

## PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS CANVA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF PADA PEMBELAJARAN IPAS DI SDN 101768 TEMBUNG

Tri Utami Panggabean<sup>1</sup>, Fahrur Rozi<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Medan

Surel: [tripanggabean96@gmail.com](mailto:tripanggabean96@gmail.com)

**Abstract:** Creative thinking must be developed in the current curriculum with any method, one of them is using Canva-based learning media. The aim of this research is to determine the effectiveness in developing this media to improve creative thinking abilities in IPAS learning for students at SDN 101768 Tembung. This method was developed following 4D principles in R&D. As a result, this media is suitable and practically to be used because of 90% in validity score. After was tested on students, this media is effective to improve student learning outcomes with 75% of class completion scores.

**Keyword:** Creative thinking, Canva, Learning Media, 4D

**Abstrak:** Berpikir kreatif wajib untuk dikembangkan dalam kurikulum merdeka saat ini. Salah satu metode yang dapat digunakan adalah menggunakan media pembelajaran berbasis Canva. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menilai efektivitas dalam mengembangkan Canva sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif pada siswa kelas V SD dalam pembelajaran IPAS di SDN 101768 Tembung. Metode ini dikembangkan mengikuti prinsip 4D dalam *Research & Development*. Hasilnya, media pembelajaran dinilai praktis dan layak untuk digunakan karena memiliki skor validitas 90%. Setelah diujicobakan pada peserta didik, media tersebut efektif meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan skor ketuntasan kelas mencapai 75%.

**Kata Kunci:** Berpikir Kreatif, Canva, Media Pembelajaran, 4D

### PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi dapat mendorong terjadinya perubahan sosial baik pada individu maupun masyarakat. Melalui Revolusi Industri 4.0, inovasi dan kemajuan IPTEK pada perkembangan jejaring sosial telah menegaskan perubahan zaman dengan dimulainya era kreatif (Kusumaryono, 2020). Pada era globalisasi saat ini, masyarakat dituntut untuk cerdas, kreatif, dan inisiatif menciptakan ide – ide baru, penemuan, dan teknologi baru agar dapat bersaing dengan negara lain yang sudah maju sebelumnya. Untuk mencapai hal tersebut, diperlukan pemikiran, sikap,

dan perilakuperpikir kreatif yang dipupuk sejak dini, agar peserta didik mampu menciptakan pengetahuan dan pekerjaan baru, tidak hanya mengonsumsi ilmu belaka.

Pengembangan kreativitas dalam sistem pendidikan terbilang sangat penting. Pendidikan di era sekarang harus mampu membentuk generasi yang kompetitif, inovatif, serta kreatif untuk era Revolusi Industri saat ini, guna mengoptimalkan penggunaan teknologi sebagai penunjang pendidikan yang ideal dengan kurikulum yang menyesuakannya. Kurikulum saat ini ialah kurikulum merdeka yang menghadirkan pembelajaran

intrakurikuler beragam dimana terjadi optimalisasi konten agar peserta didik mampu memahami dan menguatkan konsep sesuai dengan kompetensi yang diperlukan dan perlu dicapai dalam rentang waktu tertentu.

Dalam hal ini, untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis siswa pada saat pembelajaran, maka penggunaan media merupakan sarana yang direkomendasikan kepada pendidik. Menurut Adam (2015), media pembelajaran adalah segala hal fisik maupun teknis dalam bentuk visual, audio, audiovisual, dan multimedia yang dapat membantu guru untuk mempermudah penyampaian materi pelajaran kepada peserta didik sehingga mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sebelumnya.

Menurut Hasan et al. (2021), fungsi media pembelajaran yaitu mempermudah proses pembelajaran, mendukung penambahan kosa kata terkait makna dalam pendidikan, manipulasi penciptaan dan penyampaian gagasan atau objek tertentu, menyejahterakan penggunaannya dengan peningkatan EQ, IQ, dan SQ, serta meningkatkan komunikasi dua arah dalam dunia pendidikan.

Adapun manfaat media pembelajaran menurut Ambarini (2018) dan juga Karo-Karo & Rohani (2018) antara lain dalam hal peningkatan motivasi belajar siswa, efektivitas penyampaian informasi dan pesan untuk kemudahan memahami materi, peningkatan kemampuan penguasaan dan penyelesaian tujuan pembelajaran, pengatasan atas keterbatasan indra, ruang, dan waktu, serta sebagai alternatif metode yang dapat digunakan dalam pembelajaran.

Pembelajaran adalah suatu koneksi antara peserta didik, sumber

belajar, dengan pendidik. Pendidik memberikan bantuan kepada peserta didik dalam hal penguasaan kemahiran, pembentukan tabiat, dan pengetahuan terkait sumber belajar yang bisa didapatkan dari lingkungan sekitarnya. Saat ini, pembelajaran dapat didukung dengan adanya media seperti menggunakan produk-produk dari Microsoft, Google, Quizziz, Canva, Focusky, Zoom, dan lain-lain.

Canva dapat memfasilitasi proses pembelajaran berbasis teknologi, keterampilan, kreativitas, dan keunggulan lain antara peserta didik dengan pendidik. Canva dapat merangsang minat belajar peserta didik melalui kemenarikan materi belajar yang disampaikan menurut Triningsih (2021). Canva merupakan alat desain online dengan berbagai opsi pengeditan baik dalam bentuk desain visual maupun audiovisual. Canva dianggap dapat berperan dalam peningkatan perhatian, peningkatan minat belajar, serta peningkatan kemampuan berpikir kreatif (Pelangi, 2020; Junaedi, 2021).

Berpikir kreatif mengharuskan peserta didik agar mampu memecahkan masalah, memiliki berbagai alternatif jawaban, menguasai suatu konsep dari masalah yang ada, serta menyampaikan ide dari suatu topik permasalahan. Oleh karena itu, berpikir kreatif menjadi salah satu kemampuan yang dikembangkan dalam kurikulum saat ini, karena dapat berpengaruh terhadap hasil belajar yang seperti biasanya dipengaruhi oleh pemahaman terhadap konsep pembelajaran serta mampu menyelesaikan permasalahan yang ada, sebagaimana yang tertuang pada Permendikbud No. 16 Tahun 2022 bagian ke-7 Pasal 15 bahwa "Pelaksanaan pembelajaran dalam suasana belajar yang memberikan ruang

yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik, serta psikologis peserta didik”. Dari peraturan tersebut, dapat disimpulkan bahwa kreativitas penting dikembangkan di seluruh lini kehidupan.

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen dalam proses pembelajaran yang selalu dikembangkan dalam kurikulum merdeka, termasuk pada mata pelajaran IPAS. Dalam kurikulum merdeka, mata pelajaran IPA dan IPS digabungkan IPAS, di mana harapannya dapat memicu peserta didik untuk mengintegrasikan pengelolaan lingkungan alam dan sosial dengan konsep yang baik.

Rendahnya berpikir kreatif di antaranya dialami di SDN 101768 Tembung pada kelas V, dibuktikan dengan kurangnya fokus peserta didik dalam proses pembelajaran yang berlangsung, rendahnya minat baca dan belajar, kurang adanya motivasi. Peserta didik tidak dapat memberikan gagasan baru dan cenderung diam pada saat pendidik bertanya terutama pada pembelajaran IPAS. Rendahnya berpikir kreatif dalam hal ini juga dapat dilihat dari hasil belajar siswa yang tergolong rendah dimana hanya sebagian siswa yang bisa mendapatkan nilai di atas KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran) pada pembelajaran IPAS. Hal ini disebabkan oleh buku kurikulum merdeka yang belum tersedia di sekolah, kurang tercapainya tujuan pembelajaran pada kurikulum merdeka, serta kesulitan pendidik dalam menerapkan media pembelajaran berbasis IT.

Hal ini menjadi suatu problematika yang penting untuk diatasi, di mana salah satu upaya penyelesaiannya yaitu dengan menciptakan pembelajaran yang

menyesuaikan karakteristik penerima dan perkembangan zaman, yang mana akan menggunakan IT dalam prosesnya, misalnya dengan menggunakan Canva.

Dari penelitian yang dilakukan Febriana, Suneki, Suyoto, Rochajati pada tahun 2023, berdasarkan hasil validitas dari profesional media, dapat disimpulkan pengembangan media berbasis Canva dalam rangka meningkatkan kreativitas pendidik di SD telah memenuhi persyaratan sangat layak dengan persentase 91%, serta memenuhi persyaratan praktikalisisasi atau sangat bisa dilakukan dengan persentase 98% berdasarkan penilaian validasi dari ahli materi Hasil ini menunjukkan bahwa materi pembelajaran berbasis Canva dapat mendorong pemikiran kreatif bagi para pendidik di sekolah.

Penelitian yang dilakukan Nur Hidayanti (2023) menghasilkan temuan bahwa *e-book* yang dikembangkan dengan aplikasi Canva untuk pembelajaran PPKn kelas X-1 di MAN 1 Muaro Jambi dinilai memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif dengan tingkat keefektivan 94% berdasarkan hasil lembar observasi awal peserta didik. Selain itu, hasil belajarnya pun meningkat dari nilai awal, minimal mendapatkan kriteria sedang.

Penelitian dari Supriani, Giyanti, Syafana (2022) menunjukkan bahwa media pembelajaran *Interactive Digital Comic* yang dibuat dengan Canva untuk mengetahui respons peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa ini dibuat melalui tahap penelitian dan pengembangan dengan mendapatkan nilai secara keseluruhan tingkat kelayakan sebesar 37,625 dengan persentase 94% dengan kriteria “Sangat Baik”. Sedangkan di sisi lain, media pembelajaran tersebut mendapatkan persentase 92% alias Sangat Baik dari

aspek penilaian media. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media Interactive Digital Comic layak untuk digunakan pada materi Aljabar di SMP N 21 Kota Serang.

Oleh karena itu, peneliti melaksanakan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Canva Untuk Meningkatkan Berpikir Kreatif Siswa Kelas V Pembelajaran IPAS SDN 101768 Tembung T.A 2023/2024”. Penelitian ini bertujuan untuk mengukur validitas, praktikalitas, dan efektivitas pengembangan media pembelajaran berbasis Canva untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif pada siswa kelas V SD dalam pembelajaran IPAS di SDN 101768 Tembung tahun ajaran 2023/2024.

Pengembangan media pembelajaran berbasis Canva menggunakan 4 tahap yaitu *Define* (pendefinisian), *Design* (perancangan), *Develop* (pengembangan) dan *Disseminate* (penyebaran). ini dilakukan agar pelaksanaan penelitian dan pengembangan ini dapat terstruktur serta sistematis sehingga menghasilkan media pembelajaran berbasis Canva pada mata pelajaran IPAS BAB II materi “Memakan dan Dimakan” kelas V di SDN 101768 Tembung yang praktis, efektif dan juga layak.

## **METODE**

Jenis penelitian ini yaitu penelitian dan pengembangan (*Research and Development/R&D*). Menurut Winarni (2018), *Research And Development* adalah suatu rangkaian proses pengembangan produk baru atau penyempurnaan produk *existing* dengan kekurangan yang ada, sehingga dapat dipertanggungjawabkan. Metode ini

dikembangkan untuk menghasilkan produk baru yang akan diuji efektivitasnya, sehingga dapat dijadikan jembatan penelitian dasar dengan penelitian lanjutan (Sugiyono, 2019).

Dalam penelitian ini, dikembangkan metode 4D oleh Thiagarajan (1974) yang terdiri dari *Define*, *Design*, *Develop*, dan *Disseminate*. Dengan metode ini, produk baru yang berkualitas akan dikembangkan.

Populasi dari penelitian ini adalah seluruh siswa SD N 101768 Tembung. Adapun sampel dari penelitian dipilih secara acak, yaitu siswa kelas V SD N 101768 Tembung sebanyak 20 siswa.

Peserta didik di SDN 101678 Tembung dijadikan subjek dalam penelitian ini. Sedangkan media pembelajaran Canva yang dikembangkan pada Materi Memakan dan Dimakan pada Mata Pelajar IPAS BAB II – Topik A menjadi objek dalam penelitian ini.

Data dikumpulkan melalui campuran antara observasi dan instrumen. Penjelasan dari setiap teknikya yaitu sebagai berikut:

1. Observasi, yaitu metode pengumpulan data dengan mengamati kondisi peserta didik terkait pengaruh Canva terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada materi “Memakan dan Dimakan”.
2. Instrumen Angket, di mana setiap instrumen yang digunakan akan dilakukan validasi terlebih dahulu, yang akan diberikan kepada ahli desain, ahli materi, serta praktisi pembelajaran. Digunakan angket tertutup yang berbentuk *checklist* dengan skala *Likert* yang memiliki 5 kategori mulai dari kategori “Sangat Tidak Setuju (1)” hingga “Sangat

Setuju (5)” (Safitri & Fadhilah, 2021).

3. *Pretest-Posttest*, terdiri atas tes kemampuan dasar (tes awal) serta tes evaluasi akhir dengan masing-masing 10 soal esai tentang materi “Memakan dan Dimakan” untuk mengevaluasi kemampuan berpikir kreatif siswa sebelum dan setelah diintervensi dengan media pembelajaran Canva.

Berikut ini beberapa instrumen yang digunakan dalam penelitian ini:

1. Instrumen Angket Validitas Desain Media, yang dilakukan terhadap satu orang dosen ahli bagian media Canva dalam pembelajaran terhadap mata pembelajaran IPAS muatan IPA Bab 2 Topik A – Memakan dan Dimakan, mencakup kelayakan terhadap isi dan visual pada media pembelajaran dengan 5 skor utama. Berikut adalah kisi-kisi instrumen penelitian validasi ahli media:
  - a. Desain Isi : memperhatikan jenis huruf dan warna pada Canva, kesesuaian materi yang disajikan pada Canva, kesesuaian soal yang disajikan pada Canva, bisa dijadikan inovasi dalam kegiatan pembelajaran
  - b. Visual : ketepatan tata letak, kualitas tampilan gambar pada Canva, kerapihan desain dan materi pada Canva
  - c. Penggunaan : paduan penggunaan yang jelas
2. Instrumen Angket Validitas Materi, yang dilakukan terhadap ahli konten materi digunakan agar bisa menadapatkan data terkait kelayakan produk berdasarkan kebenaran konsep/isi yang digunakan. Isi angket ini mencakup sejumlah aspek pokok yang dinilai, di mana kisi-kisinya yaitu sebagai berikut:
  - a. Tujuan pembelajaran : kesesuaian tujuan dan capaian pembelajaran
  - b. Materi pembelajaran : kesesuaian materi dengan media berbasis Canva, kedalaman materi pembelajaran, kemudahan terkait pemahaman materi yang disajikan dalam Canva
  - c. Soal tes : kesesuaian soal evaluasi dengan tingkatan Taksonomi Bloom, relevansi soal dengan materi pembelajaran
  - d. Bahasa : kejelasan bahasa yang digunakan dalam media, penggunaan PUEBI dalam setiap kalimat dalam media berbasis Canva, kesesuaian tata tulisan pada media berbasis Canva
3. Instrumen Angket Validitas Praktikalitas, dilakukan oleh wali kelas V SD N 101768 Tembung yang akan menghasilkan respons terkait kelayakan produk dari segi kebenaran konsep dan kemudahan untuk dipraktikan para guru, di mana poin yang akan dinilai yaitu tampilan, materi, dan bahasa.
  - a. Tampilan : tampilan media menarik, media dapat digunakan secara praktis, tampilan petunjuk penggunaan media
  - b. Materi : materi sesuai capaian dan tujuan pembelajaran, media mampu membantu peserta didik memahami materi, kejelasan isi materi
  - c. Bahasa : ketepatan struktur kalimat, penggunaan bahasa sesuai PUEBI, serta penggunaan bahasa dan kosakata yang mudah dipahami
4. Instrumen Wawancara, yaitu dengan mengajukan pertanyaan kepada guru wali kelas V A di SDN 101768 Tembang untuk mendapatkan

Diterima pada : 16 Mei 2024; Disetujui pada : 13 Juli 2024; Dipublikasi pada : 14 Juli 2024

informasi sebagai alternatif agar dapat memperkuat bahwasanya dibutuhkan pengembangan media berbasis Canva pada pembelajaran IPAS dalam meningkatkan berpikir kreatif siswa. Kisi-kisinya dapat dirincikan sebagai berikut:

- a. Jumlah siswa di kelas
  - b. Penggunaan media dalam proses pembelajaran
  - c. Kendala yang dialami selama menggunakan maupun mengembangkan media di sekolah
  - d. Pembelajaran yang lebih produktif dengan menggunakan media
  - e. Pentingnya kemampuan berpikir kreatif anak dalam menunjang pendidikannya
  - f. Penggunaan media membuat kemampuan berpikir kreatif anak meningkat
  - g. Pembuatan media berbasis Canva, dan ketertarikan menggunakannya
  - h. Metode pembelajaran yang digunakan dan paling efektif untuk digunakan di kelas
  - i. Gambaran minat belajar siswa di kelas
  - j. Solusi jika suasana kelas sudah tidak kondusif
  - k. Hal khusus yang akan dilakukan untuk menunjang hasil belajar siswa
  - l. Efektivitas media Canva untuk meningkatkan berpikir kreatif siswa
5. Instrumen *Pretest – Postest*, yang akan dibagikan kepada peserta didik terkait pengkajian IPAS materi Memakan dan Dimakan sesudah menggunakan media berbasis Canva untuk mengevaluasi efektivitas media yang dikembangkan, dengan

soal esai berjumlah 10 pertanyaan yang mana semuanya akan mencakup semua capaian pembelajaran terkait hubungan saling ketergantungan abiotik-biotik dalam pengaruhnya terhadap stabilisasi ekosistem di lingkungan. Kisi-kisinya dapat dirincikan sebagai berikut:

- a. Analisis hubungan bentuk rantai makanan antar makhluk hidup dengan tepat (C4)
  - b. Penyusunan jaring-jaring makanan di lingkungan ekosistem yang lebih luas dengan tepat (C6)
  - c. Pengumpulan informasi rantai makanan dalam ekosistem (C6)
  - d. Prediksi kemungkinan jika salah satu komponen jaring-jaring makanan tersebut mengalami perubahan secara tepat (C5)
  - e. Menelaah organisme yang berperan sebagai konsumen tingkat 1 pada rantai makanan tersebut (C4)
  - f. Menkategorikan jenis ekosistem secara tepat (C6)
- Analisis data dilakukan setelah dikumpulkan dengan berbagai metode, dengan tujuan untuk mengetahui kelayakan rancangan media yang telah dibuat dengan mengetahui tingkat kevalidan, kepraktisan, dan tingkat keefektivitasnya.
1. Analisis Data Kualitatif dengan mendeskripsikan hasil wawancara pada guru kelas V SDN 101768 Tembang dan mendapatkan kritik saran dari validator terkait media pembelajaran demi pengembangan media pembelajaran yang lebih baik.
  2. Analisis Validitas Media dan Materi, di mana dilakukan penghitungan hasil penilaian dari tiga ahli validator dengan skala likert dari Safitri & Fadhillah (2021), di mana

persentasenya dihitung dari jumlah jawaban skor validator dibagi terhadap jumlah skor jawaban tertinggi dikali 100%:

$$P = \frac{\sum X}{\sum X_i} \times 100 \%$$

Beberapa kriteria penilaian validasi media dan materi adalah sebagai berikut, di mana media dianggap layak dan baik digunakan jika kategori yang didapatkan minimal cukup valid:

- a. < 80% - ≤ 100%: Sangat baik/valid tanpa revisi
  - b. < 60% - ≤ 80%: Cukup baik/valid, dengan sedikit revisi
  - c. < 50% - ≤ 59%: Kurang baik/valid, dengan revisi
  - d. 0% - ≤ 49%: Tidak baik/valid dan harus revisi
3. Analisis Kepraktisan Media, di mana dilakukan penghitungan hasil data dari para pendidik/praktisi dengan skala likert Safitri & Fadhilah (2021) sebagai berikut, di mana persentasenya dihitung dari jumlah jawaban skor validator dibagi terhadap jumlah skor jawaban tertinggi dikali 100%:

$$P = \frac{\sum X}{\sum X_i} \times 100 \%$$

Beberapa kriteria penilaian validasi kepraktisan media adalah sebagai berikut, di mana media dianggap layak dan baik digunakan jika kategori yang didapatkan minimal cukup valid:

- a. < 80% - ≤ 100%: Sangat baik/valid tanpa revisi
- b. < 60% - ≤ 80%: Cukup baik/valid, dengan sedikit revisi
- c. < 50% - ≤ 59%: Kurang baik/valid, dengan revisi

- d. 0% - ≤ 49%: Tidak baik/valid dan harus revisi
4. Analisis keefektifan dengan beberapa hal berikut:

- a. Uji validitas terhadap setiap butir soal yang dibuat dengan menggunakan korelasi momen produk yang dikembangkan oleh Yusuf (2019) sebagai berikut:

$$R_{XY} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{N \sum X^2 - (\sum X)^2} \sqrt{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2}}$$

atau

$$R_{XY} = \frac{\sum XY}{(\sum X^2)(\sum Y^2)}$$

Keterangan:

$R_{xy}$  : Koefisien korelasi tes yang disusun dengan kriteria.  
 $X$  : Skor masing-masing responden variabel  $X$  (tes yang disusun).

$Y$  : Skor masing-masing responden variabel  $Y$  (tes kriteria).

$N$  : Jumlah responden.

- b. Uji reliabilitas, yaitu uji untuk mengetahui sejauh mana suatu tes bisa menunjukkan stabilnya atau konstannya hasil pengukuran, dengan menggunakan rumus *alpha* dari Arikunto (2017) sebagai berikut:

$$R_{11} = \left( \frac{k}{k-1} \right) \left( 1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_t^2} \right)$$

Keterangan:

$R_{11}$  : reliabilitas instrumen

$K$  : banyaknya butir pertanyaan atau banyaknya soal

$\sum \sigma_b^2$  : jumlah varian butir.

$\sigma_t^2$  : varian total

- c. Tes hasil *pretest* dan *posttest* di mana dari jawaban peserta didik, digunakan teknik pemberian skor dari hasil tes kemampuan peserta didik berdasarkan rubric skor

holistic dari Cai et al. (1996) dalam Sriwahyuni (2019) sebagai berikut:

- 1) Skor 4, jika bisa menjawab semua pertanyaan dengan jelas, benar, dan lengkap
- 2) Skor 3, jika bisa menjawab hamper semua pertanyaan dengan benar
- 3) Skor 2, jika bisa menjawab hanya sebagian pertanyaan dengan benar
- 4) Skor 1, jika menjawab tidak sesuai dari pertanyaan atau tidak mampu menarik kesimpulan dengan benar
- 5) Skor 0, jika tidak ada jawaban yang dituliskan

Analisis data dari hasil *pretest* dan *posttest* yang diujikan menggunakan rumus dari Arikunto (2012) sebagai berikut, di mana dihitung skor hasil tes masing-masing siswa dengan menghitung jumlah skor yang diperoleh terhadap jumlah skor maksimal x 100%:

$$S = \frac{SB}{SM} \times 100$$

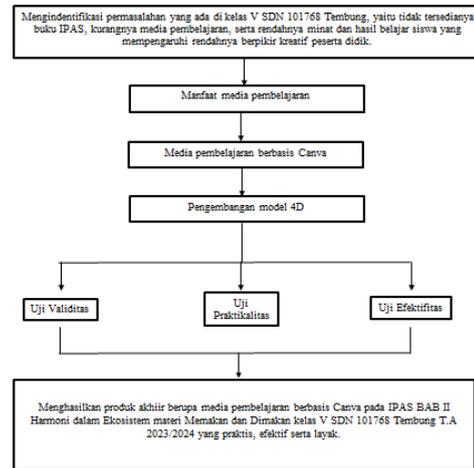
Berkaitan dengan konsep belajar tuntas, Arikunto (2012) mengemukakan bahwa siswa dinyatakan berhasil dalam belajar dan tuntas jika mencapai skor minimal 70%. Berkaitan dengan hal demikian, maka tingkat ketuntasan di kelas dihitung dengan menghitung jumlah siswa yang memperoleh skor 70 ke atas terhadap banyak siswa yang mengikuti tes x 100%.

$$S = \frac{n}{N} \times 100$$

Kriteria ketuntasan kelas menurut Widoyoko (2014)

adalah sangat baik, baik, cukup baik, kurang baik, dan tidak baik dengan masing-masing skala memiliki poin 20%.

Berikut ini alur penelitian yang peneliti lakukan dalam penelitian ini.



**Gambar 1. Alur Penelitian**

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Pengembangan Media Pembelajaran Elektronik Canva dengan 4D

Tahap *Define* (Pendefinisian)

1. Tahap analisis awal (*Front-end analysis*)
  - a. Pembelajaran yang dilakukan kurang melibatkan peserta didik, masih menggunakan pola biasa dengan minimnya tanya jawab, memberikan contoh dan latihan soal seperti biasa yang terdapat dalam buku siswa, sehingga siswa tidak terbiasa mengonstruksi ilmu pengetahuan atau menyelesaikan masalah secara mandiri.
  - b. Sekolah masih menggunakan BUPENA dalam proses pembelajaran,

- belum menggunakan buku IPAS dalam pembelajaran, tetapi sudah menggunakan modul sebagai acuan proses pembelajaran
- c. Kurang bervariasinya media pembelajaran yang digunakan untuk materi Memakan dan Dimakan, hanya mengandalkan BUPENA untuk menunjukkan contoh prosesnya.
  - d. Di sekolah terdapat fasilitas penunjang guru untuk mengajar dengan media berbasis IT, akan tetapi pengajar mengaku kesulitan dalam menggunakannya.
  - e. Solusi: dibutuhkan media pembelajaran yang dapat membantu menemukan konsep serta menyelesaikan masalah yang ada di lingkungan sekitar peserta didik.
2. Tahap analisis peserta didik (*Learner Analysis*)
    - a. Peserta didik kelas V SDN 101768 Tembang rata-rata berusia 10 – 11 tahun
    - b. Menurut Piaget, peserta didik berada dalam tahap perkembangan operasional konkret dengan tanda adanya perkembangan pemikiran yang terorganisir dan rasional.
    - c. Berdasarkan latar ekonomi, terdapat variasi dalam pekerjaan orang tua, mulai dari PNS, pedagang, buruh, dan sebagainya. Hubungan antara siswa dengan orang tua/wali cukup baik.
  - d. Siswa beranggapan bahwa setiap proses belajar di kelas terbilang sulit dimengerti dan membosankan.
  - e. Kemampuan akademik masih tergolong rendah, terdapat 11 siswa yang tidak lulus dari 20 siswa berdasarkan hasil ujian siswa terakhir.
  - f. Solusi: diharapkan media pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan *creative thinking* dalam penemuan konsep, penyelesaian masalah, serta pembuatan gagasan baru.
3. Tahap analisis konsep (*Concept Analysis*)  
 Tujuannya yaitu agar peneliti dapat memilih, membuat rincian, menetapkan dan menyusun konsep secara sistematis untuk meningkatkan kemudahan pemahaman materi bagi peserta didik.
  4. Tahap analisis tujuan pembelajaran (*Specifying Instructional Objectives*)  
 Memberi spesifikasi lengkap terkait tujuan pembelajaran bermanfaat untuk membuat rangkuman terkait analisis tugas dan konsep untuk menentukan perilaku objek penelitian, sebagai dasar untuk penyusunan tes dan perangkat pembelajaran. Tujuan pembelajaran disesuaikan dengan capaian pembelajaran yang terdapat dalam kurikulum terkini, yaitu dapat mendeskripsikan hubungan terkait dengan makanan dalam bentuk rantai makanan antar makhluk hidup, serta mengidentifikasi peran dan

hubungan masing-masing makhluk hidup pada rantai makanan dan pada jaring-jaring makanan di ekosistem yang lebih besar.

#### Tahap *Design* (Perancangan)

Perancangan media pembelajaran berbasis Canva di kelas V SDN 101768 Tembung dilakukan atas dasar hasil analisis pada tahap sebelumnya. Peneliti membuat media berbasis Canva dengan bantuan aplikasi Youtube, di mana desain tampilan media menggunakan objek berbentuk animasi pada menu kegiatan awal, video Garuda Pancasila dari Youtube juga dimasukkan ke dalamnya di menu kegiatan awal. Langkah-langkah perancangan media pembelajaran pada materi Memakan dan Dimakan yaitu:

1. Penyusunan tes (*Criterion – Test Construction*)

Tes kemampuan berpikir kreatif peserta didik disusun berdasarkan penjabaran tugas dan analisis konsep dalam tujuan pembelajaran, dengan pembuatan kisi-kisi soal menyesuaikan indikator kemampuan *creative thinking* serta pedoman skornya. Totalnya 10 soal, indikator menyajikan permasalahan dalam bentuk visual dan tulisan, dan soalnya divalidasi oleh peserta didik kelas VI di SDN 084094 Sibolga sebagai sekolah validasi lalu diuji validitas dan reliabilitasnya untuk melihat kevalidan dan keakuratan setiap butir soal.

2. Pemilihan media

Dilakukan penyesuaian penggunaan media dengan karakteristik materi Memakan

dan Dimakan, serta analisis peserta didik dan tujuan pembelajaran.

3. Pemilihan format

Dilakukan pengkajian format media yang sudah ada, dan diadopsi dari media pembelajaran yang relevan. Format penyusunan modul mengacu pada Permendikbud Ristek Nomor 53 Tahun 2023, format penyusunan media mengacu pada analisis dan pemberian saran/masukan dari dosen dan validator, sedangkan tes kemampuan berpikir kreatif mengacu pada indikator terkait yang telah diterapkan.

4. Desain Awal (*Initial Design*)

Media pembelajaran adalah solusi yang dibuat peneliti untuk meningkatkan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran dirancang mengacu pada buku siswa dan buku guru dalam kurikulum merdeka. Pada media pembelajaran yang disediakan diharapkan dapat memicu berpikir kreatif peserta didik sehingga dapat memberikan ide – ide baru.

#### Tahap *Develop* (Pengembangan)

Dalam tahap ini, dilakukan pemahaman terkait rencana yang telah dirancang menjadi produk baru berupa media pembelajaran berbasis canva, yang mencakup:

1. Pengumpulan bahan materi dan latihan terkait memakan dan dimakan
2. Pengumpulan gambar dan informasi sesuai kebutuhan

3. Penggabungan semua materi ke dalam aplikasi Canva
4. Validasi media pembelajaran berbasis canva oleh validator media, materi serta ahli praktikalitas.

Adapun urutan media pembelajaran berbasis canva adalah, cover, petunjuk penggunaan, menu utama, menu informasi, menu kegiatan awal pembelajaran, menu materi, kuis.

**Tabel 1. Urutan Slide Media Pembelajaran Berbasis Canva**

No	Alur Media	Desain
1.	Cover	
2.	Menu Utama	
3.	Petunjuk Penggunaan	
4.	Menu Informasi	
5.	Menu Kegiatan Awal	
6.	Materi	



Tahap *Disseminate* (Penyebaran)

Tujuannya agar peneliti dapat menghasilkan media pembelajaran berbasis canva berdasarkan hasil revisi dari para validator dan uji coba terhadap peserta didik, serta dapat mengimplementasikan dan melihat efektivitas dari media pembelajaran tersebut pada pembelajaran IPAS kelas V di SDN 101768 Tembung.

Tahap *Disseminate* merupakan tahap publikasi media pembelajaran berbasis canva dengan menyebar luaskan *link canva access* dari peneliti. Rancangan media pembelajaran tersebut kemudian divalidasi oleh beberapa validator.

### Kelayakan Media Pembelajaran Berbasis Canva dalam Meningkatkan Berpikir Kreatif Siswa

Adapun validasi yang telah diberikan oleh tim ahli sebagai berikut:

#### 1. Validasi Media

Validasi media dilakukan oleh Bapak Try Wahyu Purnomo, S.Pd., M.Pd. selaku Dosen FIP Universitas Negeri Medan. Tahap ini dilaksanakan pada hari Selasa, 19 Maret 2024. Hasilnya mencapai 72% dengan skor 36, artinya dapat digunakan tetapi dengan sedikit revisi. Skor tertinggi didapat di bagian desain isi, di mana media pembelajaran sesuai dengan materi yang dibawakan yaitu Harmoni dalam Ekosistem Topik A Memakan dan Dimakan, dan visual pada Canva juga menarik karena disediakan beberapa jenis contoh rantai

makanan serta latar belakang pada media pembelajaran sesuai dengan kondisi rantai makanan tersebut.

Akhirnya, saran pun diberikan untuk menghasilkan media yang lebih baik. Adapun saran dari beliau yaitu pada panduan penggunaan Canva, di mana penggunaan tombol pada media masih kurang jelas, sehingga disarankan untuk menambahkan tombol pada media agar media lebih nyaman untuk digunakan juga mudah dipahami.

Berdasarkan saran tersebut, media pembelajaran Canva akan diperbaiki, kemudian dilakukan validasi kedua pada hari Selasa, 26 Maret 2024. **Hasilnya mencapai 92% dengan skor 46, artinya dapat digunakan tanpa revisi.**

## 2. Validasi Materi

Validasi materi dilakukan oleh Ibu Imelda Free Unita Manurung, S.Pd., M.Pd. selaku Dosen FIP Universitas Negeri Medan. Tahap ini dilaksanakan pada hari Selasa, 26 Maret 2024. Hasilnya mencapai 64% dengan skor 32, artinya dapat digunakan tetapi dengan sedikit revisi. Skor tertinggi didapatkan pada kesesuaian materi dengan media pembelajaran, LKPD dan kuis juga sesuai dengan materi serta tujuan pembelajaran pada Bab II Materi Memakan dan Dimakan.

Akhirnya, saran pun diberikan untuk menghasilkan media yang lebih baik, yaitu pada bagian kemudahan dalam mengakses materi, di mana disarankan untuk membuat sub topik sasaran serta tujuan pembelajaran lebih baik dimasukkan dalam menu materi, tidak dalam menu informasi.

Berdasarkan saran tersebut, media pembelajaran Canva akan diperbaiki, kemudian dilakukan validasi kedua pada hari Selasa, 2 April 2024. **Hasilnya mencapai 88% dengan skor 44, artinya dapat digunakan tanpa revisi.**



**Gambar 2. Slide Informasi setelah Revisi**



**Gambar 3. Slide Materi setelah Direvisi**

## **Praktikalitas Media Pembelajaran berbasis Canva dalam Meningkatkan Berpikir Kreatif Siswa**

Validasi praktikalitas dilakukan oleh pendidik selaku wali kelas dalam hal tampilan media, materi, dan bahasa. Validasi hanya dilakukan satu tahap di ruang kantor guru oleh Ibu Zubaidah Matondang, S.Pd., pada hari Rabu, 24 April. **Hasilnya mencapai 90% dengan skor 45, artinya dapat digunakan tanpa revisi.** Skor tertinggi diperoleh pada tampilan media dimana media yang dikembangkan memiliki tampilan yang menarik dan sesuai dengan isi materi pada pembelajaran. Selain itu, menurut validator, peserta didik dianggap akan dapat memahami bahasa yang digunakan.

Berdasarkan hasil rekapitulasi validasi produk tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis Canva untuk materi Memakan

dan Dimakan **sangat layak** untuk digunakan, dengan rata-rata persentase **90%**. Artinya, media pembelajaran ini berkualitas baik dari segi tampilan media, materi, maupun penggunaannya, sehingga layak diuji cobakan pada peserta didik.

### Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Canva dalam Meningkatkan Berpikir Kreatif Siswa

Selanjutnya dilakukan tahap uji coba media pembelajaran berbasis canva pada pembelajaran IPAS, yaitu dengan menampilkan media dalam 2 kali pertemuan. Pada pertemuan pertama, dilakukan pengenalan produk dan tata cara penggunaannya, serta dilakukan *pre-test*. Pertemuan kedua berisi perlakuan pembelajaran dengan media Canva dengan bantuan infocus agar seluruh peserta didik dapat melihat dengan jelas isi media tersebut. Pada menu utama lalu masuk dalam menu informasi yang berisi profile pengembangan juga ada referensi selanjutnya melakukan kegiatan awal yang berisi lagu wajib nasional berjudul Garuda Pancasila setelahnya masuk pada materi lalu menjawab kuis dari media pembelajaran berbasis canva setelahnya mengerjakan LKPD yang sudah ada dalam media tersebut. Terakhir, peneliti memberikan *post-test* kepada peserta didik kelas V di seklah tersebut.

Tahap selanjutnya, peneliti mempersiapkan media pembelajaran dengan Canva dan menunjukkan seluruh isinya kepada peserta didik. Pada tahap ini peserta didik juga diberikan kuis untuk mengetes daya ingat terkait materi yang disampaikan di Canva.

Efektivitasnya media ini dapat dilihat dari hasil pretest dan post-test yang diberikan pada saat sebelum dan sesudah intervensi media Canva pada

pembelajaran IPAS. Tetapi sebelum dilakukan post-test, dilakukan validasi 10 soal tes dengan korelasi momen produk terhadap 20 orang peserta didik di SDN 084094 Sibolga dengan jumlah peserta didik sebanyak 20 orang. Setelah dilakukan perhitungan data diperoleh  $r_{hitung} > r_{tabel}$  dengan  $\alpha = 0.05$ , sehingga disimpulkan bahwa semua soal dinyatakan valid dan reliabel, sehingga 10 soal tersebut akan dipakai dalam pelaksanaan *pretest* dan *postest*.

Uji reliabilitas juga dilakukan pada soal tersebut, di mana instrumen pengumpulan data ini terbilang cukup terpercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data. Karena instrumen ini sudah baik dan dapat diandalkan, dan berdasarkan penggunaan rumus alpha rhitung  $> r_{tabel}$  dengan  $\alpha = 0.05$ , maka tes ini reliabel. Peneliti mendapatkan tingkat reabilitas seperti tertera pada Gambar 5.

No.	Nama Siswa Kelas V	No. Soal										Jumlah	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1.	Duangi	4	1	3	1	0	1	4	1	1	4	20	
2.	Amsis	1	0	1	2	2	0	1	1	4	4	16	
3.	Riky	1	3	1	0	1	0	1	1	1	2	0	10
4.	Jessica	3	4	2	3	3	2	2	1	4	4	28	
5.	Dimas	3	4	2	2	4	1	1	2	4	4	27	
6.	Rani	4	1	2	3	1	1	1	1	1	4	19	
7.	Chelsi	4	1	3	4	4	1	4	1	1	4	27	
8.	Aprilant	4	1	1	3	2	3	3	3	0	4	24	
9.	Menci	4	4	3	3	4	4	2	2	4	4	34	
10.	Rifan	4	4	3	2	4	2	2	2	4	4	31	
11.	Yohana	4	1	1	4	4	0	2	0	1	4	21	
12.	Febri	1	1	3	2	0	2	0	2	1	4	16	
13.	Zedana	4	1	3	0	0	2	0	2	4	4	20	
14.	Husamman	1	4	1	0	2	0	1	0	1	4	14	
15.	Wani	4	1	1	1	2	3	2	2	1	4	22	
16.	Pradikson	4	4	2	2	4	2	2	1	4	4	29	
17.	Sri	4	1	1	2	3	0	2	0	1	4	18	
18.	Shelli	4	4	1	2	4	0	2	2	4	4	27	
19.	Juwanda	4	3	1	1	2	1	1	1	1	4	14	
20.	Amnata	3	4	3	2	4	2	4	4	4	4	34	
$r_{hitung}$		0,512719	0,551609	0,512076	0,509588	0,73406	0,511133	0,5268	0,511408	0,561057	0,53097		
$r_{tabel}$		0,4438	0,4438	0,4438	0,4438	0,4438	0,4438	0,4438	0,4438	0,4438	0,4438		
$r_{hitung} > r_{tabel}$		valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid		

Gambar 4. Hasil Uji Validitas

$k$	20	$[1 - \frac{\sum \sigma_{ij}^2}{\sigma^2}]$	0,663
$k-1$	19	$[\frac{\sum \sigma_{ij}^2}{\sigma^2}]$	1,111
$\sum \sigma_{ij}^2$	36,03	$r = \frac{[k-1][1 - \frac{\sum \sigma_{ij}^2}{\sigma^2}]}{\sum \sigma_{ij}^2}$	0,7371
$\sigma^2$	47,63		
$\frac{\sum \sigma_{ij}^2}{\sigma^2}$	0,837		

Hasil reabilitas soal tinggi = 0,73

Gambar 5. Hasil Uji Reabilitas

Dari hasil pre-test di kelas V, dari jumlah 20 orang, 16 di antaranya belum tuntas  $<70$ , sedangkan 4 lainnya mendapat nilai tuntas dengan nilai  $>70$  dan  $=70$ , sedangkan dari hasil post-test

terdapat 15 peserta didik yang tuntas mendapat nilai >70 dan = 70 serta terdapat 5 peserta didik mendapat nilai < 70 akan tetapi kelima peserta didik tersebut mengalami peningkatan perolehan nilai. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pembelajaran Canva ini efektif digunakan untuk meningkatkan berpikir kreatif peserta didik.

Setelah dilakukan penghitungan ketuntasan kelas, persentasenya yaitu sebesar **72,75 %** yang termasuk dalam kriteria ketuntasan **61% - 80%** dan dikategorikan efektif. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pengembangan media Canva dalam pembelajaran berbasis canva pada pembelajaran IPAS materi makanan dan minuman efektif dalam meningkatkan berpikir kreatif peserta didik.

**Tabel 2.** Hasil Pretest dan Posttest Peserta Didik

No	Nama Peserta Didik	Pretest	Posttest	Keterangan
1	Ahmad Abizar Siregar	52,5	72,5	Meningkat
2	Aulia Rahman Fadly	62,5	70	Meningkat
3	Bilal Al-Ihsan Nasution	62,5	75	Meningkat
4	Haikal Ibnu Yusuf	65	77,5	Meningkat
5	Idri Yani	42,5	52,5	Meningkat
6	Khairunna Nisa Harahap	60	77,5	Meningkat
7	M. Al-Farizi Lubis	32,5	45	Meningkat
8	M. Adlan Adam Rangkuti	67,5	82,5	Meningkat
9	M. Fadli	67,5	77,5	Meningkat
10	M. Fahri Alamayah Nasution	60	72,5	Meningkat
11	M. Al-Fahrin	67	80	Meningkat
12	M. Anisya	62,5	70	Meningkat
13	M. Hilal Akbar Barubara	80	90	Meningkat
14	M. Rizki Hasibuan	37,5	50	Meningkat
15	Radh Nur Basali Rangkuti	52,5	65	Meningkat
16	Syams Al-Ahiza	57,5	67,5	Meningkat
17	Syifa Anggraini	70	85	Meningkat
18	Tasyad Maulana Sinar	80	87,5	Meningkat
19	Widiya Amaliya Zubaidi	67,5	72,5	Meningkat
20	M. Ridwan Julkhairi	80	85	Meningkat
	Rata-rata	61,35%	72,75%	

### Kelebihan Media Pembelajaran Berbasis Canva

Berikut beberapa kelebihan media pembelajaran berbasis canva dalam pembelajaran IPAS pada materi makanan dan minuman yang disimpulkan oleh peneliti di SDN 101768 Tembung:

1. Menuntun peserta didik dalam berpikir kreatif melalui desain yang diberikan dalam media pembelajaran berbasis canva.

2. Menuntun peserta didik berpikir kritis melalui pemecahan masalah dan mencari ide baru yang terdapat pada LKPD yang dimuat dalam media pembelajaran berbasis canva.
3. Membangun interaksi antar peserta didik.
4. Menuntun peserta untuk mengikuti perkembangan teknologi dalam dunia edukasi atau mempermudah proses pembelajaran.
5. Media pembelajaran berbasis canva pada pembelajaran IPAS materi makanan dan minuman dapat digunakan sebagai sumber belajar dalam pembelajaran LURING maupun DARING.
6. Media Canva pada pembelajaran IPAS materi makanan dan minuman dinyatakan layak dan praktis oleh seluruh validator.

### Kekurangan Media Pembelajaran Berbasis Canva

Akan tetapi, implementasi media pembelajaran berbasis Canva juga memiliki keterbatasan sendiri, termasuk pada pembelajaran IPAS materi Makanan dan Minuman, yaitu memerlukan alat bantu berupa HP atau gadget untuk mengakses media pembelajaran, serta memerlukan jaringan internet yang stabil untuk mengakses *website* maupun aplikasi Canva. Hal ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Pelangi (2020), di mana jika tidak ada koneksi internet yang stabil dan terkini, aplikasi tidak dapat digunakan selama proses desain atau penggunaannya di pembelajaran.

### KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan terkait pembelajaran media Canva yang telah dilaksanakan, diperoleh beberapa kesimpulan diantaranya:

- 1) Penelitian dan pengembangan ini telah menghasilkan sebuah produk berupa media pembelajaran berbasis Canva pada pembelajaran IPAS materi makanan dan minuman dengan menggunakan jenis penelitian *Research and Development* (R&D) model 4D.
- 2) Media pembelajaran berbasis canva pada pembelajaran IPAS materi makanan dan minuman dinyatakan **sangat layak** dan **praktis** untuk digunakan pada pembelajaran IPAS materi makan dan minuman pada kelas V SD dengan rata-rata persentase **90%** berdasarkan hasil validasi dari tiga orang ahli validator.
- 3) Dari hasil uji coba terhadap peserta secara klasikal terkait perhitungan ketuntasan kelas pada saat pemberian *pre-test* dan *post-test* diperoleh **75%** yang mana media pembelajaran ini **dianggap efektif** dalam meningkatkan kemampuan berpikir peserta didik.

#### UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Sekolah Dasar 101768 Tembung dan segala pihak yang telah membantu memfasilitasi peneliti dalam melakukan penelitian ini.

#### DAFTAR RUJUKAN

Adam, S. (2015). Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi informasi bagi siswa kelas X SMA Ananda Batam. *Computer*

*Based Information System Journal*, 3(2).

<https://ejournal.upbatam.ac.id/index.php/cbis/article/view/400>

Ambarini, Naziah Maharani Umaya. Semiotika. (2018). *Teori dan Aplikasi Pada Karya Satra*. IKIP PGRI Semarang Press.

Febriana, T., Suneki, S., Suyoto, S., & Rochajati, S. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Canva Untuk Meningkatkan Kreativitas Guru Di Sekolah Dasar. *Jurnal Sinektik*, 6(1), 32-37. <https://doi.org/10.33061/js.v6i1.8681>

Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*.

Karo-Karo, I. R., & Rohani, R. (2018). Manfaat media dalam pembelajaran. *Axiom: jurnal pendidikan dan matematika*, 7(1).

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*, 7(2), 80-89. <http://dx.doi.org/10.32497/bangunrekaprima.v7i2.3000>

Kusumaryono, R. S. (2020). Merdeka Belajar. Retrieved from *Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan*: <https://gtk.kemdikbud.go.id/readnews/merdeka-belajar>

Diterima pada : 16 Mei 2024; Disetujui pada : 13 Juli 2024; Dipublikasi pada : 14 Juli 2024

- Permatasari, D., Destrinelli, & Sherly Pamela, I. (2023). Peningkatan Keterampilan Berpikir Kreatif Melalui Model *Project Based Learning* Pada Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar. *Journal on Education*, 05(04), 16151–16164.  
<https://jonedu.org/index.php/joe/article/view/2752>
- Permendikbudristek. (2022). Peraturan Menteri Pendidikan Kebudayaan Riset dan Teknologi Tentang Standar Proses Pada Pendidikan Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar dan Jenjang Pendidikan Menengah. *Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 16 Tahun 2022 Tentang Standar Proses Pendidikan Dasar Dan Menengah*, 1(69), 5–24.
- Pelangi, G. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA. *Jurnal Sasindo Unpam*. 8(2),81-82.  
<https://openjournal.unpam.ac.id/index.php/Sasindo/article/view/8354>
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian: kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Triningsih, D. E. (2021). Penerapan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Kemampuan Menyajikan Teks Tanggapan Kritis Melalui Pembelajaran Berbasis Proyek. *Cendekia*, 15(1), 128–144.  
<https://doi.org/10.30957/cendekia.v15i1.667>.
- Winarni, E. W. (2018). *Teori dan Praktik Penelitian Kuantitatif Kualitatif, Penelitian Tindakan Kelas (PTK), Research and Development (R&D)*. Jakarta : Bumi Aksara.