

Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Canva sebagai Upaya Memaksimalkan Implementasi Pendekatan TPACK bagi Guru di Pesantren Putri Yatama Mandiri

Sitti Rahma Yunus^{a,*}, Ramlawati^b, Arie Arma Arsyad^c, Sitti Saenab^d

^{a,b,c,d}Prodi Pendidikan IPA FMIPA UNM, Jl. Daeng Tata Raya, Makassar 91222, Indonesia

Abstrak

Permasalahan yang dihadapi oleh guru di Pesantren Putri Yatama Mandiri adalah keterbatasan kemampuan guru dalam memanfaatkan IT dalam pembelajaran, khususnya pada pembuatan media pembelajaran. Oleh karena itu perlu pemilihan aplikasi yang dapat digunakan dengan mudah dengan hasil yang maksimal. Salah satu aplikasi yang sangat mudah digunakan dan dapat dimanfaatkan dalam membuat media pembelajaran yang berkualitas adalah Canva. Dengan alasan inilah kami tim pengabdian memandang pelatihan aplikasi ini penting untuk dilakukan untuk membantu guru untuk dapat membuat sendiri media pembelajaran yang menarik. Penyelesaian masalah pada mitra PKM dilakukan melalui kegiatan workshop media pembelajaran berbasis Canva untuk menunjang penerapan pendekatan TPACK. Metode pelaksanaan kegiatan meliputi seminar, metode diskusi, dan pendampingan pembuatan media pembelajaran. Hasil pelaksanaan kegiatan dapat ditarik kesimpulan bahwa pelaksanaan workshop dapat memberikan pengetahuan baru dan keterampilan bagi guru-guru dalam membuat media pembelajaran berbasis Canva. Respons peserta sangat positif terhadap materi dan cara pelaksanaan workshop dan keduanya berada dikategori sangat tinggi.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Canva, TPACK, Guru, Pendekatan

1. Pendahuluan

1.1 Analisis Situasi

Pesantren Putri Yatama Mandiri yang berlokasi di Kelurahan Tetebaru Kecamatan Pallangga Kabupaten Gowa memiliki areal sekitar 4,7 ha. Pesantren ini membina 218 anak yatim yang di sekolahkan dan dibina oleh 28 orang guru. Sepuluh orang guru bermukim juga di panti asuhan sebagai pendamping mereka.

Pandemic Covid-19 yang menyerang secara global di awal tahun 2020 sangat berdampak pada proses pembelajaran yang ada di sekolah yang sebelumnya adalah pembelajaran secara luring beralih ke pembelajaran daring. Kondisi ini tentu menjadi tantangan bagi guru di Pesantren Putri Yatama Mandiri untuk berinovasi agar proses pembelajaran tetap dapat dilaksanakan sesuai program semester dan program tahunan yang telah direncanakan sebelumnya. Guru-guru yang memiliki keterampilan yang minim akan penggunaan teknologi menjadi sangat terkendala dalam melaksanakan pembelajaran secara daring.

* Corresponding author:

E-mail address: sitti.rahma.yunus@unm.ac.id



Proses pembelajaran tentu dapat dilaksanakan jika proses pembelajaran menggunakan teknologi karena akan sangat sulit bagi seorang guru untuk mendatangi siswa satu persatu untuk membelajarkan mereka sementara ada larangan dari pemerintah untuk mengadakan kerumunan dan senantiasa menjaga jarak. Oleh karena itu setiap guru harus dapat memanfaatkan teknologi dalam pembelajarannya. Teknologi yang dapat mempertemukan guru dan siswa di lokasi yang berbeda. Menurut Abidin (2016), dengan adanya inovasi pada TIK, maka orang dengan cepat dapat belajar, dan penyampaian informasi menjadi lebih mudah.

Sehubungan dengan tersebut, maka penting sekali bagi guru-guru di pesantren Yatama Mandiri menguasai dan memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran. Di samping itu, menguasai dan memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran adalah tuntutan kompetensi guru sebagaimana diatur dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 16 tahun 2007 tentang Kualifikasi dan Kompetensi Guru, bahwa guru harus memiliki kompetensi profesional, pedagogik, kepribadian dan social. Salah satu yang mendukung kompetensi professional adalah kemampuan dalam penggunaan IT.

Dalam kondisi pandemi Covid -19 para guru harus dapat menggunakan kemampuan ITnya untuk memaksimalkan pembelajarannya. Mereka harus dapat melaksanakan proses pembelajaran secara maksimal meskipun tidak bertemu secara langsung dengan para siswa. Hal tersebut didukung oleh pernyataan Livingstone (2012) bahwa teknologi dapat meningkatkan mutu pengajaran, pembelajaran dan manajemen di sekolah dan sehingga membantu meningkatkan standar. Para guru harus dapat membelajarkan siswa melalui media sosial atau menggunakan aplikasi pembelajaran seperti google classroom, Microsoft tims, Edmodo, dll dimana pembelajaran dapat berlangsung secara sinkron atau asinkron tanpa harus berhadapan langsung dengan siswa.

Meskipun alat teknologi semakin populer, banyak guru masih memiliki tantangan untuk mengintegrasikan alat TIK dalam kegiatan pembelajaran (Nikolopoulou dan Gialamas, 2016). Meskipun teknologi sekarang menjadi alat yang berguna di kelas, banyak guru masih berjuang untuk mengintegrasikan teknologi dalam praktik mengajar mereka. Selain itu kemampuan guru yang terbatas untuk memanfaatkan IT dalam memperkaya media pembelajaran yang berbasis digital. Seperti diketahui bahwa media ada sarana untuk menyampaikan pesan, jadi dalam pembelajaran media sangat penting dalam mempermudah guru untuk menyampaikan materi. Lebih jauh disampaikan oleh Tafonao (2018) bahwa semakin menarik media pembelajaran yang digunakan oleh guru, akan semakin menambah motivasi belajar peserta didik. Oleh karena itu peran media sangat penting dalam proses pembelajaran siswa.

Hasil observasi di Pesantren Putri Yatama Mandiri menunjukkan bahwa guru masih terbatas dalam menggunakan media pembelajaran yg menarik dalam kelas. Hal ini disebabkan oleh minimnya pengetahuan dan keterampilan guru dalam membuat media pembelajaran secara mandiri. Pada masa pendemi seperti sekarang ini, seorang guru dituntut untuk menggunakan media pembelajaran berbasis IT atau digital karena pembelajaran berlangsung secara daring. Oleh karenanya perlu membelajarkan guru dalam memanfaatkan aplikasi yang dapat menunjang pembelajaran.

Salah satu aplikasi yang sangat mudah digunakan dan dapat dimanfaatkan dalam membuat media pembelajaran yang berkualitas adalah canva.com. Menurut Leryan (2018) *Canva* merupakan suatu opsi baru yang dikenalkan untuk membuat desain dengan lebih mudah. Tampilan yang diberikan *canva* cenderung lebih segar karena memberikan model baru yang berbeda dari yang

selama ini digunakan seperti *Microsoft Power Point*, *Prezi*, dan media presentasi lain. Cara membuatnya cukup mudah dan banyak pilihan template yang bisa digunakan.

Canva bisa dimanfaatkan dengan mudah hanya dengan mendaftarkan email untuk membuat akun dan sifatnya gratis. Kelebihan dari Canva juga adalah dapat digunakan meskipun orang tersebut memiliki keterbatasan IT dan desain. Dengan alasan inilah kami tim pengabdian memandang pelatihan aplikasi ini penting untuk dilakukan untuk membantu guru di Yayasan Yatama Mandiri untuk dapat membuat sendiri media pembelajaran yang menarik.

1.2 Permasalahan Mitra

Adanya Pandemic Covid-19 memaksa para guru untuk dapat sepenuhnya memanfaatkan IT dalam proses pembelajaran. Kendala pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran yang dihadapi guru di sekolah adalah pengetahuan teknis guru tentang teknologi informasi dan komunikasi yang terbatas untuk pembelajaran di kelas.

Pengalaman sebelum pandemi, para siswa dan guru tidak diperkenankan untuk menggunakan HP selama proses pembelajaran berlangsung sehingga sangat jarang bagi seorang guru untuk memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran. Media-media pembelajaran yang digunakan masih bersifat konvensional yang pada buku atau bahan ajar. Tantangan yang paling umum lainnya dilaporkan oleh para guru, misalnya, kurangnya waktu mereka miliki. Mereka tidak punya cukup waktu untuk membuat media pembelajaran berbasis IT sehingga para guru jarang menggunakan media elektronik/digital dalam pembelajaran.

Saat ini para guru dihadapkan pada situasi yang memaksa mereka harus lebih kreatif dalam membuat media pembelajaran. Beberapa video pembelajaran memang bisa diakses dengan mudah tetapi akan berbeda jika para guru sendiri yang membuatnya. Mengapa? Karena para guru mengetahui apa yang harus mereka sampaikan secara runtut dan bisa saja berbeda dengan apa yang ada dalam video pembelajaran. Selain itu ini juga bisa digunakan untuk memperkaya portofolio guru atau sebagai salah satu nilai tambah kenaikan pangkat.

Banyak guru menginginkan dapat membuat sendiri media pembelajarannya tetapi terkendala oleh kemampuan. Mereka belum tahu cara membuat media pembelajaran yang menarik dengan desain visual yang tidak membuat peserta didik merasa bosan. Para guru belum mengetahui prinsip mendesain media visual dan juga belum mengetahui aplikasi apa saja yang bisa digunakan untuk membuat sendiri media pembelajaran dengan mudah dan hasilnya tetap bagus.

1.3 Solusi Permasalahan

Permasalahan guru-guru di Pesantren Putri Yatama Mandiri, merupakan masalah yang banyak dijumpai di kalangan guru-guru khususnya pada masa pandemi saat ini, dan untuk mengatasi permasalahan tersebut, Dosen dari Program Studi Pendidikan IPA FMIPA Universitas Negeri Makassar membantu guru-guru di Pesantren Putri Yatama dalam merencanakan pembelajaran berbasis teknologi khususnya pada pembuatan media pembelajaran. Program tersebut berupa workshop pembuatan media pembelajaran berbasis Canva.

Workshop yang dilakukan oleh Tim pengabdian dilakukan dengan memberikan pengalaman langsung bagaimana membuat media-media pembelajaran yang memiliki desain yang lebih menarik tanpa harus mendesain dari awal. Aplikasi canva menyediakan template yang sudah siap digunakan dan para pengguna cukup mengedit bagian tertentu disesuaikan dengan tujuan media tersebut dibuat. Kelebihan dari aplikasi ini adalah selain tampilan desain yang sudah menarik dan

siap digunakan, aplikasi ini juga gratis, tanpa dipungut biaya apapun sehingga tidak akan memberatkan peserta untuk menggunakannya. Selain itu pada proses workshop tim pengabdian mendampingi peserta mulai dari membuat akun sampai pada memproduksi media pembelajaran.

2. Metode Pelaksanaan

Penyelesaian masalah pada mitra PKM dilakukan melalui kegiatan workshop media pembelajaran berbasis Canva untuk menunjang penerapan pendekatan TPACK. Metode pelaksanaan kegiatan meliputi seminar, metode diskusi, dan pendampingan pembuatan media pembelajaran. Workshop media pembelajaran berbasis Canva untuk memaksimalkan penerapan melalui pendekatan TPACK dilaksanakan melalui beberapa tahap:

a. Seminar pemberian materi terkait media pembelajaran berbasis Canva

Kegiatan seminar dimaksudkan untuk memberi pengetahuan kepada guru tentang media-media pembelajaran berbasis Canva yang dapat dibuat dan telah dibuat oleh orang sebelumnya dengan tujuan menunjang penerapan TPACK dalam pembelajaran. Kegiatan ini akan memberikan gambaran secara umum tentang media yang dibuat dengan aplikasi Canva dengan harapan setiap guru yang mengikuti workshop dapat memiliki pengetahuan awal sebelum masuk dalam sesi pendampingan.

b. Simulasi/demonstrasi

Simulasi/demonstrasi bertujuan untuk memperlihatkan kepada para guru tentang proses pembuatan media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi canva. Dalam simulasi ini penerater akan mensimulasikan cara memanfaatkan aplikasi canva yaitu dimulai dari pendaftaran akun, pengenalan tampilan Canva serta fitur-fitur yang bisa digunakan dalam membuat media pembelajaran atau sumber belajar.

c. Pendampingan

Pada tahap ini, guru didampingi oleh tim pengabdian akan praktek membuat media dengan menggunakan aplikasi canva dan sampai pada hasil media yang dihasilkan

d. Evaluasi

Kegiatan evaluasi dimaksudkan untuk mengetahui ketercapaian tujuan kegiatan workshop, serta segala hal yang menjadi penguat dan penghambat ketercapaian tujuan kegiatan pengabdian..

3. Pelaksanaan Kegiatan dan Hasil yang Dicapai

3.1 Realisasi Penyelesaian Masalah

Kegiatan pengabdian dilakukan di Yayasan Yatama Mandiri pada pondok pesantren putri, dengan tujuan untuk melatih guru-guru di pesantren dalam membuat media pembelajaran berbasis Canva. Sebelum melakukan pengabdian sebelumnya tim Pengabdian melakukan koordinasi ke ketua Yayasan dan perwakilan guru untuk melakukan pelatihan.

Kegiatan program kemitraan masyarakat (PKM) dilakukan pada tanggal 2-3 Juli 2021 dihadiri oleh beberapa guru di Pesantren Putri Yatama Mandiri. Kegiatan dilakukan oleh tim pengabdian yang terdiri dari dosen dan mahasiswa Pendidikan IPA. Pelaksanaan workshop menerapkan protokol kesehatan yakni seluruh peserta, dosen dan mahasiswa (tim pengabdian) menggunakan masker dan menyediakan *hand sanitizer*.

Kegiatan pengabdian ini dilakukan secara kolektif di Program Studi Pendidikan IPA sehingga didahului dengan kegiatan pembukaan dengan penyampaian sambutan Ketua Yayasan dengan Ketua Program Studi Pendidikan IPA. Setelah kegiatan pembukaan tersebut, kegiatan pengabdian mulai dilaksanakan dengan tahap pertama pemberian materi atau pengenalan Canva sebagai aplikasi yang dapat digunakan dengan mudah untuk membuat media pembelajaran kepada guru-guru dari berbagai bidang studi di sekolah tersebut. Kegiatan pengabdian diawali dengan pemberian survey pertanyaan kepada peserta untuk mengetahui apakah peserta pernah menggunakan Canva untuk media pembelajaran dan hasilnya 90% belum pernah menggunakan Canva tetapi sudah pernah mendengar keberadaan aplikasi tersebut.



Gambar 1 Tim pengabdian memberikan materi media pembelajaran berbasis Canva. (Sumber: Dok. Pribadi)

3.2 Partisipasi Mitra

Dalam kegiatan workshop yang dilakukan, peserta didik sangat terlibat aktif karena teori yang diberikan hanya 10% dan 90% mereka praktek membuat media pembelajaran. Secara teknis, pelaksanaan workshop dibagi menjadi 2 bagian yaitu pertama, kegiatan memberikan informasi atau pengetahuan awal/pengenalan tentang Canva sebagai salah satu aplikasi yang bisa dimanfaatkan untuk membuat media pembelajaran. Dalam kegiatan ini peserta dikenalkan terlebih dahulu mengenai media pembelajaran dan tampilan Canva serta jenis media apa saja yang bisa dibuat dengan menggunakan Canva. Pada kegiatan ini juga peserta didik diminta secara langsung untuk membuat akun di aplikasi canva dan mendaftar sebagai pendidik. Proses pendaftaran dan pembuatan akun didampingi oleh tim pengabdian karena beberapa peserta masih kesulitan untuk melakukan secara mandiri.

Kegiatan kedua adalah pemateri mendemonstrasikan atau memberikan contoh bagaimana memilih salah jenis media yang akan dibuat misalnya memilih infografis atau poster, kemudian

setelah itu tim pengabdian menunjukkan bagaimana memilih *background* yang sesuai dengan tujuan media tersebut. Setelah itu pemateri memberi contoh bagaimana mengedit bagian gambar, tulisan, memasukkan, audio atau video dan lainnya dalam tampilan canva.

Kegiatan ketiga dilanjutkan dengan pendampingan praktek membuat media oleh para peserta. Pada kegiatan ini peserta sudah memilih sendiri media sesuai dengan perangkat pembelajaran yang dibuat sebelumnya. Beberapa peserta ada yang membuat media berupa poster, slide presentasi, infografis, LKPD/worksheet, dan lainnya. Tim pengabdian yang terdiri dari dosen dan mahasiswa mendampingi peserta dalam pembuatan media menggunakan Canva.



Gambar 2 Peserta workshop melakukan praktek mendesain media. (Sumber: Dok. Pribadi)

Kegiatan selanjutnya adalah evaluasi kegiatan pengabdian. Peserta mengisi angket respons terhadap kegiatan, dilihat dari materi dan metode workshop. Sebelum kegiatan ditutup peserta diminta mengirimkan hasil media itu ke email tim pengabdian untuk selanjutnya diberikan *feedback* terkait hasil tersebut. Peserta menyelesaikan media di rumah baru mengirimkan hasilnya lewat email.

3.3 Hasil yang Dicapai

Hasil kegiatan program kemitraan masyarakat (PKM) meliputi hasil pelaksanaan workshop berupa produk media pembelajaran berbasis Canva dan respons peserta dalam hal ini guru-guru Pesantren Putri Yatama Mandiri terhadap kegiatan workshop (materi dan metode workshop).

Setelah pelaksanaan workshop, peserta dibagikan angket respons terhadap pelaksanaan kegiatan workshop. Angket ini bertujuan untuk melihat bagaimana respons peserta atau guru-guru di pesantren terhadap pelaksanaan workshop yaitu respons terhadap isi atau materi pelatihan dan respons terhadap metode pelatihan. Berikut Tabel 3.1 hasil rata-rata respons 10 guru IPA terhadap isi atau materi workshop Media Pembelajaran Berbasis Canva.

Tabel 1 Skor Rata-rata Respons Guru-Guru terhadap Materi Workshop Media Pembelajaran Berbasis Canva

No	Penyataan	Skor	Kategori
1	Materi mampu memahami saya memahami pentingnya membuat media pembelajaran yang menarik	3,7	Sangat Tinggi
2	Materi workshop mencerahkan dan membuat saya dapat menghasilkan media pembelajaran yang menarik	3,6	Sangat Tinggi
3	Materi workshop mencerahkan dan membuat saya dapat memahami prinsip desain komunikasi visual	3,7	Sangat Tinggi
4	Materi workshop membuka wawasan saya tentang aplikasi yang bisa digunakan dalam membuat media pembelajaran dengan desain yang sudah siap pakai seperti canva	3,7	Sangat Tinggi
5	Materi workshop membuat saya paham cara memanfaatkan canva untuk membuat berbagai macam media pembelajaran	3,6	Sangat Tinggi
6	Dengan adanya materi workshop ini saya bisa menerapkan pembelajaran berbasis proyek dimana siswa sendiri yang mendesain hasil proyeknya di aplikasi Canva	3,4	Tinggi
7	Materi ini membuat saya paham bahwa aplikasi Canva memudahkan guru dalam membuat media pembelajaran	3,8	Sangat Tinggi
Skor Rata-rata respons terhadap isi		3,64	Sangat Tinggi

Dari Tabel 1 terlihat bahwa skor rata-rata respons peserta terhadap materi workshop budidaya tanaman sistem hidroponik adalah 3,64 dengan kategori sangat tinggi. Indikator respons yang paling tinggi pada indikator 7 yaitu “*Materi ini membuat saya paham bahwa aplikasi canva memudahkan guru dalam membuat media pembelajaran*”. Adapun skor terendah pada indikator 6 yaitu “*Dengan adanya materi workshop ini saya bisa menerapkan pembelajaran berbasis proyek dimana siswa sendiri yang mendesain hasil proyeknya di aplikasi canva*”

Beberapa peserta juga memberikan komentar mengenai isi materi diantaranya “*workshop ini menambah wawasan tentang media pembelajaran elektronik dengan menggunakan canva*”. Meskipun ada peserta yang sudah pernah menggunakan canva tetapi sebagian besar guru-guru tersebut belum pernah memanfaatkan. Hasil ini diperoleh dari hasil survey sederhana menggunakan *menti.com* dan didapati bahwa hanya 2 orang yang sudah pernah memanfaatkan aplikasi ini.

Dengan adanya pengetahuan dan keterampilan ini diharapkan guru-guru di sekolah ini dapat membuat media pembelajaran yang memiliki tampilan menarik dan sesuai dengan harapan peserta didik untuk memperoleh pengajaran yang menyenangkan. Beberapa penelitian telah dilakukan yang menerapkan canva diantaranya Syamsidar (2021) yang menemukan bahwa penerapan media pembelajaran berbantuan aplikasi *Canva* dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar IPA peserta didik kelas VIII SMP Negeri 24 Makassar pada Materi Sistem Pencernaan Pada Manusia. Penelitian membuat bahan ajar, slide presentasi dan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dengan menggunakan aplikasi Canva dan hasilnya ada peningkatan hasil belajar dan motivasi belajar dari peserta didik. Selain itu hasil penelitian lainnya menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Canva juga efektif meningkatkan hasil belajar pada berbagai mata pelajaran lainnya (Pelangi, G.

2020; Junaedi, S. 2021; Rahmatullah, Inanna, & Andi Tenri Ampa, 2020; Tanjung, R. E. & Faiza, D. 2019; Hapsari, G. P. P., & Zulherman. 2021)

Selanjutnya data skor rata-rata respons peserta terhadap metode workshop yang digunakan dapat dilihat pada Tabel 2 berikut ini.

Tabel 2 Skor Rata-rata Respons Guru-Guru IPA terhadap Metode Workshop Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Canva

No	Pernyataan	Rata-rata Skor
1	Metode workshop menyenangkan dan membuat bersemangat	3,8
2	Metode workshop membuat saya mengerti fitur-fitur yang terdapat dalam aplikasi canva	3,7
3	Metode workshop membuat saya mengerti cara memilih template yang sesuai untuk pendidikan	3,5
4	Metode workshop membuat saya memahami cara mendesain media pembelajaran menggunakan canva	3,6
5	Metode workshop membuat saya dapat memahami cara memasukkan video, audio, text dalam template desain pada aplikasi canva	3,5
Respons Peserta terhadap Metode Workshop		3,62

Dari Tabel 2 terlihat bahwa respons guru-guru terhadap metode workshop sangat tinggi karena mereka dapat berlatih secara langsung dalam membuat media pembelajaran berbasis Canva. Peserta didik memberikan respons yang sangat positif terhadap metode pelaksanaan workshop dan dari 5 indikator, terdapat satu indikator yaitu indikator 1 *Metode workshop menyenangkan dan membuat bersemangat* yang mencari skor 3,8 pada kategori sangat tinggi. Ada 2 indikator dengan skor 3,5 dimana keduanya terkait dengan kemampuan guru untuk membuat atau menggunakan Canva. Dari sini dapat kita lihat bahwa masih diperlukan waktu untuk mempelajari Canva, mempelajari fitur-fitur serta bagaimana mengajarkannya ke peserta didik.

Beberapa peserta juga memberikan komentar dan saran pada angket yang diberikan. Sebagian besar mereka menyayangkan waktu workshop yang singkat dan masih memerlukan waktu pendampingan yang cukup lama sampai mereka mahir membuat media.

- Leryan, L. P. A., Damringtyas C. P., Hutomo M. P. dan Printina B. I. (2018). The use of *canva* application as an innovate presentation media learning history. *Jurnal Pendidikan Sejarah*, 1.
- Livingstone, S. (2012). Critical reflections on the benefits of ICT in education, *Oxford Review of Education*, Vol. 38 No. 1, pp. 9-24
- Nikolopoulou, K. and Gialamas, V. 2016, “Barriers to ICT use in high schools: Greek teachers’ perceptions”, *Journal of Computers in Education*, Vol. 3 No. 1, pp. 59-75
- Pelangi, G. 2020. Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA. *Jurnal Sasindo UNPAM*. Vol. 8, No. 2
- Rahmatullah, Inanna, & Andi Tenri Ampa, 2020. Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha* Vol. 12 No. 2
- Syamsidar, 2021. Penerapan Media Pembelajaran Berbantuan Aplikasi *Canva* untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VIII SMPN 24 Makassar (Studi pada Materi Pokok Sistem Pencernaan Pada Manusia). Skripsi. UNM
- Tafonao, Talizaro. 2018. Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2.
- Tanjung, R. E. & Faiza, D. 2019. Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika, *Jurnal Vote Teknik* Vol 7 No 2.