

MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA MENGGUNAKAN APLIKASI CANVA DI SMAN 1 RAMBAH SAMO

Riky Prima[✉], Mulyarjo², Agung Setiawan³, Detri Amelia Chandra⁴

¹²³⁴Pendidikan Teknologi Informasi, STKIP Rokania, Indonesia

Corresponding Author: rikyprima06@gmail.com

INFORMASI

Artikel History:

Rec. 4-Mei-2023
Acc. 23-Mei-2023
Pub. Juni, 2023
Page. 1-12

Keywords:

- Canva
- Indonesian Language
- Learning Media

ABSTRAK

This journal article is a study using a qualitative descriptive approach. In this discussion, he will use the Canva application as a medium to learn Indonesian with SMAN 1 Rambah Samo using the Canva application. Learning media are the most important and useful tools for teachers in the classroom. In addition to using lecturing methods and books, teachers are also expected to have their own different learning media, and can also customize materials and conditions for each student. With the development of increasingly sophisticated technology, teachers need to be able to use technology as a learning medium. Teachers can use technology-based learning media as learning media and materials. One of which he uses her Canva application. Canva is an easy-to-access and use online application with a lot of attractive designs such as features, templates and categories that this application offers. This application has so many interesting and diverse designs that make the teaching and learning process in the classroom look more fun and less boring. By using this application, teachers can teach science, creativity and skills to their students, and these mediums can also be used in various aspects of life.

This is an open access article under the CC BY-SA license.



PENDAHULUAN

Bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran di sekolah yang wajib dan harus dipelajari pada setiap jenjang pendidikan di Negara Kesatuan Republik Indonesia, mulai dari tingkat dasar, menengah, menengah hingga perguruan tinggi. Bahasa memiliki tugas yang sangat penting karena bahasa Indonesia merupakan alat untuk membentuk watak dan budi pekerti, dan bahasa Indonesia juga memiliki tujuan yang sama dengan tujuan pembelajaran yang juga memiliki tiga perspektif, yaitu kemampuan berbicara, kemampuan membaca, kemampuan menulis (Ali, 2020)

Dengan hadirnya media pembelajaran yang memiliki kemampuan sebagai perangkat pendukung akan menjadikan pembelajarandi dalam kelas itu akan menjadi lebih menyenangkan, menarik dan tentunya siswa tidak akan merasa bosan atau jenuh. Hambatan pemerintah khususnya dalam bidang pendidikan, khususnya dalam hal sarana membuat pendidik harus pandai membuat, mengembangkan dan imajinatif dalam menggunakan media pembelajaran yang ada, dalam menggunakan media pembelajaran ada dua contoh, yaitu contoh pembelajaran langsung dan desain pembelajaran mandiri. Rancangan pembelajaran langsung menggunakan media pembelajaran dan pendidik bergaul langsung dengan siswa di kelas, dan rancangan pembelajaran mandiri adalah ketika siswa langsung berhadapan dengan memperoleh media dari sumber belajar yang berbeda (Miftah, 2014).

Kemajuan teknologi yang semakin pesat di era globalisasi yang sedang berlangsung, yang membuat dunia pendidikan harus menyesuaikan dengan perbaikan cara pembelajarannya untuk bekerja pada hakikat persekolahan. Menurut (Lestari, 2018) teknologi merupakan hasil dari perkembangan ilmu pengetahuan yang berlangsung di dunia pendidikan. Oleh karena itu, sudah sepantasnya teknologi juga digunakan dalam pendidikan itu sendiri untuk melaksanakan pembelajaran. Menurut (Muhson, 2010) Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi telah mempengaruhi penggunaannya alat bantu mengajar di sekolah dan lembaga pendidikan lainnya. Salah satunya dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis internet. di zaman yang serba canggih ini sudah semakin berkembang dapat mengatasi masalah dalam dunia pendidikan, seperti masalah guru yang kurang media dalam hal untuk menyampaikan pembelajaran, dengan adanya media pembelajaran ini akan dapat membuat para guru lebih mudah untuk menyampaikan pembelajaran di kelas (Arsyad A, 2011). Media adalah alat/instrumen untuk transmisi konten/informasi. Dalam sistem pembelajaran, media merupakan bagian atau bahan penting dan tidak dapat dipisahkan dalam kegiatan pembelajaran. Media massa memiliki keistimewaan tersendiri dalam pembelajaran. Belajar terjadi karena adanya komunikasi antar manusia (guru dan murid). Peran media dari sudut pandang guru ialah Media berperan dalam menunjang guru dalam pembelajaran (Sri Dwijayanti et al., 2022).

Media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan dan membagikan pesan kepada penerima, sehingga penerima dapat secara efektif dan efisien melaksanakan proses pembelajaran sesuai rencana, sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif, sehingga siswa lebih cepat memahami pembelajaran dan menarik minat siswa. - Tertarik untuk studi lebih lanjut (Rizanta & Arsanti, 2022) Menurut (Admelia et al., 2022) yang menjelaskan bahwa yang menjadi fungsi terpenting dan utama dari media pembelajaran adalah sebagai sumber belajar. Inovasi media pembelajaran merupakan salah satu cara untuk menarik perhatian dan meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran di sekolah salah satunya dengan memanfaatkan media pembelajaran online (Monoarfa & Haling, 2021)

Media pembelajaran berbasis online ini dapat dimanfaatkan untuk membantu para guru untuk berkembang, Menurut (Sebayang et al., 2020) media pembelajaran online ini Dengan bantuan internet dan teknologi berbasis web, dimungkinkan untuk memfasilitasi rancangan proses pembelajaran dan pengetahuan melalui tindakan dan interaksi yang bermakna. untuk menyajikan salah satunya dengan memanfaatkan aplikasi Canva. Canva adalah aplikasi berbasis web di mana aplikasi ini memberikan elemen yang berbeda dan banyak seperti membuat spanduk, pamflet, media pembelajaran dan lain sebagainya (Purba & Harahap, 2022) Dan ada juga macam-macam pengenalan yang terdapat di dalam aplikasi Canva ini, misalnya pengenalan tentang kreatif, edukatif, bisnis, publikasi, inovasi, dan lain-lain (Tanjung & Faiza, 2019) Penggunaan media pembelajaran adalah hal yang paling utama dan penting dalam suatu proses pembelajaran karena seorang guru itu harus memiliki pegangan dalam proses pembelajaran, agar pembelajaran yang disampaikan oleh guru dapat di pahami oleh siswanya (Wahyudi et al., 2022)

Media pembelajaran merupakan bagian tak terpisahkan dari kerangka pembelajaran, menyiratkan bahwa memperoleh media tidak dapat dipisahkan dari pengalaman yang berkembang. Tanpa media pembelajaran pengalaman mendidik dan penumbuhan tidak dapat terjadi karena tugas media pembelajaran ini dapat mempengaruhi hasil belajar siswa (Ramli et al., 2018) media pembelajaran itu sendiri memiliki tiga kemampuan pokok yaitu dapat membangun keunggulan dan inspirasi siswa dalam belajar, dapat memperkenalkan data kepada siswa, target pembelajaran dapat tercapai (Hasan et al., 2021).

Pembelajaran memiliki lima macam media, yaitu media pembelajaran visual, media pembelajaran suara, media pembelajaran media umum, peta dan globe, dan yang terakhir gambar visual (Amrina et al., 2021) Dan seorang guru juga membutuhkan bahan ajar untuk menyampaikan materi yang ingin di ajar dalam kelas. Bahan ajar merupakan komponen yang berisi pesan yang terdapat di dalam kurikulum yang harus disampaikan oleh pendidik kepada siswanya agar pembelajaran dapat tercapai (Hernawan et al., 2012).

Canva merupakan aplikasi atau platform desain visual yang tergolong baru dibandingkan dengan aplikasi sejenisnya. Menurut studi oleh (Rahmasari & Yogananti, 2021), Canva membantu kita mewujudkan desain dengan hasil yang berkualitas dan profesional, menggunakan layout atau mendesain sendiri. Selain itu, Menurut (Jafar Adrian et al., 2022) Canva menyediakan alat untuk membuat desain grafis dan penerbitan online yang dapat diakses melalui situs web, aplikasi desktop, atau perangkat seluler. Canva juga menawarkan template serbaguna dan menarik perhatian yang tidak memberikan informasi yang membosankan (Widayanti et al., 2021). Dalam hal membuat materi pembelajaran, Canva memiliki keunggulan signifikan dibandingkan aplikasi serupa lainnya. Canva sangat mudah dipelajari dan memiliki banyak fungsi dan format untuk digunakan sesuai kebutuhan sehingga memudahkan untuk merancang dan membuat materi pembelajaran.

Namun, seperti aplikasi berbasis web lainnya, Canva memiliki keterbatasan dan kekurangan. Menurut (Zariono, 2022) yang menyatakan bahwa Canva

membutuhkan WiFi atau jaringan yang memadai dan sebagian besar elemen dan model Canva berbayar. Oleh karena itu, meskipun Canva menawarkan banyak kelebihan dan fitur, pengguna harus menyadari keterbatasan dan kekurangannya. Dalam hal ini, penelitian ini dapat mengarah pada pemahaman yang lebih baik tentang penggunaan Canva sebagai media pembelajaran yang mana hal ini menunjukkan adanya kesenjangan atau gap antara teori dan kenyataan saat menggunakan Canva dalam penggunaan di lingkungan belajar. Oleh karena itu, penelitian ini dapat membantu mengisi celah tersebut dengan memberikan pemahaman yang lebih baik tentang penggunaan Canva sebagai media pendidikan dan implikasi ilmiahnya untuk pengembangan aplikasi visual di masa mendatang. Menggunakan aplikasi desain visual seperti Canva menjadi semakin penting untuk membantu guru dan siswa membuat materi pembelajaran yang menarik dan interaktif. Selain itu, berbagai kalangan masyarakat menggunakan Canva untuk mendesain template untuk keperluan pribadi maupun bisnis. Oleh karena itu, pemahaman yang lebih baik tentang penggunaan Canva dalam produksi media pembelajaran dan implikasi ilmiahnya akan sangat membantu dalam pengembangan aplikasi visual di masa mendatang dan akan memberikan kontribusi positif bagi dunia pendidikan dan bisnis pada umumnya. Oleh karena itu, kajian ini memiliki makna yang sangat penting dan relevan dalam konteks kekinian.

METODE

Dalam penelitian ini dengan metode penelitian yang menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dimana metode ini dapat diartikan pendekatan yang menginterpretasikan dan mendeskripsikan informasi yang diperoleh sesuai dengan keadaan di lapangan dan tidak dapat tercapai dengan metode statistik atau menggunakan cara kuantifikasi. Pendekatan ini mengansumsikan filosofis berbagai strategi penelitian dan pengumpulan data, analisis dan interpretasi (Creswell, 2009) yang bertujuan untuk mengembangkan atau memanfaatkan sebuah aplikasi. Pendekatan ini mengevaluasi pandangan yang berbeda tentang strategi penelitian, metode pengumpulan data, analisis data serta interpretasi atau interpretasi yang bertujuan untuk mengembangkan dan menggunakan aplikasi. Aplikasi yang digunakan dalam penelitian ini ialah aplikasi canva yang mana fungsi dari aplikasi ini untuk mengedit foto, video dan model sebagai bahan pembelajaran dan bahan ajar bahasa dan sastra Indonesia. Teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik pengumpulan data dengan studi literatur dan menjelaskan fungsi-fungsi fitur dari aplikasi Canva dan bagaimana aplikasi ini bekerja atau digunakan sebagai sarana pembelajaran di salah satu mata pelajaran di sekolah yaitu mata pelajaran bahasa Indonesia di SMAN 1 Rambah Samo. Dengan menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif, penelitian ini mampu menginterpretasikan dan mendeskripsikan informasi yang diperoleh dari tinjauan literatur tentang fitur-fitur aplikasi Canva dan bagaimana aplikasi ini dapat digunakan sebagai alat bantu pembelajaran bahasa Indonesia di SMAN 1 Rambah Samo. Kelebihan dari metode penelitian ini adalah dapat memberikan gambaran yang jelas dan detail tentang penggunaan aplikasi Canva sebagai

sumber belajar bahasa Indonesia di sekolah. Selain itu, pendekatan deskriptif kualitatif mampu memahami perspektif yang berbeda tentang strategi penelitian, metode pengumpulan data, analisis dan interpretasi data dengan tujuan mengembangkan dan menggunakan aplikasi. Dalam hal ini, kinerja penelitian ini dapat diukur dari kontribusinya terhadap pengembangan aplikasi pembelajaran dan pemanfaatannya sebagai perangkat pembelajaran di sekolah. Selain itu, penelitian ini juga dapat diukur kualitas deskripsi dan interpretasi materinya, yang dilakukan dengan pendekatan deskriptif kualitatif.

PEMBAHASAN

Canva sebagai platform atau aplikasi yang menyediakan begitu banyak fitur-fitur yang menarik dan juga dapat memenuhi kebutuhan kita dalam mendesain dan juga banyak kegunaannya dalam pendidikan, menjadikan canva salah satu alat bantu terbaik untuk guru dalam membuat bahan ajar dan media pembelajaran di kelas. Canva juga salah satu platform atau aplikasi yang mudah di gunakan hanya bermodalkan template yang tersedia di dalamnya atau membuat desain sendiri dengan memanfaatkan elemet-elemen dan fitur-fitur yang mana sudah di sediakan oleh pihak canva untuk kita sebagai penggunaannya. Fitur canva dan fungsi dari fiturnya dapat di lihat dalam tabel 1 di bawah ini.

Table 1. Fitur Canva dan Fungsinya

Fitur	Fungsi
Memiliki banyak Stok Foto, Video, Gambar, dan Grafik	Memungkin kita untuk membuat desain yang menarik sesuai yang kita inginkan.
Tersedia lebih dari 750.000+ Template	Memungkinkan kita untuk menggunakan template sesuai kebutuhan kita, atau bahkan kita bisa membuat template sendiri.
Text Customization	Memungkinkan kita untuk memilih jenis font, warna dan juga ukuran yang kita inginkan dan kita dapat menambahkan efek animasi pada teks tersebut.

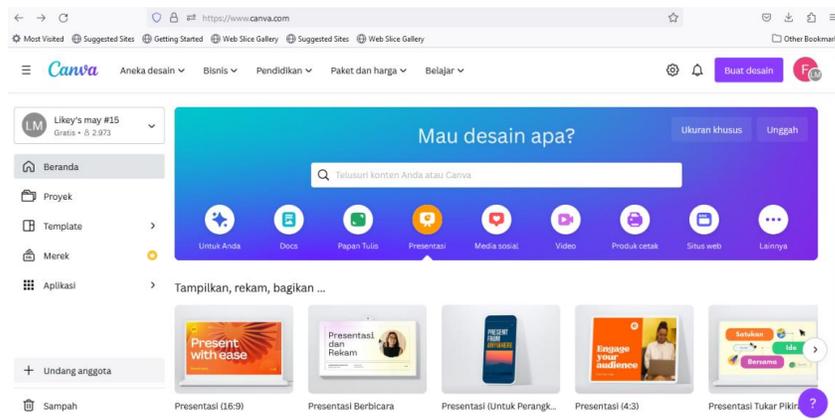
Berikut ulasan mengenai canva sebagai media pembelajaran dan bahan ajar dalam pembelajaran bahasa indonesia dan sastra di SMAN 1 Rambah Samo pada materi surat lamaran pekerjaan, yang mana materi ini terbilang masih abstrak dan sulit untuk di pahami oleh siswa kelas XII SMA. Untuk memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran seorang guru harus membuat sesuatu yang kreatif pada media pembelajarannya sehingga materi dapat di pahami dan di terima oleh siswa pada gambar 1 di bawah ini merupakan desain power point surat lamaran pekerjaan di buat melalui canva



Gambar 1. Materi Surat Lamaran Pekerjaan

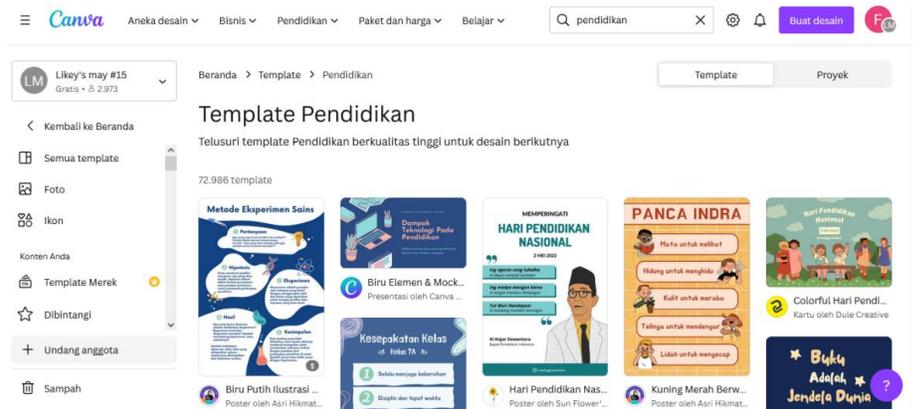
Tahapan- tahapan pembuatan media pembelajaran presentasi power point pada aplikasi canva :

1. Buka aplikasi canva melalui aplikasinya di *handphone* atau *laptop* bisa melalui *web browser* dan pastikan data jaringan atau *wi-fi* di aktifkan. Tampilan awal canva seperti gambar 2 di bawah ini :



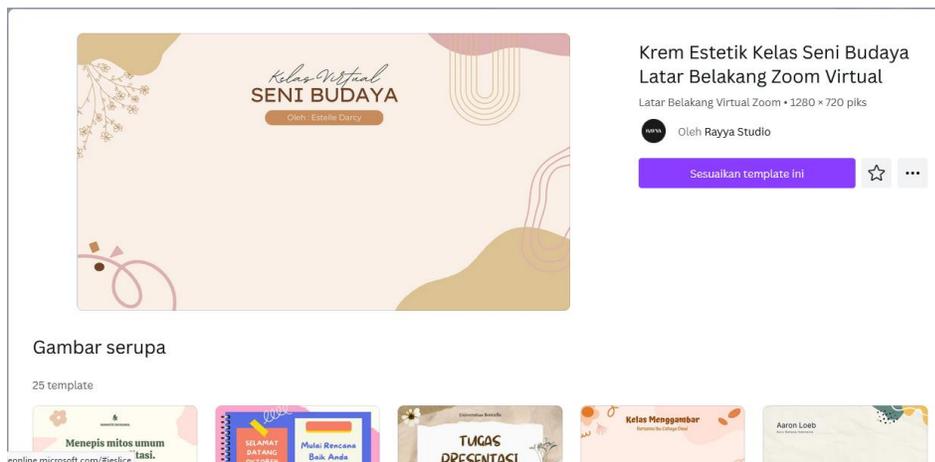
Gambar 2. Tampilan Beranda Canva

2. Setelah masuk ke laman canva, ketik di pencarian dengan *keyword* "power point presentasi" dan pilih kategori pendidikan atau kategori lainnya sesuai keinginan. Seperti gambar 2 dibawah ini :



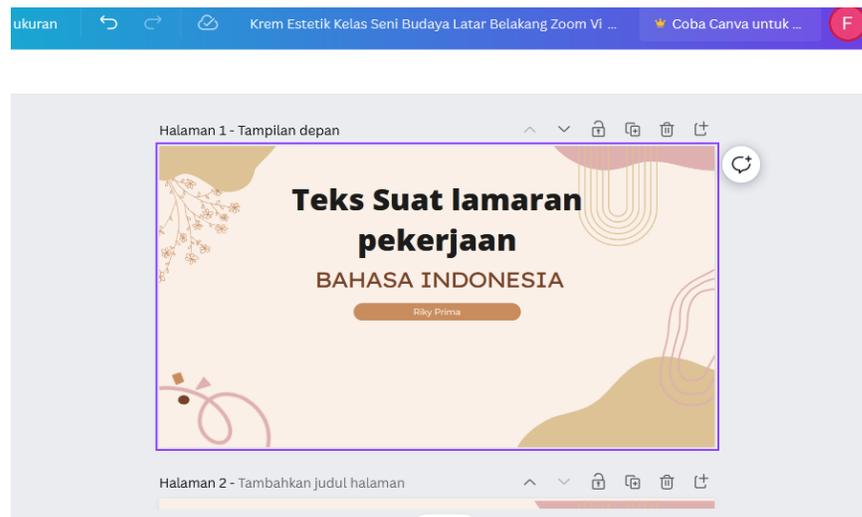
Gambar 3. Kumpulan Template Pada Canva

3. Kemudian pilihlah salah satu template dari kategori yang di sediakan yang kita inginkan, kemudian klik “ sesuaikan template ini” seperti gambar 4 dibawah ini



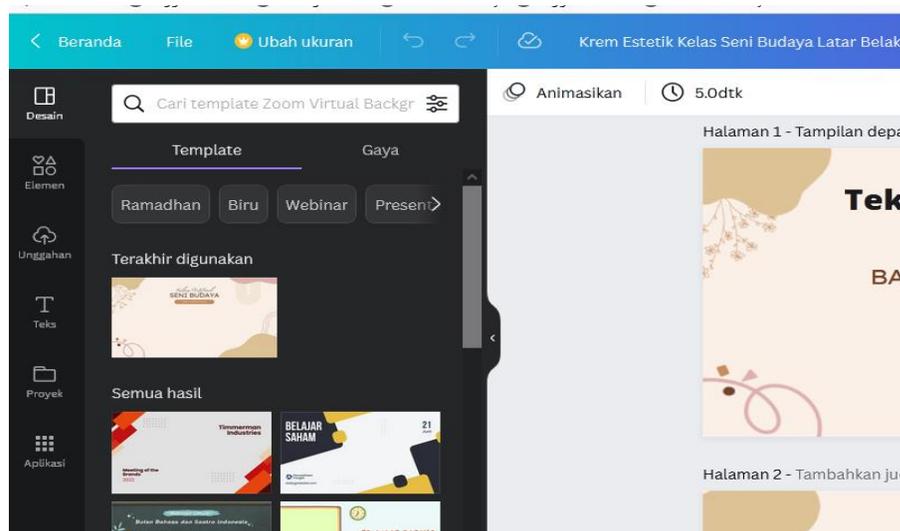
Gambar 4. Tampilan Template Yang di Pilih

4. Setelah itu kita bisa memulai mendesain sesuai kebutuhan dan kreativitas kita, seperti pada gambar 5 di bawah ini :



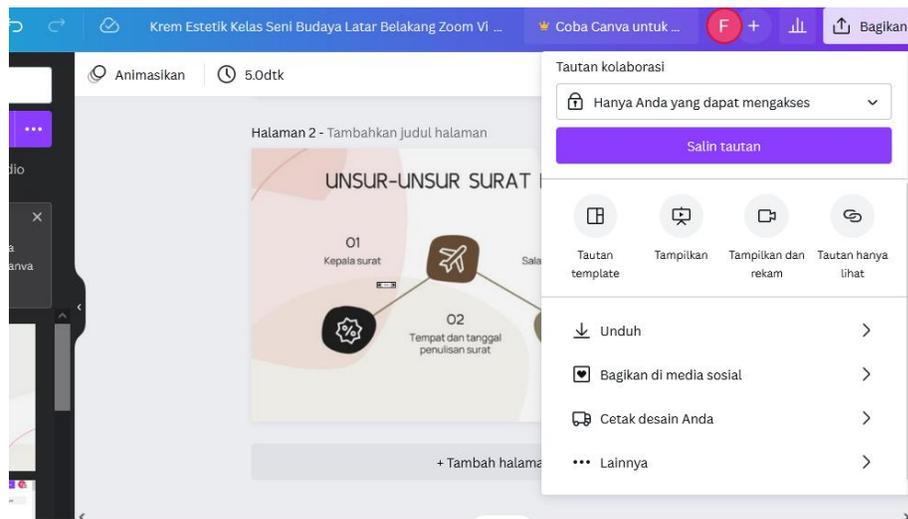
Gambar 5. Tampilan Desain PPT Pada Canva

5. Buatlah *slide* yang cantik dan menarik agar siswa tertarik, manfaatkan elemen, desain dan gaya yang di sediakan di dalam canva, seperti pada gambar 6 di bawah ini :



Gambar 6. Tampilan Elemen dan Desain

6. Kemudian setelah desain jadi klik bagikan *scroll* kebawah klik unduh agar power point presentasi yang sudah di buat tadi tersimpan ke perangkat kita, atur format filenya atau format yang di sarankan oleh canva. Seperti pada gambar 7 di bawah ini :



Gambar 7. Menyimpan hasil desain

Selain di gunakan untuk membuat media pembelajaran, canva juga bisa di gunakan untuk kebutuhan lainya seperti membuat spanduk produk, logo produk, pamflet untuk memperingati hari-hari besar atau hari-hari nasional, membuat kartu ucapan, membuat postingan untuk media sosial, membuat intro video, iklan, promosi dan lain sebagainya. Menariknya di canva proyek-proyek yang telah kita buat sudah tersimpan secara otomatis, hal ini dapat memudahkan guru untuk menggunakan kembali template project yang telah di buat, seperti merubah gaya huruf, mengganti slide dan lain sebagainya. Dengan menggunakan aplikasi canva dalam pembelajaran di SMAN 1 Rambah Samo akan membuat siswa menjadi lebih tertarik dalam belajar dan juga dapat memudahkan guru dalam proses pembelajaran di dalam kelas. Pada penelitian sebelumnya, beberapa peneliti menemukan bahwa penggunaan teknologi seperti aplikasi Canva dapat meningkatkan motivasi belajar dan keterampilan kreatif siswa. Namun, penelitian ini menambahkan dimensi lain dengan menonjolkan manfaat penggunaan Canva untuk membuat media pembelajaran di kelas.

Namun, penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Pertama, penelitian ini hanya berfokus pada penggunaan Canva dalam pembelajaran bahasa Indonesia di SMAN 1 Rambah Samo dan tidak mencakup mata pelajaran lain atau lembaga pendidikan lainnya. Kedua, pengumpulan data hanya berdasarkan studi literatur dan observasi, sehingga mungkin ada faktor lain yang tidak terungkap dalam penelitian ini. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya dapat memperluas wilayah penelitian dan menggunakan metode yang lebih fleksibel untuk mendapatkan hasil yang lebih komprehensif dan representatif.

Secara keseluruhan, penelitian ini memberikan implikasi penting bagi perkembangan keilmuan pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa aplikasi Canva dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar bahasa Indonesia. Selain itu, aplikasi Canva memberikan kesempatan untuk mengembangkan kemampuan siswa dalam mengolah

informasi secara visual dan meningkatkan kreativitas siswa dalam membuat media pembelajaran. Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi yang signifikan bagi pengembangan ilmu pengetahuan di bidang teknologi pendidikan dan pembelajaran.

KESIMPULAN

Dengan hasil dan pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran dalam dunia pendidikan itu sangatlah penting dan sangat berguna untuk menunjang suatu pembelajaran dalam pendidikan. salah satunya dalam pembelajaran mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMAN 1 Rambah Samo Media yang di sajikan dalam penelitian ini adalah media yang lebih mengedepankan teknologi dan komunikasi untuk implementasikan ranah-ranah dalam dunia pendidikan agar lebih maju, Media pembelajaran dapat menjadi salah satu alat bantu yang bagus seperti untuk menambah ilmu pengetahuan, dapat mengasah kreativitas dan keterampilan siswa dalam pembelajaran di sekolah. Aplikasi canva adalah aplikasi berbasis online yang mempunyai banyak sekali fitur-fitur dan template-template yang dapat digunakan oleh para guru SMAN 1 Rambah Samo. Menariknya aplikasi ini dapat menarik perhatian dalam minat belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Admelia, M., Farhana, N., Agustiana, S. S., Fitri, A. I., & Nurmalia, L. (2022). Efektifitas penggunaan aplikasi Canva dalam pembuatan modul pembelajaran interaktif Hypercontent di Sekolah Dasar Al Ikhwan. *KACANEGARA Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 5(2), 177. <https://doi.org/10.28989/kacanegara.v5i2.1087>
- Ali, M. (2020). Pembelajaran Bahasa Indonesia Dan Sastra (Basastra) Di Sekolah Dasar. *PERNIK: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 35–44. <https://doi.org/10.31851/pernik.v3i2.4839>
- Amrina, Mudinillah, A., & Hafiz, A. (2021). Pemanfaatan Aplikasi Canva Pada Pembelajaran Kitabah di SMPIT Brilliant Batusangkar Kelas 7. *Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 3(2), 90–105.
- Arsyad A. (2011). *Media Pembelajaran*. 23–35.
- Creswell, J. W. (2009). John W. Creswell's Research Design 3rd Ed. In *Research Design 3rd Ed*. <https://www.worldcat.org/title/research-design-qualitative-quantitative-and-mixed-methods-approaches/oclc/269313109>
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrir, T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*.
- Hernawan, A. H., Permasih, & Dewi, L. (2012). Pengembangan Bahan Ajar Tematik. *Direktorat UPI Bandung*, 1489–1497. http://file.upi.edu/Direktori/FIP/JUR._KURIKULUM_DAN_TEK._PENDIDIKAN/194601291981012-PERMASIH/PENGEMBANGAN_BAHAN_AJAR.pdf
-

-
- Jafar Adrian, Q., Putri, N. U., Jayadi, A., Sembiring, J. P., Sudana, I. W., Darmawan, O. A., Nugroho, F. A., & Ardiantoro, N. F. (2022). Pengenalan Aplikasi Canva Kepada Siswa/Siswi Smkn 1 Tanjung Sari, Lampung Selatan. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 3(2), 187. <https://doi.org/10.33365/jsstcs.v3i2.2020>
- Lestari, S. (2018). Peran Teknologi dalam Pendidikan di Era Globalisasi. *Edureligia; Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(2), 94–100. <https://doi.org/10.33650/edureligia.v2i2.459>
- Miftah, M. (2014). Pemanfaatan Media Pembelajaran Untuk Peningkatan Kualitas Belajar Siswa. *Jurnal Kwangsan*, 2(1), 1. <https://doi.org/10.31800/jurnalkwangsan.v2i1.11>
- Monoarfa, M., & Haling, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Canva dalam Meningkatkan Kompetensi Guru. *Seminar Nasional Hasil Pengabdian 2021*, 1085–1092. <https://ojs.unm.ac.id/semnaslpm/article/view/26259>
- Muhson, A. (2010). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 8(2). <https://doi.org/10.21831/jpai.v8i2.949>
- Purba, Y. A., & Harahap, 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), 1325–1334. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i2.1335>
- Rahmasari, E. A., & Yogananti, A. F. (2021). Kajian Usability Aplikasi Canva (Studi Kasus Pengguna Mahasiswa Desain). *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 7(01), 165–178. <https://doi.org/10.33633/andharupa.v7i01.4292>
- Rizanta, G. A., & Arsanti, M. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran Masa Kini. *Prosiding Seminar Nasional Daring*, 2, 560–568. <https://prosiding.ikipgribojonegoro.ac.id/index.php/SPBSI/article/view/1381>
- Sebayang, F. A. A., Saragih, O., & Hestina, H. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran Online untuk Meningkatkan Pembelajaran Mandiri Di Masa New Normal. *Pelita Masyarakat*, 2(1), 64–71. <https://doi.org/10.31289/pelitamasyarakat.v2i1.4222>
- Sri Dwijayanti, N., Wahyuni, A., & Simaremare, T. P. (2022). Desain Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Virtual Reality 3D pada Pembelajaran IPS di Jurusan PIPS FKIP Universitas Jambi Masa Pandemi COVID19. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan*, 4(2). <http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/JPVTI/index>
- Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika)*, 7(2), 79. <https://doi.org/10.24036/voteteknika.v7i2.104261>
-

- Wahyudi, S., Efendi, Amelia Chandra, D., & Lubis, A. (2022). Creating Interactive Learning Media On The Adobe Animate 2021 Application As A Means Of Learning Graphic Design At SMA Negeri 3 Tambusai Utara. *Journal of Ict Applications and System*, 1(2), 86–90. <https://doi.org/10.56313/jictas.v1i2.194>
- Widayanti, L., Kala'lembang, A., Adharyanty Rahayu, W., Yulia Riska, S., & Arya Sapoetra, Y. (2021). Edukasi Pembuatan Desain Grafis Menarik Menggunakan Aplikasi Canva. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 91–102. <https://doi.org/10.32815/jpm.v2i2.813>
- Zariono, A. (2022). Jurnal Cakrawala Pendas PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PAI-BP DI SD Abstrak Pendahuluan Dunia saat ini dilanda musibah yaitu wabah Corona Virus Disease (Covid 19). Musibah tersebut memberikan tantangan bagi lembaga pendidikan dari pendidikan dasar samp. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(1), 117–127.