

Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V di Sekolah Dasar

Oktaviona Hajar^{1*}, Suharmono Kasiyun², Rudi Umar Susanto³, Akhwani⁴

^{1,2,3,4}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya,
Jl. Raya Jemursari No 57, Surabaya Indonesia
oktavionahajar060.sd19@student.unusa.ac.id

Abstract

The purpose of this study was to determine the effect of using the Canva application on students' interest in learning Indonesian in class V at SDN Warugunung 1 Surabaya. The research method used is experimental research. Data collection by questionnaire method and documentation. The research instrument is a test sheet. The research sample was selected by purposive sampling, namely the VA class. The results showed that the average interest in learning not using Canva learning media was included in the low interest category, the average interest of students using Canva learning media was in the high category, and the comparison of the two resulted in quite significant differences, indicating that there was an effect of learning media using the Canva application on subjects. Indonesian towards increasing students' interest in learning at SDN Warugunung 1 Surabaya. Data processing is used to test the validity, reliability, normality test, homogeneity and hypothesis with the help of SPSS 24. Researchers believe that the developed learning media can be a solution in the development of interactive learning media that trains student creativity and student interest in learning.

Keywords: Application Canva, Interest to Learn

Abstrak

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh penggunaan aplikasi Canva terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V di SDN Warugunung 1 Surabaya. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen. Pengumpulan data dengan metode angket dan dokumentasi. Instrument penelitian ini adalah lembar tes. Sampel penelitian dipilih secara purposives sampling yaitu kelas VA. Hasil penelitian menunjukkan rerata minat pembelajaran tidak menggunakan media pembelajaran canva termasuk dalam kategori minat rendah, rerata minat siswa yang menggunakan media pembelajaran canva masuk dalam kategori tinggi, dan perbandingan keduanya menghasilkan perbedaan yang cukup signifikan, menandakan ada pengaruh media pembelajaran menggunakan aplikasi Canva terhadap mata pelajaran Bahasa Indonesia terhadap peningkatan minat belajar siswa di SDN Warugunung 1 Surabaya. Pengolahan data yang digunakan dengan uji validitas, realibilitas, uji normalitas, homogenitas dan hipotesis dengan bantuan SPSS 24. Peneliti meyakini media pembelajaran yang dikembangkan ini dapat menjadi solusi dalam pengembangan media pembelajaran interaktif yang melatih kreativitas siswa dan minat belajar siswa.

Kata Kunci: Aplikasi Canva, Minat Belajar

Copyright (c) 2023 Oktaviona Hajar, Suharmono Kasiyun, Rudi Umar Susanto, Akhwani

Corresponding author: Oktaviona Hajar

Email Address: oktavionahajar060.sd19@student.unusa.ac.id (Jl. Raya Jemursari No 57, Surabaya Indonesia)

Received 17 June 2023, Accepted 25 June 2023, Published 5 July 2023

PENDAHULUAN

Peningkatan kualitas pendidikan dapat ditentukan oleh pembelajaran yang dirancang dan dilaksanakan oleh pendidik. Guru merupakan aktor yang sangat mempengaruhi dalam proses pendidikan, sebab mereka adalah garda terdepan dalam proses belajar mengajar. Guru memegang peran penting untuk menciptakan suatu proses pembelajaran yang aktif dan interaktif karena mereka berinteraksi langsung dengan siswa selaku objek serta subjek studi. Terampil dalam merancang, melaksanakan serta mengevaluasi proses pembelajaran tugas seorang guru. Menurut pendapat Roestiyah (2008) seorang pendidik harus memiliki strategi yang tepat dalam proses pembelajaran terhadap siswa guna mencapai tujuan yang dapat menciptakan proses belajar secara efektif dan

efisien. Aktivitas belajar mengajar memiliki beberapa komponen seperti tujuan, bahan, metode kegiatan belajar mengajar, alat dan sumber belajar. Salah satu aspek yang paling berpengaruh dalam proses belajar mengajar adalah media pembelajaran.

Media pembelajaran adalah alat ajar yang dirancang untuk mendukung guru dalam menyampaikan materi kepada siswa, media dalam arti terbatas, yaitu alat bantu yang digunakan guru untuk memotivasi belajar siswa, memperjelas pesan atau informasi pembelajaran, memberi variasi pembelajaran, dan memperjelas struktur pembelajaran (Rusman,2012). Penggunaan media pembelajaran meningkatkan minat belajar siswa dan menjaga kegiatan belajar mengajar di kelas agar tidak monoton dan bervariasi. Menurut pendapat aryad (2017) Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dan informasi dalam pembelajaran, menarik perhatian dan minat siswa untuk belajar, serta membantu mereka menerima materi visual, membangkitkan kreativitas dan imajinasi siswa. Media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini berbasis aplikasi canva.

Media Pembelajaran berbasis penggunaan aplikasi canva dapat membantu dalam pembuatan media pembelajaran. Menurut Pelangi (2020) berpendapat bahwa aplikasi canva adalah program desain online yang menyediakan berbagai fitur yang menarik seperti presentasi, pamflet, poster, brosur, spanduk, resume dan lain sebagainya. Cara menggunakan aplikasi canva sangat mudah serta dapat digunakan untuk semua golongan dan tersedia secara online, sehingga bisa membantu para pendidik untuk menyampaikan materi pembelajaran dengan sangat menarik dan dapat membantu peserta didik dalam pengembangan kreatifitas dan imajinasinya. Dari gambaran visual yang dipaparkan melalui aplikasi canva mampu menciptakan minat belajar siswa yang lebih baik.

Pembuatan media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi canva dapat membuat pesan dari para pendidik kepada peserta didik akan mudah tersampaikan dengan efektif serta memberikan kemudahan dalam pemberian materi yang mudah difahami dan lebih menarik. Media menyesuaikan dengan tingkat berpikir siswa, sehingga dapat dengan cepat memahami materi dengan mengulangnya di rumah untuk memotivasi siswa dan mengembangkan kreativitas yang ada. Namun, proses belajar mengajar berbasis aplikasi Canva mengalami kendala sebagai berikut: Jaringan internet yang kurang memadai, ketersediaan alat yang digunakan, kurangnya pengetahuan siswa tentang aplikasi online.

Berdasarkan hasil observasi di lapangan bahwa pendidik dalam praktiknya kurang kreatif dalam memberikan pembelajaran di dalam kelas seperti minimnya media pembelajaran, hanya menekankan hasil akhir tanpa memperhatikan proses pembelajaran. dengan adanya masalah yang timbul di sekolah para guru diharapkan bisa memecahkan masalah dengan aplikasi canva.

Minat belajar perlu mendapatkan perhatian karena minat merupakan salah satu aspek yang mendorong belajar dan penunjang keberhasilan siswa. Jika siswa tertarik pada pelajaran, isi pelajaran dicatat dengan benar. Dan begitu sebaliknya, tanpa adanya minat belajar atau perhatian siswa terhadap apa yang telah disampaikan oleh guru tidak didengarkan atau diperhatikan. Ketika seorang individu sudah tertarik pada suatu hal, otomatis akan tertarik pada objek tersebut bahkan jiwanya telah

tercurahkan kepada apa yang sedang diperhatikan. Peserta didik yang berminat terhadap pelajaran akan semangat serta cenderung tekun belajar, berbeda dengan peserta didik yang sikapnya hanya menerima pelajaran. Jika minat belajar peserta didik sangat tinggi maka dia akan cenderung aktif dalam pembelajaran serta menguasai materi yang telah disampaikan oleh guru.

Minat belajar yang tinggi akan mendorong peserta didik untuk lebih semangat belajar. Oleh sebab itu, meningkatkan minat belajar siswa merupakan salah satu aspek penting untuk memotivasi siswa serta dapat meningkatkan hasil belajar. Minat belajar dapat dipengaruhi oleh beberapa hal untuk dapat mempengaruhi minat belajar guru harus mengubah proses pembelajaran yang membosankan menjadi lebih menyenangkan.

Pada pengembangan pemanfaatan aplikasi canva dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dan banyak sekali mata pelajaran yang dapat diaplikasikan dalam teknologi khusus pada aplikasi Canva. Salah satu contoh yang menarik seperti pelajaran sastra berbentuk puisi, siswa tidak hanya terpaku pada buku dan teks tulis, akan tetapi literasi visual pada aplikasi canva ini memanfaatkan salah satu pelajaran bahasa indonesia yaitu puisi yang ditulis oleh peserta didik dengan menuangkan langsung pemikiran, kreativitas, serta emosionalnya. Mereka dengan mengandalkan warna, suasana, gambar, serta simbol-simbol lainnya yang dapat digunakan dalam fitur-fitur pada aplikasi canva.

Peneliti melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Aplikasi Canva dalam Peningkatan Minat Belajar Siswa Kelas 5 Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia SDN Warugunung 1 Surabaya”. Dengan adanya media berbasis aplikasi canva diharapkan dapat membantu pendidikan di Indonesia agar proses pembelajaran tidak membosankan. Siswa dengan lebih mudah menyerap ilmu yang didapatkan, dan siswa dapat menuangkan pemikiran, kreativitasnya dengan menggunakan fitur yang telah disediakan oleh aplikasi canva.

METODE

Metode Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen. Penelitian eksperimen menurut Arikunto (2010: 9): “Penelitian eksperimen adalah suatu cara untuk mencari hubungan sebab akibat (hubungan kausal) antara dua faktor yang sengaja ditimbulkan oleh peneliti dengan mengeliminasi atau mengurangi faktor-faktor lain yang dapat mengganggu, eksperimental digun

akan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini Pre Eksperimental dengan one group pretest and posttest design artinya proses belajar yang awalnya tidak menggunakan media aplikasi Canva dan setelah menggunakan media aplikasi Canva dalam proses belajar siswa. Dalam penelitian ini populasinya berjumlah 72 sedangkan untuk sampel yang diambil hanya 36 siswa.

Teknik pengumpulan data di dalam penelitian ini yaitu menggunakan teknik pemberian angket dan dokumentasi. Instrumen berupa lembar minat belajar siswa. Teknik analisis data menggunakan presentase dari nilai pretest dan posttest siswa setelah itu akan di uji normalitas, uji homogenitas dan

uji hipotesis dengan bantuan program SPSS.

HASIL DAN DISKUSI

Sebelum Adanya Aplikasi Canva

Pembelajaran Bahasa Indonesia dengan materi pembuatan poster kelas 5 dengan model pembelajaran konvensional pendidik menyampaikan materi tentang definisi, ciri ciri dan tujuan poster peserta didik menyimak penjelasan guru dan diberi penugasan membuat poster tentang lingkungan. Materi pembuatan poster juga dilakukan secara manual, hanya menggunakan alat seadanya yaitu kertas gambar dan pensil warna untuk membuat sebuah karya visual seperti pembuatan poster, logo, komik dan desain puisi.

Adapun kelemahan pembuatan poster secara manual seperti: cenderung menggunakan alat seadanya dengan kreativitas yang masih minim, membutuhkan waktu yang cukup lama dalam pengerjaannya dan perlu kecermatan dan kehati-hatian yang ekstra dalam pengerjaan.

Pelaksanaan Pembelajaran Bahasa Indonesia dalam Menggunakan Aplikasi Canva

Pelaksanaan pembelajaran Bahasa Indonesia dengan materi pembuatan poster dalam menggunakan aplikasi canva dapat dilihat langkah-langkah penggunaan dibawah ini:

1. Langkah Pertama

Masuk ke website ataupun dapat mendownload aplikasi canva, kemudian siswa lakukan login ataupun registrasi jika belum memiliki akun.

2. Langkah Kedua

Siswa memilih desain yang akan digunakan sesuai kebutuhan dengan cara klik search lalu menuliskan kata kunci yang dicari. Contohnya : Poster

3. Langkah Ketiga

Siswa mulai melakukan pengeditan dengan memanfaatkan fitur dan menu yang ada seperti font, warna, latar belakang, ukuran, bentuk dan lain lain dengan mengatur posisi gambar dan tulisan yang akan digunakan dalam file poster tersebut.

4. Langkah Keempat

Siswa melakukan penyesuaian kata kata yang digunakan dengan font yang diinginkan dalam penerapan pada aplikasi tersebut.

5. Langkah Kelima

Setelah proses pengeditan gambar telah selesai sesuai yang diinginkan siswa selanjutnya klik bagikan pada menu pilih unduh atau download dengan format yang diinginkan (jpg, png ataupun pdf)

6. Langkah Keenam

Hasil pengerjaan poster melalui aplikasi canva telah tersimpan dan dapat dilihat dalam laptop ataupun smartphone yang digunakan dalam proses pembuatannya siap dicetak dan

dibagikan.

Langkah langkah pelaksanaan pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan aplikasi canva.

Pengaruh Aplikasi Canva dalam Peningkatan Minat Belajar Siswa

Data Pretest

Tabel dibawah ini diperoleh berdasarkan hasil pretest sebelum dilakukannya treatment dalam penggunaan media pembelajaran Canva pada mata pelajaran Bahasa Indonesia terhadap minat belajar siswa kelas 5 di SDN Warugunung 1 Surabaya.

Tabel 1. Distribusi Frekuensi minat belajar siswa yang tidak menggunakan media pembelajaran (pre-test)

No	Kategori	Minat siswa sebelum menggunakan media pembelajaran		
		Interval	Frekuensi	Presentasi
1	Sangat tinggi	85-100	0	0%
2	Tinggi	75-84	0	0%
3	Sedang	60-74	0	0%
4	Rendah	40-59	30	83,33%
5	Sangat Rendah	0-39	6	16,67%
Jumlah			36	100%
Rerata			45,58	
Nilai tertinggi			55	
Nilai terendah			36	

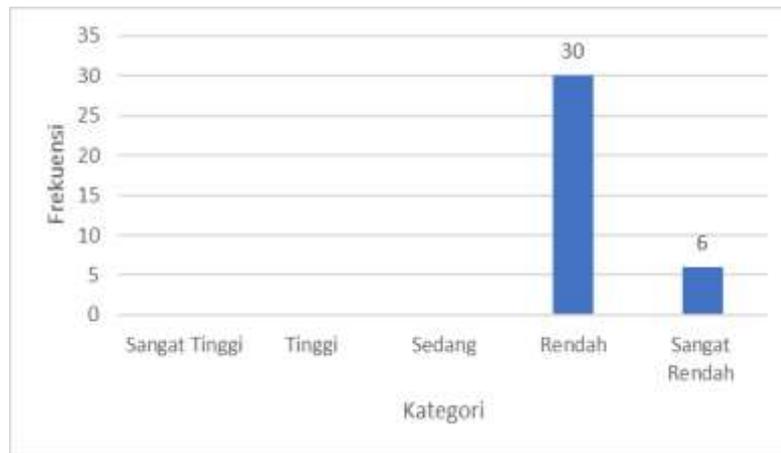
Keterangan:

Interval = Rentang nilai

Frekuensi = Siswa yang memperoleh nilai tersebut

Presentase = $\frac{\text{jumlah siswa yang memperoleh nilai tersebut}}{\text{jumlah keseluruhan siswa}} \times 100\%$

Berdasarkan tabel 1 siswa yang memperoleh nilai rendah 40-59 ada 30 siswa dan nilai sangat rendah 0-39 ada 6 siswa kemudian dihitung dengan rumus diatas. Diperoleh hasil analisis statistik deskriptif minat belajar siswa menghasilkan rerata (mean) sebesar 45,58, nilai tertinggi (maximum) sebesar 55, dan nilai terendah (minimum) sebesar 36. Hasil untuk kategori sangat tinggi, tinggi, sedang, diperoleh 0%, untuk kategori rendah diperoleh 83,33% dan hasil untuk kategori sangat rendah diperoleh 16,67%. Selanjutnya penyebaran peningkatan minat belajar siswa pada pre-test dituangkan kedalam diagram batang dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. diagram batang hasil pre-test

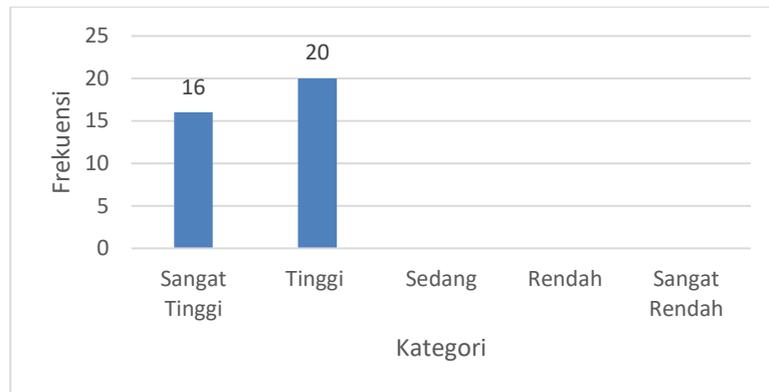
Data postest

Tabel 2 dibawah ini diperoleh dari hasil posttest sesudah dilakukannya treatment dalam penggunaan media pembelajaran Canva pada mata pelajaran Bahasa Indonesia terhadap minat belajar siswa kelas 5 di SDN Warugunung 1 Surabaya dengan melihat rumus.

Tabel 2. Hasil Data Postest

No	Kategori	Minat siswa sesudah menggunakan media pembelajaran		
		Interval	Frekuensi	Presentasi
1	Sangat tinggi	85-100	16	44,44%
2	Tinggi	75-84	20	55,56%
3	Sedang	60-74	0	0%
4	Rendah	40-59	0	0%
5	Sangat Rendah	0-39	0	0%
Jumlah			36	100%
Rerata			84,53	
Nilai tertinggi			89	
Nilai terendah			80	

Berdasarkan tabel 2 siswa yang memperoleh nilai sangat tinggi 85-100 ada 16 siswa dan nilai tinggi 75-84 ada 20 siswa kemudian dihitung dengan rumus diatas. diperoleh hasil analisis statistik deskriptif data minat belajar siswa diperoleh nilai rerata (mean) sebesar 84,53 nilai tertinggi maximum sebesar 89 dan nilai terendah (minimum) sebesar 80. Hasil untuk kategori sangat tinggi diperoleh 44,44%, untuk kategori tinggi diperoleh 55,56%, untuk kategori sedang, rendah dan sangat rendah diperoleh 0%. Selanjutnya penyebaran peningkatan minat belajar siswa pada post-test pada gambar 2.



Gambar 2. Diagram batang hasil posttest

Berdasarkan hasil post-test menunjukkan siswa yang memiliki minat belajar pada kategori sangat tinggi sebanyak 16 siswa dan pada kategori tinggi sebanyak 20 siswa

Perbandingan Minat Belajar Siswa Sebelum Menggunakan Media Pembelajaran Canva dan Setelah Menggunakan Media Pembelajaran Canva.

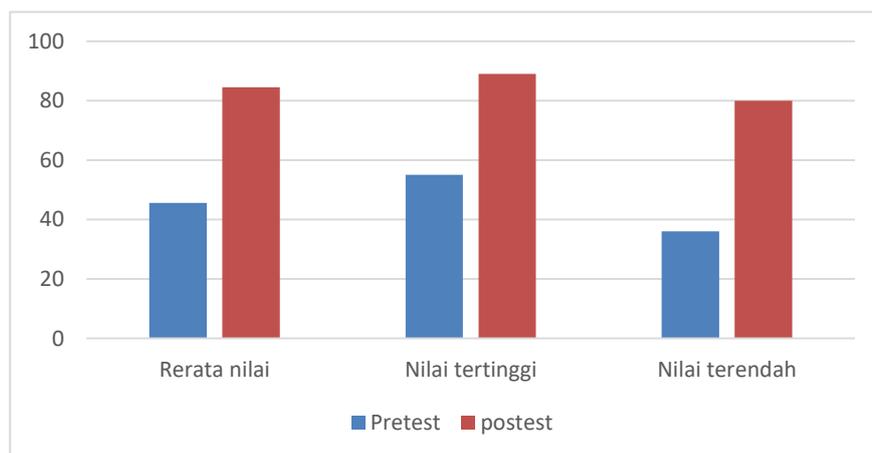
Berdasarkan hasil analisis data pretest dan posttest, maka dapat diketahui perbedaan minat belajar pada pretest dan posttest. Perbedaan ini diantaranya terdapat jumlah nilai rerata, nilai tertinggi, dan nilai terendah. Data selengkapnya dapat dilihat pada tabel 3 .

Tabel 3. Perbandingan Data hasil pretest dan posttest

Data	Jumlah nilai	Rerata nilai	Nilai tertinggi	Nilai terendah
<i>Pretest</i>	1641	45,58	55	36
<i>Posttest</i>	3043	84,53	89	80

Berdasarkan tabel 3 perbandingan data hasil pretest dan posttest, jumlah nilai pretest yaitu 1641 sedangkan posttest yaitu 3043. Rerata nilai pada pretest yaitu 45,58 dan pada posttest 84,53. Nilai tertinggi pada pretest yaitu 55 dan posttest yaitu 89. Nilai terendah pada pretest yaitu 36 dan pada posttest yaitu 80.

Nilai rerata minat belajar siswa pada pretest termasuk pada kategori minat rendah, sedangkan nilai rerata minat belajar pada posttest termasuk pada kategori sangat tinggi. Data perbandingan hasil pretest dan posttest dapat dilihat pada gambar 3.



Gambar. 3 Data perbandingan hasil pretest dan posttest

Berdasarkan gambar diagram batang bahwa rerata nilai pada pretest yaitu 45,58 dan posttest yaitu 84,53. Nilai tertinggi pada pretest yaitu 55 dan posttest yaitu 89. Nilai terendah pada pretest yaitu 36 dan posttest yaitu 80. Setelah itu akan dilakukan uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis agar mengetahui pengaruh aplikasi canva terhadap minat belajar siswa. Uji normalitas ini bertujuan untuk mengetahui apakah sebaran data pada kelompok sampel yang digunakan berdistribusi normal atau tidak. normalitas pada penelitian ini menggunakan uji normalitas kolmogorov sminorv dengan bantuan program software spss 24.

Tests of Normality

Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
,125	36	,171	,953	36	,129
,120	36	,200*	,967	36	,348

Dasar pengambilan keputusan normal atau tidaknya suatu data pada penelitian ini adalah apabila nilai signifikan atau Asymp. Sig > 0,05 maka data tersebut beristrubusi normal. Sebaliknya apabila nilai signifikan lebih kecil dari 0,05 maka data tersebut tidak berdistribusi normal. Hasil pada tabel diatas menunjukan sig> 0.05 maka data berdistribusi normal. Berdasarkan uji normalitas yang dilakukan, data menunjukkan distribusi normal. Setelah itu dilakukan uji homogenitas untuk menguji kedua data tersebut homogen dengan membandingkan kedua variasi. Dengan kriteria nilai Sig< 0.05 data yang digunakan memiliki variansi tidak sama, sebaliknya apabila Sig> 0,05 data yang digunakan memiliki variansi sama atau homogen.

Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Minat Belajar Siswa	Based on Mean	6,286	1	70	,014
	Based on Median	5,642	1	70	,020
	Based on Median and with adjusted df	5,642	1	53,093	,021
	Based on trimmed mean	6,214	1	70	,015

Dilihat dari tabel diatas nilai sig> 0,05 maka data dari populasi yang digunakan memiliki variansi sama atau homogen. Setelah uji normalitas dan homogenitas dilakukan pengujian hipotesis pada penelitian ini menggunakan uji paired sample t test dengan bantuan program spss 24. Uji t ini bertujuan untuk mengetahui apakah perbedaan rerata pretest dan posttest minat belajar siswa di SDN Warugunung 1 Surabaya. Pedoman pengambilan keputusan dalam uji paired sample t test ini dilihat berdasarkan nilai t hitungan atau nilai probabilitas sig. – 2 tailed, apabila nilai t hitung berada pada daerah penolakan Ho dan nilai sig. 2 tailed < 0,05 maka terdapat perbedaan yang rerata hasil pre-test dan posttest. Artinya terdapat pengaruh media pembelajaran Canva pada mata pelajaran Bahasa Indonesia terhadap minat belajar siswa di SDN Warugunung 1 Surabaya begitupun dengan sebaliknya. Berikut hasil uji hipotesis Pengaruh Penggunaan Aplikasi Canva terhadap Minat Belajar Bahasa Indonesia Siswa kelas V SDN Warugunung 1 Surabaya.

Hasil perhitungan statistika nilai t hitung 41.202 nilai t tabel dilihat dari tabel distribusi t diperoleh nilai t sebesar 2.032, nilai probabilitas sebesar $0.000 < 0.05$, sehingga dapat dinyatakan H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara kegiatan penerapan aplikasi canva dalam mata pelajaran bahasa Indonesia terhadap minat belajar peserta didik di SDN Warugunung 1 Surabaya.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan diskusi diatas sehingga dapat disimpulkan bahwa:

1. Hasil penelitian di sekolah pembelajaran Bahasa Indonesia sebelum adanya aplikasi canva dengan materi pembuatan poster di sekolah tergolong rendah atau kurang. Peserta didik hanya menggunakan kertas gambar, dan pensil warna untuk membuat sebuah karya visual. Berdasarkan hasil pretest sebelum adanya aplikasi canva terhadap minat belajar di SDN Warugunung 1 Surabaya dengan jumlah responden 36 siswa nilai yang diperoleh 39 sampai 59 dan interval berada diposisi rendah dan sangat rendah.
2. Pelaksanaan pembelajaran Bahasa Indonesia dengan materi pembuatan poster dalam menggunakan aplikasi canva menarik perhatian dan meningkatkan motivasi dan minat siswa dalam proses pembelajaran di sekolah. Guru membawa peserta didik kepada pengalaman baru yang baru mereka hadapi, dimana mereka secara langsung mendesain poster secara digital. Mereka mengubah poster yang sudah dibuat secara manual pada kertas gambar. lalu mereka mengubahnya menjadi poster digital melalui aplikasi Canva. Penggunaan aplikasi canva berpengaruh terhadap keantusiasan siswa terlihat dengan keaktifan mereka saat proses belajar mengajar berlangsung dan berdampak pada hasil prestasi belajar siswa yang semakin meningkat
3. Ada pengaruh aplikasi canva terhadap minat belajar siswa. Berdasarkan hasil pengujian pretest dan posttest didapatkan rerata nilai pada pretest yaitu 45,58 dan posttest yaitu 84,53 yang artinya adanya peningkatan nilai sebelum dan sesudah menggunakan platform desain yaitu canva. Dan diketahui bahwa nilai t hitung 41.202 dan berada pada daerah penolakan H_0 atau daerah penerimaan H_a maka, terdapat adanya pengaruh penerapan aplikasi canva terhadap minat belajar siswa di SDN Warugunung 1 Surabaya.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada seluruh pihak yang telah membantu dalam penyusunan penelitian ini dari awal sampai akhir. Terima kasih juga kepada rekan-rekan peneliti yang telah membantu dalam proses penelitian ini. Semua bantuan dan dukungan yang diberikan sangat berarti dan membantu dalam kelancaran penelitian ini. Sekali lagi, terima kasih banyak kepada semua pihak yang terlibat dalam penelitian ini.

REFERENSI

- Azhar, aryad. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta : Raja Grafindo Persada
- Anugrah, N. I., & Deden, D. (2022). "Meningkatkan Minat Belajar Melalui Media Video Animasi Canva Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI IPS" 6. *Kompetensi*, 15(1), 49–58.
<https://doi.org/10.36277/kompetensi.v15i1.62>
- Garris, Pelangi. (2020). "Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA". *Jurnal Sasindo Unpam*, Vol 8(2),1–18.
<http://www.openjournal.unpam.ac.id/index.php/Sasindo/article/view/8354>
- Roestiyah. (2008). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : Rineka Cipta
- Rusman. (2012). *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Sari, L. S., Fatonah, S. (2022). "Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV". *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(1), 1699–1703.
- Sujarwo, A., Kholis, N. (2016). "Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Prezi Pada Mata Pelajaran Sistem Komputer Di SMK Negeri 3 Buduran" *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*,05(03), 897–901.
- Tiara, Melinda, Erwin Rahayu Saputra. (2021). "Canva Sebagai Media Pembelajaran Ipa Materi Perpindahan Kalor Di Sekolah Dasar". *JIPD (Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar)*, 5(2), 96–101.
<https://doi.org/10.36928/jipd.v5i2.848>
- Wina, S (2014). *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Yudhi, Manadi. (2008). *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta : Gaung Persada (GP)