

**Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti**

p-ISSN 2355-5106 || e-ISSN 2620-6641

<http://jurnalilmiahcitrabakti.ac.id/jil/index.php/jil>**PENGARUH PENGGUNAAN APLIKASI CANVA TERHADAP KREATIVITAS SISWA DALAM MENDESAIN PROJEK PENGUATAN PROFIL PELAJAR PANCASILA**Akhmad Bagus Zakaria¹⁾, Kusmiyati²⁾

Teknologi Pendidikan, Universitas Dr. Soetomo

¹⁾ baguszakaria1990@gmail.com, ²⁾ kusmiati@unitomo.ac.id**Histori artikel***Received:*
18 Juli 2023*Accepted:*
29 Januari 2024*Published:*
2 Februari 2024**Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan *template* dan *element* pada aplikasi *canva for education* terhadap kreativitas peserta didik dalam mendesain label kemasan produk makanan pada salah satu project penguatan profil pelajar Pancasila (P5) yang dilaksanakan pada SMP YPM 3 Taman dengan tema kewirausahaan (kreasi olahan singkong). Pada tema tersebut diharuskan membuat label produk makanan olahan singkong untuk menunjang nilai jual dan daya tarik konsumen. Peneliti memilih salah satu media yaitu *canva for education*. Dimana aplikasi tersebut cukup mudah penggunaannya karena didukung referensi *template* dan *element* yang banyak. Metode pada penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian korelatif menggunakan sampel 60 peserta didik. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, hasil penelitian ini adalah terdapat pengaruh penggunaan *template* dan *element canva for education* terhadap kreativitas peserta didik dalam mendesain label kemasan produk makanan. Berdasarkan hasil dari uji koefisien korelasi dan dibandingkan dengan tabel koefisien korelasi maka peneliti berkesimpulan bahwa pengaruh *template* dan *element canva for education* memiliki signifikansi hubungan sangat kuat yaitu sebesar 0,901. Untuk nilai koefisien determinasi adalah 0,812 yang berarti bahwa kreativitas peserta didik dalam mendesain label kemasan produk 81,2% dipengaruhi penggunaan *template dan element canva for education*.

Kata-kata Kunci: *template dan element, canva for education, kreativitas, desain label, proyek P5***Corresponding author: Akhmad Bagus Zakaria (baguszakaria1990@gmail.com)*

Abstract. This research aims to determine the extent of the influence of using templates and elements in the Canva for Education application on students' creativity in designing packaging labels for food products in one of the Pancasila Student Profile Strengthening projects carried out at SMP YPM 3 Taman with the theme of entrepreneurship (cassava processed products). In this theme, students are required to create labels for processed cassava food products to support their market value and consumer appeal. The researcher chose Canva for Education as one of the tools for this purpose, as the application is user-friendly and supported by numerous template and element references. The research method employed a quantitative approach with a correlational research type, using a sample of 60 students. Based on the conducted research, the results show that there is an influence of using Canva for Education templates and elements on students' creativity in designing food product packaging labels. According to the correlation coefficient test results and comparison with the correlation coefficient table, the researcher concludes that the influence of Canva for Education templates and elements has a significantly strong relationship, amounting to 0.901. The coefficient of determination value is 0.812, meaning that 81.2% of students' creativity in designing packaging labels is influenced by the use of Canva for Education templates and elements.

Keywords: canva for education, creativity, packaging label design, project P5

Latar Belakang

Pendidikan di era Revolusi Industri 4.0 harus dapat menciptakan generasi yang memiliki kreativitas, inovatif, komunikatif, berpikir kritis yang tinggi untuk memecahkan masalah serta dapat mengambil keputusan yang cepat dan tepat (Kusmiyati, 2016). Selain syarat di atas juga dibutuhkan inovasi media pembelajaran merupakan suatu kebutuhan pada pembelajaran di era digital. Berdasarkan hal tersebut inovasi yang mampu meningkatkan kemampuan peserta didik yaitu pemanfaatan teknologi digital yang terus berkembang. Oleh sebab itu, peneliti memberikan gambaran salah satu media yang mampu meningkatkan kemampuan peserta didik yaitu Canva.

Adapun kelebihan pada *software* Canva bisa ditinjau sebagai berikut: (a) memiliki beragam desain yg menarik, (b) bisa menaikkan kreativitas pengajar serta peserta didik pada mendesain media pembelajaran karena banyak fitur yg sudah disediakan, (c) menghemat waktu pada media pelajaran secara mudah, (d) untuk desain, tidak wajib menggunakan laptop, namun bisa dilakukan melalui *handphone* (Amrina et al., 2021).

Label merupakan suatu bagian dari sebuah produk yang membawa informasi verbal tentang produk atau penjualnya (Irrubai, 2015). Adapun tujuan label adalah sebagai berikut: (1) Memberi informasi tentang isi produk yang diberi label tanpa harus membuka kemasan. (2) Berfungsi sebagai sarana komunikasi produsen kepada konsumen tentang hal-hal yang perlu diketahui oleh konsumen tentang produk tersebut, terutama hal-hal yang kasat mata atau tak diketahui secara fisik. (3) Memberi petunjuk yang tepat pada konsumen hingga diperoleh fungsi produk yang optimum. (4) Sarana periklanan bagi produsen. (5) Memberi rasa aman bagi konsumen (Irrubai, 2015).

Terdapat tiga tipe label berdasarkan fungsinya, yaitu sebagai berikut: (1) *Brand label* adalah penggunaan label yang semata-mata digunakan sebagai brand. (2) *Grade label* adalah label yang menunjukkan tingkat kualitas tertentu dari suatu barang. Label ini dinyatakan dengan suatu tulisan atau kata-kata. (3) Label Deskriptif (*Descriptive Label*) adalah informasi objektif tentang penggunaan, konstruksi, pemeliharaan penampilan dan ciri-ciri lain dari produk (Irrubai, 2015). *Labeling* dan *packaging* yang secara langsung menjadi penampilan produk merupakan identitas produk tersebut sehingga pengelolaan penampilan menjadi salah satu aspek penting yang harus diperhatikan (Irrubai, 2015).

Menurut Kusmiyati (2016) Proyek yang dikerjakan oleh siswa dapat berupa proyek perseorangan atau kelompok dan dilaksanakan dalam jangka waktu tertentu secara kolaboratif, menghasilkan sebuah produk, yang hasilnya kemudian akan di tampilkan dan dipresentasikan. Proyek didesain agar peserta didik dapat melakukan investigasi, memecahkan masalah, dan mengambil keputusan. Peserta didik bekerja dalam periode waktu yang telah dijadwalkan untuk menghasilkan produk dan/atau aksi. Berdasarkan Kemendikbudristek No.56/M/2022. Tema Proyek pada P5 antara lain: gaya hidup berkelanjutan, kearifan lokal, bhinneka tunggal ika, bangunlah jiwa dan raganya, suara demokrasi, rekayasa dan teknologi, kewirausahaan dan kebermanfaatan. Kurikulum Merdeka diterapkan dengan tujuan untuk menanamkan pendidikan karakter dan memiliki kompetensi skill (Wahidah et al., 2023).

Penelitian ini mengambil kegiatan P5 yang memuat materi desain label produk kemasan makanan sehingga keterampilan siswa sangat dibutuhkan. Kreativitas siswa menyajikan desain label ini masih tampak minim. Hal ini peneliti ketahui Canva sebagai media peningkatan kreativitas mendesain label produk kemasan makanan. Biasanya guru hanya akan memberikan media kertas sebagai wadah siswa untuk mengkreasikan hasil kerjanya. Sehingga siswa akan membutuhkan banyak alat dan bahan seperti pulpen warna, serta hiasan lainnya yang disesuaikan dengan kreativitas siswa. Hal ini menjadi rumit untuk siswa, di mana jika ada siswa yang tidak membawa alat dan bahan maka mereka tidak akan bisa memberikan hasil kerja yang maksimal. Sehingga hasil desain label produk kemasan yang dikerjakan siswa akan tampak tidak berwarna dan kurang maksimal.

Berdasarkan latar belakang diatas ini maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah ada pengaruh template dan element aplikasi *canva for education* terhadap kreativitas peserta didik mendesain label kemasan produk makanan.

Metode

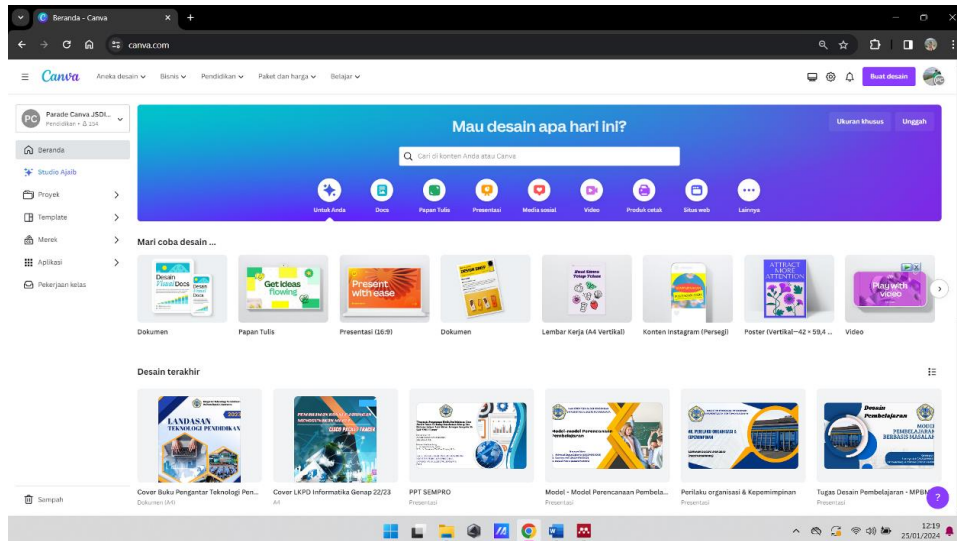
Dalam penelitian ini peneliti akan menggunakan jenis penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif adalah penelitian yang menggunakan angka, mulai dari pengumpulan data, penafsiran terhadap data tersebut, serta penampilan dari hasilnya (Sugiyono, 2019). Peneliti menggunakan kuantitatif karena ingin mengetahui pengaruh variabel *template* dan *element* aplikasi canva (X) dengan kreativitas desain label kemasan produk makanan (Y). Pada penelitian ini menggunakan pendekatan korelasi dimana akan menggunakan sampel sebanyak 60 peserta didik pada kelas 7. Penelitian tersebut dilaksanakan pada SMP YPM 3 Taman semester genap tahun pelajaran 2022/2023.

Hasil dan Pembahasan

Pembelajaran dengan pendekatan saintifik ialah pendekatan pembelajaran yang dilaksanakan melalui lima proses yang sering diidentifikasi dengan 5M yaitu mengamati, menanya, mencoba, menalar, dan mengomunikasikan (Rahmayanti & Jaya, 2020). Salah satu cara yang digunakan untuk memenuhi pembelajaran saintifik adalah menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran berfungsi serta berperan sebagai penyalur informasi dari guru (pendidik) kepada peserta didik (Maulidah et al., 2021). Media pembelajaran adalah salah satu alat bantu mengajar bagi pengajar untuk menyampaikan materi pengajaran, meningkatkan kreativitas peserta didik dan meningkatkan perhatian siswa dalam proses pembelajaran menurut Firmadani (2020; Jasmiati, 2018; Chairini et al., 2023) juga mengungkapkan bahwa media pembelajaran meningkatkan hasil belajar peserta didik.

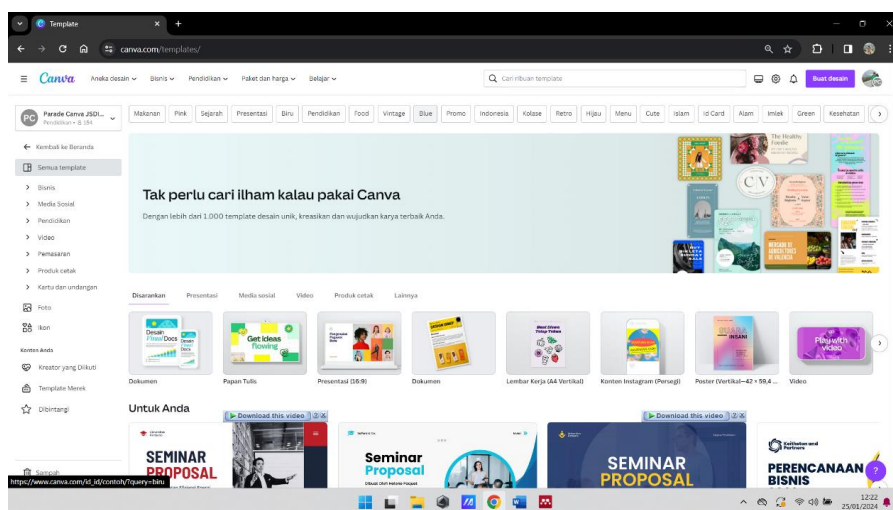
Media Canva sangat mempermudah guru dalam mendesain media pembelajaran, sebagaimana (Triningsih, 2021) menyampaikan bahwa canva mempermudah guru serta peserta didik dalam melaksanakan proses pembelajaran berbasis teknologi, keterampilan, kreativitas, beserta manfaat lain. Hal ini dikarenakan hasil desain menggunakan canva mampu meningkatkan ketertarikan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran dan meningkatkan motivasi peserta didik dengan penyajian bahan ajar serta materi secara menarik (Wulandari & Mudinillah, 2022). Beberapa tools yang ada pada canva salah satunya adalah template. Banyak pilihan template yang bisa digunakan dalam membuat desain antara lain presentasi, poster, video, infografis, lembar kerja, RPP, Peta Pikiran. Dimana setiap template tersebut memiliki desain yang interaktif. Walaupun demikian tidak serta merta user langsung memakai template tersebut tetapi masih disesuaikan dengan kebutuhan. Menurut (Khairani & Mudinillah, 2022), (Sholeh et al., 2020) Canva merupakan aplikasi yang menyediakan pilihan template, membuat logo, poster, desain, kemasan, dan fitur-fitur yang ada didalamnya. Ketersediaan fitur-fitur di dalam Canva dapat digunakan di

dalam Pendidikan sehingga aplikasi tersebut dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Dalam sebuah jurnal yang ditulis (Supradaka, 2022) Canva adalah program Design Online yang menyediakan berbagai tools atau alat editing untuk membuat berbagai desain grafis seperti poster, flyer, infografik, banner, card invitation, presentation, facebook, cover dan masih banyak lagi. Selain itu, ada juga alat editing untuk foto, diantaranya ada photo editor, photo filters, photo frame, stickers, icon dan desain grids.



Gambar 1. Halaman Beranda Canva

Menurut (Zulhandayani, 2023) Canva merupakan aplikasi yang mudah digunakan peserta didik. Canva menuntun peserta didik kreatif dalam penyelesaian desain yang ingin dikerjakan. Berdasarkan pendapat para ahli maka bisa disimpulkan canva memiliki fitur yang lengkap dan mudah digunakan untuk peserta didik.



Gambar 2 Halaman Template Canva

Pengembangan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran disebabkan oleh beberapa alasan, yaitu (1) adanya arahan bagi peserta didik untuk menguasai keterampilan era 4.0 melalui teknologi dan internet; (2) kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan karena

guru memiliki pedoman dalam mencapai tujuan pembelajaran melalui penjelasan materi yang sistematis; dan (3) materi pembelajaran dapat dipahami dan dianalisis siswa dengan mudah dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar (Nurrifa, 2018). Sejalan dengan pendapat (Juwairia et al., 2022) Canva dalam pembelajaran terkhusus hal yang berkaitan dengan kreativitas peserta didik, agar dapat lebih meningkatkan pemahaman terhadap manfaat dan kelebihan penggunaan aplikasi canva.

Dalam pembelajaran informatika banyak sekali hal-hal yang dapat diaplikasikan melalui teknologi, khususnya aplikasi Canva. Mengambil contoh dalam pembelajaran informatika berbentuk desain label dengan menggunakan *Canva* siswa akan lebih termotivasi dalam belajar karena materi yang disajikan memanfaatkan literasi visual Canva dengan menggunakan berbagai pilihan gambar, warna, suasana, simbol-simbol, dan hal lainnya melalui desain yang ada di dalam aplikasi tersebut. Canva juga menyediakan berbagai template video yang dapat digunakan untuk memudahkan pengguna dalam mendesain, seperti opening, intro, terima kasih, closing, pendidikan, Indonesia, dan lain sebagainya. Dengan pengembangan dan penjabaran pada penelitian ini, diharapkan mampu memberi manfaat yang baik terkait dengan aplikasi Canva sebagai aplikasi yang sudah tidak asing bagi masyarakat dan bagaimana pemanfaatannya sebagai media pembelajaran. Sejalan dengan pendapat (Desniarti et al., 2022) menyimpulkan bahwa canva dapat meningkatkan kemampuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran. Dalam pembuatan desain tidak terlepas dari penggunaan element canva. Dimana terdapat beberapa element seperti garis dan bentuk, grafis, stiker, foto, video, audio, bagan, table, bingkai, kisi, koleksi yang fungsinya untuk memperindah tampilan agar lebih menarik. Beberapa hasil desain label makanan yang telah dibuat peserta didik sebagai berikut :



Gambar 3 Hasil Desain Menggunakan Canva

Sesuai dengan pendapat (Nugraha, 2015) bahwa dilakukan uji validitas dan reliabilitas sebelum berlanjut ke pengujian normalitas dan linieritas. Pada penelitian ini membahas apakah ada pengaruh template dan element terkait dengan kreativitas maka penulis menggunakan skala likert dalam pengambilan data melalui pertanyaan-pertanyaan yang sudah diuji validitasnya dan didapatkan hasil ada 20 pertanyaan yang valid dan bisa digunakan. Cara pertama dengan membandingkan koefisien korelasi dengan tabel r Product Moment. Dikutip dari (Kemenuh, 2022) bahwa untuk menghitung pengaruh positif maupun negative menggunakan korelasi *Pearson Product Moment*. Dikatakan signifikan jika nilai r hitung lebih besar saat dibandingkan dengan r tabel pada tabel r Product Moment ($r_i > r_t$). Cara kedua dengan uji t . (Sugiyono dalam Yusup, Studi, Biologi, Islam, & Antasari, 2018).

Setelah diuji validitas maka data sudah terkumpul dan bisa dianalisis menggunakan uji normalitas untuk mengetahui apakah data tersebut berdistribusi normal atau tidak normal. Dengan pengujian hipotesis sebagai berikut:

H_0 = Tidak ada pengaruh template dan element terhadap kreativitas peserta didik dalam mendesain label kemasan produk makanan.

H_1 = Ada pengaruh template dan element terhadap kreativitas peserta didik dalam mendesain label kemasan produk makanan.

Hasil Uji Normalitas

Tabel 1. Uji Normalitas - One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

| | | Unstandardized Residual | |
|------------------------------------------|-------------------------|-------------------------|------|
| N | | 60 | |
| Normal Parameters ^{a,b} | Mean | .0000000 | |
| | Std. Deviation | 2.94391926 | |
| Most Extreme Differences | Absolute | .089 | |
| | Positive | .087 | |
| | Negative | -.089 | |
| Test Statistic | | .089 | |
| Asymp. Sig. (2-tailed) ^c | | .200 ^d | |
| Monte Carlo Sig. (2-tailed) ^e | Sig. | .269 | |
| | 99% Confidence Interval | Lower Bound | .257 |
| | | Upper Bound | .280 |

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

d. This is a lower bound of the true significance.

e. Lilliefors' method based on 10000 Monte Carlo samples with starting seed 2000000.

Berdasarkan hasil uji normalitas diketahui Monte Carlo Sig.(2-Tailed) mencapai 0.269^d. Berdasarkan uji statistic apabila p -value (sig) $>$ α (0.05) hasil tersebut dapat dikatakan data berdistribusi normal.

Uji Linieritas

Tabel 2. Uji Linieritas - ANOVA Table

| | | | Sum of Squares | df | Mean Square | F | Sig. |
|------------------|----------------|--------------------------|----------------|----|-------------|---------|------|
| Kreativitas * | Between Groups | (Combined) | 2421.741 | 17 | 142.455 | 18.524 | .000 |
| | | Linearity | 2227.758 | 1 | 2227.758 | 289.684 | .000 |
| | | Deviation from Linearity | 193.983 | 16 | 12.124 | 1.577 | .119 |
| Within Groups | | | 322.992 | 42 | 7.690 | | |
| Total | | | 2744.733 | 59 | | | |

Berdasarkan ANOVA Table diketahui bahwa nilai *Deviation from Linearity (sig)* 0.119. Berdasarkan uji statistic apabila p-value (sig) > α (0.05) hasil tersebut dapat dikatakan bahwa terdapat hubungan yang linear antara variable bebas dan terikat.

*Uji Korelasi (Pearson Product Moment)*Tabel 3. Uji Korelasi - *Corelation*

| | | Template_Element | Kreativitas |
|------------------|---------------------|------------------|-------------|
| Template_Element | Pearson Correlation | 1 | .901** |
| | Sig. (2-tailed) | | .000 |
| | N | 60 | 60 |
| Kreativitas | Pearson Correlation | .901** | 1 |
| | Sig. (2-tailed) | .000 | |
| | N | 60 | 60 |

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Berdasarkan data *Corelation* diketahui bahwa nilai sig. (2-tailed) 0.000 Berdasarkan uji statistic apabila p-value (sig) < α (0.01) maka bisa disimpulkan terjadi korelasi yang sangat signifikan antara *template* dan *element* terhadap kreativitas peserta didik dalam mendesain label kemasan produk makanan. Hubungan antara variable X dan Y merupakan hubungan positif karena semakin banyak pilihan template dan element maka akan meningkatkan kreativitas peserta didik.

Koefisien Determinasi

Tabel 4. Uji Koefisien - Model Summary

| Model | R | R Square | Adjusted R Square | Std. Error of the Estimate |
|-------|-------------------|----------|-------------------|----------------------------|
| 1 | .901 ^a | .812 | .808 | 2.986 |

a. Predictors: (Constant), Template_Element

Pada tabel diatas diketahui nilai R Square adalah 0.812. Maka dapat dikatakan bahwa kreativitas peserta didik dalam mendesain label kemasan produk makanan 81.2% dipengaruhi oleh template dan element pada canva.

Kesimpulan

Dari data hasil dan pembahasan pada 4 uji statistic diantaranya yaitu uji korelasi pearson product moment dapat disimpulkan bahwa Hasil penelitian ini adalah rhitung > rtabel menggunakan signifikansi 5% yaitu $0,901 > 0,254$. Sehingga dapat dinyatakan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh template dan element canva for education terhadap kreativitas peserta didik dalam mendesain label kemasan produk makanan. Berdasarkan hasil dari uji koefisien korelasi dan dibandingkan dengan tabel koefisien korelasi maka peneliti berkesimpulan bahwa pengaruh template dan element canva for education memiliki signifikansi hubungan sangat kuat yaitu sebesar 0.901. Untuk nilai koefisien determinasi adalah 0,812. Maka bisa disimpulkan bahwa kreativitas peserta didik dalam mendesain label kemasan produk 81,2% dipengaruhi oleh template dan element aplikasi canva for education sedangkan sisanya dipengaruhi oleh faktor yang lain.

Daftar Pustaka

- Amrina, Mudinillah, A., & Handayani, E. P. (2021). Pemanfaatan Aplikasi Canva dalam Proses Pembelajaran Bahasa Arab di MAN Gunung Padang Panjang. *Tarbiyatuna: Jurnal Pendidikan Ilmiah*, 6(2), 101–116. <https://doi.org/10.55187/tarjpi.v6i2.4519>
- Chairini, P., Ibrahim, H., & Kamza, M. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Historical Dominoes (HD) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Sejarah Siswa. *JIM: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah*, 8(1), 1–10. <https://doi.org/10.24815/jimps.v8i1.22270>
- Desniarti, Zulfitri, Ahda, H., & Khayroiyah, S. (2022). Penggunaan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran bagi Guru SD Swasta IT Darussalam. *Prosiding Seminar Nasional Hasil Pengabdian kepada Rakyat*, 1, 57–65. <https://e-prosiding.umnaw.ac.id/index.php/pengabdian/article/view/818>
- Firmadani, F. (2020). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional*, 2(1), 93–97. http://ejurnal.mercubuana-yogya.ac.id/index.php/Prosiding_KoPeN/article/view/1084/660
- Irrubai, M. L. (2015). Strategi Labeling, Packaging Dan Marketing Produk Hasil Industri Rumah Tangga Di Kelurahan Monjok Kecamatan Selaparang Kota Mataram Nusa Tenggara Barat. *Society*, 6(1), 15–30. <https://doi.org/10.20414/society.v6i1.1462>
- JASMIATI. (2018). *Pengaruh media pembelajaran terhadap motivasi belajar murid kelas iv sd inpres mallengkeri 1 kecamatan tamalate kota makassar skripsi*. 104.
- Juwairia, J., Koryati, D., Amrina, D. E., & Sintara, U. (2022). Meningkatkan Kreativitas Desain Flyer Digital Menggunakan Aplikasi Canva Melalui Model Pembelajaran Project Based Learning (Pjbl). *Jurnal Profit: Kajian Pendidikan Ekonomi Dan Ilmu Ekonomi*, 9(1), 15–26. <https://doi.org/10.36706/jp.v9i1.16084>
- Kemenuh, I. A. R. (2022). *Pengaruh Adaptive E-Learning terhadap Prestasi Belajar dan Pemahaman Konsep dalam Pembelajaran Komputer dan Jaringan Dasar*

- Siswa Kelas X di SMK*. 12(1), 11–12. <https://repo.undiksha.ac.id/10512/>
- Khairani, N., & Mudinillah, A. (2022). Pemanfaatan Penggunaan Aplikasi Canva Pada Pelajaran Ips Kelas 4 Sd 23 Rambatan. *Ibtida'i: Jurnal Kependidikan Dasar*, 9(1), 29–42. <https://doi.org/10.32678/ibtidai.v9i1.5101>
- Kusmiyati. (2016). *Pengaruh PjBl terhadap kreativitas*. *Jurnal P4I*, 2(3), 1–23.
- Noor Mayaminii Maulidah, Achmad Dhany Fachrudin, & Lailatul Mubarakah. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Berbasis Aplikasi Android Pada Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel. *Jurnal Edukasi: Kajian Ilmu Pendidikan*, 7(1), 75–84. <https://doi.org/10.51836/je.v7i1.231>
- Nugraha, M. I. (2015). Efektivitas Media Interaktif Berbasis Scratch Pada Pembelajaran Biologi Materi Sel di SMA Teuku Umar Semarang. *Tesis*, 1–150.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Rahmayanti, D., & Jaya, P. (2020). Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran Canva dengan Pendekatan Saintifik Terhadap Hasil Belajar dasar Listrik dan Elektronika. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika)*, 8(4), 107. <https://doi.org/10.24036/voteteknika.v8i4.110251>
- Sholeh, M., Rachmawati, R. Y., & Susanti, E. (2020). Penggunaan Aplikasi Canva Untuk Membuat Konten Gambar Pada Media Sosial Sebagai Upaya Mempromosikan Hasil Produk UKM. *Selaparang Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 4(1), 430. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v4i1.2983>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Supradaka. (2022). Pemanfaatan Canva Sebagai Media Perancangan Grafis melejit dengan membukukan rekor Salah satu pemasukan terbesarnya datang dari pengguna premium yang berjumlah sebanyak. *Ikraith-Teknologi*, 6(74), 62–68.
- Tri Wulandari, & Adam Mudinillah. (2022). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (Jurmia)*, 2(1), 102–118. <https://doi.org/10.32665/jurmia.v2i1.245>
- Wahidah, N., Zubair, M., Fauzan, A., & Alqodri, B. (2023). *Implementasi Profil Pelajar Pancasila di SMP Negeri 1 Mataram*. 8, 696–703.
- Yusup, F., Studi, P., Biologi, T., Islam, U., & Antasari, N. (2018). *Uji Validitas dan Reliabilitas*. 7(1), 17–23.
- Zulhandayani, F. (2023). *Canva Sebagai Media Peningkatan Kreativitas Mendesain Iklan Slogan Dan Poster Pada Model Project-Based Learning*. 126–131.