

Pemanfaatan Media Canva Pada Pembelajaran Teks Poster Untuk Siswa SMP Muhammadiyah 3 Mlati Kelas VIII

Zenita Rahmawati¹, Delisa Diya², & Ariesty Fujiastuti³
^{1,2,3}Universitas Ahmad Dahlan

Key Words:

aplikasi canva; media pembelajaran; teks iklan; slogan; poster

Abstrak: Media pembelajaran merupakan salah satu elemen penting dalam keberhasilan pendidikan. Artikel ini akan membahas mengenai penggunaan media pembelajaran menggunakan metode deskriptif kualitatif. Perkembangan ilmu, pengetahuan dan teknologi (IPTEK) memiliki pengaruh besar bagi pendidikan, sehingga media pembelajaran bukan lagi hanya berbasis teks atau ceramah, namun berupa aplikasi berbasis Online yang mudah digunakan dan didapatkan. Canva merupakan salah satu media pembelajaran berbasis platform Online yang di dalamnya terdapat template, fitur, desain, dan kategori. Dengan banyaknya manfaat dari Canva, dapat dijadikan sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, khususnya materi Teks Iklan, Slogan, Poster yang mengedepankan kreativitas dan keterampilan peserta didik juga pendidik dalam pengaplikasian media sesuai dengan materi yang diberikan.

How to Cite: Rahmawati, Z., Diya, D., & Fujiastuti, A. (2022). Pemanfaatan Media Canva Pada Pembelajaran Teks Poster Untuk Siswa SMP Muhammadiyah 3 Mlati Kelas VIII. *Seminar Nasional Pengenalan Lapangan Persekolahan UAD*.

PENDAHULUAN

Perkembangan era teknologi ini, media pembelajaran berbasis teknologi di nilai sangat penting sebagai penunjang pembelajaran. Media pembelajaran berbasis teknologi ini dapat berbentuk internet, handphone, aplikasi serta proyektor yang dapat membantu dan mendorong proses kegiatan belajar, mengajar. Kemajuan teknologi ini mendorong terjadinya perubahan di berbagai bidang tak terkecuali dengan bidang pendidikan. Dengan adanya kemajuan teknologi dalam bidang pendidikan ini diharapkan mampu membentuk peserta didik untuk memiliki sikap aktif dan juga kreatif.

Dunia pendidikan cukup diuntungkan dengan adanya kemajuan teknologi ini. Karena dengan adanya kemajuan teknologi dapat mempermudah dalam mengakses materi pembelajaran baik itu jurnal, artikel, *ebook* dan berbagai sumber lainnya yang dapat menunjang pembelajaran (Khotimah et al., 2019). Pemanfaatan teknologi dalam bidang pendidikan dapat berupa pemanfaatan media-media digital sebagai media menunjang pembelajaran. Salah satu media digital yang mudah dimanfaatkan dan diaplikasikan sebagai media pembelajaran yaitu berupa media aplikasi yang dapat diunduh melalui gawai pribadi. Aplikasi android menurut (Nuroifah & Bachri, 2020) merupakan sebuah perangkat lunak yang tergabung dalam suatu sistem operasi yang dirancang untuk menyajikan dan mengolah data untuk memenuhi kebutuhan pengguna. Pada dasarnya pelaksanaan pembelajaran berbasis teknologi digunakan sebagai penunjang keberhasilan, baik bagi peserta didik maupun pendidik untuk mencapai tujuan yang sudah ditentukan. Hal tersebut mampu dicapai salah satunya dengan cara meningkatkan interaksi pada saat pelaksanaan kegiatan belajar mengajar (KBM), sesuai dengan pembelajaran kurikulum 2013 yang memusatkan interaksi peserta didik dengan sumber belajar berupa teknologi. Hal tersebut diharapkan dapat menjadikan

peserta didik berkembang pada aspek-aspek tertentu, seperti pola pikirnya, tingkat produktivitas, kreativitas, dan inovasipeserta didik yang semakin cepat dan tanggap dalam memperoleh serta menerapkan pembelajaran yang didapatkan. Khususnya pada pembelajaran Bahasa Indonesia, yang mana Bahasa tersebut merupakan salahsatu peran utama dalam berkembangnya peserta didik pada berbagai aspek, dan yang paling utama Bahasa mampu digunakan untuk berinteraksi pada kehidupan sehari-hari.

Pembelajaran bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib ada di setiap jenjang pendidikan di Indonesia. Pembelajaran diartikan sebagai kegiatan, proses tindakan, perbuatan mengajar ataumengajarkan yang mampu membuat peserta didik mau belajar(Djamaluddin & Wardana, 2019). Selain itu, pembelajaran juga diartikan sebagai suatu proses yang di berikan oleh pendidik kepada peserta didik agar dapat belajar dengan baik. Sebagai bahasa kesatuan Republik Indonesia, bahasa Indonesia berperan sebagaibahasa perantara antar masyarakat dan berperan juga sebagai media pemersatu bangsa. Dalam pelaksanaannya, pembelajaran bahasa Indonesia tidak hanya mempelajari mengenai kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar. Namun didalamnya juga terdapat materi sastra dan materi kebahasaan yang lain. Pada hakikatnya pembelajaran bahasa Indonesia adalah pembelajaran yang didalamnya memuat materi yang mampu meningkatkan kematangan emosional, kemampuan intelektual, memperluas wawasan, budi pekerti serta meningkatkan kemampuan berbahasa, menghargai, dan membanggakan khazanah dan budayamasyarakat Indonesia. Dalam kurikulum 2013 pembelajaran bahasa Indonesia disajikan dengan berbasis teks.

Pembelajaran berbasis teks ini bertujuan untuk mengetahui makna dan pemilihan kata yang sesuai dengan kaidah kebahasaan yang benar. Untuk dapat menerapkan pembelajaran berbasis teks dengan baik maka perlu dipergunakan media yang tepat untuk dapat menyampaikan materi dengan baik. Bertepatan dengan semakin pesatnya ilmu pengetahuan dan teknologi maka peranan media pembelajaran dinilai sangat penting. Media pembelajaran diartikan sebagai bahan atau alat yang dipergunakan sebagai perantara yang dipergunakan dalam kegiatan belajar mengajar (Miftah, 2013). Media pembelajaran berbasis teknologilah yang dinilai cukup tepat untuk di terapkan di masa sekarang ini. Hal tersebut dikarenakan dengan adanya teknologi dalam bidang pendidikan, membuat pengajar dituntut agar dapat meningkatkan inovasi dalam mengimplementasikan media pembelajaran sesuai dengan perkembangan zaman (Firmadani, 2020).

Salah satu media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi sesuai dengan perkembangan zaman adalah aplikasi *Canva*. *Canva* merupakan aplikasi yang di dalamnya tersedia banyak *template* yang disediakan sesuai kategori dengan desain menarik dan dapat diakses dengan mudah (Pelangi, 2020). Dengan adanya aplikasi tersebut, mampu menjadikan peserta didik yang kreatif dan inovatif, sehingga pembelajaran Bahasa Indonesia akan memiliki kesan yang tidak membosankan karena kreativitas serta keterampilan peserta didik dapat diasah sesuai dengan materi. Dalam aplikasi *Canva* menyediakan berbagai macam contoh teks poster, pamflet, slogan, iklan, brosur, resume, infografik, penanda buku dan presentasi yang berbentuk *template* sehingga dapat diubah, ditambah dan diedit sesuai dengan kebutuhan.

Penggunaan aplikasi *Canva* yang diterapkan pada materi mengenai Teks Iklan, Slogan, Poster yaitu pada KD 3.3 dan 4.3 serta 3.4 dan 4.4. Peserta didik diminta untuk membuat teks poster menggunakan aplikasi *Canva* sesuai dengan konteks yang sudah dirumuskan. Penggunaan aplikasi *Canva* terlepas dari sisipositifnya, terdapat hambatan yang didapatkan pada peserta didik di SMP Muhammadiyah 3 Mlati. Faktor penghambat tersebut antara lain yaitu peserta didik belum bisa menggunakan *Canva*, tidak memiliki ruang penyimpanan yang cukup di setiap gawai masing-masing peserta didik, tidak memiliki gawai pribadi, tidak memiliki kuota internet. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui

pemanfaatan media *Canva* dalam kegiatan belajar mengajar mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas VIII dengan materi Teks Poster di SMP Muhammadiyah 3 Mlati.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif yang bertujuan untuk menjabarkan hasil penelitian dengan menggunakan kalimat atau kata-kata. Penelitian deskriptif kualitatif ini berfokus untuk memaparkan serta menggambarkan hasil penelitian berdasarkan fakta-fakta yang telah ditemukan di lapangan baik itu berupa kata, kalimat yang diucapkan secara lisan oleh koresponden. Penelitian deskriptif kualitatif juga sering disebut sebagai penelitian human instrumen. Peneliti memiliki peranan penting dalam kegiatan penelitian ini dan peneliti harus dapat diterima oleh informan dan lingkungannya agar mampu mengumpulkan data sebanyak-banyaknya dan mampu mengungkap data yang. Metode kualitatif merupakan metode yang cenderung berhubungan dengan realitas sosial, yang dapat menghasilkan pemahaman dengan segala perspektif. Dapat disimpulkan bahwa penelitian deskriptif kualitatif merupakan penelitian yang ditujukan untuk melihat, menggambarkan serta meninjau suatu hasil penelitian dengan menggunakan kalimat atau penjabaran yang dilakukan dengan apa adanya dan dilanjutkan dengan menarik kesimpulan tentang hasil yang didapatkan.

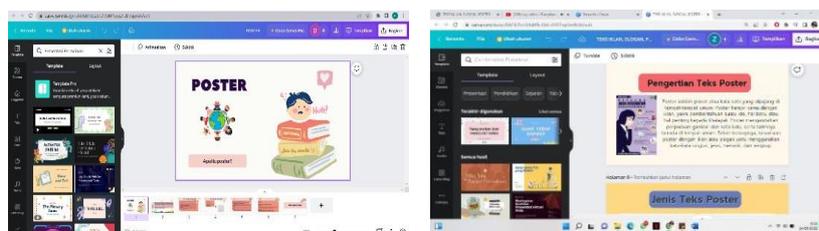
Objek penelitian dalam penelitian ini adalah pemanfaatan media *Canva* pada pembelajaran Teks Poster di SMP Muhammadiyah 3 Mlati. Aplikasi *Canva* merupakan salah satu platform Online yang dapat digunakan untuk membuat berbagai macam desain. Kemudian, subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah 3 Mlati, Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta, yang merupakan jenjang pendidikan tingkat menengah pertama untuk pendidikan formal dalam negara Indonesia. Pemilihan objek tersebut dikarenakan beberapa faktor yaitu pembelajaran Poster dilaksanakan pada kelas VIII sesuai dengankurikulum 2013, kemudian adanya faktor pendorong juga penghambat yaitu kurangnya beberapa aspek yang menunjang dalam pembelajaran mengenai materi Poster dengan aplikasi *Canva* di kelas VIII SMP Muhammadiyah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pembelajaran Teks Poster

Penelitian ini dilakukan sebanyak satu kali pertemuan. Pada bagian pendahuluan siswa terlebih dahulu diperkenalkan mengenai aplikasi *Canva*, fitur yang di sediakan dan tata cara penggunaannya. Selanjutnya siswa diberikan penjelasan mengenai materi teks poster dalam bentuk power point yang ditampilkan melalui layar proyektor.



Gambar 1. Materi yang disajikan melalui *Canva*

Saat proses pembelajaran berlangsung, siswa cukup antusias dengan materi yang disajikan. Antusias mereka begitu positif terlihat dari sikap mereka yang memperhatikan materi yang sedang disampaikan. Beberapa dari siswa aktif dalam menyampaikan pertanyaan

dan menjawab pertanyaan yang diajukan. Langkah selanjutnya, peserta didik diminta untuk berkelompok kemudian melakukan kegiatan diskusi terkait pengamatan mengenai Teks Poster yang sudah disajikan pada lembar kerja peserta didik (LKPD).



Gambar 2. Penyajian LKPD

Setelah melakukan diskusi terkait analisis Teks Poster yang sudah disediakan, peserta didik melakukan presentasi secara bergantian pada setiap kelompok. Dengan demikian, peserta didik mampu mengetahui dan memahami Teks Poster antara lain mengenai isi, jenis, unsur, struktur, dan ciri kebahasaan yang ada di dalam Teks Poster tersebut.

Hasil Belajar Siswa

Setelah pemaparan materi selesai dilakukan kemudian dilanjutkan dengan penugasan individu untuk membuat teks poster. Ketentuan yang diberikan pada penugasan ini ialah harus menggunakan aplikasi *Canva* yang dapat di unduh secara gratis melalui *Appstore* atau *Playstore*. Batas maksimal pengumpulan tugas ini yaitu satu minggu. Hasil belajar dapat dikirimkan melalui WA grup dalam bentuk file pdf atau jpg.



Gambar 3. Hasil karya siswa

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa siswa mampu mengaplikasikan teks poster sesuai dengan ciri-ciri teks poster. Kriteria penilaian hasil belajar siswa dilihat dari kesesuaian komponen poster yang meliputi komposisi huruf dan gambar, pemilihan warna yang digunakan serta bahasa yang dipakai dalam menyampaikan informasi. Dari 48 siswa yang terbagi atas dua kelas, mereka cukup mampu dalam menggunakan aplikasi *Canva* untuk membuat teks poster. Namun ada beberapa siswa yang merasa kesulitan dalam menggunakan aplikasi tersebut sehingga mereka memilih untuk menggunakan aplikasi yang serupa.

Pembahasan

Sebagai sarana penunjang pembelajaran, media pembelajaran mempunyai peran yang penting untuk membangkitkan minat dan semangat belajar siswa. Pemilihan media pembelajaran juga harus disesuaikan dengan kebutuhan. Dalam penggunaannya, suatu media pembelajaran dapat digunakan sebagai pemecah masalah belajar yang terjadi pada peserta didik. Membuktikan bahwa media pembelajaran dapat digunakan sebagai analisis serta evaluasi dalam memecahkan permasalahan pelaksanaan pembelajaran baik secara langsung maupun tidak langsung. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian, bahwa penggunaan media pembelajaran sebagai suatu teknologi efektif yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran tidak diharuskan canggih serta mutakhir, tetapi tergantung ketepatan fungsi, serta tujuan, dan interaksi, bahkan keterkaitan keilmuan dalam pembelajaran.

Aplikasi *Canva* dinilai cukup tepat sebagai media pembelajaran teks poster karena didalamnya memuat berbagai contoh teks poster. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh Gilang dan Meilan disimpulkan bahwa *Canva* merupakan aplikasi online yang didalamnya terdapat berbagai *template* dan juga *fitur* yang dapat dimanfaatkan oleh pengajar dan peserta didik dalam melakukan pembelajaran berbasis teknologi (Rizanta & Arsanti, 2022).

Dalam pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan di awali dengan cara pembahasan materi terkait Teks Poster, kemudian dilakukan penjelasan terkait penggunaan aplikasi *Canva* sebagai salah satu media pembelajaran guna melatih kreativitas peserta didik. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Kamila Chairunnisa dan Venni Herli Sundi yang menyebutkan bahwa pelatihan penggunaan aplikasi *Canva* mampu meningkatkan kreativitas peserta didik dalam bidang desain grafis (Chairunnisa & Sundi, 2021).

Berdasarkan kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan, didapati bahwa peserta didik sangat tertarik terhadap pembelajaran berbasis teknologi. Aplikasi *Canva* merupakan aplikasi yang belum pernah mereka kenal sebelumnya. Sehingga pembelajaran ini merupakan pembelajaran pertama mereka untuk mengenal *canva* dan berbagai macam fitur sebagai penunjang pembelajaran. Aplikasi *Canva* ini dipilih sebagai media pembelajaran berbasis teknologi karena aplikasi ini dinilai cocok untuk mengaplikasikan pembelajaran teks Iklan, Slogan, Poster pada KD 3.3 dan 4.3 serta 3.4 dan 4.4. Indikator pencapaian yang ingin dicapai pada KD tersebut ialah peserta didik diminta untuk membuat teks iklan, slogan, atau poster menggunakan aplikasi *Canva* sesuai dengan konteks yang sudah dirumuskan. Aplikasi *Canva*, telah dirancang untuk dapat mengembangkan keterampilan dan kreativitas siswa dalam membuat serta memproyeksikan hasil belajar ke dalam bentuk digital. Sehingga cara kerja dan penggunaannya cukup praktis dan mudah untuk digunakan.

Berdasarkan hasil penelitian, siswa mampu mengaplikasikan teks poster dengan tepat dengan menggunakan aplikasi *Canva* sesuai dengan ciri-ciri teks poster. Dengan adanya pemanfaatan aplikasi *Canva* sebagai media pembelajaran teks poster diharapkan mampu meningkatkan pemahaman mereka mengenai teks poster. Selain mengajarkan memberikan pemahaman mengenai bentuk teks poster, *Canva* juga berperan sebagai media kreativitas siswa untuk dapat menghasilkan poster yang unik dan menarik. Karena, selain memiliki berbagai macam *template Canva* juga menghadirkan berbagai macam fitur seperti grafis, stiker, foto, bagan, tabel, serta dapat juga menambahkan file dalam bentuk audio. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Sony Junaedi yang menyebutkan bahwa aplikasi *Canva* dapat meningkatkan kemampuan kreativitas siswa dan membantu siswa dalam mengaplikasikan teks poster dalam bentuk digital (Junaedi, 2021).

Peneliti mengambil salah satu teks pada materi teks iklan, slogan dan juga poster untuk diimplementasikan ke dalam aplikasi *Canva*. Materi yang dipilih yaitu materi teks poster dalam materi bahasa Indonesia kelas VIII SMP/MTS kurikulum 2013. Dalam materi tersebut

terdapat Kompetensi Dasaryaitu mengenai “Menyajikan gagasan, pesan, dan ajakan dalam bentuk iklan, slogan, atau poster secara lisan dan tulis”. Dengan begitu siswa diminta untuk tidak hanya membuat kerangka teks dalam bentuk tulisan di selembar kertas saja. Namun juga mengaplikasikannya ke dalam bentuk teks yang utuh.

Dengan adanya aplikasi *canva* ini tentu saja dapat menunjang pembelajaran teks poster menjadi lebih menarik dan atraktif. Siswa dapat memanfaatkan berbagai macam fitur yang cukup lengkap sehingga dapat membuat poster yang menarik. Pemanfaatan aplikasi *Canva* ini selain dapat meningkatkan kreativitas siswa juga dapat mendorong siswa untuk fasih dalam penggunaan teknologi digital. Dengan begitu siswa tidak hanya di ajarkan untuk membuat teks poster dalam bentuk kata-kata atau kalimat saja, melainkan juga mengaplikasikannya dalam bentuk yang sempurna berbentuk teks poster.

Menurut pendapat (Pelangi, 2020) selain dapat melatih pengetahuan mereka mengenai teks poster, pemanfaatan aplikasi *Canva* ini juga dapat melatih kreativitas, kemandirian dan keterampilan siswa dalam memadukan komponen-komponen pendukung teks poster. Media pembelajaran *Canva* yang mengedepankan kreativitas peserta didik sangat membantu tercapai sebuah tujuan pembelajaran, bahkan pendidik juga lebih mudah dalam menyampaikan materi (Johan et al., 2022). Selain itu, sisi kognitif siswa juga sangat diperlukan untuk menghasilkan satu teks poster yang menarik dan juga padu. Hal tersebut dikarenakan dalam aplikasi *Canva* terdapat berbagai macam fitur menarik yang dapat mendukung kreativitas dan keterampilan siswa untuk menghasilkan teks poster yang menarik. Hasil belajar siswa yang telah dikerjakan dalam aplikasi *canva* dapat di download yang kemudian otomatis tersimpan di gawai atau dapat dikumpulkan dalam bentuk *print out*.

Berdasarkan pemaparan yang telah dilakukan di atas serta agar tidak menimbulkan kesalahan dalam proses pengaplikasian maka berikut kami sajikan langkah-langkah membuat teks poster dengan memanfaatkan aplikasi *Canva*.

1. Download aplikasi *Canva* di *Playstore* dan *Appstore*

Apabila Anda belum mempunyai aplikasi *canva* tersebut silakan *download* terlebih dahulu dengan cara membuka *Playstore/Appstore* dengan cara menuliskan “*Canva*” pada kolom pencarian. Setelah mendapatkan aplikasi tersebut silakan login dengan menggunakan akun *google* Anda.

2. Membuat desain

Setelah anda berhasil masuk ke halaman depan *canva* maka ketikkanlah “poster” pada kolom pencarian. Setelah itu, muncul berbagai macam template teks poster yang dapat anda akses secara gratis atau berbayar. Anda dapat menambahkan atau menghapus elemen yang terdapat pada template yang Anda pilih. Apabila Anda ingin menambahkan elemen silakan klik tanda “+” pada pojok kiri bawah, lalu klik bagian elemen. Terdapat berbagai macam bentuk elemen yang dapat Anda gunakan baik itu yang gratis ataupun yang berbayar.

3. Cara menyimpan hasil belajar

Untuk menyimpan file hasil belajar dapat dilakukan dengan mengeklik pojok kanan atas berlambak “unduh”. Terdapat pilihan file yang dapat kalian akses yaitu dalam bentuk pdf dan dapat juga dalam bentuk png.

Berdasarkan hasil belajar siswa dapat disimpulkan bahwa siswa mampu membuat teks Poster, dan mengaplikasikan pada *Canva* sebagai media dalam memproyeksikan teks yang telah dibuat dengan berbagai pilihan template serta desain menarik. Siswa mampu memadukan gambar, kata dan huruf yang terdapat dalam teks poster tersebut sehingga menghasilkan satu teks poster yang menarik. Dengan adanya pemanfaatan media teknologi ini diharapkan mampu

mendorong siswa untuk dapat memacu keterampilan peserta didik dalam mengolah kata dan dapat memacu siswa untuk memunculkan kreativitas siswa agar menghasilkan suatu karya yang menarik.

KESIMPULAN

Berdasarkan pemaparan yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa media *Canva* sebagai salah satu contoh media yang memanfaatkan IPTEK serta cocok untuk diimplementasikan di bidang pendidikan, karena *Canva* merupakan *platform* online yang dapat digunakan untuk membuat berbagai macam desain serta didalamnya terdapat berbagai contoh dan referensi yang menarik, bahkan dapat diakses secara gratis. Dalam penelitian ini, menghasilkan peserta didik yang mampu membuat teks Poster, dan mengaplikasikan *Canva* sebagai media dalam memproyeksikan teks yang telah dibuat dengan berbagai pilihan template sertadesain menarik. Dengan hal tersebut, media pembelajaran berupa aplikasi *Canva* dapat memudahkan pelaksanaan pembelajaran yang mengedepankan kreativitas, dan keterampilan peserta didik.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tiada kata yang pantas terucap selain rasa syukur kehadirat Allah SWT. Berkat limpahan karunia dan rahmat-Nya penulis mampu menyelesaikan artikel ini dengan baik. Penulis menyadari bahwa dalam proses penulisan jurnal ini banyak mengalami kendala. Namun berkat rahmat Allah SWT dan bantuan dari berbagai pihak sehingga jurnal ini dapat selesai dan kendala tersebut dapat teratasi dengan baik. Pada kesempatan ini, tak lupa penulis menghaturkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan bimbingan, pengarahan dan nasehat dalam penulisan ini, terutama kepada Ibu Ariesty Fujiastuti S.Pd., M.Pd selaku dosen pembimbing lapangan pada kegiatan Pengenalan Lapangan Persekolahan II ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Chairunnisa, K., & Sundi, V. H. (2021). Pelatihan Penggunaan Aplikasi *Canva* Dalam Pembuatan Poster Pada Siswa Kelas X Sman 8 Tangsel. *Prosiding Seminar Nasional Pengabdian Masyarakat LPPM UMJ*, 1–4. <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnaskat/article/view/10658>.
- Djamaluddin, A., & Wardana. (2019). Belajar Dan Pembelajaran. In *CV Kaaffah Learning Center*. Firmadani, F. (2020). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional*, 2(1), 93–97. http://ejournal.mercubuana-yogya.ac.id/index.php/Prosiding_KoPeN/article/view/1084/660
- Johan, E. P. E., Rustam, & Sinaga, A. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Aplikasi *Canva* terhadap Hasil Menulis Iklan Poster di SMP Nasional Sariputra Jambi. *Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 11(2), 137–149.
- Junaedi, S. (2021). Aplikasi *Canva* sebagai Media Pembelajaran Daring untuk Meningkatkan Kemampuan Kreatifitas Mahasiswa pada Mata Kuliah English for Information Communication and Technology. *Bangun Rekaprima*, 07, 80–89.
- Khotimah, H., Astuti, E. Y., & Apriani, D. (2019). Pendidikan Berbasis Teknologi: Permasalahan dan Tantangan. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*, 357–368.
- Miftah, M. (2013). Fungsi, Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Jurnal Kwangsan*, 1(2), 95.

<https://doi.org/10.31800/jurnalkwangsan.v1i2.7>

- Nuroifah, N., & Bachri, B. S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android Materi Sistem Ekskresi Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Dawarblandong Mojokerto. *Jurnal Mahasiswa Universitas Negeri Surabaya*, 1–10.
- Pelangi, G. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA. *Jurnal Sasindo Unpam* 8(2), 1–18. <http://www.openjournal.unpam.ac.id/index.php/Sasindo/article/view/8354>.
- Rizanta, G. A., & Arsanti, M. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran Masa Kini. *Prosiding Seminar Nasional Daring*, 560–568.