

## MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS CANVA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR DI SMP NEGERI 1 KISARAN

Riska Wahyuni Lubis<sup>1</sup>, Nila Sudarti<sup>2</sup>, Yuliana<sup>3</sup>

Program Studi PPG Prajabatan Bahasa Indonesia

Fakultas Keguruan dan Ilmi Pendidikan

Universitas Asahan

Surel: [1riskawahyunilubis@gmail.com](mailto:riskawahyunilubis@gmail.com)

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar siswa melalui media pembelajaran berbasis canva di SMP Negeri 1 Kisaran. Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan Taggart yang terdiri dari empat langkah yaitu: perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Penelitian ini dilakukan di Kelas VIII-7 di SMP Negeri 1 Kisaran Tahun Ajaran 2022/2023 dengan jumlah siswa 31 orang. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis canva dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa pada prasiklus yaitu siswa yang tuntas sebanyak 9 siswa dari 31 siswa yang ada atau 51,62%. Pada kegiatan siklus I yaitu siswa yang tuntas sebanyak 25 siswa dari 31 siswa yang ada atau 80,64%. Pada kegiatan siklus II yaitu siswa yang tuntas meningkat menjadi 29 siswa dari 31 siswa yang ada atau 93,54%. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran berbasis Canva sudah memenuhi ketuntasan yang efektif, yaitu >85%.

**Kata kunci:** Media Pembelajaran, Canva, Hasil Belajar

### Abstract

This study aims to describe the improvement of student learning outcomes through Canva-based learning media at SMP Negeri 1 Kisaran. The type of research used is Classroom Action Research (CAR) with the Kemmis and Taggart model consisting of four steps, namely: planning, action, observation, and reflection. This research was conducted in Class VIII-7 at SMP Negeri 1 Kisaran in the 2022/2023 Academic Year with 31 students. Based on the results of the study, it shows that Canva-based learning media can improve student learning outcomes. Student learning outcomes in the pre-cycle were 9 students who completed the learning process out of 31 students or 51.62%. In cycle I activities, 25 students who completed the learning process out of 31 students or 80.64%. In cycle II activities, the number of students who completed the learning process increased to 29 students out of 31 students or 93.54%. This shows that student learning outcomes using Canva-based learning media have met effective completion, which is > 85%.

**Keywords:** Learning Media, Canva, Learning Results

## A. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu upaya dan usaha manusia untuk mengembangkan potensi yang dimilikinya. Pasal 3 Undang-undang No. 20 Tahun 2023 menjelaskan bahwa pendidikan sebagai peningkatan dan pengembangan kemampuan siswa. Proses pendidikan ditujukan pada perolehan pengetahuan, keterampilan, kemampuan, pembangunan watak serta peringkat, dalam rangka membentuk dan membangun pribadi siswa.

Pendidikan adalah komponen penting dalam kehidupan manusia, dan memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk dan menentukan kualitas bangsa. Salah satu faktor yang menentukan kualitas pendidikan adalah pembelajaran yang dirancang secara sistematis sesuai dengan kaidah-kaidah pembelajaran yang efektif. Hal ini dikarenakan pembelajaran adalah faktor terpenting dalam menentukan kualitas pendidikan (Cholik, 2017). Maka dari itu, pemerintah harus serius menangani dan meningkatkan sistem pendidikan agar pendidikan dapat menjawab tantangan dan tuntutan yang muncul dengan kemajuan dan tuntutan kehidupan modern.

Semua aspek kehidupan masyarakat, terutama pendidikan, sangat terpengaruh oleh kemajuan teknologi di dunia digital. Teknologi baru muncul seiring pertumbuhan ilmu pengetahuan (Triningsih, 2021). Teknologi sangat membantu pendidikan, baik dalam menyediakan sarana pembelajaran maupun dalam memperoleh informasi, memberi guru kemampuan untuk bersaing dengan dunia luar.

Pembelajaran merupakan suatu kegiatan pembelajaran bernilai edukatif yang diarahkan untuk mencapai tujuan tertentu. Dalam proses pembelajaran terjadi interaksi antara berbagai elemen, seperti guru, siswa, dan materi atau sumber belajar. Interaksi ini juga melibatkan sarana dan prasarana, seperti metode, media, dan penataan tempat belajar, sehingga tercipta proses pembelajaran yang mencapai tujuan.

Salah satu masalah yang sering terjadi dalam pembelajaran, khususnya Bahasa Indonesia, adalah guru yang tidak tahu bagaimana menggunakan berbagai jenis media pembelajaran. Ketidaktahuan ini menyebabkan siswa tidak tertarik dan tidak termotivasi untuk belajar, yang pada gilirannya menyebabkan hasil belajar yang buruk. Salah satu cara untuk mengatasi masalah ini adalah dengan memilih media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan dipelajari.

Media pembelajaran, yang merupakan alat dan sumber daya yang membantu proses pembelajaran, harus diperhatikan secara khusus. Tidak dapat diabaikan begitu saja dalam proses pendidikan, khususnya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Sebagai bagian dari pembelajaran abad 21, guru harus memanfaatkan kemajuan teknologi di ruang kelas. Beberapa manfaat penggunaan teknologi dalam pembelajaran termasuk penggunaan materi instruksional melalui aplikasi Canva, yang merupakan contoh perkembangan zaman. Peneliti memilih Canva sebagai media pembelajaran karena memungkinkan penyajian data secara grafis. Canva adalah aplikasi pengolah desain grafis yang mudah digunakan dan gratis. Canva dapat membantu pendidik dan peserta mengakses layanan online (Citradevi, 2023). Selain itu, pendidik dapat memilih dari banyak template atau opsi desain yang tersedia di Canva.

Pernyataan di atas didukung penelitian terdahulu oleh Wan Nurul dkk. (2024) dengan judul "*Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Canva dan Wordwall Terhadap Minat dan Hasil Belajar Bahasa Indonesia*". Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 1 Kisaran. Berdasarkan hasil penelitian ini diketahui (1) Hasil belajar siswa kelas XI IPA 8 yang diajar dengan menggunakan media canva dan media wordwall tergolong sangat tinggi dengan persentase sebesar 53% dari 38 siswa dan nilai rata-rata sebesar 85,26; (2) Hasil belajar siswa kelas XI-IPA 1 yang diajar dengan menggunakan buku teks tergolong tinggi dengan persentase sebesar 62,5% dari 40 siswa dan nilai rata-rata sebesar 68,12; (3) Hasil perhitungan menggunakan SPSS diperoleh uji t yaitu  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh media canva dan media wordwall terhadap minat dan hasil belajar siswa pada siswa kelas XI-IPA 8. Pencapaian hasil belajar siswa kelompok eksperimen A (XI-IPA 8) yang diajar dengan menggunakan media canva dan media wordwall lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok eksperimen B (XI-IPA 1) yang diajar dengan menggunakan buku teks.

Penelitian selanjutnya oleh Dermawani dkk (2023) dengan judul "*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Canva untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ssiwa*". Berdasarkan penelitian ini diketahui bahwa hasil validasi oleh ahli media rata-rata 85% menunjukkan kriteria sangat valid, dan rata-rata 87,5% menunjukkan kriteria sangat valid untuk divalidasi oleh ahli materi, oleh ahli bahasa rata-rata 85% menunjukkan sangat valid. Berdasarkan temuan tersebut, media pembelajaran berbasis Canva praktis digunakan untuk memudahkan guru dalam mengkomunikasikan pelajarannya dan dapat

meningkatkan pembelajaran siswa. Angket respon siswa yang peneliti peroleh untuk pembelajaran tentang respon siswa terhadap media pembelajaran berbasis Canva menunjukkan rata-rata 92% dengan kriteria sangat baik.

Berdasarkan pemaparan di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tindakan kelas untuk mengetahui bagaimana respon siswa SMP Negeri 1 Kisaran terhadap media pembelajaran berbasis Canva yang bertujuan meningkatkan hasil belajar.

## B. KAJIAN TEORI

Media pembelajaran adalah alat yang dapat dilihat secara fisik yang digunakan untuk menyampaikan materi dalam suatu pelajaran. Secara umum, media didefinisikan sebagai sumber informasi atau acuan belajar yang menggabungkan materi dengan lingkungan pelajar sehingga meningkatkan motivasi siswa untuk belajar (Arsyad, 2011).

Sejalan dengan pendapat tersebut, media pembelajaran diartikan sebagai segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan proses pembelajaran dan menarik perhatian siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran (Cookson, dkk, 2019).

Adapun, fungsi media pembelajaran antara lain (Rahmawati, 2019):

1. Menumbuhkan minat, motivasi, dan keinginan siswa untuk belajar.
2. Memberikan informasi dan intruksi.
3. Meningkatkan hasil belajar.
4. Mengarahkan dan menarik siswa untuk fokus dalam proses pembelajaran.
5. Mempermudah untuk mencapai tujuan pembelajaran.
6. Dengan menyajikan gambar dan teks, dapat membantu siswa yang memiliki keterbatasan dalam menerima materi.
7. Mengatasi keterbatasan alat indera, waktu, dan ruang.
8. Meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan oleh guru untuk menyampaikan atau menyalurkan informasi secara terencana kepada siswa sehingga mereka dapat belajar dengan baik.

Hasil belajar terdiri atas dua kata yakni “hasil” dan “belajar”. Hasil menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah sesuatu yang diadakan oleh usaha. Sedangkan belajar adalah berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu. Para ahli memberikan pendapat mengenai hasil belajar. Menurut Amir dan Risnawati (dalam Randika, 2023), hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki siswa sebagai hasil dari kegiatan belajar.

Hasil belajar merupakan perolehan dari proses belajar siswa sesuai dengan tujuan pengajaran (Purwanto, 2012). Sedangkan menurut Reigeluth (dalam Suprihatiningrum, 2013) mengemukakan hasil belajar atau pembelajaran dapat juga dipakai sebagai pengaruh yang memberikan suatu ukuran nilai dari metode (strategi) alternatif dalam kondisi yang berbeda.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah hasil belajar adalah perubahan perilaku siswa yang lebih baik setelah proses belajar.

Canva adalah aplikasi desain visual yang sangat mudah digunakan, bahkan untuk pemula. Canva memiliki fitur menarik untuk konten visual yang ingin dibuat, sehingga dapat berkreasi dengan kreatif. Aplikasi Canva disukai oleh banyak orang, termasuk orang yang masih belajar menggunakan aplikasi tersebut. Aplikasi Canva dapat

digunakan sebagai media pembelajaran berbasis elektronik dan sangat memudahkan bagi guru untuk menciptakan berbagai bentuk media pembelajaran (Wardhanie, dkk, 2021).

Canva memiliki beberapa kelebihan, yaitu:

1. Canva sangat membantu dalam pembuatan media pembelajaran.
2. Canva dapat diakses melalui PC, laptop, dan ponsel.
3. Canva dapat membuat poster, logo, dan video pembelajaran yang menarik dengan mudah.
4. Canva memiliki template gratis dan dapat diunduh dalam berbagai cara, Canva memungkinkan Anda membuat konten secara instan.
5. Canva memiliki fitur penyimpanan otomatis.
6. Canva juga membantu kita mendesain berbagai media visual lainnya dengan mudah (Mila, dkk, 2021).

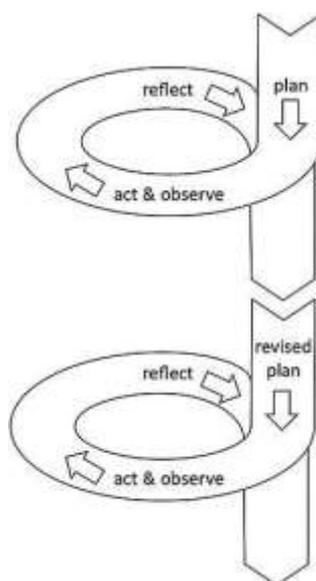
### C. METODE PENELITIAN

Peneliti menemukan permasalahan pada kelas VIII-7 di SMP Negeri 1 Kisaran yaitu rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Menanggapi hal tersebut, peneliti bermaksud mengatasi permasalahan dengan cara melakukan perbaikan proses pembelajaran melalui penelitian tindakan kelas dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada kelas VIII-7 di SMP Negeri 1 Kisaran.

Berdasarkan jenis penelitian dipilih oleh peneliti yaitu penelitian tindakan kelas, maka dalam penelitian ini, peneliti menggunakan model penelitian tindakan kelas dari Kemmis dan Taggart yang berbentuk spiral, model penelitian ini saling terkait dari siklus satu ke siklus berikutnya.

Kemmis dan Taggart (Trianto, 2011), mengatakan bahwa Kemmis menggunakan sistem spiral merefleksi diri dalam perencanaannya. Sistem ini terdiri dari beberapa siklus: perencanaan (*planning*), tindakan (*action*), pengamatan (*observation*), refleksi (*reflection*), dan kembali ke perencanaan, yang berfungsi sebagai dasar untuk rencana pemecahan masalah.

Pola dasar model Penelitian Tindakan Kelas menurut Kemmis & Taggart dapat dilihat seperti berikut:



**Gambar 1. Alur PTK Menurut Kemmis dan Taggart**

Dari gambar di atas dapat dilihat bahwa setiap siklus terdiri dari perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi.

Penelitian ini di rancang dalam 2 siklus yang berguna memperkuat dan memberikan dampak keberhasilan dari model dan metode pembelajaran yang dilakukan. Dalam setiap siklus peneliti mengukur hasil belajar siswa dan dianalisa setiap kekurangan dari pelaksanaan pembelajaran. Kemudian merencanakan kembali kegiatan pembelajaran untuk memperbaiki kekurangan pada siklus sebelumnya (Dewi, dkk, 2022).

Subjek penelitian tindakan kelas ini adalah siswa kelas VIII-7 SMP Negeri 1 Kisaran dengan jumlah siswa sebanyak 31 orang, terdiri dari 15 orang laki-laki dan 16 orang perempuan. Peneliti memilih kelas ini sebagai subjek penelitian dikarenakan hasil belajar kelas ini tergolong rendah, sehingga peneliti ingin meningkatkan hasil belajar kelas ini agar dapat bersaing dengan kelas yang lain.

#### D. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari kegiatan penelitian yang dilakukan dengan menggunakan prasiklus, siklus satu dan dua adalah sebagai berikut:

##### Kegiatan Prasiklus

Kegiatan prasiklus dimulai dengan peneliti memberikan pelajaran. Peneliti memberikan LKPD kepada siswa setelah materi disampaikan. LKPD diberikan dalam bentuk soal uraian dengan sepuluh pertanyaan. Siswa mengerjakan LKPD dan menuliskan jawabannya di buku latihan masing-masing. Peneliti melakukan LKPD di papan tulis atau dengan metode konvensional. Dan hasilnya adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Prasiklus

Prasiklus	Jumlah	Presentase
Siswa Tuntas	9	29,03%
Siswa Tidak Tuntas	22	70,97%
Jumlah Siswa	31	100%

Persentase yang dicapai pada prasiklus dapat dikatakan belum optimal. Masih ada siswa yang belum tuntas sebanyak 22 siswa dari 31 siswa.

##### Siklus 1

###### 1. Perencanaan

Tahap ini dimulai dengan peneliti membuat materi pelajaran yang akan diajarkan di kelas. Perencanaan ini dilakukan dengan menyesuaikan modul ajar dan LKPD dengan karakteristik siswa yang diidentifikasi melalui hasil tes diagnostik yang dilakukan di awal semester. Peneliti membuat LKPD berbasis canva. Peneliti membuat LKPD sangat menarik dengan menggunakan canva dengan jenis soal teka teki silang. yang kemudian mencetak hasil desain untuk dibagikan kepada siswa.

###### 2. Tindakan

Tahap ini di mulai dengan peneliti melakukan kegiatan sesuai dengan rancangan yang telah disusun, kegiatan dimulai dengan pendahuluan. Kemudian dilanjutkan dengan kegiatan awal pembelajaran seperti berdoa, apersepsi dan motivasi. Selanjutnya masuk

ke kegiatan inti. Pada kegiatan inti peneliti menampilkan materi pembelajaran melalui power point. Setelah materi selesai dilakukan peneliti melakukan tindakan asesmen dengan memberikan LKPD yang telah dirancang dengan menggunakan canva berbentuk soal teka-teki silang. Pengerjaan LKPD dilakukan secara individu untuk melihat hasil belajar masing-masing siswa. Lalu kegiatan penutup diakhiri siswa mengisi lembar refleksi.

### 3. Pengamatan

Tahap ini dilihat berdasarkan hasil tindakan yang telah diberikan kepada siswa yaitu melalui LKPD berbasis canva dengan tipe soal teka-teki silang. Pada tahap pengamatan ini, peneliti melihat perubahan dalam hasil belajar siswa setelah melakukan LKPD berbasis canva. Hasil belajar siswa meningkat setelah menggunakan LKPD berbasis Canva. Walaupun masih ada 6 siswa yang belum tuntas. Namun, sudah menunjukkan peningkatan jika dibandingkan dengan kegiatan prasiklus.

**Tabel 2. Siklus 1**

Prasiklus	Jumlah	Presentase
Siswa Tuntas	25	80,64%
Siswa Tidak Tuntas	6	19,35%
Jumlah Siswa	31	100%

### 4. Refleksi

Tahap ini peneliti melakukan refleksi terhadap kekurangan dan kelebihan LKPD yang telah diberikan kepada siswa. Hal tersebut bertujuan untuk mencari solusi atas permasalahan yang muncul selama proses pengerjaan LKPD. Kelebihan yang nampak selama siswa mengerjakan LKPD ini adalah nilai yang didapatkan meningkat, dan siswa aktif saat mengerjakan soal yang telah diberikan. Siswa secara bergantian mengisi soal yang diberikan dipapan tulis yang ditampilkan melalui proyektor. Kekurangan dalam penerapan LKPD ini adalah masih terdapat siswa yang belum menguasai materi sehingga hasil yang didapatkan kurang maksimal. Kemudian peneliti melakukan refleksi kegiatan pembelajaran dengan menanyakan perasaan siswa setelah mengikuti pembelajaran dan didapatkan hasil siswa menyukai LKPD yang diberikan karena menarik dan membuat siswa bersemangat dalam menjawabnya.

Berdasarkan hasil pada siklus satu masih belum mendapatkan hasil yang optimal. Maka dari itu, peneliti melanjutkan kegiatan penelitian pada siklus II untuk memperbaiki kekurangan yang terdapat pada siklus I. Kegiatan perbaikan yang perlu diperbaiki adalah penyampaian materi pembelajaran.

## Siklus II

### 1. Perencanaan

Tahap ini peneliti membuat desain LKPD baru dengan canva. Rencana LKPD yang diberikan kepada siswa berbentuk soal mencocokkan. Bentuk soal telah disesuaikan untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan materi teks iklan. Selanjutnya, peneliti mencetak soal yang akan dibagikan kepada siswa esok hari.

### 2. Tindakan

Tahap ini peneliti melakukan kegiatan sesuai dengan rancangan yang telah disusun. Kegiatan dimulai dengan pendahuluan dan kemudian dilanjutkan dengan kegiatan

pembelajaran awal, seperti doa, apersepsi, dan motivasi. Kemudian masuk ke kegiatan inti. Pada kegiatan inti, peneliti menggunakan PowerPoint untuk menampilkan materi pembelajaran. Setelah materi selesai, peneliti melakukan tindakan asesmen dengan memberikan LKPD yang dirancang dengan soal teka-teki silang. Untuk melihat kemajuan hasil belajar setiap siswa, LKPD dilakukan secara individual. Kemudian, sebagai kegiatan penutup, siswa diminta untuk mengisi lembar refleksi.

### 3. Pengamatan

Hasil Siklus II menunjukkan bahwa hasil belajar siswa lebih baik.

**Tabel 3. Siklus 2**

Prasiklus	Jumlah	Presentase
Siswa Tuntas	29	93,54%
Siswa Tidak Tuntas	2	6,45%
Jumlah Siswa	31	100%

Hasil pengamatan menunjukkan bahwa masalah yang muncul selama siklus I dapat diatasi selama siklus II. Hasil analisis data menunjukkan bahwa LKPD berbasis canva dapat mengoptimalkan hasil belajar siswa, seperti yang ditunjukkan oleh jumlah siswa yang lulus 29 orang dan hanya 2 siswa yang belum tuntas. Oleh karena itu, penelitian ini dihentikan sampai siklus II.

### 4. Refleksi

Refleksi yang dilakukan adalah penerapan LKPD berbasis canva dapat meningkatkan hasil belajar. Hasil belajar yang meningkat adalah kelebihan dari kegiatan siklus kedua. Kekurangan dari kegiatan ini adalah beberapa siswa masih memiliki hasil belajar yang buruk. Namun, masalah ini dapat diselesaikan dengan memberi siswa tugas tambahan untuk memperbaiki hasil belajar mereka.

Berdasarkan hasil penelitian pada prasiklus, siklus I dan siklus II, hasil analisis pembelajaran menunjukkan perbedaan bahwa media LKPD berbasis canva menghasilkan perubahan positif dan meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dilihat berdasarkan pada hasil belajar siswa pada prasiklus dilihat bahwa hanya terdapat 9 siswa yang mencapai nilai tuntas, kemudian dilakukan kegiatan pembelajaran pada siklus II didapatkan 25 siswa yang telah mencapai nilai tuntas dan puncaknya pada siklus II siswa yang tuntas berjumlah 29 siswa mendapat nilai tuntas. Dapat disimpulkan bahwa tindakan pada siklus I dan II ini mengalami peningkatan sebelum prasiklus. Maka sejalan dengan (Pratiwi et al, 2023) kesimpulan dari tindakan yang dilakukan pada siklus I dan siklus II adalah proses pembelajaran dengan menggunakan canva sebagai LKPD berjalan dengan baik dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dibuktikan dari ketuntasan belajar siswa.

## E. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran LKPD berbasis canva di kelas VIII-7 SMP Negeri 1 Kisaran meningkatkan hasil belajar siswa. Tampilan LKPD yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan siswa meningkatkan hasil belajar siswa. Adapun hasil yang diperoleh adalah sebagai berikut:

1. Hasil belajar siswa pada prasiklus yaitu siswa yang tuntas sebanyak 9 siswa dari 31 siswa yang ada atau 51,62%. Hal ini menunjukkan bahwa belum memenuhi

persentase tuntas sedangkan persentase untuk memenuhi ketuntasan yang efektif harus mencapai >85% sehingga dikatakan belum tuntas.

2. Pada kegiatan siklus I yaitu siswa yang tuntas sebanyak 25 siswa dari 31 siswa yang ada atau 80,64%. Hal tersebut juga belum memenuhi ketuntasan yang efektif, namun sudah menunjukkan peningkatan dari kegiatan prasiklus.
3. Pada kegiatan siklus II yaitu siswa yang tuntas meningkat menjadi 29 siswa dari 31 siswa yang ada atau 93,54%. Hal ini menunjukkan bahwa sudah memenuhi ketuntasan yang efektif, yaitu >85%.

Maka dari itu, dapat disimpulkan bahwa menggunakan media berbasis canva dapat meningkatkan hasil belajar karena tampilan yang dihasilkannya tidak monoton dan kita dapat mendesain LKPD dengan berbagai jenis untuk memenuhi kebutuhan siswa. Sangat penting untuk meningkatkan kreativitas untuk membuat pembelajaran bervariasi dan tidak monoton, terutama dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

## F. SARAN

Berdasarkan penelitian yang telah peneliti lakukan, ada beberapa saran yang dapat peneliti berikan yaitu diharapkan kepada para pendidik agar dapat menggunakan serta memaksimalkan penggunaan media dan metode pembelajaran yang inovatif. Selain itu, diharapkan para pendidik juga dapat menguasai teknologi agar dapat mengikuti perkembangan zaman revolusi 5.0.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. (2011). *Media pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Cholik, C.A. (2017). Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi untuk meningkatkan pendidikan di Indonesia. *Jurnal Ilmiah Indonesia*. 2 (6). 21-30.
- Citradevi, Cindy Paramita. (2023) Canva sebagai Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran IPA: Seberapa Efektif? Sebuah Studi Literatur. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*. 8(2). 270-275.
- Cookson, M.D., dkk. (2019). *Media Pembelajaran*. No. 1996. Hal. 13–45.
- Dewi, dkk. (2022). Peningkatan Hasil Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti dengan Menggunakan Media Pembelajaran Aplikasi Canva.com ada Siswa SMK Pancasila. *Jurnal Program Studi PGMI*. 9(4).
- Mila, N., dkk. (2021). Efektivitas Pemanfaatan Canva Sebagai Media Pembelajaran Daring, *Pros. Semin. Nas. Penelit. dan Pengabd. 2021, "Penelitian dan Pengabd. Inov. pada Masa Pandemi Covid-19"*, Hal. 181–188.
- Purwanto. (2012). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Rahmawati, P. (2019). *Pengembangan Picture Storybook Masa Penjajahan Portugis di Indonesia guna Meningkatkan Pemahaman Konsep Sejarah dan Semangat Kebangsaan Siswa Kelas V Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Skripsi S2 Universitas Negeri Yogyakarta.
- Randika, R., dan Sani Safitri. (2023). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Canva Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Materi Sejarah Lokal di Kelas VIII di SMP Negeri 34 Palembang. *Danadyaksa Historica*. 3(2). 107-112.
- Suprihatiningrum, Jamil. (2013). *Strategi Pembelajaran: Teori Aplikasi*. Yogyakarta: Ar Russ Media.
- Trianto. (2011). *Panduan Lengkap Penelitian Tindakan Kelas "Classroom Action Research Teori dan Praktik"*. Surabaya: Prestasi Pustaka Raya.

- Triningsih, Diah Erna. (2021). Penerapan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Kemampuan Menyajikan Teks Tanggapan Kritis Melalui Pembelajaran Berbasis Proyek. *Cendekia: Journal of Education and Teaching*. 15(1). 128–144.
- Wardhanie, A. P, dkk. (2021). Pemanfaatan Aplikasi Canva untuk Desain Grafis dan Promosi Produk pada Sekolah Islami berbasis Kewirausahaan. *Society: Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat*. 2(2). 51–58.