

# Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Menggunakan Media Video Animasi Berbasis Canva terhadap Hasil Belajar Manajemen Sumber Daya Manusia Siswa Kelas XII OTKP di SMKS Bina Satria Medan TP 2023/2024

Fernando Tampubolon<sup>1</sup>, Rotua S. P. Simanullang<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup> Pendidikan Administrasi Perkantoran, Universitas Negeri Medan  
e-mail: [fernandotampubolon1007@gmail.com](mailto:fernandotampubolon1007@gmail.com)<sup>1</sup>, [rotua@unimed.ac.id](mailto:rotua@unimed.ac.id)<sup>2</sup>

## Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media video animasi berbasis Canva terhadap hasil belajar siswa kelas XII OTKP di SMKS Bina Satria Medan Tahun Ajaran 2023/2024. Penelitian menggunakan metode quasi eksperimen dengan desain *control group pretest-posttest*. Sampel berjumlah 82 siswa yang dipilih melalui teknik *simple random sampling*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh signifikan penggunaan model PBL berbantuan video animasi Canva terhadap hasil belajar siswa. Pada kelas eksperimen, nilai rata-rata pretest sebesar 49,29 meningkat menjadi 79,5 setelah perlakuan. Sementara itu, pada kelas kontrol, nilai rata-rata pretest sebesar 42,5 meningkat menjadi 73,5. Uji hipotesis menunjukkan  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $10,43 > 1,667$ ), yang berarti  $H_a$  diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model PBL dengan media video animasi Canva berpengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

**Kata kunci:** *Problem Based Learning, Canva, Hasil Belajar*

## Abstract

This study aimed to determine the effect of the Problem-Based Learning (PBL) model assisted by Canva-based animated video media on student learning outcomes in grade XII OTKP at SMKS Bina Satria Medan in the 2023/2024 academic year. The research employed a quasi-experimental method with a control group pretest-posttest design. The sample consisted of 82 students selected through simple random sampling. The results showed a significant effect of using the PBL model assisted by Canva-based animated videos on students' learning outcomes. In the experimental class, the average pretest score of 49.29 increased to 79.5 after the treatment. In the control class, the average pretest score of 42.5 increased to 73.5. Hypothesis testing showed that  $t_{count} > t_{table}$  ( $10.43 > 1.667$ ), indicating that the alternative hypothesis ( $H_a$ ) was accepted. Therefore, it was concluded that the PBL model using Canva-based animated video media had a positive effect on improving student learning outcomes.

**Keywords :** *Problem Based Learning, Canva, Learning Outcomes*

## PENDAHULUAN

Di era globalisasi ini perkembangan dunia pendidikan menuntut lembaga pendidikan lebih memaksimalkan kualitas sumber daya manusia agar dapat berkompetisi di dunia internasional. Cara yang dapat memaksimalkan kualitas sumber daya manusia tersebut adalah dengan meningkatkan kualitas mutu pendidikan, dalam hal ini kegiatan proses belajar mengajar menjadi inti dalam upaya peningkatan kualitas mutu pendidikan.

Pada kenyataannya kondisi pendidikan saat ini belum mampu secara maksimal mencapai tujuan dari pada pendidikan itu sendiri. Hal ini disebabkan melalui proses belajar mengajar dimana guru lebih berperan aktif di dalam kelas sedangkan siswa cenderung hanya menunggu informasi dari guru, yang membuat siswa tidak terdorong untuk mengembangkan potensi yang ada dalam dirinya. Maka dari itu guru dituntut untuk berkreasi dan berinovasi dalam memilih dan menentukan

model pembelajaran yang akan digunakan dengan tujuan agar siswa paham apa yang diajarkan. Salah satu model pembelajaran yang dapat memotivasi siswa untuk belajar adalah dengan menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* karena model pembelajaran ini lebih menekankan kepada aktivitas siswa mencari solusi dan memecahkan suatu masalah dalam kehidupan nyata Selvi (2020).

Dari hasil wawancara yang penulis lakukan pada guru mata pelajaran manajemen sumber daya manusia pada tanggal 24 Oktober 2023 di SMKS Bina Satria Medan didapati masalah lain dimana sebagian siswa masih kurang aktif pada kegiatan belajar mengajar, masih banyak juga siswa yang kurang memperhatikan guru. Dalam hal ini, penulis berpendapat bahwa hal tersebut terjadi karena guru masih menggunakan metode ceramah dan media yang digunakan hanya buku pembelajaran atau modul sehingga kegiatan belajar mengajar didalam kelas terkesan membosankan akan tetapi sarana dan prasarana disekolah tersebut cukup memadai berdasarkan pengalaman penulis dalam melaksanakan kegiatan Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) disekolah tersebut. Hal ini dapat menjadi pemicu hasil belajar siswa tersebut masih banyak yang belum mencapai nilai rata-rata KKM.

Salah satu media pembelajaran yang inovatif, kreatif dan menarik adalah media video animasi berbasis canva. Pada penelitian terdahulu dalam Setya (2021) aplikasi canva terpilih sebagai aplikasi yang akan dipakai sebagai media yang membantu guru-guru membuat desain presentasi bahan ajar yang menarik. Aplikasi ini merupakan program desain online yang menyediakan bermacam peralatan diantaranya presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, grafik, infografis, spanduk, dan jenis lainnya yang tersedia dalam aplikasi canva. Dalam pemanfaatannya untuk membuat media ajar, canva menyediakan jenis jenis presentasi, salah satunya adalah presentasi dalam pendidikan berbentuk video animasi. Media video animasi ini dapat diakses kapan saja oleh siswa untuk melihat kembali penyampaian materi pembelajaran yang sudah lewat melalui komputer, laptop, gadget sehingga siswa dapat belajar dimana saja secara mandiri. Mata pelajaran Manajemen Sumber Daya Manusia membutuhkan media pembelajaran video animasi berbasis canva karena dapat menarik perhatian siswa melalui tayangan video animasi diharapkan membangkitkan dan meningkatkan daya pikir siswa dari apa yang dilihat sehingga siswa tidak merasa bosan dan mudah memahami materi belajar pada pembelajaran.

Dewasa ini, jenis-jenis media pembelajaran cukup banyak dikenal dari media yang sederhana hingga yang berbantuan teknologi tinggi, dari media yang sudah ada secara natural hingga media yang harus dirancang sendiri oleh guru. Media terbagi dalam beberapa bagian yaitu media auditif, visual, dan audiovisual. Media audiovisual adalah suatu representasi atau penyajian realistik, terutama melalui indra penglihatan dan pendengaran untuk menunjukkan pengalaman belajar yang nyata kepada siswa (Abdulhak, 2017:84). Media video termasuk kedalam media audiovisual yang artinya media yang didalamnya terdapat unsur suara dan unsur gambar.

Istilah video berasal dari bahasa latin, yaitu kata *vidi* atau *visum* artinya melihat atau mempunyai daya penglihatan. Hamdan & Dessy (2016) video merupakan teknologi penangkapan, perekamana, pengolahan, penyimpanan, pemindahan, dan perekonstruksian urutan gambar diam dengan menyajikan adegan-adegan dalam gerak secara elektronik sehingga video tampak seperti gambar bergerak. Sedangkan menurut Daryanto (2016:104) video merupakan medium berupa bahan ajar non cetak dengan cara menyajikan gambar bergerak yang disertai suara. Pada penggunaannya media video dapat menampilkan unsur gambar atau *visual* dan suara atau *audio* secara bersamaan untuk menyalurkan informasi dan pengetahuan kepada penontonnya (Benny, 2019:135).

Pemanfaatan media pembelajaran pada proses pembelajaran dapat membantu menumbuhkan semangat belajar siswa, sehingga siswa bisa meningkatkan pemahaman terhadap materi yang disampaikan. Diantara media yang bisa diterapkan oleh pendidik adalah video animasi, Salsha (2021).

Video animasi adalah media yang berisi tayangan terdiri dari gabungan media berupa tulisan, tabulasi, serta suara pada suatu aktivitas pergerakan Ayuningsih (2017) sedangkan Agustien (2018) video animasi merupakan alat untuk membantu proses pembelajaran yang berupa gambar yang bergerak seperti hidup. Dalam penelitian yang terdahulu Kumala (2016) dimana

dalam kajiannya menyebutkan bahwa penggunaan pembelajaran audio visual animasi sangat berdampak baik terhadap hasil belajar siswa Aslam (2020).

Permasalahan yang timbul dalam penulisan ini adalah bagaimana penyajian materi dengan model pembelajaran *Problem Based Learning* menggunakan media video animasi yang menarik dan dapat dengan mudah diterima oleh siswa sehingga dapat mencapai hasil belajar yang lebih baik. Dalam hal ini, Canva merupakan salah satu aplikasi desain grafis yang pada saat ini banyak digunakan oleh guru untuk membuat media pembelajaran karena fitur-fitur didalamnya mudah digunakan serta desain-desain grafis yang menarik. Aplikasi canva merupakan program desain grafis online dengan menyediakan alat-alat diantaranya seperti presentasi, resume, poster, brosur, grafik, spanduk, logo dan lainnya. Dalam Garriss (2020) pengertian canva adalah suatu program desain yang diakses secara online yang menyediakan beberapa macam kebutuhan untuk kegiatan pembelajaran, perkantoran, wirausaha, dan lain-lain seperti resume, presentasi, brosur, grafik, pamflet, infografis, video, spanduk, buletin, penanda buku, sertifikat, undangan, kartu ucapan, logo dan lain sebagainya yang tersedia diaplikasi canva.

Teknik yang digunakan dalam aplikasi ini adalah teknik *drag and drop* yang dapat mengakses beberapa fitur didalamnya yaitu font, gambar dan bentuk selama proses pembuatannya Leryan (2018). Untuk menggunakan canva dapat diunduh terlebih dahulu secara gratis melalui komputer, laptop, smartphone, dan lain sebagainya karena aplikasi Canva mudah diakses dimana saja dari segala kalangan usia karena penggunaannya yang mudah dimengerti Melly (2022) merupakan salah satu kelebihan aplikasi tersebut. Tanjung & Faiza (2019) juga memaparkan kelebihan dan kelemahan aplikasi canva. Kelebihan aplikasi canva yaitu (1) memiliki keberagaman desain grafis, template, animasi, dan juga nomor halaman yang menarik, (2) meningkatkan kreativitas guru dalam merancang media pembelajaran dikarenakan aplikasi canva memiliki banyak fitur-fitur menarik dan dapat digunakan dengan mudah, (3) resolusi gambar atau video dalam aplikasi canva baik, template presentasi juga dapat dicetak sesuai dengan ukuritan powerpoint secara otomatis, (4) untuk mengakses fitur pada aplikasi canva tidak harus menggunakan laptop tetapi juga bisa melalui gawai. Tidak hanya kelebihan, aplikasi canva juga memiliki kekurangan yang mendasar yaitu untuk mengakses fitur-fitur dalam aplikasi canva harus menggunakan jaringan internet dan fitur-fitur dalam aplikasi ini tidak semua dapat diakses secara gratis, ada fitur-fitur yang berbayar sehingga jika kita membutuhkan fitur-fitur berbayar tersebut kita akan diarahkan untuk membayar sesuai dengan harga yang ditetapkan pada aplikasi canva tersebut.

Model pembelajaran *Problem Based Learning* menggunakan media video animasi berbasis aplikasi Canva merupakan model pembelajaran bertujuan menciptakan kerja sama yang baik dengan siswa pada saat memecahkan masalah yang diberikan guru berbantuan media pembelajaran berupa video animasi yang dirancang menggunakan aplikasi Canva. Media video animasi dengan aplikasi Canva diharapkan dapat membantu siswa dalam memecahkan permasalahan-permasalahan yang ada sebab dengan adanya media video animasi ini proses belajar mengajar akan lebih menarik perhatian siswa sehingga siswa lebih aktif dan lebih mudah dalam menerima pembelajaran tersebut. Berdasarkan uraian di atas penelitian ini bertujuan untuk mengetahui "Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Menggunakan Media Video Animasi Berbasis Canva terhadap Hasil Belajar Manajemen Sumber Daya Manusia Siswa Kelas XII OTKP di SMKS Bina Satria Medan

## **METODE**

Penelitian dilakukan di SMKS Bina Satria Medan di jalan Marelan Raya Ps. 1 Rel No.1, Tanah Enam Ratus, Kec. Medan Merelan, Kota Medan, Sumatera Utara. Penelitian ini dilaksanakan pada tahun 2023/2024. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XII OTKP SMKS Bina Satria Medan tahun ajaran 2023/2024 yang berjumlah 82 siswa yang terdiri dari 2 kelas. Sampel dalam penelitian ini adalah Siswa Kelas XII OTKP-1 dan Siswa Kelas XII OTKP-2 SMKS Bina Satria Medan yang berjumlah 82 Siswa. Kelas XII OTKP-1 sebagai kelas Eksperimen menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media Video Animasi berbasis Canva dan kelas XII OTKP-2 sebagai kelas kontrol menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning*.

Jenis penelitian yang dilakukan termasuk jenis penelitian eksperimen yaitu penelitian yang bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh dari sesuatu yaitu model pembelajaran *Problem Based Learning* oleh guru yang dikenakan pada subjek yaitu siswa. Desain penelitian ini adalah two group pretes-posttest design. Pada penelitian ini dilakukan dengan melibatkan kelompok yang diuji berdasarkan perlakuan yang berbeda yaitu perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media pembelajaran video animasi berbasis Canva dan perlakuan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) tanpa media pembelajaran video animasi berbasis Canva untuk mengetahui apakah ada pengaruh media pembelajaran pada hasil belajar siswa. Adapun pola desain penelitian ini dituliskan sebagai berikut :

**Tabel 1. Rancangan Eksperimen**

Kelas	Pre-test	Perlakuan	Post-test
Eksperimen	(T <sub>1</sub> )	(P <sub>1</sub> )	(T <sub>2</sub> )
Kontrol	(T <sub>1</sub> )	(P <sub>2</sub> )	(T <sub>2</sub> )

Keterangan:

- (P<sub>1</sub>) = Perlakuan dengan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* dengan Media video animasi berbasis canva
- (P<sub>2</sub>) = Perlakuan dengan Model Pembelajaran *Problem Based Learning*
- (T<sub>1</sub>) = Soal Pre-test
- (T<sub>2</sub>) = Soal Post-test

Instrumen tes yang digunakan berupa lembar tes soal objektif. Jumlah soal yang digunakan adalah 20 soal yang telah divalidasi dengan validitas tes.

Sebelum dilakukan analisis data, terlebih dahulu ditentukan skor masing-masing kelompok sampel lalu dilakukan pengolahan data dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- a) Uji normalitas
- b) Uji homogenitas  
 Uji normalitas dan homogenitas dimaksudkan sebagai prasyarat melakukan uji hipotesis jika data terdistribusi normal dan homogen.
- c) Pengujian hipotesis  
 Hipotesis adalah pernyataan mengenai keadaan populasi parameter yang akan diuji kebenarannya berdasarkan data yang diperoleh dari sampel penelitian. Untuk menguji hipotesis pada data penelitian ini digunakan uji t (*paired sample t-Test*).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan diperoleh hasil yang menunjukkan adanya pengaruh model *problem based learning* menggunakan media video animasi berbasis canva terhadap hasil belajar siswa manajemen sumber daya manusia pada siswa kelas XII OTKP di SMKS Bina Satria Medan. Ditunjukkan dengan adanya peningkatan hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol yang memiliki perbedaan.

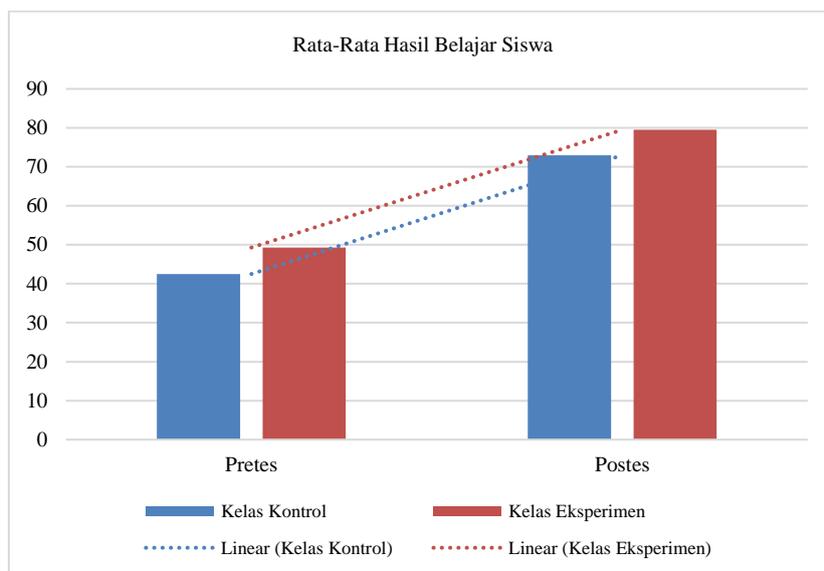
Data hasil penelitian yang dideskripsikan mencakup data hasil belajar siswa pada materi Manajemen Sumber Daya Manusia yang diberikan perlakuan berbeda. Disajikan hasil belajar siswa, yaitu kemampuan awal (pretes) dan kemampuan akhir (postes) pada tabel:

**Tabel 2. Hasil Pretes dan Postes Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen**

Komponen	Pretes		Postes	
	Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen
Rata-Rata	42,5	49,29	73,5	79,52
Varians	137,18	133,62	125,89	204,65
Standar Deviasi	11,71	11,56	11,22	14,31

Dilihat data pretes dan postes kedua kelas menunjukkan ada peningkatan yang berbeda setelah diberi perlakuan yang berbeda. Pada kelas eksperimen yang diajar menggunakan model pembelajaran *problem based learning* menggunakan media video animasi berbasis canva mengalami peningkatan hasil belajar lebih baik dibandingkan dengan kelas kontrol yang diajar tanpa menggunakan media video animasi.

Hasil penelitian dan pengolahan data menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan dari penerapan Model *Problem Based Learning* Menggunakan Media Video Animasi Berbasis Canva terhadap Hasil Belajar Siswa pada Manajemen Sumber Daya Manusia pada siswa kelas XII OTKP di SMKS Bina Satria Medan.



Gambar 1.1. Diagram Hasil Belajar Siswa

Hal tersebut dapat dilihat dari adanya perbedaan hasil pretes siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol yaitu sebesar 36,36 dan 40,76. Namun ketika diberikan perlakuan yang berbeda di kedua kelas dengan menerapkan model *problem based learning* menggunakan media video berbasis canva pada kelas eksperimen mengalami peningkatan dengan peroleh nilai postes sebesar 79,52 dan model pembelajaran langsung pada kelas kontrol memperoleh nilai sebesar 73 yang tergambar dalam diagram di atas. Didukung dengan penelitian (Ningrum & Safrul, 2024) bahwa hasil belajar siswa pada kelas eksperimen mengalami peningkatan yang lebih baik dibandingkan kelas kontrol yang menerapkan model pembelajaran konvensional. Selain itu, penggunaan video animasi juga dianggap sebagai solusi atas beberapa masalah dalam pembelajaran, seperti kurangnya pemahaman siswa dan ketidakmenarikan metode pembelajaran konvensional. Film animasi memiliki visual dan suara yang menawan sehingga dapat memikat siswa, serta mampu mengilustrasikan konsep-konsep abstrak dengan lebih jelas daripada penjelasan verbal saja. Selain itu, penelitian lain menunjukkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan canva terhadap kemampuan berpikir kritis matematis peserta didik dimana diperoleh hasil post test yang dilihat dari kemampuan berpikir kritis matematis peserta didik diperoleh nilai rata-rata peserta didik yaitu 80,25 dengan nilai terendah 53 dan nilai tertinggi 100. Dan hasil pengamatan observasi aktivitas guru dengan model pembelajaran PBL berbantuan canva terhadap kemampuan berpikir kritis matematis diperoleh nilai akhir yaitu 91,66% dengan kriteria penilaian sangat baik (Pardede & dkk, 2023).

Pengujian hipotesis satu pihak pada postes jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima sedangkan hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak. Perhitungan yang diperoleh yaitu  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $10,43 > 1,667$ ) maka  $H_a$  diterima yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Sejalan dengan penelitian (Santi & dkk, 2023) yang menyatakan bahwa bahwa penerapan model PBL dengan bantuan media Canva dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Model PBL adalah salah satu model pembelajaran yang berfokus pada pemecahan masalah nyata. Dalam model ini, siswa diberikan kesempatan untuk mengidentifikasi masalah, menganalisis masalah, dan mencari solusi. Hal ini dapat membantu siswa untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kemampuan analitis, dan kemampuan memecahkan masalah. Dalam penelitian ini, model PBL digunakan untuk mengajarkan konsep manajemen sumber daya manusia. Siswa diberikan kesempatan untuk mengidentifikasi masalah manajemen sumber daya manusia, menganalisis masalah, dan mencari solusi.

Media video berbasis Canva adalah salah satu jenis media pembelajaran yang dapat membantu siswa untuk memahami konsep manajemen sumber daya manusia dengan lebih baik. Dalam penelitian ini, media video berbasis Canva digunakan untuk mengajarkan konsep manajemen sumber daya manusia. Siswa diberikan kesempatan untuk menonton video yang menjelaskan konsep manajemen sumber daya manusia, dan kemudian mereka diberikan kesempatan untuk mengerjakan tugas yang terkait dengan konsep tersebut. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa yang menggunakan media video berbasis Canva memiliki hasil belajar yang lebih tinggi daripada siswa yang tidak menggunakan media tersebut.

Hasil penelitian ini memiliki implikasi yang signifikan dalam pembelajaran manajemen sumber daya manusia. Pertama, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa model PBL dan media video berbasis Canva dapat digunakan sebagai alternatif dalam pembelajaran manajemen sumber daya manusia. Kedua, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan model PBL dan media video berbasis Canva secara bersamaan dapat meningkatkan hasil belajar manajemen sumber daya manusia lebih tinggi daripada penggunaan salah satu dari keduanya secara terpisah. Dalam implementasinya, guru dapat menggunakan model PBL dan media video berbasis Canva secara bersamaan untuk mengajarkan konsep manajemen sumber daya manusia. Siswa dapat diberikan kesempatan untuk mengidentifikasi.

## SIMPULAN

Dari data yang diperoleh dari hasil penelitian yang dilakukan terhadap siswa kelas X SMKS Bina Satria Medan, maka diperoleh beberapa kesimpulan bahwa hasil belajar siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran *problem based learning* menggunakan media video animasi berbasis *canva* pada kelas eksperimen menunjukkan peningkatan, sebelum diberi perlakuan rata-rata pretes sebesar 49,29 dan setelah diberi perlakuan rata-rata postes siswa sebesar 79,5 dan sudah memenuhi KKM yaitu 75. Dengan demikian, hasil belajar siswa dinyatakan tuntas. Berdasarkan hasil pengujian hipotesis uji t satu pihak diperoleh  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $10,43 > 1,667$ ) artinya  $H_0$  diterima. Hal ini berarti terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran *problem based learning* menggunakan media video animasi berbasis *canva* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada manajemen sumber daya manusia terhadap siswa kelas XII OTKP di SMKS Bina Satria Medan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdulhak, Ishak & Darmawan, Deni. (Eds). (2017). *Teknologi Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Agustien, R., Umamah, N., & Sumarno, S. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Dua Dimensi Situs Pekauman Di Bondowoso Dengan Model Addie Mata Pelajaran Sejarah Kelas X IPS. *Jurnal Edukasi*, 5(1), 19.
- Aslam, Wahab, A. A., Syaeh Purrohman, P., Zulherman, & Ampry, E. S. (2020). Internet User Behavior And Social Media In Learning. *Proceedings Of The 4th International Conference On Research Of Educational Administration And Management (ICREAM 2020)*, 526(Icream 2020), 50–55.
- Ayuningsih, K. (2017). Pengaruh Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Kognitif Pada Mata Pelajaran IPS Materi Menghargai Jasa Pahlawan Di Kelas V SDN Sidokumpul Sidoarjo. *JICTE (Journal Of Information And Computer Technology Education)*, 1(1), 43.
- Daryanto. (Eds). (2016). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media
- Garris Pelangi. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia. *J. Sasindo Unpam*. Edisi Desember.pp. 79–96

- Hamdan Husein.B & Dessy Noor.A. (2016). Pemanfaatan Video Sebagai Media Pembelajaran Matematika SD/MI. *Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*. Edisi Oktober.pp.47-66
- Kumala, Farida N. (2016). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Zoom Meeting terhadap Minat dan Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar–Mayang Ayu Sunami, Aslam Pribadi, A. Benny. (Eds). (2019). *Media dan Teknologi Dalam Pembelajaran*. Rawamangun: PERNADAMEDIA GROUP
- Melly Admelia., Nabila Farhana., Siti Salwa.A., Annisa Intanina., & Laily Nurmalia. (2020). Efektifitas Penggunaan Aplikasi Canva dalam Pembuatan Modul Pembelajaran Interaktif Hypercontent di Sekolah Dasar Al Ikhwan. *Kacaneegara Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*.pp.177-186
- Ningrum, S. P., & Safrul. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva Terhadap Hasil Belajar IPAS. *Jurnal Kependidikan*, 4961-4968.
- Salsha Listya.R & Dhiah Fitrayati. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi pada Materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Jasa. *Jurnal Ilmu Pendidikan*.pp.2258-2267
- Santi, M. D., & dkk. (2023). Peningkatan Hasil Belajar IPA Melalui Model Problem Based Learning Berbantu Media Canva pada Siswa Kelas V SDN Pandeanlamper 03. *Journal on Education*, 12272-12280.
- Selvi Meilasari., Damris M., & Upik Yelianti. (2020). Kajian Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Dalam Pembelajaran Di Sekolah. *BIOEDUSAINS Jurnal*. Edisi Desember, pp.195-207
- Setya Resmini & Intan Satriani. (2021). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembuatan Bahan Ajar Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. *Asosiasi Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat (AJPKM)*. Edisi Juli, 4(2)