ISSN: 2614-6754 (print)
ISSN: 2614-3097(online)

Halaman 45043-45051
Volume 8 Nomor 3 Tahun 2024

Desain Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva Pada Materi Zakat, Infaq dan Sedekah Pada Siswa Kelas X

Aida Nurul Hikmah[1], Norhidayah[2]
[1,2] Pendidikan Agama Islam, IAIN Palangka Raya
e-mail: aidanh_2211110048@iain-palangkaraya.ac.id

Abstrak

Penelitian ini berfokus pada pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi Canva untuk materi Zakat, Infaq, dan Sedekah bagi siswa kelas X. Menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model 4-D (Define, Design, Develop, Disseminate), penelitian ini bertujuan menciptakan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif. Proses pengembangan melibatkan pemanfaatan fitur hyperlink Canva untuk mengintegrasikan berbagai elemen pembelajaran. Hasil validasi dari ahli materi menunjukkan persentase 78% dan 79%, sementara ahli media memberikan penilaian 74% dan 71%, keduanya termasuk dalam kategori "Layak". Meskipun demikian, terdapat saran perbaikan meliputi pemilihan kata, ukuran font, dan penambahan ilustrasi visual. Pengembangan media ini merespons kebutuhan akan pembelajaran digital yang lebih menarik dan efektif, mengintegrasikan teknologi dalam pendidikan agama. Implementasi media ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman dan minat siswa terhadap materi keagamaan.

Kata kunci: *Media Pembelajaran Canva, Zakat, Infaq, Sedekah, Pendidikan Agama Islam*

Abstract

This research focuses on the development of Canva application-based learning media for Zakat, Infaq, and Sadaqah material for grade X students. Using the Research and Development (R&D) method with the 4-D model (Define, Design, Develop, Disseminate), this research aims to create innovative and interactive learning media. The development process involved utilizing Canva's hyperlink feature to integrate various learning elements. The validation results from material experts showed a percentage of 78% and 79%, while media experts gave an assessment of 74% and 71%, both included in the “Appropriate” category. Nevertheless, there are suggestions for improvement including word selection, font size, and the addition of visual illustrations. This media development responds to the need for more interesting and effective digital learning, integrating technology in religious education. The implementation of this media is expected to increase students' understanding and interest in religious materials.

Keywords : *Canva Learning Media, Zakat, Infaq, Sedekah, Islamic Religious Education*

PENDAHULUAN

Pada saat ini telah memasuki era digitalisasi yang terkait dengan kebutuhan ilmu pengetahuan dan perkembangan zaman (Arianto, 2023). Perkembangan teknologi media digital terus melaju dengan pesat dan berdampak pada dunia pendidikan. Penggunaan pembelajaran digital, aplikasi digital, dan sumber sumber digital yang merupakan fokus penting dalam membangun situasi dan lingkungan pembelajaran yang efektif dengan pengitegrasian teknologi (Rahmawati et al., 2024). Kemajuan teknologi memungkinkan pembaharuan teknologi melalui proses pembelajaran di kelas (Primadani & Pangastuti, 2024). Diharapkan penggunaan media pembelajaran digital ini dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa (Wityastuti et al., 2022).

Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar sangatlah penting karena media pembelajaran merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari dunia pendidikan di era digital (Masfufah et al., 2022). Berbagai cara dapat dilakukan oleh guru untuk menggunakan media

pembelajaran dalam materi pembelajaran untuk mencegah pembelajaran menjadi membosankan, tetapi juga untuk menyampaikan isi materi dengan baik kepada siswa. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran misalnya, aplikasi yang berbasis internet yang memberikan peran penting dalam meningkatkan minat dan motivasi siswa (Rahmaniah et al., 2021). Seiring dengan kemajuan teknologi, penggunaan media pembelajaran tradisional tidak lagi memadai. Teknologi informasi harus digunakan untuk memecahkan masalah. (Hendratri, Iswanto, et al., 2023). Dalam rangka memanfaatkan kemajuan teknologi, media pembelajaran juga perlu berkembang dengan penggunaan yang berbasis teknologi dalam menunjang proses pembelajaran (Firmadani, 2020).

Dengan penggunaan media pembelajaran digital dapat meberikan motivasi kepada siswa dan membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran sekaligus menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan efektif. (Zainal Mutaqin et al., 2023). Integrasi media pembelajaran ke dalam proses pembelajaran merupakan metode yang cocok dan efisien dalam mengikuti perkembangan teknologi saat ini (Dahlina & Hamdi, 2023). Canva, sebagai salah satu aplikasi teknologi online, mendukung pembuatan dan desain media pembelajaran (Fazriyah et al., 2023). Media pembelajaran yang interaktif dapat membuat suasana pembelajaran yang lebih berpengaruh terhadap siswa karena mereka dapat dengan mudah mengulang informasi. (Rosyada et al., 2023). Media pembelajaran berbasis teknologi, yang dikembangkan dengan bantuan komputer atau smartphone, juga dapat digunakan dalam pembelajaran online atau e-learning (Mahardika et al., 2021).

Canva merupakan aplikasi dengan proyek online yang menawarkan bermacam-macam bentuk template presentasi, termasuk untuk pendidikan, teknologi, bisnis, kreativitas, periklanan, dan lainnya (Rizanta & Arsanti, 2022). Dengan Canva, guru dapat mendesain media pembelajaran dengan menarik, cepat, dan inovatif. Beragam template tersedia secara gratis dan dapat digunakan secara online untuk membuat desain media pembelajaran (Ardana et al., 2022). Fungsi-fungsi tersebut memungkinkan pengembangan desain secara kreatif, sehingga membuat pembelajaran di dalam kelas menjadi lebih interaktif dan menyenangkan (Tri Wulandari & Adam Mudinillah, 2022). Beberapa keunggulan dari Canva adalah: (1) menawarkan berbagai macam rancangan fitur yang menarik; (2) menawarkan fitur-fitur yang dapat membangkitkan dan mengembangkan kekreativitasan guru dan siswa dalam merancang media pembelajaran; (3) menghemat waktu dalam membuat media pembelajaran; dan (4) dapat diakses melalui telepon genggam atau ponsel (Ardana et al., 2022). Namun, Canva juga memiliki kekurangan, seperti ketergantungan pada koneksi internet yang harus stabil, templat, stiker, dan font yang berbayar. Sesekali rancangan yang dipilih mirip dengan rancangan yang lain, tetapi pengguna masih bisa memilih alternatif rancangan yang lain (Maulia, 2023). Untuk mengevaluasi keberhasilan dari pemanfaatan Canva dalam membuat media pembelajaran visual, penting untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan canva tersebut (Kharissidqi & Firmansyah, 2022; Deliana et al., 2023).

Platform digital seperti Canva menawarkan fitur hyperlink terintegrasi, menjadikannya salah satu alternatif yang efektif untuk pembelajaran. Media berbasis Canva dengan hyperlink dapat menunjang guru untuk mengajarkan materi dengan lebih aktif dan memotivasi siswa untuk belajar secara mandiri. Selain itu, media ini memungkinkan siswa untuk mengakses informasi tambahan dari materi yang disiapkan oleh guru, untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap pelajaran. Atas dasar ini, peneliti tertarik untuk mengajukan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Buku Ajar Infak, Zakat, dan Sedekah Berbasis Canva Hyperlink" (Belajar et al., 2017). Media ini memiliki fungsionalitas seperti aplikasi, di mana elemen-elemen hyperlink dapat diklik sebagai pengganti PowerPoint tradisional. Selain itu, media pembelajaran ini dapat dijangkau di mana dan kapan saja karena berbasis web, sehingga tidak ada aplikasi tambahan yang perlu diunduh. Teknologi ini membuat proses pembelajaran menjadi lebih efisien dan lebih efektif (Nurpratiwi et al., 2022). Penggunaan media pembelajaran yang berbeda seperti video, gambar, kuis, cerita, dan music dapat membantu menggambarkan makna sifat dan menjadikan konteks yang lebih nyata dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini yang menjadikan materi pembelajaran menjadi lebih mudah dipahami dan lebih menarik (Zainal Mutaqin et al., 2023).

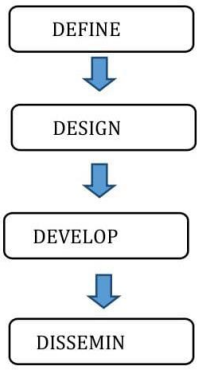
Selain menggunakan media Canva, peneliti juga memanfaatkan media Quiz. Quiz adalah aplikasi game pendidikan yang bersifat fleksibel dan naratif tidak hanya sebagai alat bantu untuk

mengajarkan materi pembelajaran, tetapi juga dapat digunakan sebagai evaluasi dari media pembelajaran yang menghibur dan menarik. (Salsabila et al., 2020). Pendapat ini sejalan dengan pendapat Dewi, C. K. (2018), yang mengatakan bahwa pembelajaran berbasis game memiliki kemampuan yang besar untuk menjadi media pembelajaran yang lebih efektif karena dapat menstimulasi komponen verbal maupun visual. Game, sebagai media pembelajaran yang interaktif dan menarik, menekankan pentingnya kerja sama dan komunikasi, serta dapat meningkatkan interaksi antar peserta didik, yang mencakup elemen motivasi belajar seperti imajinasi, tantangan, dan rasa ingin tahu (Citra & Rosy, 2020). Kemajuan teknologi telah mendukung pengembangan media pembelajaran dalam bentuk aplikasi permainan kuis yang semakin diterima sebagai sarana yang efektif (Salsabila et al., 2020). Dalam mengembangkan media pembelajaran kuis, penting bagi pendidik untuk memperkaya konten agar media tersebut dapat digunakan secara optimal dalam proses pembelajaran (Aini, 2019). Hal ini juga membuat proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan lebih efisien (Nurpratiwi et al., 2022).

Berdasarkan hasil observasi, masih terdapat beberapa kendala dalam pembelajaran Fikih, khususnya terkait dengan materi zakat, infak, dan sedekah. Guru masih menggunakan metode pembelajaran tradisional dengan media yang terbatas, sehingga siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi pembelajaran. Melihat permasalahan tersebut dan memanfaatkan potensi teknologi pembelajaran, penelitian ini mempunyai tujuan untuk mengembangkan desain media pembelajaran yang berbasis Canva dengan dilengkapi fitur hyperlink dan kuis terintegrasi pada materi Zakat, Infak, dan Sedekah untuk siswa kelas X SMA. Media pembelajaran ini diharapkan dapat membantu siswa dalam memahami materi dengan lebih baik. Media pembelajaran ini dikembangkan untuk memberikan pengalaman belajar yang bersifat komprehensif dan interaktif, dengan dapat mengakses secara mandiri materi melalui platform berbasis web.

METODE

Metode penelitian yang digunakan adalah R&D (*Research dan Development*). (Andi Rustandi & Rismayanti, 2021). Metode R&D dipilih karena efektif untuk menciptakan dan menguji produk pendidikan yang inovatif (Sugiyono, 2020). Proses pengembangan mengikuti model 4-D (Four-D Model) yang diperkenalkan oleh S. Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melvyn I. Semmel, yang terdiri dari empat tahap yaitu define, design, develop, dan dessiminate (Fayrus & Slamet, 2022). Namun, penelitian ini hanya mencakup tiga fase pertama dan berfokus pada pengembangan dan evaluasi produk tanpa melakukan diseminasi dalam skala besar. Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk merancang, mengimplementasikan, dan mengevaluasi efektivitas media pembelajaran berbasis Canva dengan cara yang sistematis dan terstruktur (Fayrus & Slamet, 2022).



Bagan Metode 4-D (Four-D Model

Pada tahap pengembangan dilakukan uji validasi untuk mengetahui tingkat kevalidan produk dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P(s)= S/N \times 100\%$$

Ket:
S = Skor yang diperoleh
N = Skor keseluruhan
P(s) = Persentase skor

Tabel 1. Kriteria Kevalidan Produk

Interval Skor	Kriteria
81%-100%	Sangat Layak
61%-80%	Layak
41%-60%	Cukup
21%-40%	Kurang Layak
0%-20%	Tidak Layak

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari penelitian ini, dihasilkan sebuah produk berupa media pembelajaran Canva berbasis aplikasi untuk materi Zakat, Infak, dan Sedekah bagi siswa kelas X. Produk ini memanfaatkan fitur hyperlink yang tersedia pada aplikasi Canva dan memungkinkan integrasi berbagai elemen seperti halaman, video, dan desain menjadi satu kesatuan yang interaktif. Berdasarkan proses pengembangan yang dilakukan, diperoleh hasil sebagai berikut:

Gambar 1. Tampilan awal media pembelajaran

Gambar 2. Tampilan menu pembelajaran

Gambar 3. Tampilan Video Youtube Ceramah Ustadz Adi Hidayat

Gambar 4. Tampilan Link Quiziz Yang Bisa Diakses

1. Pendefinisian (*Define*)
   Pada tahap pendefinisian, yaitu dengan mendefinisikan kebutuhan siswa kelas X dianalisis dalam hal pemahaman materi Zakat, Infak dan Sedekah. Peneliti juga meninjau kurikulum yang berlaku saat ini dan mengidentifikasi karakteristik pembelajaran yang sesuai untuk topik ini. Hal ini sejalan dengan temuan penelitian bahwa kurikulum adalah salah satu hal yang dapat memberikan pengaruh terhadap komposisi pendidikan, maka dari itu kurikulum memegang peranan yang sangat penting dalam pendidikan (Julaeha, 2019).
2. Perancangan (*Design*)
   Pada tahap desain, peneliti memulai dengan mengunduh dan menginstal aplikasi Canva. Hal ini sejalan dengan peryataan dari peneliti yang mengatakan bahwa aplikasi Canva sangat mudah untuk diakses dan dimanfaatkan oleh guru. Media pembelajaran ini akan dirancang dengan sebaik mungkin agar dapat dimanfaatkan oleh guru mata pelajaran kedepannya . (Febriana et al., 2024). Selanjutnya, akan dipilih template yang sesuai untuk media pembelajaran materi zakat, infak, dan sedekah. Konten pembelajaran kemudian dimasukkan ke dalam template, dengan mempertimbangkan aspek visual dan pedagogi. Fungsi hyperlink digunakan untuk menghubungkan slide-slide dan membuat alur pembelajaran yang kohesif. Hal ini dilakukan dengan mengklik menu hyperlink atau dengan menekan Ctrl+K dan kemudian memilih halaman target yang sesuai. Para peneliti juga menambahkan elemen musik latar untuk meningkatkan keterlibatan dan menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis. Setelah desain selesai, media pembelajaran diunggah dan dibagikan dalam bentuk tautan web Canva, sehingga memudahkan akses bagi siswa dan guru.
3. Pengembangan (*Develop*)
   Tahap pengembangan meliputi proses validasi produk oleh para ahli untuk memastikan kelayakan media pembelajaran. Validasi ini dilakukan oleh ahli materi yang menilai keakuratan dan kelengkapan materi Zakat, Infak, dan Sedekah, serta ahli media yang menilai aspek desain, interaktivitas, dan usability dari media berbasis Canva tersebut. Proses validasi ini

bertujuan untuk mendapatkan saran dan perbaikan sebelum media pembelajaran digunakan di kelas. Hasil validasi dan saran perbaikan dari para ahli kemudian digunakan untuk menyempurnakan produk akhir guna memastikan kualitas dan efektivitas media pembelajaran dalam meningkatkan pemahaman siswa kelas X pada materi Zakat, Infak, dan Sedekah. Hal ini sejalan dengan temuan penelitian bahwa dalam mengembangkan media pembelajaran, kelayakan merupakan prasyarat sebelum media tersebut dapat digunakan dalam pembelajaran (Susanto et al., 2023).

a. Validasi ahli materi

Validasi ahli materi dilakukan oleh Ibu Khadijah, S. Com. I, M. Pd., sebagai validator 1 selaku dosen Pendidikan Agama Islam dan Ibu Dra. Mukmilah, sebagai validator 2. Dengan hasil validasi ahli materi melalui alat validasi, diperoleh beberapa hal sebagai berikut:

Validator	**S**	**N**	**P(s)= S/N x 100%**	**Kategori**
Validator I	63	80	78%	Baik
Validator II	63	80	78%	Baik
Rata-rata	63	80	78%	Baik

Ket:
S = Skor yang diperoleh
N = Skor keseluruhan
P(s) = Persentase skor

Berdasarkan hasil validasi yang diterima dari ahli materi, diperoleh nilai persentase sebesar 78% dan 78%, dengan nilai rerata keseluruhan 78%. Kedua nilai tersebut termasuk dalam kategori “Layak” sesuai dengan skala evaluasi yang digunakan. Hasil penilaian validasi ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan dapat diimplementasikan dengan beberapa penyesuaian dan perbaikan. Sebelum implementasi dilakukan, beberapa saran konstruktif dari para ahli materi perlu diperhatikan dan ditindaklanjuti. Salah satu aspek utama yang perlu diperbaiki adalah pemilihan kata dan penggunaan bahasa dalam media pembelajaran. Ahli materi menekankan pentingnya memperhatikan ketepatan dan kesesuaian kata yang digunakan untuk mengoptimalkan pemahaman siswa terhadap materi yang disajikan.

b. Validasi ahli media

Validasi ahli media yang dilakukan oleh bapak Slamet Riyadi, M. Kom., sebagai validasi 1 dan ibu Hadma Yuliani, M. Pd., sebagai validasi 2 selaku dosen ahli media teknik informatika. Uraian hasil validasi ahli media ditunjukkan melalui instrumen validasi dengan memperoleh skor sebagai berikut:

Validator	**S**	**N**	**P(s)= S/N x 100%**	**Kategori**
Validasi I	52	70	74%	Layak
Validais II			71%	Layak

Ket:
S = Skor yang diperoleh
N = Skor keseluruhan
P(s) = Persentase skor

Berdasarkan hasil evaluasi yang dilakukan oleh para ahli media terhadap pengembangan produk media pembelajaran berbasis aplikasi Canva, diperoleh nilai persentase sebesar 74% dan 71%. Kedua nilai ini berada dalam rentang kategori "Layak" sesuai dengan kriteria penilaian yang ditetapkan. Hasil validasi ini mengindikasikan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan memiliki potensi untuk diimplementasikan, namun masih memerlukan beberapa penyempurnaan untuk meningkatkan efektivitasnya.

Sebelum melanjutkan ke tahap implementasi, terdapat beberapa rekomendasi penting dari para ahli media yang perlu diperhatikan dan ditindaklanjuti. Bapak Slamet Riyadi, M.Kom., salah satu validator, menyarankan untuk meningkatkan ukuran font yang digunakan dalam media pembelajaran. Penyesuaian ini bertujuan untuk meningkatkan keterbacaan dan aksesibilitas materi bagi para siswa. Sementara itu, Ibu Hadma Yuliani, M.Pd., memberikan masukan yang berfokus pada aspek visual dan kontekstual. Beliau merekomendasikan untuk membuat animasi ilustrasi sesuai penjelasan agar lebih menarik dan meringkas pembahasan agar mudah dipahami karna banyak bacaan yang belum terstruktur. Saran ini bertujuan untuk meningkatkan daya tarik visual media pembelajaran sekaligus memperkuat koneksi antara materi yang dipelajari dengan realitas kehidupan siswa. Dengan mempertimbangkan dan mengimplementasikan saran-saran tersebut, diharapkan kualitas dan efektivitas media pembelajaran berbasis Canva ini dapat ditingkatkan secara signifikan, sehingga lebih optimal dalam mendukung proses belajar mengajar.

SIMPULAN

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan mengembangkan media pembelajaran berbasis aplikasi canva untuk materi “Zakat, Infaq, dan Sedekah” pada siswa kelas X telah berhasil menghasilkan produk yang inovatif dan interaktif. Melalui penerapan metode Research and Development (R&D) dengan model 4-D (Define, Design, Develop, Disseminate), penelitian ini berhasil mengintegrasikan teknologi digital ke dalam pembelajaran agama Islam. Tahap pendefinisian (Define) memberikan landasan kuat dengan menganalisis kebutuhan siswa dan mengkaji kurikulum yang berlaku. Tahap perancangan (Design) memanfaatkan fitur-fitur Canva secara optimal, termasuk penggunaan template, elemen grafis, dan terutama fitur hyperlink yang memungkinkan terciptanya alur pembelajaran yang kohesif dan dinamis. Dari hasil validasi yang diperoleh dari ahli materi dan media diperoleh hasil validasi dengan kriteria "Layak". Ahli materi memberikan penilaian dengan persentase 78% dan 79%, sementara ahli media memberikan penilaian 74% dan 71%. Meskipun demikian, terdapat beberapa saran perbaikan yang perlu ditindaklanjuti, meliputi pemilihan kata yang lebih tepat, penyesuaian ukuran font untuk meningkatkan keterbacaan, serta penambahan ilustrasi visual yang relevan untuk memperkuat pemahaman siswa. Pengembangan media pembelajaran ini merespons kebutuhan akan metode pembelajaran yang lebih menarik dan efektif. Dengan teknologi yang diintegrasikan dalam pembelajaran agama melalui aplikasi Canva yang dapat menciptakan pengalaman belajar yang dapat efektif dan menyesuaikan dengan karakteristik siswa. Pemanfaatan fitur hyperlink dalam Canva memungkinkan penggabungan berbagai fitur pembelajaran misalnya video, teks, gambar, dan kuis yang menjadi satu kesatuan. Hal ini tidak hanya meningkatkan daya tarik visual media pembelajaran, tetapi juga memfasilitasi gaya belajar yang beragam dan mendorong pembelajaran mandiri. Diharapkan implementasi media pembelajaran berbasis Canva ini dapat membangkitkan minat siswa dan pemahaman terhadap materi Zakat, Infaq, dan Sedekah. Selain itu, penggunaan platform digital seperti Canva juga mempersiapkan siswa untuk lebih adaptif terhadap perkembangan teknologi dalam konteks pendidikan. Meskipun penelitian ini hanya mencakup tiga tahap pertama dari model 4-D, hasil yang diperoleh memberikan dasar yang kuat untuk pengembangan dan penyempurnaan lebih lanjut. Untuk penelitian selanjutnya, disarankan untuk melakukan tahap penyebarluasan (Disseminate) guna menguji efektivitas media pembelajaran ini dalam skala yang lebih luas.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami ucapkan terima kasih kepada dosen pembimbing mata kuliah Ibu Hadma Yuliani, M.Pd., kemudian kepada Jurnal Pendidikan Tambusai yang sudah bersedia untuk menerbitkan artikel kami, dan yang terakhir kepada teman-teman yang telah membantu penulisan artikel ini dan pihak terkait.

DAFTAR PUSTAKA

Aini, Y. I. (2019). Pemanfaatan Media Pembelajaran Quizizz Untuk PembelajaranJenjang Pendidikan Dasar Dan Menengah di Bengkulu. *Kependidikan*, *2*(25), 1–6.

Andi Rustandi, & Rismayanti. (2021). Penerapan Model ADDIE dalam Pengembangan Media Pembelajaran di SMPN 22 Kota Samarinda. *Jurnal Fasilkom*, *11*(2), 57–60. https://doi.org/10.37859/jf.v11i2.2546

Ardana, M. D., Dayu, D. P. K., & Hastuti, D. N. A. E. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Canva Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas V Sekolah Dasar. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, *3*, 407–419. http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/KID

Arianto, D. (2023). Pelatihan Media Pembelajaran Inovatif. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, *04*(01), 16–23.

Belajar, H., Sistem, D., & Pendekatan, I. (2017). *Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Canva*. *4*(2), 664–665.

Citra, C. A., & Rosy, B. (2020). Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, *8*(2), 261–272. https://doi.org/10.26740/jpap.v8n2.p261-272

Dahlina, & Hamdi, N. (2023). *Advantages of Implamenting the Canva Application As a Media for*. *9*(2), 112–116.

Deliana, A., Romalinca, R., Omerlin, O., Krisbet, K., & Meldawati, M. (2023). Efektivitas Pemanfaatan Canva sebagai Media Pembelajaran Luring. *Multiverse: Open Multidisciplinary Journal*, *2*(2), 298–303. https://doi.org/10.57251/multiverse.v2i2.1258

Fayrus, & Slamet, A. (2022). *Model Penelitian Pengembangan (R n D)*.

Fazriyah, N., Yulianti, A., & Saraswati, A. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Canva Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Di Sekolah Dasar. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, *9*(3), 104–111. https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i3.1697

Febriana, T., Suneki, S., Suyoto, S., & Rochajati, S. (2024). 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

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

Julaeha, S. (2019). Kurikulum di negara Brunei Darussalam tidak jauh beda dengan kirikulum yang ada di Indonesia. *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, *7*(2), 157.

Kharissidqi, M. T., & Firmansyah, V. W. (2022). Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Yang Efektif. *Indonesian Journal Of Education and Humanity*, *2*(4), 108–113. http://ijoehm.rcipublisher.org/index.php/ijoehm/article/view/34

Mahardika, A. I., Wiranda, N., & Pramita, M. (2021). Pembuatan Media Pembelajaran Menarik Menggunakan Canva Untuk Optimalisasi Pembelajaran Daring. *Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Masyarakat*, *4*(3), 275–281. https://doi.org/10.29303/jppm.v4i3.2817

Masfufah, R. A., Muyasyaroh, L. K., Maharani, D., Saputra, T. D., Astrianto, F., & Dayu, D. P. K. (2022). Media Pembelajaran Canva untuk Meningkatkan Motivasi Belajar pada Pembelajaran Kurikulum Merdeka. *Seminar Nasional Bahasa, Sastra, Seni, Dan Pendidikan Dasar 2 (SENSASEDA) 2*, *2*(November), 347–352.

Maulia, S. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran di Era Digital. *Prosiding Seminar Nasional: Hasil Penelitian, Pengabdian, Dan Diseminasi*, *5*(1), 86.

Nurpratiwi, A., Sitika, A. J., & Fauziah, D. N. (2022). Penggunaan Aplikasi Quizizz sebagai Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran Fiqih di MA Daarul Qur'an Kecamatan Klari Karawang. *As-Sabiqun*, *4*(3), 512–526. https://doi.org/10.36088/assabiqun.v4i3.1928

Primadani, V. A., & Pangastuti, W. D. (2024). *Pengembangan Media Interaktif 4 . 0 Berbasis PPT Hyperlink Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SDN*. *2*(6), 126–134.

Rahmaniah, N., Marini, A., & Azmi, A. N. (2021). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Inovasi Pembelajaran Mahasiswa Pgmi Pada Mata Kuliah Media Pembelajaran Di Era Kurikulum Merdeka. *JMIE (Journal of Madrasah Ibtidaiyah Education)*, *6*(1), 133. https://doi.org/10.32934/jmie.v6i1.463

Rahmawati, L., Ambulani, N., Desty Febrian, W., Widyatiningtyas, R., & Sukma Rita, R. (2024). Pemanfaatan Aplikasi Canva Dalam Penyusunan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi. *Communnity Development Journal*, *5*(1), 129–136.

Rizanta, G. A., & Arsanti, M. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran Masa Kini. *Prosiding Seminar Nasional Daring*, *2*, 560–568. https://prosiding.ikippgribojonegoro.ac.id/index.php/SPBSI/article/view/1381

Rosyada, D., Suryani, F. B., & Faturohman, I. (2023). Pengembangan Media Interaktif Berbasis S.id berbantuan Canva pada Pembelajaran Materi Siklus Air Kelas V Siswa Sekolah Dasar. *COLLASE: Creative of Learning Students Elementary Education*, *06*(02), 355–361. http://journal.ikipsiliwangi.ac.id/index.php/collase/article/view/12788

Salsabila, U. H., Habiba, I. S., Amanah, I. L., Istiqomah, N. A., & Difany, S. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi*, *4*(2), 163–172. https://doi.org/10.22437/jiituj.v4i2.11605

Susanto, H., Jamaludin, J., & Prawitasari, M. (2023). Evaluasi Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Sejarah Proklamasi Berbasis Android. *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, *9*(01), 130–143. https://doi.org/10.33633/andharupa.v9i01.7054

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

Wityastuti, E. Z., Masrofah, S., Haqqi, T. A. F., & Salsabila, U. H. (2022). Implementasi Penggunaan Media Pembelajaran Digital di Masa Pandemi COVID-19. *Jurnal Penelitian Inovatif*, *2*(1), 39–46. https://doi.org/10.54082/jupin.39

Zainal Mutaqin, M., Arbarini, M., & Negeri Semarang, U. (2023). Pengembangan Media Ajar Power Point Berbasis Hyperlink Dengan Model Pbl Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyimak Siswa Kelas Iii Sd. *Journal of Elementary Education Edisi*, *7*(1), 2614–1752.