif, semangat dan terampil. Salah satu cara penggunaan teknologi dalam pembelajaran yaitu pemanfaatan sumber daya teknologi sebagai media dalam proses pembelajaran (Akhmadan 2017).

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru dan siswa di SMPN NA IX-X, bahwa disekolah tersebut belum pernah melakukan pembelajaran dengan menggunakan aplikasi canva pembelajaran masih bersifat konvensional yaitu dengan metode diskusi dan ceramah, Pemanfaatan media dalam pembelajaran juga minim dilakukan sehingga siswa merasa bosan dalam belajar.

Salah satu perkembangan teknologi sebagai media pembelajaran saat ini yaitu aplikasi canva. Canva merupakan aplikasi desain online yang didalamnya terdapat berbagai desain poster, grafik, brosur, presentasi, logo, video, sampul buku dan lainnya serta bisa juga berkoneksi dengan media sosial yang kita punya. Penggunaannya serta manfaatnya itu untuk membuat media ajar yang menarik dengan desain yang ada. Guru dan siswa berkreasi menciptakan suatu karya yang menarik untuk ditampilkan sebagai media pembelajaran dikelas.

Beberapa penelitian yang terkait dengan penggunaan aplikasi canva menjelaskan. Presentase hasil belajar siswa menunjukkan peningkatan. Hal ini menunjukkan bahwa siswa lebih mudah menguasai materi ketenagakerjaan menggunakan media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi canva dengan kriteria sangat baik. Dengan demikian, media yang dikembangkan dapat digunakan dalam pembelajaran daring maupun luring (Rahmatullah, Inanna, and Ampa 2020). Penggunaan aplikasi canva sebagai media daring dapat meningkatkan kemampuan kreativitas mahasiswa pada mata kuliah English for Information Communication and Technology hal ini dapat dibuktikan dengan adanya peningkatan prosentase skor motivasi belajar, hasil belajar dan kreatifitas mahasiswa pada tiap siklusnya (Sony Junaedi 2021).

METODE

Metode penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif, yang digunakan dalam pemanfaatan aplikasi canva dalam pembelajaran matematika. Metode kualitatif merupakan skenario pelaksanaan penelitian dijalankan (Darmalaksana 2020). Secara umum, metode penelitian, sebagaimana telah ditegaskan terdahulu, ada dua jenis, yaitu penelitian kualitatif (Gunawan 2013). Penelitian kualitatif biasanya digunakan untuk “eksplorasi” dan penelitian kuantitatif umumnya

digunakan untuk “mengukur,” hal terakhir lazim digunakan oleh para akademisi matematika dan ilmu pengetahuan alam (Darmalaksana 2020).

Subjek penelitian adalah siswa dan guru. Subjek dalam penelitian ini adalah Guru matematika dan siswa kelas VIII SMPN 1 NA IX-X Aek Kota Batu Kabupaten Labuhan Batu Utara, Provinsi Sumatera Utara. Teknik pengumpulan data dengan metode pengamatan, menggunakan angket dan wawancara. Pengamatan dalam penelitian ini untuk mengetahui manfaat aplikasi canva dalam pembelajaran matematika kelas VIII SMPN 1 NA IX-X. Kemudian peneliti memberikan angket kepada siswa dan guru, serta melakukan wawancara terhadap siswa dan guru untuk menjelaskan pemanfaatan aplikasi canva dalam pembelajaran matematika. Ada empat tahapan pada kegiatan pelatihan pembelajaran berbasis ICT ini yaitu:

1. Tahap Analisis

Dalam tahap ini, analisis dilakukan secara online melalui Google forms dan disebarakan kepada guru-guru di sekolah. Hasil analisis menunjukkan bahwa terdapat beberapa hal yang menjadi rintangan dalam melaksanakan pembelajaran online, salah satunya adalah terkait motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran online. Hal ini berhubungan dengan kendala dari guru-guru yang kesulitan dalam berkreasi membuat bahan ajar yang dapat meningkatkan motivasi siswa ketika mengikuti pembelajaran daring.

2. Tahap Perancangan

Berdasarkan permasalahan yang dihadapi oleh guru di sekolah mitra, tim merancang pelatihan penggunaan aplikasi Canva dalam membuat bahan ajar. Aplikasi Canva dipilih sebagai aplikasi yang dipakai untuk membuat bahan ajar karena Canva merupakan aplikasi yang dapat digunakan melalui gawai ataupun laptop sehingga memudahkan guru-guru untuk menggunakannya.

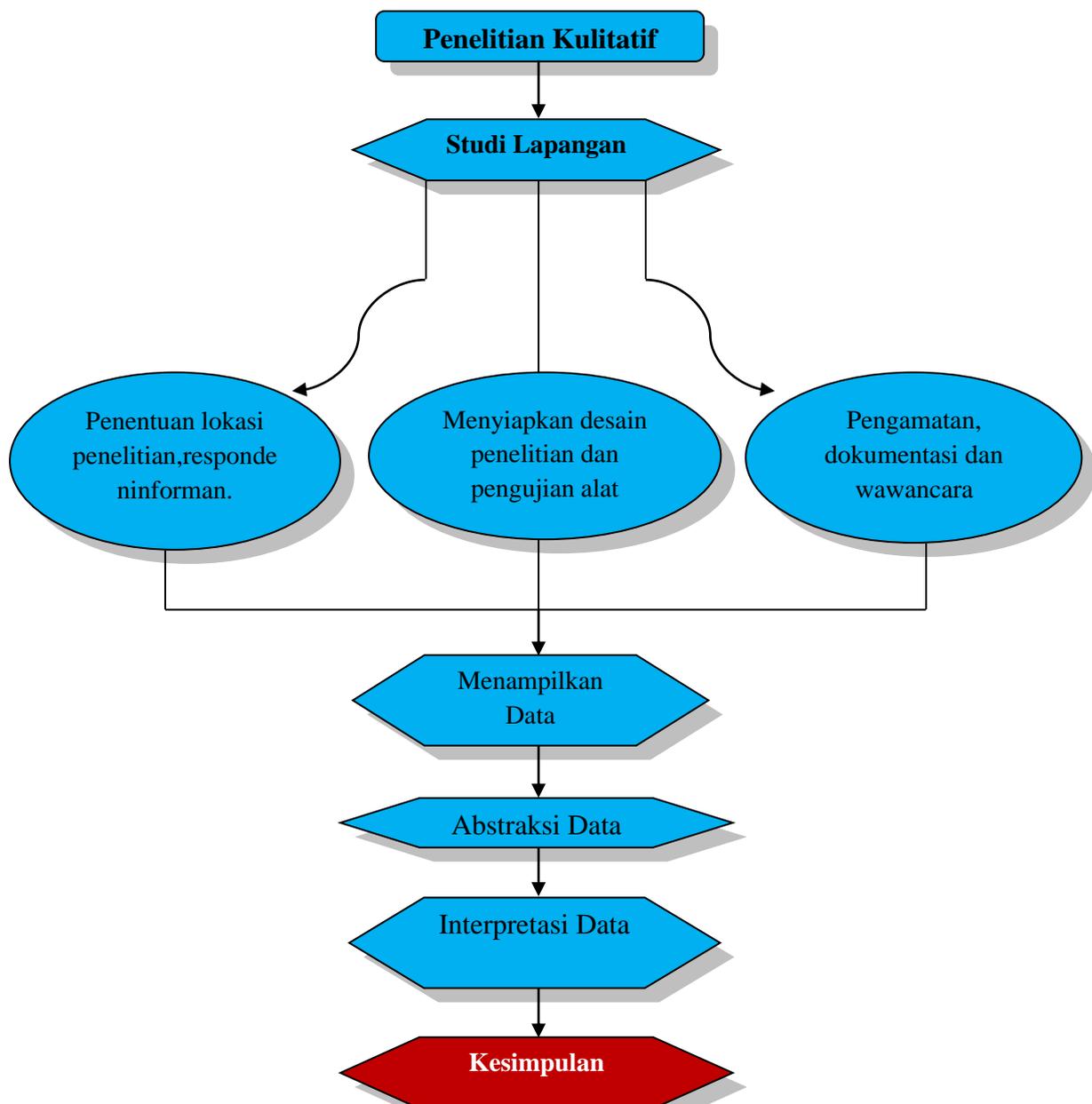
3. Tahap Pelatihan

Tahap ini dilaksanakan secara luring. Pelaksanaan Pelatihan diawali dengan pemaparan pentingnya pembelajaran dengan menggunakan media yang menarik bagi siswa, pengenalan aplikasi Canva dan cara menggunakannya dalam membuat bahan ajar, dalam hal ini adalah Presentasi. Guru-guru diminta membuat presentasi untuk mengajarkan materi matematika menggunakan aplikasi Canva.

4. Tahap Evaluasi

Pada tahap ini, tim mengobservasi hasil desain presentasi dari guru-guru dan memberikan masukan mengenai desainnya. Hal ini dilakukan agar guru-guru mengetahui kekurangan dan kelebihan dari desain yang diciptakan oleh guru-guru menggunakan aplikasi Canva. Tim juga meminta pendapat guru-guru tentang penggunaan Canva dalam membuat bahan ajar.

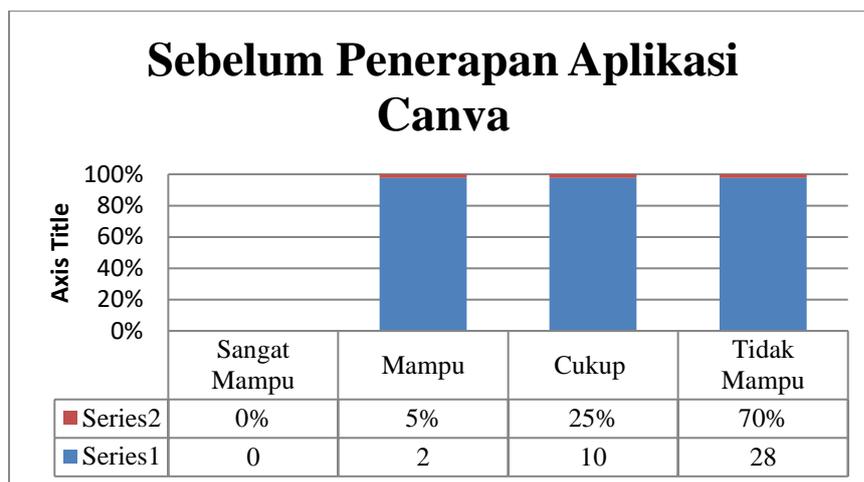
Berikut adalah bagan penelitian yang penulis lakukan.



Gambar 1. Tahapan Penelitian

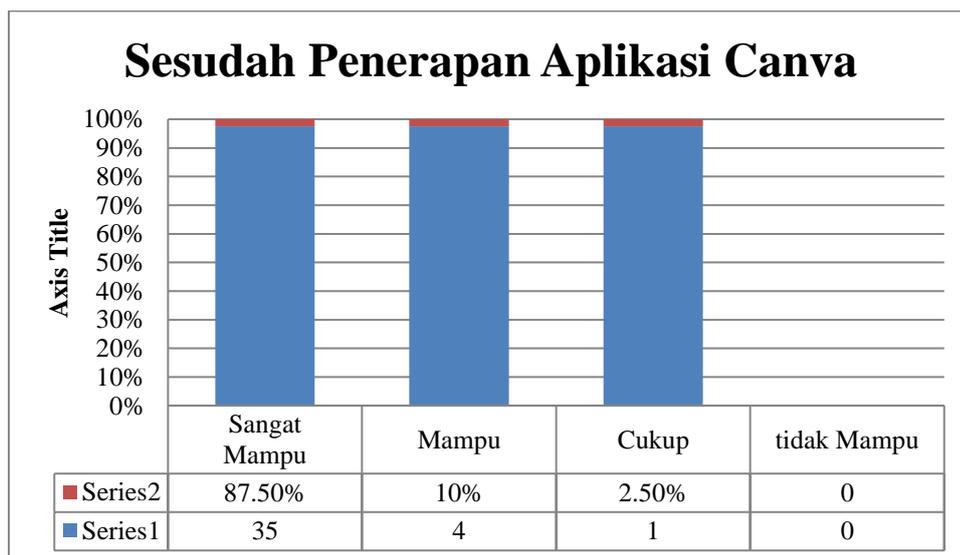
HASIL DAN DISKUSI

Sebelum pelaksanaan pelatihan aplikasi canva dilakukan, terlebih dahulu disajikan angket tingkat kemampuan pemakain aplikasi canva kepada peserta yang terdiri dari guru dan siswa yang berjumlah 40 orang. Tingkat kemampuan penggunaan aplikasi canva sebelum tindakan dapat dilihat pada gambar 2.



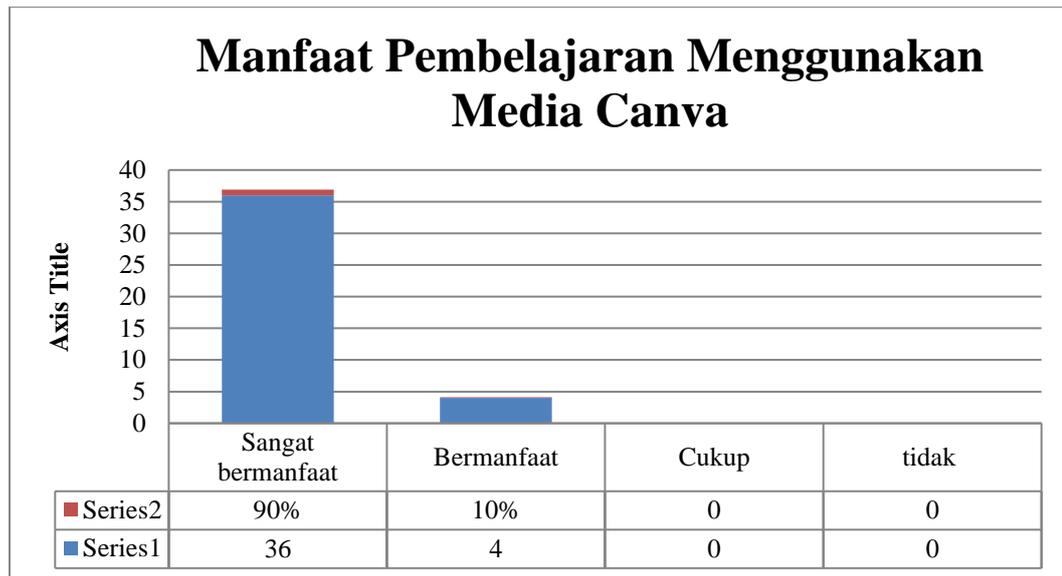
Gambar 2. Tingkat kemampuan penggunaan aplikasi canva sebelum Tindakan

Dari hasil angket yang diperoleh 70% belum pernah menggunakan aplikasi canva dan belum mengetahui tatacara mengedit berbagai fasilitas canva, 25 % cukup mengenal aplikasi canva, 5% Mampu menggunakan aplikasi canva, dan 0 persen sangat Mampu Menggunakan Aplikasi Canva. Setelah pelaksanaan pelatihan aplikasi canva dilakukan kemudian angket disajikan untuk melihat tingkat kemampuan dalam penggunaan aplikasi canva kepada peserta yang terdiri dari guru dan siswa yang berjumlah 40 orang. Tingkat kemampuan penggunaan aplikasi canva sesudah Tindakan dapat dilihat pada gambar 3.



Gambar 3. Tingkat kemampuan penggunaan aplikasi canva sesudah Tindakan

Dari hasil angket yang diperoleh 87.5% sangat mampu menggunakan aplikasi canva dan 10% mampu menggunakan aplikasi canva, 2,5% cukup dalam menggunakan aplikasi canva dan 0% tidak mampu menggunakan aplikasi canva. Sehingga dapat disimpulkan terjadi peningkatan dari sebelum menggunakan aplikasi canva dan sesudah menggunakan aplikasi canva. Dari hasil angket kebermanfaatann penggunaan aplikasi canva diperoleh:



Gambar 4. Kebermanfaatan Aplikasi Canva

Dari hasil angket kebermanfaatan penggunaan aplikasi canva dalam proses pembelajaran 36 siswa atau 90% menyatakan sangat bermanfaat dan 4 siswa atau 10% menyatakan bermanfaat.

Canva dalam media pembelajaran

Dilansir dari akun atau web Canva, Canva menyediakan fitur-fitur atau kegunaannya untuk pendidikan, menjelaskan bahwa 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.). Dalam pembahasan ini, peran guru, peserta didik, serta media pembelajaran sangat mendukung dalam proses belajar mengajar pada pembelajaran, selain itu juga media pembelajaran harus disesuaikan dengan guru maupun peserta didik, sesuaikan juga dengan pelajaran dan ketertarikan peserta didik dalam suatu media pembelajaran.

Maka dari itu, pada zaman ini teknologi semakin pesat dan maju, guru haruslah memilih-milih media pembelajaran apa yang cocok untuk peserta didiknya. Pada pengembangan ini, media pembelajaran yang akan dibahas ialah aplikasi Canva. Media ini diarahkan lebih cocok pada peserta didik jenjang SMP atau SMA. Untuk itu, Canva dipilih dalam pembahasan ini karena dirasa pada jenjang pendidikan tersebut dan pada masa ini peserta didik sudah mengenal teknologi dan mampu mengaplikasikannya dalam proses pembelajaran begitupun dengan guru. Aplikasi ini juga dapat dipakai melalui gawai ataupun laptop yang mana bisa dipakai di berbagai tempat juga ranah pendidikan dan materi pelajaran.

Tabel 1. fitur-fitur Canva

Jutaan Gambar	Buat desain dengan jutaan stok foto, vektor, dan ilustrasi, bahkan bisa mengunggah gambar sendiri.
Filter Foto	Edit foto menggunakan filter siap pakai, atau bila lebih

	professional, gunakan pengedit foto. Selalu ada pilihan untuk setiap pengguna.
Ikon dan Bentuk Gratis	Gunakan ikon, bentuk, dan elemen dengan mudah. Pilih dari ribuan elemen untuk desain pengguna, atau unggah elemen sendiri.
Ratusan Font	Akses beragam font keren yang cocok untuk setiap desain. Semua siap digunakan dan bisa diperoleh di Canva.

Manfaat Canva Untuk Guru dan Peserta Didik

Sebagai aplikasi berbasis teknologi, Canva menyediakan ruang belajar untuk setiap guru dalam melaksanakan suatu pembelajaran dengan mengandalkan media pembelajaran salah satunya berupa aplikasi Canva. Media yang menyediakan lebih banyak *template* menarik untuk menarik minat peserta didik dalam proses pembelajaran. Banyak contoh yang dapat digunakan guru dalam aplikasi Canva untuk disajikan kepada peserta didik, salah satunya ialah berbagai *template* menarik untuk disajikan dalam Power Point. Microsoft Office Power Point merupakan program aplikasi kantor bertipe slide show (lembar kerja yang merupakan objek berganti) digunakan untuk mempresentasikan konsep dan argumen yang ingin ditunjukkan pada orang lain (Misbahudin et al. 2018).

Biasanya seorang guru dalam menyampaikan dan menerangkan materi baik itu secara langsung ataupun daring, guru menggunakan media pembelajaran Power Point untuk mempresentasikan materinya dalam proses pembelajaran. Dilain sisi, untuk menarik minat peserta didik dalam proses pembelajaran, maka guru harus cerdas menampilkan presentasinya itu secara menarik. Aplikasi Canva menjadi faktor pendukung dalam membuat *template* yang menarik, memberi warna, gambar, huruf, dan lain sebagainya agar Power Point yang dibuat oleh guru lebih menarik. Dengan cara membuka aplikasi Canva, pilih di penelusuran, ketik "Presentasi" maka *template* yang menarik dan beragam akan muncul secara otomatis, dan setelah selesai dibuat, *template* atau hasil dari desain tersebut bisa dipindahkan ke dalam Power Point.

Pemanfaatan *template* Power Point dalam Canva tidak dirujukkan untuk guru saja, tetapi juga bisa untuk peserta didik bila ingin menyampaikan materi yang diharuskan menggunakan Power Point. Selanjutnya, selain Power Point, guru juga dapat membuat sertifikat untuk peserta didik untuk diberikan saat ada acara atau ajang perlombaan, dalam Canva, desain-desain sertifikat juga disediakan dengan berbagai macam pilihan. Selanjutnya yaitu *template* untuk video. Biasanya seorang guru menyediakan video untuk contoh, acuan, ataupun penjelasan kepada peserta didik. Dengan Canva, guru juga bisa memakai *template* dengan warna menarik dan tambahan font lainnya untuk memperindah *background* video pada saat ditampilkan. Begitu juga dengan poster, infografis, resume, selebaran, dan lain sebagainya yang dapat dipakai dan digunakan. Kembali lagi, tidak hanya guru yang dapat menggunakannya, peserta didik pun demikian, guru dapat memberi pengajaran menggunakan aplikasi Canva ini kepada peserta didiknya, bila mana guru menganjurkan untuk

membuat suatu video, presentasi, poster, dan lain sebagainya yang berisi penjelasan, tutorial ataupun lainnya, peserta didik diharapkan bisa mengoperasikan dan membuat suatu desain yang menarik. Keuntungan yang didapatkan ialah, selain mendapat ilmu dalam pembelajaran, peserta didik juga belajar untuk terampil, kreatif, dan inovatif dalam mengembangkan suatu pelajaran atau materi yang diampu.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pemaparan diatas, dapat disimpulkan bahwa siswa dan guru tertarik menggunakan aplikasi canva dalam proses pembelajaran, sehingga lebih mudah meahami materi matematika dengan menggunakan desain canva. Guru- guru memberikan respon positif terhadap kegiatan pelatihan ini, Guru dan siswa menilai pelatihan ini sangat bermanfaat dari 40 peserta yang hadir terdapat 36 orang (90%) Menyatakan pembelajaran dengan aplikasi canva sangat bermanfaat, dan 4 orang (10%) menyatakan pembelajaran dengan menggunakan aplikasi canva bermanfaat. Hal ini menunjukkan bahwa Pembelajaran matematika dengan aplikasi canva sangat bermanfaat.

Melalui media canva ini, peserta didik juga termotivasi dalam mengikuti pembelajaran, sehingga dapat menumbuhkan semangat dan kreatif siswa dalam belajar, sehingga peserta didik tidak merasa bosan atas materi yang disampaikan oleh pendidik. Peneliti juga mengharapkan agar di lembaga kependidikan yang lain juga dapat mengakses media pembelajaran tersebut, terkhusus pada pembelajaran Matematika, media yang digunakan yaitu canva. Karena canva ini menarik sekali dijadikan sebagai alat pembantu dalam proses pembelajaran berlangsung, dan lembaga pendidikan yang lain juga dapat menggunakan media pembelajaran sesuai dengan perkembangan zaman. Sehingga dapat memudahkan seorang pendidik dalam memberikan materi pembelajaran.

UCAPAN TERIMA KASIH

Dalam hal ini, Pertama rasa syukur kepada Tuhan yang Maha Esa dengan segala Rahmat dan KaruniaNya yang memberikan kekuatan bagi peneliti dalam menyelesaikan artikel ini. Terimakasih kepada kedua Orangtua penulis yang sangat luar biasa atas segala kasih sayang, dukungan, nasehat dan doanya sehingga memotivasi penulis untuk terus maju. Dan tidak lupa pula peneliti mengucapkan banyak terimakasih kepada bapak Dr. Amin Harahap, S.Pd.I, M.Si. selaku dosen pembimbing yang telah membimbing peneliti dalam menyusun artikel ini. Kepada bapak kepala sekolah serta Guru-guru SMPN 1 NA IX-X Aek Kota Batu. Serta Rekan Seangkatan 2018 atas kerjasama dan kekompakan selama ini yang saling memberi dukungan satu sama lainnya. Semoga Tuhan Yang Maha Esa memberikan balas budi kepada semua pihak yang telah membantu penyelesaian penyusunan artikel ini dengan balasan yang bermanfaat, Aaamiiin.

REFERENSI

Akhmadan, Widyastuti. 2017. "Pengembangan Bahan Ajar Flash Dan Moodle." *Jurnal Gantang II* (1): 27–40. <https://e-resources.perpusnas.go.id:2089/id/publications/261273/pengembangan->

- bahan-ajar-materi-garis-dan-sudut-menggunakan-macromedia-flash-dan.
- Canva. n.d. "Canva Untuk Pendidikan." https://www.canva.com/id_id/pendidikan/.
- Darmalaksana, Wahyudin. 2020. "Metode Penelitian Kualitatif Studi Pustaka Dan Studi Lapangan." *Pre-Print Digital Library UIN Sunan Gunung Djati Bandung*, 1–6.
- Ghufro, M A. 2018. "Revolusi Industri 4.0: Tantangan, Peluang Dan Solusi Bagi Dunia Pendidikan," 332–37.
- Gunawan, Iman. 2013. "KUALITATIF Imam Gunawan." *Pendidikan*, 143. http://fip.um.ac.id/wp-content/uploads/2015/12/3_Metpen-Kualitatif.pdf.
- Jelantik, Ketut. 2019. *Dinamika Pendidikan Dan Era Revolusi Industri 4.0*. Sleman Jogjakarta: Deepublish.
- Khairunnisa, Gusti Firda, Yuli Ismi, and Nahdiyah Ilmi. 2020. "Media Pembelajaran Matematika Konkret Versus Digital : Systematic Literature Review Di Era Revolusi Industri 4 . 0" 3 (November): 131–40.
- Misbahudin, Dede, Chaerul Rochman, Dindin Nasrudin, and Isoh Solihati. 2018. "Penggunaan Power Point Sebagai Media Pembelajaran: Efektifkah?" *WaPFI (Wahana Pendidikan Fisika)* 3 (1): 43. <https://doi.org/10.17509/wapfi.v3i1.10939>.
- Rahmatullah, Rahmatullah, Inanna Inanna, and Andi Tenri Ampa. 2020. "Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva." *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha* 12 (2): 317–27.
- Setiani, Amalia Cahya. 2014. "Meningkatkan Konsentrasi Belajar Melalui Layanan Bimbingan Kelompok Pada Siswa Kelas Vi Sd Negeri 2 Karangcegak, Kabupaten Purbalingga." *Pendidikan*, 1–235.
- Sony Junaedi. 2021. "Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Daring Mahasiswa Pada Mata Kuliah English For" 07: 80–89. https://jurnal.polines.ac.id/index.php/bangun_rekaprima/article/view/3000/107647.